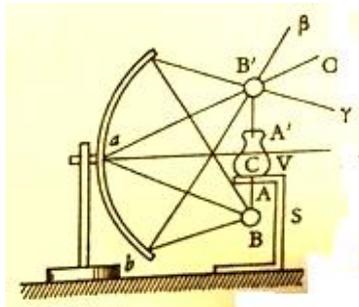


## Posture spéculaire

« ..Le jour où vous aurez compris pourquoi l'analyste se trouve là (à la place de l'image virtuelle), vous aurez compris à peu près tout ce qui se passe dans l'analyse. » (1)

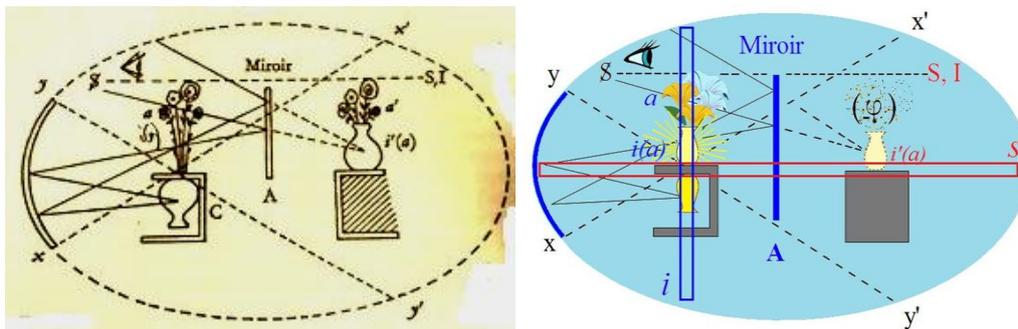
L'image virtuelle est celle de l'illusion. L'aliénation narcissique et spéculaire amène le sujet à errer de représentation en représentation. La fonction de la parole contrevient à un tel espace virtuel où rien ne manque.

Dans l'expérience de Bouasse, l'image du bouquet vient se loger au niveau de l'encolure du vase. Il y a coexistence d'une image réelle, le bouquet reflété par le miroir sphérique ; et d'un objet réel, le vase :



expérience de Bouasse

Lacan (2) inverse les objets, ajoute un miroir plan au dispositif et situe l'observateur dans l'espace réel sphérique. Celui-ci est au dessus du plan du miroir et perçoit l'illusion dans l'espace plan virtuel que crée le miroir A :

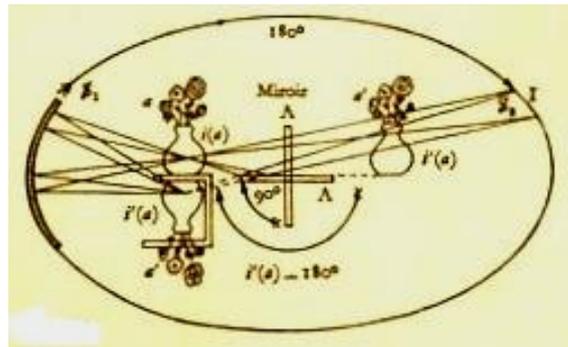


(1) J.Lacan, les écrits techniques de Freud, 1954, version Staferla, p.171

(2) J.Lacan, remarque sur le rapport de Daniel Lagache, 1960, écrits 1966

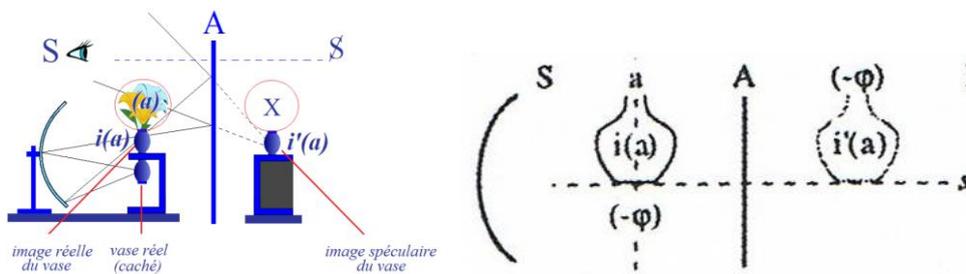
Le virtuel n'est pas l'imaginaire : le bouquet, objet réel  $a$  et le vase, image réelle  $i(a)$ , produisent une image virtuelle fictivement unitaire,  $a'$  et  $i'(a)$ .

La rotation du miroir plan fait apparaître, à la limite du bord du vase, une place vide laissée par le bouquet qui s'efface peu à peu, tout comme l'analyste support des identifications. L'évanouissement de l'image virtuelle révèle l'aliénation spéculaire dans laquelle était pris le sujet. L'objet réel se trouve coordonné à un manque, non spécularisable, que produit ce mouvement de bascule entraînant l'observateur à occuper la place du sujet virtuel. A l'instar du montage de Bouasse, il se positionne alors face à l'illusion qui se reconstruit dans l'espace réel ;  $i'(a)$  associée à  $a'$  se situe en dessous du plan où sont visibles  $i(a)$  et  $a$  :



Rotation du miroir A

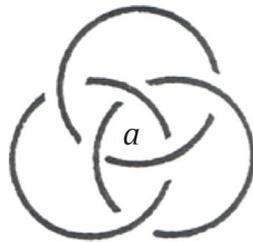
« Tout l'investissement libidinal ne passe pas par l'image spéculaire. Il y a un reste. »  
 (3). Le phallus consiste en ce reste d'image valant comme manque  $(-\phi)$ , figuration de la fonction  $\Phi$  :



