

## RÉALITÉ VIRTUELLE ET RÊVE. VERS LA CONDITION AUTISTE ?

### Réalité virtuelle : la perte du tragique

La réalité virtuelle se distingue de la réalité simulée de façon décisive : tandis que la dernière crée un lieu non réel qui vise à simuler une réalité déjà existante, la réalité virtuelle nous propose une réalité autonome qui demande à être vécue *comme une réalité*, vue indépendamment de tout modèle existant et de toute ressemblance qu'elle pourrait avoir avec une réalité préexistante.

La réalité virtuelle représente une réalité totale qui annule toute interférence entre l'intérieur et l'extérieur, et ainsi tout jeu de simulation et de dissimulation. Son effet particulier de *réalité* et d'*authenticité* est acquis par une intégration du spectateur à un lieu virtuel qui ne tente ni de simuler ni de dissimuler la réalité extérieure. Cela veut dire que le virtuel n'essaie pas de produire une *actualité*, mais existe par-delà la distinction de l'actuel et du non-actuel. C'est ainsi qu'il se distingue aussi de l'*imaginaire*. L'imaginaire qui est en Occident souvent associé à une esthétique artistique, produit une actualité en faisant appel surtout aux moyens d'une rhétorique stylistique. Le virtuel, par contre, ne fait pas du tout appel à une rhétorique artistique de la persuasion qui tente d'agir *de l'extérieur* sur l'*intérieurité* du spectateur mais, de façon plus efficace, *absorbe* le spectateur par son caractère d'intériorité pure.

Comme l'a remarqué Gilles-Gaston Granger, malgré cet effet d'absorption totale, la virtualité n'atteint pas la même « valeur existentielle » laquelle semble pouvoir être atteinte avec une relative facilité par la « réalité imaginaire »<sup>1</sup>. L'existential est lié à une actualité ; et c'est l'imaginaire qui sait rattraper cette actualité, mais, logiquement, non le virtuel dont le but déclaré est d'annuler la distinction entre l'actuel et le non-actuel. Quand Philippe Breton dit que l'avènement de la virtualité signifierait « la fin des cinémas intérieurs comme ressorts de l'imaginaire »<sup>2</sup>, on doit comprendre qu'une opposition du virtuel et de l'imaginaire se fonde sur des différences non seulement esthétiques mais aussi existentielles.

---

<sup>1</sup> Gilles-Gaston GRANGER, *Le Probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*, Paris, Odile Jacob, 1995, p. 14.

<sup>2</sup> Philippe BRETON, *L'Utopie de la communication*, Paris, La Découverte, 1992, p. 125.

L'opposition du virtuel et de l'imaginaire dans la culture occidentale comporte un caractère paradoxal qui se révèle dès que l'on tente de définir la relation qu'entretiennent ces deux opposés avec la réalité « réelle ». D'un côté il y a le virtuel que l'on est prêt à doter d'un statut de « réalité » tout simplement parce qu'il n'est « pas imaginé ». Pourtant, cette réalité virtuelle n'a aucun effet d'actualité ou d'*existentialité*. D'autre part on place le monde de l'art du côté du non-réel parce qu'il est « seulement imaginé », alors qu'il peut, en tant que monde non-réel, avoir des effets existentiels sur la vie réelle des hommes. D'éventuels problèmes d'ordre cognitif, esthétique ou stylistique que des problèmes attenants au phénomène du « monde virtuel » créé par un « cyberspace » informatique, se rattachent en grande partie à cette constellation paradoxale.

Il est intéressant de voir que cette constellation reste un phénomène typiquement occidental, et est loin d'être ancrée dans la nature perceptive de l'être humain. Granger insiste sur la nécessité de la « disparition la plus radicale » du virtuel dans l'œuvre d'art. On peut se demander si cette exigence n'est pas un peu excessive, d'autant que Gaston Bachelard disait qu'il aurait besoin de « l'image du poète comme d'un grain de haschisch virtuel » pour « entrer dans la règle de l'imagination »<sup>3</sup>. Mais l'observation de Granger reste pourtant juste. Nous sommes d'autant plus étonnés quand le philosophe japonais Ryôsuke Ohashi explique qu'en Orient l'art a toujours *nécessairement* eu un caractère virtuel. Plus étonnant encore est le fait que c'est notamment au moyen d'une esthétique du virtuel que la culture asiatique tente d'atteindre une vision du *monde réel* en tant que virtualité. Tout d'abord, cela veut dire que dans la culture orientale le paradoxe même qui fait que le « non-réel imaginé » est plus existentiel que le « réel virtuel » disparaît<sup>4</sup>. L'art est une virtualité réelle qui existe non seulement pour elle-même, mais qui nous permet aussi de reconnaître le caractère virtuel de *toute* réalité.

Il est clair que la « réalité virtuelle » au sens moderne comme produit d'une société capitaliste mondialisée, s'oppose directement à l'utilisation asiatique du modèle du monde virtuel. Dans la pensée orientale on admet que la réalité « réelle » n'est qu'une irréalité qu'il convient d'appeler réalité mais qui, une fois qu'on l'appréhende avec des considérations plus « existentielles », se révèle virtuelle. L'approche occidentale

---

<sup>3</sup> Gaston BACHELARD, *La Poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, 1961, p. 197.

<sup>4</sup> Ryôsuke OHASHI, « La théorie des groupes et la notion du monde chez Nishida » in A. BERQUE & Ph. NYS (éd.), *Logique du lieu et œuvre humaine*, Bruxelles, Ousia, 1997, p. 105.

fonctionne à l'inverse, puisque ici on attribue à une réalité qui très évidemment *est* irréelle (la réalité virtuelle *ordinatique*) le statut d'une réalité stable et présente.

Mais disons d'abord en quoi la réalité virtuelle se distingue de la « vraie réalité » et aussi de la réalité simulée. La réalité comme phénomène existentiel n'est pas une quantité stable mais changeante. Plus loin encore, les changements vécus dans la vraie vie peuvent avoir un caractère tragique. Si nous associons le mot « existentiel » au mot « tragique », nous constatons que la réalité virtuelle se distingue de la réalité réelle par l'absence de ce « sens du tragique » qui est essentiel à la vie et que l'homme s'efforce si souvent de transmettre au moyen de son imagination dans l'art. La réalité virtuelle, en revanche, est une construction rationnelle faite par l'ordinateur qui reste « fermée à tout autre mode de traitement que la logique »<sup>5</sup>. Par conséquent, elle n'aspire pas à une structure existentielle des changements tragiques, mais à la continuité. L'ambition « virtuelle » d'éterniser tout, d'accumuler à l'intérieur d'un même « présent absolu » un maximum d'éléments provenant du passé, du présent et du futur, s'oppose à la structure de la réalité « existentielle » et vécue dans la vraie vie. Il va sans dire que cette idée de la virtualité s'oppose aussi, par sa nature même, à l'idée orientale de la virtualité qui a comme but de retrouver le caractère éphémère de la réalité même.

On peut dire que pour la réalité virtuelle le temps est construit selon la méthode de Zénon. Dans les aphorismes de Zénon commentés par Aristote, Zénon explique que le mouvement temporel lui-même n'existe pas, parce que dès que l'on coupe le temps en « morceaux » (des instants), on s'aperçoit qu'à l'intérieur de ces instants il n'y a pas de mouvement du tout. Par conséquent, le temps lui-même doit aussi être sans mouvement. L'idée de l'immobilité du temps implique que l'instant reste, justement par manque de mouvement, toujours le même.

Victor Goldschmidt a dit de cette aporie sur l'existence du temps telle qu'elle apparaît dans la *Physique* d'Aristote<sup>6</sup>, que « si être simultanée signifie être dans un seul et même instant, et si les événements antérieurs et postérieurs étaient dans ce même instant, alors il y aurait simultanée entre les événements d'il y a 10 000 ans et ceux d'aujourd'hui, et rien ne serait antérieur ou postérieur à rien »<sup>7</sup>. Absurdité pour le sens commun, cette description ne nous semble pourtant pas être si loin d'une vision du « temps virtuel » *ordinatique*.

<sup>5</sup> Philippe BRETON, *op. cit.*, p. 101.

<sup>6</sup> ARISTOTE, *Physique*, IV, 10, 218a14.

<sup>7</sup> Victor GOLDSCHMIDT, *Temps physique et temps tragique chez Aristote*, Paris, Vrin, 1982, p. 14.

