

Territoires psychiques : quand le virtuel rend l'invisible visible

Psychic territories: when the virtual makes the invisible visible

Olivier Nannipieri, IMSIC, Université de Toulon & Aix-Marseille Université

olivier.nannipieri@univ-tln.fr

Aoi Nakamura, Compagnie AOE, Londres

esteban@aoiesteban.com

Esteban Fourmi, Compagnie AOE, Londres

esteban@aoiesteban.com

Mots clés : virtuel, territoire, inconscient

Keyword : virtual, territory, unconscious

Résumé :

Cette contribution propose une analyse d'un dispositif artistique de réalité augmentée et virtuelle qui offre à des utilisateurs la possibilité d'accéder à l'inconscient. Ce dispositif brouille les frontières entre plusieurs territoires : il hybride les territoires physiques, numériques et symboliques, il hybride les territoires tangibles et intangibles, il hybride les territoires partagés et intimes, il hybride les territoires de l'artiste et de l'utilisateur et il hybride, enfin, temporellement, l'expérience et l'après-expérience de l'utilisateur.

Abstract :

This contribution offers an analysis of an artistic device of augmented and virtual reality that offers users the possibility of accessing the unconscious. This device blurs the borders between several territories: it hybridizes physical, digital and symbolic territories, it hybridizes tangible and intangible territories, it hybridizes shared and intimate territories, it hybridizes the territories of the artist and the user and it hybridizes, temporally, the experience and the post-user experience.

Territoires psychiques : quand le virtuel rend l'invisible visible

Olivier Nannipieri, Aoi Nakamura et Esteban Fourmi,

Introduction

Les dispositifs sociotechniques d'information et de communication permettent de prendre conscience que les frontières entre l'homme, l'animal et la machine sont poreuses (Ben Amor, Renucci et Zénouda, 2013 ; Renucci et Zénouda, 2013). En ce sens, Alain Bouldoures (2005) a parfaitement raison de s'interroger à propos d'un dessin réalisé par un collégien se représentant en train de jouer sur un ordinateur où l'œil du personnage est remplacé par la cible de l'écran et l'arme est à l'extérieur de l'écran : le joueur sait-il encore où il est ? Brouillant les frontières entre les territoires, ces dispositifs offrent la possibilité de penser notre rapport au monde, à soi, à l'autre d'une manière renouvelée et surtout problématique, surtout lorsqu'il s'agit de territoires qui, par leur nature même, sont non seulement intangibles et intimes, mais se déploient dans la réalité virtuelle. Or, il ne fait aucun doute que les environnements virtuels constituent, aujourd'hui, des territoires encore inexplorés.

Tel Marco Polo qui, en son temps, racontait, dans *Le devisement du monde*, l'exploration de terres et de peuples inconnus, Spike Jonze, dans son film, *Being John Malkovitch*, imaginait un passage secret permettant aux personnages du film d'entrer littéralement non seulement dans la peau de John Malkovitch, mais également d'explorer son inconscient. En ce sens, l'art – l'occurrence, le cinéma – constitue un moyen d'offrir une représentation artistique visuelle d'un territoire psychique invisible.

Or, est-il possible d'aller au-delà d'une expérience strictement visuelle – une représentation en images – d'un territoire invisible ? Comment ne pas seulement voir l'inconscient, mais en faire l'expérience, c'est-à-dire, l'explorer, s'y déplacer, voire interagir avec lui ? Comment entrer au sein d'un territoire psychique, imperceptible, intangible, lequel ne paraît exister qu'à travers ses manifestations (e.g. rêves, lapsus, actes manqués) : l'inconscient ?

Cette contribution propose une analyse d'un dispositif artistique de réalité augmentée et virtuelle qui offre à des utilisateurs la possibilité d'accéder à l'inconscient. Certes, il ne s'agit pas d'un dispositif ayant une quelconque ambition d'investiguer strictement scientifiquement

l'inconscient – même si, nous le verrons, l'analyse psychanalytique est au fondement de ce dispositif, mais de permettre à des utilisateurs de vivre une expérience de l'inconscient. Car ce dispositif n'a rien de gratuit ou d'arbitraire dans le sens où la démarche de l'artiste est intimement liée à l'approche psychanalytique.

