

SECOND
LIFE

"Mon corps est
comme la cité du
soleil, il n'a pas
de lieu mais c'est
de lui que sortent
et que rayonnent
tous les lieux
possibles, réels
ou utopiques."

Michel Foucault,
*Utopies et
hétérotopies*,
1964.

Hypervivants

Valérie Morignat, MCF

publié in Adolescence, "Avatars et mondes virtuels", n°69, sous la direction de Serge Tisseron, Presses Universitaires de France, L'esprit du Temps, 2009.

Tandis que je nage dans l'océan virtuel de *Second Life*, les ondes de France Culture diffusent un entretien avec Edouard Glissant : "la connaissance, c'est avant tout la somme des lieux de connaissance"¹. Le poète, évoquant sa *Philosophie de la relation*², fait l'épreuve des nouveaux modèles qu'impose à la pensée le présent de la mondialisation. Emergeant de la grande mer de pixels pour me téléporter vers une autre parcelle, l'aphorisme me semble désigner parfaitement la traversée des apparences qui mobilise nos avatars au coeur des mondes virtuels.

Ludiques ou mimétiques, les environnements numériques nécessitent en effet que l'on y *prenne corps* afin de se mouvoir de continents en îlots informationnels, réhabilitant la fantasmagorie des découvreurs de *curiosités* qui accumulaient la connaissance du monde dans sa parcellisation cartographique et la fétichisation de ses reliques.

Nos avatars, principaux opérateurs de ces transports extatiques dans les paradis virtuels, imposent une réflexion élargie sur la notion même de corps, laquelle se diffracte dans sa relation à l'imaginaire corporel. Tel prisme du corps et de ses images, réelles et mentales, resterait une aporie si l'on manquait une approche ontologique des lieux qui le font surgir, fussent-ils utopiques ou hétérotopiques. Ce qui se profile dès lors, comme un lever de soleil virtuel sur les rivages de *Second Life*, c'est bien la fonction transcendante de l'avatar et avec elle l'écosystémie virtuelle d'un monde nouveau qui brûle l'horizon de nos acceptions quotidiennes.

Corpus virtualis

Tout entier replié dans la matière que la tradition occidentale a séculairement opposée à l'esprit, le corps objectivé conduit parfois à ce que Jean-Pierre Vernant a appelé *l'illusion d'évidence* : de corps il n'y aurait que celui déterminé par l'œil incisif de l'anatomicien. Pourtant, le corps n'est pas une donnée de fait. Il procède d'une "notion tout à fait problématique, une catégorie historique, "pétrée d'imaginaire" [...] qu'il s'agit de déchiffrer chaque fois à l'intérieur d'une culture particulière, en définissant les fonctions qu'elle y assume, les formes qu'elle y revêt" ³.

Sôma, désignant l'unité organique du corps chez les grecs, relève du cadavre, de l'enveloppe désertée par la vie, pur objet de spectacle, effigie. Inséparable de sa temporalité, le corps étymologique paraît donc marqué par son destin funeste. Néanmoins, les grecs ont inscrit la cohorte des dieux dans la sphère de l'organique tout en sublimant leurs corps de propriétés inouïes, propres à leur épiphanie terrestre. Sorte de *sur-corps* nous dit Vernant, celui du divin n'est pas marqué par la déficience, l'incomplétude, la finitude, qui caractérisent dans ses limitations celui des Hommes. Bien au contraire appert-il dans la puissance d'une sorte d'*omnicorporéité* : au travers de ses manifestations, le dieu accède à toutes les productions du monde tout en excédant le filtrage de la sensorialité organique. "Tout entier, il voit, tout entier, il comprend, tout entier, il entend"⁴.