Dans son livre *Temps physique et temps tragique chez Aristote*, Goldschmidt oppose une conception physique du temps à un « temps tragique ». Chez Zénon le temps physique (rendu encore plus abstrait par une aporie intellectualiste) exclut la perception d'un « lieu » dans lequel le temps peut se dérouler d'une manière « tragique » en tant que perte de chaque moment vécu. Cela veut dire que, quand le « temps physique » l'emporte, nous observons la destruction du temps en tant que « durée tragique » par sa transformation en instants simultanés. Cette destruction d'un « lieu temporel » se produit aussi à l'intérieur de l'ordinateur qui contient, en tant qu'être sans extensionnalité et corps, un temps « en soi » qui arrive à exister indépendamment de tout déroulement réel et tragique d'un temps concret.

C'est ainsi que l'ordinateur en tant que producteur d'un temps synthétique achève ce que la photographie et même le cinéma n'ont pu aborder. Rodin pouvait encore s'indigner devant la photographie parce que dans ces « images scientifiques » il voyait le temps « brusquement suspendu »<sup>8</sup>. L'image virtuelle, elle, ne « suspend » plus rien, tout simplement parce qu'elle ne possède pas de *temps réel* à « suspendre » ; ce qu'elle possède par contre, c'est le temps lui-même qu'elle arrête à l'intérieur d'un monde virtuel où passé, présent et futur se superposent. Nous savons que la « suspension » du temps en tant que geste stylistique peut apparaître tragique et que la photographie se sert de ce tragique même. Le virtuel par contre annule toute suspension du temps qui pourrait, par son caractère tragique ou stylistique, donner au temps une valeur existentielle.

### Monde virtuel : un monde rêvé ?

Aussi folle que l'idée d'un temps virtuel puisse apparaître à cause de sa ludique simultanéité, nous ne croyons pas du tout qu'il s'oppose au temps « raisonnable » mesuré par l'horloge, mais au contraire, à ces conceptions qui évoquent le temps par exemple comme un mouvement « d'ivresse » tragique (*Rausch*) tel qu'il est prôné par Baudelaire ou par Benjamin. Il est faux de croire que le temps virtuel s'oppose au temps « réaliste » seulement parce que le réel est vécu et que le virtuel ne l'est pas. Bien au contraire, nous voulons montrer ici en quel sens la virtualité est un

---

<sup>8</sup> Auguste RODIN, *L'Art*, Paris, Grasset, 1911, p. 74.

phénomène d'ordre « hyperréaliste ». Nous voulons aussi montrer<sup>9</sup> pourquoi il y a des raisons de mettre la vie réelle, en tant qu'opposé à l'hyperréalité, consciencieusement du côté du rêve.

Il devient clair que quand nous parlons de la distinction entre *réalité virtuelle* et réalité « réelle », il n'est pas du tout question du « caractère réaliste » des choses. La réalité virtuelle se distingue de la « réalité » pour les mêmes raisons qu'elle se distingue du rêve quoiqu'il y ait aussi des ressemblances entre rêve et virtualité. Le rêve ressemble à la réalité virtuelle à cause de la force absorbante avec laquelle il arrive à tromper le rêveur. En même temps il s'en distingue pour les mêmes raisons selon lesquelles la réalité « réelle » s'en distingue elle aussi. Comme la vie, le rêve ne tend pas à une continuité, mais il s'inscrit dans le jeu « tragique » constitué par l'alternance du sommeil et de la veille.

Ainsi le rêve est-il aussi proche de l'imagination. La devise des Romantiques « la vie est un rêve » exprime l'appréciation intime d'un caractère tragique de la vie, appréciation qui est souvent liée à l'ironie avec laquelle on reconnaît le caractère définitivement éphémère des choses mondaines. C'est ici que nous reconnaissons aussi que la « virtualité asiatique » trouve son équivalent occidental plutôt dans le rêve que dans le cyberspace. La phrase « la vie est virtuelle », si elle était choisie comme devise par certains techno-romantiques occidentaux, évoque un sentiment d'angoisse indéfinissable comme s'il s'agissait d'une perte définitive du monde. Qu'est-ce qui fait peur dans l'idée que la réalité soit perdue et remplacée par une réalité virtuelle ? Pourquoi en ressentons-nous de l'angoisse au lieu de l'associer à la douceur d'une vie éternellement bercée par les rêves ?

Ce ne sont pas d'éventuelles et imprévisibles surprises qui nous font peur. Il y a des cauchemars qui hantent régulièrement nos nuits mais qui ne nous font pas craindre les rêves en général. Il semble plutôt que l'homme se méfie de lui-même.

Il est utile de rappeler ici que depuis des temps anciens les rêves ont eu un rapport avec les dieux. Rêver aussi bien qu'accomplir des rituels étaient des approches « transcendantes » dont l'homme disposait pour se sentir plus proche des dieux. Est-il faux de dire que, après une première phase de développement technologique pendant laquelle il cherchait Dieu dans les cieux, l'homme semble maintenant s'être

---

<sup>9</sup> Voir Walter BENJAMIN, « Paris, die Hauptstadt de XIX Jahrhunderts » in *Gesammelte Werke* hsg. von R. TIEDEMANN & H. SCHWEPPEHÄUSER, Bd. V, 1, Frankfurt, Suhrkamp, 1982, p. 57.

créé son propre « rêve » synthétique, c'est-à-dire une réalité virtuelle qui, à première vue, semble avoir les caractéristiques « transcendantes » du rêve ?

Mais il y a des différences entre ce rêve virtuel et le vrai rêve. D'abord, la réalité virtuelle est une réalité désirée par l'homme, elle est ce que Freud appelait un *Wunschtraum*, c'est-à-dire la réalisation des désirs humains effectuée par un travail intellectualiste. Le rêve, par contre, vient « d'ailleurs », il n'est pas maîtrisable par l'homme. C'est pour cela que l'homme s'en méfie. On peut dire que, à un moment où la folie a été presque définitivement éliminée de la vie quotidienne des gens « normaux », le rêve subsiste comme un des derniers *pharmaka* même à l'époque de la modernité. Exaspéré, l'homme a finalement trouvé le remède le plus efficace contre ce *pharmakon* : il s'est créé synthétiquement un ersatz de rêve en attendant que celui-ci remplace progressivement les vrais rêves.

Ce scénario est polémique, aussi polémique que l'autre, mais les deux contiennent une vérité. Le rêve reste, comme le jeu et la folie, un des derniers « foyers tragiques » (Foucault) de notre civilisation. Le fait d'appeler le monde virtuel « réalité » virtuelle, et non « rêve » virtuel peut presque apparaître comme une ruse rhétorique. Les producteurs des *psychopharmaka* ne disent pas non plus qu'ils veulent engendrer une deuxième folie, mais tout simplement de la « normalité ». Ainsi a-t-on souvent banni la folie, le rêve et le jeu du vocabulaire des hommes et, une fois ce rejet accompli, les a-t-on laissé réapparaître sous des formes dénaturées et entièrement vidées de leur sens. Il suffit de penser à la malédiction du jeu au Moyen Âge et au ludisme mécanique qui se pratique maintenant dans les salles de jeux des pays industrialisés. Il n'est pas difficile de voir là un parallèle avec le traitement du rêve dans une société virtualiste.

Les idées sur le traitement de la folie par la société occidentale, on s'en souvient, viennent de Foucault. Au cours des premières pages de *Folie et déraison*<sup>10</sup>, Foucault explique comment « la liberté, même effrayante, de ses rêves [et] les fantasmes de sa folie, [avaient], pour l'homme du XVe siècle, plus de pouvoir d'attraction que la réalité désirable de la chair ». C'est, selon Foucault, « dans le cheminement du doute » que « Descartes rencontre finalement la folie à côté du rêve et de toutes les formes d'erreur. Cette possibilité d'être fou, ne risque-t-elle pas de le déposséder de son propre corps, comme le monde du dehors peut s'esquiver dans l'erreur, ou la

---

<sup>10</sup> Michel FOUCAULT, *Folie et déraison*, Paris, Plon, 1961, p. 24.

conscience s'endormir dans le rêve ? »<sup>11</sup> C'est pour cette raison que Descartes va bannir « la folie au nom de celui qui doute » mais aussi, on le sait bien, le rêve.