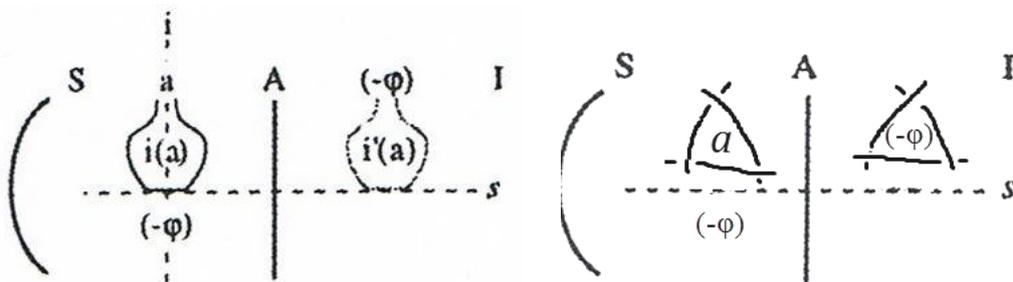
La fin de l'analyse se situe entre l'investissement imaginaire de ce reste, donnant consistance à l'identification à l'analyste ; et la mise en jeu de ce qui ne passe pas par l'image, soit la fonctionnalité de  $a$  coordonné à la nécessité d'un manque dans l'Autre. L'angoisse est signal du surgissement possible d'un manque du manque. Le montage spéculaire démontre qu'il y a coupure ente l'image du corps et ce qui de la libido ne passe pas par elle.

(3) J.Lacan, l'angoisse, séminaire 62/63, staferla

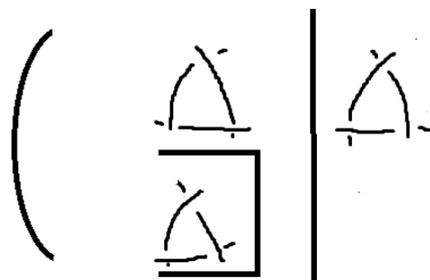
Lacan présente dans les dernières années de son séminaire, le borroméen standard qui enserme l'objet  $a$  au niveau d'un triskel central :



Sur cette base, nous allons substituer au vase  $i(a)$ , un triskel. Celui-ci, lévogyre, se reflète de façon dextrogyre en  $i'(a)$ . Le raisonnement inverse tient tout autant : triskel dextrogyre puis lévogyre. Les triskels enserrent  $a$  et  $(-\varphi)$  :

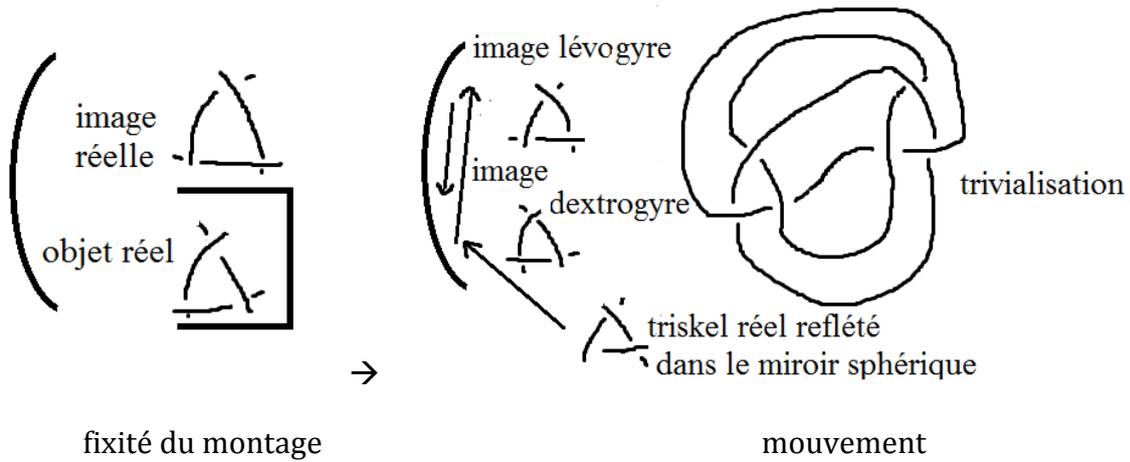


A choisir un triskel réel dextrogyre, son image réelle est lévogyre et redevient dextrogyre dans l'espace virtuel :

