

La réalité virtuelle

par Gabriel-Aldo Bertozzi

[1994]

Dans *L'Esprit nouveau et les poètes*, Guillaume Apollinaire, arrêtant son attention sur le célèbre aphorisme de Salomon, *Rien de nouveau sous le soleil*, observait: "Pour le soleil, peut-être. Mais pour les hommes!". Chaque fois qu'il m'arrive de parler des inventions extraordinaires de notre époque, je ne peux m'empêcher de penser à la conférence qu'il avait tenue le 26 novembre 1917 au Théâtre du Vieux Colombier. Il s'étonnait alors que l'on eût radiographié sa tête, qu'on eût pu voir son crâne, lui vivant, et que les airs se fussent peuplés d'oiseaux étrangement humains¹. Il disait textuellement: "Des machines filles de l'homme et qui n'ont pas de mère, vivent une vie dont les passions et les sentiments sont absents et cela ne serait point nouveau!". Oui, sans doute le soleil n'a-t-il pas tout vu et si, en définitive, il n'y a rien de nouveau, il est évident qu'il va falloir donner un nouveau sens à beaucoup de choses. Notre siècle est exceptionnellement nouveau par rapport à toutes les ères qui l'ont précédé: du changement de saison en quelques heures on passe au changement d'époque; là on utilise la flèche et là le laser. Le laser est également une nouvelle plume, un nouveau pinceau, un nouveau bistouri, un nouveau scalpel. On déflore les espaces, la philosophie de l'infinitésimal voit le jour et l'on rencontre à tout moment quelqu'un qui mène une petite lutte tribale! À côté de la littérature la plus éculée, de la conception artistique la plus vide, des créateurs nouveaux opèrent, une conception, une perception s'affirment qui n'ont rien à voir avec les vieux langages. Autrefois, inventer de nouvelles fleurs, de nouveaux astres, de nouvelles chairs, de nouvelles langues n'était qu'une fable. D'autres l'ont racontée, nous l'avons réalisée. La saveur des baisers a sûrement changé elle aussi si nos lèvres ont changé! La mémoire des mots figurant dans les livres de ma bibliothèque, résultat de recherches que mon arrière-grand-père avait systématiquement commencées, n'occupe guère plus de place qu'un ongle. Chaque jour se répand une nouvelle réalité dont les plus jeunes parmi nous ne s'étonnent plus. Il en est ainsi de la "réalité virtuelle" dont je désire parler à présent sans que son nom (injustifié) soit pour moi un obstacle (ah! la vieille parole!), mais sans passer non plus sous silence ces observations sans lesquelles on risquerait de continuer dans le malentendu et dans l'incompréhension. Je veux dire par là qu'il n'y a pas plusieurs réalités, qu'il n'existe pas par conséquent une vraie réalité et une réalité virtuelle... si ce n'est pour les obnubilés! Ou si l'on préfère, les réalités sont si nombreuses que c'est précisément leur multiplicité qui crée une extension unique et infinie ("iniste"). Nous avons donc su isoler un autre aspect de la réalité et nous lui avons attribué beaucoup d'importance – puisqu'il mérite une grande importance – aussi bien parce qu'il s'insère presque dans la zone de l'inédit – non pas exclusive mais privilégiée – que pour cet exercice de rapports synesthétiques, multimédiaux et bien au-delà qui, depuis l'abolition des secteurs opérationnels jusqu'au *Manifeste de la Vidéoinipoesie*, continue à être pour nous, au niveau exclusivement

technique, riche en stimulants régénérateurs.

Dans son *Étude sur les moyens de communication avec les planètes*, Charles Cros, ancêtre de l'Inisme², était obligé de conjurer: "Je serai heureux, si je ne me heurte pas de toutes parts, comme cela m'est arrivé souvent, au non-savoir négateur de tout ce qui n'est pas le calque fidèle du passé"; à tous ceux qui constituent la population qui rendait et qui rend encore cette situation déplorable, nous sommes obligés d'ajouter les enfants de l'ignorance présomptueuse produite par une information beaucoup plus vaste; les deux rangs sont ensuite rejoints dans une plaine grouillante et démesurée par ceux qui suivent la mode, par les consommateurs diligents et immodérés, par les intellectuels de second ordre, par les politiciens réactionnaires et même, parmi d'autres encore, par ceux qui comprennent mal l'avant-garde.

