

Le fabricant de boîtes, l'architecte virtuel et les êtres de fiction

Text by Elise Vandewalle

TRH. Trois lettres pour un acronyme qui ne sera jamais élucidé. Celles-ci, comme pour le nom du Dieu juif, empêchent la prononciation d'un mot qui serait un nom.

T.R.H. : on ne connaîtra rien de plus sur l'identité du concepteur que ces trois consonnes désignant un avatar comme on en trouve des millions dans la toile dense et interactive du 2.0, où les sujets se cachent derrière des incarnations numériques, faites de noms et de visages inventés.

De TRH, créateur d'objets artistiques virtuels dans le monde de la modélisation 3D, n'existe aucune notice biographique à même d'éclairer ses intentions, rien donc qu'un vide, qui permet à la machine fictionnelle de se mettre en marche.

C'est cette machine que Jean-Baptiste Lenglet a activée, en réalisant une vaste exposition des œuvres de TRH au sein du musée qu'il a créé, le Virtual Dream Center, conçu lui-même entièrement sous la forme d'un jeu vidéo en 3D.

Une autre réalité

L'invitation des œuvres numériques de TRH à l'intérieur d'une plateforme de réalité virtuelle donne l'effet d'une mise en abîme, d'un emboîtement de fictions, de virtualités. En même temps, le déplacement des œuvres de TRH de l'immense banque de données sur laquelle elles sont stockées vers un espace de monstration dédié tend à leur conférer plus de réalité.

Activation de la fiction et amplification de la réalité : deux mouvements, en apparence contradictoires, opèrent ainsi dans le geste de déplacement que produit l'architecte virtuel, Jean-Baptiste Lenglet. Mais ceux-ci ne se contredisent que par l'habitude qui définit la réalité selon des critères d'unicité, de matérialité et d'objectivité, à laquelle s'opposerait la fiction, frappée d'inexistence et fallacieuse, parce que dénuée de la qualité principale que serait l'étendue matérielle. Fiction et réalité sont pourtant des concepts beaucoup moins figés et antinomiques qu'il n'y paraît : il arrive que les fictions soient vraies et que la réalité se révèle n'être qu'un masque.

Dans son avant-propos à *Vermilion Sands*, J.G. Ballard affirme : « la réalité prétendument extérieure est le fruit de l'imagination ». Cette formule, bien que courte, vient pourtant mettre à l'épreuve toute certitude concernant cette réalité entendue comme phénomène tangible et objectivé, et la pointer comme illusion consentie, ou comme ensemble de représentations. Aussi bien, en liant la réalité et

l'imagination, l'auteur de romans d'anticipation sociale met de manière implicite la fiction sur le même plan que la réalité. Cette relativisation de la réalité induisant une revalorisation de la fiction est le point de départ des œuvres de Ballard, fictions d'une réalité autre, auxquelles l'auteur donnait l'attribut de « real-fictions ».

Le Virtual Dream center procède de même, dans le sens où il consiste en une super-structure fictionnelle, avec ses propres règles, à la fois proches et légèrement dissemblables de la réalité, accueillant d'autres fictions, parmi lesquelles les œuvres virtuelles de TRH. De même que pour les romans de Ballard, la fiction du VDC et les œuvres qu'il accueille n'ont rien à envier au réel : l'étoffe de leur existence est dense.

Si l'on voulait suivre le fil de cette mise en relation du Virtual Dream Center et de la « real fiction » de J.G Ballard, nous pourrions imaginer l'exposition de TRH quelque part dans le ciel de Red Beach ou de Lagoon West, dans le désert de Vermilion Sands, ville balnéaire inventée par Ballard, dont on ne sait si elle se situe sur terre ou ailleurs et où ont lieu les neuf nouvelles d'un recueil éponyme. Vermilion Sands, habitée par des artistes et des stars de cinéma sur le déclin, est aussi peuplée d'œuvres étranges et singulières : sculptures sonores en expansion, verséthiseurs en alexandrins, maisons psychotropiques et autres sculptures de nuages. Au loin dans le désert de Vermillon Sands, on pourrait apercevoir le Virtual Dream Center, dont l'aéronef nous emmènerait en orbite, au-delà des nuages modelés, visiter l'extension spatiale du musée.

