



réel | virtuel

1 Textures du numérique. Février 2010

Corps et surfaces vidéoludiques : y a-t-il une « réalité du virtuel » ?

Jacques Brunet-Georget

En 2008, dans *Organes sans corps - Deleuze et conséquences*, le philosophe Slavoj Žižek évoque la « réalité du virtuel » pour s'opposer à une idée pauvre de la « réalité virtuelle » comprise comme une reproduction de l'expérience par une expérience artificielle. Il propose au contraire, à titre de concept opératoire, une équivalence entre le réel et le virtuel qui surprend d'autant plus qu'elle est construite à partir de deux champs théoriques différents, et traditionnellement opposés : la philosophie de Deleuze et la pensée de Lacan. Comment comprendre l'équation entre le « virtuel » comme un pur devenir qui « existe sans être » et le « réel » comme un point aveugle, sans consistance, qui résiste aux images et à la symbolisation ? Outre les problèmes définitionnels qu'elle suppose, cette équation se complique à l'endroit de la question du corps. S'il y a du sens à repenser le virtuel, le fait que son concept soit traversé de part en part par une tension entre le corporel et l'incorporel est-il une impasse intenable, ou n'est-il pas justement son ressort propre ? L'enjeu de ce propos sera donc d'interroger un concept paradoxal du virtuel – ou plutôt la possibilité même d'un tel concept. Pour ce faire, nous nous appuyerons sur l'expérience du corps dans le jeu vidéo. De fait, celle-ci requiert un agencement de surfaces hétérogènes : la surface de la peau, les enveloppes prothétiques, le circuit physique du jeu, la surface des images numériques, etc. C'est en ce sens qu'on peut parler de texture à propos du corps : il devient le corps même du jeu qui le modifie et le stimule au sein d'une expérience globale, la texture désignant à la fois un mode formel, différentiel, d'entrecroisement de plusieurs niveaux de « réalité », et la consistance de surfaces qui se doublent pourtant les unes les autres. Dans la spécificité de notre questionnement, l'idée de « texture » est opérante à deux autres niveaux : elle désigne une « figure » qui émerge de certains passages de Deleuze et de Lacan (métaphore textile, dessin topologique, image de la toile d'araignée...) pour tenter de cerner ce qui échappe à la représentation ; enfin, elle renvoie à la trame même du langage théorique, à ses impasses et à ses nœuds, tels que les révèle – et les travaille – la tentative de forger un concept « impossible » du virtuel.

Entre Deleuze et Lacan : la « réalité du virtuel » et la logique des surfaces

Dès les premières lignes d'*Organes sans corps - Deleuze et conséquences*, Slavoj Žižek parle de la « réalité du virtuel » à la faveur d'une étrange équation entre le concept deleuzien de « virtuel », compris comme la clef de voûte de la pensée de Deleuze, et le concept lacanien de « Réel » : « S'agissant de Deleuze, la première définition qui nous vient à l'esprit est celle de philosophe du virtuel – et, aussitôt, nous devons opposer son idée du virtuel à toutes les formes, envahissantes, de réalité virtuelle : ce qui importe à Deleuze, ce n'est pas la réalité virtuelle mais *la réalité du virtuel* (soit, en termes lacaniens, le Réel lui-même)¹. » Le propos est elliptique et demande à être élucidé. Il faut tout d'abord le comprendre comme une façon de résister à une idée pauvre de la « réalité virtuelle » : celle-ci renvoie à l'imitation d'une réalité supposée intangible, à la reproduction de son expérience par un médium artificiel. Au contraire, parler de la « réalité du virtuel » revient à « affirme[r] la réalité du virtuel en tant que tel et [à] assume[r] ses effets et conséquences réels² ». Pour appréhender le second terme de ce nœud, il semble naturel de se tourner vers Deleuze qui développe très tôt un concept du virtuel à partir d'une opposition ontologique entre être et devenir. Comme il l'indique dans *Logique du sens*, il s'agit d'un devenir en soi, qui n'arrive jamais « réellement » : il est toujours à venir et déjà passé. En tant que tel, le devenir suspend en même temps séquentialité et directionnalité : ainsi, dans un processus réel de devenir, le point critique de température (0°C) a toujours une direction (l'eau gèle ou fond), tandis qu'en tant que devenir pur extrait de sa corporalité, ce point de passage n'est plus le passage d'un état à un autre, mais un passage « pur », neutre quant à sa directionnalité, parfaitement symétrique. Une chose peut ainsi devenir plus grande (qu'elle n'était) et plus petite (qu'elle ne sera). Il faut souligner que le devenir est « stérile » en ce qu'il est dépourvu d'efficacité positive et qu'il se donne comme un pur effet, comme un « extra-être impassible, [...] inefficace, à la surface des choses³ ». Le devenir est virtuel car il est en excès sur ses causes corporelles, improductif, et qu'il se déploie dans un espace paradoxal que Deleuze décrit comme une pellicule idéale à la surface des choses et du langage, surface dépourvue de profondeur, qui ne cesse de s'étaler et de se retourner sur elle-même, à la manière des figures sans épaisseur dans *Alice au pays des merveilles* ou de la bourse de Fortunatus, présentée comme anneau de Moebius, faite de « mouchoirs cousus *in the wrong way*⁴ », de telle façon que sa surface extérieure est en continuité avec sa surface interne : « c'est toujours en longeant la surface, la frontière, qu'on passe de l'autre côté, par la vertu d'un anneau. La continuité de l'envers et de l'endroit remplace tous les paliers de profondeur⁵ ». Paradoxalement, c'est cette surface virtuelle qui possède le plus haut degré de réalité ontologique ; d'autre part, on y pressent un paradigme particulièrement adéquat pour penser les « coutures » et la texture annulaire du numérique.

