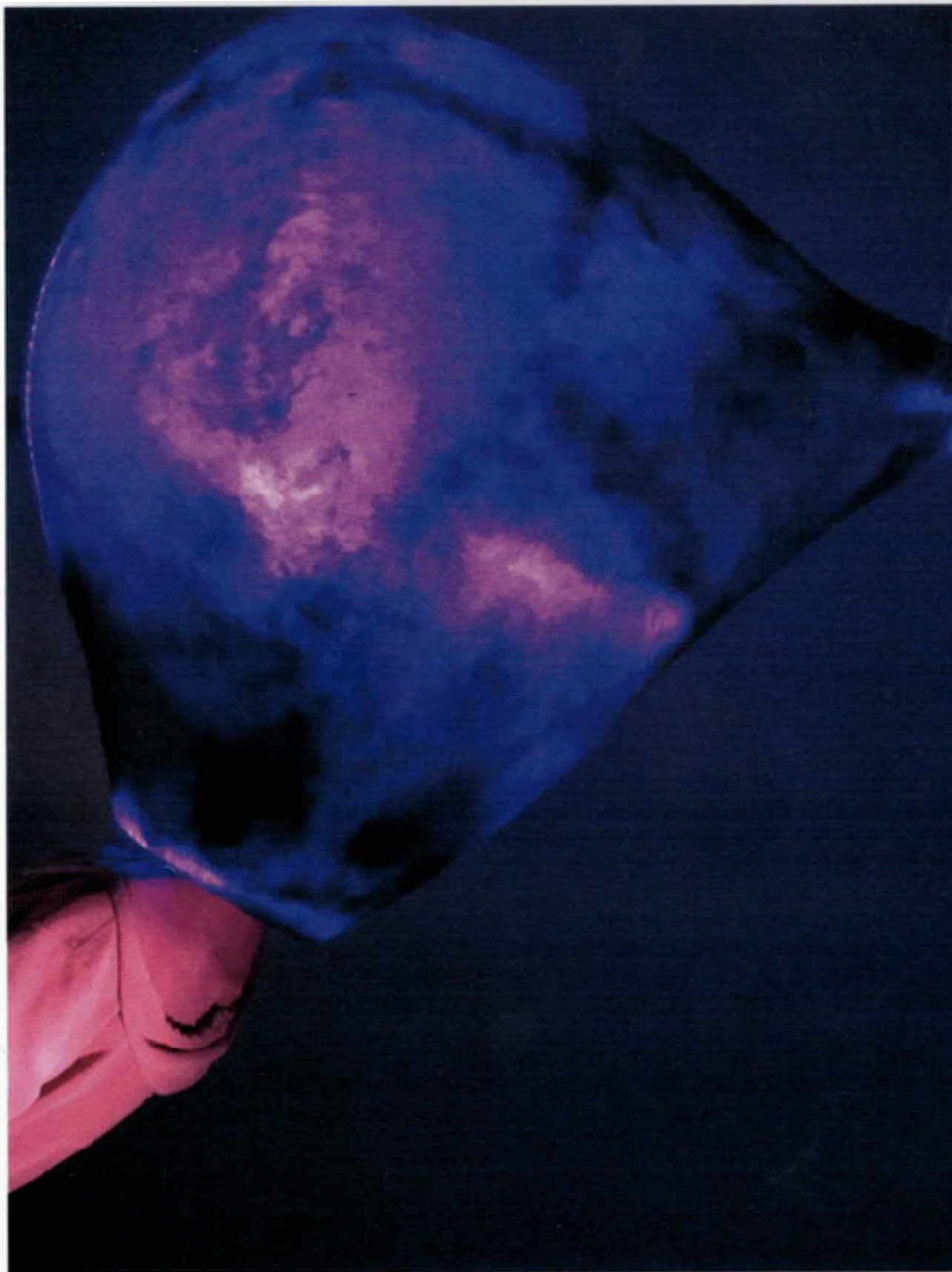


*Article Faire Laboratoire par
Natacha Duviquet Seignolles,
dans le cadre de Recto VRso
« Matière Réelle / Matière
Virtuelle » - Laval Virtual 2018*



© SAINT MACHINE Hybrid Sensorium

**Recto VRso
Laval Virtual
Art&VR Gallery
2018**

Faire Laboratoire

Quand on aborde le sujet de la réalité virtuelle (et des réalités augmentées, mixtes, etc) on s'attaque à autre chose qu'à une simple expérience. Car il ne s'agit pas simplement d'expérience mais réellement d'un changement de paradigme.