Ce qui subsiste dans l'histoire de la modernité (et ce qui fascinait aussi Foucault) est une « sourde conscience tragique »<sup>12</sup> qui se manifeste encore chez Nietzsche, Van Gogh et Artaud, penseurs et artistes « fous » qui ne cessent pas de nous rappeler que « notre culture [a] perdu son foyer tragique. » Mais la conscience tragique se manifeste aussi chez le grand spécialiste des rêves, Freud, qui essaie de symboliser cette conscience par « la lutte mythologique de la libido et de l'instinct de mort »<sup>13</sup>.

Les chantres du tragique ne semblent plus être requis. On a débarrassé le rêve et la folie de tout ce qui rappelait encore « l'instinct de mort ». Ce projet, on ne l'affiche pas comme une idéologie politique, comme l'art ou comme une vision scientifique d'un monde, mais, le plus radicalement possible, comme l'établissement d'une « réalité ». Que cette réalité ne soit pas « réelle » n'est pas son vrai problème. Le problème consiste plutôt en ce que c'est un « rêve sans rêve », une « folie sans folie », ou un « jeu sans jeu » et pour cette raison c'est aussi une « réalité sans réalité ».

Mais allons plus lentement dans notre analyse de ce qui fait défaut à la réalité virtuelle comparée au rêve. Donald Meltzer a dit que les « machines ne parlent pas » et que les « avions ne savent pas voler » On peut aussi dire que les ordinateurs ne savent pas rêver. Tout d'abord, la réalité virtuelle a du mal à reproduire une certaine composante onirique, ludique, rituelle dont le rêve – et également la perception « vécue » de la réalité – se servent très bien. Le « pouvoir du rêve technologique » (Thierry Gaudin) n'a pas d'au-delà, il est une présence dense mais pure qui, en elle-même, peut trop vite apparaître banale.

Les constructeurs de la réalité virtuelle en sont conscients depuis longtemps et se sont mis à renforcer non seulement les composantes « réalistes » mais aussi les composantes oniriques (sans s'apercevoir eux-mêmes que les deux éléments sont coordonnés par une seule et même esthétique). Le réalisme est créé par une assimilation des images virtuelles à la réalité. Le réenchancement onirique est obtenu par la multiplication de procédés ludiques qui laissent parfois apparaître cette réalité comme un jeu permanent. Ainsi croit-on pouvoir neutraliser le caractère « subjectif » et « trop humain » de cette réalité, c'est-à-dire nous défaire de l'idée que cette réalité n'est qu'une réalité construite par l'homme. « L'homme n'a aucune conscience claire

---

<sup>11</sup> Michel FOUCAULT, *op. cit.*, p. 54.

<sup>12</sup> Michel FOUCAULT, *op. cit.*, p. 35.

<sup>13</sup> Michel FOUCAULT, *ibid.*

(...), il ne sait pas de quoi il s'agit (...), n'est pas capable de comprendre le changement en train de s'effectuer, mais se sait au seuil d'un grand mystère » a dit Jacques Ellul à propos de la perception de la réalité virtuelle<sup>14</sup>. Le fait que cet effet soit calculé distingue la réalité virtuelle du rêve.

Pour éclaircir « l'esthétique du virtuel », prenons l'exemple d'un « paysage virtuel ». « Que devient notre paysage onirique ? » demandent Alain Gras et Sophie Poirot-Delpech<sup>15</sup>. « La nature hostile ou docile ne se reflète plus dans le miroir de l'ordinateur, et, dans notre ventre, il n'y a même pas quelque morceau d'ancienne forêt décomposée, comme dans la voiture automobile, mais des informations ». Un exemple de Bergson peut être éclairant. Bergson a dit qu'il n'y a « pas de comique en dehors de ce qui est proprement *humain*. » Comme preuve de cette pensée, Bergson introduit le « paysage » qui « pourra être beau, gracieux, sublime, insignifiant ou laid ; il ne sera jamais risible »<sup>16</sup>. Il s'avère aujourd'hui qu'un paysage *virtuel* peut néanmoins être risible parce que ce n'est pas un vrai paysage mais un produit de l'esprit humain. Ce n'est pas non plus un paysage peint qui ne sera pas reconnu comme réalité et, admettons-le, quel mal aurait un peintre à peindre un « paysage ridicule » ! Le paysage virtuel est « réel », mais puisqu'il lui manque une nécessité interne, il peut facilement être « raté » et ainsi ridicule. En revanche, ce paysage peut être doté d'une « stabilité » artificielle si on l'assimile à l'expression réaliste d'un côté, ou si l'on essaye de créer auprès de lui un style onirique par les moyens d'une *Verfremdung*.

Le problème est que, malgré les différentes stylisations, un effet réaliste *ou onirique* du paysage qui exclut par sa nature toute possibilité du « risible » ne peut jamais être atteint parce que les procédés stylisants restent eux-mêmes arbitraires. Tôt ou tard le « virtualiste » est attrapé par le fait que – par la nature des choses – les critères de l'arbitraire et du possible n'ont aucune importance pour le virtuel. Granger a dit que tout calcul avec le « possible » se détache par définition du phénomène de

<sup>14</sup> Ellul cité par Philippe BRETON & Serge PROULX, *L'explosion de la communication*, Paris, La Découverte, 1991, p. 240. Voir aussi la description de Breton à la fin de *Utopie de la communication* du marketing de la réalité virtuelle qui fait, à mon avis, partie de sa « ludisation » : « On nous rebat constamment les oreilles (...) avec les changements cette fois-ci véritablement révolutionnaires que la télévision haute définition, les téléphones portables, les nouveaux multimédias, les univers virtuels, les machines dotées d'une « conscience artificielle » seraient censés provoquer. Ces thèmes absorbent à peu près toutes les représentations du futur que nous proposent les « spécialistes », relayés par les médias (...) On y trouve pourtant rien de très original, ni de très nouveau » (p. 144).

<sup>15</sup> Alain GRAS & Sophie POIROT-DELPECH (éds.), *L'Imaginaire des techniques de pointe. Au doigt et à l'œil*, Paris, L'Harmattan, 1989, « Introduction » par les éditeurs, p. 8.

<sup>16</sup> Henri BERGSON, *Le Rire. Essai sur la signification du comique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993, p. 2.



virtualité<sup>17</sup>. A quoi bon donc, se demande-t-on, instaurer une dimension de « nécessité » dans la réalité virtuelle en la stylisant vers le réel ou vers l'onirique ?

Dans la réalité virtuelle, tout travail sur la « possibilité » ou la « nécessité » reste un jeu vide qui ne peut pas atteindre son but. Dans un monde totalement arbitraire même la tentative de dépasser l'arbitraire reste arbitraire. Il semble que l'effet d'aliénation, créé par ce défaut même, est souvent confondu avec un effet onirique ou avec la recherche d'un certain « style » de la réalité virtuelle. Mais en réalité, aucune « subjectivité de l'expression » n'a été dépassée et la réalité virtuelle n'est ni réalité, ni rêve, ni art.

La réalité virtuelle n'atteint pas le degré de ludisme ou d'onirisme que peut atteindre l'art (surtout l'art cinématographique). Ceci se comprend aussi parce que le projet de la « réalité virtuelle » est de créer une vraie « réalité » et pas seulement un film ou une œuvre d'art. Mais des éléments encore plus fondamentaux font défaut. Jean-Clet Martin évoque dans son livre sur la réalité virtuelle l'idée d'Eugen Fink du « jeu sans joueur, dépourvu de toute finalité »<sup>18</sup>. Si la réalité virtuelle se fondait sur le modèle du jeu, suggère Martin, elle pourrait atteindre le statut d'une « merveilleuse harmonie cosmique ».

A partir du moment où l'homme a pour la première fois fait cette expérience que le jeu l'aide à surmonter la souffrance, il a probablement cherché à maîtriser des moyens de l'éterniser, ou au moins de l'introduire de façon plus fondamentale dans sa vie. Le phénomène du « style de vie » est toujours un des résultats de cette ambition. Mais l'homme de ces époques anciennes, vivant une vie fondamentalement tragique, a dû savoir que le charme de chaque jeu découle de son caractère éphémère, c'est-à-dire de son opposition au non-jeu. C'est la proposition tragique que chaque jeu doit finir, et que la souffrance recommencera de nouveau qui prête au jeu sa tension et une grande partie de son style.

