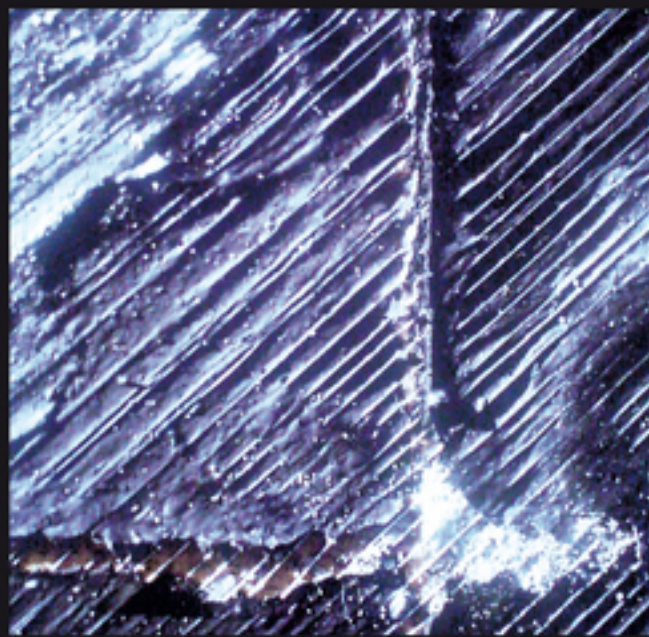


LES MÉDIAS IMMERSIFS INFORMATISÉS

Raisons cognitives de la ré-analogisation

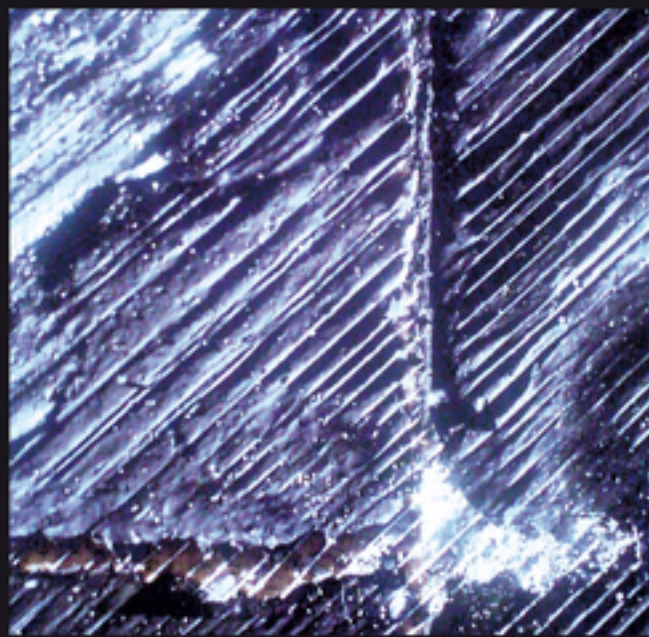
Marcin Sobieszczanski



LES MÉDIAS IMMERSIFS INFORMATISÉS

Raisons cognitives de la ré-analogisation

Marcin Sobieszczanski



Avant-propos

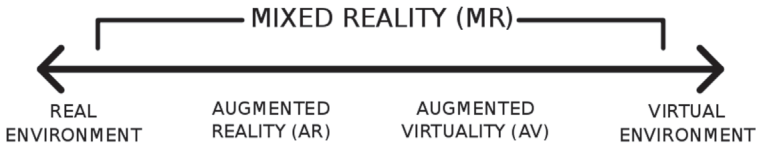
Le lecteur de ce texte remarquera facilement que notre argumentation à aucun moment ne débute par l'avènement d'une technologie qui aurait pu induire chez les usagers des moyens de communication une nouvelle attitude. Cette recherche essaie de régler sa facture, à notre sens trop lourde épistémologiquement, au dispositif technique en tant que machine concrète. Nous nous attachons plutôt aux tendances anthropotechniques qui dans le domaine des médias informatisés s'incarnent dans d'innombrables appareils, prototypes, systèmes ou réseaux, en constituant ainsi un « être » qui met en résonance différents mécanismes cognitifs du sujet humain, provoquant certains « effets » cérébraux. La somme de ces effets culmine actuellement dans une tendance généralisée que plusieurs auteurs caractérisent par le terme d'« immersion ». Il s'agit de l'immersion sensorielle qui est le but affiché d'une grande partie de l'industrie des médias et de la culture. Le pendant antinomique de l'immersion est constitué par l'inclination à l'épurement de la substance sensorielle de la communication. Cette tendance subsiste symétriquement à la première et le cerveau humain oscille librement entre les deux versants. Ce qui nous mobilise auprès de l'immersion, c'est le fait qu'en dehors d'une certaine velléité techniciste de fabriquer le monde artificiel avec plus de véracité et de complétude, les médias immersifs témoignent d'une prise de conscience particulièrement aiguë du rôle rétroactif que les médias en général jouent dans le domaine des rapports entre le sujet humain et son environnement.

