

Second Life Un monde possible

(essai)

Sous la direction d'Agnès de Cayeux et Cécile Guibert

Editions les Petits Matins, octobre 2007

Pages 101-110

LOCATAIRE D'UN DISPOSITIF SENSORIEL

Nicolas Thély, maître de conférences à l'UFR

d'arts plastiques et sciences de l'art

de l'université Paris I

Comment mieux aimer notre présence au monde ? De manière implicite, voire insidieuse, c'est cette question que pose *Second Life*. Service Internet mis au point par la société Linden Lab depuis 2003, il propose d'offrir à ses usagers les moyens d'accéder à une seconde vie. Mais une seconde vie pour quoi faire ? Ou plutôt : comment interpréter l'opportunité de cette seconde vie possible ? Comme une double vie ? Une autre vie ? Il ne semble pourtant plus approprié aujourd'hui de penser les pratiques liées au réseau comme des activités radicalement coupées du cours de la vie ordinaire. Au contraire, il semble nécessaire d'interroger l'articulation, voire la coordination entre les propositions hédonistes et les plaisirs immédiats de ces nouveaux mondes et ceux d'un quotidien structuré par le travail, la vie personnelle et les affaires familiales. En effet, comment une seule et même personne peut-elle être conduite à composer avec sa situation ou une situation donnée et à opérer des choix ? Ses choix sont toujours différents si elle est seule ou en groupe, et en l'occurrence sur le réseau. S'inscrire au service *Second Life*, c'est étendre son champ d'action au-delà d'une condition humaine hic et nunc vivant certes au quotidien des temporalités différentes par le truchement des médias de masse, mais avec une temporalité et une spatialité souvent convenues et ennuyeuses, chargées de contraintes, et que l'on peut difficilement dominer. *Second Life* promet de donner les moyens d'améliorer notre manière d'être, de la davantage à des sculptures de Takashi Murakami (des super-héros élancés et sexy) qu'à des représentations synthétiques, scrupuleusement mimétiques, de notre propre image. Les avatars ne sont pas des clones ou des répliques synthétiques de soi, ni des images capturées par des appareils de vision et grossièrement stylisées comme le font, par exemple, Benjamin Moreau et Samuel Boutruche, les artistes du groupe Kolkoz qui s'appliquent à reproduire en 3D une partie de leurs films de vacances. Il y a un côté Freaks dans *Second Life* : il conviendrait mieux de parler de « monstres », dans le sens où le corps de l'avatar est difforme par rapport à celui de son créateur. L'utilisation des fonctions des logiciels 3D, si elle conduit à une idéalisation de soi, à une manifestation de l'imaginaire personnel colonisé par les canons de beauté dominants, ne concurrence pas le recours à la chirurgie esthétique dans la vraie vie, pour laquelle les logiciels 3D sont mis au service d'un effacement de l'identité plutôt qu'à celui de son affirmation : comme le remarque Sander L. Gilman, la chirurgie esthétique manifeste une volonté de se fondre dans la masse, de passer inaperçu, de « rendre la différence invisible ».

Second Life nous conduit à la reconsidération de notre corps et de l'image que nous en avons, à la fois comme le lieu d'une expérience et comme ce qui nous permet de construire et d'affirmer notre identité. Toutefois, l'intérêt accordé à *Second Life* ne porte pas sur la possibilité de multiplier les identités, les vies, mais plutôt de penser l'utilisation de ce service Internet comme une extension du champ des possibles de l'action. C'est pourquoi il faut considérer les avatars comme le gage, le produit tangible, la production d'une action

sur le réseau Internet.

Le service Second Life est une interface graphique hyperréaliste qui permet de se déplacer sur Internet, univers a priori impalpable, composé de séries de chiffres binaires, et cela de manière moins abstraite et plus consistante que la navigation rendre plus vivable qu'elle ne l'est. Faussement gratuit, ce service Internet mise sur l'image d'un bonheur à portée de main, permettant à ses clients d'en contrôler les paramètres, d'ajuster l'équation entre s'accepter et faire des rencontres.

