

## 144<sup>e</sup> CONGRÈS NATIONAL DES SOCIÉTÉS HISTORIQUES ET SCIENTIFIQUES

### LE RÉEL & LE VIRTUEL

9-11 mai 2019, Marseille

« L'identité est une sorte de foyer virtuel auquel il nous est indispensable de nous référer pour expliquer un certain nombre de choses, mais sans qu'il n'ait jamais d'existence réelle. »

« La notion de maison ». Entretien avec Claude Lévi-Strauss par Pierre Lamaison, *Terrain*, 9 oct. 1987, p. 35.

Lors des dernières élections présidentielles françaises, un meeting politique était animé par l'hologramme d'un candidat : la virtualisation entrait ainsi de plain-pied dans la vie des citoyens électeurs à grand renfort d'engouement médiatique. Pourtant, tant dans notre quotidien que dans nos travaux de recherche, nous circulons depuis un moment en permanence entre le réel et sa représentation, entre le réel et l'imaginaire, dans un processus par des chercheurs et des artistes, ces questions ont pris une nouvelle dimension avec l'essor des technosciences et le développement du virtuel par la révolution numérique. Dans les discours, l'opinion publique, ou les représentations, ce développement touche des domaines très variés : l'information, la politique, l'idéologie, la création artistique et littéraire, la publicité, etc. l'emploi de matériaux symboliques ou utopiques, des registres de l'exaltation et de la sensibilité, rendent poreuses les frontières du réel et du virtuel pour donner finalement l'idée d'un univers « en puissance ».

Aujourd'hui, peu de mots « savants » sont aussi couramment utilisés que celui de « virtuel » et ses dérivés comme « virtualité » par exemple. La généralisation des applications de l'informatique dans l'environnement quotidien nous fait intégrer, parfois même à notre insu, un monde auquel les techniques d'information et de communication (les *TIC*) donneraient une puissance supérieure à celle du monde réel, et qui permet le cas échéant de manipuler ce dernier. Les exemples sont légion, depuis les jeux électroniques jusqu'aux visites et expositions virtuelles, aux animaux virtuels, ou encore à l'imagerie médicale et à ses applications – sans oublier, *in fine*, le monde des lecteurs, des livres numériques et des bibliothèques virtuelles.

Comme c'est le cas pour beaucoup de mots passés dans le langage courant, l'acception en reste souvent incertaine, de sorte qu'un petit détour liminaire par la lexicographie s'impose. L'adjectif « virtuel » nous conduit immédiatement dans le champ de la philosophie, et plus précisément celui de la théorie de la connaissance et du langage. « Virtuel » dérive en effet du latin *virtualis* (*virtus*), soit une épithète utilisée en scolastique pour signifier « ce qui est en puissance ». Ce concept se rattache fondamentalement, et historiquement, à la réflexion sur le langage, et sur sa manipulation. *Virtualis* est employé dans la discussion sur l'articulation entre les mots et ce qu'ils désignent, et les *realia* effectivement observables. Ainsi, deux sens dérivent de cette acception première :

- Le virtuel désigne d'abord ce qui n'est qu'en puissance, donc potentiel, par opposition non pas à réel, mais plutôt à actuel. On peut citer ici les utopies ou les projets non aboutis, mais également la masse des connaissances accumulées dans les livres : celle-ci est réelle, ou actuelle, du point de vue de l'homme en général, mais virtuelle du point de vue d'un homme en particulier qui ne pourra la maîtriser mais qui pourra toujours y faire référence.
- Le virtuel désigne non pas seulement ce qui n'est qu'en puissance, mais ce qui est, existe « à la place de » quelque chose : cette acception est la plus courante aujourd'hui, avec les multiples applications touchant aux mondes virtuels<sup>1</sup>. Pourtant, le virtuel permet aussi de faire « comme si », notamment en modélisant un problème pour en envisager les conséquences<sup>2</sup> : il est l'outil d'une rationalisation de l'action qui en démultiplie la puissance.

Nous passons donc, avec l'adjectif (éventuellement substantivé) de virtuel, d'un terme spécialisé, employé dans le cadre d'une théorie philosophique complexe, à un terme dont le caractère relativement indéfini de l'acception courante expliquerait le succès.