Le dispositif *Whist*

Comment pénétrer l'intimité psychique d'un sujet qui paraît être, elle-même, presque inaccessible au sujet lui-même tant, comme l'écrivait Sigmund Freud, le moi n'est pas maître dans sa propre maison (Freud, 1922) ?

C'est ce que proposent les artistes Aoi Nakamura et Esteban Fourmi dans leur dispositif *Whist*. Articulant réalité augmentée et vidéo en 360° interactive, ces artistes nous plongent dans les dédales de ce qui nous apparaît, au moins durant la phase d'immersion, comme le propre territoire inconscient des artistes. Déambulant dans une pièce, une dizaine d'utilisateurs, équipés d'un casque de réalité augmentée et de réalité virtuelle couplé à un dispositif audio, sont invités à rechercher des objets (e.g. un cube massif, une table qui paraît fondre et s'enfoncer dans le sol) que le casque scanne en réalité augmentée pour faire basculer le visiteur dans une vidéo 360° interactive (Fig. 1). Chaque objet scanné permet de vivre une expérience de quelques minutes nous plongeant dans des scènes oniriques, plus précisément, cauchemardesques (Fig. 2).

Fig.1 – Exemple d'objet perçu en réalité augmentée à scanner



Fig.2 – L'atmosphère de Whist



L'utilisateur alterne, durant l'expérience, entre la perception d'objets réels localisés dans la pièce et l'immersion dans un film interactif en 360° : les utilisateurs entrent « dans la tête » des artistes par l'intermédiaire d'objets mondains qui constituent autant de passages entre le monde réel et l'univers inconscient de l'artiste territorialisé par un environnement virtuel.

Or, l'utilisateur n'est pas qu'un simple spectateur, il est un *spectateur* (Renucci, 2003) car, en fonction du personnage qu'il regarde le plus longtemps (e.g. regarder une femme, regarder un homme) durant la scène initiale de la vidéo, l'environnement dans lequel il sera immergé sera différent (Fig. 3).

Fig.3 – Exemple d'environnement avec les personnages



En effet, il existe 76 scénarii différents. Pourtant, ces scénarii sont trompeurs en un sens : durant l'expérience, l'utilisateur pense qu'il explore le territoire inconscient des artistes ou des personnages, mais c'est bien plus que cela puisqu'il découvre, lorsque l'expérience s'achève, un numéro (de 1 à 76) qu'il doit mémoriser.

Car l'expérience ne s'arrête pas là. Sur le site dédié à l'œuvre, l'utilisateur est invité à entrer ce numéro qui lui permet d'accéder à une analyse – analyse produite par un psychanalyste freudien – de ses choix durant l'expérience, caractérisant, ainsi, un profil psychanalytique synthétique. Ainsi, sans en être conscient, l'attention portée par l'utilisateur aux personnages des vidéos révèle ou manifeste des éléments qui relèvent de son propre inconscient. Il entre, par l'intermédiaire d'objets signifiants pour les artistes, dans l'univers onirique de ces derniers sans savoir, qu'en réalité, la façon dont il explore le territoire inconscient des artistes par ses choix – en l'occurrence, en focalisant son regard sur certains éléments plutôt que d'autres – révèle des éléments qui appartiennent à son propre territoire inconscient.

Un dispositif qui brouille les frontières entre plusieurs territoires

Ce dispositif offre, premièrement, la possibilité de territorialiser et de sensorialiser ce qui, normalement, ne peut être ni localisé dans l'espace et ni le temps, ni, par conséquent, être perçu par nos sens. En effet, ce dispositif permet de rendre l'invisible (i.e. le territoire psychique) visible sans pour autant être tangible puisque le dispositif ne permet pas de perceptions haptiques, à l'exception des objets en réalité augmentée.

