Simulacre et simulation

On a l'habitude d'associer **réel et réalité**, voire de les confondre. Là est l'erreur, source de bien des incompréhensions. Car il ne faut pas confondre, là non plus, ces deux domaines. Si le réel est bien ce qui est et, en tant que tel, un et absolu, la réalité en est la représentation, et même la reconstruction de plus en plus « approchée ». On parle ainsi de réalités physiques, chimiques, économiques, sociales, culturelles, sensibles, intelligibles, individuelles, collectives, ... La réalité n'est donc pas une et absolue comme l'est le réel, elle est multiple et change avec les époques et les différentes civilisations, selon l'état des moyens d'investigation scientifiques et d'opération techniques. La réalité est donc bien une re-présentation, sensible ou/et intelligible, individuelle ou/et collective, du réel, qui, lui, ne change pas en lui-même. Or si nous cherchons à atteindre ce qui est (le réel en soi) nous ne parvenons jamais qu'à atteindre ce qui est « pour nous », en fonction de nos représentations et opérations, c'est-à-dire des réalités, nos réalités. Cela nous conduit à toujours poser le principe d'incertitude comme préalable à toute connaissance du réel et à toute action envisageable en son sein.

Classiquement, le **virtuel** s'oppose à ce qui est en acte, de sorte que le virtuel est en puissance et contient toute les conditions de son actualisation, sans, pour autant, être encore réalisé. Si je peux obtenir le diplôme sanctionnant la fin d'un cycle de formation, tant que je n'ai pas réalisé ou achevé celui-ci en acte, mon succès n'est qu'une virtualité.

Une autre conception du virtuel est aussi possible. Le reflet d'une chose dans un miroir est là : il est actuel, mais il n'est pas la chose elle-même. Il en est la simulation, qui nécessite, pour être en acte, un média : le miroir, ici. Dans le monde numérique qui est le nôtre, ce sont les techniques informatiques qui actualisent la chose. Ce qu'il faut donc comprendre, c'est que les images qui nous entourent ne sont pas réelles au sens propre : elles ne sont pas les choses mais leurs simples reflets. Ce sont des simulacres et des simulations des choses, non pas les choses telles qu'elles sont "en-soi", mais les choses telles qu'elles apparaissent "pour nous".

Simuler, c’est feindre d’avoir ce que l’on n’a pas.

Dissimuler, c’est feindre de ne pas avoir ce que l’on a.

La simulation se veut l’expérience du réel à travers ce qui nous en est rapporté.

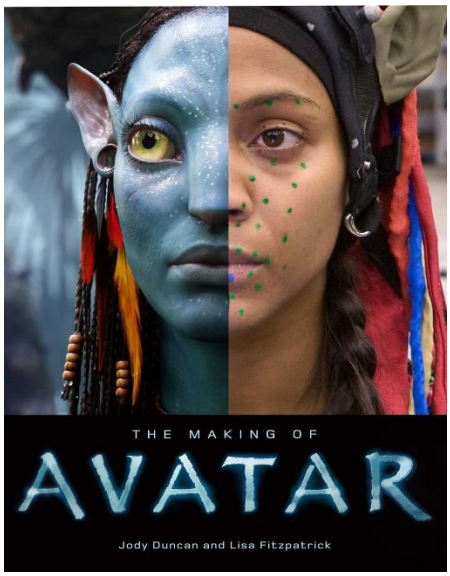
Le simulacre est une représentation figurée.

La simulation virtuelle compense par son effet d'hyperréalité son déficit ontologique, c'est-à-dire son absence d'actualité. Le virtuel (qui peut être aussi de l'ordre du souvenir) s'oppose donc à l'actuel (une perception actuelle).