Les premiers pas sur Second Life procèdent d'une « logique de la sélection » qui passe par l'établissement d'un acte de naissance, dont le choix d'un pseudonyme, et conduit à des manipulations d'autoprocréation assistée par ordinateur menant à la création d'un avatar. La technique de procréation de soi, de création de son avatar, correspond à des codes préétablis, inscrits dans les menus déroulants toujours très politiquement corrects, correspondant à des normes et des critères peu discriminants : il s'agit de donner naissance à un autre soi, préparamétré et paramétrable. Une des premières questions esthétiques à laquelle est confronté le futur résident de Second Life est de savoir si son avatar doit être à son image : c'est de fait se confronter à l'image mentale que nous construisons au fil des années, des expériences, et qui se formalise en une image fixe, comme le remarque Paul Schilder : « À l'époque de mes recherches sur les phénomènes d'autoscopies (se voir soi-même), j'ai fait une série d'expériences sur des sujets normaux. Je leur demandais de fermer les yeux et de s'imaginer debout ou assis en face d'eux-mêmes. Je leur donnais pour seconde consigne de s'imaginer eux-mêmes, mais sans image optique venant s'ajouter au corps senti. Ils devaient s'imaginer tel qu'on se voit quand on regarde son corps, mais avec en plus le visage. J'en ai conclu que tout le monde peut s'imaginer soi-même. On se représente plutôt comme une photo, quelques fois un peu plus petite que la réalité, et en tout cas pas très plastique. Elle n'est pas très différente de toutes les autres images que nous sommes capables de nous présenter. »

Le passage par la manipulation d'un logiciel 3D propre au service Second Life favorise la malléabilité, la plasticité de l'image de soi : si certains avatars sont d'apparence vulgaire, d'autres ressemblent Par ailleurs, si les commentateurs de Second Life (journalistes, bloggeurs) concentrent leur attention sur l'interprétation du nom de ce service, Second Life ne promet pas et ne permet pas de basculer physiquement dans un monde de données : cela n'est pour le moment que le privilège de certains dispositifs de réalité virtuelle (World Skin de Maurice Benayoun) ou d'oeuvres dites interactives qui permettent de le suggérer (Le Veau d'or de Jeffrey Shaw). Mais, dans Second Life, ce qui est sidérant, c'est la puissance de déplacement de l'avatar : en plus de marcher, il peut voler et se téléporter. Ces capacités héritées du jeu vidéo permettent de découvrir et de percevoir différemment un environnement composé de données. Là s'arrête l'analogie, car Second Life n'est pas un jeu vidéo ; très vite les déplacements de l'avatar s'inscrivent dans les modèles esthétiques du cheminement, de la déambulation, de l'errance et de la flânerie. Le corps à l'oeuvre sur l'écran de l'ordinateur n'est qu'une représentation anthropomorphique et customisée du curseur de la souris. Rassurant, amical et clinquant, il n'est que le vecteur du point de vue de l'internaute. Et si, dans la rencontre avec les autres, il paraît utile, c'est-à-dire un élément déterminant de la communication, il est franchement encombrant quand il s'agit de visiter des espaces dits artistiques ou de regarder des tableaux. Il est impossible de trouver la distance juste pour les apprécier.

L'image est-elle habitable ? C'est l'une des questions que soulevait

l'exposition de Nikola Jankovic en 2002 au Centre pour l'image contemporaine de Saint-Gervais à Genève⁷. En s'intéressant notamment à des propositions de Décosterd & Rahm et de R & Sie, le commissaire de l'exposition entendait montrer que l'architecture passe par un moment de conceptualisation, un moment virtuel, qui doit être retraduit dans l'espace pour en faire un espace de vie, de sociabilité : là où se jouent les relations humaines. Infléchissant le point de vue de actuelle à travers les pages web. Second Life contribue à accorder à l'internaute, son usager devenu « résident », une puissance d'action et de décision dans un environnement de données, lui permettant de ne pas avoir recours à la programmation, au langage informatique, limitant ses savoir-faire à quelques notions de création multimédia afin de composer des ensembles architecturaux. D'où les questions suivantes : quelle expérience du monde Second Life nous invite-t-il à découvrir ? Quelle conscience des données de notre époque nous engage-t-il à avoir ? Quel imaginaire libère-t-il ?

Pour Françoise Choay, historienne de l'architecture et des formes urbaines, le recours à la 3D et à la création assistée par ordinateur soulève la question de notre condition d'homme : « Nous vivons de moins en moins par notre corporéité⁴. »

Comme l'affiche le logo de Second Life (un oeil dans la paume d'une main ouverte), l'échelle d'action ou le degré d'amplitude d'action de l'usager d'un ordinateur connecté au réseau et inscrit à Second Life se résume au pouvoir des doigts qui tapent sur les touches du clavier et des yeux qui regardent ce qui se joue sur l'écran de l'ordinateur. De fait, les potentialités du corps de l'usager de Second Life sont mises en sourdine : le corps est atrophié, réduit à la posture de l'internaute, dont la seule gymnastique possible est une variation de position entre le clic, l'attente, et la frappe sur le clavier. Pour Françoise Choay, on retrouve cette posture chez certains architectes qui projettent dans la réalité un monde d'images virtuelles : ils ne font plus appel à tous leurs sens, à leur corps entier, oubliant leur main qui dessine, négligeant la sensibilité de leur peau, les mouvements de leurs jambes, de leurs bras. C'est là le drame pour Françoise Choay, « car nous n'accédons à la condition d'hommes, au statut de vivants dotés de la parole et du pouvoir symbolique, que par la médiation de cet objet naturel qu'est notre corps⁶ ».

