

La triple immersion : réalité virtuelle, monde ambient et cerveau

Grégory Chatonsky

Artiste
<http://chatonsky.net/>

L'immersion à distance

Le concept d'immersion m'accompagne depuis le moment où je me suis intéressé, voilà deux décennies, à la réalité virtuelle (RV). Mon approche fut critique parce que je voyais dans l'immersionisme, c'est-à-dire dans les théories de l'immersion, une conception métaphysique et absolue de la perception. L'idée d'une « adhésion subjective à une réalité virtuelle » me semblait contestable, parce que la structure même perception ne consiste pas à s'attacher physiquement et très étroitement à une chose¹, mais en un décalage, en un disparaître². Avec l'immersion, tout se passe comme si nous revenions aux problèmes classiques de la relation entre l'esprit, le corps et le monde en la concevant, explicitement ou implicitement, selon un modèle fusionnel : le tout et l'un³.

1. Définition de ADHÉSION. (s. d.). Consulté décembre 7, 2011, à l'adresse <http://www.cnrtl.fr/definition/adh%C3%A9sion>

2. La notion de disparaître a été largement développée par Deleuze à partir de sa lecture de Gilbert Simondon. Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. PUF, p. 155-158.

3. L'espace imparti à ce texte ne permet malheureusement pas de rendre justice aux différentes immersions. Pour une réfutation des formes fortes et faibles de l'immersionisme et pour une discussion des notions de palpitation, de gravité et d'adhésion, on se reportera à : Chatonsky, G. (2012). *Par les flots, métaphysique de l'immersion*. <http://chatonsky.net/files/pdf/parlesflots.pdf>



Grégory Chatonsky, *Readonymemories*, 2003. Photographie, dimensions variables

Face à cette immersion qui mène parfois à des formes spectaculaires, dont l'art dit « numérique » est friand, on peut défendre une distanciation émersion. L'œuvre d'art consisterait à ouvrir la possibilité pour le public de se décaler suivant le *Verfremdungseffekt* brechtien⁴. On verrait toujours les bords de l'image et par là même le bord de l'expérience parce que la perception se toucherait elle-même, et c'est du fait de cette omniprésence paradoxale qu'elle ne nous abandonnerait jamais à elle-même : nous ne pouvons pas nous immerger dans la perception parce que notre mémoire nous écarte réflexivement. Il n'y a pas d'identité à soi. Comme l'affirmait Bergson : « Il n'y a jamais pour nous d'instantané. »⁵

En préparant cette conférence, je me demandais s'il était encore possible de défendre cette opposition. Prend-elle en compte la transformation de notre être-au-monde par les objets technologiques ? Je m'interrogeais : n'est-il pas devenu nécessaire de penser une nouvelle forme d'immersion, qui ne serait ni fusion ni distanciation, mais qui toucherait à ce qu'il y a de plus paradoxalement intime en nous ? L'immersion est-elle vraiment ce qu'elle s'annonce être ?

La corrélation immersive

La réalité virtuelle comme époque

Lorsque nous parlons d'immersion, nous pensons à l'adéquation du sujet à une fiction : avec la RV nous pouvons nous déplacer librement dans une histoire alors que traditionnellement notre place était fixée une bonne fois pour toutes. Ainsi l'immersion s'apparente à une expérience sans recul, à une sensation débarrassée du redoublement réflexif. Si l'immersion peut s'appliquer à plusieurs types d'œuvres d'art allant de la performance au *Land art*, c'est la RV qui l'a

4. Robinson, D. (2008). *Estrangement and the Somatics of Literature: Tolstoy, Shklovsky, Brecht*. The Johns Hopkins University Press.

5. Bergson, H. (2008). *Matière et mémoire*. PUF. p. 72.

mise au premier plan comme concept esthétique. Il est nécessaire de revenir sur ce passé récent : la RV est une utopie technologique californienne des années 80 et 90 qui plonge des racines profondes dans la représentation occidentale⁶. Or ce projet technologique, qui ne fut jamais entièrement réalisé, a un caractère quelque peu vintage. Malgré cet échec, la RV comme époque historique a marqué fortement l'imaginaire collectif avec toute une imagerie kitsch : une personne avec un visiocasque et un gant de données se comportant tel un autiste coupé du monde commun. C'est Alex DeLarge dans *Orange Mécanique* forcé de fixer, les yeux écartelés par des tiges de métal, des images. C'est Rick Deckard dans *Blade Runner* naviguant dans une image photographique et y découvrant des détails qui étaient invisibles à l'œil nu. Si l'immersion dans la RV existe, c'est d'abord au titre d'un imaginaire quelque peu daté dont le messianisme revient de façon cyclique⁷.

