

# LES MULTIPLES DE LA RÉALITÉ



Joan FONTCUBERTA, *Orogenesis, Friedrich*, 2002, tirage chromogénique, 120 x 180 cm.

ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUE

Marie ROUSSEAU, IA-IPR Arts plastiques

## LES MULTIPLES DE LA RÉALITÉ

### RÉALITÉS MULTIPLES ET MULTIPLES DE LA RÉALITÉ

Les innovations technologiques invitent à reconsidérer la définition de la réalité et des formes multiples qui en émergent : sorte de multi-réalités, de multi-mondes, de multivers. Il y a des degrés d'existence de la réalité qui Il n'y a pas de métavers au sens strict dans laquelle la réalité numérique prévaudrait sur les autres et notamment celle physique. Ainsi, la réalité du monde concret constitue certainement un référent, l'épine dorsale à laquelle s'adossent, s'hybrident, se confondent, se génèrent les autres formes de réalité. Mais elle interroge constamment les imaginaires et les mondes possibles. Ce qui relève du métavers qui, au sens étymologique, est déjà un au-delà de l'univers, propose une forme cloisonnée de la réalité, voire hermétique. Le métavers est tautologique. La réalité, au-delà d'un métavers, vient réunir simultanément un macrovers et un microvers dont l'unité de mesure est l'homme.

### RÉALITÉ PHYSIQUE

Mais elle ne reste pas neutre, elle évolue dans le temps et dans l'espace. La réalité physique d'une œuvre est ce qui s'appréhende de manière sensible et haptique. La réalité physique, « qui concerne les propriétés générales de la matière » (E.Souriau), est la synthèse des matériaux, des matières et de la matérialité de l'œuvre. *La Joconde* de Léonard de Vinci existe dans un lieu et un temps, elle a cette « aura ». Selon Walter Benjamin, *l'aura*, c'est « *l'hic et nunc*, l'ici et le maintenant de l'œuvre d'art, l'unicité de sa présence au lieu où elle se trouve » ; ce qui fonde son authenticité et son autorité, c'est-à-dire son originalité. Les images de l'œuvre créent néanmoins une confusion sur la perception réelle des couleurs et de la matière picturale. Il y a donc une réalité originale qui donne forme à des réalités ubiquitaires. L'ensemble des réalités donnent forme à des artefacts, des productions humaines.



Léonard de VINCI, *La Joconde*, 1503-1506, huile sur bois de peuplier, 77 x 53 cm, Musée du Louvre, Paris.

### RÉALITÉ VIRTUELLE

Ce qui relève de la réalité virtuelle (RV) est une simulation de la réalité, une réalité reformée. « Une existence virtuelle est une existence latente, qui ne se manifeste pas, mais détient des possibilités de réalisations et d'effets ; elle s'oppose à *l'existence en acte*. [...] l'essence y est du côté virtuel, et l'existence en acte a pour fin de l'accomplir » (E.Souriau). L'œuvre est, intrinsèquement, virtuelle et un acte. La réalité virtuelle nécessite un équipement, une extension corporelle, une corporéité absorbant le numérique. Par un équipement haptique, un casque, un gant, une combinaison, des capteurs, des électrodes qui constituent une greffe, une corporéité par laquelle la réalité virtuelle propose une immersion, un passage d'une réalité à l'autre. Une sorte de transition ou d'intermédiaire pour appréhender l'intermédiarité. Les œuvres de Maurice Benayoun ou de Julien Creuzet mobilisent la VR pour développer une approche globale. Julien Creuzet souligne, à ce titre, que la VR est « la possibilité de partager un espace mental » et qu'« il faut intégrer la réalité virtuelle dans un tout ».



Maurice BENAYOUN, *Cosmopolis, Overwriting the City*, 2005, installation interactive.

## RÉALITÉ COMPUTATIONNELLE

Ce qui relève de la réalité computationnelle, prolongement de la pensée computationnelle, au sens d'un langage empruntant des concepts théoriques de l'informatique, du calcul. Elle crée des conditions de simulation ou de manifestations de systèmes visant à un raisonnement ou à une logique. Les œuvres comme l'incontournable *La Plissure du texte* de Roy Ascott ou de Olia Lialina qui déploie un « netfilm », un espace de déambulation dans une narration interactive dans *My Boyfriend Came Back From The War*. Le langage informatique crée des images faisant apparaître une hypertextualité.



Roy ASCOTT, *La Plissure du Texte*, 1983.

