

LA STADE ZERO/UN DE L'ERRANCE (HEIDEGGER ET LE PAYSAGE VIRTUEL)

Puisqu'il faut un point de départ, précisons tout de suite que le nôtre ne figure sur aucune carte, et qu'il n'implique aucune ligne d'arrivée.

Tout ce que nous dirons (y compris contre Heidegger) procédera de Heidegger lui-même, de son œuvre trouble, immense et insaisissable – et nous faisons le pari qu'il est vain de chercher à l'éclaircir. Nous irons d'impasse en impasse. Nous croyons que c'est en revenant toujours au même point - cette fameuse question de l'être - que nos yeux finiront par s'habituer à l'obscurité, et que nous pourrons mieux comprendre ce qui est en jeu dans le virtuel. Ce virtuel n'est, du point de vue physique, qu'une suite de zéros et de uns. La question que nous allons poser est la suivante : que voyons-nous de plus que des zéros et des uns, à quel mystère faisons-nous face, et comment Heidegger peut-il nous aider à trouver notre chemin tout autour de ce mystère ?

L'huître et le rocher

Avant de se perdre dans le paysage virtuel, une huître bien réelle. Une huître, donc, que nous allons « analyser » en philosophes. De même que nous pourrions demander : « quelle est la vérité du virtuel ? », nous demandons : « quelle est la vérité de l'huître ? ».

La réponse de la philosophie occidentale, de Platon à Nietzsche inclus, c'est que la vérité de l'huître, c'est ce que l'huître cache. Tous les philosophes ont leur « méthode » (ces philosophes ratés que sont beaucoup de nos collègues sociologues ont même leur « méthodologie ») pour la faire parler. Cette méthode, c'est le couteau à huître. Ce n'est pas par hasard qu'on parle d'« enquête » sociologique : la mentalité est d'essence policière, le réel est mis en accusation, il s'agit de le faire avouer.

Et à l'intérieur de l'huître, on trouvera l'idée éternelle de l'huître, l'impératif catégorique qu'il y a à ouvrir l'huître, la dialectique historique qui a conduit l'huître à être nécessairement ce qu'elle est – ou n'importe quel autre principe explicatif, en fonction du couteau à huître qu'on aura choisi. Cette pensée, que Heidegger refuse de caricaturer et dont il souligne en plusieurs endroits qu'aucune autre n'égale le sérieux, c'est la métaphysique – c'est-à-dire, en grec, l'étude de l'au-delà (méta) de l'étant (phusis).

La question que pose Heidegger, dès lors, est simple, parce que pensée : qu'est-ce qui se passe, qu'est-ce qui se donne à nous quand on renonce à faire usage du couteau à huître ?

Un autre exemple doit nous permettre d'en venir au paysage et au virtuel. Et puisque le langage de Heidegger est toujours minéral, d'une violence hiératique, à la suite de George Steiner, ce sera un rocher.

Nous pouvons analyser le rocher de la même manière que l'huître. Nous pouvons isoler ses caractéristiques géologiques ou atomiques. Nous pouvons écrire une histoire des usages de la pierre à travers les âges. Nous pouvons « l'expliquer » - pour ensuite en faire un outil de domination.

Ce qui nous permet de comprendre la célèbre remarque de Heidegger, qui veut que « la dévastation de la terre [soit] le résultat de la métaphysique ». Si je forge un couteau à huître, c'est pour manger ce qu'elle contient. Si je cherche une clef du monde, c'est pour l'ouvrir, le forcer. Si je cherche à rationaliser ce même monde, c'est pour qu'il n'arrive jamais rien.

Dans sa principale conférence « sur » (ou, pour respecter l'esprit de l'allemand, « vers ») la technique Heidegger insiste sur la différence essentielle qui sépare le Rhin du poème de Hölderlin, qui est aussi celui de l'agriculture traditionnelle, du Rhin renvoyé au rang d'outil par la centrale électrique moderne.

« C'est une chose de tirer simplement parti de la terre, dit-il ailleurs. C'en est une autre de recevoir la bénédiction de la terre et de préserver l'inviolabilité du possible. »

Juste une remarque en passant : Heidegger formule ainsi la critique la plus décisive contre les mouvements écologistes scientifiques qui veulent « économiser le monde » pour reprendre le titre d'un bouquin particulièrement navrant de Claude Allègre) pour l'exploiter de manière raisonnable et rationnelle.

« Aujourd'hui l'homme précisément ne se rencontre lui-même en vérité nulle part, c'est-à-dire qu'il ne rencontre plus nulle part son être », écrit-il dans la Lettre sur l'humanisme. Nous allons revenir sur ce que Heidegger entend par « être », mais le point déterminant est d'ores et déjà le suivant : ce monde transformé en machine à habiter est en réalité inhabitable. Il n'y a plus de paysage. Il n'y a plus d'extérieur, d'obstacle à partir duquel nous pourrions nous sentir exister.

