

Descartes et la réalité virtuelle

Laurent Lavoie

Numéro 63, automne 1995

Arts et électroniques

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46523ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lavoie, L. (1995). Descartes et la réalité virtuelle. *Inter*, (63), 36–37.

DESCARTES ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Laurent LAVOIE

INTER 63 • 36

Par sa conception mathématico-informatique du réel, la réalité virtuelle est résolument au service d'une vision du monde transformée, voire transformante. En ce sens, elle continue à sa façon la métaphysique cartésienne en ce qu'elle fait l'apologie de la raison mathématico-scientifique par une conception mathématico-technique du réel ramené, cette fois, non plus à une étendue géométrique inerte, mais à une configuration algorithmique interactive, logiquement codifiable par numérisation, et soumise autant à la connaissance scientifique qu'à la volonté technicienne de l'homme de l'ère électronique.

Par une réflexion analytique et critique sur quelques convergences et divergences possibles entre les présupposés de la métaphysique cartésienne et les implications de la réalité virtuelle, cet article se propose de voir de quelle façon cette mise en parallèle de visions du monde proches peut informer un discours actuel sur l'esthétique.



À l'origine : la mutation de l'astronomie à la Renaissance

Le cartésianisme et la réalité virtuelle n'auraient pas été ce qu'ils sont sans la révolution historique que produisit dans la conscience occidentale la naissance de la physique mathématique, c'est-à-dire

sans une conception radicalement neuve de l'univers et de la situation de l'homme en son sein. Nous pouvons distinguer deux aspects essentiels dans la mutation que subirent la physique et l'astronomie aux alentours des XVI^e et XVII^e siècles, en particulier avec les travaux de KEPLER et de GALILÉE. Il s'agit d'abord du passage du monde clos de la physique aristotélicienne (que reprend à son compte la pensée scolastique au Moyen Âge) à l'univers infini et, en second lieu, de la géométrisation de l'espace.



Envisagée sous l'angle exclusif des rapports géométriques, l'image antique d'un cosmos finalisé et hiérarchisé va voler en éclats pour laisser place à l'image moderne d'un univers mathématisé dans lequel l'homme, à partir de la révolution copernicienne qui remet en cause le dogme géocentrique, pourra enfin

lire comme dans un livre, et qu'il se doit de déchiffrer avant de prétendre énoncer sur son compte quelque vérité que ce soit. Cette véritable mutation du regard porté sur l'univers permettra à l'homme de la Renaissance de concevoir le monde non plus de l'intérieur, mais de l'extérieur, comme s'il en était détaché.

Le monde comme représentation



Le profond remaniement de la vision du monde à la Renaissance soumet désormais la vérité à deux conditions impératives qui auront un impact majeur sur l'esthétique à venir : la position de survol et

l'extériorité du sujet connaissant par rapport à l'objet à connaître. D'ailleurs si, chez PLATON, l'âme est pour l'homme le principe par lequel il participe au monde intelligible et

donc à l'Être, à partir de la Renaissance, l'âme (ce sujet a-cosmique) est au contraire le principe d'une non-participation, d'un retrait par rapport au monde. La représentation coïnciderait ainsi au moment où, prenant un peu de hauteur, l'homme émerge afin de considérer de manière plus extérieure et donc plus désintéressée le spectacle de l'univers qui nous entoure.

Ce qui nous conduit au sens « spectaculaire » du mot représentation, comme lorsque l'on parle d'une représentation théâtrale. Or ce qui caractérise ici la représentation, c'est d'abord que le spectateur est en position d'extériorité par rapport au spectacle qui se déroule sous ses yeux (il est intéressant de remarquer que l'enjeu principal de la réalité virtuelle est de réintroduire le sujet à l'intérieur de la représentation, comme si, une fois assumée l'extériorité toute rationnelle disséquant le réel, la possibilité de faire corps avec la représentation devenait possible, voire désirable).

