

Le potentiel et le virtuel dans les images numériques : production et création

Geneviève CORNU

Professeur

Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand

Introduction : définitions

« *Le mot chien ne mord pas* », écrit Gérard GENETTE en 1976¹, vingt ans après nous pouvons ajouter que le chien de la réalité virtuelle ne mord pas. Mais ce disant, que signifient « réalité » et « virtualité » maintenant absorbées et dévoyées par un discours médiatique ? Une enquête sur la nature des images virtuelles nous permettra d'éviter les écueils terminologiques et de nous introduire à une conception nous l'espérons plus juste de la notion de virtualité.

Le dictionnaire *Robert* définit la virtualité selon les registres de la mécanique et de l'optique :

- mécanique : qui n'est qu'en puissance, possible, potentiel. Qui a en soi toutes les possibilités de sa réalisation. En mécanique la virtualité est orientée vers la réalisation : schéma d'un outil, croquis, entretiennent des relations avec les apparences de l'objet à construire, de même que les tableaux de nombres, les cotes qui définissent une courbe et décrivent un objet ou un projet sans le visualiser.
- optique : l'image virtuelle, telle le reflet dans le miroir, est la *projection insaisissable des apparences* d'un objet formée par les points qui se trouvent sur le prolongement des rayons lumineux.

L'ambition de la « réalité virtuelle » est d'associer les deux aspects de la virtualité : il faut que la saisie numérique (portant tous les possibles), crée une « nouvelle réalité » aussi parfaite que si elle était un reflet du monde.

Plus ambitieux encore, la virtualité numérique voudrait prendre corps, être physiquement prégnante : la saisie numérique au service de la prégnance physique. Tandis que nous nous contentions du trompe-l'œil qui convoquait les lois de la perspective pour créer l'illusion optique, nous voulons être *dans* l'espace créé, et non toujours *devant* la scène de ce qui se joue ailleurs : nous ne voulons plus être spectateurs mais acteurs, franchir la frontière du cadre,

¹ GENETTE Gérard, *Mimologiques*, Paris, Seuil, 1976.

de l'écran, de la rampe, de la surface, du miroir : interactivité et multi-sensorialité.

Aspects théoriques

Le point de vue sémiotique

Cette ambition se comprend mieux en termes de sémiotique, ce que je vais commenter à partir du tableau suivant :

III	II	I
Potentiel	réel	virtuel
Concepts	schéma	schème
Quantitatif	perceptif	qualitatif
Rhétorique	communication	expression
Langages	produit	informel
(tiercéité) ?	(secondéité) ?	(priméité) ?

On voit que le classement proposé n'est que très lointainement fidèle à la trilogie de Peirce. Notons surtout les différences qui nous éloignent de la pure sémiotique peircienne :

a) *Potentiel et tiercéité, virtuel et priméité*

- Charles Sanders PEIRCE place « tous les possibles » dans la priméité : la catégorie de la priméité est celle du commencement, de la nouveauté, de la liberté, de la possibilité et de l'*indétermination*. D'après ce résumé du commentaire de Gérard DELEDALLE², ce sont des possibles informels, non saisis par les règles, « indéterminés » : ils restent virtuels, ce sont des forces en attente de l'opportunité qui en fera émerger une forme, et nous entrons alors dans la secondéité, catégorie des existants.

- Le potentiel est du côté d'un monde codé, maîtrisé, dont l'objectif est la production. Par exemple, l'œuvre infographique, est l'actualisation de potentialités inscrites dans la mémoire de l'ordinateur. En ce sens, ce qu'on appelle « réalité virtuelle » est la réalisation d'un potentiel de nature mathématique : on se situe dans le passage de III à II et l'on devrait plutôt dire « réalisation du projet » car c'est un *mode de production* à caractère technique. Par exemple, on améliore les moyens pour rendre au mieux les ombres, le mouvement, les expressions du visage : il s'agit de *simulation de la réalité qui est fille du trompe-l'œil*. On reste du côté des techniques de rendu optique, d'un savoir-faire qui s'apparente à une rhétorique ; même si, par la grâce de l'interactivité, on peut modifier à loisir le spectacle, nous ne sommes pas « de l'autre côté du miroir ».

² PEIRCE Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, traduction et commentaire par Gérard DELEDALLE, Paris, Seuil, 1978, 205-207.

b) La secondéité : le signe-objet ou representamen

La secondéité selon PEIRCE ne tient pas compte de la relation du representamen (signe-objet) avec l'une ou l'autre des deux autres catégories (I ou III).