Esthétique de l'immersion

Quel est au juste le projet de la RV ? Pourquoi a-t-il provoqué un tel enthousiasme ? Elle promettait une expérience perceptive totale : en nous harnachant à différents capteurs, nous allions perdre contact avec le monde réel et entrer dans une fiction aussi convaincante que notre expérience ontique. Cette promesse a un présupposé majeur : la perception quotidienne serait elle-même immersive, nous serions dans le monde « en tant que »⁸ sans que cet « en tant que » soit posé comme extérieur à lui.

L'imaginaire et la fiction, revendiquée par la RV, ne sont-ils pas justement cette impossibilité d'adéquation du sujet et de l'objet ? La fusion

6. Grau, O. (2004). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press.

7. Le succès de la Kinect et les promesses de la Leapmotion tout autant que du casque Oculus doivent être mis en relation avec un retour de l'imagerie propre à la RV.

8. Heidegger, M. (1992). *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*. Gallimard. p.416-439.

immersive n'est-elle pas contredite par son point de départ ? On a parfois rapproché l'immersion dans la RV de l'art total wagnérien⁹ réalisant une fusion ontologique et esthétique. Des œuvres telles que *Feed* (2005-2006) de Kurt Hentschlagel ont comme objectif de nous immerger dans une expérience viscérale et s'apparentent tant à une expérience de torture qu'il faut signer une décharge avant d'y pénétrer. L'immersion se rapproche des paroles du bateleur devant son attraction¹⁰ produisant un ambivalent mélange de fascination et de crainte. Elle promet une expérience inoubliable jusqu'au point où certains auteurs ont cru qu'en réalisant la réalité du simulacre, la RV était « la fin de l'art »¹¹

Réfutations de l'immersionisme

Il existe plusieurs réfutations à l'immersion non seulement d'un point de vue perceptif, mais aussi logique et ontologique. Il existe en effet un précipice séparant le discours absolu de l'immersionisme, et la pauvreté décevante de son expérience. Pour qui a expérimenté de tels dispositifs, il faut bien avouer que l'immersion ne fonctionne pas parce que le sujet, loin de plonger directement dans un monde virtuel et de faire un avec lui, rebondit sur une technique ne s'oublie pas, c'est la gravité. Ne pas la prendre en compte, c'est purement et simplement scinder arbitrairement l'expérience avec d'un côté la représentation et de l'autre la matérialité. Nous faisons surtout l'expérience d'un dispositif, c'est-à-dire d'une situation qui s'étend spatialement bien au-delà du cadre de la représentation parce qu'il intègre l'avant, l'après, l'espace parcouru, la salle, le rituel selon

9. Jordan, K., & Packer, R. (Éd.). (2002). *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. W. W. Norton & Company.

10. La relation entre les dispositifs immersifs actuels et les loisirs organisés de façon commerciale et industrielle n'est pas accidentelle. Comme l'a démontré Jonathan Crary, ce sont ces centres qui vont appliquer à grande échelle les sciences expérimentales et un régime construit de l'attention. Crary, J. (2001). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. MIT Press.

11. Lévy, P. (1992). *La machine univers. Création et culture informatique*. Seuil. p.53.

lequel un médiateur nous équipe et nous explique le fonctionnement. *The Outland* (2009) de Fabien Giraud et Raphaël Siboni est un simulateur sur plate-forme hydraulique. La boîte noire se meut en tout sens et émet des sons de moteurs, mais personne ne peut y accéder, personne ne peut s'y immerger parce que la porte est fermée. La représentation est hors de notre portée. Le dispositif nous reste étranger.