Impasse, donc. Cette présentation très schématique ne ménage encore aucune ouverture à un quelconque « paysage virtuel », qui devient une contradiction dans les termes.

Qui « donne » ?

Pour comprendre comment la pensée de l'être permet de dépasser ce type d'oppositions, nous allons en revenir au rocher de tout à l'heure. En se concentrant sur les différents états – Heidegger dit : les étants – du rocher, il n'est pas impossible qu'on passe à côté d'un élément fondamental, caché dans son évidence, résumé par la question de Leibniz : pourquoi y a-t-il quelque chose plutôt que rien ? Autrement dit : je peux m'interroger sur l'huître, le rocher ou le virtuel, j'oublie dans tous les cas l'incaractérisable qui précède toute caractérisation, l'impensé par excellence : le fait que ces choses soient.

Nous questionnons sans cesse les étants pour nous les soumettre, et nous oublions qu'un saisissement plus intime s'offre à nous quand nous « tournons autour du centre, qui est l'inconnaissable », pour parler comme Blanchot. Cet inconnaissable, ou mieux encore cet inviolable, est l'être. Pensez à la musique : le sens est contraignant sans qu'on puisse nécessairement le formuler.

Le privilège de l'homme est d'être sensible à ce saisissement, d'être, de se sentir être et de sentir que les choses autour de lui sont. C'est pour cela que Heidegger parle du « Dasein », l'« être-le-là ». Nous sommes le là, nous disons l'être, c'est en nous que l'être parle. La vérité qui se révèle alors à nous n'est plus la virile veritas, le couteau à huître des Romains. C'est

l'aléthéia des Grecs, c'est-à-dire, suivant l'étymologie, la clairière, l'éclosion qui se fait au cours de la méditation.

Nous lisons dans Être et temps : « L'être de la vérité entretient une corrélation originelle avec le Dasein. Et c'est seulement parce que le Dasein est comme tel constitué par la capacité à s'ouvrir, c'est-à-dire par l'entendre, que quelque chose de tel que être peut être entendu, que l'entente de l'être est possible. »

C'est aussi dans cette perspective que Heidegger renverse la proposition courante, selon laquelle la poésie est une forme particulière de langage. Au contraire, c'est le langage qui est un poème perdu par l'usage, abîmé, « énervé » au sens propre du terme par une approche utilitaire. Le poème est la langue même. Il est parole, surgissement de l'être. À mille lieues, le langage « technique » de la sociologie, dans sa laideur et sa sécheresse absurdes, en apporte la preuve négative.

Il n'y a rien de paradoxal à affirmer que l'être soit « l'origine de l'œuvre d'art », pour reprendre le titre d'une conférence où Heidegger s'interroge devant deux chaussures d'un tableau de Van Gogh : qu'y a-t-il de plus dans ces chaussures que dans la photocopie de l'étant que serait une œuvre « réaliste » ? Qu'y a-t-il d'autre ? « Il y a » se dit en allemand : « es gibt », c'est-à-dire, littéralement : « ça donne ». Qui est ce « es » ? Quel est ce « ça » ? Qu'est-ce qui « donne » ?

C'est ce questionnement, que nous avons déjà effleuré à propos de la technique, dont il s'agit de faire apparaître la richesse à propos du virtuel.

« Ce qui donne » la technique moderne, c'est la métaphysique, notre volonté de puissance. Dans un tout autre genre, Ellul a bien montré qu'elle est une puissance qui s'empare de l'homme « dominé par sa domination », pour reprendre une formule de Marx sur la bourgeoisie. Et de manière encore très différente, Maffesoli a mis en évidence le rôle du désir de domination dans la genèse et l'essoufflement de la modernité.

Le virtuel semble naître de ce prométhéisme – et c'est bien le cas au début. En tout cas pour l'informatique, ce sont des préoccupations guerrières qui sont à la source du système binaire (pour percer les codes de l'ennemi pendant la seconde guerre mondiale), aussi bien que du système binaire, dont le but premier était de permettre à l'armée américaine de continuer à communiquer après la destruction massive des infrastructures par une éventuelle attaque soviétique.

A l'origine, le virtuel est décalque de la réalité matérielle, reflet appauvri de nous-mêmes. Il est inhabitable, puisque soumis à notre bon plaisir.