¹ S. Žižek, *Organes sans corps - Deleuze et conséquences*, Paris, éd. Amsterdam, 2008, p. 15.

² *Ibid.*

³ G. Deleuze, *Logique du sens*, Paris, éd. de Minuit, coll. « Critiques », 1969, pp. 16-17.

⁴ *Ibid.*, p. 21.

⁵ *Ibid.*

Quel sens y a-t-il à affirmer, maintenant, que le virtuel ainsi conçu coïncide avec la version lacanienne du réel ? Chez Lacan, le réel désigne un point aveugle qui résiste à l'image et à la symbolisation. Plus précisément, il pointe ce que l'intervention du symbolique – le fait qu'un sujet parle – rend irréductiblement inaccessible au sujet : il s'agit du reste d'une jouissance absolue, à jamais perdue et limitée du fait de l'inscription du sujet dans le langage. À ce titre, il répond à une modalité à la fois logique et temporelle que Lacan nomme « impossible » et qui se caractérise par le fait d'appeler sans cesse une écriture, une inscription, qui rate son objet : « [l]e *ne cesse pas ne pas s'écrire*, [...] c'est l'impossible, tel que je le définis de ce qu'il ne puisse en aucun cas s'écrire⁶ », précise-t-il dans le séminaire *Encore*. Si le réel est « la forme pure de surgissement du temps », comme le glose Alain Juranville⁷, c'est qu'il désigne ce par quoi l'événement, dans sa teneur et son impact, ne se laisse jamais anticiper et se répète par là même dans une insistance indéfinie (« dans ce qui mène les hommes, dans ce qui les fait foncer toujours par les mêmes voies⁸ »), survenant en un point qui sert de limite absolue à toute description cognitive et qui reconduit sans cesse la tentative d'en cerner les contours. En ce sens, peut-être, le réel consonne avec la conception deleuzienne d'un devenir impersonnel en excès sur l'ordre positif de l'être et qui brouille les dualismes signifiants. Toutefois, Lacan repère dans la logique, en tant qu'écriture minimale, mais aussi dans la « topologie », au sens d'une géométrie paradoxale des surfaces, une manière d'inscrire cet ininscriptible : « la formalisation de la logique mathématique, si bien faite à ne se supporter que de l'écrit, ne peut-elle nous servir dans le procès analytique, en ceci que s'y désigne ça qui retient les corps invisiblement ? S'il m'était permis d'en donner une image, je la prendrais aisément de ce qui, dans la nature, paraît le plus se rapprocher de cette réduction aux dimensions de la surface qu'exige l'écrit [...] – ce travail de texte qui sort du ventre de l'araignée, sa toile. Fonction vraiment miraculeuse, à voir, de la surface même surgissant d'un point opaque de cet étrange être, se dessiner la trace de ces écrits, où saisir les limites, les points d'impasse, de sans-issue, qui montrent le réel accédant au symbolique⁹. » De nouveau, la métaphore est suggestive : la texture du symbolique est analogue à une « toile » qui s'enlève à partir d'un « point opaque », c'est-à-dire d'un point de réel qui, nous dit Lacan, « retient les corps invisiblement ». Ce qui importe, c'est que la surface signifiante, striée de lignes et limitée par des points de butée, ne produit des effets que pour autant qu'elle ne soit pas pleinement réalisée, son incomplétude renvoyant à une zone aveugle, à un « être » sans consistance qui évide la positivité du sens. À ce titre, le réel qu'elle indique est aussi bien virtuel : il est l'être à la fois le plus dense et le moins substantiel, la forme pure d'un « devenir » – pour employer une expression deleuzienne – qui ne cesse pas de (ne pas) s'écrire.

