

VR, AR, MR. Avis temporaire

Laurent Bonnotte

Ce dossier de LINKs sur la réalité virtuelle et augmentée ou mixte offre une polyphonie de textes et d'images à lire et à lier à sa guise. Maillage forcément inachevé, chaque article est en lui même le reflet de processus ayant une histoire et toujours en devenir. Ces textes se veulent assez éloignés des effets d'annonce médiatiques sur ce que l'on appelle révolution numérique suggérant via une innovation technologique une rupture avec « l'ancien monde ».

Si une ère du digital se met en place effectivement depuis un certain temps, influençant encore plus nos comportements et notre rapport aux choses que toute innovation technique, cette *novelété*¹ fait toujours état d'un progrès à un moment *t*, avec cette particularité que, dans le même temps, elle peut aussi témoigner de son obsolescence. [Car on peut toujours tout repenser à l'aune des apprêts de l'ère industrielle du début et du milieu du XIX^{ème} siècle, ndr]. Ici, on choisit la complexité, les cheminement sinueux et non pas les raccourcis en ligne droite.

« Mais ces adeptes de la ligne droite sont à l'affût de la moindre innovation et du moindre changement [...] Ils collectent toutes les informations qu'ils confondent avec la connaissance [...] Aveuglés par l'information et éblouis par les images, ils ne voient rien de ce qui se passe sous leurs yeux². » Chez l'anthropologue écossais Tim Ingold³ on retrouve une conception de la ligne et de la trace, de l'expérience non hylémorphique qui, quelque part, s'enchevêtre avec celle de la philosophe américaine Donna Haraway lorsqu'elle dit : « Je travaille avec les jeux de ficelle comme trope théorique, comme une façon de penser-avec une foule de compagnons dans une sympoïèse d'enfilage, de feutrage, de nouage, de pistage et de triage. Je travaille avec et en SF⁴ en tant que compostage matériel-sémiotique, théorie dans la boue, embrouille⁵. » Et nous reprenons à notre compte ici ces notions de compost et de lignes rhizomatiques pour ce qui est de l'histoire de la VR.

La simulation virtuelle ne naît pas avec les visiocasques grand public de la fin des années 2010, mais bien avant dès le milieu des années 60⁶. Même si les innovations récentes

semblent presque totalement surclasser celles d'il y dix ans, qui sait quelles formes multiples et hybrides elles revêtiront quand dix ans se seront à nouveau écoulées. Le devenir du virtuel suscite l'essor de domaines divers allant de l'industrie au politique, des arts aux jeux vidéos, de l'ingénierie aux neurosciences, des sciences humaines au mathématiques, de la presse au marketing, de la science à la fiction. À rebours, le futur du mode d'existence, des us, de l'habitus s'en trouve questionné dans le meilleur des cas. De plus en plus un avenir irréversible est suggéré, voire affirmé ou confirmé. Pourtant, la complexité du virtuel comme on peut l'entrevoir dans ces pages, est tel un espace-temps à la fois étendu et dynamique, avec zones instables et mouvantes qui offrent un champ des possibles sans doute moins certain que les visions véhiculées aujourd'hui. Elle est, en outre, plus ancrée dans une réalité, celle de notre corporéité, ou encore du social, autrement dit dans toute cette intrication matérielle-sémiotique évoquée par Haraway.

Aussi m'inspirerais-je de certaines réflexions de la *Théorie de la réalité virtuelle : Les véritables usages* (2018), dernier livre de Philippe Fuchs (Mines Paris-Tech), chercheur incontournable dans le domaine depuis plus de 25 ans via son approche à la fois issue de l'ingénierie et des sciences humaines. Voici notamment ce qu'il dit après une discussion avec le philosophe Olivier Namnieri : « Ses applications [celles de la RV] placent l'utilisateur dans un cadre spatio-temporel artificiel dont les caractéristiques diffèrent de celui du monde réel. Nous pouvons donc dans un environnement virtuel nous extraire de cet assujettissement spatio-temporel, mais cette ouverture n'est qu'éphémère [...] et ne permet pas par

enchantement toutes les fantaisies décrites par les auteurs de science-fiction⁷. » Fuchs, qui fait ici surtout référence à des films comme *Matrix*, ajoute plus loin : « quand on aura dépassé l'attrait de cette activité ludique, on commencera à mieux réaliser ce que permettent les mondes virtuels interactifs. Ils peuvent compléter intelligemment le monde réel, sans s'y opposer et sans s'en éloigner⁸. » Ainsi propose-t-il notamment de se déconditionner du dualisme technophobe ou technophile, qui est du même acabit que celui qui scinde rationnel et sensible, nature et culture, corps et esprit. Ce dualisme est tellement présent dans la manière de penser que lorsqu'on souhaite s'en distancier, on relie ce qu'on a trop séparé selon les mêmes artifices. Fuchs préfère interroger toute la complexité « *anthropo-technico économique* » et phénoménologique plutôt que de se contenter de raccourcis linéaires ou de fantasmes éthérés.