Si nous prenons le héros de Doom-like (ou FSP, pour first-person shooting), il a le nombre de vies que le programmeur choisit de lui donner. A travers lui, nous ne faisons pas l'expérience de l'irréparable (ou alors il faut soutenir que jouer à Wolfenstein 3D et être pourchassé par un bataillon de SS constituent exactement la même expérience – médiocrité et goût du paradoxe marchent souvent ensemble à Saint-Germain-des-prés...). Si, comme l'écrit Cioran, « vivre, c'est perdre du terrain », celui qui détient le code peut regagner du terrain comme il lui convient.

Le héros de Doom-like est confronté à toutes sortes de créatures, donc à toutes sortes de peurs, d'angoisses, mais il ignore la peur sans objets, l'angoisse fondamentale, l'Angst heideggerienne, qui est confrontation aux mystères mêlés de l'être et du temps. Et ce n'est pas seulement une question de développement technique. Nous ne voyons pas comment cet étant suprêmement perfectionné qu'est l'intelligence artificielle pourrait parvenir à l'entente de l'être. Elle est systèmes de codes, elle n'est pas parole du poète, elle n'est pas logos.

Un élément ne trompe pas. Aussi bien au cinéma (voir les films des studios Pixar) que dans les jeux vidéos (dans les tentatives les plus anciennes comme Myst – paysage immense et morne plaine – que dans des tentatives plus récentes), on peut représenter de manière réaliste les huîtres et les rochers, mais sitôt qu'on en vient à l'être humain, quelque chose cloche. Ça « sonne » faux, même, tout dernièrement, dans des tentatives aussi élaborées que Final Fantasy.

Le retournement de la technique

Ici, nous aboutissons à une nouvelle impasse, et c'est de cette impasse que surgissent des questions inédites, autrement décisives.

Dans la réflexion de Heidegger sur la technique, il est un contre-sens mortel dont il faut nous prémunir, et qui nous barrerait l'accès à la suite. Là où est la dévastation du monde et du langage par la technique, le salut ne peut venir d'un quelconque retour à la terre. De toutes façons, volonté de puissance technicienne contre volonté de pureté écologique, ce serait toujours volonté de puissance – mais surtout c'est impossible. Quand le rapport à l'être est perdu, on ne peut le retrouver par notre volonté, sur notre simple décret. La virginité ne sert qu'une fois. Nous serions comme ces enfants insupportables qui, au seuil de l'adolescence, surjouent leur innocence perdue.

L'argument de Heidegger tient dans le vers de Hölderlin qu'il aimait à citer : « Là où croît le danger, là croît aussi ce qui sauve ». La sortie de l'impasse technique ne peut surgir que de l'impasse technique elle-même.

Heidegger ne pouvait en esquisser les contours. Au journaliste du Spiegel qui s'offusquait qu'il se refusât à donner des solutions clefs en main, il répandait : « Mais penser, ce n'est pas ne rien faire ». Toujours préserver l'inviolabilité du possible...

Or, sur ce même chemin qui ne procède que par détours, dans l'impasse que je viens de dire, une différence essentielle se révèle à nous.

L'ingénieur qui met en place le barrage sur le Rhin est rationnel. Il étend son empire sur les étants du monde, uniquement pour les exploiter, sans passion, ou plutôt, avec la passion froide de la raison. Pour l'internaute, le webmestre, le joueur ou le programmeur de jeu, il y a bien sûr autre chose.

Le virtuel, au stade du développement des conditions techniques de son existence, est enfant de la volonté de puissance. Il naît de nous, nous le « donnons », cela est incontestable. Mais le projet de la technique se retourne contre elle-même : les paysages virtuels ne peuvent être exploités. Le virtuel n'est pas un monde sur lequel se déploie la puissance. On ne peut pas planter de drapeau sur une Atlantide virtuelle – ou alors, ce drapeau est virtuel, tandis que nous restons de ce côté de l'écran. Et quand bien même nous pourrions prendre possession d'une Atlantide dans une autre dimension, nous n'en priverions en fait personne. Il n'y a pas

de limite au nombre d'Atlantide possibles, pour cette raison même que ce monde n'offre aucune prise, aucun obstacle à habiter.

Que le virtuel soit exploité commercialement, c'est évident – mais c'est peut-être aussi secondaire. Les moyens de contourner les péages de Microsoft et des autres seront de plus en plus nombreux. Nous ne pouvons « arraisonner » (ge-stellen, dirait Heidegger) le virtuel, à l'exemple du Rhin. On ne peut pas se nourrir d'huîtres virtuelles, et les rochers virtuels n'écrasent personne.

Nous ne pouvons habiter le virtuel. Voyez Internet. Il est impossible de s'y fixer, on peut par contre y errer pendant des heures. Le langage le sait mieux que nous : on « surfe », on « navigue ».