Si nous sommes en mesure aujourd'hui, grâce à une technologie très avancée, de reproduire des sensations que nous pouvons ramener à une réalité donnée, nous manifestons une certitude unique et indiscutable, à savoir que nous disposons d'un autre moyen, d'un autre outil, quoique complexe pour créer³. L'énorme bond en avant par rapports aux possibilités précédentes ne doit pas fourvoyer notre intelligence qui devra toujours être en mesure de discerner que la participation, même à très hauts niveaux, qu'ils soient olfactifs et tactiles, ne coïncide pas toujours avec la création et en tout cas engendre, comme je l'ai dit, une réalité différente, meilleure ou pire, pathétique ou négligeable, vulgaire ou noble, magnifique ou banale, mais de toute manière différente: l'étreinte de deux amants – pour donner un exemple où le sentiment de la pudeur cède le pas au besoin de clarté – ne peut avoir d'équivalent chez un autre couple. Pensez donc s'il peut en avoir dans la réalité virtuelle (un baiser adultérin serait-il un péché "virtuel"?), une fête de lumières dans un panorama d'exception pourra probablement être plus belle (et sans aucun doute produire une stupeur plus grande) sous un casque, par rapport à celle qui a été réellement vue au coucher du soleil, depuis une falaise de l'archipel toscan, mais j'insiste pour dire que ce n'est pas la même chose; n'appelons donc pas ce procédé, résultat de cette technologie sophistiquée, réalité virtuelle. Ou bien continuons à l'appeler ainsi (si nous donnions trop de poids aux étiquettes, plus de la moitié de notre terminologie devrait être éliminée), mais essayons d'en comprendre pleinement le sens.

Il n'existe pas d'antécédents, à la rigueur, que l'on puisse comparer à la réalité virtuelle; les possibilités de trouver des analogies avec d'autres dimensions sont en revanche nombreuses. Parmi celles-ci, on peut distinguer cinq catégories primaires: la première est donnée par des stimulants naturels internes⁴; la seconde par des stimulants anormaux internes⁵; la troisième par des stimulants externes⁶; la quatrième par des formes interprétatives simples⁷; la cinquième par des formes interprétatives complexes⁸. Ce catalogage commode (comme tous les catalogages) nous permet également de relever l'originalité ou, du moins, la position particulière de la réalité virtuelle; celle-ci devrait en effet se situer au niveau de la troisième catégorie puisqu'elle constitue indubitablement un stimulant externe, mais elle peut également s'insérer de plein droit dans la quatrième si on la limite à des formes anecdotiques ou dans la cinquième si elle produit du *pathos*. Là se situe la grande force de la réalité virtuelle (*j'insiste cependant jusqu'à la manie pour rappeler de nouveau qu'il n'y a rien de "virtuel", mais que ce sont les confins de la réalité qui se sont élargis*), une force qui réside dans son nombre illimité de possibilités; si celui qui la produit n'est qu'un "illustrateur" (techniquement, un "superillustrateur" par rapport au passé), on obtiendra une simple anecdote passible d'être visionnée comme on visionne aujourd'hui une cassette vidéo, mais s'il s'agit de l'œuvre d'un créateur, on obtiendra alors de l'abstrait là où

l'on demande de l'abstrait; de l'infinitésimal où l'on requiert de l'infinitésimal et ainsi de suite, de symphonie en symphonie, de vision en vision.