Fabien Giraud & Raphaël Siboni, *The Outland*, 2009. Simulateur fermé : plate-forme 6DOF, cabine en résine, structure en aluminium. Coproduction Centre National des Arts Plastiques. Vue de l'exposition *La Force de l'Art 02*, Grand Palais, Paris, France, 2009. Courtesy Galerie Loevenbruck. Photo Marc Domage.

À supposer que l'expérience soit à peu près convaincante, nous ne nous oublions pas. Nous sommes par exemple dans une salle de cinéma, il fait noir, les images défilent sur l'écran et nous nous disons « J'y suis », c'est-à-dire je suis immergé dans l'histoire. Au moment où ces mots sont prononcés, le charme est rompu¹². Je sors du film, je suis dans une salle, entouré d'inconnus plus ou moins bruyants. L'expérience n'est pas seulement une entrée immersive et une sortie émergitive, c'est-à-dire une palpitation alternant des états différents, parce que dedans nous sommes au-dehors. La preuve de l'immersion fera toujours défaut parce que c'est le sujet qui doit lui-même dire s'il est immergé, et au moment où il prononce ces mots, il émerge. L'expérience est impure parce qu'elle est rétention de l'expérience, la conscience scinde l'expérience en deux. *Readonlymemories* (2003) est une série de photographies qui présente des décors de films que nous avons tous vus, mais que nous n'avons pas vus selon ce paradoxe esthétique. En effet, la caméra se déplace et nous dévoile un espace dont nous ne voyons à un moment qu'un fragment qui sera associé mentalement à d'autres pour reconstituer un espace plus complet nous permettant de nous situer et de nous immerger. Comme dans l'appartement de *Rosemary's Baby* (1968), le cœur de l'immersion est une place manquante parce qu'il n'y a pas d'unité de points de vue¹³.

Le flux du monde

Il y a une promesse, l'entrée dans la fiction, et une conjuration, la perte de contact avec la réalité. Cet « enthousiasme conjuratoire »¹⁴, qui est une véritable « hantologie » au sens où l'entendait Jacques

12. Cette émergence au sein même de l'expérience subjective de l'immersion est caractéristique des immersionismes faibles actuels.

13. Maniglier, P. (2010). *La perspective du diable : Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*. Actes Sud.

14. Ce concept permet de décrire l'ambivalence affective des discours sur la RV. Derrida, J. (2006). *Spectres de Marx*. Éditions Galilée. Pour son application aux technologies : L'enthousiasme conjuratoire (1995) (Chatonsky Gregory) – Academia.edu. (s. d.). Consulté novembre 2, 2011, de <http://goo.gl/DxwFC>

Derrida, reste au niveau strictement idéologique : on promet au sujet le contact direct avec le simulacre et il a finalement l'expérience d'un dispositif technique. J'aimerais maintenant faire volte-face et faire face à cette expérience qui semble s'opposer à l'immersion : la gravité.

La gravité technologique quotidienne

Nous sommes quotidiennement « immergés » dans les technologies sans même nous en rendre compte. Nous pouvons imaginer un monde sans technique, sans ordinateur ou même sans Internet, de nombreuses fictions cataclysmiques en témoignent, mais le monde se disloquerait alors comme monde, il deviendrait un désert à la manière de *La Route* (2006) de Cormac McCarthy. Le monde sans technique est un monde solitaire avec lequel nous ne parvenons plus à entrer en contact. Le commerce avec le monde tient parce qu'il y a des objets techniques, il y a un destin proprement ontologique de la technique. La technique ne remplit pas un contenant vide qui est le monde, le monde se mondialise du fait de l'artefact technique. Ceci peut nous permettre de comprendre pourquoi l'illusion immersive est si tenace : elle pose le bon problème, mais du mauvais côté. *Human Browser* (2005) de Christophe Bruno est une performance avec un acteur qui est muni d'un casque sans fil dans lequel il entend une voix qu'il doit répéter. Celle-ci est synthétisée par un ordinateur qui va automatiquement chercher sur le réseau des informations à partir de mots-clés liés au contexte urbain de l'acteur. Deux systèmes, l'un technique, l'autre humain tentent de se synchroniser et rentrent dans une boucle impossible et immersive, mais en un autre sens que celui de la RV, une immersion qui est un flot interrompu, une cavalcade sans fin qui trébuche sur elle-même : un flux.