## De la médiation

Le virtuel n'est pas une nouveauté née de l'actuelle révolution des médias. Dès lors que la définition du terme nous introduit dans la philosophie du signe et du langage, y compris visuel, la virtualité prend une dimension spécifique : il s'agit de médiation, donc de médias, manuscrits, imprimés, ou tout autre support de communication sociale. Le virtuel est une caractéristique fondamentale de l'hominisation, notamment par le biais de différentes procédures d'externalisation : le langage articulé, l'image, puis les systèmes d'écriture et leur mise en œuvre (épigraphie, manuscrit, etc.), avant l'irruption des techniques de reproduction, dont la plus puissante est, à l'époque moderne, celle de la typographie en caractères mobiles pour l'écriture. Le contenu des bibliothèques accumulées forme un monde de papier, un monde virtuel, qui permet de manipuler le monde réel. L'épaisseur chronologique n'empêche pas les changements liés à l'évolution des techniques. Dès le III<sup>e</sup> siècle avant J.-C. apparaissent, d'abord à Alexandrie puis à Pergame, les premières grandes bibliothèques contenant des milliers de manuscrits (700 000 au temps de César, à Alexandrie). À l'époque moderne, les grandes bibliothèques occidentales se dotent progressivement d'instruments de traitement des informations bibliographiques. L'accumulation des données se renforce par la mise au point de procédures « intelligentes », qui permettront de mieux les exploiter, faute de quoi elle ne débouche que sur le chaos. Le parallèle entre le langage et la pensée se prolonge pour les livres, et l'on observe que les procédures de gestion de l'information acquièrent peu à peu une très grande puissance. Le modèle contemporain, qui est celui de l'intégration immersive, échappe pour l'essentiel à la logique admise depuis Gutenberg et caractérise un système dans lequel les TIC seraient directement intégrées par leurs utilisateurs, qu'il s'agisse des jeux informatiques, ou plus largement de la vie quotidienne, de l'ordre du savoir et des décisions à prendre. La

---

<sup>1</sup> Elle a été probablement introduite par le biais de la langue anglaise, *virtual*, utilisé depuis 1953 : dans l'usage courant, l'adjectif devient plus ou moins synonyme d'abstrait, voire d'imaginaire.

<sup>2</sup> Pour Wittgenstein étudiant les mathématiques, le virtuel (par exemple construire un cercle en géométrie et étudier les caractéristiques et les applications possibles du cercle) relève de l'ordre de la pratique et non de la théorie – il s'agit d'un art de faire, qui n'a pas à être justifié en tant que tel. Dans la pensée occidentale, cet art de faire s'articule avec un art de penser.

croissance des masses de données produites suit une courbe exponentielle<sup>3</sup> elle génère des pratiques nouvelles, et elle produit un environnement nouveau, celui des *big data*.

Ce développement amène inévitablement à la question des supports, aux enjeux d'ordre technologique et aux risques générés par la virtualisation, l'obsolescence de certains supports pouvant rendre des données inaccessibles.

## De la réalité virtuelle

Si la virtualisation n'est pas récente, l'avènement du numérique et des technosciences offre des possibilités de virtualisation d'une autre dimension, constituant un espace d'expérimentation entre le projet et l'objet, qu'il s'agit d'examiner à l'occasion du congrès de Marseille. Nous pensons ici à la réalité virtuelle<sup>4</sup> dont les incarnations sont multiples : réalité augmentée, avatars, cinéma multisensoriel... Elle exprime, dans un double mouvement, à la fois une technologie qui nous échappe complètement et une expérience sociale qui débarrasse la réalité de ses contingences (le bon lieu et le bon moment, le bon entourage, etc.) et rend disponible plus souvent, plus intensément, plus personnellement, un réel en mal de monde. Elle constitue une production de l'imagination qui, tout en créant une abstraction par rapport à la réalité, en simule les effets dans un engagement en temps réel. Elle constitue ainsi une possibilité d'actualiser dans les faits quelque chose qui existe dans l'esprit. La réalité possède une certaine autonomie (de même que la littérature ne peut pas être réduite à l'acte de lire). Elle permet également la création d'un espace fictionnel autonome où s'incarne l'imaginaire : elle facilite ainsi notre engagement dans le monde et notre volonté de le transformer. Ces développements technologiques sont infinis et ils débouchent sur l'essor rapide de l'intelligence artificielle.