Face aux limitations congénitales du corps humain, le corps sublimé des dieux grecs est irrigué d'un *sang immortel* ⁵. Incognito s'il le désire, apparaissant ou invisible, ubiqué et protéiforme, se déroband à loisir au face-à-face, le dieu, "pour manifester sa présence, choisit de se rendre visible sous la forme d'un corps, plutôt que de son corps. [...] Dans le cadre d'une épiphanie, le corps du dieu peut apparaître parfaitement visible et reconnaissable pour un des spectateurs, tout en restant, dans le même lieu et au même instant, entièrement dissimulé au regard des autres"⁶.

En un singulier renversement topologique, nouvelle bi-dimensionnalité du monde qui laisserait Herbert Marcuse songeur, le corps sublimé du divin renvoie dans ses propriétés "augmentées" aux *corps virtuels*, nos *avatars*, par lesquels nous reformulons à la fois le projet du vivant dans celui d'une *hypervie*⁷, et celui de la transcendance spirituelle dans la programmation technique d'une *hallucination consensuelle* ⁸qui transcende les frontières du corporel.

De fait, désignant originellement dans la langue sanskrite les incarnations successives et protéiformes du Dieu Vishnu sur la Terre, l'avatar n'est pas seulement le corps fait image ou l'image faite corps, il est en soi une forme de *topos*, l'endroit d'une transgression, à la fois lieu de métamorphoses et opérateur de transcendance.

Son impermanence ontologique décrit sa pertinence. Elle est l'indice même que l'essentiel se tient ailleurs, outre l'indexation méticuleuse de ses qualités de corps propre.

Vishnu ne se moule dans des avatars que parce qu'il transcende un monde pour passer dans l'autre. Ainsi, le dieu aura autant d'avatars que de lieux à investir, déclinant chaque fois ses enveloppes corporelles des interactions avec l'environnement où il prend corps. Manifestant sa présence sous la forme d'un corps chaque fois provisoire, toujours différent, Vishnu ouvre un horizon d'omniprésence dans les lieux où il prend forme. Surgissant de nulle part dans un corps chaque fois différent, le dieu habite implicitement toutes les formes naturelles, faisant du monde terrestre son *hypercorps*. Un *corps au-delà du corps propre* dont il nie les limitations, actualisant sa présence d'une enveloppe à l'autre, et finalement les habitant toutes.

Hypervivants

Devenu la forme canonique de la création numérique⁹, le monde virtuel persistant opère en espace spéculaire où l'intime construction d'un (ou plusieurs) soi opère par exposition intégrative de l'envers du réel. Dans ce miroir des sorcières, l'image de soi entre en déhiscence et s'aggrave la colonie multidimensionnelle des personnages qui

hantent les coulisses du corps et de la conscience. S'il est techniquement "augmenté" par un interfaçage des plus tangibles (écrans, *joysticks*, visiocasques, capteurs d'ondes cérébrales, etc), mon corps virtuel s'inscrit en faux dans la rhétorique d'un corps divin. *Omnipraesentia. Omniscientia. Omnipotentia. Infinitas.*



Ainsi, l'argument publicitaire du monde virtuel *Second Life*, qui accueille en ligne depuis 2003 plus de 17 millions d'humains virtuels — que j'appellerais des *hypervivants* — colonise les transcendants, les corporalise en leur appariant une subtile capitalisation érotique qui investit et étend le schéma corporel au cœur de la virtualité numérique.

"*Second Life. Your World. Your Imagination*" est l'ancrage linguistique du monde virtuel fondé par la société californienne LindenLab. La rhétorique publicitaire promet ici l'extase d'une seconde vie arrachée à toutes contraintes. Si l'érotisme du message est subtilement dosé — celui d'une *double vie* — *Second Life* devient aussi le véhicule de l'immortalité. Seconde vie à l'horizon de la finitude du réel, elle est la vie qui se dédouble, qui se démultiplie dans la surabondance des images du vivant, une *hypervie* en laquelle s'accumulent désirs et illusions de la toute-puissance. La seconde vie, par sa consonance inactuelle (seconde), s'offre comme échappatoire à l'actuelle, comme son *issue*. Cependant, le virtuel — *virtus, virtualis*, force, puissance cachée — n'est pas l'inactuel. Son mode opératoire, posant le sujet de l'action comme opérateur de l'actualisation des données, voire de leur génération, remet entre ses mains les clefs du Paradis. La Terre Promise par LindenLab s'annonce comme surface érotisée où la double vie s'extasie à profusion dans la transparence la plus absolue. Comme son logotype vert printemps où l'iris en forme de vague d'un œil