A l'intérieur, l'espace de l'exposition de TRH ressemble aux maisons psychotropiques des Mille rêves de Stellavista¹. Tout le lieu semble réagir aux déplacements du spectateur, par les mouvements des murs aux motifs similaires à des connexions neuronales en activité, les sons s'activant à tel ou tel passage et paraissant interagir avec l'humeur de celui qui arpente les longues salles semi-obscurées, peuplées d'œuvres aux styles hybrides.

On y est absolument seul et toujours l'espace, vivant, nous accompagne. De temps en temps, un œil, une silhouette ombrée, une forme anthropomorphe, apparaissent sur les toiles numériques qui parcourent les murs éveillés des salles d'exposition. On est alors regardé par les images, dont les motifs, à la fois familiers et lointains, rappellent des paysages coutumiers en même temps qu'ils donnent l'impression de dissonances picturales.

Dans les longues allées, des boîtes d'ombres, caisses d'orgue ou autres objets totémiques en marqueterie, proches d'un artisanat d'art ou d'une alchimie improvisée, s'imposent à la fois par leur dimension et par l'énigme qui les porte. Il y a en effet quelque chose de magique et de psychédélique dans les œuvres de TRH, comme le refoulé ésotérique d'une histoire de l'art moderne.

La fable que constitue cette exposition ressemble donc à une sorte de « real fiction » ballardienne, explorant la possibilité d'une histoire de l'art qui aurait suivi quelques sensibles mutations la conduisant à une hybridation de la magie et de la technologie en d'étranges objets artistiques.

1. J.G. Ballard, Les mille rêves de Stellavista, in Vermilion Sands, éditions Tristram, Paris, 2013

Un cerveau dans une cuve

Si l'on pouvait regarder l'espace créé par Jean-Baptiste Lenglet pour cette exposition d'un point de vue omniscient, on observerait un ensemble architectural complexe, fait de l'intrication de plusieurs anneaux cubiques, orientés selon des angles divers. Mais le spectateur n'a pas cette vision. Ici, comme ailleurs, l'architecture est liée à une expérience gestaltique, où les volumes s'appréhendent à travers l'expérience du corps, qui est « sujet de la perception ».

La différence consiste ici en ce qu'il s'agit, non pas d'une visite d'espaces réels, mais d'un arpentement virtuel. C'est alors le cerveau qui reconstitue l'illusion d'une expérience sensible de l'espace, vécue corporellement. En effet, lors de la visite de l'exposition de TRH, les effets physiques de désorientation sont réellement ressentis, et même amplifiés par le sol incliné, l'immensité des volumes, l'ambivalence des textures des murs et des sols. Aussi, le cerveau recompose les sensations optiques des matériaux, telles que les différentes essences de bois des sculptures en facettées. Là donc où l'on pourrait penser qu'une expérience vécue virtuellement serait analysée de manière rationnelle par le cerveau, sans passer par l'expérience empirique, celui-ci reproduit au contraire virtuellement l'expérience des sens afin de reconstituer une réalité plausible.

Ceci comporte deux implications : la première consiste en ce que c'est par la médiation corporelle que s'opère une compréhension du monde. La deuxième, qui nous intéresse ici, est que si cette médiation est nécessaire à

la connaissance, il n'est pas pour autant important que l'expérience soit vécue réellement par le corps. C'est-à-dire que, même dans la virtualité, l'esprit fabrique l'illusion sensorielle d'un corps sentant. Ou encore, pour paraphraser Richard Dawkins, la fiction produit des effets physiques réels : elle rend des coups.

L'expérience du « cerveau dans une cuve » imaginée par Hilary Putman pourrait bien ici se vérifier. Putman imagine en effet ce scénario terrifiant : « Supposons qu'un être humain (vous pouvez supposer qu'il s'agit de vous-même) a été soumis à une opération par un savant fou. Le cerveau de la personne en question (votre cerveau) a été séparé de son corps et placé dans une cuve contenant une solution nutritive qui le maintient en vie. Les terminaisons nerveuses ont été reliées à un super-ordinateur scientifique qui procure à la personne cerveau l'illusion que tout est normal. Il semble y avoir des gens, des objets, un ciel, etc. Mais en fait tout ce que la personne (vous-même) perçoit est le résultat d'impulsions électroniques que l'ordinateur envoie aux terminaisons nerveuses. » ²

Cette expérience montre bien comment il serait impossible à notre conscience de distinguer entre la réalité et une virtualité dans laquelle notre cerveau serait plongé et postule que la perception sensible d'un corps, à la fois sentant et senti, pourrait n'être rien d'autre qu'une illusion produite par un cerveau dans une cuve. Cela fait froid dans le dos et ressemble étrangement à un scénario de science-fiction. Il faut dire qu'en réalité, c'est la science-fiction, de K. Dick à Gibson, qui s'est inspirée de cette expérience sceptique imaginée par Putman.