De la "vision" au "visionnaire", au "fantastique", ou mieux son contraire étant donné que le "fantastique" est un chapitre de l'immense livre du "visionnaire". L'"art virtuel" est-il/sera-t-il fantastique ou visionnaire? Dans sa première phase, il est sans aucun doute plus fantastique car il repose davantage sur l'anecdote sous forme de donnée spectaculaire, stupéfiante et puis parce que, techniquement, il est plus facile d'obtenir de l'effet à travers le visuel: en effet, le "visionnaire", dans le rapport de contraste ou de conciliation qu'il entretient avec le terme qui le qualifie, suivant l'approche cognitive superficielle ou profonde, atteint l'homme à travers l'esprit et non à travers les yeux; généralement donc, si on utilise une terminologie artistique, il penchera davantage vers l'abstrait que vers le figuratif, vers la symphonie plus que vers l'opéra, vers la poésie plus que vers le roman. Mais sans recettes sûres, sans règles absolues comme il convient à tout ce qui englobe la sphère de la création. Un Poète – cela s'est produit au sein de l'Inisme plus qu'ailleurs – peut toujours renverser la situation, même si, dans le cas présent, il faut parler de caractère exceptionnel. Au contraire, si l'on généralise, comme on est obligé de le faire parfois, on dira que le "fantastique" est un des aspects les moins évolués du "visionnaire" puisqu'il est plus anecdotique, plus descriptif (ou moins quintessenciel); il est également moins paroxyste; moins simultané si aujourd'hui, grâce à l'expérience iniste, par simultanéité on n'entend plus simplement le fait de représenter *sur* deux ou plusieurs plans différents, mais carrément *dans* des sphères différentes, émotives, sensitives, régénératrices; il est en outre moins mystique; moins libre de ces liens qui empêchent de trouver la langue. Inistiquement parlant, on peut dire qu'il s'agit parfois du signe qui n'est pas devenu inie⁹.

Dans ce contexte, il semble assez évident que dans la réalité virtuelle, comme nous y avons déjà fait allusion, on peut jouir plus facilement du fantastique (sans oublier le fabuleux, le merveilleux, la science-fiction et ce qu'on appelle la littérature "fancy"); d'ailleurs n'étant rien d'autre qu'un expédient expressif sophistiqué qui arrive, par exemple, après la littérature ou la peinture, la réalité virtuelle est subordonnée à des temps d'émancipation comme un poème¹⁰ ou un tableau, probablement beaucoup plus brefs étant donné le profit qu'on a déjà tiré des expériences récentes.

Probablement; pas sûrement. L'histoire peut se répéter et nous aurons à nouveau des siècles de générations idiotes, d'imitateurs de la nature ou de la (je le dis cette fois ironiquement) réalité. La réalité virtuelle semble faciliter ce choix derrière le bouclier d'un jeu non plus iniste, mais de consommation effrénée. Nous avons vu récemment comment les idéologies que l'on estimait sacrées pouvaient disparaître en l'espace d'un matin. Nous avons vu des continents semblables à des donjons devenir en un instant un radeau à la dérive. Et sans rien nous demander, et sans nous demander si c'est l'utopie, ce rêve grandiose, ou l'assurance commune qui fait avancer le monde. La certitude. Nous avons vu des acteurs et des chanteurs, des bouffons prendre la place de leur souverain. Nous avons vu des nations oublier les crimes de leurs pères aussi facilement que les révolutions culturelles. D'ailleurs le reflux avait commencé depuis longtemps. Nous avons surtout vu comment la culture cède sa place au goût le plus idiot de la masse pour satisfaire un horizon d'attente qui puisse à son tour satisfaire une rentrée d'argent. L'avant-garde n'a pas d'horizons d'attente parce qu'au lieu d'attendre elle va de l'avant; l'avant-garde n'a pas besoin de rentrées parce qu'elle a toujours été "riche"!

La réalité virtuelle est pouvoir. Un pouvoir qui sera capable de conditionner (ou de contribuer à conditionner) les masses surtout si comme aujourd'hui, pour des raisons que tout le monde connaît, elle n'est utilisable que par celui qui, privé de culture, ignore la culture, craint la culture.