⁶ J. Lacan, *Le Séminaire, livre XX : Encore (1972-1973)*, séance du 20 mars 1973, texte établi par J. Alain-Miller, Paris, éd. Le Seuil, 1975, p. 87.

⁷ A. Juranville, *Lacan et la philosophie*, Paris, éd. P.U.F., coll. « Philosophie d'aujourd'hui », 1984, p. 31.

⁸ J. Lacan, *Encore, op. cit.*, p. 87.

⁹ *Ibid.*, p. 86.

De fait, ces élucidations laissent entrevoir une affinité entre ce qui « existe sans être », c'est-à-dire ce qui arrive aux corps sans s'effectuer entièrement dans un état de corps (le virtuel au sens de Deleuze) et ce qui insiste au-delà de toute consistance ontologique (le réel lacanien). D'autre part, chacune de ces perspectives s'appuie sur un réseau métaphorique qui fait valoir le sens, l'événement, ou la vérité comme un « effet de surface » au sein de textures paradoxales, d'une manière qui pourrait faire signe vers les nouveaux médias numériques. Cela étant posé, revenons sur la thèse inaugurale de Žižek. Il illustre l'affirmation de « la réalité du virtuel » à travers l'exemple d'un attracteur en mathématiques : toutes les lignes ou tous les points se trouvant dans sa sphère d'attraction ne cessent jamais de l'approcher, sans jamais atteindre sa forme. Dans ce cas, l'existence de la forme est purement virtuelle, mais c'est précisément le virtuel en tant que tel qui est réel au sens de « l'immuable point focal autour duquel circulent tous les éléments¹⁰ ». Et si Žižek parle aussitôt d'une « différence ontologique » entre le réel et le virtuel, c'est une manière de reconduire une différence entre le « réel » et la « réalité », dans une perspective, du reste, proche de Lacan, afin d'aiguiser l'égalité de départ. Il prend pour exemple la façon dont la physique quantique conçoit la relation entre les particules et leurs interactions. Dans un premier temps, il apparaît – ontologiquement – qu'il *existe* des particules qui interagissent sur le mode de l'onde ou de l'oscillation ; mais, dans un second temps, en un changement radical de perspective, le fait ontologique primordial devient l'onde elle-même (les trajectoires, les oscillations), insaisissable comme telle, les particules n'étant finalement rien d'autre que des points nodaux dans lesquels différentes ondes se recoupent ou des points « critiques » où un pur « devenir » – au sens de Deleuze – s'extrait de toute positivité pour passer d'un état à un autre : la « réalité dure » – ou supposée comme telle – qui émerge de la fluctuation résulte de l'effondrement de la « fonction-onde » du fait de la conscience qui observe.