## RÉALITÉ AUGMENTÉE

La réalité augmentée (RA) est ce qui vient additionner les réalités. Sorte de superpositions effectives, elle invite à densifier la réalité physique pour développer ou intégrer des images ou des objets. Elle devient une forme de numérisation du monde qui nécessite un support, une interface entre la réalité physique et la réalité augmentée. L'œuvre *The Golden Calf* de Jeffrey Shaw fait apparaître un objet absent physiquement mais présent visuellement. Elle dévoile des espaces cachés, invisibles et crée un jeu pour le spectateur sur ce qui relève d'une présence ou d'une absence. La réalité augmentée questionne également les dimensions, l'espace, le corps et l'appréhension du réel. L'interface évolue autour du corps, comme si il était en rotation. C'est un pivot central, il est lui-même une interface.



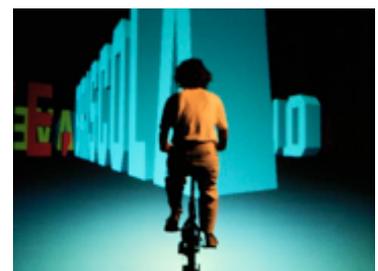
Jeffrey SHAW, *The Golden Calf*, 1994

## RÉALITÉ ÉTENDUE

La réalité étendue peut se définir comme une projection du réel, un miroir qui prolonge le monde. C'est ce qui se déploie dans l'espace et dans le temps, une surface mesurable, perceptible mais également occupée, englobante. Les œuvres de Agnès de Cayeux ou de Miguel Chevalier constituent cette extension de la réalité. Les œuvres de Jan Robert Leegte questionnent également la réalité étendue mais inversée, par exemple, dans [Blue Monochrome.com](http://Blue Monochrome.com), dont le recul permet d'appréhender la globalité en partant d'un détail.



Miguel CHEVALIER, *Extra-Natural*, 2018, œuvre de réalité virtuelle générative et interactive

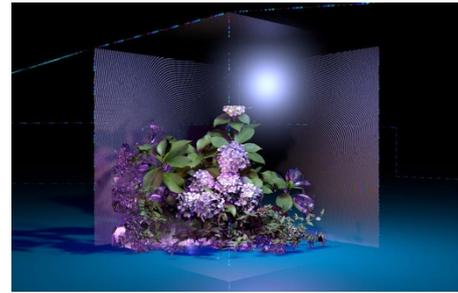


Jeffrey SHAW, *Legible City*, 1989-1991, installation interactive

## RÉALITÉ MIXTE

La réalité mixte (Mixed Reality) développe la capacité à interagir avec les données, les data, en abolissant l'écran, l'interface et mobilisant parfois le casque ou l'hologramme, pour visualiser les données et les modéliser en 3D en temps réel. C'est cette approche simultanée et immersive qui la distingue

de la réalité augmentée. L'œuvre *Legible City* de Jeffrey Shaw est un paradigme et un précurseur de cette interaction. La simultanéité de l'image avec le corps et les choix opérés de déambulation dans le labyrinthe entraîne le spectateur dans cette dimension intermédiaire mixant les réalités. L'œuvre de la série *Floralia* de Sabrina Ratté propose une composition hybride, un collage numérique et virtuel créant de nouveaux écosystèmes d'un passé futuriste.



Sabrina RATTÉ, *Floralia*, 2021, série de vidéos, Installation, papier-peint, réalité virtuelle .

## RÉALITÉ ALTERNATIVE

La réalité alternative est une substitution du monde réel, de la réalité physique. C'est la possibilité de recréer la réalité, c'est une construction imaginaire qui morcelle le réel pour le recomposer comme un photomontage. Elle offre un échappatoire dans laquelle il est possible d'opérer des choix, de les modifier, de recommencer : une histoire qui pourrait se recomposer avec différents scénarios. Une sorte de voyage dans le temps et dans l'espace, mais dont on pourrait rebooter le schéma autant que de besoin et au regard des choix opérés. La réalité alternative porte intrinsèquement une dimension morale voire éthique. Elle propose des alternatives à la réalité comme dans les œuvres de Eduardo Kac ou de David Hockney, elle permet aussi d'envisager des



Steven SPIELBERG, *Ready Player One*, 2018, 140 minutes, motion capture et camera VR, États-Unis.

scénarios en amont pour éprouver celui qui sera le plus idoine dans la réalité physique. C'est un laboratoire d'expérimentations et de remédiations. Dans le film cinématographique *Ready Player One* de Steven Spielberg, l'environnement de l'Oasis offre ces mondes possibles pour évoluer, progresser, recommencer, éprouver, substituer,...