cyclopéen se déploie pour former une main généreusement ouverte, *Second Life* excite le voyeurisme d'une vision haptique qui participe d'une économie visuelle libidinale. *Your World*. La rhétorique de l'extase, sexuelle et mystique, se charge du fantasme de possession ; d'appropriation de la puissance. Elle transmue habilement le sentiment d'oppression, bien réel, celui du travail, des normes sociales, des obligations justifiées par l'ordre établi du rendement, en l'illusion de sa suppression dans un monde idéal. Teintant ainsi l'ensemble du réel de l'image d'une réalité répressive et faisant de l'ensemble du virtuel le dernier et premier espace pour une conquête des libertés. L'ambiguïté, magique, de la formule, où l'utopie rencontre l'idéologie, caresse alors en l'internaute un vague fantasme de suprématie qui s'impose comme horizon d'attente ultime et intimement comblé : [*this is*] "*Your World*". [*This world is made by*] "*Your Imagination*".

L'économie des actions dans les mondes virtuels véhicule ces fantasmes démiurgiques au sein desquels le sujet fait l'épreuve de sa toute puissance sur l'objet de son corps virtuel (ou de celui des autres dans le cadre d'un jeu de combat) mais encore sur l'environnement tout entier. Elle propulse les individus dans une logique de capitalisation des signes de la vie réelle érigés en signaux de communication interpersonnels, donc en modules relationnels indispensables à la jouissance de l'immersion virtuelle. Dans ce régime sémiotique se dresse alors la représentation protéiforme d'une *hypervie* qui excéderait en puissance, et en satisfaction non répressive des désirs, l'horizon de la vie première. L'accumulation des signes du vivant (force vitale, armes et *kits* de survie, nourriture, organes sexuels, cheveux dynamiques, éventail de voix et d'intonations, etc) corporalise la conscience du sujet en quête d'une épiphanie de sa singularité dans le monde virtuel. Mais l'élaboration de soi rencontre-t-elle son accomplissement dans cette capitalisation informationnelle des signes de la vie naturelle ? Ou n'est-elle que la répétition aliénante, sans œuvre, de la substitution d'une image de soi par la foule des suivantes ?

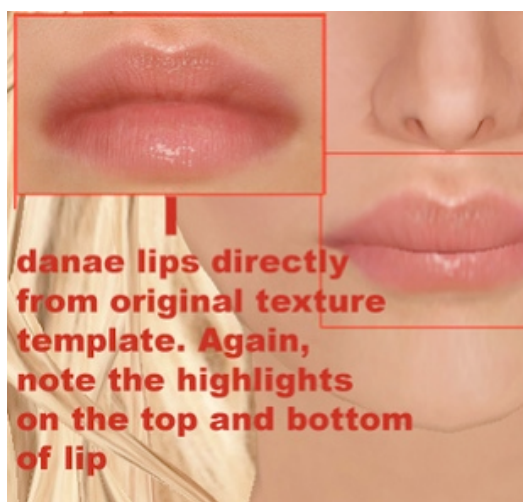
La discontinuité spatiale et sensorielle à laquelle fait face le sujet qui tente d'investir son avatar dans les premières heures de l'hypervie trouve son singulier palliatif dans une conduite observée chez la plupart des résidents de *Second Life*. Une fois le miracle de la possession d'un corps virtuel réalisé, le sujet amorce au gré de ses errances une collection d'*items* (objets numériques personnels) et de *gestures* (postures corporelles, voix, intonations, etc) propices à la simulation de l'apparence et des fonctions organiques (et symboliquement organisatrices) des corps réels. La

simulation obéit ici à une logique de stimulation par laquelle les mimèmes deviennent les attracteurs de la vitalité réelle, injectant dans le méga-organisme que forme le monde virtuel sa substance organisatrice : le faisceau des relations interpersonnelles et des actions humaines *in virtuo*.