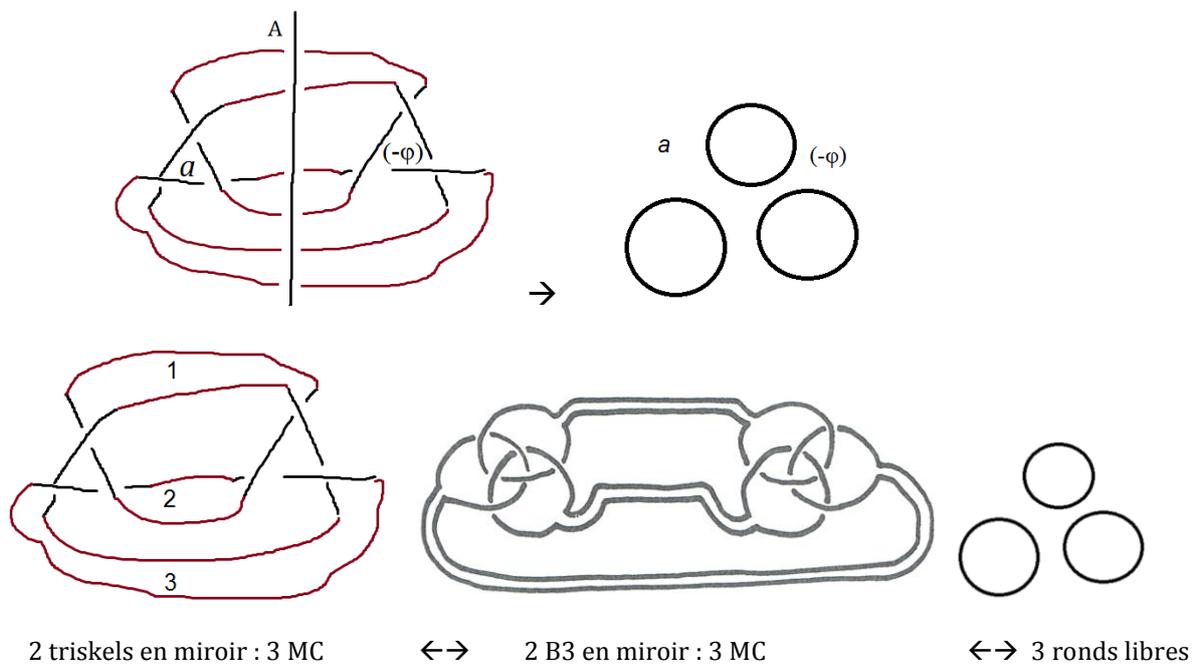


Il est possible de mettre en continuité l'image réelle d'un triskel dextrogyre (obtenue à partir d'un triskel, objet réel lévogyre), avec son image miroir lévogyre qui apparaît au bord de la surface. L'expérience est soit directe, l'observateur voit ce qui se passe dans le miroir sphérique, comme le propose Bouasse ; soit reprise par son enregistrement filmé, en tant que miroir plan.

La trivialisation (4) se réalise alors par mouvement, du miroir ou de l'objet réel :



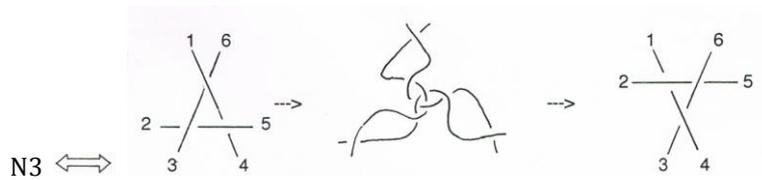
Globalement, deux triskels de gyries opposées, mis en continuité selon les surfaces d'empan, se transforment en trois ronds libres, tout comme deux borroméens en miroir. L'objet  $a$  et  $(-\varphi)$ , ne sont en rien « tenus » et ex-sistent à l'expérience (5) :



(4) P.Roth, vidéo, trivialisation des noeuds à l'aide d'un miroir sphérique, 98

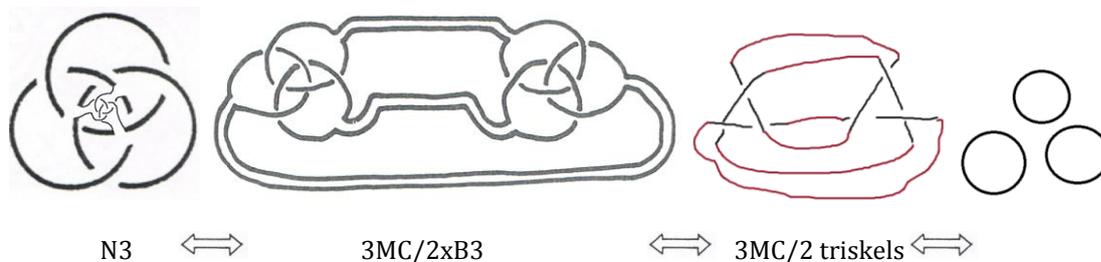
(5) J-M.Mack, l'angoisse n'est pas sans objet, colloque argento-franco-brésilien, Recife, 11 avril 2015

Rappelons que ce montage équivaut au mouvement-nœud N3 <sup>(6)</sup> qui défait toutes les chaînes et tous les nœuds à l'exception des enlacements :

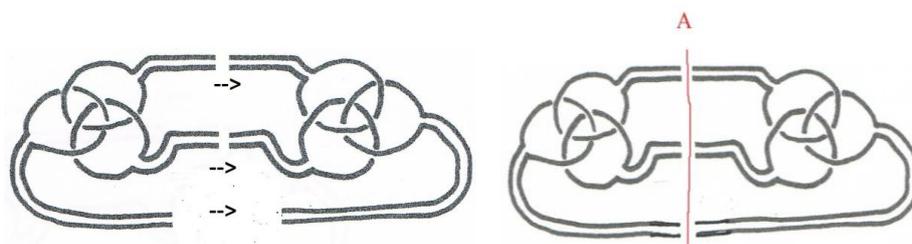


Un mouvement-nœud N3 appliqué à un B3 impose une gyrie identique au triskel du mouvement N3 et à celui de la surface d'empan utilisée, ici centrale dans notre exemple. L'opération correspond aux 3 mises en continuité pratiquées entre 2 B3 de gyries opposées.

Ainsi, il existe une équivalence entre ces trivialisations et un triskel mis en continuité avec son image miroir (Nous n'utiliserons pas dans ce texte la mise en continuité de 2 B3 de même gyrie qui produit entre autres « le nœud de Soury ») :

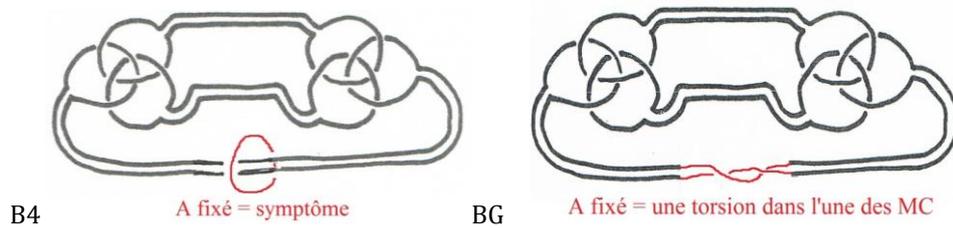


Essayer d'appliquer une structure borroméenne, composée de 3 éléments, à l'expérience du bouquet renversé montre les limites du spéculaire. Rien ne tient ; sauf à figer, par l'écriture ou l'arrêt sur image, les différentes phases du dénouage :