## RÉALITÉ CODÉE

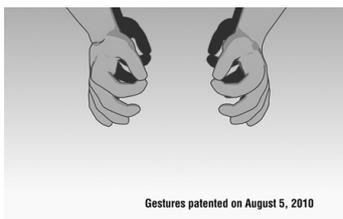
La réalité codée renvoie à un langage crypté, à déchiffrer. Le code constitue « tout système de correspondances, soit conventionnel soit naturel entre un signe et une signification. » (E.Souriau) Pour comprendre le langage, il est nécessaire d'avoir un étayage des correspondances éditées. Les œuvres de Vera Molnar ou de Manfred Mohr en constituent un exemple, parfois ce code est dans le titre, parfois dans la série et la récurrence de signes, parfois dans le choix technique ...



Vera MOLNAR, *Hommage à Dürer*, 225 variations aléatoires, direction chaos, 1990

## RÉALITÉ PROGRAMMATIQUE/AUTOMATIQUE

La réalité programmatique relève d'un *processing*. Il s'agit de viser l'automatisation de la réalité, comme si elle devenait elle-même un automate. La réalité tend ici à être automatisée, voire automatique. Les œuvres de Thomas Ruff avec la série *Substrat*, dénotent cette automatisation. L'artiste Julien Prévieux, dans l'œuvre *What Shall we do Next?*, collecte, quant à lui, ce qui relève d'une prise de conscience de notre rapport aux outils et aux terminaux digitaux. Il convient également de mettre en résonance cette forme de réalité avec le texte de Iannis Xenakis, *Introduction aux droits de l'Homme et de l'Automate* :



Gestures patented on August 5, 2010

Julien PREVIEUX, *What Shall We Do Next? (sequence #1)*, 2006-2011, installation vidéo, 3'54", rétroprojecteur, écran LCD transparent, disque dur.

*Aujourd'hui, nous les automates, créatures des hommes, libérons l'homme des esclavages.  
Ses droits sont élargis.*

*Demain, nous les automates, créerons les hommes et nous les commanderons, car plus forts, plus capables, plus beaux qu'eux.*

*Après-demain, nous les automates, serons égaux aux nouveaux hommes que nous aurons créés et eux seront égaux à nous.*

*Tout sera harmonieux : conquêtes, défaites n'auront plus de sens car mort-vie, être-néant seront devenus indifférents.*

*Nous serons de vrais dieux.*

*Tel est le jeu dans l'univers.*

## RÉALITÉ HYBRIDE

La réalité hybride tend à entremêler les réalités sans possibilité de distinction évidente ou reconnaissable. C'est un emprunt au réel mais qui se mélange avec l'artificiel. Il y a une volonté humaine mais vaine qui vise constamment à tenter de les classer, de les identifier, de les séparer. Les œuvres de Hicham Berrada comme *Les Augures Mathématiques*, conditionnent cette ambivalence. En imitant la réalité, il crée des « mondes possibles », des « écosystèmes » générés par des équations qui interprètent et reproduisent le développement de la nature pour faire apparaître physiquement des simulacres.



Hicham BERRADA, *Les augures mathématiques #1*, 2018

## RÉALITÉ INTERACTIVE



Edmond COUCHOT et Michel BRET, *Les Pissenlits*, 1990-2017. Systèmes de projections variables directement sur moniteurs

La réalité interactive nécessite l'action d'une personne tiers qui va faire apparaître ou évoluer la réalité. Elle constitue un environnement qui ne s'active que par le truchement de l'irruption humaine. L'œuvre *Les Pissenlits* de Michel Bret et Edmond Couchot, mobilise l'interaction du corps avec l'œuvre et notamment le souffle pour faire apparaître ou disparaître les fleurs de pissenlits. Les œuvres interrogent de plus en plus la part du spectateur dans l'œuvre mais toute œuvre n'est pas nécessairement interactive.