En outre et conjointement, le spectacle n'existe que par et pour ce spectateur extérieur, physiquement absent de la scène qui se découvre à lui : le décor ou la toile taillés dans l'étoffe du visible n'ont d'autre consistance que celle que lui confère le spectateur (la condition de l'opérateur de réalité virtuelle est tout autre car, loin d'être absent de la scène, il est et se met littéralement en scène dans le cyberspace où, par l'interactivité, il pourra intervenir, c'est-à-dire jouer, et subir, c'est-à-dire être *dé-joué*).

Mais s'il est vrai que la représentation consacre la toute-puissance imaginative du spectateur, n'est-ce pas au risque de subvertir la frontière entre le réel et l'apparence ? De fait, il n'y a qu'un pas de la maîtrise à la *mé-prise* ; ce qu'illustre à la perfection, entre tous les procédés de méprises dont l'âge baroque est si friand, le trompe-l'œil, précurseur de la réalité virtuelle, qui joue et se joue de la frontière entre le réel et l'apparence.

Le modèle cartésien : du Cogito à l'homme-machine

Le modèle cartésien de la connaissance est indubitablement celui de la représentation. L'évidence du Cogito, c'est-à-dire de la pensée qui se pense elle-même et se découvre hors du monde, fonde la représentation en ce que, outre le fait de garantir un fondement stable à la connaissance, elle établit qu'une fois le monde considéré comme un spectacle, plus rien ne nous empêche de le convertir en un contenu de pensée et de le considérer en tant que tel. Ce qui tenait lieu de monde réel apparaîtra donc désormais comme une pensée du monde. C'est cette

pensée du monde que DESCARTES s'ingéniera à réduire sous forme d'étendue géométrique, qu'une conception mathématico-technique finira par mécaniser.

DESCARTES radicalisera ce processus de mathématisation de la physique. Il ne verra par exemple dans les corps, aussi bien inertes que vivants, que des déterminations géométriques. Pour lui, les organismes vivants ne seront que des machines ou des automates régis par la seule nécessité physique. Animés par des poulies et des ressorts, ces corps pourront même, par l'observation minutieuse du savant, être démontés ou remontés à loisir. C'est ce que DESCARTES exprime lorsqu'il écrit dans sa seconde *Méditation* :

« Si par hasard je regardais d'une fenêtre des hommes qui passent dans la rue, à la vue desquels je ne manque pas de dire que je vois des hommes [...] cependant que vois-je de cette fenêtre, sinon des chapeaux et des manteaux, qui peuvent couvrir des spectres ou des hommes feints qui ne se remuent que par ressorts ? »

Ainsi l'assimilation du monde physique et des êtres vivants à des automates donne à l'univers cartésien l'aspect d'un décor de carton-pâte ou de parc d'attraction. Et si la réduction du corps à l'étendue géométrique parachève le processus d'abstraction et d'idéalisation que constitue la philosophie cartésienne, alors la représentation spectaculaire du monde peut se muer en une représentation mentale ; comme quoi la réalité virtuelle couvait en gésine depuis longtemps dans la philosophie occidentale.

La réalité virtuelle : une esthétique d'automate

Par l'extension hyperbolique de ses nouvelles prothèses immatérielles, l'homme de l'ère électronique étend sa maîtrise de la nature à un degré tel qu'il peut désormais amorcer le dépassement de la limite biologique de sa propre nature.

Mis en abîme dans le cyberspace par la réalité virtuelle, le monde cartésien ressuscite donc, mais sous la forme d'une nature dénaturée, artificielle et fictive. Et quand bien même DESCARTES nous rappelle dans sa première *Méditation* que ce qui appartient au domaine des songes n'est qu'illusion trompeuse (« Combien de fois m'est-il arrivé de songer, la nuit, que j'étais en ce lieu, que j'étais habillé, que j'étais près du feu, quoique je fusse tout nu dedans mon lit ? Il me semble bien à présent que ce n'est point avec des yeux endormis que je regarde ce papier ; que cette tête que je remue n'est point assoupie ; que c'est avec dessein et de propos délibéré que j'étends cette main, et que je la sens »), la réalité virtuelle naissante nous permet d'ores et déjà de rêver clairement et distinctement tout éveillé, comme en rend compte de façon critique la futurologie préoccupante, quoique par trop gadgétisée, de Wim WENDERS dans *Jusqu'au bout du monde*.