Toutefois, l'équation entre « réel » et « virtuel » se complique à l'endroit de la question du corps. D'une part, le réel est précisément ce qui permet à Lacan d'appréhender le corps comme « substance jouissante », non objectivable comme telle, et dans sa force de surgissement : « la substance du corps, à condition qu'elle se définisse seulement de ce qui se jouit. [...] Cela ne se jouit que de le corporiser de façon signifiante. Ce qui implique quelque chose d'autre que le *partes extra partes* de la substance étendue¹¹. » Pris dans l'Autre du langage, le corps est le lieu d'insistance de la jouissance. À ce titre, il déploie une surface hétérogène à la spatialité mesurable de l'étendue : il s'agit d'une surface faite de trous, de béances, de zones partielles et en recomposition permanente, d'une texture pulsionnelle qui se caractérise d'être irrésistiblement prégnante (une « substance » qui « cause » le désir) et largement insaisissable (un lieu virtuel). D'autre part, il existe chez Deleuze un concept ultérieur du virtuel, à partir de *L'Anti-Edipe*, qui le situe du côté des flux d'intensité productifs, positifs, à partir desquels apparaissent les corps. Si, en

¹⁰ S. Žižek, *Organes sans corps - Deleuze et conséquences*, op. cit., p. 16.

¹¹ J. Lacan, *Encore*, op. cit., séance du 19 décembre 1972, p. 26.

1969, le virtuel désignait un devenir immatériel, stérile, un devenir de surface en rupture avec ses causes corporelles et en excès par rapport à ses processus génératifs, Deleuze développe avec Guattari une logique consistant à produire une réalité corporelle à partir d'intensités virtuelles. C'est la logique du « corps sans organes » : les entités corporelles positives sont le produit, la création, du pur flux du devenir, à travers l'actualisation et la différenciation d'un champ virtuel passant du devenir à l'être¹². Žižek relève cette tension entre le virtuel comme devenir productif et le virtuel comme lieu de l'événement-surface stérile et la reformule comme une opposition du « corps sans organes » (CsO) et des « organes sans corps » (OsC). « Le flux productif du pur devenir, demande-t-il, n'est-il pas, d'un côté, le CsO, le corps pas encore structuré ou déterminé en tant qu'organes fonctionnels ? Et, de l'autre côté, les OsC ne sont-ils pas la virtualité du pur affect, extrait de tout enracinement dans le corps¹³ ? » Il exemplifie l'idée d'OsC avec le sourire du chat du Cheshire, qui persiste même quand le corps du chat n'est plus présent. Dès lors se pose la question suivante : s'il y a du sens à repenser le virtuel, le fait que son concept soit traversé de part en part par une tension entre le corporel et l'incorporel est-il une impasse intenable, ou n'est-il pas justement son ressort propre ?

Le corps vidéoludique : texture(s) paradoxale(s), concept impossible ?

C'est ici qu'une réflexion sur le « jeu vidéo » en tant qu'il met le corps aux prises avec les images numériques pourrait trouver tout son intérêt. Le « jeu vidéo » peut être défini comme l'ensemble des pratiques ludiques de type informatique comportant une dimension interactive et des images en mouvement. L'expression désigne à la fois un programme abstrait, les assemblages entre divers périphériques et leurs interfaces virtuelles comprenant un écran (ordinateurs, consoles et télévisions, bornes d'arcades, etc.) ainsi que les activités qui s'y rattachent. Certains travaux récents, comme ceux de Mélanie Roustan, ont montré que les compétences physiques, cognitives et émotionnelles que requiert l'expérience vidéoludique reposent sur des processus d'« incorporation » : à force de répétition, des enchaînements sont routinisés au point de ne plus mobiliser la conscience réflexive, et les sensations s'étendent dans les objets qui se font prothèses perceptives. Le joueur de jeu vidéo « incorpore » la dynamique complexe d'un jeu vidéo au point d'en oublier ses doigts en mouvement pour déporter ses sensations sur le personnage virtuel qu'il incarne. Il y a extension du corps vécu, subjectif mais bien ressenti, jusque dans l'univers onirique simulationnel. Selon Mélanie Roustan, l'opposition entre réalité et virtualité se révélerait alors caduque, et avec elle la dichotomie corps-esprit. La « réalité virtuelle », serait une sorte de « non-lieu » qui propose un voyage dans un système reconnaissable, mais sans site assignable¹⁴.

¹² Voir G. Deleuze, F. Guattari, *L'Anti-Œdipe, Capitalisme et Schizophrénie 1*, Paris, éd. de Minuit, Paris, 1971.