- Lorsque le representamen est un produit de la priméité, il s'apparente à l'expression personnelle et s'actualise (prend corps) dans une matière et une manière qui sont un style : le « sinsigne » ou signe singulier peircien s'en rapprocherait comme signe unique créé par un concours de circonstances non reproductibles.

- Lorsque le representamen est un produit de la tiercéité, son rôle est de communiquer un contenu qui soit le plus clairement lisible, donc fondé sur des codes, et nous pouvons alors distinguer deux sortes de representamen :

- le legisigne peircien de caractère conventionnel ;
- l'*icône* qui entretient une ressemblance avec son objet : schéma, courbe, formule algébrique, et toutes sortes de graphiques.

Par conséquent il nous semble qu'il serait opportun de distinguer deux sortes d'actualisations, soit deux espèces de secondéités, l'une étant du côté de la production (III>II), l'autre étant du côté de la création (I>II). Lorsque le representamen est l'expression de I, nous avons un signe qui n'a pas de signification définie *a priori*, pas de sens attendu : ce mouvement de I à II est donc celui de la création, tandis que celui de III à II est le processus de production rhétorique ou technique. Tout en restant tributaire de la trilogie de Charles Sanders PEIRCE, nous sommes amenée à nous référer à quatre catégories (tétralogie) pour mieux exprimer notre pensée.

Les quatre catégories

Ces considérations nous amènent à penser que l'on devrait distinguer deux sortes de representamen : l'un de communication et l'autre d'expression, ce qui nous permet d'affiner notre point de vue sur la secondéité (II) en distinguant deux aspects :

II-a : production : repères	codé-lisible	communication
II-b : création : traces	non-verbalisable	expression

Nous avons donc quatre catégories pour expliquer le processus de la représentation et nous pouvons formuler notre point de vue sous les termes suivants :

(1) Virtuel > Expression Virtualisation forces schèmes	(2)	(3) Production < Potentiel Symbolisation - schématisation codes schémas	(4)
--	-----	---	-----

Le passage de Potentiel à Production, soit du concept à l'objet, se fait au moyen de la mise en codes, par la faculté de schématisation (qui conserve un

caractère iconique) et de symbolisation (qui est arbitraire) : nous sommes du côté de la réalité.

Le passage du Virtuel à l'Expression se fait au moyen de forces qui poussent à la création, par la faculté de Virtualisation. Nous sommes du côté de l'indicible, du non-langage. Nous rejoignons ici l'analyse de Pierre Lévy³ sur la notion de virtualisation (du grec *virtus* = force) en tant que force visionnaire hors des règles établies, qui préside tant à la découverte qu'à la création artistique.

Le Schème, comme image mentale dynamique et insaisissable, pose la question de la nature de cet univers psychique où s'enracinent les pulsions, l'imprévisible lié au hasard. Je me réfère à la définition qu'en donne Gilbert DURAND⁴, dans *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, mais il faudrait affiner le concept à travers les écrits de SAUSSURE, PIAGET, HJELMSLEV et surtout de HUSSERL.

Image numérique

Langage binaire et articulation

À la lumière de notre définition de la virtualité selon une perspective sémiotico-philosophique, on peut s'interroger sur la nature de l'image numérique, dynamique comme celle du cinéma, plastique et modelable comme celle des rêves. Afin d'orienter notre réflexion, nous devons écarter certaines ambiguïtés au niveau des techniques et des moyens.

Les images photographiques ou télévisuelles ont un support physique, qu'il soit photochimique (sels d'argent) ou électronique (tubes cathodiques) qui correspond au « hardware » de l'image numérique : dans tous les cas, il s'agit du *matériel* comme le papyrus, l'encre, l'argile, la toile du peintre, les couleurs, la feuille de papier, la presse, le bloc de marbre⁵. L'infographie utilise en plus de ce matériel un *langage* numérique binaire formalisé : l'image existe d'abord sous forme de tableaux de chiffres qui vont rendre les contours, les couleurs, les volumes, le mouvement et même les métamorphoses, toutes sortes de triturations par lesquelles on peut, soit reproduire l'apparence des objets réels, soit créer des images d'objets irréels.

Dans tous les cas, il s'agit d'un produit calculé, d'*images* « numériques » : l'outil mathématique englobe à la fois la visualisation de formules, la représentation d'objets inventés, ou la simulation.