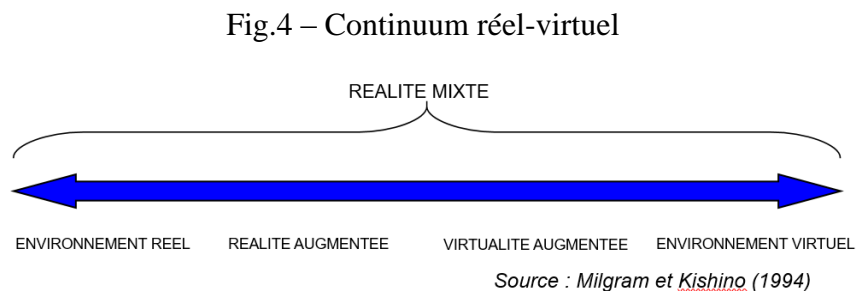
Deuxièmement, ce dispositif permet, dans le cadre d'une démarche artistique, de rendre l'invisible visible en manifestant dans l'espace et le temps ce qui, sur le plan de la science de l'inconscient, ne peut être manifesté de la sorte, mais principalement représenté mentalement – lors des rêves par exemple ou communiqué verbalement dans le cadre d'une cure psychanalytique. En effet, en dépit du fondement psychanalytique du dispositif, les artistes prennent une liberté avec la psychanalyse freudienne dont le mode d'effectuation est la *talking cure*. Dans la cure psychanalytique, l'inconscient se manifeste verbalement car le patient communique via le langage. Or, dans ce dispositif, l'inconscient des artistes se manifeste par l'intermédiaire d'images : par la perception des objets symboliques physiquement présents dans la pièce et dans la perception du territoire psychique virtuel.

Troisièmement, il est question, sur la base de ce dispositif, d'interroger la porosité et les relations entre ces territoires. En effet, la singularité de ce dispositif est qu'il brouille les frontières entre plusieurs territoires à différents niveaux :

En premier lieu, entre l'environnement physique et l'environnement numérique en s'inscrivant dans un continuum réel-virtuel (Milgram et Kishino, 1994).

En clair, il n'existe pas plusieurs réalités, dont, par exemple, l'une serait virtuelle. Il n'existe qu'une réalité mais elle s'effectue, par degré, selon deux axes.

La conceptualisation de la réalité mixte proposée par Paul Milgram et Fumio Kishino (1994) constitue un cadre non seulement théorique – qui gomme les différences conceptuelles entre réel et virtuel – mais également technique – puisque le casque porté permet de passer d'un environnement augmenté à un environnement virtuel et inversement – et empirique – au sens où l'expérience utilisateur est tout autant stimulée par des entités physiques que virtuelles. Les auteurs proposent, en effet, l'expression « real-virtual continuum » afin de souligner le fait qu'il existe un passage progressif de la réalité à la réalité virtuelle et inversement (Fig. 4).



L'intérêt de ce schéma est qu'il permet de comprendre que les différences entre la réalité et la réalité virtuelle ne sont pas des différences de nature mais de degrés. S'il permet cela, c'est parce qu'il subsume la réalité et la réalité virtuelle sous l'expression « réalité mixte ». Très concrètement, nous pouvons expérimenter le monde réel, un monde virtuel, mais également un monde où le réel et le virtuel sont, pour ainsi dire, mélangés : lorsque le réel est prédominant (des éléments virtuels sont ajoutés au réel), nous lui donnons le nom de réalité augmentée et lorsque, au contraire, c'est l'environnement virtuel qui est prédominant (des éléments réels sont ajoutés à l'environnement virtuel), nous l'appelons virtualité augmentée. Il est important de préciser qu'il ne s'agit pas, relativement à l'objectif de cet article, d'une approche utilisateur mais technicienne : lorsque ces auteurs parlent de réalité mixte, il s'agit juste d'un concept qui permet de proposer une taxonomie des interfaces de réalité virtuelle, à aucun moment ils ne tentent de se placer du point de vue de l'expérience de l'utilisateur. Ainsi, Le continuum proposé a une fonction descriptive et classificatrice ayant une portée

essentiellement pragmatique. Mais au-delà de cet avantage, il semble soulever un certain nombre d'interrogations.

En effet, afin de permettre de classer les dispositifs techniques de réalité virtuelle le long de leur continuum, les auteurs font figurer, aux extrémités de ce continuum, deux notions : l'environnement réel et l'environnement virtuel. Or – mais cela n'affecte pas le caractère pragmatique de ce modèle – existe-t-il, à strictement parler, une réalité et une réalité virtuelle pures : pures au sens où ces deux types de réalités n'incluraient aucun élément appartenant à l'autre réalité ? Et si tel était le cas, la réalité et la réalité virtuelle ne seraient-ils pas deux environnements hypothétiques ? Le mythe d'une réalité pure, originelle et naturelle à une extrémité et, à l'autre extrémité, le fantasme d'une fiction absolue ?