De manière révélatrice, la recherche d'une peau photoréaliste (photographiée sur des personnes réelles puis commercialisées dans les boutiques de peau de *Second Life*) constitue un seuil incontournable dans l'organisation de l'avatar : elle a souvent pour fonction d'accroître sa maturation formelle, lui permettant de se soustraire à la catégorie des "nouveaux-nés" (les *newbies*), lesquels sont souvent moins sollicités par les résidents de longue date.

Telle motivation à voiler la proximité de la naissance virtuelle convoque polairement une mise à distance symbolique de la mort réelle. Indéniablement, la déclinaison des objets

virtuels qui signalent le corps numérique comme *apparemment organique* et cependant



atemporel se dresse en mécanisme de défense face au déclin. “Consolation des consolations” dirait Jean Baudrillard, l’avatar est une réponse au démembrement final (et à son angoisse ainsi régulée à défaut d’être jamais jugulée) dont la tragédie se répète dans chaque connexion-déconnexion, dans l’élaboration fragment par fragment d’un hypercorps, dans la multiplication ludique des morts et des ressuscitations qui ordonne le monde des hypervivants.

Il s’agit bien, pour le sujet des mondes virtuels, “de vivre dès maintenant continuellement sur un mode cyclique et contrôlé le processus de son existence et dépasser ainsi symboliquement cette existence réelle dont l’événement irréversible lui échappe”¹⁰.

Articulant les échanges entre le système et ses usagers, les signes d’une naturalité omniprésente dans les mondes virtuels assurent la médiation symbolique entre l’environnement simulé et l’ordre interne des représentations du sujet immergé. Dans ce régime sémiotique, le corps n’est plus à circonscrire dans les frontières de sa représentation virtuelle, ni les sens à circonvenir dans celles de ses organes physiques réels. Dans *Second Life*, la parcellisation géonumérique rencontre celle des corps et des désirs, disséminés dans le milieu biomimétique où s’ébattent les avatars. La dramatisation de la réunification toujours problématique de soi s’exhibe dans la naturalité ambiante, ornementée de *scripts* émetteurs de souffles, de soupirs, de gémissements, fantômes indistincts de corps invisibles. Elle s’expose dans la dissémination des *pose balls*, sphères roses et bleues, déposées comme des fruits éternels du Jardin d’Eden et par lesquels, *via* un simple *click*, les avatars, accomplissant une danse dionysiaque et s’accouplant sans jouissance, réinvestissent la scène primitive qui manque à leur genèse.

Natura Virtualis

Traversée par le double hyperréel de ses images satellites ou nanoscopiques, la Nature n’est plus le *topos* radicalement autre de nos ancêtres. Son caractère essentiellement antagonique s’est transmué dans le paysage électroniquement distribué de sa description. Investi du désir d’omnivoyance, le programme *GoogleEarth* autorise une vision totale et totalement distribuée de la planète jusque dans son invisibilité abyssale. Monstrueuse visée sans organe, cette hyperscopie grandeur nature fait du monde géonumérisé un gigantesque corps interactif où se délocalisent les sens et le sensible.