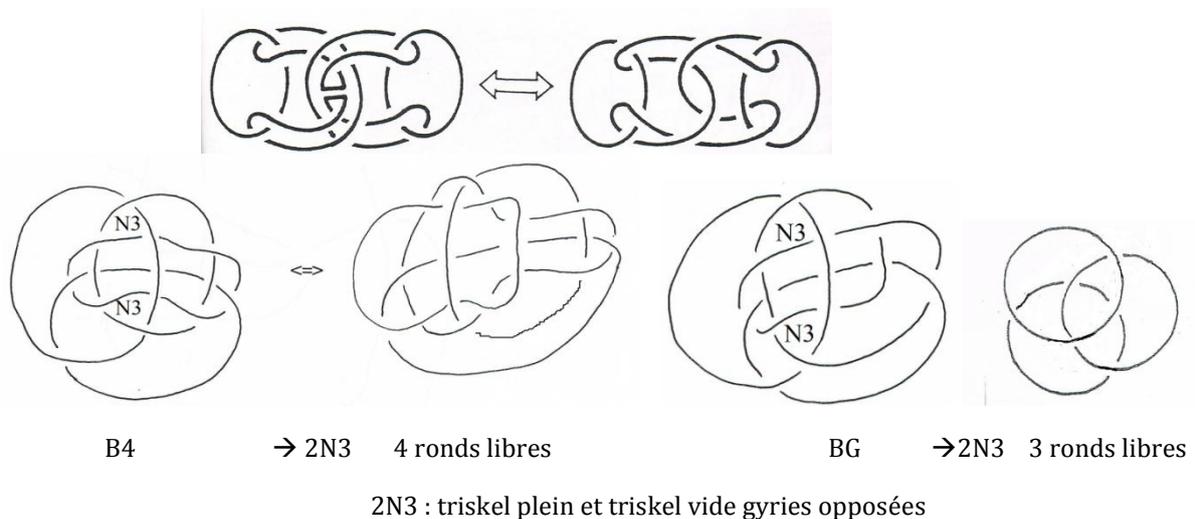


(6) J-M. Vappereau, nœud, TEE, 1998

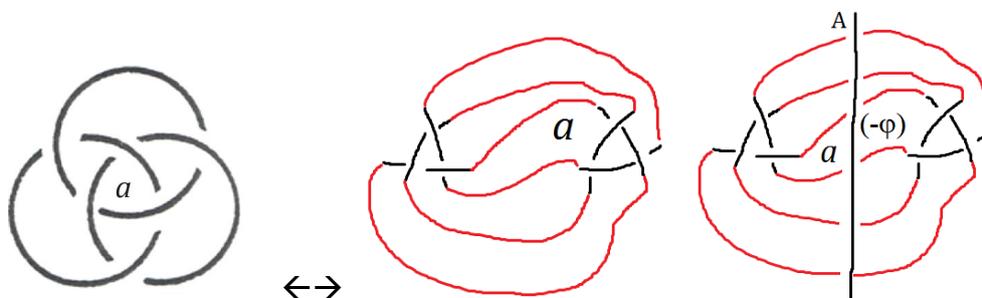
Fixer cette opération équivaut à présenter une chaîne borroméenne à 4, un quatrième terme contrevient à la trivialisisation ; ou une chaîne généralisée à 3, tel le borroméen « faiblement généralisé », construit avec torsion au niveau de l'un des brins :



On peut essayer de soutenir que seul un montage borroméen à 4 ou contenant du 4 fait tenir du 2x3 et réversivement se trivialisent par 2 mouvement-nœuds N3 :

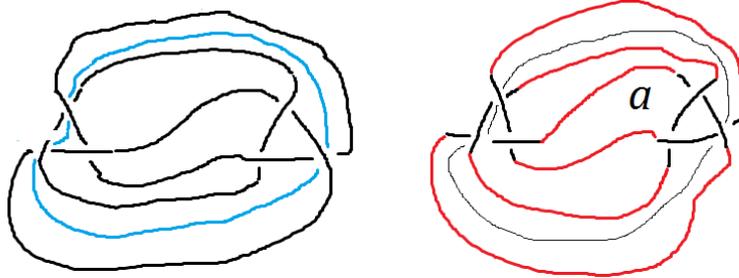


A présent, comparons le 2x3 plongé dans le miroir et le borroméen standard 1x3 qui se défait bien entendu par un seul N3. Le borroméen B3 est aussi constructible sur la base de 2 triskels de gyrie opposée mais dont les 3 mises en continuité respectives sont forcément décalées. Cette inadéquation correspond à un montage spéculaire irréalisable dans le cadre de l'expérience du bouquet renversé. L'objet  $a$  se situe dans un entre-deux improbable avec  $(-\varphi)$  :



Isoler 2 triskels de gyries opposées dans un borroméen standard permet d'obtenir une structure en 2x3 mais rend caduque toute construction en miroir car il faut également tenir compte des pleins et des vides organisés par la surface.

Réorienter la chaîne borroméenne à l'aide d'une découpe, par exemple périphérique, détermine l'empan de la surface. Un triskel lévogyre plein impose un triskel dextrogyre, en miroir, vide. La coupure asphérique passe par l'empan lévogyre :



