

## Platon et les simulacres

**Author :** Philippe Granarolo

**Categories :** [Philo Contemporaine](#)

**Date :** 5 décembre 2013

N'est-il pas absurde de vouloir relire Platon pour mieux asseoir notre réflexion sur le virtuel qui gagne chaque jour du terrain ? Revenir vingt-cinq siècles en arrière, est-ce une démarche sensée quand il s'agit de soumettre à l'analyse des réalités inouïes qui ne semblent pas avoir eu leur équivalent dans l'histoire humaine ? L'intérêt d'une philosophie vivante telle que la promeut le site iPhilo repose en partie dans la réponse à ces interrogations.

### Paradoxes du vocabulaire

La bonne copie ou « icône », du mot grec ancien *eikon* qui signifie « image », s'oppose à la mauvaise copie, du grec ancien *eidolon* qu'on peut traduire par « simulacre ». Quitte à simplifier quelque peu le tableau, nous pouvons affirmer d'entrée de jeu que Platon dénonce l'« *eidolon* » et vante l'« *eikon* ».

Mais nous rencontrons d'emblée un premier paradoxe : pour dénoncer les simulacres, il faut supposer que le réel lui-même est « faux » en un certain sens, qu'il n'est qu'une copie imparfaite de l'original, et non la réalité même. Il nous faudrait donc partager la thèse idéaliste de Platon.

Aujourd'hui nous parlons volontiers de « virtuel ». Ce qui nous conduit à un second paradoxe : « Est virtuel ce qui, sans être réel a, avec force et de manière pleinement actuelle (c'est-à-dire non potentielle) les qualités (propriétés, qualia) du réel » (Denis Berthier). Cette définition est basée sur l'étymologie (du latin *virtus* -vertu-), ainsi que sur les usages techniques du terme dans des expressions comme *image virtuelle*, *réalité virtuelle*, *environnement virtuel*, etc.

Le prototype du virtuel est le reflet dans un miroir. Le reflet d'un objet est déjà là, que je sois là ou non pour le percevoir. Il a donc une réalité « en soi ». On comprend aisément du même coup que d'un objet virtuel puissent résulter des effets réels, de sorte que la perception qu'on en a et toute notre relation à lui sont bien réelles, comme sont réels le reflet dans le champ visuel ou l'écho dans le champ auditif. On comprend ainsi que l'on puisse recourir à la réalité virtuelle pour soigner, par exemple, des phobies. L'importance de cette définition est le fait qu'elle met l'accent sur le virtuel comme expérience réelle et actuelle, et non pas potentielle. Ce à quoi il convient d'ajouter qu'il s'agit d'une expérience toujours médiatisée par une interface technique.

### La condamnation de l'art comme *mimèsis*

Revenons sur notre distinction initiale entre icônes et simulacres.

L'esthétique de Platon le conduit à n'admettre au sein des arts que la copie d'un modèle parfait (d'une Idée), copie assez fidèle pour refléter (dans les limites qui sont celles du monde sensible) l'original, et assez honnête pour indiquer clairement qu'elle n'est qu'une copie. C'est la raison principale pour laquelle Platon, s'il respecte l'art égyptien, semble n'avoir que mépris pour les artistes grecs de son temps.

N'oublions pas que l'époque de Platon est celle de l'invention du trompe l'œil, de l'illusion de la profondeur par des jeux d'ombre et de lumière. En se perfectionnant techniquement, l'art grec produit des objets qu'il est de plus en plus difficile de **distinguer** des objets réels. Aux yeux de Platon, ces évolutions, généralement admirées comme des étapes décisives dans l'histoire de la peinture, font insensiblement de l'art une drogue, un excitant, un « pharmakon » (mot qui signifie à la fois en grec couleur et drogue, ambivalence que Platon ne manque pas d'exploiter).

Les idoles produites par l'art sont condamnables dès qu'elles deviennent des **simulacres**, c'est-à-dire des êtres producteurs d'illusion. Contrairement à la copie s'affichant en tant que copie, le simulacre est une copie qui met tout en œuvre pour être indifférenciable de l'original. Le simulacre inverse l'ordre ontologique qui doit nous élever de la copie vers le modèle, en nous embourbant dans la relation de la copie à la copie. Cette production d'images trompeuses, cet illusionnisme, caractérisent à la fois le peintre, producteur de simulacres, et le sophiste, créateur de discours mensongers, que Platon associe régulièrement dans ses dialogues. Monde du maquillage, de la falsification : faux objets, faux savoir.

Platon condamne plus sévèrement encore le théâtre pour la même raison : le théâtre ne se contente pas de simuler le monde des sensations (par ses costumes, ses décors), il simule le monde des sentiments (passions, héroïsme, joie, douleur, etc.). Rousseau, dans sa *Lettre à D'Alembert*, reprendra la condamnation platonicienne : « Le seul instrument qui serve à purifier les passions est la raison, et la raison n'a nul effet au théâtre », écrira-t-il.