Pas sûrement, mais probablement. Pour récupérer l'homme, la réalité virtuelle devra donc abandonner le figuratif (ou descriptif) au profit de la création. Le plus haut degré de liberté expressive dans l'Inisme nous a toujours amenés plus facilement à dire ce qu'il faut faire plutôt que ce qu'il ne faut pas faire; a présent c'est encore au nom de la liberté que nous condamnons ces formes réactionnaires, instrument facile pour celui qui veut placer l'homme dans un état d'hébétude, faire de lui un numéro que l'on insère dans l'horizon d'attente programmé, de profits. Dans ce cas, l'unique rentrée possible est celle de l'assoupissement, de la torpeur, dans cet état entre la veille et le sommeil où la volonté vous abandonne et dont le rêve libre ne parvient même plus à vous détacher; dans cet état où l'œuvre de sensibilisation est vaine, indispensable pour s'approcher et entendre de nouvelles voix. L'anecdote crée les convictions; convictions et anecdotes lorsqu'elles se rencontrent boivent le lait des imbéciles! Même La Fontaine peut être manipulé: sommes-nous vraiment certains qu'il vaille mieux imiter la fourmi ou que la raison du plus fort soit toujours la meilleure? Pourquoi dans les régimes dictatoriaux, l'art officiel est-il figuratif, anecdotique? Éthique et esthétique se fondent en une seule pensée. Les inventions d'inconnu réclament des formes nouvelles, a écrit quelqu'un il y a plus de cent ans. Nous, nous avons donné de nouvelles formes en réalisant cette intuition, ce désir. Changeons la manière de sentir. Plutôt que de changer les lois il faut changer la manière de sentir. La réalité virtuelle sera extraordinaire, dangereuse, prophétique ou bien elle sera vraiment virtuelle, c'est-à-dire programmée.

¹ "Quoi! on a radiographié ma tête. J'ai vu, moi vivant, mon crâne [...] Les airs se peuplent d'oiseaux étrangement humains".

² En tant qu'inistes, nous préférons cette définition car avec *L'Après Rimbaud* (janvier 1992), nous avons déclaré la phase des "précurseurs" terminée.

³ La réalité virtuelle est assez souvent citée dans les textes inistes les plus récents; cependant François Proïa, lors du colloque international *Di qua e di là dalla parola. La Lettera e il Segno nelle "Scritture" contemporanee (Inismo, Lettrismo, Poesia sonora, Poesia visiva)* qui s'est tenu à Pescara durant le mois de novembre 1992, a été le premier à lui consacrer une communication entière. V. F. PROÏA, *L'Inisme et les mondes virtuels*, dans les actes du colloque publiés dans *Bérénice*, NS, I, 1 (mars 1993). Je me souviens à cette occasion que l'iniste n'oublia pas de dire que la réalité virtuelle doit toujours être considérée comme un moyen.

⁴ Par le rêve et par l'hallucination volontaire, par exemple. Elle se situe à la première place car le rêve est très fréquent dans notre vie. Il n'en serait rien si l'hallucination volontaire occupait une place à part. Cette catégorie se distingue surtout de la troisième où les stimulants nous parviennent de l'extérieur (stupéfiants). Le rêve lui aussi contribue à démontrer qu'il n'existe pas des réalités virtuelles: une surréalité, si l'on veut; une réalité onirique à la rigueur; une réalité du dernier degré, mais toujours palpitantes, vivantes. Ce qui différencie en effet cette catégorie de la soi-disant réalité virtuelle, c'est que la première représente une expérience impondérable, unique alors que la seconde est nécessairement réalisée par l'intermédiaire d'un programme.

⁵ Par l'hallucination involontaire et par les maladies mentales, par exemple.

⁶ Par l'hypnose et par l'usage de drogues, par exemple.

⁷ Par des produits d'évasion qui racontent une histoire (transmission en général écrite, orale ou à travers des images).

⁸ Par des œuvres de création. Selon la conception iniste, il est impossible de délimiter cette aire ou de la séparer de ce qui n'est pas un produit humain. Toile, feuille, son ou tempête, la création crée le *pathos* dont l'intensité dépend de l'émancipation et de la sensibilité de celui qui en jouit. Dans ce cas, en termes inistes, on parle de "traduction".

⁹ L'inie est un signe expressif, non pas imitatif.

¹⁰ Cette note, quoique pouvant figurer ailleurs, a été placée ici *dans l'espoir de ne pas trop interrompre le discours*, en transcrivant quelques lignes de mon bloc intéressantes, mais désordonnées et secondaires: • Baudelaire avait placé toute sa poétique sous le signe de l'artificiel (et je me réfère vraiment à sa poésie, non pas à son petit traité sur *Les Paradis artificiels*); • la première réalité virtuelle a sans doute été le son de la mer perçu dans un coquillage, puis l'esprit poétique, créatif de l'homme a toujours voluptueusement visé à posséder un rêve. une image changeante à laquelle lier un fil de liberté: pensez au caléidoscope; • il est certain que le cinéma a été le premier à offrir l'archétype de la réalité virtuelle et l'ordinateur le premier à en faire entrevoir les possibilités de réalisation.