En ce sens, en dépit de la pertinence de la notion de continuum, les extrémités – le réel et le virtuel – sont moins des environnements – physique pour le premier et numérique pour le second – que des concepts-limites.

Dans le dispositif analysé ici, ce continuum est rendu possible grâce au passage qu'il ouvre entre la « réalité » (la pièce dans laquelle déambulent les visiteurs), la réalité augmentée (avant le basculement vers l'environnement virtuel) et la réalité virtuelle (durant l'immersion dans l'environnement en vidéo 360°). Car, finalement, l'environnement réel ne disparaît jamais complètement. L'environnement virtuel ne s'y substitue jamais intégralement. Comme le relève Philippe Quéau (1993, p. 72), le « complexe réel-virtuel » produit une nouvelle « réalité composite ».

En second lieu, la singularité de ce dispositif est qu'il brouille également les frontières entre le territoire tangible (l'environnement physique) et celui de l'inconscient des artistes ou des personnages – qui les incarnent ? – en liant chaque objet tangible disposé dans la pièce à une représentation virtuelle rendue techniquement possible par le basculement de la réalité augmentée vers le mode virtuel. Chaque objet disposé dans la pièce opère comme une porte, un sas qui permet de basculer de l'objet à sa signification sur le plan psychanalytique pour les artistes. Là où, au quotidien, nous présumons que l'objet est généralement perçu et pensé dans sa dimension d'objet fonctionnel, les singuliers objets disposés dans la pièce soulignent la dimension symbolique de tout objet perçu. En effet, comme le souligne Maurice Merleau-Ponty : « Je ne perçois pas seulement des choses [...]. Ce ne sont pas seulement des valeurs

spatiales et chromatiques que le fonctionnement nerveux distribue, mais encore des valeurs symboliques » (Merleau-Ponty, 1945).

En troisième lieu, le dispositif brouille les frontières entre le territoire de l'inconscient des artistes et celui de l'utilisateur impliqué par ses choix en termes de navigation permis par le caractère interactif du dispositif. C'est, en quelque sorte, comme si les images, les rêves produits par les artistes via le dispositif devenaient les images et les rêves de l'utilisateur. Si ces images produisent un effet sur l'utilisateur – le questionnent, le dérangent, le choquent ou l'effraient – c'est probablement parce que les rêves des artistes lui disent quelque chose de ses propres rêves. Il n'est plus alors qu'un simple spectateur du rêve d'un autre. Et, au-delà de ce rêve désormais partagé, le dispositif brouille les frontières entre soi et l'autre.