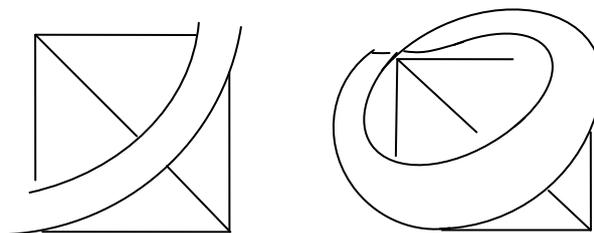
triskel plein lévogyre →

← triskel vide dextrogyre

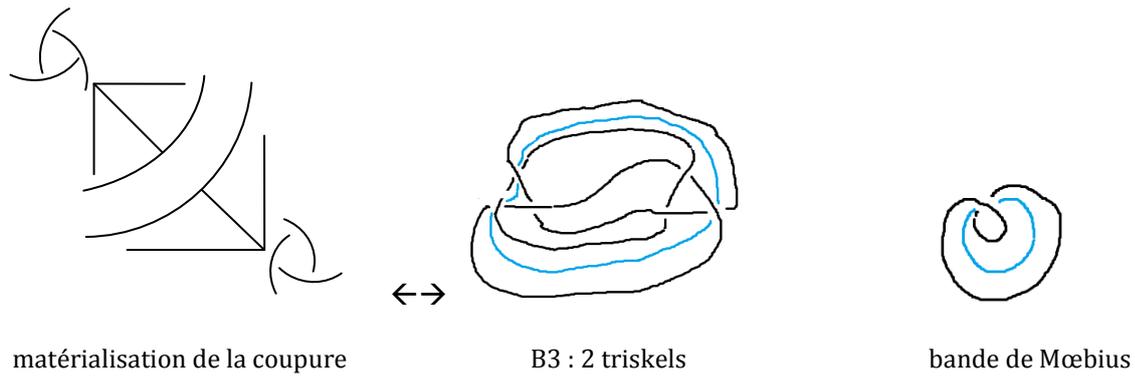
Construire une structure en 2x3 semble produire à chaque fois une suppléance ou des conditions de tenue et de trivialisations, qui séparent radicalement le 3 du 4 : c'est-à-dire le 1x3 du 2x3.

Le 3 qui se défait supporte le miroir, le 3 qui tient subvertit l'espace spéculaire : sa surface dont le genre est égal à 1 (les B4 et BG sont de genre 4), est asphérique et équivaut à une bande de Möbius deux fois trouée. Le dessin de la coupure n'est pas la fonction de la coupure, son tracé donne l'illusion d'une consistance qui met en continuité du 2x3.

Cela pourrait correspondre à ce que René Lew (7) tend à mettre en œuvre avec le « schématisme borro-projectif » en matérialisant la coupure insaisissable (bleue dans nos schémas) :

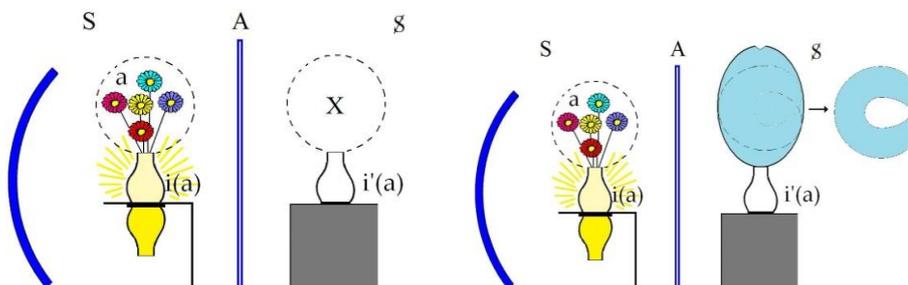


(7) RLew, le schéma optique dans le séminaire l'angoisse, cahiers de lectures freudiennes, Lysimaque, 1988 ; schématisme borro-projectif, travaux 2014-15



Ce schématisme nous semble dans la lignée de l'avancée faite par Jacques Lacan le 9 janvier 63 avec l'ajout d'une structure asphérique au niveau de  $i(a)$ , construction qu'il appellera la « transfiguration du vase » en mars 63.

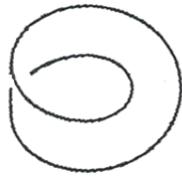
Il ne s'agit plus de transvasement d'objet. Lacan joue de littoralité en effectuant l'opération topologique suivante : il substitue au X de l'encolure, au bord de l'image virtuelle, un cross-cap dont il sépare la partie sphérique par coupure (la distribuant dans l'assistance !), pour obtenir un reste, soit une bande de Möbius qui va transformer tout le vase et le rendre dans sa totalité asphérique :



La bande de Möbius renverse l'orientation et paraît saisissable mais rend compte de l'inaccessible. Elle est fonction de coupure. C'est cela même qui nous a semblé ne cesser de contrevenir au schéma où prévaut la présence par l'image.

Dans la dialectique identificatoire, l'utilisation du miroir plan fixe les positions. L'expérience du bouquet renversé privilégie la forme, la présence ou l'absence d'images alors que le système d'échange entre le sujet et l'Autre fait état à la fois d'une différence locale et d'une identification globale.

Il est question ici de l'a-sphéricité de tout échange mobilisé par la fonction de la parole :



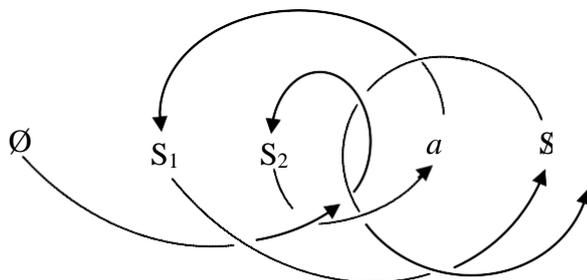
Par le biais de l'Autre, il y a « virtualisation » de l'espace réel 3D, où coexistent  $i(a)$  et  $a$ , image et objet. L'espace virtuel 2D,  $i'(a)$  et  $a'$ , est le lieu spéculaire produit par l'échange Entre le sujet et l'Autre :



Espaces : réel 3D virtuel 2D structure mœbienne de l'échange

présentation qui sépare artificiellement l'a-sphérique du sphérique : la demi torsion n'est pas localisable

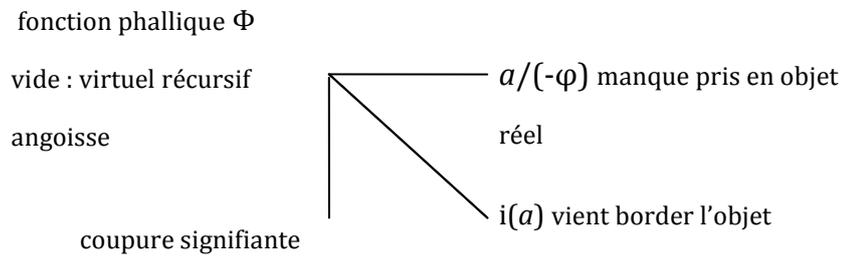
L'asphérique se soutient du sphérique. La bande de Möbius n'est ni un reste, ni une coupure, elle est fonction de coupure et constructible, en référence aux écrits de René Lew, en présentation hélicoïdale qui évite toute fixité :



Par la parole, la structure d'asphéricité du Un de différence porte toute la potentialité signifiante. Mais le sujet se trouve encombré par cette transformation de la fonction phallique en objet, signifiant et image.

