

Chapitre I

Entre présence et absence

La Téléprésence moderne se caractérise par l'augmentation du coefficient charnel dans la communication à distance. Les signes de la présence dans de telles situations s'incarnent, en effet, toujours plus. La Téléprésence n'a pas attendu les réseaux numériques pour se déployer. Mais le mouvement qui augmente, aujourd'hui, la proportion charnelle dans les canaux expressifs est très lisible. L'écriture manuscrite, premier transport à distance du langage, formalise à l'extrême la corporéité de l'auteur, ne la laissant disparaître qu'à travers la calligraphie. L'expansion de l'imprimé réalise ce que l'invention de l'écriture annonçait, mais uniquement comme promesse abstraite : la formation de communautés de lecteurs éparpillés sur un territoire et réunis par les mêmes livres¹. L'instantanéité de la transmission orale -sans la réactivité- est atteinte grâce au télégraphe. Avec le téléphone qui assimile les canaux vocaux et auditifs, la simultanéité de l'émission et de la réception épouse un peu plus le modèle de la communication en "face à face". L'émission de l'image, et sa réception instantanée, charge la relation d'une dimension visuelle incontournable. Sur les réseaux numériques s'expérimente, pour la première fois, une communication collective, éventuellement

¹ Dans son remarquable travail sur l'imprimerie, (*La révolution de l'imprimé dans l'Europe des premiers temps modernes*, La Découverte, Paris, 1991), Elisabeth L. Eisenstein analyse les effets de mise à distance provoqués par le livre imprimé. Elle cite par exemple Isaac Joubert, professeur de médecine à Montpellier au XVI^e siècle, qui parlant des livres les qualifie "d'instructeurs silencieux qui, de notre temps, portent plus loin que les cours publics" (*op. cit.*, p. 118) ou encore Malesherbes, dans son discours de réception à l'Académie : "Les Gens de Lettres sont au milieu du public dispersé ce qu'étaient les orateurs de Rome et d'Athènes au milieu du peuple assemblé" (*op. cit.*, p. 120). Elle signale aussi, que, *a contrario*, les évangélistes et autres discoureurs publics virent leur public s'élargir du fait de la disponibilité d'annonces imprimées.

anonyme, rappelant l'échange multipolaire des groupes rassemblés dans un même lieu et rompant avec le modèle pyramidal des *massmedia*. Enfin, dans le sillage de la Réalité Virtuelle, la *télévirtualité* immerge les partenaires dans le même espace virtuel. Elle ajoute le canal gestuel au canaux visuels et sonores et ouvre à l'échange kinesthésique.

Le partage commun de "l'ici et maintenant", modèle principal de la relation humaine, se transpose ainsi dans l'espace et devient la référence de la communication à distance. Ce partage, on le sait, ne se limite pas à l'échange de signes verbaux et non verbaux. Il est tissé de gestes, de contacts corporels concrets ou potentiels et de manipulations conjointes d'objets. Cette dimension "haptique" (du grec *haptein*, toucher) lutte contre l'affadissement inévitable d'une communication contrainte à ne s'extérioriser que par le texte, le son, l'image sans pouvoir s'appuyer sur une interaction corporelle, directe ou indirecte. L'enjeu n'est alors plus seulement communicationnel, mais relationnel. Il ne s'agit plus de transmettre des informations mais de créer les conditions d'un partage mutuel d'un univers.

Après avoir posé, dans une première partie, quelques jalons pour une archéologie de la Réalité Virtuelle, nous précisons les conditions de ce partage, et ceci dans deux directions, le perfectionnement des interfaces de communication et la naissance de nouveaux milieux de présence partagée, tirant profit des ressources abstraites de la *télévirtualité*. Nous prolongerons, ensuite, cette enquête en interrogeant les craintes d'un éventuel doublage virtuel de notre environnement ; craintes qui, tout en créditant la simulation numérique d'un pouvoir imitatif probablement démesuré, méconnaissent les dimensions proprement créatives des télé-technologies.

A - Éléments pour une archéologie de la Réalité Virtuelle²

L'essai pamphlétaire de Jean Brun, *Le rêve et la machine*³ contribue à dégager une archéologie de la Réalité Virtuelle. Sa thèse centrale se résume ainsi : la science et la technique sont filles de l'activité onirique, tentative de dépassement - vouée à un échec dramatique, selon l'auteur - des cadres spatiaux et temporels propres à l'humain. L'opérationnalité des applications, tout comme les motivations apparemment rationnelles des acteurs ne servent,

² Cette amorce d'archéologie de la Réalité Virtuelle provient d'une partie d'un article déjà publié : L'augmentation tendancielle du taux de présence à distance, in *Terminal* n° 69, automne 95, L'Harmattan, Paris, pp. 69/83.

³ Jean Brun, *Le rêve et la machine*, La Table ronde, Paris, 1992.