Inapparence et omniprésence

Le point remarquable c'est que si nous sommes dans les technologies c'est de façon inapparente. Je ne veux pas parler ici seulement des ordinateurs, mais de toutes de techniques : les portes, les murs, les trottoirs, les vêtements, les boutons, etc. C'est notre monde en son entier qui est technique et l'entièreté est l'oubli de cette technique. Nous oublions la technique dans son usage parce que celui-ci relie les automatismes techniques et nos automatismes psychocorporels de façon symbiotique. Le paradoxe c'est que cet oubli est la source même de l'immersion : c'est parce qu'elle est inapparente qu'elle est omniprésente, c'est parce qu'elle est omniprésente qu'elle disparaît. Ainsi « cette indifférence des choses et de nous-mêmes avec elles n'est pas le résultat d'une somme d'appréciations. C'est d'un seul coup que tout, en bloc comme en détail, devient indifférent. »¹⁵ *Twitter Eternity*¹⁶ (2011) permet à chacun de tweeter en se connectant à son compte, mais le système va chaque jour à la même heure renvoyer le même tweet, de sorte que Twitter qui fonctionne habituellement sur l'oubli, une information en venant chasser une autre, est renversé en une accumulation borgésienne. Ou encore *Libération*¹⁷ (2011) qui est un monolithe de 2,50 mètres : si on le touche, on entend en temps réel les commentaires émis sur le site *libe.fr*. Sans référence à l'article commenté, on perd le référent et on comprend que tous les commentaires portent sur la même question : peut-on faire confiance à une assertion ontologique ?

L'incident du monde

C'est un événement courant qui permet de faire sortir ces objets de leur invisibilité instrumentale et de révéler que c'est cette inapparence qui est la source du monde ambiant, c'est-à-dire du bruit



de fond¹⁸ indifférencié : l'incident. Par exemple, nous perdons les données inscrites sur un disque dur et nous comprenons ce qui était voilé dans son usage quotidien : la délégation d'une mémoire humaine à un support matériel. Lorsque nous perdons cette mémoire, nous souffrons dans notre chair parce que les automatismes anthropologiques et technologiques se scindent et se dérobent. L'incident nous sort de l'immersion invisible et nous ramène au monde visible des fils électriques, des matières et de la gravité des objets. Il y a un renversement entre le sensible et l'insensible. Ce que nous avons oublié dans l'inapparente immersion c'était la solitude des objets, leur indifférence à notre égard, l'« en tant que » des objets. Par l'expérience de l'incident, nous comprenons que la promesse de fusion perceptive est une forme de corrélationnisme. Par ce terme il faut entendre, à la suite de Quentin Meillassoux, les théories héritées de la critique kantienne qui consistent « à disqualifier toute prétention à considérer les sphères de la subjectivité et de l'objectivité indépendamment l'une de l'autre, non seulement il

18. Serres, M. (1986). *Genèse*. Grasset. p.96.

15. Heidegger, M. *Op. cit.*, p.210.

16. <http://chatonsky.net/projects/twitter-eternity/>

17. <http://chatonsky.net/projects/liberation-/>

Grégory Chatonsky, *Libération*, 2011. Monolithe, ordinateur, écrans LCD. Production Exit.

faut dire que nous ne saisissons jamais un objet “en soi”, isolé de son rapport au sujet, mais il faut soutenir aussi que nous ne saisissons jamais un sujet qui ne soit pas toujours-déjà en rapport à un objet (...). D'une façon générale, le “pas de danse” du moderne, c'est cette croyance en la primauté de la relation sur les termes reliés, croyance en la puissance constitutive de la relation mutuelle. »¹⁹

Dans *Décrochage*²⁰ (2008), je me suis posté avec une complice sur Time Square et avec un brouilleur d'ondes nous avons déconnecté les passants qui étaient plongés dans une discussion téléphonique. Nous avons donc provoqué artificiellement une émergence. Sur les photos, on perçoit bien que la personne est non seulement coupée de sa discussion, mais aussi du monde, quelque chose se dérobe en lui et hors de lui. La corrélation entre la conscience et le monde, c'est-à-dire le transcendantal, est un effet technique. L'incident est l'essence de la technique et la gravité du monde. *Notre mémoire*²¹ (2011) est composée d'un disque dur qui est tombé en panne. Juste avant cet incident il a commencé à faire des bruits étranges. Le niveau sonore permet dans cette installation de faire une requête sur Internet et de trouver des images qui correspondent à ces chiffres.