Rappelons la formulation provenant du célèbre § n°9 « Cultural Cognition » de l'ouvrage d'Edwin Hutchins :

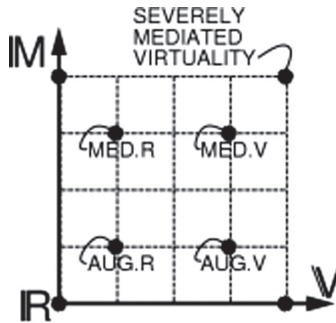
« The environments of human thinking are not “natural” environments. They are artificial through and through. Humans create their cognitive powers by creating the environments in which they exercise those powers. At present, so few of us have taken the time to study these environments seriously as organizers of cognitive activity that we have little sense of their role in the construction of thought. »¹

1 Hutchins, E., 1995, *Cognition in the Wild*, MIT Press, p. 169.

Les aspects techniques des environnements immersifs informatisés font l'objet d'une abondante littérature depuis le début des années 1990. Vers le milieu des années 1990 voit le jour également la théorie dominante de ces dispositifs, bâtie par Paul Milgram et ses collaborateurs d'Ergonomics in Teleoperation and Control Laboratory² à Toronto. Cette théorie peut se résumer par ce simple schéma devenu classique :



A partir de ce continuum organisé et orienté par l'informatique de simulation sensorielle on peut définir la plupart des dispositifs composant avec l'agent humain, ou une communauté d'agents humains, et le réel. Ce dernier peut encore se décliner en sa version « brute », immédiatement perceptible par les sens naturels, et sa version « médiée » où l'information sur le réel est prélevée par l'intermédiaire des médias qui y font référence.



Les prototypes de Réalité Virtuelle et de Réalité Augmentée, ainsi que les équipements produits industriellement sont bien connus du large public et leurs usages particuliers ou parfois détournés sont scrupuleusement repérés et agréés par un public averti, notamment par le lectorat du journal de référence publié depuis 1995 par Springer « Virtual Reality ». Les domaines d'application sollicitent également leurs nombreux publics spécialisés qui

2 Les publications de ce centre sont énumérées et souvent offertes en plein texte sur le site : <<http://etclab.mie.utoronto.ca/index.php?on=publications>>.

couvrent un large éventail de champs : entreprise, commerce et publicité, armée, éducation et apprentissage professionnel, spectacle, jeux, mode, sport, médecine, télécommunication, visualisation de données...

Le lecteur francophone bénéficie, dans ce domaine, d'un ouvrage monumental en 5 volumes « Le traité de la réalité virtuelle » publié à l'initiative du Professeur Philippe Fuchs par les Presses des Mines – Transvalor³.

Notre démarche diffère des stratégies heuristiques adoptées dans cette abondante littérature puisqu'au centre de notre visée ne se trouve pas la dialectique réel / virtuel mais la question de la sphère sensorielle des médias où la tendance à l'immersion figure parmi les courants forts de l'industrie actuelle de la communication et de la culture.

Effectuant une veille technologique sur le terrain de l'image, depuis les années 1990, nous n'avons pas manqué de nous intéresser aux installations de la RV⁴. Quiconque s'intéresse à la RV à partir de l'image tombe nécessairement sur le concept de l'immersion qui s'immisce dans la littérature savante et journalistique sans occasionner trop de considérations.

Pour établir le lien entre la RV et l'immersion il fallait tout de même procéder à une théorisation, et celle-ci ne pouvait plus relever du schématisme pratiqué par Milgram... Ce dernier dit en substance qu'il y a un réel et qu'il y a les moyens de le représenter, et que depuis l'informatisation de ces moyens, une des formes de représentation, celle qui apparaît dans les dispositifs appelés Environnements Immersifs, aboutit à une véritable substitution du réel et du virtuel, avec quasiment le même niveau de satisfaction sensorielle et le même sentiment de réalité dans les deux cas.

Or, premièrement, il fallait récuser cette vision pour constater que les médias analogiques présentaient le même phénomène d'adhésion doxique

3 Fuchs, P., Moreau, G., Berthoz, A., Vercher, J.-L., 2006, Le traité de la réalité virtuelle, vol.1, L'homme et l'environnement virtuel, Presses des Mines – Transvalor ; Fuchs, P., Moreau, G., Burkhardt, J.-M., Coquillart, S., 2006, Le traité de la réalité virtuelle, vol.2, L'interfaçage, l'immersion et l'interaction en environnement virtuel, Presses des Mines – Transvalor ; Fuchs, P., Moreau, G., Tisseau, J., 2006, Le traité de la réalité virtuelle, vol.3, Outils et modèles informatiques des environnements virtuels, Presses des Mines – Transvalor ; Fuchs, P., Arnaldi, B., Guitton, P., 2006, Le traité de la réalité virtuelle, vol.4, Les applications de la réalité virtuelle, Presses des Mines – Transvalor ; Fuchs, P., Moreau, G., Donikian, S., 2009, Le traité de la réalité virtuelle, vol.5, Les humains virtuels, Presses des Mines – Transvalor.

4 Réalité Virtuelle.