Nous conviant de plus en plus à un imaginaire et à une esthétique d'automate, la réalité virtuelle semble donc préparer l'avènement du règne de l'homme-machine dont le corps, tel que décrit par DESCARTES, est davantage un arrangement organique, c'est-à-dire un dispositif savamment constitué de façon mécanique, qu'un simple organisme.

Une vision technicienne du monde

Cette vision technicienne du monde, tout empreinte d'une métaphysique d'ingénieurs, inaugure un nouvel oubli

de l'Être, pour reprendre un langage heideggerien, d'un Occident dont le progrès ne s'accomplit jamais sans une réactivation de son idiosyncrasie amnésique. Par conséquent, que ce soit par les assauts répétés de la philosophie moderne depuis DESCARTES ou, avec perte et fracas, par le marchandisage de l'avènement de la réalité virtuelle dans notre environnement familier, la représentation du corps en Occident a maintes fois été réifiée pour ne plus se comprendre que selon une extériorité spatiale indifférente de nature géométrique, la *res extensa*, ou numérique, que j'ose appeler la *bit mania*, que l'on ne peut plus qualifier, mais seulement quantifier.

L'interactivité : une plus-value de la réalité virtuelle

Si le principe absolu de la mécanique mathématique qu'a défendu DESCARTES est le principe d'inertie, selon lequel les corps ne peuvent entrer en mouvement que sous l'effet de quelque action extérieure et suivant de strictes lois quantitatives, l'un des principes prépondérants de la réalité virtuelle est celui de l'interactivité qui reprend à son compte la nécessité extérieure comme source et moteur de l'action. Cette interactivité était déjà présente au temps de DESCARTES dans les dispositifs sophistiqués des fontaines que les ingénieurs de l'époque concevaient pour les jardins des rois et qui faisaient participer les invités à l'action des Diane et des Neptune qui s'y trouvaient représentés.

Dans le cas présent, le relais de cette nécessité extérieure sera assumé par l'opérateur de réalité virtuelle qui, pour naviguer parmi les corps synthétiques fabriqués selon des opérations de modélisation complexes, sera affublé d'un visiocasque, d'une combinaison de données, ainsi que d'un gant de données, tous munis de capteurs, et dont il devra faire usage s'il veut participer à l'interaction qui le lie à l'environnement mathématico-informatique virtuel et fluide dans lequel il baigne tel un scaphandrier ou, plus exactement, dans lequel il évolue tel un cybernaute.

Le prolongement de la subjectivité

Un parallèle intéressant doit être signalé entre le Cogito cartésien, le fameux « Je pense, donc je suis », et l'état singulier dans lequel se trouve plongé l'opérateur de réalité virtuelle. En effet, si le Cogito, par suite d'un doute méthodique, se constitue comme norme et critère de toute vérité dans la philosophie cartésienne, établissant ainsi par ricochet la subjectivité comme certitude première, seule capable de pure vérité objective pouvant affirmer, sans qu'aucun malin génie n'interfère plus, l'existence de la réalité physico-mathématique du monde, de même, c'est en se constituant comme maître d'œuvre subjectif des transformations interactives de son environnement synthétique que l'opérateur de réalité virtuelle s'approprie la véracité objective du monde numérique, qu'il soumet à sa représentation par les relais d'une captation multisensorielle.

En conclusion, que ce soit pour DESCARTES ou pour l'opérateur de réalité virtuelle, le même pari est pris sur le théâtre qui s'offre à notre conscience : celui de croire sans l'ombre d'un doute en la solidité du monde qu'il nous est donné d'appréhender. Et si le premier n'a pas craint d'affirmer haut et fort le « je » du sujet pensant, le second, quant à lui, ne se gênera pas pour se réclamer bientôt comme créateur du « je » de l'objet pensé. ■