Cliquable, hypervisible, infiniment assignable *via* les grilles informationnelles qui le recomposent au profit de nos besoins immédiats, le monde épouse intimement sa représentation fonctionnaliste. Sa spectacularisation utilitaire, ajustée à la logique d’une humanité “augmentée” par ses *artefacts* “intelligents”¹¹, fait de la Nature et des individus les opérateurs interchangeable du projet de la rationalité technologique. Ils réalisent la projection d’un monde où l’*homo faber*, conditionné par l’idéologie technocratique du progrès, devient *homo fabricatus*, parfaitement intégré à son appareil technique. Ainsi, dans une logique similaire à celle que Baudrillard décrivait à propos des structures d’ambiance qui règlent le système des objets, l’ordre naturel est omniprésent dans l’iconographie virtuelle, mais il y est essentiellement présent comme *signe*, comme *naturalité*¹². Adoptant les vertus fonctionnelles des objets tout en intégrant l’ordre procédural des programmes, les signes de la Nature deviennent en effet ceux d’une *naturalité performative*, moins propice à la rêverie contemplative que suggère la rhétorique des mondes virtuels qu’à l’intégration par les individus du

système qui les sous-tend.

Ils opèrent en réceptacles de la fragmentation de notre relation symbolique au monde, soustrayant les corps à l'empire du Temps en disséminant leurs organes au sein d'un *mundus novus* virtuel. Ils deviennent les receleurs de notre présence.

L'île de Thomas More n'est plus reléguée au banc des irréalismes et des idéalismes, mais bénéficie d'une seconde vie — a *Second Life*. Elle est neutralisée dans le spectacle de sa colonisation technologique et revendiquée comme telle par le présent historique et la civilisation avancée. L'utopie technologique devient celle d'une libération à l'intérieur d'utopies sous contrôles, réalisant le rêve technocratique d'un contrôle absolu des libertés au sein même des images de la Liberté. Privée de son obscurité, la Nature reparaît alors dans les mondes virtuels ludiques ou mimétiques dans la forme de paradis de pixels et d'archipels numériques où des sujets communient dans l'orbe d'un univers ultra-communicant. Son "noyau insoluble", pour reprendre la belle formule d'Herbert Marcuse, s'y est divisé dans la forme post-technologique d'une *seconde nature*, où le monde-objet colonise l'intime et reverse l'ordre organique dans le miroir des stimuli manipulés¹³. Réifiées par une domestication marchande, les figures de la transcendance survivent alors dans la



forme post-technologique de doubles vies qui font reculer, *en apparences*, l'inevitable finitude des corps.

Par la systématisation de la Nature, c'est l'éternisation du présent des corps, l'échappée dilatoire dans un *toujours-là* insituable qui est promise, investissant le post-monde technologique des vertus du Paradis originel. En un glissement subtil, la conquête *sur* la transcendance identifiée par Marcuse comme stratégie de la société de consommation, devient aujourd'hui, dans les mondes virtuels, une conquête *de* la transcendance. Les sujets s'extasient l'interconnexion généralisée, les organes augmentés ou artificiels revêtent une fonction heuristique, l'on est ravi en esprit et téléprésents, transférés de nirvanas électroniques en stimulations scriptées, enfin, habillée de l'omniprésence du signal, la vie virtuelle résonne dans ses promesses d'immortalité.

L'océan primitif, qui déroule ses vagues algorithmiques sur les rivages de *Second*

Life, y apparaît en effet habilité par une sublimité nouvelle, propre à figurer l'éternisation du monde dans sa projection numérique. Sur les rivages virtuels foulés au pied par des myriades d'avatars, le présent se diffracte dans l'hétérochronie du spectacle virtuel, paysage hybride de surfaces désirantes et de corporéités désirables où chacun fait se lever le soleil selon ses humeurs et change de nature au gré de ses fantasmes.

Dans ces utopies habitées, le mythe cosmogonique se projette en avant d'une humanité prismatique dont les corps délocalisent leurs sens et, redoublant la carte dilatée dont rêvait Borgès, s'étendent par-dessus les vallées artificielles où la mort elle-même prend l'apparence du vivant et où le Vivant s'incorpore de nouveaux organes. Ainsi, dans la nuée des mondes persistants qui émergent sur le Web, les avatars naissent, meurent et ressuscitent en une orgie de clicks. Dans les communautés virtuelles comme *Facebook* où bientôt deux cent millions d'âmes partageront leur intimité, les trépassés doublent parfois les vivants¹⁴, ouvrant des brèches hétérochroniques dans l'utopie de la co-présence virtuelle. Tandis que dans *Second Life* les visiteurs nouveaux-nés se couvrent d'épiderme virtuel et d'une pilosité dynamique afin d'accroître leur indice de présence et leur capital de séduction, les kits-suicide et les cimetières pour avatars prolifèrent, mettant à l'index les présumés qui stigmatiseraient une virtualité débarrassée du corps et de ses mythologies. Incidemment, l'humanité numérique se réifie et se dilate, accouchant de corps tropiques, irrésistiblement mus vers la lumière de l'information qui leur imprime d'ubiques excroissances.