Il s'agit d'imaginaires, d'altérité, de mémoire, d'abandon au réel et de nouvelles confrontations au réel, d'illusion, de magie...de sciences cognitives bien sûr...et de technologies...

Ce que nous permet la réalité virtuelle (mais aussi ce qui marque notre époque), c'est la proposition d'une multitude de subjectivités, une pluralité des positions.

Pas question ici, bien sûr, de retracer toute l'histoire de la réalité virtuelle, ni de traiter la question des technologies, mais plutôt de voir comment la démarche art et sciences que nous éprouvons au quotidien avec Décalab nourrit la recherche expérimentale autour de ces sujets des réalités virtuelles.

Lors de nos «laboratoires» menés de manière publique au Lab de l'institut culturel de Google à Paris, Annick Bureaud nous relatait l'histoire de la réalité virtuelle en mettant en valeur des approches différentes au 20ème et 21ème siècle.

Avec pour le 20ème siècle la création de mondes simulés 3D immersifs associée aux mots-clés suivants: simulation, immersion, mondes imaginaires (créés par l'ordinateur) et multi-sensoriel.

Au 21ème siècle, une autre réalité virtuelle 2.0 se dessine autour d'une tendance à l'hyper-réalisme, basée sur des vidéos, des environnements partagés, un corps de substitution. Les formes de téléprésence sont aussi largement explorées. Il s'agit aussi non pas simplement d'explorer des mondes imaginaires mais de raconter des histoires (de narration). Le théâtre, le cinéma, le design fiction s'emparent largement des ces nouvelles possibilités.

Le corps embarqué

«Quand je pénètre la réalité virtuelle, quel corps je laisse derrière?» Laura Mannelli.

Avec le 21ème siècle, le corps va au-delà de la figure du cyborg. L'importance des «véhicules» des interfaces permet d'inventer une autre prolongation du corps qu'une totale création d'un homme machinique (mi-homme, mi-machine).

Les casques, les interfaces haptiques et tous les outils permettent de faire des passages entre le corps, le cerveau et le réel.

De garder aussi la liberté de «déposer» nos prolongations technologiques.

Mais aussi la capacité de toucher l'altérité, les nouvelles façons d'être en empathie comme on le voit beaucoup dans les projets journalistiques autour de la question des guerres et aussi des migrants.

Y a t'il un corps réel qu'on abandonne le temps d'entrer dans la réalité virtuelle? Ou y a t'il simplement ramification?

Les objectifs de travail de Décalab

Décalab tente de dresser une cartographie des sujets qui intéressent les artistes issus des arts de la scène, du cinéma, des arts numériques et de leurs questionnements ou enthousiasmes...à travers un panorama des œuvres réalisées autour de la réalité Virtuelle qui nous semblent intéressantes en termes de propos et d'esthétique.

Retour sur les «laboratoires» de Décalab au Lab de l'Institut culturel de Google, Paris

Ces laboratoires menés en partenariat avec le vrlab.fr de l'artiste David Guez regroupaient plusieurs artistes, chercheurs, critiques d'arts, journalistes. Deux thématiques ont été explorées:

L'altérité

La question de l'altérité s'est posée de façon presque évidente car ces nouveaux dispositifs que sont les casques de réalité virtuelle modifient radicalement notre rapport à l'image et plus spécifiquement à notre image.

Elles permettent de voir autrement, de modifier littéralement notre vision, mais aussi de se transposer dans le regard de l'autre. Elles changent non seulement la notion d'espace mais aussi celle de temps et nous ramène à une question fondamentale souvent posée dans l'art et la philosophie: celle de l'altérité.

C'est à travers des projets comme celui de Mark Farid, qui souhaitait vivre 28 jours de la vie d'un autre avec *Seeing-I*, l'installation *Dog House* de Makropol qui nous propose de vivre une expérience lors d'un repas (lieu de partage), *Homni* de David Guez qui propose de téléporter son regard dans celui des autres ou bien *Mirage* de Grinder-Man qui est une chorégraphie de mise en abyme de notre regard et de nos corps...que nous avons interrogé cette question de l'altérité.

Car comme le suggère David Guez, le casque de réalité virtuelle est un véhicule...une fenêtre nouvelle sur la fabrication de l'image de l'autre.