Aujourd'hui l'homme a la possibilité de se créer un monde joué et un monde rêvé sous forme de « monde virtuel ». Mais a-t-il vraiment compris l'ontologie des jeux et des rêves ? Que « la vie devienne de l'art » est un rêve qu'avaient fait non seulement les esthéticiens du dandysme, mais aussi les penseurs plus « existentiels » tels que Nietzsche. Ironiquement on peut se demander si ce projet philosophique ne vient pas d'être achevé : dans une « réalité virtuelle » parfaite, tout sera devenu finalement

---

<sup>17</sup> Voir GRANGER Gille-Gaston, *Le Probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*, Paris, Odile Jacob, 1995, p. 33.

<sup>18</sup> Jean-Clet MARTIN, *L'Image virtuelle. Essai sur la construction du monde*, Paris, Kimé, 1996, p. 100-101.

« style » et le monde se reproduira avec la légèreté quasiment absolue que l'on ne retrouve normalement que dans les jeux et les rêves. En ce sens, la réalité virtuelle a bien des raisons d'aspirer à devenir le rêve du monde. Le seul problème est que son approche est trop directe ou tout simplement trop pragmatique. On oublie que chaque phénomène, avant de pouvoir devenir un rêve, un rituel ou un style, doit d'abord être une culture. Granger a bien dit que tout travail stylistique se fait toujours à travers la « *réalisation concrète* » d'un codage<sup>19</sup>. Cela veut donc dire que, avant toute possibilité de création d'un monde du style, une réalité culturelle doit *préexister*. Le rêve de la réalité virtuelle, par contre, est trop absolu pour pouvoir constituer une culture avec un « style » qui lui corresponde.

Quand Husserl se souciait de la tâche phénoménologique qui était pour lui de « saisir ce style, ce fleuve héraclitéen seulement subjectif et apparemment insaisissable »<sup>20</sup>, il ne se doutait pas que l'humanité serait un jour capable d'engendrer un monde où les phénomènes *seraient devenus* la réalité, où le « style phénoménologique » se superposerait complètement avec les « *Dinge* » et la « *Realität der Welt*. » C'est un monde-fleuve absolument ludique et héraclitéen, dans lequel il est finalement devenu inutile de chercher le « style phénoménologique » des choses (Husserl).

Il faut dire que la société de la communication fait des efforts considérables pour élever la réalité virtuelle sur un piédestal culturel. On a déjà mentionné la multiplication des procédés ludiques. Il y a bien d'autres tentatives pour effectuer une *Verfremdung* sur une réalité qui, en elle-même, est trop ouvertement synthétique. Malgré cela le grand *Wunschtraum* qu'est la réalité virtuelle ne semble pas du tout devenir rêve. Son jeu reste plutôt enfantin au lieu de devenir culturel ou spirituel parce qu'il ne parvient pas à cacher les désirs simples qui se trouvent à son origine. En d'autres termes, le jeu de la réalité virtuelle ne développe pas la même force existentielle qu'arrivent à déployer le rituel ou les jeux des enfants. Même une stylisation « ontologique » qui essaie de nous forcer à voir la réalité virtuelle comme « un rêve dans un rêve »<sup>21</sup> ne semble pas devenir une ontologie véridique de non-fondation comme la possède par exemple le jeu. La même chose est vraie pour le hasard. Le hasard, élément ludique essentiel et grand *pharmakon*, constitue, comme

---

<sup>19</sup> Gilles-Gaston GRANGER, *Essai d'une philosophie de style*, Paris, Odile Jacob, 1988, [Armand Colin, 1968], p. 190.

<sup>20</sup> Edmund HUSSERL, *Die Krise der europäischen Wissenschaften*, La Haye, Nijhoff, 1954, p. 159.

<sup>21</sup> Voir MARTIN Jean-Clet, *L'Image virtuelle : Essai sur la construction du monde*, Paris, Kimé, 1996, p. 11.

le disait Norbert Wiener, l'ennemi de la société moderne. Dans la réalité virtuelle le hasard est consciencieusement introduit, mais sous forme *dé-pharmakonisé*, c'est-à-dire animé, quoique immergé dans un « monde » où rien n'arrive par hasard.

Le seul mouvement qui peut révéler l'état tragique de la non-fondation de la réalité est un mouvement « vraiment » ludique comme la folie en constitue un exemple. Seul un élément onirique non-raisonnable peut créer une « étrangeté » qui permet une distanciation vis-à-vis de ce qui sinon reste condamné à apparaître comme une présence pure.

Disons quelques mots de plus sur ce présent pur. Il peut sembler que le monde virtuel se présente un peu comme le monde des schizophrènes pour lesquels tout est présent et qui, ainsi, n'arrivent pas à sortir de leur propre réceptivité. Ludwig Binswanger a décrit cette relation entre l'homme et le monde. Chez le schizophrène « la présence est complètement prisonnière de la simple réceptivité et ceci dans la forme de l'influçabilité par le monde d'autrui, elle ne peut plus « sortir » de cet emprisonnement ou prendre du recul vis-à-vis de lui. Car la « distance » implique le fait de pouvoir viser, constater, comparer, établir des limites »<sup>22</sup>. Nous savons que les constructeurs de la réalité virtuelle pensent bien à développer des procédés qui permettent de « sortir » de cette présence pure, mais les seuls moyens dont ils disposent sont la stylisation de ce présent pur d'un côté, et l'utilisation ludique de la présentation des différentes parties de ce présent (ce qui reste aussi une sorte de stylisation) de l'autre. Mais ce que l'on oublie trop facilement, c'est que la distance dont parle Binswanger n'est qu'un autre mot pour « esprit », et que « l'esprit » ne peut jamais être le produit d'une simple stylisation. Une « étrangeté » au sens spirituel de distanciation transcendante, en revanche, existe dans le jeu, ou dans le rêve, ou dans l'art qui est leur développement.

Comme accumulation permanente de faits stables – quoique stylisés et déguisés par un ludisme calculé – la réalité virtuelle s'interdit la reconnaissance de tout élément tragique qui sous-tend la réalité culturelle. A cause de ce manque structurel, la réalité virtuelle n'accède pas au statut de vrai jeu ou de vrai rêve mais reste un *Wunschtraum* enfantin ou un jeu formaliste « mal joué » par des adultes. Les enfants ne savent pas encore que la vie est tragique ; les adultes s'efforcent de l'oublier en le cachant derrière une civilisation technologique. Pour les enfants comme pour les

---

<sup>22</sup> Ludwig BINSWANGER, *Le Cas Suzanne Urban. Étude sur la schizophrénie*, Paris, Desclée de Brouwer, 1957, p. 69.

technocrates toute action mène à une stabilité permanente. Si les enfants arrivent néanmoins à jouer c'est parce que, chéris des Dieux, ils arrivent facilement à abandonner leur propre subjectivité. Les rêves *diurnes* des enfants, en revanche, révèlent pleinement leur immaturité par leur caractère de *Wunschtraum* non épuré de subjectivité enfantine. Les rêves diurnes des adultes ne s'en distinguent pas beaucoup. Par la production systématique d'une réalité virtuelle, l'homme croit pouvoir créer une réalité ludique ou un rêve. Il ne reconnaît pas que la virtualité en tant que phénomène intellectuel est incapable de reproduire cette constellation ontologique paradoxale du rêve ou du jeu qui fait que toute action est en même temps une non-action, que le but vers lequel tout se dirige est aussi un non-but, ou que l'être est un non-être.

### Virtualité et Bergsonisme

Jean-Clet Martin a, comme d'autres, remarqué la ressemblance de la réalité virtuelle avec certains concepts centraux de la philosophie de Bergson. Etrangement, ce philosophe qui s'opposait si clairement à la *scientifisation* de la réalité, peut être considéré comme le précurseur de la réalité abstraite produite par les ordinateurs.

Le rapprochement entre Bergson et la réalité virtuelle devient clair surtout si nous nous rappelons que nous ne parlons pas ici uniquement de l'image virtuelle dans les limites d'une considération esthétique, mais aussi d'une situation sociale. Nous essayons ici de présenter le cyberspace de la communication électronique, donc l'*espace* virtuel, comme soumis aux mêmes lois structurelles que l'*image* virtuelle.

Le monde de la communication est nettement marqué par l'élément de la virtualité, et l'image virtuelle aussi bien que la société virtuelle sont constituées par une accumulation dynamique d'éléments divers qui rappellent évidemment le concept de *mémoire* chez Bergson. Martin parle d'un « ensemble d'éléments, la somme infinie de leurs relations, un agencement, un arrangement de parties ou une composition de rapports que Bergson place du côté de la mémoire »<sup>23</sup>. La « continuité communicationnelle » (Philippe Breton) dans laquelle l'homme moderne se voit de plus en plus impliqué engendre une réalité virtuelle qui rappelle l'immanence de la *succession* aussi bien que l'immanence de la *coexistence*. Cela veut

---

<sup>23</sup> Jean-Clet MARTIN, *op. cit.*, p. 22.

dire que l'immanence absolue qu'est le cyberspace s'est mise à reconstituer « le bain vivant et fluctuant [unissant] les signes et le corps » (Pierre Lévy).