L'originalité de l'image numérique tient à ce qu'elle est générée par du langage binaire ; elle exploite des moyens de la plus grande abstraction en vue d'objectifs qui peuvent aller jusqu'à l'hyperréalisme. Peut-on établir une comparaison entre ce langage et les langues naturelles humaines ? Lorsque

³ LÉVY Pierre, *L'Idéographie dynamique*, Paris, La Découverte, 1991 ; *De la Programmation considérée comme un des Beaux-Arts*, Paris, La Découverte, 1992 ; *Qu'est-ce que le Virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.

⁴ DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris Dunod, 1969, 64 p.

⁵ MARTINET André, *Éléments de linguistique générale*, Paris, Colin, 1970.

André MARTINET⁶ décrit la double articulation des langues naturelles humaines, il distingue deux niveaux :

- les sons élémentaires de base, n'ayant aucune signification : ce sont les phonèmes, éléments discrets.
- l'agencement des phonèmes pour composer des ensembles (par exemple, les mots) qui sont signifiants : ce sont les monèmes.

La double articulation désigne le jeu de ces deux niveaux s'articulant à l'infini. La découverte d'André MARTINET est fondée sur l'analyse phonétique du langage et sur sa transcription alphabétique. L'écriture alphabétique, contrairement aux autres écritures, abandonne toute velléité de représentation iconique de la pensée.

L'image numérique présente des similitudes de fonctionnement avec l'écriture de style alphabétique :

- éléments discrets : les chiffres jouent, comme les lettres, le rôle de signes dépourvus de sens ;
- regroupements des éléments discrets en « primitives », qui sont comme les monèmes du langage, des formes de base : surfaces ou volumes élémentaires tels que triangles, cônes, parallélépipèdes, sphères, cubes ;
- ces éléments sont ensuite recombinaisonnés à partir de diverses opérations (addition, soustraction, recouvrement) : la démarche analytique est suivie du jeu des combinaisons multiples, comme dans une construction grammaticale.

Les images numériques et l'écriture alphabétique sont fondées sur un processus intellectuel de production comparable : il s'agit d'un système d'articulation à base de signes élémentaires non significatifs, arbitraires, phonèmes ou nombres. *L'image numérique est produite par une écriture fondée sur un système à plusieurs niveaux d'articulation. La notion d'articulation peut s'appliquer en dehors de tout contexte d'oralité dans des systèmes autonomes vis-à-vis des langues. L'image numérique, œuvre infographique, dépend d'un système logico-mathématique de production.*

Cette nouvelle écriture, dans un système binaire et mathématique, permet des performances dans la sphère visuelle, peut-être aussi révolutionnaires que le fut la découverte de l'écriture alphabétique dans la sphère orale.

Nous allons faire un rapide tour d'horizon de ces nouvelles productions.

Télétransmission

a) Téléperceptions

L'ambition de la simulation est de rendre prégnant le produit infographique par l'intervention de perceptions autres que visuelles, kinésiques par exemple. En fait, l'être humain est remplacé par un robot qui se déplace dans un

⁶ MARTINET André, *Éléments de linguistique générale*.

environnement réel ou par un clone qui se déplace dans des représentations artificielles. Dans l'un ou l'autre cas, nous avons une *self-projection at a safe location* (un clonage, déplacement virtuel sans risque)⁷ : les sensations qui devraient être celles de l'homme *in situ* sont mesurées par le robot qui, par exemple, explore les cratères en activité ou la surface de la lune. De même, le chirurgien peut intervenir sans que son patient soit à portée de main, grâce à un robot qui explore et visualise les organes et transmet la perception de la résistance des tissus par la vertu d'un « *algorithme de collision* »⁸.

Dans tous ces cas, je dirai que les images de la réalité virtuelle appartiennent au domaine de la *télétransmission* car elles expriment les progrès effectués dans le transport de l'information à distance : après le télégraphe, le téléphone, la télévision, nous entrons dans l'ère de la téléperception (télékinésie, téléthermie). Avec la technologie numérique, la distinction entre la copie de la réalité et le fictif apparaît secondaire.