En particulier, en tant que faire-valoir des contraintes qui le constituent, le sujet est embarrassé par toute métaphore optique qui le positionnerait dans l'imagerie d'un simulacre où persiste la distinction figée des deux faces de la bande de Möbius.

Le sujet n'existe pas comme tel, il n'advient jamais ; et, à l'instar du sujet,  $a$  n'est qu'un effet d'hypothèse. Le devoir d'évidement que constitue la fonction phallique met en jeu un virtuel récursif qui ne vaut pas comme simple reflet :



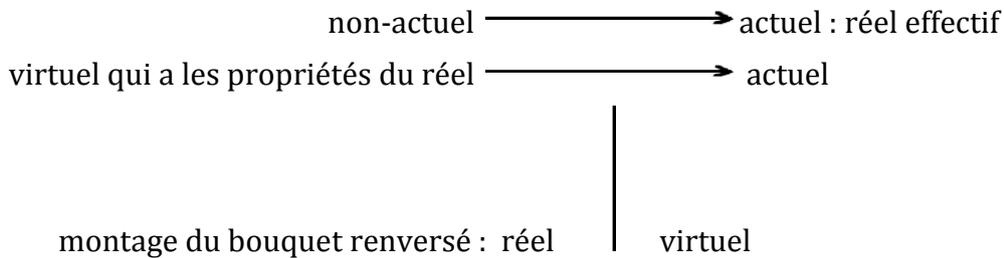
Est-ce que seul le discours psychanalytique « réalise le virtuel », dans la mesure où il est question de l'existence, du Père, de la puissance, de la potentialité ?

L'imaginaire tient à l'image et non à la virtualité. Si l'énonciation est productrice, le virtuel récursif, qui ne prévoit ni ne produit rien, est la mise à l'œuvre de l'hypothétique, de la potentialité du Un, soit la dialectique qui opère entre la fonction et ce qui vient la substantiver dans la réalité en terme d'objet.

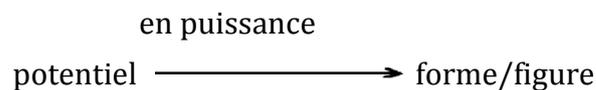
La virtualité n'est pas de l'ordre d'un possible mis en scène par le biais d'un champ d'expérience ontologique organisé en univers. Elle ne détermine pas les qualités des prédicats.

## Quelques généralités

Le réel qui existe « véritablement » est sans fiction ni figure : il est proche de la notion d'actuel qui résulte d'une action qui possède un caractère accompli. L'actuel est réel dans un espace-temps déterminé :



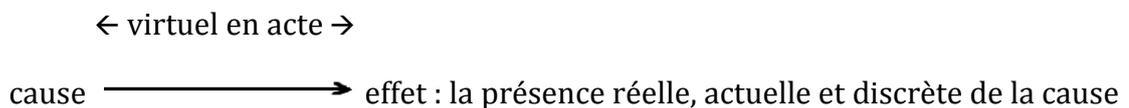
Le mot virtuel, adjectif (à l'instar de la réalité virtuelle), mais aussi substantif (la réalité du virtuel) ; désigne généralement ce qui est en puissance, sans effet actuel ; à l'instar du potentiel d'Aristote, fondé sur la « potentia », l'aptitude à prendre forme :



Si à partir des années 1990, virtuel est utilisé pour désigner le « monde numérique » par opposition au « monde physique » ; rappelons que l'étymologie latine, « virtus » est apparenté à « vis », la force et « vir », l'homme. Globalement, le virtuel n'est pas le réel mais en a les propriétés. D'où les expressions « image virtuelle », « réalité virtuelle », « environnement virtuel ». Dans ce sens, le virtuel est le produit d'expériences médiatisées par une interface technique déterminée. On peut la décrire, elle est cause d'effets calculables, telle la notion de potentiel associé à un champ électromagnétique utilisé dans les théories physiques contemporaines.

## Le virtuel en acte

L'objet reflété dans un miroir produit par les effets réels des rayons réfléchis, est conçu comme « une vertu » déjà présente (9). Dans cette approche, la puissance est énergie, elle est l'impulsion initiale qui se maintient dans un état du réel :

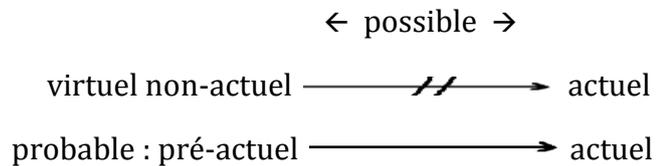


Le virtuel n'est pas ici de l'ordre du possible. Il est à la fois la cause initiale « en vertu » de laquelle l'effet existe mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente virtuellement dans l'effet. Le virtuel n'est donc ni irréel ni potentiel.