Il est clair que l'image électronique pluri-dimensionnelle gigantesque de la réalité virtuelle peut être rattachée à la *durée pure*. Dans la *durée pure* aussi bien que dans la réalité virtuelle la matière se présente à travers un ensemble d'« images » qui ne restent jamais immobiles mais qui semblent constituer une « vraie » réalité. On doit commenter cela à deux niveaux. Bergson a voulu opposer à l'immobilisme de la pensée scientifique l'idée d'un mobilisme dynamique parce que « universel », ce qui reste un point problématique dans le bergsonisme en général. Il n'est pas du tout évident qu'une « mobilité universelle » doive devenir dynamique de façon aussi automatique et aussi vitale que Bergson le suppose, du seul fait qu'elle est « universelle ». En ce sens on peut être tenté de dire que la *durée pure* se présente<sup>24</sup> trop nettement comme une simple inversion de la conception scientifique du temps. Pour cette dernière, tout ce qui est « passé » se perd de façon si systématique que personne ne le considérerait comme une tragédie. Pour Bergson *rien* ne se perd, et cela ne permet pas non plus l'appréciation de la tragédie qu'est la vie. Bergson veut saisir la « vraie vie » mais ce qu'il appelle « vie » demeure une accumulation. La vie s'oppose à la durée, et c'est pour cela que l'intuition bergsonienne reste condamnée à saisir une abstraction.

Le philosophe japonais Nishida Kitaro a critiqué Bergson sur ce plan en disant que son concept de *durée pure* « ne peut pas être considéré comme la vraie vie. La vie inclut la mort et la mort inclut la vie »<sup>25</sup>.

Un autre critique japonais de Bergson, Kimura Bin, cherche en vain une qualité « interfaciale » dans la *durée pure* parce que tout y est vu d'un point de vue subjectif qui exclut le jeu d'échange entre moi et l'autre, jeu par lequel la durée (temporelle et spatiale) est normalement constituée<sup>26</sup>. Kimura écrit : « La durée, dès l'instant où elle se constitue en tant que durée, apporte déjà avec elle l'espace constitutif de sa propre

---

<sup>24</sup> On pourrait opposer qu'il ne soit pas vraiment justifié de parler à propos de la vie chez Bergson d'« accumulation », puisque toute la théorie de l'Élan vital permet à Bergson de dénoncer les représentations réductrices de la vie, du temps, de la mémoire comme étant cumulatifs, spatiaux. D'un côté il est vrai que Bergson veut que la durée soit mouvement, dynamisme, « élan » et non cumulation ou juxtaposition. Mais c'est justement là que réside le problème : cet élan se produit sur un niveau purement « virtuel » qui n'inclut pas des éléments tragiques plus concrets par lesquels « la vie » se trouve menacée.

<sup>25</sup> Kitaro NISHIDA, *Fundamental Problems of Philosophy. The World of Action and the Dialectical World*, Tokyo, Sophia University Press, 1970, p. 67.

<sup>26</sup> Kimura BIN, *Temps et Moi [Jikan to Jiko, 1<sup>ère</sup> partie]* (trad. Richard Delrieu et Kayuko Saeki-Togo, non publiée). Kimura Bin développe le concept de « l'*aidaité* » (du japonais *aida* = entre) comme expérience fondamentale des « choses » qui se fait toujours dans le « entre » du sujet et de l'objet.

altérité. La durée pure ne se réalise que comme la mort de la durée, qui est la mort du temps ».

Tout vise à un manque de « tragique » qui existe parce que Bergson semble éviter consciencieusement, à l'intérieur de la *durée pure*, la confrontation avec des éléments tragiques qui pourraient perturber le caractère pur de la durée, mais qui constituent néanmoins la durée dans la vie humaine.

Il est intéressant de comparer Freud et Bergson sur ce point. En effet, personne n'a jamais insinué que Freud ait contribué d'une quelconque façon à l'idée de la réalité virtuelle, quoique Jean Piaget remarque – certainement à juste titre – que « la mémoire freudienne n'est pas très loin de la mémoire bergsonienne »<sup>27</sup>. En fait, Freud et Bergson croient en une mémoire cumulative, mais ce qui distingue ces deux mémoires est que, selon Freud, il y a de l'oubli, tandis que l'unité de l'esprit bergsonien, qui présente un « devenir mixte » de l'être et du non-être ou de l'un et du multiple, s'affiche comme une entité permanente. Dans la mémoire de Freud il y a le regret que tout ce que l'on crée – dans le monde aussi bien que dans la mémoire – peut avoir des effets néfastes ou bénéfiques. Le fait même de mémoriser est lié à un malaise, et le rêve culturel que l'humanité se crée sous forme de « civilisation » n'est – malheureusement ou heureusement – pas permanent. Chez Bergson, par contre, la présence permanente de la *durée pure* ne semble pas pouvoir être l'objet d'un criticisme culturel. « Spirituelle », elle se considère supérieure à tout malaise dans la civilisation.

C'est cela qui peut nous faire nous sentir « mal à l'aise » chez Bergson puisque dans la société contemporaine une mémoire absolue est souvent liée à un malaise dans la civilisation. Nous le sentons par exemple chaque fois que nous sommes confrontés à l'« industrie de la téléprésence » qui (se trouvant constamment face aux formes les plus sophistiquées du voyeurisme) a développé un vrai « art de la présence » (Paul Virilio). C'est probablement pour cela que Freud est plus proche de nous que Bergson. Mais Bergson entre aussi dans notre imaginaire intellectuel, et cela au sujet de la réalité virtuelle. L'intérêt que Freud portait aux rêves était de révéler des secrets que l'on apprécie toujours, même si l'on veut les révéler, en tant que secrets. Dans la réalité virtuelle – comme dans la réalité médiatique – il n'y a pas de secrets mais tout le monde est devenu un « roi nu ».

---

<sup>27</sup> Jean PIAGET, *La Formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Paris, Delachaux & Niestlé, 1978, p. 198.

Il y a pourtant un élément que Freud et Bergson partagent, et c'est sur fond de cet élément que l'on peut entamer une délimitation de la *durée pure* et de la réalité virtuelle. Ceci est le deuxième niveau de la critique de Bergson. Bergson et Freud voient dans le rêve un phénomène dans lequel la mémoire peut être retenue. « Il faut vouloir rêver pour voir le passé » dit Bergson. Considéré d'un point de vue actuel, on peut dire que l'« humanisme » de la philosophie de Bergson est constitué par le fait que la mobilité de la *durée pure* qui inspire des approches intuitives, peut aussi être saisie par la métaphore du rêve. Enfin, les « multiplicités virtuelles » qui animaient selon Deleuze la pensée bergsonienne dès le début, ne sont peut-être pas purement dialectiques et abstraites, mais culturelles et stylistiques ou même ludiques. Peut-être ont-elles même, comme s'enthousiasmait Jankélévitch, « la sinueuse flexibilité des courbes et la grâce vivante des actions libres »<sup>28</sup>.

Quoiqu'il en soit, ce n'est que si la *durée pure* se révèle être autre chose qu'une actualité élargie jusqu'à perdre son caractère d'actualité, ce n'est que si elle arrive à être une vraie réalité, que l'idéalisme bergsonien arrive à éviter l'abstraction. Et cela dépend de ce que la « simplicité » de « l'Unité » et du « Temps unique » dont parle Deleuze est représentée par une simplicité *scientifique* ou par la simplicité des rêves.

Nous avons donné deux interprétations générales de la philosophie de Bergson en relation avec la réalité virtuelle. Il est difficile de décider laquelle est la plus importante pour une compréhension de la philosophie de Bergson en elle-même. Pour la réalité virtuelle, par contre, il semble que le Bergson qui ressort de notre première interprétation reste le plus important. C'est le Bergson de la durée comme accumulation stable, comme mobilité abstraite, tout court, c'est le Bergson *ordinatique*. Le deuxième, c'est le Bergson *onirique* qui retrace la simplicité tragique du monde à travers un concept de la *durée pure* tout à fait comme si le monde était un jeu. C'est le Bergson qui veut aller par-delà l'idéalisme platonicien et la science pour réfléchir sur les intermédiaires de l'absolu et du possible. A une réalité virtuelle absolument pure dans laquelle tout est *absolument possible*, il préfère des virtualités « mixtes » comme la *chôra* ou le rêve ; des entités donc qui nous semblent être à l'opposé direct de la réalité virtuelle.