Il semble donc que la confusion des différentes sortes de produits soit entretenue par une confusion des termes et des notions sur lesquels nous pouvons réfléchir à partir d'exemples significatifs.

b) Téléexploration :

À cause de son inaccessibilité et à des fins tant touristiques que scientifiques, l'entreprise EDF a réalisé une copie infographique 3D de la grotte préhistorique Cosquer. Copie du vrai site, mais non en temps réel, car la grotte n'est pas scannérisée : le visiteur pourra explorer la reconstitution sous tel angle et de plus ou moins près, de façon interactive, en changeant de point de vue à volonté. Cet exemple montre que nous devons distinguer « temps réel » et « interactivité », les deux pouvant parfois être combinés. Par exemple, le robot sur la lune explore en temps réel et de façon interactive, mais la visite de la grotte Cosquer proposée aux touristes sera seulement interactive.

Il arrive que la simulation crée un espace multisensoriel fictif : le destinataire se déplace au moyen d'un gant directionnel (*data glove*) ; avec un casque doublé d'écrans qui enregistrent les mouvements oculaires, il fait « tourner » le paysage. Le recours à la psychologie, aux sciences physiques, apprend aux êtres de synthèse (hommes, animaux, objets, éléments) à contourner les obstacles, à s'éviter, à sauter. Les lois de la résistance des matériaux, de l'écoulement des fluides, sont appliquées pour simuler le mouvement d'un tissu dans le vent. Mais on pourrait tout aussi bien traverser les murs : le destinataire explore, sans risque d'être agressé par les dinosaures. Dans cet univers d'artifices, la douleur, la maladie et la mort n'entrent pas.

⁷ Colloque international *Imagina*, Actes, Monte-Carlo, 1996, 126 p.

⁸ CORNU Geneviève, « Des Images intelligentes », *Colloque international de sémiotique*, Bilbao, 1992.

Simulacre, fiction et simulation

Lorsque l'on produit de façon artificielle et programmée, à des fins d'expérimentation et de calculs, un incident dans un site industriel (centrales nucléaires) ou géographique (étude du flux du trafic automobile, éruption volcanique), on effectue la simulation d'un événement vraisemblable, même s'il est statistiquement improbable. Lorsqu'on veut produire une œuvre de fiction comme *Toy Story*, tout est prévu d'avance dans les moindres détails, dans un « *luxe de réalisme* » selon l'expression de John LASSETER et William REEVES, avec des outils hautement spécialisés pour les effets en tout genre, tel un logiciel en langage mdl, pour l'animation des marionnettes : *for models which have to move or deform in complex ways, like the coils of a slinky or a backpack, a modeler can build it directly in the mdl language, Marionette's specialized programming language*⁹.

Simulation ou fiction, il s'agit dans l'un et l'autre cas plus de prouesses techniques que d'œuvres de création.

Les performances de l'image numérique vont des essais de copiage hyperréaliste à la création de mondes irréels : les nouveaux logiciels améliorent le surfacage de la peau, la souplesse des gestes, la synchronisation des sons avec le mouvement des lèvres, bien qu'il persiste d'énormes difficultés pour rendre certains aspects, tels l'articulation des membres et les expressions du visage. On peut même imaginer des films nouveaux avec des acteurs anciens. Dans *Jurassic Park*, les êtres préhistoriques sont traités de façon réaliste, avec des textures (*mapping*) de cuir ou de poil, des éclairages glauques, une faune et une flore reconstituées. Grâce à ses *capacités de modélisation autonomes vis-à-vis du monde extérieur, le numérique produit indifféremment de la fiction ou de la simulation* de la réalité passée, présente ou future. On voit que les repères fiction/réalité, ainsi que les divisions grammaticales du temps, peuvent être facilement occultés, d'où un brouillage des repères qui font de ce mode d'expression un formidable outil d'évocation : un simulacre.

La simulation tend à être ressentie comme un simulacre, soit une apparence sensible qui se donne pour la réalité. *Ce qu'on désigne par « réalité virtuelle » se situe entre la simulation qui est donnée pour une feinte et le simulacre qui tient de la croyance.*

Nous avons passé en revue des produits qui montrent la fascination pour une réalité que l'on veut saisir parfaitement : le reflet de l'image en abîme dans le miroir est l'illustration de cette quête impossible, quête d'un espace et d'objets qui se dérobent au fur et à mesure qu'on croit les atteindre. Allégorie de la perte de soi dans un espace d'illusion, c'est aussi l'impression du « navigateur » qui explore les mondes dits virtuels. La virtualité comme reflet et mise en abîme ne passe pas la peau de la surface ou du mode de projection,

⁹ Colloque international *Imagina*, Monte-Carlo, 1996. (pour les modèles qui se déplacent ou se déforment de façon compliquée, que ce soient les mouvements d'une forme élancée ou ceux d'un sac à dos, un logiciel peut les rendre directement en langage mdl, qui est le langage de programmation pour les Marionnettes).