«Brainstorm»

La vision et la perception de la réalité sont des thèmes centraux de la nouvelle réalité virtuelle. Le titre est une allusion au film de Science-Fiction de Douglas Trumbull sorti en 1983 où deux brillants scientifiques, réussissent, après des années de recherche, à mettre au point une sorte de magnétoscope qui permet d'enregistrer toutes les émotions et les sensations ressenties par un être humain.

30 ans après, l'évolution des écrans et des interfaces permet de penser que les casques de réalité virtuelle, les lunettes de projections holographiques ou les nouveaux dispositifs de réalité augmentée nous placeront dans des configurations mentales où le cerveau sera complètement leurré. Cette association inédite dans l'histoire de l'humanité entre ce qui est vu et ce qui est perçu reconfigure complètement la notion même de réalité. Pourtant, cette réalité est construite en grande partie par notre cerveau qui, en fonction de ce qu'il perçoit et de ce qu'il a appris nous offre une image d'un réel dans lequel nous pouvons exister et co-exister.

La question est de savoir dans quelle mesure ces allers-retours entre réel et virtuel ne vont pas changer les mécanismes de perception et d'interaction de notre propre machinerie neuronale. Car selon le principe de l'évolution et celui corollaire de l'adaptation, il est possible d'imaginer que nous arrivons à terme à « naviguer » dans plusieurs systèmes de « réalités » parallèles, alternatives, altérées, enrichies et ceci de façon quasi normale. Les artistes Adelin Schweiter, Judith Guez, David Guez ont exploré cette thématique avec leurs approches respectives.

Adelin Schweitzer propose depuis plusieurs années un dispositif évolutif de VR où la machine devient l'élément symbolique d'une utopie. Il propose une déterritorialisation de l'individu qui détourne les perceptions humaines et interroge notre cadre de vie.

L'artiste David Guez, avec *Lévitacion* tente de modifier nos capacités cognitives et sensorielles en nous invitant à faire léviter notre corps virtuel.

Quant à Judith Guez, ses œuvres jouent sur nos perceptions, elle s'amuse des illusions, d'un monde de magie, créant ainsi une réalité alternative, un rêve éveillé.

Cognition et plasticité

La réalité virtuelle est bien plus avancée techniquement que notre compréhension de ses effets cognitifs et perceptifs. Issue de l'ingénierie et des sciences computationnelles, la réalité virtuelle (RV) est, selon Thierry Pozzo, une expression confuse pouvant nous faire croire à l'existence d'une réalité extensible. La réalité objective mesurable, celle vue de l'extérieure, résulte d'un consensus entre plusieurs spectateurs du monde. Au contraire, l'expérience de la réalité virtuelle est subjective, singulière et non partageable.

La présence

"On confond réalité et vérité, c'est pour cela que l'on veut qu'elle ne soit qu'une. La réalité est ce qui est diffusée, la vérité est ce qui est agi."
Nicolas Barrial.

Kris Milk, réalisateur, dit que nous allons passer de la "suspension consentie d'incrédulité" que nous pratiquons lorsque nous lisons un livre ou regardons un film à une position inverse:

Au travers de la VR, notre cerveau nous dit que c'est réel et nous devons consciemment nous rappeler qu'il s'agit d'une simulation...

Comme pour toute nouvelle technologie la VR comme l'I.A (Intelligence Artificielle) sont contaminées par notre culture cinématographique hollywoodienne. L'observation et la pratique artistique permettent de dépasser ces scénarios, ces imaginaires, et de proposer d'autres pistes. Nous travaillons pour défendre une écriture résolument contemporaine où il n'est plus question de traiter les réalités virtuelles en confrontant réel et virtuel, matériel et immatériel mais bien d'aborder ces questions de manière ouverte en reconsidérant nos environnements et la diversité de nos réalités. L'art est sans doute ici un formidable moyen d'explorer notre position d'être multi-sensoriel mais aussi les concepts d'une pensée complexe...

On l'aura compris aussi, avec les nouvelles technologies, l'artiste n'est plus solitaire, il a besoin de connexions, d'évoluer dans le(s) réseau(x). Il est aussi de plus en plus dans une posture d'entrepreneur. Des artistes comme Judith Guez et Laura Mannelli sont à la frontière d'un travail d'artiste et du studio de création, avec une partie recherche & développement, dédiés aux réalités virtuelles. Décalab s'efforce de tisser ces relations entre artistes, scientifiques, penseurs pour que les ramifications de la pensée soient toujours plus denses et plus profondes.

Natacha Seignolles
Fondatrice de Décalab
Agence art/science/technologie

Note: En préparation le cahier-outil Réalités Virtuelles en collaboration avec Judith Guez.