(9) Philippe Quéau, le virtuel, vertus et vertiges, 1993 ; virtualité et réalité dans les sciences, 1995 ; éthique du virtuel, 1996

## Le virtuel séparé de l'actuel

A contrario, d'autres auteurs considèrent le virtuel comme une sorte « d'état pur », un non-actuel absolu : le réel se partage alors entre un actuel qui s'impose à l'expérience sensible et un non-actuel considéré essentiellement et proprement « en lui-même », sans rapport avec l'actuel :

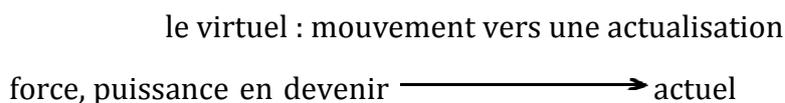


Le possible est caractérisé comme le non-actuel dans son rapport à l'actuel ; avec, soit une nuance de potentialité ; soit une forme d'abstraction. Par contre, le probable est un non-actuel qui équivaut à une sorte de préactuel, ou actuel au second degré qui ne concerne pas directement les faits. Granger s'efforce de démontrer le réalisme et l'existence de virtualités mathématiques, alors que se présentent des paradoxes qui font douter de celles-ci : « C'est ainsi que les objets virtuels que sont les ensembles, déterminés par un système axiomatique comme celui de Frege ou Russell, se révéleront en un certain sens comme irréels lorsque Russell tirera du système son paradoxe, c'est-à-dire montrera qu'on en peut déduire deux énoncés contradictoires : certains de ces objets virtuels pourraient alors avoir, conformément aux règles de leur construction, des propriétés qui s'excluent logiquement » (10).

## Le virtuel s'actualise

Une autre façon d'appréhender le virtuel vient de la scolastique du Moyen Âge. C'est notamment à cette tradition, que Pierre Lévy se réfère lorsqu'ils parlent de virtuel. Le virtuel, du latin médiéval « virtualis » est d'avant la différenciation et n'est ni en acte ni un non-actuel détaché de l'actuel. Le virtuel est en puissance mais tend à s'actualiser, sans concrétisation effective ou formelle. Est alors qualifié de virtuel un être ou une chose n'ayant pas d'existence actuelle dans les faits tangibles mais seulement un « état potentiel susceptible d'actualisation » (11).

Ainsi le virtuel se distingue du possible déjà défini et déterminé. Le virtuel n'est pas irréel mais partie prenante du réel qui ne se résume pas à ce qui est concret ou matériel. Par conséquent, le virtuel est imprévisible, répondant à une multiplicité de paramètres :



(10) Gilles-Gaston Granger, le probable, le possible et le virtuel, 1995, p.13-14 et 84

(11) Pierre Lévy, qu'est-ce que le virtuel ? 1995, p.69-70

La graine s'oppose ici au potentiel électromagnétique en ce qu'elle ne produit pas l'arbre de la même façon que la différence de potentiel crée un champ électromagnétique. La graine a besoin de temps, alors que le potentiel a des effets immédiats. La graine se prête à une vision subjective et anthropomorphique du virtuel. Le potentiel autorise une perspective objective. Le virtuel de la graine est problématique. Le virtuel du potentiel électromagnétique ne l'est pas.

Dans cette perspective, voici quelques exemples d'objets virtuels relatifs aux domaines de l'informatique, la linguistique et des mathématiques.. L'image virtuelle est un modèle informatique qui s'actualise en image-perception, le langage, virtualisation du temps s'actualise par la parole ou l'écriture, l'objet mathématique, est une abstraction qui peut se manifester comme construction ici et maintenant.

L'état de projet est un travail de virtualisation dont l'espace de synthèse est un processus de différenciation Dans l'imaginaire du plasticien, dans les ébauches des ingénieurs, les esquisses des designers, les brouillons des programmeurs, la structure du futur espace se dessine progressivement.

À l'état de réalisation, l'environnement de synthèse est entièrement déterminé en tant que structure, il est prêt à fonctionner en tant que modèle. À ce stade, le virtuel est déterminé et en acte. Lévy oppose le potentiel conçu comme un « ensemble de possibles prédéterminés » qui « insistent », au réel pensé comme un ensemble de « choses persistantes et résistantes » qui « subsistent »<sup>(12)</sup>.

Le réel ne se conçoit qu'en dépendance avec le potentiel, qui d'une certaine façon le fonde par ce que Lévy appelle « la réalisation ».

L'actuel de Lévy, purement « idéal », est conçu comme résultant d'une actualisation, comme la « solution particulière à un problème, ici et maintenant. » L'actuel est pour lui un événement : « L'actuel arrive, son opération est l'occurrence.

Le virtuel procède d'une « virtualisation », conçue comme « la remontée inventive d'une solution à une problématique. » Le virtuel regroupe des « nœuds de tendance, de contraintes, de forces et de buts. ». Selon Lévy, seul le virtuel est non-actuel, car le virtuel et l'actuel sont de l'ordre de l'événement, alors que le possible et le réel sont de l'ordre de la substance.

(12) Qu'est-ce que le virtuel ?, 1995, p.136 à 142

## Le virtuel comme devenir

Pour Deleuze, ce qui importe n'est pas la réalité virtuelle mais la réalité du virtuel, un devenir qui existe sans être. La réalité virtuelle reste l'imitation d'une réalité supposée intangible, dont la reproduction de l'expérience se pratique par l'utilisation d'un médium artificiel. Elle se différencie de la réalité du virtuel, concept opératoire qui interroge se qui se passe et se saisit, ou non, entre réel et virtuel.

Dans la « logique du sens » (13), Deleuze évoque un devenir en soi, qui n'arrive jamais réellement et qui est déjà passé ; tel le sujet qui advient. En tant que tel, le devenir deleuzien suspend en même temps « séquentialité et directionnalité ».

Par exemple, dans un processus réel de devenir, le point critique de la température à 0°C a une direction : l'eau gèle ou va fondre. En tant que devenir, extrait de sa corporalité, le passage n'est pas celui d'un état à un autre, telle une séquence. Il s'agit d'une sorte de devenir neutre dans sa « directionnalité » et dépourvu d'efficacité positive. En excès sur ses causes corporelles, improductif, il se donne comme un pur effet, comme un « extra-être impassible, [...] inefficace, à la surface des choses ».

Le virtuel se déploie dans un espace paradoxal que Deleuze décrit comme une « pellicule idéale », située à la surface des choses et du langage, et qui ne cesse de s'étaler et de se retourner sur elle-même, telle une bande de Mœbius. La continuité de l'envers et de l'endroit remplace ici tous les paliers de profondeur.