L'immersion du dehors

Auto et hétéroimmersion

Le discours de l'immersion prend de nouvelles formes dont la plus radicale est sans doute le lecteur de cerveau que j'expérimente depuis 3 ans. Je vais suivre les hypothèses de Cassou-Noguès²² pour montrer que lorsque nous parlons de l'immersion nous parlons en fait de la relation entre le cerveau et la technique. L'expérience que

19. Meillassoux, Q. (2006). *Après la finitude : Essai sur la nécessité de la contingence*. Seuil. p. 18-19.

20. <http://chatonsky.net/project/decrochage--switch-over/>

21. <http://chatonsky.net/projects/notre-memoire/>

22. Cassou-Noguès, P. (2012). *Lire le cerveau : Neuro/science/fiction*. Seuil.

nous propose le cérébroscope est double : nous pouvons lire nos propres pensées c'est l'autocérébroscope ou lire les pensées des autres, c'est l'hétérocérébroscope. Si nous parvenons à avoir accès à ce qu'il y a de plus privé chez l'être humain, ses pensées (on se souvient de 1984 d'Orwell), alors en pénétrant cette dernière pellicule, nous nous immergeons. Mais s'agit-il bien d'immersion ?

Avec le cérébroscope on suppose que les états cérébraux sont non seulement corrélés aux états mentaux, mais que les états cérébraux et les états mentaux représentent une même chose sous deux aspects différents. Or, la vérification de cette corrélation ne peut qu'être le fait du sujet lui-même puisque le mental relève d'une expérience privée qui doit être confirmée par le sujet. En remettant en cause le caractère privatif de la pensée, le cérébroscope « serait, en réalité, la disparition du concept d'impression subjective, de contenu mental tel que nous le connaissons. »²³ Or, on peut réfuter que l'autocérébroscope puisse réellement lire les pensées du sujet parce que celui-ci ne peut infirmer ou affirmer la corrélation entre ses états cérébraux et psychiques. Il est en effet impossible de faire l'inventaire exact de ce qu'on dans la tête. « Ce n'est pas seulement que nous pensons à une multitude de choses, c'est qu'il n'est nullement clair que l'ensemble de ce que nous y avons soit bien défini et que nous puissions dire sans arbitraire si telle idée y est ou non »²⁴. Cette immersion en soi suppose qu'on se voit aussi immergé selon une double position cognitive qui rend difficile des assertions vérifiables sur les états de conscience. C'est exactement le même problème avec l'immersion dans les œuvres : quand on les expérimente, on est autant immergé qu'on se sait vu par d'autres. L'un des intérêts des dispositifs dits « immersifs » est d'observer les gens s'y plonger et peut-être jouissons-nous de cette intériorité extérieure.

23. Cassou-Noguès, P. (2012) *Op. cit.* p.49

24. Cassou-Noguès, P. (2012) *Op. cit.* p.50

La performativité technologique

Au-delà de cette fonction réflexive du cérébroscope, quel est le projet sous-jacent à une telle machine ? Pour le comprendre, il faut la rapprocher d'un détecteur de mensonges. Ce que nous souhaitons savoir finalement c'est ce que l'autre pense, mais ne nous dit pas, c'est donc résorber la distance entre la pensée et le langage qui permet d'effacer les traces de nos intentions. Le cérébroscope a pour objet de décrypter une pensée à laquelle le sujet ne pense pas, dont il n'est même pas conscient. Par là, on estime que la pensée par essence est ce qui est caché de la privauté elle-même. Que deviendrait la société si nous pouvions lire la pensée des autres ? La question est moins de savoir si un tel lecteur lirait réellement la pensée que de comprendre quelle incidence aurait une telle technique sur notre définition de la pensée, la souffrance, l'intention, l'altérité.