Hypermonde érotisé

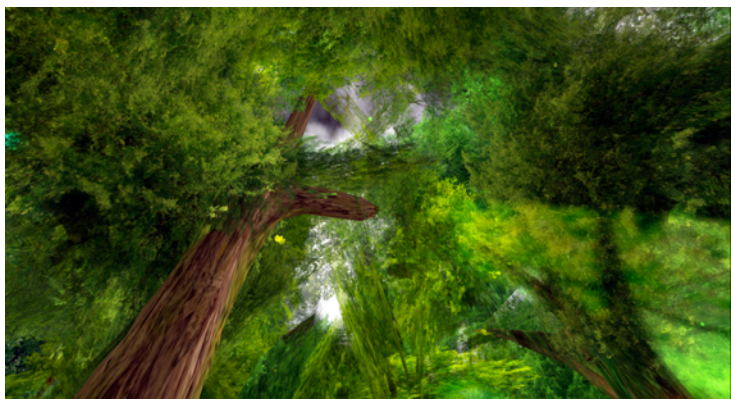
Dans la sphère relationnelle des interfaces, où agents réels et virtuels participent à l'ontogénèse d'un monde commun, l'avatar s'inscrit dans un champ relationnel qui excède clairement sa fonction primaire de support identitaire et, par là-même, le défait du privilège d'être l'unique dépositaire du corps fantasmatique du sujet et de ses opérateurs cognitifs *in virtuo*. Si il est le représentant prééminent du sujet au sein des sociétés en ligne, l'avatar est seulement l'un des opérateurs cognitifs d'une corporéité qui s'expande par devers lui et épouse, par le biais d'une véritable *cathexis* libidinale, tout l'environnement virtuel.



Havre idyllique propice aux exotismes, bordé d'un océan infini où se déroule le temps du monde naturel qui échappe à l'ordre de la temporalité humaine et le surpasse, *Second Life* emprunte aux utopies de la topologie insulaire. L'océan et ses archipels placent l'avatar dans la situation analogue à celle de l'explorateur d'un monde colonisable et cependant dépourvu de dangers. De par le mouvement perpétuel de ses vagues douces et automatisées qui agit sémiotiquement (et cognitivement) comme le contradictoire de la réification ambiante, l'océan numérique incite au déplacement des avatars et à l'exploration du monde.

Porteur des piallements d'oiseaux numérisés et de rouleaux marins *samplés*, l'air est *rematérialisé* dans le simulacre sonore d'une naturalité domestique, dépouillée d'ombres et de catastrophes. Le chant de la brise, déclenché par l'envol ou les déplacements rapides de mon avatar, agit comme un stimulateur sensoriel. Semblable à un leurre mimétique, le bruit du vent qui matérialise la masse d'un air physiquement inexistant vient compenser l'absence de sensorialité en sollicitant la mémoire des sensations éprouvées dans le monde réel. Avec la brise qui chante

dans *Second Life* et décoiffe mon avatar, ma peau réelle est parcourue de frissons. L'entrelacs de réel et de virtuel désigne dans ce prisme l'agrégation d'une intercorporéité dans le panthéon imaginal des corps. C'est le fantôme sensoriel du réel qui meut le corps numérique.