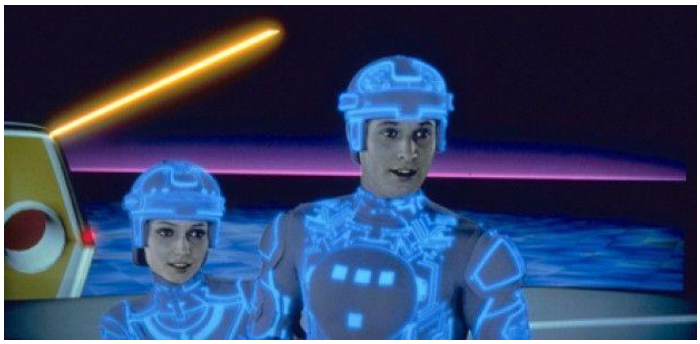
Actuel : qui existe réellement et pleinement au moment présent.

Thèmes traités au cinéma :

« Matrix » Lana et Andy Wachowski 1999



« Avatar » James Cameron 2009



« Tron » Steven Lisberger 1982

L'hyperréalité : On utilise le terme d'hyperréalité (à ne pas confondre avec le surréalisme ou l'hyperréalisme) pour décrire le symptôme d'une culture postmoderne évoluée. L'hyperréalité caractérise la façon dont la conscience interagit avec la réalité. Tout particulièrement, quand la conscience perd sa capacité à distinguer la réalité de l'imaginaire et commence à s'engager avec ce dernier sans comprendre ce qu'il fait, elle s'introduit alors dans le monde de l'hyperréel. La nature du monde hyperréel se caractérise par une amélioration de la réalité.

L'hyperréalité trompe la conscience en la détachant de tout engagement émotionnel réel.

Le casino est un lieu hyperréel, donnant au sujet l'impression qu'il marche dans un monde imaginaire où tout le monde est en train de jouer. Le décor n'est pas authentique, l'ensemble ressemble à un rêve.

Le divertissement est une stratégie que nous mettons en œuvre pour échapper à notre être, échapper à notre vacuité, à notre mortalité.

Michel Foucault parle de lieux hétérotopiques : ce sont des espaces qui hébergent un imaginaire.

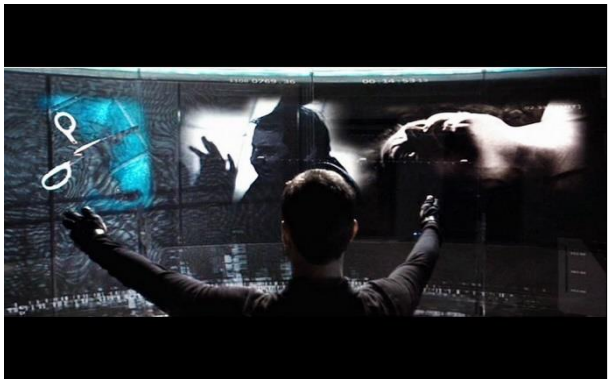
Disney accentue le caractère non-authentique, artificiel du lieu de sorte que l'expérience semble fausse dans le seul but de consommer davantage.

Valeria Lukyanova et Anastasiya Shpagina

L'hyperréalité consiste à réaliser concrètement ce qui est imaginé dans le domaine du réel. Disney land est l'exemple de cette hyper-réalité appliquée à la société du spectacle. Mais Valeria Lukyanova, Anastasiya Shpagina sont-elles réelles ? Ne sont-elles que des images ? Elles sont hyper-réelles. La poupée Barbie ou le personnage de manga, qui n'étaient que des êtres virtuels, se font personnages réels, concrets et matériels, se substituant ainsi aux personnages psychologiques anthropologiques naturels.
Les images de mode, qui sont des réalités modifiées numériquement, se présentent comme des réalités véritables auxquelles il est proposé de ressembler pratiquement. Or ce personnage de mode qui est présenté n'existe pas réellement. Ces images sont, très exactement, des simulacres. Vouloir y ressembler engendre une illusion, c'est-à-dire une erreur, certes, mais profondément désirée. La fabrication de l'hyperréalité vise donc à produire une telle illusion, qui peut fausser la pensée et désorienter l'action de l'homme qui y adhère.

