

« **Téléprésence** : Projection virtuelle d'un individu sous la forme d'une image, d'un espace, dans un autre. L'action s'effectuant en direct, l'individu peut agir à distance sur l'environnement où il ne se tient que virtuellement. »

Ce qui est ainsi possible en incarnant un avatar dans un monde en ligne peut également être appréhendé à travers la vie réelle par la télécommunication. Réseaux sociaux, messagerie instantanée, téléphone, visio-appel : le rapport au corps dans les communications et les échanges sociaux en est bouleversé. Les relations et les correspondances qui se font par le biais d'outils électronique comme des téléphones, des ordinateurs équipés de logiciels spécifiques (skype, facebook, etc.) sont si banalisées désormais qu'elles tiennent le même statut qu'un échange classique entre deux personnes et ont la même importance dans la construction d'une relation sociale.

Ces nouveaux moyens d'échanges permettent, à l'instar des relations virtuelles entre avatars, de contrôler et de réfléchir à ses échanges sociaux. Répondre, ne pas répondre, réfléchir avant de répondre, etc. Ils donnent également, pour certains, des moyens de sublimer sa personne, de l'agrémenter et/ou de faire paraître ce qu'on n'est pas. Il est ainsi facile, sur un réseau social, de se faire passer pour quelqu'un d'autre, de s'embellir grâce à des photos truquées, etc.

Mais surtout, le développement de ces plates-formes de communications permettent une autre approche du corps. La communication par webcam, par exemple; grâce à laquelle on peut voir, et parler en direct avec quelqu'un se situant à l'autre bout du monde, sans pour autant pouvoir entrer en contact avec lui et le toucher. Il y a une part de frustration et de plaisir de pouvoir communiquer avec des gens sensés être innaccessibles à cause de la distance, mais cela instaure surtout un nouveau type de relation, où tout échange physique est interdit et impossible.

C'est différent de l'utilisation d'un avatar, où cette fois, la personnalité, ou du moins l'identité de la personne est transposée dans un autre corps, une autre enveloppe qui interagit virtuellement avec d'autres avatars. Ici, c'est le corps physique qui est bridé : le passage par l'interface digitale lui impose de nouvelles limites auxquelles il n'est habituellement pas confronté, inhérente au "canal" emprunté pour communiquer. Rien n'est sensé nous empêcher de pouvoir entrer en contact avec ce que l'on voit, où d'en appréhender les volumes en les regardant dans leur contexte. Ici, la webcam ne nous ouvre qu'une fenêtre pixellisée sur la réalité de la personne avec laquelle nous communiquons. Ce n'est qu'un aperçu, entre la simplification et le résumé sensoriel qui nous offre au final peu de possibilités, excepté d'entendre et de parler avec l'autre.

Contrairement au téléphone, où le fait d'être privé de toute vision nous débarrasse de ce sentiment de limitation dans notre perception (il "suffit" d'accepter de ne pas utiliser un ou plusieurs de nos sens afin de ne pas être trop déstabilisé par ce moyen d'échange), la communication par webcam ne nous propose qu'une version atrophiée de ce qui pourrait être si nous étions réellement en présence du communicant. La vue et le toucher sont intimement liés car notre vision nous permet d'anticiper et de gérer nos gestes, d'appréhender la position dans l'espace de tel ou tel objet; tandis que la corrélation entre la vue et l'ouïe est moins forte. Il nous est plus habituel d'entendre quelque chose que l'on ne voit pas, que de toucher quelque chose que l'on ne voit pas, ou de voir quelque chose que l'on ne peut pas comprendre ni avec notre vue, ni avec nos mains.

Ainsi, la webcam nous propose une possibilité d'échange plus large mais moins approfondie, qui va quelque peu à l'encontre de la logique de nos perceptions habituelles. Notre vue, qui nous permet d'appréhender les volumes, est habituelle-

ment compensée par le toucher quand elle se retrouve limitée, et par l'ouïe, qui nous permet de spatialiser les bruits et de reconstituer mentalement un environnement logique. Elle se retrouve ici mise en difficulté, sans avoir de possibilités de se corriger grâce aux sens complémentaires. La spatialisation du son n'est plus possible car ce dernier est retranscrit par un, voir deux hauts parleurs, et capté par un seul micro; même si dans l'espace du communicant, le son vient de partout, sa localisation ne pourra pas être retransmise, de même que l'utilisation du toucher et de l'appréhension tactile ne sera pas possible. Nous nous retrouvons à échanger verbalement et visuellement, mais dans une situation d'instabilité, soumis aux caprices du réseau internet et avec des perceptions limitées, voir parfois faussées. (pixellisation excessive de l'image, désynchronisation sonore, etc.).

Cependant, ces limites sont contournables, grâce à des mises en oeuvres du ressort de chacun des communicant. Ou, si elles ne sont pas contournables, il est possible de les considérer dans l'autre sens. Il est possible d'envisager les activités quotidiennes et partagées avec autrui d'une toute autre manière. La portabilité des appareils électroniques récents permet ainsi de communiquer en dehors d'un domicile ou d'un lieu clos; et donc d'échanger dans toutes sortes de situations. Il est donc possible, par exemple, de déjeuner au restaurant avec quelqu'un à l'autre bout de la planète.

«En électronique, lorsque les télécommunications et les systèmes informatisés convergent, il se crée un espace qui offre des possibilités révolutionnaires à l'artiste.» Roy Ascott, 1983

Le fait de pouvoir communiquer en tant réel avec de plus en plus d'ouverture et de partages des sensations remet en question la notion d'espace et provoque un plissement dans les distances et les mesures. En 1982, par exemple, le groupe Dax réalise *The World in 24h*, une installation qui relie seize villes de trois continent en direct pendant 24h, proposant des

possibilités d'échange au delà des contraintes territoriales. Ces communications construisent ensembles de nouveaux espaces de rencontres et d'échanges. Ce ne sont pas les emplacements géographiques des différents correspondants, mais l'ensemble de ces emplacements géographiques, reliés par le réseau, un méta-lieu. Nam June Paik, lui, utilise les liaisons satellites pour se connecter avec New York dans sa pièce *Bonjour monsieur Orwell* pour que artistes et public puissent échanger et dialoguer en expérimentant ces nouveaux espaces.

Ces échanges en réseau permettent donc d'ajouter une nouvelle dimension communicative à toute sorte d'activité qui peut être accompagnée et partagée. Cela fonctionne particulièrement bien au sein du jeu vidéo. Les tout premiers jeux ont proposés des systèmes multijoueurs, avec la possibilité de brancher plusieurs manettes sur une même console afin de jouer l'un contre l'autre. Les jeux les plus récents, entre les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) ou les jeux de tirs proposant des options de coopération en équipe, les joueurs peuvent ainsi échanger et discuter tout en jouant, permettant l'élaboration de stratégies et techniques de jeux plus complexes et plus réactives, à la manière d'un réel échange durant une partie de foot, tout cela à distance. Cynthia Delbart et Julien Prévieux ont eux aussi mêlé la télé-communication et les jeux vidéos dans une oeuvre: dans *Domestic Fighters* (1999), de vrais acteurs manipulables par le biais d'une visioconférence exécutent des scènes de ménages préalablement codées et réglementées à la manière des jeux d'arcade tels que *Tekken* ou *Street Fighter*.