¹³ S. Žižek, *Organes sans corps - Deleuze et conséquences*, op. cit., p. 46.

¹⁴ Voir M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers des Sciences

Philippe Rigaut, lui, parle de cette « curieuse union du mouvement et de l'immobilité¹⁵ » au sens d'une expérience étrange de la spatialité mettant littéralement « en jeu » l'ensemble des dimensions bio-psycho-sociales du sujet. Plus précisément, si le corps est impliqué dans l'expérience vidéoludique, c'est à travers un agencement de surfaces hétérogènes : la surface de la peau, parfois doublée d'enveloppes prothétiques (combinaison, gants, dans certains contextes simulationnels), le substrat matériel formé par l'agencement de la perception nerveuse, du contact sensoriel et du circuit physique du jeu, la surface des images numériques qui représentent ou prolongent le propre corps du joueur. Ainsi, la « texture » du corps devient le corps même du jeu qui la modifie et la stimule au sein d'une expérience globale : elle désigne à la fois un mode formel, différentiel, d'entrecroisement de plusieurs niveaux de « réalité », et la consistance, l'état substantiel, de surfaces qui se doublent pourtant les unes les autres. D'ordinaire, l'utilisateur est mis en contact avec les images numériques par des gestes manuels et digitaux, mouvements analogiques que la machine transforme en informations numériques, puis dont elle restitue les effets par le biais de l'image figurative et du son, donc par une voie analogique reconnue par nos sens. Mais la recherche contemporaine ouvre de nouvelles perspectives. Il y a quelques mois, l'équipe du neurobiologiste Henrik Ehrsson de l'Institut Karolinska de Stockholm a par exemple mis au point des expériences donnant l'illusion – sensitive – de sortir de son corps, à partir d'un dispositif utilisant entre autres des lunettes dites de « réalité virtuelle¹⁶ ».

Il est stratégique de s'appuyer sur la spécificité – même mouvante – de la surface numérique pour mettre au travail les concepts en question. Comment une certaine expérience des surfaces, dans le jeu vidéo, pourrait-elle situer le corps du côté d'une réalité à la fois insistante et extérieure à l'ordre positif de l'être, à la fois immanente et en excès sur ses causes effectives ? Et si cette réalité mérite d'être qualifiée de « virtuelle », en quoi le type de jouissance qu'elle engage suppose-t-il en même temps un point irréductible à l'image et à l'intégration – un point « stérile » en quelque sorte – et une logique productive qui permette de faire évoluer le corps dans le dispositif numérique ? L'hypothèse avancée serait que la « texture » du corps vidéoludique est un vecteur privilégié pour fournir un concept du virtuel à partir de ce qui limite justement son intelligibilité. En tant que dispositif d'interaction, le jeu vidéo étale et redéploie la « substance » charnelle dans une dimension plane aux plis et aux replis illimités dans laquelle le dehors (l'enveloppe physique du joueur, la surface des périphériques) se rebrousse dans le dedans (le volume sans profondeur de l'image, le vécu sensoriel propagé dans tous les prolongements prothétiques). Ces lignes de Deleuze à propos du roman de Carroll pourraient donner une idée d'une telle spatialité : « le début d'*Alice* [...] cherche

Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », 2003 ; et M. Roustan, « La pratique du jeu vidéo : expériences de réalité virtuelle ? », *Champs culturels*, n°18 « Virtualité, art et culture », 2004, pp. 16-19.

¹⁵ P. Rigaut, *Au-delà du virtuel. Exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 149.

¹⁶ Voir A.-F. Hivert, « Dans la peau d'un autre », *Libération*, 10 février 2009.