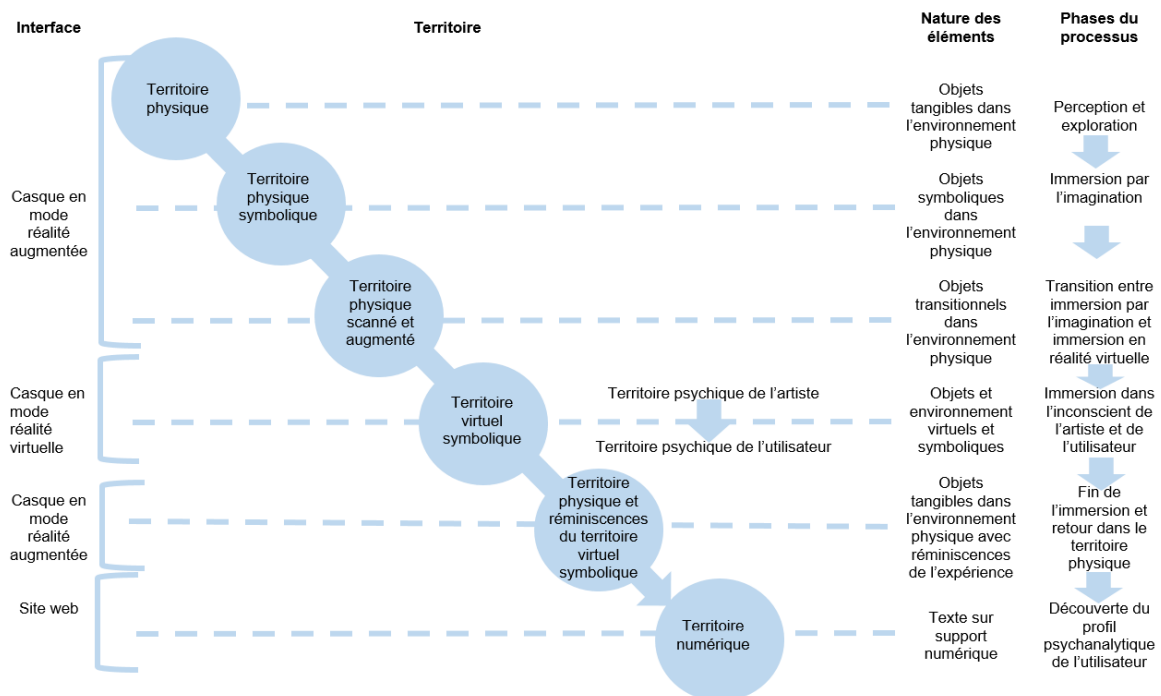
En quatrième lieu, le dispositif brouille les frontières entre le choix de navigation de l'utilisateur et le territoire de la signification, lorsque l'utilisateur, quittant l'expérience perceptive, est confronté à la traduction langagière de ses choix lorsqu'il découvre l'interprétation psychanalytique de son parcours. C'est l'interactivité qui est au cœur de ce phénomène. En effet, afin de comprendre ce qui se joue dans la relation homme-machine, il est nécessaire de distinguer deux dimensions de l'interactivité (Paquelin, 2005). L'interactivité fonctionnelle (Barchechath et Pouts-Lajus, 1991) ou machinique (Jacquinot, 1997), d'une part et l'interactivité intentionnelle (Barchechath et Pouts-Lajus, 1991) ou mentale, d'autre part (Jacquinot, 1997). Lorsqu'un sujet est immergé dans un environnement immersif, nous avons bien affaire à une situation d'interactivité dans le sens où il existe bien un échange, une influence réciproque, entre une machine et son utilisateur. Si l'interactivité fonctionnelle ou machinique constitue une condition nécessaire à toute forme d'interactivité homme-machine, puisqu'elle gère les protocoles de communication entre la machine et l'utilisateur, qu'en est-il de l'interactivité intentionnelle ou mentale concernant un dispositif artefactuel numérique ?

L'interactivité ne peut être réduite à l'ensemble des fonctionnalités ou des modalités d'action permises par le dispositif : les choix de navigation de l'utilisateur sont tout autant dictés par les potentialités techniques d'interaction que par la signification – ici inconsciente – des actions ou des choix de navigation de l'utilisateur.

Dispositif, processus et expérience

Afin de visualiser de manière synoptique le processus de l'expérience utilisateur, le schéma suivant illustre les relations entre les interfaces utilisées, les territoires explorés, la nature des éléments de ces territoires et les phases du processus de l'expérience (Fig. 5).

Fig.4 – Processus de l'expérience



Initialement [*territoire physique*], l'interface de réalité augmentée, grâce à un dispositif de vidéo qui filme l'environnement physique (la pièce et les objets sur le sol), permet de percevoir l'environnement en mode « réel » puisque l'environnement perçu via le casque est identique à l'environnement perçu sans casque. Or, très rapidement [*territoire physique symbolique*], l'étrangeté des objets présents dans la pièce engage l'utilisateur à s'interroger à propos de leur signification : ces objets sont, certes, tangibles, mais leur étrangeté oblige l'utilisateur à les considérer non pas comme des objets mondains, mais comme des signes. Dès lors que l'utilisateur fixe son regard sur un des objets, l'objet est scanné et le casque bascule du mode augmenté [*territoire physique scanné et augmenté*] vers le mode virtuel