Industrie, sciences, arts et le reste ont tous leur place dans les environnements virtuels. Il semble cependant nécessaire de maintenir aussi tous nos sens aiguisés (et ils ne sont pas qu'au nombre de 5) et de savoir raison garder. Face à une technologie qui met de nouveau le corps et la gestuelle au centre de son processus, il est dommageable de voir bien des médias, des auteurs, des chercheurs, des industriels et usagers tendant à promouvoir le numérique, mus uniquement par la volonté de se débarrasser de ce qui fait de nous ce que nous sommes. Tout comme Philippe Fuchs, la polyphonie du dossier de *LINKs* tend plutôt à interroger une correspondance protéiforme des techniques du virtuel, toujours en devenir, entre environnement virtuel et être.

Entendons par là un ensemble de pratiques et de savoirs et pas forcément des outils. A travers une étude ethnographique et anthropologique des technologies cognitives des chamanes d'Eurasie, Charles Stépanoff⁹ interroge une autre dichotomie ; celle qui voudrait qu'imaginaire et réalité soient en totale opposition. Il apporte bien des nuances à ce dualisme, tout comme le font Fuchs et Nannipieri dans la distinction entre réel et réalité virtuelle. L'importance de ces remises en question est de taille.

A leur manière, réalité virtuelle et augmentée prolongent la tradition de la matérialisation de nos pensées imagées et réciproquement de l'influence des images matérielles¹⁰ sur notre pensée. D'un côté elles se présentent un peu comme une cristallisation partielle de l'imagination, et de l'autre elles offrent potentiellement de nouveaux paradigmes expérientiels. Elles nous donnent peut-être l'occasion d'interroger nos aptitudes actuelles à développer notre imagination. Cette dernière, si puissante chez l'humain, est négligée par nombres d'adeptes de la course à l'intelligence (IA versus intelligence biologique). Si nous suivons leur logique, il sera difficile d'éviter les stéréotypes qui inondent les écrans ainsi qu'un appauvrissement de nos représentations. Déjà en son temps Leroi-Gourhan avait fait part de ses inquiétudes concernant notre société, où les images matérielles s'étendent sur les surfaces de notre environnement. Il ne s'agit pas d'être fataliste, mais de proposer de ne pas non plus sombrer dans la facilité inhérente aux dispositifs immersifs et interactifs. Dépasser la prouesse technique pour aborder un visuel, un design, une fonctionnalité, une intentionnalité, qui aiguisent notre acuité et nos pouvoirs de représentation.

¹ Comme on disait en ancien français [ndr].

² P. FUCHS, *Théorie de la réalité virtuelle : Les véritables usages*, Paris, Transvalor - Presses des Mines, 2018, 297.

³ T. INGOLD, *Faire - Anthropologie, Archéologie, Art et Architecture*, Bellevaux, Éditions Dehors, 2017.

⁴ *Speculative fiction*. Ici Donna Haraway, jouant également avec l'idée d'une science fiction, mêle le champ des possibles avec le fait scientifique.

⁵ D. J. HARAWAY, « Sympoïèse, SF, embrouilles multipécifiques », in D. DEBAISE, I. STENGERS (éds.), *Gestes spéculatifs*, Dijon, Presses du Réel, 2015, 44.

⁶ Et même dès 1956 avec le Sensorama Simulator de Morton Helig [ndr].

⁷ P. FUCHS, *Théorie de la réalité virtuelle*, op. cit., p. 268.

⁸ *Idem*, p. 27.

⁹ C. STEPANOFF, *Voyager dans l'invisible*, Paris, La Découverte, 2019.

¹⁰ Les images sur écran, cinéma, télévision, VR... ne sont pas immatérielles. Elles sont toujours tributaires d'un support que constitue l'écran .