<http://www.liberation.fr/sciences/-dans-la-peau-d-un-autre> [dernière consultation : 02/12/2009].

encore le secret des événements [...] dans la profondeur de la terre, puits et terriers qui se creusent, qui s'enfoncent en dessous, mélange de corps qui se pénètrent et coexistent. À mesure que l'on avance dans le récit, pourtant, les mouvements d'enfoncement et d'enfouissement font place à des mouvements latéraux de glissement, de gauche à droite et de droite à gauche. Les animaux des profondeurs deviennent secondaires, font place à des *figures de cartes*, sans épaisseur. [...] Le devenir illimité tient tout entier maintenant dans cette largeur retournée¹⁷. » Se développe une sorte d'écriture symbolique dessinant « les limites, les points d'impasse, de sans-issue » – un « travail de texte¹⁸ » – qui commande la grammaire des actions et des déplacements, mais sans les asservir à un code souverain : la circulation du point de vue au sein de l'image est réglée, mais potentiellement libre, et réserve une part « opaque », c'est-à-dire un point où le code signifiant ne se referme pas totalement sur lui-même et vient convoquer la jouissance du joueur. Et de fait, il y a bien jouissance, mais elle n'est pas circonscrite dans les limites d'une image de soi ou d'un « corps propre » : appelant des stimulations de plus en plus fortes, elle innerve un corps élargi et dématérialisé, qui (se) diffère de lui-même dans une identité fictive et/ou dans une reconfiguration prothétique. Ce corps est pris dans un « devenir » qui ne doit pas être compris dans le strict régime de la représentation : l'organisme virtuel n'est pas la reproduction analogique de figures réelles ou imaginaires, mais bien plutôt un passage intensif, un seuil différentiel qui excède tout état de fait et met en question la reconnaissance du corps comme une forme. En tant que devenir impersonnel et autodifférenciation, il reconduit à l'infini un point critique où l'actuel est miné dans sa présence (le jeu est sans fin, ou s'il cesse, c'est pour appeler à combler l'insatisfaction par de nouvelles intensités), là où se répète précisément l'insistance d'un « réel » – au sens que donne Lacan à ce mot. Enfin, la mise en fonction du corps à travers les surfaces vidéoludiques fait ressortir la tension repérée par Žižek dans l'appréhension deleuzienne du virtuel, la tension entre productivité et stérilité : d'un côté, il est certain que le dispositif du jeu produit en quelque sorte un corps organique modifié, développant de nouveaux circuits, de nouvelles postures et de nouveaux prolongements par l'actualisation d'un champ de singularités pré-individuelles (l'intensité virtuelle produit la réalité corporelle) ; d'un autre côté, ce corps est pur passage, suspension de l'être positif, en ce qu'il est virtualisé dans une « pellicule » idéale, neutre, courant à la surface des choses et des mots (le virtuel s'effectue en rupture avec ses causes corporelles) : il rassemble « les effets de surface en un seul et même Événement, qui vaut pour tous les événements¹⁹ ».

¹⁷ G. Deleuze, *Logique du sens*, *op. cit.*, p. 19.

¹⁸ J. Lacan, *Encore*, *op. cit.*, p. 86.

¹⁹ G. Deleuze, *Logique du sens*, *op. cit.*, p. 21.

Si cette série de paradoxes sert d'ossature à la description, ce n'est pas par faiblesse conceptuelle ou par complaisance de langage : c'est précisément parce que la tension entre le corporel et l'incorporel est sans cesse remise en jeu, à la limite, parfois, de l'inintelligible, que quelque chose comme un concept du virtuel peut se dessiner ; non pas un concept positif, technique ou thématique, mais une manière de penser de nouveaux modes de réalité dans les interstices de l'organisation conceptuelle existante et dans les franges de certains réseaux métaphoriques. Affirmer l'idée d'une « réalité du virtuel » ne revient donc pas à poser un contenu cognitif ou référentiel, mais à creuser les impossibilités qui déterminent, dans la trame du langage, la possibilité même de penser l'expérience intensive du corps. Ce qui donne tout l'empan d'un concept de « texture » : penser les paradoxes de l'éprouvé corporel dans les surfaces prothétiques, enchevêtrées ou imbriquées que nous fait voir de façon privilégiée le jeu vidéo, c'est aussi faire l'épreuve des impasses et des contradictions dans la textualité même du langage, pour les ressaisir au sein de nouvelles formes de vie.

Sauf mention contraire, tous les textes et toutes les images sont assujettis aux lois sur le copyright (propriété de l'auteur).

Si vous voyez sur ce site des images dont vous détenez les droits, veuillez nous en faire part, elles seront retirées du site immédiatement.

Pour citer cet article, indiquez cette adresse :

<http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?/revue-en-ligne/j-brunet-georget/>