---

<sup>28</sup> Vladimir JANKELEVITCH, *Henri Bergson*, Paris, Presses Universitaires de France, 1959, p. 70.

## Communauté virtuelle : l'espace idyllique d'une communauté absolue

La métaphore du « village mondial », métaphore dont on s'est beaucoup servi dans les années soixante-dix, n'avance pas l'idée d'une « ville globale » et ce n'est peut-être pas par hasard si l'on a contourné des métaphores urbaines. Le *village* global, si jamais il a été réalisé par le monde virtuel, est un espace idyllique, un *Wunschtraum* qui ignore les responsabilités citadines.

Philippe Breton est convaincu que « l'*homo communicans* moderne n'aurait pas été possible sans cette fixation préalable de la pulsion nomadique dans laquelle une partie de la créativité de l'homme s'exprimait »<sup>29</sup>. Mais avant d'arriver à l'état de la société de communication, l'homme s'est construit des villes. L'homme quittait donc l'état du nomadisme et fondait des villes dans lesquelles il pouvait agir en contact permanent avec les autres. Ainsi l'espace changeant du nomade est-il remplacé non par un espace subjectif et stagnant, mais par l'espace dynamique et tragique d'une vie sociale citadine.

Avançant dans son processus de civilisation, l'homme tente de réintégrer des éléments nomadiques dans sa vie sédentaire en inventant des mondes imaginaires, ce qui ajoute une dimension existentielle intéressante à sa vie. Mais l'homme ne semble pas être satisfait par le nomadisme que lui offre l'imagination et cède à un romantisme hors mesure qui lui inspire l'aventure d'un nomadisme virtuel. L'homme quitte donc la vie urbaine de la cité et décide de vivre désormais dans des villages idylliques qui ne connaissent, comme c'est le propre de tous les espaces idylliques, ni tragédie ni style. La communauté absolue du cyberspace représente une des versions les plus idylliques de la « cohabitation » humaine que l'on peut imaginer parce qu'elle évite, par l'*Aufhebung* totale de la tension entre le général et l'individuel, toute tragédie. Dans le pire des cas, l'abandon de la vie urbaine au profit d'une idylle virtuelle mènera à la création de cet espace déstylisé qui caractérise les espaces aménagés par les enfants.

On peut comprendre le caractère particulièrement enfantin de cette communauté à travers une réflexion sur la société infantine dans son ensemble que l'on trouve chez le sociologue japonais Takeo Doï. Dans sa célèbre étude sur le phénomène du *amaé* dans la société japonaise<sup>30</sup>, Doï montre comment le fait d'être volontairement

---

<sup>29</sup> Philippe BRETON, *op. cit.*, p. 86.

<sup>30</sup> Takeo DOÏ, *The Anatomy of Dependence*, New York, London, Tokyo, Kodansha, 1973.



dépendant des autres à la manière des enfants peut être idéalisé par une société et devenir une spécificité culturelle. Le *amaé* est le « cajoler » ou « amadouer » que l'on trouve chez les enfants qui refusent de reconnaître à la manière des adultes la responsabilité qu'ils ont dans leur vie vis-à-vis du monde. Ces enfants n'aspirent qu'à être enveloppés dans la tendresse rêveuse de leur mère qui ne leur refuse pas leur *amaé* et aménage pour eux un environnement adapté aux besoins d'*amaé* de l'enfant.

La société de communication s'engage dans la création d'une société virtuelle en tant qu'accumulation d'individus dans laquelle chacun, à travers un acte de communication ludique, dépend de l'autre. La rêverie molle et idyllique produite par une interdépendance absolue d'individus rappelle en effet le criticisme culturel de Takeo Doï au sujet de l'*amaé*. En utilisant une « intuition pure » dans l'univers de la communication électronique, les hommes cherchent la confirmation de leur *amaé* auprès d'une masse d'individus qui forment un bloc opaque et onirique que l'on nomme « communauté virtuelle ».

Comme contrepoids du *amaé*, c'est-à-dire comme procédé pouvant aider l'individu à sortir de la prison de sa rêverie égocentrique qui transforme le monde en un grand « je » rêvé, Doï introduit la notion du *iki*, généralement traduite par « style ». C'est donc un travail stylistique qui, selon Doï, peut faire sortir les individus de la prison de leur rêverie égocentrique<sup>31</sup>. Dans une société d'enfants qui se livrent librement aux cajoleries du *amaé* par contre, le « style » ne peut jamais être engendré en tant que force culturelle.

### La condition autiste

Philippe Breton parle dans son livre *L'utopie de la communication* du « caractère éminemment contemporain de certaines formes d'autisme »<sup>32</sup> qui, pour lui comme pour d'autres, ne semblent pas être sans lien avec l'avènement de nouveaux médias. Lucien Sfez a même créé le terme « tautisme » renvoyant, par sa double référence à la tautologie et à l'autisme, à l'enfermement de l'homme dans des représentations qui ne renvoient à rien d'autre qu'à eux-mêmes<sup>33</sup>. Pierre Fédida a réfuté l'argument de

<sup>31</sup> Concernant la notion de *iki*, cf. mon article « *Iki*, Style, Trace. Shûzô Kuki and the Spirit of Hermeneutics » in *Philosophy East & West* 47, 4, Oct. 1997, p. 554-558. L'analyse du *iki* par Doï se trouve dans l'œuvre citée, p. 80sq. Il faut dire que chez Doï l'opposition du *iki* à l'*amaé* est appuyée par des significations linguistiques des deux mots, puisque *amaé* signifie, outre les significations que nous avons données, « doux » et *iki* « rêche ».

<sup>32</sup> Philippe BRETON, *op. cit.*, p. 128.

<sup>33</sup> Lucien SFEZ, *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1990. Voir aussi Philippe BRETON, *op. cit.*, p. 132.

Sfez en insistant sur l'idée que l'autisme lui-même n'a rien de tautologique parce que l'autiste n'est pas enfermé dans une fiction cognitive comme celle du « double-self de l'ordinateur »<sup>34</sup>. Malgré les réserves – certainement justifiées – des spécialistes de la psychopathologie, on ne peut pas s'empêcher de penser qu'un vrai lien existe entre la société médiatisée ou même virtuelle et l'idée générale que l'on se fait de l'autisme.

D'un côté, la fascination contemporaine pour l'autisme laisse donc supposer que ce phénomène a été sorti de son contexte clinique (comme cela s'est produit pour « l'hystérie » à l'époque de Freud) pour devenir un « concept » ou même une expression populaire. D'un autre côté, malgré les distorsions phénoménologiques que cela implique pour l'autisme lui-même, la raison de la « popularité » de cette anomalie psychique doit être que l'autisme en tant que « malaise dans la civilisation » se fait entendre indépendamment des discours cliniques. Sans pouvoir nier toute possibilité de distorsion, nous voulons produire ici quelques réflexions sur l'autisme et la réalité virtuelle.

On peut se demander si ce qui a été constaté dans cet article sur le rêve et le jeu ne mène pas directement vers la thématique de l'autisme. Les autistes ne jouent pas, ou au moins ne se prêtent pas à ces jeux « où il faut imaginer ou faire semblant »<sup>35</sup>. Ils sont donc incapables de simulation. C'est leur manque d'imagination qui les rend « hyperréalistes » au sens tout à fait proche de la « présence pure » que nous avons mentionné plus haut. Plus loin encore, selon Jacques Hochmann l'autisme peut apparaître comme une caricature du fonctionnement schizophrène<sup>36</sup>.

Si l'on considère le « caractère scientifique » (Donald Meltzer) de la « méthode autiste » d'exploration du monde, et en même temps le manque évident d'abstraction par rapport à l'espace et au temps que les autistes manifestent, on arrive à caractériser l'autisme, à travers ce paradoxe même, comme un « hyperbergsonisme ». Il s'agit bien sûr du bergsonisme « *ordinatiqué* » et non du bergsonisme « onirique ». Chez les autistes tout est concret, même l'espace et le temps. Mais ce concret absolu devient, précisément parce qu'il est absolu, une abstraction. Bergson veut éviter cette abstraction et il le fait en créant l'image d'une « mobilité universelle ». Cette image, nous l'avons rapprochée de l'image onirique.