Pilvi Takala « Real Snow White » 2009
L’artiste finlandaise Pilvi Takala, déguisée en personnage de Blanche Neige se voit refuser l’entrée du parc Disneyland par le service de sécurité. S’ouvre alors une discussion aussi absurde que comique car elle n’est pas la « vraie Blanche Neige ».

La réalité augmentée désigne les systèmes informatiques qui rendent possible la superposition d'un modèle virtuel 2d ou 3D à la perception que nous avons naturellement de la réalité et ceci en temps réel.



« Minotity Report » Steven Spielberg 2002

L'homme augmenté :

Fabrice Sabre est équipé d'une main bionique depuis 2013. On a dû le réparer et il s'est vu augmenté. De la réparation à l'augmentation. De la thérapeutique à l'amélioration.

Ce que souhaitent les hommes, c'est mettre fin à la dictature des limites, avoir une capacité d'action illimitée sur le cosmos, ne pas mourir, ne pas souffrir, ne pas vieillir, tout obtenir. Ce qui compte, ce n'est pas la durée de la vie mais la capacité à vider le présent, se débarrasser du passé, de la nostalgie, du futur et de l'espérance.

Oscar Pistorius battu par Alan Olivera Londres, Septembre 2012

Captain America est un homme augmenté, c'est un prototype.

Iron Man est un homme amplifié, il lui faut une armure.

Est-ce que les modifications de l'humain nous rendent plus humain ou moins humain ?

Que valent nos valeurs quand les conséquences peuvent nous être reprochées ?

Que faire de l'immortalité ?

Ces questions sont difficiles car la technologie avance plus vite que notre capacité à la penser.

Les frontières du naturel et de l'artificiel bougent, se déplacent, changent, et se transforment, renouvelant ainsi en l'accélérant, grâce à la numérisation du monde réel concret matériel et abstrait idéel, le projet moderne, que l'on croyait mort, de "se rendre comme maître et possesseur de la nature".
Mais l'hyper présence du monde ne nous fait-elle pas courir le risque de ce que Jean Baudrillard appelle la disparition - et donc de l'absence - du monde réel, de ce qui est, mais qui n'est pas concret matériel et qui est pourtant essentiel ? Restons donc vigilants.

Exemple : Un logiciel de conversation permet de parler avec nos chers disparus. Sont rassemblés les textos de la personne disparue, tous les articles la concernant sont compilés et un chatbot est créé (contraction de *chat*, « discussion » en anglais, et de robot). Grâce à

ce logiciel conversationnel, il devient possible d'échanger avec l'ami disparu, qui répond avec ses tics de langage et son style caractéristique.

«H+» Matthieu Gafsou

Humain, transhumain

Lauréat du prix de la fondation HSBC en 2009, Matthieu Gafsou est un photographe qui travaille par série et en immersion. On se souvient de sa série *Sacré*, réalisée à La Chaux-de-Fonds, ville natale de Cendrars et Le Corbusier, d'où il avait rapporté des images surréalistes et inquiétantes, d'une grande force plastique : Buñuel téléporté dans des églises contemporaines. Plus récemment, *Only God Can Judge Me* était le fruit d'une année passée auprès des toxicomanes de Lausanne : même attirance pour la nuit, la beauté des êtres et des objets à la lisière des communautés humaines. Dans quelle nouvelle nuit va-t-il nous entraîner à Arles ? Dans la galaxie pas si lointaine des transhumanistes, ces utopistes qui rêvent de tuer la mort et d'augmenter les facultés de l'espèce humaine grâce aux biotechnologies. Des souris bioluminescentes, porteuses d'un gène de méduse, à Neil Harbisson, cyborg autoproclamé qui ne se sépare jamais de son troisième œil, le voyage promet d'être totalement inédit. **N. N.**