Et c'est de cette étrange manière que se manifeste l'être du virtuel. Il n'est pas le décalque des étants : il ajoute au mystère de l'être. Pour reprendre une distinction de la philosophie allemande, il nous enlève aux fausses évidences du monde « vrai », tangible (Wirklichkeit) pour nous ouvrir à un réel qui dépasse l'acception matérielle du terme, qu'il englobe cependant (Realität). Ce virtuel, qui est et n'est pas, qui est zéro et un comme l'être est présence et absence, est difficile à définir (aussi, de manière cette fois très maffesolienne, ne l'avons-nous pas fait), et pourtant nous le « sentons ». Il prend de plus en plus d'importance dans nos vies avec une facilité déconcertante – mais nous ne nous en étonnons guère. Derrière notre volonté se rappelle le destin de l'être.

On le voit bien dans l'influence curieuse du virtuel sur le récit, aussi bien littéraire que cinématographique. Bien sûr, il y a longtemps que les livres deviennent de sable, que les histoires s'émiettent (Proust, Joyce, Jünger...). Mais aujourd'hui, l'errance est telle que ces récits qui n'en sont pas n'ont plus de lieu où se dérouler. Il y a « non-lieu ». Cela n' « existe » que par notre présence, qui ne peut être qu'errance.

Le retournement est double : à la fois de l'esprit de la technique contre la technique, mais aussi de la pensée de Heidegger contre Heidegger lui-même. Le virtuel n'admet pas l'enracinement, le « séjour » heideggerien aux consonances suspectes. Le jeu de mots que Heidegger faisait subir Irrtum (c'est-à-dire : « erreur ») en le transformant en Irr-tum (l'oreille allemande entend quelque chose comme « règne de l'errance), perd sa pertinence, se délite pour ainsi dire sous nos yeux. Les paysages virtuels ne se révèlent que dans l'errance. Nous voici avec Blanchot et Lévinas.

Les manifestation les plus connues, et vraiment pas les meilleures, sont la série des Matrix et les bouquins de Dantec. Pour le répéter encore : plus des histoires à suivre mais des mondes où errer. Les prémisses cinématographiques se retrouvent dans le 2001 de Kubrick, ou, plus chic, dans cet invraisemblable chef d'œuvre sorti des entrailles de la bureaucratie soviétique, le Solaris de Tarkovski. C'est l'errance des livres d'Ellis ou de De Lillo, bien plus grande que les ombres qui les peuplent comme par accident. Ce sont les romans de Findley, l'éternel retors (Pilgrim, surtout, le dernier et le plus beau). Il y aurait sans doute des incursions à tenter du côté de la science-fiction.

Au cinéma, ce sont ces super-héros tristes, sans attaches, beaux et absents, revenants de nulle part : les deux Batman de Burton, le Spider Man de Raimi, le Hulk d'Ang Lee, ou mieux encore Incassable de Shyalaman, ce grand film méconnu.

Pour revenir une dernière fois à notre question de départ (dans le virtuel, qu'est-ce qui apparaît de plus que des zéros et des uns ?), il faut surtout garder à l'esprit un fait : la technique, à travers le virtuel, se retourne contre elle-même. Elle voulait affermir les bases de la Wirklichkeit ; il brouille les frontières de la Realität.

Ce n'est pas une ruse de la raison, car il n'y a rien de rationnel là-dedans.

La rose est sans pourquoi, même si elle est virtuelle. Tout au plus pouvons-nous essayer de comprendre. Le détour par la technique n'aura fait que nous ramener aux intuitions les plus archaïques, devant l'être, sans qu'on puisse en dire autre chose que Heidegger, encore dans la Lettre sur l'humanisme :

« Mais l'être – qu'est-ce que l'être ? L'être est ce qu'il est. Voilà ce que la pensée future doit apprendre à expérimenter et à dire. L' « être » – ce n'est ni Dieu, ni un fondement du monde. L'être est plus éloigné que tout étant et cependant plus près de l'homme que chaque étant, que ce soit un rocher, un animal, une œuvre d'art, une machine, que ce soit un ange ou Dieu. L'être est le plus proche. Cette proximité reste toutefois pour l'homme ce qu'il y a de plus éloigné. »

Au terme, sinon de notre errance, du moins de cet article, nous ne sommes nulle part, nous avons radicalement obscurci notre point de départ, et nous n'avons d'autre recours que de continuer dans cette impasse, à l'écoute de l'éclosion de la vérité – car, pour citer une dernière fois Heidegger, à la fin de son article « vers » la technique : « l'interrogation est la piété de la pensée. »

Christophe Gaudin