---

<sup>34</sup> P. FEDIDA, « Autoérotisme et autisme : Conditions d'efficacité d'un paradigme en psychopathologie » in *Revue Internationale de Psychopathologie*, 1990, 2, p. 408.

<sup>35</sup> Michael RUTTER, « Diagnostic et définition » in M. RUTTER, E. SCHOPLER (éd.), *L'autisme : Une réévaluation des concepts et du traitement*, Paris, Presses Universitaires de France, 1978, p. 1.

<sup>36</sup> Jacques HOCHMANN, « Cordélia ou le silence des sirènes : Une relecture de l'autisme infantile de Kanner » in Roger PERRON & Denis RIBAS (éd.), *Autismes de l'enfance*, Paris, Presses Universitaires de France, 1994, p. 33.

Les enfants autistes, par contre, manquent notamment de l'imagination nécessaire pour voir une image temporelle « globalisée » à l'intérieur de laquelle se déploie un vrai dynamisme temporel. Bruno Bettelheim a analysé jusqu'à quel point « l'enfant [autiste] ne se fait pas un tableau global, simultanée, de ces différentes images successives. Pour ce faire, il faut d'abord se représenter mentalement un objet qui a été déplacé et n'est plus visible »<sup>37</sup>.

Jacques Hochmann a dit que le temps des autistes est « sans durée ». Un temps qui n'a *absolument* pas de durée devient, comme le dit aussi Hochmann, un temps circulaire, c'est-à-dire une forme ludique de l'emploi du temps. Il n'y a pas de « successions » dans le temps de l'enfant autiste<sup>38</sup>, ce qui veut dire que le manque d'une « image globale » *imaginée* du temps rend le passé *présent*. Le passé est donc là, mais il n'est pas reconnu en tant que passé. L'enfant autiste vit dans une « immanence totale » ou dans un présent absolu :

« Lorsque je dis que Marcia commençait à reconnaître quelques événements isolés de son passé, cela ne veut pas dire que pour elle ils appartenaient au passé. Les expériences passées dominaient encore trop sa vie présente pour qu'elle crût que quelque chose était terminée une fois pour toutes. Pour qu'une expérience soit vraiment derrière nous, il faut que nous ayons le sentiment que les événements passés et importants ne peuvent plus agir sur notre présent. (...) rien pour elle n'appartenait au passé »<sup>39</sup>.

« L'avantage » de ce présent absolu qui ne connaît pas de succession est que toute « tragédie » en est naturellement exclue. Il est d'ailleurs tout à fait possible d'interpréter l'autisme comme dû à une « hypersélectivité » générale qui fait apparaître l'enfant autiste comme un être hypersensible, obligé de « faire le tri » entre tous les *stimuli* qui se présentent à lui afin d'éviter un sentiment trop « tragique » vis-à-vis de la réalité. Il y a des études<sup>40</sup> qui caractérisent l'enfant autiste exactement ainsi.

---

<sup>37</sup> Bruno BETTELHEIM, *La forteresse vide. L'autisme infantile et la naissance du soi*, Paris, Gallimard, 1969, p. 554.

<sup>38</sup> Bruno BETTELHEIM, *op. cit.*, p. 119.

<sup>39</sup> Bruno BETTELHEIM, *op. cit.*, p. 253.

<sup>40</sup> Cf. Marion LÉBOYER, *Autisme infantile : Faits et modèles* : « [L'enfant autiste] répond à un nombre restreint de stimuli. On dit que l'enfant « hypersélectionne » un certain type d'informations parmi celles qui sont simultanément disponibles dans son environnement. » Cf. Aussi Lorna WING, « Approche épidémiologique des

Le tragique peut être évité, mais les efforts pour vivre dans un éternel présent vont finalement échouer, et cela pour des raisons remarquables. La perte du temps est tragique et l'enfant essaie de rattraper ce temps par ce qui apparaît comme un jeu, mais qui n'a pourtant, comme il est caractéristique pour les « rituels » autistes, pas de qualité ludique. Hochmann rapporte des « tentatives désespérées » de ces enfants pour « reproduire très exactement une expérience qui fut heureuse, et la colère douloureuse qui les saisit parce qu'ils n'y parviennent pas. La deuxième fois, simplement parce qu'elle est seconde, selon le principe d'Héraclite, n'est jamais identique à la première... »<sup>41</sup>.

C'est donc la reproduction de ce que Husserl appelait le « style » subjectif des choses et qu'il rapprochait, lui aussi, du fleuve héraclitéen, qui semble dépasser les autistes. L'enfant fait l'expérience douloureuse d'un écart entre le présent et le passé qu'il n'arrive pas à combler à cause de son inaptitude à joindre et reproduire le vrai « style actuel » du monde. Finalement l'enfant autiste décide de vivre dans le temps circulaire et absolu dans lequel même l'écoulement du fleuve héraclitéen n'a pas de durée. Ainsi il reste « insensible à la poésie du monde » et « ferme ses oreilles et ses yeux à l'appel de l'originnaire »<sup>42</sup>.

Dans ce temps circulaire où il a décidé de vivre, toutes « suspensions stylistiques » du temps, même des petits « retards » ou des « projets » apparaissent comme une tragédie ou « comme une catastrophe »<sup>43</sup>. L'enfant décide de passer son temps à « jouer » selon des rituels vides qui ont lieu à l'intérieur d'une durée si pure que pour celui qui y entre, même le corps physique cesse d'exister et la douleur physique n'est plus sentie.

Il y a là certainement des ressemblances avec le monde virtuel. D'abord, dans le monde virtuel l'être communicant est un ordinateur et n'a pas de corps<sup>44</sup>. Avoir un corps dans un espace réel et un temps réel est pourtant essentiel pour la perception d'une réalité revêtue d'un sens (stylistique). L'absence fréquente du « je » dans le vocabulaire des autistes a un rapport avec cette non-corporalité. Là où tout est « je »

---

caractéristiques sociales comportementales et cognitives » in RUTTER & SCHOPLER (*op. cit.*) qui rapporte les travaux de C. Hutt, S. Forest, J.M. Richer : « Selon ces recherches, l'enfant autiste est hyperstimulé par les approches sociales. Un contact oculaire direct entraîne particulièrement cette hyperstimulation. En conséquence, les enfants autistes sont motivés pour éviter les approches sociales et le regard d'autrui » (p. 35). Voir aussi les travaux de Kimura Bin sur ce sujet. Kimura définit l'autisme primaire comme une « protection » à l'égard d'un contact.

<sup>41</sup> Jacques HOCHMANN, *op. cit.*, p. 35.

<sup>42</sup> Jacques HOCHMANN, *op. cit.*, p. 40.

<sup>43</sup> Bruno BETTELHEIM, *op. cit.*, p. 253.

<sup>44</sup> Philippe BRETON, *op. cit.*, p. 52.

(comme chez les autistes) il n'y a pas de « tu » non plus. Par conséquent, un « nous » social et urbain qui correspond à une réalité politique ne peut pas se développer. Tout ce qui reste est un « nous » idyllique qui n'est rien d'autre que le prolongement du propre soi.

L'autre problème est celui de n'avoir pas de rêve. Si l'on voit, comme le fait par exemple Donald Meltzer, le rêve comme un « théâtre visant à la production de sens » qui donne, par son activité rêveuse, un *sens* au monde non-rêvé, on peut comprendre l'autisme comme dû à un manque de capacité à développer une scène onirique imaginaire du temps et de l'espace, scène qui représente pourtant le fondement nécessaire pour toute production d'un « sens stylistique » des phénomènes. Meltzer ajoute à son passage sur le « rêve comme producteur de sens » un commentaire sur l'autisme<sup>45</sup> et dit que l'étude du comportement de ces enfants aurait montré que la « perte des rêves » signifie aussi la « perte de sens ».

Pierre Fédida s'efforce encore de voir le « silence où les corps reçoivent une étrange évidence visuelle » et où il n'y a pas de « mimétique du même », comme une expression qui reste malgré tout *onirique* au sens freudien. Mais le fait notamment qu'il rencontre des grandes difficultés à le faire, nous laisse soupçonner qu'il existe une vraie distance, et cela déjà au niveau de l'apparence, entre le monde autiste et celui des rêves<sup>46</sup>.