> Maison des peintres

Matthieu Gafsou
Neil Harbisson se considère comme un cyborg. Souffrant d'une maladie rare, l'achromatopsie, qui le prive de la vision des couleurs, il s'est fait implanter une prothèse nommée Eyeborg. Intégrée à la boîte crânienne, elle capte les couleurs et les convertit en ondes sonores. Neil Harbisson plaide pour une augmentation créative de l'humain et se distancie parfois du transhumanisme, qu'il trouve trop figé dans des représentations stéréotypées ou commerciales. Il a une vision d'artiste plus que d'apôtre de la technoscience. Il se targue d'être le premier humain à apparaître avec sa prothèse sur la photo de son passeport. **Munich, le 15 juillet 2015**

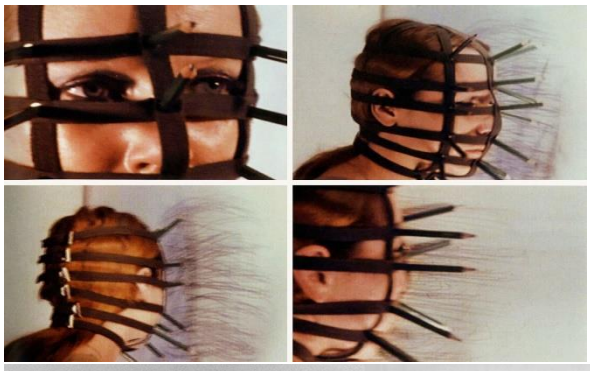
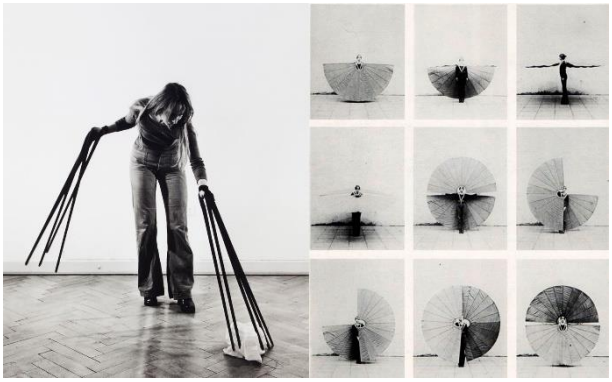
Certains artistes travaillent sur ces questions dont Sterlac, artiste australien:

Stelarc 2015

Cela fait maintenant quinze ans que le projet a débuté. L'oreille s'est développée grâce à une structure en biopolymère préalablement implantée par chirurgie. Quelques mois plus tard, des tissus et vaisseaux sanguins commençaient à grandir autour d'elle. Mais si le performeur désire une troisième oreille, c'est pour une utilisation bien précise : Cette oreille est un dispositif d'écoute à distance pour les personnes dans d'autres endroits», explique-t-il. Stelarc souhaite en effet mettre au point au système connecté à Internet qui permettrait aux internautes de suivre tous ses déplacements, comme le ferait un GPS.

Sterlac Le troisième bras 1982

L’œuvre de Stelarc explore les conditions de la relation Humain/machine et explore la définition de la corporéité en regard des avancées technologiques. Il utilise du matériel médical, robotique, biotechnologique ainsi qu'internet et les systèmes de réalité virtuelle pour créer différentes interfaces avec son corps.

Notre corps serait-il imparfait ?

Rebecca Horn est une artiste allemande qui figure parmi les artistes contemporains les plus emblématiques de sa génération. Née en 1944 en RFA, elle grandit dans l’Allemagne de l’après-guerre et vit et travaille aujourd’hui à Berlin. Célèbre pour ses installations et ses performances, elle met en scène son obsession du corps imparfait à travers des extensions corporelles, des « *body-sculptures* » ou encore des prothèses souvent dérangeantes. Elle impose un langage plastique propre et puise ses sources dans sa propre histoire, cadencée par l’après-guerre et par un séjour en sanatorium en 1968.