Que reste-t-il de cela ? Déjà, des sociétés se proposent de fabriquer des prototypes des avatars, et des photographes font de Second Life leur champ d'action. Cet univers qui représente un monde de données réclame à son tour des représentations : des preuves de son existence, des témoignages d'histoires vécues. L'ordinateur apporte avec lui un paysage double : un paysage modélisé fait d'une autre matière, synthétique, et un paysage d'expériences possibles. Dans Second Life, il y a des corps qui sont des enveloppes corporelles énigmatiques et mystérieuses, entourées pour la plupart de constellations d'informations. Le corps de l'avatar est une enveloppe mobile mais, ce qui est passionnant dans ce monde persistant, c'est que, contrairement au jeu vidéo, ces enveloppes corporelles possèdent une dimension psychologique complexe et trouble. Cela offre un paysage d'individus, d'altérité, de comportements à défricher. Le langage (en anglais principalement) devient un moyen de perception esthétique permettant d'éprouver au mieux ce monde. Dès que le dialogue s'établit, le mystère de la rencontre humaine se joue.

Françoise Choay, Nikola Jankovic, pour qui « on se projette dans l'image autant qu'elle nous habite », ne cède pas à l'irrépressible désir d'habitabilité de l'image et du réseau : « Pour habiter il faut un sol, un territoire dans lequel "avoir sa demeure", dans lequel on "vit". Or, comme le disait Augustin Berque il y a plus de dix ans de la réalité

virtuelle, on n'y séjourne qu'en tant qu'on y "entre" et qu'on en "sort" : on n'y reste pas, on n'y demeure pas, on n'y vit pas. Cela est donc d'autant plus vrai pour l'Internet où, si on y va "sur", on y "reste" en réalité sans y "être". Par contre, le transport de l'image ou la métaphore littéraire peuvent nous faire imaginer une habitation : ce ne sont pas "la technologie" ou le "numérique" qui le permettent mais ce que leurs stimuli peuvent induire sur notre corps, sur nos sens ou sur notre pensée. Stimulation, modélisation, simulation, autant de modifications qui permettent d'abuser notre corporéité organique ou sociale. »
Le réseau Internet et les services qui lui sont associés, comme Second Life, interrogent la puissance de déplacement du corps immobile de l'internaute et notre capacité à se projeter dans la représentation d'un autre monde. En ce sens, Second Life correspond à une autre échelle d'aménagement et de déplacement : c'est une simulation en soi. Mais que ressentons-nous ? Qu'éprouvons-nous ?
Comment s'articulent avec cet univers synthétique nos goûts et nos préférences, formés et inscrits dans d'autres activités telles que les activités culturelles et artistiques ? Parce qu'on devient locataire de ce dispositif sensoriel qu'est Internet, et plus précisément du service Second Life, la question du goût devient caduque : on ne sait plus très bien ce qui est une oeuvre, un produit, une image, un média.
L'expérience esthétique devient incertaine. La seule certitude consiste alors en l'exploration et l'activation de dispositifs présents à faire advenir : l'internaute – le résident – n'a plus qu'à apprécier ou à zapper, à juger, en accord avec son humeur du moment. Second Life remet-il en jeu notre présence, notre manière d'être au monde et dans le réseau ?
Que cherchons-nous ? Que pensons-nous trouver sur Second Life ?

1. Pierre-Damien Huyghe a formulé cette question dans *Faire Place* (éditions Mix, Paris, 2006).

Je me permets de la reprendre à mon compte dans le cas de cette étude de Second Life.

2. Paul Schilder, *L'Image du corps*, Gallimard, « Tel », Paris, 1980, p. 104.

3. « Le canon mondial, c'est le nôtre, l'occidental », entretien de Sander L. Gilman, propos recueillis par Jean-Sébastien Stehli, *L'Express*, 28 août 2003.

4. Françoise Choay, « La condition d'homme passe par cet objet naturel qu'est notre corps »,

Les Inrockuptibles, supplément « Monaco Dance Forum », décembre 2006, p. 12.

5. Cf. Lire, écrire, récrire, *Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, sous la direction d'Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle le Marec, BPI, Paris, 2003, p. 105.

6. Françoise Choay, *Ibid.*, p. 12.

7. *L'Image habitable*, exposition de septembre 2002 à janvier 2003, Centre pour l'image contemporaine de Saint-Gervais, Genève.

8. Nikola Jankovic, « Habiter l'Internet », in catalogue *Habiter l'Internet*, Workshop de Reynald Drouhin, Rennes, 2003, p. 16.