« Songeons aussi à cette question rituelle des amants allongés dans l'obscurité : "À quoi tu penses ?" Ils n'ont plus besoin de se la poser et peuvent rester silencieux. Il leur suffit d'attraper le BR sur la table de nuit. »²⁵ Ce lecteur aurait donc une influence sur la communication, sur le langage, donc sur la pensée en tant que corrélat entre les deux, et retournerait finalement ses présupposés sur son opérativité même. Ceci veut dire que nous ne lirions pas le même type de pensée avec cette technique parce que cette technique transformerait la conception même que nous avons de la pensée²⁶ qui ne serait plus ce dont le sujet a l'expérience, mais ce qui ressort de la corrélation entre la détection technique et la réflexivité humaine. « Il suffit, pour que la machine fonctionne, que nous puissions nous conformer à ses diagnostics ; que le sujet dont la machine affirme qu'il est amoureux se comporte en conséquence ; ou, finalement, que le sujet soit convaincu du bon fonctionnement de la machine, à tel point qu'il se

25. Cassou-Noguès, P. (2012) *Op. cit.* p.102-103

26. On pourrait appliquer ce raisonnement au concept d'intelligence de la machine de Turing. Turing, & Girard. (1999). *Machine de Turing*. Seuil.

comporte en amoureux lorsque le BR le lui indique. »²⁷ On comprend dès lors que l'immersion n'est pas une expérience première, mais une construction performative produite par l'appareillage technique.

Le feedback esthétique

Dans *Emotional State* (2011), le cérébroscope détecte différents états qui vont lui permettre de chercher des sentiments sur Internet. Ces phrases sont lues par une voix de synthèse, de sorte que le sujet de l'expérience est pris dans une ambiguïté : ces sentiments sont-ils le produit de sa pensée ou influencent-ils sa pensée ? On ne peut déterminer quels sont la cause et l'effet, parce qu'il y a un *feedback* esthétique qui dépasse la dialectique entre l'immersion et l'émersion. Nous ne sommes plus au dedans, nous ne sommes plus à distance, nous sommes à la lisière dans un tourbillon, dans un flux qui se cesse de s'anticiper et de se mémoriser. Il y a une relation entre cette esthétique proprement technologique et ce que Deleuze nommait le paradoxe du sens intime : « Si bien que la spontanéité dont j'ai conscience dans le Je pense ne peut pas être comprise comme l'attribut d'un être substantiel et spontané, mais seulement comme l'affection d'un moi passif qui sent que sa propre pensée, sa propre intelligence, ce par quoi il dit JE, s'exerce en lui et sur lui, non pas par lui. Commence alors une longue histoire inépuisable : JE est un autre, ou le paradoxe du sens intime. »²⁸

*Suspension of attention*²⁹ (2012) permet au spectateur d'utiliser un cérébroscope pour déplacer une lourde porte métallique. S'il se concentre, la porte avance de plus en plus vite et percute le mur de l'espace blanc. S'il se détend, elle recule et reprend son élan. Le sujet doit donc alterner entre ces deux états habituellement opposés. La porte répond-elle à ses ordres cérébraux ou s'adapte-t-elle à l'injonc-

27. Cassou-Noguès, P. (2012) *Op. cit.* p.135

28. Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. Presses Universitaires de France – PUF, p.116

29. <http://chatonsky.net/projects/suspension-of-attention/>



tion d'un programme l'obligeant à inventer cette palpitation d'états neurologiques ? Cette question me semble au cœur de l'immersion parce qu'elle permet de fonder une anthropotechnologie qui met en parallèle nos affects et les opérations automatiques. Ce parallèle n'est pas une identification, car ces deux lignes se suivent toujours sans jamais se toucher ni se confondre, de la même manière que notre perception n'est jamais identique à elle. Il me semble que c'est par cette voie que nous pourrions dépasser l'immersion qui, quelque soit sa forme, est corrélacioniste, pour commencer à travailler sur le monde des flux.

Grégory Chatonsky, *Suspension of attention*, 2012. Installation robotique interactive : porte, casque neurologique, mécanique et ordinateur. Vue de l'exposition *Telofossiles*, Musée d'art contemporain, Taipei, 2013.