2. Hilary Putman, *Raison, vérité et histoire*, Editions de Minuit, Paris, 1984

Revenons à notre expérience de l'exposition au Virtual Dream Center. Nous savons qu'il s'agit d'une réalité virtuelle, mais nous (notre cerveau) nous laissons prendre au jeu des volumes et des textures, nous ressentons les phénomènes de désorientation devant l'immensité des espaces. Nous faisons cette expérience d'être des cerveaux dans des cuves, plongés dans un phantasme auquel nous adhérons, parce que notre corps y croit.

C'est ce qui fait l'originalité d'une telle proposition. D'une part, elle instaure une expérience inédite pour le spectateur, une *aesthesis* renouvelée. D'autre part, en tant que miroir légèrement déformé de la réalité, elle tend à révéler la facticité de notre monde.

Les êtres de fiction

L'objet créé par Jean-Baptiste Lenglet n'est donc pas un objet comme les autres. En fait, il n'est pas un objet à proprement parler. Il est un être, on pourrait dire un « être de fiction ». Son mode d'existence est particulier et, sans matière tangible, il participe néanmoins à la réalité.

C'est à Bruno Latour que l'on doit le concept d'« être de fiction ». Par ce terme, Latour donne un statut ontologique aux objets symboliques, dont la réalité est dénigrée depuis les modernes, en conséquence d'une catégorisation de l'existence des choses sur le critère de leur seule matérialité. Or, nous dit l'auteur de l'enquête sur les modes d'existence, les êtres sont multiples dans un monde multi-réaliste.

Les êtres de fiction, à savoir les formes artistiques et symboliques, ont un mode d'existence propre, « elles peuplent le monde, mais à leur façon »³.

Ainsi, le degré de réalité des êtres qu'ils soient ou non de fiction, n'est pas dû à leur matérialité ou à leur concrétude, mais résulte d'un autre critère, que Latour nomme l'attachement : réseau plus ou moins dense de liens instaurant une existence à un être. Par conséquent, madame Bovary, Guernica, les Bourgeois de Calais, sont des êtres de fiction qui ne sont pas en carence de réalité : la qualité prégnante de leur existence est garantie par la multiplication des attachements qu'ils suscitent, et ceux-ci sont, pour ces exemples, si nombreux qu'ils existent avec force dans une réalité amplement partagée.

L'exposition de TRH dans Virtual Dream Center, avec ses degrés de complexité, qui vont de l'insaisissabilité de son auteur à la virtualité des œuvres et de l'expérience du spectateur, possède une réalité constituée elle aussi par un réseau d'attachements arachnéen : il commence par le geste de Jean-Baptiste Lenglet, qui extrait ces œuvres de la banque de données où elles attendaient d'être mises en action, pour les faire exister dans un monde de fiction très organisé, qui fait écho à d'autres œuvres, d'autres êtres de fiction. L'exposition crée ainsi des lignes de fuite vers l'univers de la littérature de science-fiction, vers le monde de l'art contemporain, avec lequel les œuvres de TRH entrent en dialogue, vers les codes formels du jeu vidéo, ou encore l'architecture utopique... Ces emboîtements de fictions à l'œuvre dans cette exposition dessinent ensemble une

3. Bruno Latour, *Enquête sur les modes d'existence*, éditions La Découverte, Paris, 2012

cartographie, construisent un récit, lient des attachements, que tout spectateur contribue à faire vivre, en l'alimentant de nouveaux éléments. Un cyberspace donc, interconnecté et expansif.

J'ai d'ailleurs moi-même contribué à densifier ce cyberspace en invoquant au début de ce texte l'espace imaginaire de Vermillon Sands. J'ai de cette manière placé un nouveau point sur la carte de ce réseau, situé dans le voisinage proche du Virtual Dream Center, où a lieu en ce moment l'exposition d'un certain TRH, « The Boxmaker ».