## RÉALITÉ SAUVEGARDÉE

Ce qui apparaît est la possibilité de créer une sauvegarde, un enregistrement, ou un musée de la réalité. La réalité sauvegardée dénote cette aspiration à une humanité éternelle. ORLAN avec son *Orlanoïde* crée sa propre sauvegarde, un double de protection pour se survivre, laisser une trace, pour ne pas perdre de

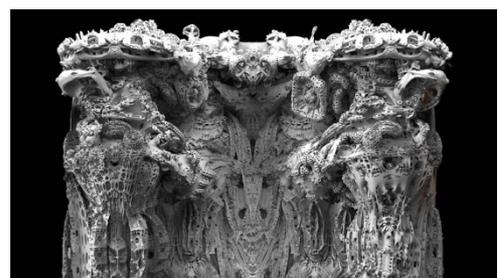


ORLAN, *ORLANoïde*, 2018

données. La réalité sauvegardée, c'est également ce qui fait prendre conscience simultanément de la perte inéluctable, une ruine reconstruite qui apparaît dans les œuvres de Gregory Chatonsky, de Heather Dewey-Hagborg ou de Aram Bartholl jusqu'à s'ériger en archive comme par exemple dans *Archive du Bug* de Julien Prévieux.

## RÉALITÉ ARCHÉTYPALE

La réalité archétypale renvoie à l'édification ou la réédification d'une idée ou d'un « modèle primitif, à la fois original et originel. » (E.Souriau) C'est également l'apparition de formes préexistantes ou la quête de reformer le passé. Il y a donc une perte inéluctable et une volonté de restauration, de faire réapparaître l'existant précédent. Cet entre-deux est présent



Michael HANSMEYER & Benjamin DILLENBURGER, *Grotto II, Digital Grottesque*, 2017

dans l'œuvre *Digital Grotesques II* de Michael Hansmeyer & Benjamin DILLENBURGER, une impression 3D d'une architecture d'un passé contemporain ou d'un présent antique.

## RÉALITÉ ARTIFICIELLE

La réalité artificielle donne forme à une esthétique artificielle. L'artificiel est ce qui « s'oppose en tous ses sens à naturel » (E.Souriau) mais il est également ce qui relève d'une production humaine. Si il y a de l'humain, il y a donc une synthèse du naturel et de l'artificiel. Les œuvres NFT, du Prompt Art, du Geek Art, générées par les IA ou des créations de robots relevant de l'IA réinterrogent les concepts, les fondamentaux de l'esthétique et de l'Art. Elles viennent non pas transformer ou se substituer, mais constituent un prolongement de la création artistique. Ce qui ne peut complètement se circonscrire immédiatement fait naître un sublime artificiel. La série des *Orogénèses* de Juan Fontcuberta est constituée d'images générées à partir d'œuvres, ici celle de Caspar David Friedrich, et le logiciel d'images de synthèse *Terragen*. Le terme d'orogénèse est « cette

branche de la géographie physique qui étudie les mouvements de l'écorce terrestre, et particulièrement ceux qui contribuent à la formation des montagnes et autres reliefs » (A.Gilbert). Les images créées apparaissent comme des simulacres, des non-lieux topographiques et géographiques, mais qui renvoient constamment au réel. La réalité est artificialisée mais révèle la réalité physique. C'est parce qu'elle est magnifiée par l'artificiel qu'elle se rend plus présente. Cette tendance narcissique de l'image à vouloir se



Joan FONTCUBERTA, *Orogenesis*, Friedrich, 2002, tirage chromogénic, 120 x 180 cm.

substituer au modèle, jusqu'à créer des confusions, révèle par extension qu'elle est une reconstruction mimétique de la réalité physique. Elle appelle à un discernement, à distinguer ce qui est non pas vrai ou faux, mais à identifier de quel multiple de la réalité elle découle.

## MACROVERS, MICROVERS ET ESTHÉTIQUE ARTIFICIELLE

La réalité fait apparaître des formes multiples, comme des générations ou des réseaux synaptiques qui sont mis en synergie. La réalité est donc simultanément métavers, un monde qui se réfléchit lui-même, un macrovers en tant qu'elle est un phénomène intégrant l'ensemble des données et un microvers, dans l'intégration de ces données dans l'échelle de mesure qu'est l'homme. Le terme d'intelligence, en tant qu'action de compréhension, n'est pas forcément celui le plus idoine pour définir l'intelligence artificielle. Il serait peut-être plus pertinent de parler de « génération artificielle » (IG) en tant qu'elle renvoie à la machine et, au sens étymologique du terme, elle est une action d'engendrer, de créer un semblable, un double. C'est donc bien un double, une copie, un miroir de l'humain, une sauvegarde et une création de l'humanité.