Le mouvement des feuilles d'arbres, des oiseaux, de l'eau des cascades et des océans, que l'on retrouve dans l'intégralité du monde de *Second Life*, ajoute au nombre des opérateurs métacognitifs qui subjuguent le schéma corporel. Ainsi, si elle est transcendante à la conscience qui se porte vers elle, la réalité virtuelle lui devient

pourtant phénoménologiquement et cognitivement coextensive. Dans *Second Life*, le sujet virtualisé s'extasie dans la délocalisation de ses sens au cœur d'une nouvelle organicité propre à prolonger le schéma corporel jusque dans l'environnement simulé tout entier et à faire système avec lui. La jouissance d'être virtuel réside moins dans le fait de mouvoir son double miroirique que dans celui de s'en extraire pour épouser l'environnement et *faire corps* avec lui. Déporté hors du corps propre dans celui de son avatar, le sujet peut en effet, par la pression de quelques touches sur le clavier, désolidariser sa vision du corps avataresque et devenir le sujet d'une *hypervision* numérique. Arraché à mon corps propre, je me téléporte dans celui d'un avatar dont je peux encore m'extraire et m'éloigner pour l'observer, ou l'oublier tout à fait, et épouser une vision moléculaire qui traverse les nappes informationnelles du paysage.

Dans les environnements numériques interactifs, l'ordre de l'action et des agencements d'événements est celui de la symbiose. Chaque action du sujet engage une rétroaction numérique qui fait émerger, en même temps que de nouveaux comportements, un milieu codéterminé par les organismes en présence¹⁵. Actants réels et virtuels s'organisent mutuellement dans la constitution d'un écosystème artificiel à l'intérieur duquel chacun permet l'émergence de l'autre par le biais d'interfaces sensibles¹⁶. Le monde virtuel n'incorpore pas seulement le sujet, il tire de sa subjectivité sa propre substance par le biais d'une réciprocité organique et informationnelle inédite. Constituant ce que j'ai appelé une *intersensorialité cyberorganique*¹⁷, les interfaces rassemblent les agents biologiques et artificiels en une *corporéité virtuelle distribuée* qui expanse l'action au sein d'un *continuum* informationnel.

Dans *Second Life*, les *scripts* du Jardin de délices incitent à une érotisation de l'environnement qui étend virtuellement le corps et la corporéité bien au-delà de la circonscription corporelle de l'avatar et du schéma corporel du sujet en amont. Le monde numérique et ses objets, nourris par le *flux permanent* des relations interpersonnelles et des interactions humaines, projette ainsi un méta-organisme au sein duquel l'ordre symbiotique régule une vie exponentielle, mais privée d'obscurité,

sans fin ni commencement, et cependant augmentée de ses transparents par lesquels l'hypervie absorbe la vie réelle et s'y déverse.

Post-avatar

Le cyberspace intime l'administration d'une multitude d'identités et de corporéités virtuelles qui autorisent les passages d'un espace à l'autre, articulent les relations interpersonnelles et ritualisent les échanges avec les agents logiciels. Mon approche des topies virtuelles a tenté de démontrer que le tropisme exercé sur le schéma corporel par la virtualité numérique ne repose pas entièrement sur l'investissement de l'avatar en tant que corps symbolique.

Le futur des interfaces profile des mondes virtuels extensifs, poreux, disséminés au sein d'un réel qui intègre les intelligences artificielles jusque dans ses artefacts matériels. Parallèlement à cette dynamique éversive (Novak), le *sensorium* organique du sujet sera investi par une systémie interactive de plus en plus intrusive et invisible qui autorise des interactions directes entre la pensée (visualisation sensori-motrice, mais également d'idées abstraites grâce aux interfaces neuronales) et les objets virtuels.

Dans ce régime, l'avatar tel que nous le connaissons aujourd'hui sera l'objet d'une profonde mutation. Il cèdera devant un schéma intercorporel et intersensoriel qui appariera directement le sujet humain aux réalités virtuelles elles-mêmes coextensives au réel.