La dénonciation platonicienne peut sembler excessive, et elle a souvent été condamnée. Ne faut-il pas cependant remarquer qu'elle prend un sens nouveau, une vigueur sans pareil, au XX<sup>e</sup> siècle, et plus encore au XXI<sup>e</sup>, c'est-à-dire à une époque où se multiplient de façon exponentielle les simulacres, à l'époque de la « société du spectacle » (Guy Debord), de la télévision, des hologrammes, des jeux de rôle sur Internet, etc., etc. ? Vincent Descombes le remarquait dans son petit ouvrage intitulé *Le platonisme* (P.U.F., 1985) : « Ni copie, ni modèle, le simulacre est le refus de distinguer l'original et son imitation ». Il avait été précédé par Gilles Deleuze qui s'exprimait en ces termes dans *La logique du sens* (Éditions de Minuit, 1969) : « Il y a dans le simulacre un devenir-fou, un devenir illimité, un devenir subversif, habile à esquiver l'égal, la limite, le Semblable ».

Nous sommes bel et bien entrés de plain pied dans ce monde des simulacres annoncé par Platon :

les addictions de nos adolescents (mais aussi de bon nombre d'adultes) aux jeux vidéos, aux réseaux sociaux sur Internet, sont les preuves de la lucidité platonicienne. Créer un monde sensible épuré, plus « parfait » que le monde sensible « réel » (pensons aux photos des mannequins dans nos magazines et dans nos publicités), emprisonne le sujet dans un filet qu'il a de plus en plus de mal à déchirer.

### **Où en sommes-nous dans nos rapports à la *mimèsis* ?**

Mais si nous suivons Platon, ne faut-il pas condamner aussi les arts en même temps que les réalités virtuelles qui nous submergent ? Peut-on dénoncer les simulacres sans partager la condamnation platonicienne de l'art ? Difficile question en vérité.

Dans l'histoire des idées, la question de la *mimèsis* n'a cessé de ressurgir telle une obsession chez tous ceux qui ont mis le Beau au cœur de leur méditation. Ou bien la mimèsis n'est qu'une simple duplication du réel sensible, et on aura beau jeu de montrer que l'art n'a jamais été cette duplication. Tout au long de l'histoire de l'art, conventions, artifices, techniques, ont contribué à produire des œuvres qui n'ont jamais été le pur et simple redoublement de la réalité sensible. Ou bien la mimèsis est une production d'objet sensible à l'intérieur du monde sensible, elle est une *poièsis* qui s'inscrit soit en harmonie, soit en rupture avec les créations de la nature. Il devient alors évident que la conception platonicienne de l'art est plus profonde qu'il n'y paraît au premier abord.

Trois configurations principales se dessinent alors :

1° La beauté du monde (du « cosmos ») est la beauté d'un reflet, la beauté d'une copie. La fin de l'art dépasse la beauté du sensible, à travers le sensible c'est une réalité supérieure qui est visée (malgré tout ce qui les distingue, Platon, Kant, Hegel, incarnent cette première configuration).

2° La beauté de l'Art s'oppose à la laideur du monde. Les découvertes de la science et le développement de l'athéisme amènent à penser que le monde est laid, sans ordre, sans harmonie, sans finalité. Machine absurde qui rend dérisoire la quête humaine. La Beauté visée par l'art est alors création pure, sans modèle. La fin de l'art est dans le sensible, lui insufflant l'harmonie dont il est dépourvu. Baudelaire est l'un des plus éminents représentants de cette seconde configuration, propre à la modernité : « La nature est laide », écrit-il, « et je préfère les monstres de ma fantaisie à la trivialité positive ». Les modernes cheminent alors en direction d'un héroïsme de la création : Alfred de Vigny, André Malraux, Albert Camus. N'importe quelle invention humaine est supérieure à la nature : vive le virtuel !

3° La beauté du monde est bien réelle, mais elle n'est nullement la beauté d'un reflet. *Ecce* Friedrich Nietzsche : « L'apparence est pour moi la vie et l'action même, la vie qui se moque assez de soi pour me faire sentir qu'il n'y a là rien qu'apparence, feu-follet, danse des elfes et tien de plus » (*Gai Savoir*, § 54, « La conscience et l'apparence »).

## **L'évanouissement des simulacres**

Chez Nietzsche, mais aussi chez notre contemporain Marcel Conche qui, dans son ouvrage *Pyrrhon ou l'apparence*, a construit le concept d' « **apparence absolue** », il n'y a plus la moindre place pour une distinction entre être et apparaître. De ce fait les oppositions platoniciennes s'écroulent. Tout sombre-t-il alors dans l'indifférence nihiliste ? Non, bien sûr. Cependant le philosophe doit alors bâtir d'autres critères permettant de hiérarchiser les « réalités » ou les « apparences » (comme on voudra). Mais présenter ces critères ne saurait rentrer dans le cadre de ce bref exposé.