écran ou images holographiques : nous sommes toujours physiquement séparés.

Le clone et le clown : mimesis et virtus

Le clone est une copie d'un projet défini *a priori*, tandis que le clown transforme la réalité par l'expression d'une vision. Le premier est un modèle potentiellement intégré dans le langage numérique ; le second est une création qui suppose une existence (*ex-istere* : se trouver hors de) hors du système, non engagée dans le langage, mais capable de l'utiliser à ses propres fins créatives. Mais la simulation parfaite d'un acteur (clone) ne pourra jamais exprimer les nuances, la personnalité et l'originalité du jeu d'un acteur (clown).

Nous retrouvons au sujet du virtuel et du potentiel, de la création et de la reproduction, la distinction entre être et paraître.

Clone = paraître	Clown = être
reproduction	création
simulation	spectacle
quantitatif	qualitatif
potentiel	virtuel

En fait, les nouvelles technologies nous permettent de nuancer et d'enrichir le point de vue aristotélicien concernant la mimesis (représentation). Dans la *Poétique*, ARISTOTE¹⁰ nous dit que le *spectacle* est une re-création mimétique du monde, *que l'idée ne précède pas la forme*, et que la forme ne peut être dissociée du contenu. Le mime appartient à ce pôle de la mimesis, où la *représentation n'est plus exactement mesurable et devient un spectacle*. Les ingrédients sont bien les objets du monde, mais ils acquièrent des sens particuliers dans ce *monde virtuel inventé par la force de l'esprit créateur*.

Ceci nous amène à considérer que l'œuvre infographique fondée sur un langage mathématique parcourt l'éventail de la mimesis : elle peut être simplement descriptive, reproduisant un clone idéal (nous sommes dans la simulation qui dangereusement tend vers le simulacre et l'idolâtrie), et elle peut aussi se prêter au jeu du spectacle, laissant au clown la liberté d'imiter sans copier, *par la vertu de l'analogie, de la vision métaphorique, qui est une vision qualitative non mesurable*. Le virtuel prend ici son sens dynamique impondérable et se différencie du potentiel mesurable qui tend à une réalisation programmée.

Spécificité de l'art infographique

Virtualité = métamorphoses

Il est habituel d'opposer l'image au langage en distinguant l'analogique et le digital. Or, l'image numérique appartient sans conteste au domaine des langages : il s'agit d'un moyen de production d'images digitalisées dont

¹⁰ ARISTOTE, *La Poétique*, par Roselyne DUPONT-ROC et Jean LALLOT, Paris Seuil, 1980.

certaines, qui reproduisent la réalité visible, ont l'aspect d'images analogiques telles qu'au cinéma par exemple. S'y ajoutent des caractères spécifiques aux potentialités numériques, qui n'appartiennent pas aux autres arts, et à travers lesquels nous devons imaginer ce que pourraient être les caractères particuliers à cet art nouveau.

- un *effet de présence* telle que le spectateur peut être pris de vertige. Il s'agit d'un espace totalement artificiel qui peut donc ne pas être euclidien : *perte des repères*, de la pesanteur, de l'orientation ;

- un univers où les *êtres artificiels* (personnages, animaux, objets, éléments) possèdent la mémoire et l'autonomie d'un système expert ;

- les moyens de création du numérique nous permettent de visualiser l'intérieur des objets et d'entrer dans les volumes. Cette *nouvelle perspective interactive* nous fait percevoir une réalité distordue. Les décors et les êtres se transforment, bougent selon les mouvements ou les manipulations de l'explorateur. Le professeur Peter WEIBEL, du Département d'Études des médias de l'Université de New York, a créé une nouvelle science, l'endophysique, dont l'objectif est de produire des images générées par une interactivité pure¹¹ : un monde se crée en même temps qu'on le découvre ;

- pour simuler le mouvement ou les passages d'un état à un autre, l'informaticien fait évoluer la structure interne des objets : cette méthode permet de reproduire la transformation de formes naturelles complexes (feuilles, papillons,...) mais aussi d'inventer toutes sortes de **métamorphoses**.