Selon les recherches sur la « capacité à la rêverie de la mère »<sup>47</sup> poursuivies par Hochmann, Serge Lebovici et d'autres, « les actions du bébé se déploient selon une temporalité, un avant, un pendant, un après » dans la « rêverie maternelle » que la mère expose devant son enfant. « Elles se succèdent selon une causalité »<sup>48</sup>. Hochmann introduit ces observations sur l'importance du rêve (maternel) pour le développement cognitif de l'enfant dans son article sur l'autisme déjà cité :

---

<sup>45</sup> Donald MELTZER, *Dream-Life : A Reexamination of the Psycho-analytical Theory and Technique*, Strach Tag, Clunie Press, 1984. Cité de la traduction allemande, p. 112.

<sup>46</sup> FEDIDA (*op. cit.*) : « L'autre est une projection du même. Dans le cas de l'autisme, tout est mis en cause. Est-il possible d'opérer une telle mimétique face à ce silence où les corps reçoivent une étrange évidence visuelle ? (...) La topologie esthétique de l'observation exige des mots qu'ils soient eux-mêmes des actes sensoriels de signification. Mais sommes-nous si loin de l'exigence freudienne toujours maintenue d'écouter les psychotiques de même que l'on doit écouter les rêves ? Et n'est-ce pas ici encore le paradigme du rêve qui assure la figurabilité des formes ? », p. 402-403.

<sup>47</sup> Le numéro spécial de la *Revue Française de la Psychanalyse* N°5, 1987 (« La psychanalyse et la capacité de rêverie de la mère. Colloque de Deauville 1986 ») peut servir d'introduction à ce sujet.

<sup>48</sup> Jacques HOCHMANN, *op. cit.*, p. 52.

« Le langage de la rêverie maternelle, auquel l'enfant, à l'origine, est exposé, semble avoir une double polarité. C'est un langage intérieur, un récit que la mère se fait à elle-même, et qui, comme disait Novalis, « ne se soucie que de lui même. » Mais c'est aussi un texte adressé à un tiers dont l'absence est essentielle à la reproduction du récit. »<sup>49</sup>

Selon Hochmann, au commencement n'était pas le mythe, mais « la rêverie d'une mère. » Là où cette expérience onirique a manqué d'installer une vision temporelle et spatiale « correcte » de la réalité, il y aura des distorsions. La perte du sens équivaut donc à la perte d'une généralité que l'on veut bien appeler stylistique. Cette perte crée une sorte de « réalité surréaliste » caractérisée par une insensibilité pour le « style général » des choses et une obsession pour les détails. La dimension surréaliste du rêve virtuel devient clair ici. Roger Lewinter, en commentant la relation du surréalisme avec le rêve, parle de « l'autisme » de cette partie de la peinture surréaliste qui cherche en vain à reproduire le rêve, parce qu'elle se contente d'une interprétation des rêves au lieu de reconnaître le rêve en sa généralité : « Tout au plus la peinture rejoint-elle ainsi l'autisme du rêve. Il faudrait situer ici cette partie importante de toute peinture surréaliste, ou onirique déviée (...). La peinture, la littérature, et la musique du rêve actuellement ne retiennent que l'autisme, et ignorent sa généralité »<sup>50</sup>.

Ceci a certainement trait à la différence fondamentale qui existe entre le rêve et le « contenu de rêve » ou entre ce que Jung appelle le rêve « *eigentlich* » et le rêve « *uneigentlich* » (symbolique)<sup>51</sup>. Tandis que certaines formes de « l'art du rêve » arrivent à sortir de ce labyrinthe qui enferme les êtres dans une « *Uneigentlichkeit* » intellectualisée et autiste, la réalité virtuelle semble être condamnée à y rester par définition capturée.

---

<sup>49</sup> Jacques HOCHMANN, *op. cit.*, p. 43.

<sup>50</sup> Roger LEWINTER, « Pans de mur jaune » in *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, coll. « L'Espace du rêve » n°5, printemps 1972.

<sup>51</sup> C.G. JUNG, *Über psychische Energetik und das Wesen der Träume*, Zürich, Rascher, 1946, p. 200.

## Bibliographie

BACHELARD Gaston, *La Poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, 1961.

BENJAMIN Walter, « Paris, die Hauptstadt de XIX Jahrhunderts » in *Gesammelte Werke* [édité par R. TIEDEMANN & H. SCHWEPPENHÄUSER] Vol. V, 1, Frankfurt, Suhrkamp, 1982.

BERGSON Henri, *Le Rire. Essai sur la signification du comique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1993.

BETTELHEIM Bruno, *La Forteresse vide. L'autisme infantile et la naissance du soi*, Paris, Gallimard, 1969.

BINSWANGER Ludwig, *Le Cas Suzanne Urban. Étude sur la schizophrénie*, Paris, Desclée de Brouwer, 1957.

BRETON Philippe, *L'Utopie de la communication*, Paris, Découverte, 1992.

BRETON Philippe et PROULX Serge, *L'Explosion de la communication*, Paris, Découverte, 1991.

DOÏ Takeo, *The Anatomy of Dependence*, New York, London, Tokyo, Kodansha, 1973.

FEDIDA Pierre, « Autoérotisme et autisme : Conditions d'efficacité d'un paradigme en psychopathologie » in *Revue Internationale de Psychopathologie*, 1990, 2.

FOUCAULT Michel, *Folie et déraison*, Paris, Plon, 1961.

GOLDSCHMIDT Victor, *Temps physique et temps tragique chez Aristote*, Paris, Vrin, 1982.

GRANGER Gille-Gaston, *Le Probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*, Paris, Odile Jacob, 1995.

—, *Essai d'une philosophie de style*, Paris, Odile Jacob, 1988. [Armand Colin, 1968]

GRAS Alain et POIROT-DELPECH Sophie (éds.), *L'Imaginaire des techniques de pointe. Au doigt et à l'œil*, Paris, Harmattan, 1989.

HOCHMANN Jacques, « Cordélia ou le silence des sirènes : Une relecture de l'autisme infantile de Kanner » in Roger PERRON & Denis RIBAS (éds.), *Autismes de l'enfance*, Paris, Presses Universitaires de France, 1994.

HUSSERL Edmund, *Die Krise der europäischen Wissenschaften*, La Hague, Nijhoff, 1954.

JANKELEVITCH Vladimir, *Henri Bergson*, Paris, Presses Universitaires de France, 1959.

JUNG Carl-Gustav, *Über psychische Energetik und das Wesen der Träume*, Zürich, Rascher, 1946.

KIMURA Bin, *Temps et Moi [Jikan to Jiko, 1<sup>ère</sup> partie]* (trad. Richard Delrieu et Kayuko Saeki-Togo, non publiée).

LEBOYER Marion, *Autisme infantile : Faits et modèles*, Paris, Presses Universitaires de France, 1985.

LEVY Pierre, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La découverte, 1997.

LEWINTER Roger, « Pans de mur jaune » in *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, coll. « L'Espace du rêve » n°5, printemps 1972.



MARTIN Jean-Clet, *L'Image virtuelle : Essai sur la construction du monde*, Paris, Kimé, 1996.

MELTZER Donald, *Dream-Life : A Reexamination of the Psychoanalytical Theory and Technique*, Strach Tag, Clunie Press, 1984.

NISHIDA Kitaro, *Fundamental Problems of Philosophy. The World of Action and the Dialectical World*, Tokyo, Sophia University Press, 1970.

OHASHI Ryôsuke, « La théorie des groupes et la notion du monde chez Nishida » in A. BERQUE & Ph. NYS (éd.), *Logique du lieu et œuvre humaine*, Bruxelles, Ousia, 1997.

PIAGET Jean, *La Formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Paris, Delachaux & Niestlé, 1978.

RODIN Auguste, *L'Art*, Paris, Grasset, 1911.

RUTTER Michael, « Diagnostic et définition » in M. RUTTER, E. SCHOPLER (éd.), *L'autisme : Une réévaluation des concepts et du traitement*, Paris, Presses Universitaires de France, 1978.

SFEZ Lucien, *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1990.

WING Lorna, « Approche épidémiologique des caractéristiques sociales comportementales et cognitives » in RUTTER & SCHOPLER (*op. cit.*).

**Thorsten Botz-Bornstein<sup>52</sup>**

---

<sup>52</sup> Un article traitant du même sujet a été publié par le même auteur à [www.ctheory.net/default.asp](http://www.ctheory.net/default.asp).