Ces perspectives sont évidentes à mon sens dans la sensorialisation accrue des environnements virtuels, lesquels favorisent davantage l'immersion par extraversion des sens naturels et artificiels qui débordent largement l'*apparatus* de l'avatar et engagent symboliquement la rhétorique ancienne de l'extase et de son corollaire l'immortalité. Ce que j'ai essayé de démontrer dans cet article, c'est que considérer l'ontologie de l'avatar engage l'effort de le transcender.

Valérie Morignat
Maître de conférences à l'Université Montpellier III

¹ Edouard Glissant, France Culture, 10 avril 2009

² Edouard Glissant, *Philosophie de la relation*, Paris, Gallimard, NRF, 2009.

³ Jean-Pierre Vernant, *L'individu, la mort, l'amour*, Paris, Gallimard, Folio, 1981, 1989, p. 8.

⁴ Sextus, *Adv.Math.*, IX, 144=175 KR.

⁵ Jean-Pierre Vernant, *ibid.*

⁶ *Ibid.*, pp. 30-31

⁷ J'entends dans le néologisme *hypervie*, l'idée d'une *vie au-delà de la vie*, mais encore celle d'une survalorisation, d'une surreprésentation des signes du vivant. Etymologiquement *hyper* signifie « au-delà de », indiquant ainsi une intensité ou une qualité supérieures à la normale, une exagération, un excès.

⁸ Selon l'expression de William Gibson dans *Neuromancien*.

⁹ Ainsi que Pierre Lévy le prédisait dès 1997.

¹⁰ Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, Tel, 1968

¹¹ *Smart objects, intelligent objects, etc.*

¹² Jean Baudrillard, *ibid.*, p. 90 : "L'ordre de Nature (fonction primaire, pulsion, relation symbolique) y est partout présent, mais n'y est présent que comme signe. [...] ce qui transparaît à travers le signe, c'est une nature continuellement maîtrisée, élaborée, abstraite, c'est une nature sauvée du temps et de l'angoisse, passant continuellement à la culture par la vertu du signe, c'est une nature systématisée : une *naturalité*."

¹³ Herbert Marcuse, *L'homme unidimensionnel*, Paris, Editions de Minuit, 1964, 1968.

¹⁴ Sur *Facebook*, chacun a sa page personnelle, généralement gérée sous l'identité réelle de l'internaute et lui permettant de faire état de ses activités quotidiennes à travers la mise en partage de photos personnelles, mais encore la déclinaison de ses états d'âme. De nombreux internautes choisissent de créer une page personnelle sous l'identité d'un défunt, lui octroyant de fait une seconde vie où abondent détails biographiques, photos, etc. Le plus grand nombre de personnes qui fréquentent la page du pseudo-vivant et acceptent son amitié tiennent pour la plupart ce dernier pour vivant.

¹⁵ J'ai analysé l'adhérence de la métaphore de l'« environnement » numérique au modèle biologique du « milieu », in Morignat V. [2004], *Environnements virtuels et nouvelles stratégies actantielles* in *Arts de la scène, scène des arts*, Vol. III, *Formes hybrides : vers de nouvelles identités*, réunis par L.Boucris et M.Freydefont, *Études théâtrales* n°30, Ecole d'Architecture de Nantes - Centre d'études théâtrales de Louvain.
<http://www.valeriemorignat.net>

¹⁶ Sous la forme de capteurs (de mouvement, de pression, de voix, etc) et d'effecteurs (projection vidéo, émissions sonores, simulation kinesthésique, etc) ces filtres de communication autorisent ce que la cybernétique a appelé des « boucles d'action et de rétroaction » entre les programmes informatiques et les organismes biologiques.

¹⁷ CF. mon article "Présences réelles dans les mondes virtuels" in Protée, Revue internationale de théories et de pratiques sémiotiques, "Actualités du récit. Pratiques, théories, modèles", Volume 34 numéro 2-3, automne-hiver 2006, sous la direction de René Audet et Nicolas Xanthos.