Virtualité = métaphore

Ainsi décrite, l'image numérique offre des performances nouvelles et fascinantes mais il serait plus juste de parler de potentiel plutôt que de virtuel. Pour éclairer notre pensée, je propose un tableau comparatif où l'on voit que la virtualité au sens de force créatrice visionnaire apparaît dans les arts traditionnels tandis que le domaine numérique reste essentiellement du côté du potentiel selon un processus de production plutôt que de création.

	Peinture	poésie	numérique
moyen	Matériau	verbal	logico-math
percept	Synesthésie	synesthésie	multi-sensoriel
image	Virtuel + visible	virtuel	Visible + potentiel

L'image infographique s'écrit dans un langage, comme la poésie, et elle produit des images visibles, comme la peinture : elle a toutes les chances de servir à une nouvelle expression artistique. De même que le poète exploite le système linguistique à des fins de création par la force (*virtus*) de la virtualité, peut-on soumettre le langage numérique à ces forces, mettre le potentiel au service du virtuel ?

¹¹ Colloque international *Imagina*, Monte-Carlo, 1992.

L'image numérique est trop souvent une performance technique éblouissante qui ne permet pas le plaisir des associations personnelles. Il nous semble donc très risqué de parler actuellement des « métaphores des mondes virtuels ». La métaphore relève de la vision, non du visuel, de l'aventure personnelle, non du circuit organisé.

Pourtant certaines œuvres déjà sont prometteuses. Nous avons apprécié, dans *Pierre et le Loup*, les objets créés par les forces poétiques : la démarche est semblable à celle du poète qui utilise tous les pouvoirs d'évocation des mots.

La virtualité fait participer l'imagination de façon métaphorique dans le sens que Paul RICOEUR donne à ce mot dans *La Métaphore vive*¹². La métaphore suppose une rupture. *En permettant l'effraction, la rupture du miroir qui nous renvoie aux apparences et nous sépare de nous-même, la métaphore vive permet de retrouver l'unité ; elle lutte contre l'aliénation et plutôt que la perte et la folie, elle nous branche sur le monde, sur la réalité dévoilée, sans reflet.*

Virtualité = Priméité ou l'épreuve du retour à soi

Un autre aspect d'une esthétique infographique tient dans la prégnance des images qui doivent acquérir la force capable de provoquer en nous l'émotion, c'est-à-dire le mouvement psychique et physique. Toutes nos sensations peuvent être convoquées, tel un parfum, un nom, une musique. Les œuvres de l'imagerie infographique peuvent certainement nous émouvoir, accéder à cette force de la virtualité, qui en fait convoque notre être à l'existence. *Nous devons résolument distinguer ce voir que nous nommerons vision pour le distinguer du visuel.*

Le visuel est la quête de la *ressemblance* tandis que l'autre face de la virtualité est celle de la *vision du semblable*. La priméité suppose cette disponibilité à la totalité de l'étreinte : il n'y a plus de séparation entre soi et le monde, et c'est la seule façon de passer de l'autre côté de l'apparence des choses. Henri MICHAUX a le mieux exprimé cette communion qui peut aller jusqu'à l'« endosmose », disparition de l'être dans le Grand Tout : « Alors le vide, les larves du vide qui déjà poussaient tentaculairement vers moi leurs poches molles, me menaçant de l'abjecte endosmose... »¹³. Dans le franchissement, nous retrouvons le risque de perte, qui n'est pas de même nature que la perte dans le labyrinthe de l'imagerie potentielle. L'exercice de la priméité suppose une force d'effraction personnelle et une même force de retour sur soi comme seul point d'ancrage dans la réalité.

Conclusion

Nous constatons que le terme « virtualité » est pour le moins abusivement utilisé, et qu'il serait temps de le sauver du non-sens car c'est un mot précieux, important dans la définition de l'identité humaine : à la faculté de symbolisation qui caractérise l'intelligence et la constitution des langages, il

¹² RICOEUR Paul, *La Métaphore vive*, Paris, Seuil, 1975.

¹³ MICHAUX Henri, *Épreuves Exorcismes*, Paris, Gallimard, 1945, 97.

ajoute l'idée de virtus qui accompagne la découverte, la rupture et la création. Il est intéressant de remarquer que la virtualité visionnaire suppose une contemplation, une immersion qui n'a rien à voir avec l'immersion dans le cyberspace des représentations infographiques. Celles-ci, même les plus abouties, sont l'aspect moderne et illusoire de la reproduction « en abîme » des apparences du monde.