[*territoire virtuel symbolique*]. Or, ce territoire n'est pas une simulation de la réalité tangible, mais une manifestation du territoire psychique, donc symbolique, des artistes. Or, le caractère interactif du dispositif va proposer une expérience différente à chaque utilisateur (76 possibilités) en fonction de ce qu'il va regarder dans l'environnement virtuel. Ce sont ces choix, ces parcours, qui vont permettre de dresser un profil psychanalytique de l'utilisateur. A l'issue de l'expérience, l'utilisateur se retrouve dans la première phase (casque en mode réalité augmentée), mais les objets étranges qu'il perçoit et la puissance des images et des sons de l'environnement virtuel dans lequel il a été immergé ont laissé une trace [*Territoire physique et réminiscences du territoire virtuel symbolique*]. Ces objets étranges, initialement indéterminés quant à leur signification, sont, désormais, avec plus ou moins de précision, liés aux scènes qu'il a vécues durant la phase d'immersion. Il peut, alors, se rendre sur le site web [*Territoire numérique*] et entrer le numéro qui lui a été communiqué afin de découvrir son profil. Sans prétendre pouvoir révéler l'inconscient de l'utilisateur, ces profils consistent à dresser un portrait – plus psychologique d'ailleurs que psychanalytique – de l'utilisateur. Par exemple, l'utilisateur peut être caractérisé par une propension à trouver, dans le passé, la signification de ses actes et de ses choix et ce, dans une posture de lucidité qui indique qu'il ne craint pas ce qu'il peut découvrir. L'utilisateur peut, également être caractérisé par une profonde empathie à l'égard d'autrui qui indique que, pour lui, que son bonheur peut être affecté par la conscience qu'il a de la souffrance d'autrui.

Conclusion

En somme, ce dispositif est hybride à, au moins, cinq niveaux : il hybride les territoires physiques, numériques et symboliques, il hybride les territoires tangibles et intangibles, il hybride les territoires partagés et intimes, il hybride les territoires de l'artiste et de l'utilisateur et il hybride, temporellement, l'expérience et l'après-expérience lorsque l'utilisateur découvre son profil sur le site web. Finalement, grâce à ce type de dispositif, comme le souligne Anolga Rodionoff (2013, p. 7) : « On passe d'un virtuel comme prolongement de la réalité – où rien ne distingue le premier de la seconde –, voire à un virtuel qui s'y substitue, à un virtuel qui s'oppose, jusqu'à son hybridation ».

Certes, comme cela a été souligné, le profil psychologique final qui émerge de l'expérience ne peut être que général, il ne peut révéler, pour chaque utilisateur, son idiosyncrasie. Mais l'intérêt de ce dispositif est, au fond, probablement ailleurs : il constitue avant tout une

expérience esthétique. Une expérience esthétique qui n'est pas seulement contemplative, mais une expérience esthétique de l'intimité : celle des artistes et celle de l'utilisateur.

Bibliographie

Barchechath E. & Pouts-Lajus S. (1991). Les attentes des utilisateurs. *Colloque Synapse*, Montpellier.

Ben Amor S., Renucci F. & Zénouda H. (2013). Aux frontières de l'homme interfacé. *H2PTM*, 16, 17 et 18 octobre 2013, CNAM, Paris.

Bouloires A. (2005). Réalités virtuelles et corporéité. *Etudes de Communication*, 28, p. 1-9.

Freud S. (1922). *Introduction à la psychanalyse*. Payot, Paris.

Jacquinet G., (1997). Nouveaux écrans du savoir ou nouveaux écrans aux savoirs ? In *Apprendre avec le multimédia où en est-on ?*, Crinon, J. & Gautellier, C. (dirs), Éditions Retz, Paris, 1997, p. 157-164.

Merleau-Ponty M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Edition Gallimard, Paris.

Milgram P. & Kishino F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays, *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D, 12.

Paquelin D. (2005). Analyse d'applications multimédias pour un usage pédagogique. À la recherche de l'intentionnalité partagée. *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 5, 1, mars, p. 3-32.

Quéau P. (1993). La pensée virtuelle. *Réseaux*, 11, 61, p. 67-78.

Renucci F. (2003). Les ruptures du film interactif : la continuité de son histoire, le rythme de son énonciation, l'harmonie de la composition. *Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication*, Université du Sud Toulon-Var.

Renucci F. & Zénouda H. (2013). Esthétique de la cause – Esthétique de la caresse Une exposition d'Antoine Schmitt., in *Savoirs en action*, Durampart M. et Bernard F. (Dir.), CNRS Editions, Paris, p. 243-260.

Rodionoff A. (2013). Présentation. *Les Territoires du virtuel* (dir. A. Rodionoff), *MEI*, 37, p. 7-10.