Le devenir contre l'être apparaît sous des formes différentes (le nomade contre l'État, le moléculaire contre le molaire, le schizo contre le paranoïaque, etc.). Un territoire constitue la dimension d'une création potentielle dont l'agent créateur est le concept de virtuel. La territorialisation primordiale est « l'assemblage des corps » – un organisme marque son environnement, ainsi que ses échanges avec ce dernier, par une texture d'inscriptions affectives, des tatouages. La déterritorialisation est le passage vers l'immatériel, soit la production virtuelle du sens : les marques sont libérées de leurs origines. Puis, a lieu la reterritorialisation où le langage se transforme en moyen de communication. Par son énonciation, le sujet exprime ses pensées tout en désignant la réalité.

Cette conceptualisation crée une tension entre le corporel et l'incorporel. La texture du corps désigne à la fois un mode formel, différentiel, d'entrecroisement de plusieurs niveaux de réalité, et la consistance de surfaces qui se doublent les unes les autres.

(13) G. Deleuze, *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris, 1968 ; *logique du sens*, Les éditions de Minuit, 1969

Cela ressemble à ce qui se passe au cours d'un jeu vidéo où le corps devient le corps même du jeu qui, à son tour, le modifie et le stimule dans une expérience globale où sont mobilisés : la surface de la peau, les enveloppes prothétiques, le circuit physique du jeu, la surface des images numériques, etc...

L'idée de texture fait émerger la figure qui échappe à la figuration, la représentation et la narration. Exemplifié par la peinture de Bacon, Deleuze utilise la notion de « figural » : ce qui « existe sans être », c'est-à-dire ce qui arrive aux corps sans s'effectuer entièrement dans un état de corps (14).

Le sens, l'événement, ou la vérité valent comme effets de surface au sein de textures paradoxales. L'existence de la forme est purement virtuelle tel un attracteur en mathématiques met en jeu toutes les lignes ou tous les points qui se trouvent dans sa sphère d'attraction et ne cessent jamais de l'approcher, sans jamais atteindre sa forme.

La façon dont la physique quantique conçoit la relation entre les particules et leurs interactions en est un autre exemple. Dans un premier temps, il apparaît 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, insaisissables comme telles, les particules ne sont rien d'autre que des points nodaux dans lesquels différentes ondes se recoupent ou des points critiques où « un pur devenir » s'extrait de toute positivité.

A partir de *L'Anti-Œdipe* (15), Deleuze situe le virtuel du côté des flux d'intensité à partir desquels apparaissent les corps. Il 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 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'être.

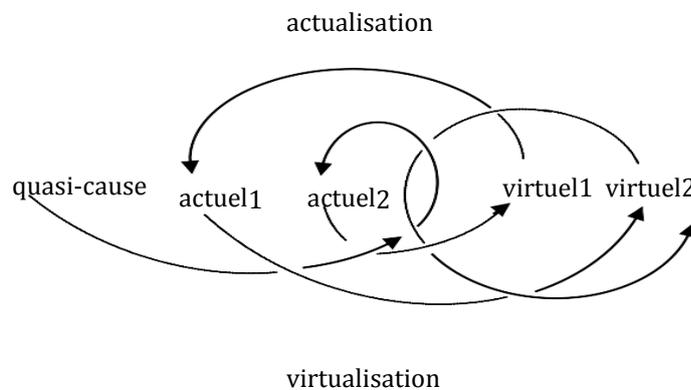
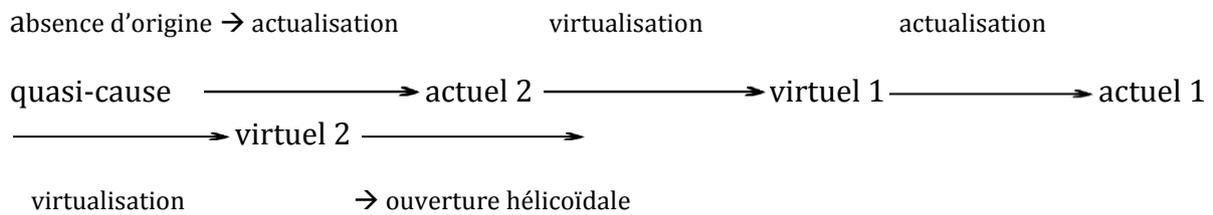
Il y a tension entre le virtuel comme devenir productif et le virtuel comme lieu de l'événement. Ainsi, surgit une opposition entre le « corps sans organes » (CsO) et les « organes sans corps » (OsC).

Le flux productif du pur devenir est d'un côté, le CsO, le corps pas encore structuré ou déterminé en tant qu'organes fonctionnels. De l'autre, les OsC correspondent à la virtualité du pur affect, extrait de tout enracinement dans le corps.

(14) G.Deleuze, Francis Bacon : logique de la sensation. Paris, Éditions du Seuil, 1981 réédité 2002

(15) G.Deleuze, *L'Anti-Œdipe - Capitalisme et schizophrénie*, en collaboration avec Félix Guattari, Les éditions de Minuit, 1972

Pour Deleuze, la virtualisation est mouvement de production de la structure. Le virtuel, constitué de pure différence, est extrait de l'actuel qui le précède : il s'agit là de l'actualisation minimale. Effectivement, chaque actuel est le résultat de l'actualisation du virtuel ; et, de même, chaque virtuel provient de la virtualisation de l'actuel. Nous en proposons ici une présentation mœbienne récurrente :



Rappelons que la mise en continuité de cette hélice mœbienne crée un nœud propre, 77 dans la classification de Rolfsen, qui a une affinité avec la chaîne de Whitehead.

Si, coté symptôme, l'expérience du bouquet renversé montre ses limites ; d'un autre coté, toute fermeture de la présentation de la structure d'échange produit du fantasme :