## De la communication : la révolution internet

Avec internet, c'est une croyance en une communication libre et infinie entre les hommes (le livre a joué pendant longtemps ce rôle) qui naît et un désir de reproduire l'expérience de la relation face à face, mais à distance, dans un réseau de communication global. C'est bien à une révolution anthropologique à laquelle nous assistons aujourd'hui :

- sociale, elle induit une transformation de la façon de nous lier les uns aux autres, de communiquer avec le reste du monde. Elle porte en elle les germes d'une société mondialisée et l'expression et la circulation globales d'idées
- technologique, le format de communication rend possible l'articulation d'écrits, de sons et d'images fixes ou animées, presque partout dans le monde
- économique et financière, elle promeut une véritable virtualisation financière, une monnaie pouvant circuler de manière complètement détachée de la production économique, dans un nouvel espace, une nouvelle temporalité des échanges, un marché global qui n'a plus comme référence l'État-nation. Dans l'une de ses nouvelles, Robert

---

<sup>3</sup> On estime aujourd'hui que la masse des données produites par l'homme en une année équivaut à celle des données déjà produites depuis les origines de l'humanité.

<sup>4</sup> L'expression « réalité virtuelle » a été utilisée la première fois en 1938 par Antonin Artaud dans un recueil d'essais pour décrire la nature illusoire des personnages et des objets dans le théâtre. C'est en 1985 que Jaron Lanier, chercheur en informatique américain, introduisit la locution *virtual reality* ou « réalité virtuelle » concernant les technologies informatiques.

Benchley évoque les paradoxes de la virtualité en matière financière, à l'époque de la grande crise américaine. Il n'y a en définitive que très peu d'argent liquide : « Tout le reste de l'argent dont on entend parler n'existe pas. C'est une monnaie verbale. Lorsque vous entendez mentionner une transaction de cinquante millions de dollars, cela veut dire qu'une société a écrit : "Bon pour cinquante millions de dollars" sur un bout de papier qu'elle [...] a donné à une autre société [...]. Tel est le principe de la finance<sup>5</sup>. »

- existentielle et cognitive, enfin : l'expérience de la synchronie à distance, de la compression du temps et de l'espace, transforme nos conceptions des relations sociales et d'être au monde. L'engagement dans de très nombreuses activités et la sollicitation par une profusion de *stimuli* conduisent à vivre dans une société de l'inattention, dans laquelle nous glissons de plus en plus vite sur le monde, en restant à la surface des choses.

### La rumeur, ou la réalité déformée : le rôle de l'historien

Avec internet, l'accès à une information non vérifiée est facilité et les *fake news* se répandent avec plus de vitesse. Cependant, alors que nos législateurs confortent la panoplie de textes protégeant la vie démocratique de ces « fausses nouvelles », il revient à l'historien de marquer combien bruits, rumeurs et informations falsifiées (ces *fake news* qui pervertirent la dernière campagne présidentielle aux États-Unis) s'inscrivent dans l'histoire de l'humanité. Ils justifient depuis longtemps, autant que leur volatilité et l'anonymat de bien de leurs auteurs le permettent, sanctions, excommunications parfois, et censures contre ce que le concile de Latran IV dénonçait comme un « péché de langue », et on pourrait rajouter un « péché de l'œil » tant les images jouent un rôle important aujourd'hui.

Dès le VI<sup>e</sup> siècle avant notre ère, le général et stratège chinois Sun Tzu expliquait dans *l'Art de la guerre* toute l'importance de la tromperie et de la duperie dans la conduite d'un conflit, insistant notamment sur la nécessité de trouver un compromis entre vérité et mensonge, afin de rendre les fausses nouvelles les plus crédibles et efficaces possibles. Le XVIII<sup>e</sup> siècle voit une transformation spectaculaire de l'espace public, favorisée par la diffusion de l'imprimé et de la presse, par le rôle éminent qu'y joue l'intellectuel (sur le modèle du « roi Voltaire »), par le poids nouveau d'une opinion ralliée à de grandes causes judiciaires ou politiques, ou avide de profits financiers. La Révolution française favorise l'efflorescence des publications relayant des opinions politiques affirmées, des attaques *ad hominem*, ou construisant une propagande de temps de guerre à laquelle répondent autant de rumeurs construites depuis et par les puissances adverses. Là s'affirment des topiques, dont les héritages sont sensibles jusque dans les périodes les plus contemporaines. La Première Guerre mondiale, comme en témoignera l'historien Marc Bloch, est ainsi un moment aigu d'inflation des « bobards » par les puissances belligérantes, mais également par les soldats entre eux. La figure de l'étranger ne cesse d'être vilipendée sitôt qu'un conflit, qu'une crise économique alimentent des replis sociaux ou identitaires : si l'antisémitisme est un marqueur fort et diachronique de la violence à laquelle peut conduire la rumeur, toute main-d'œuvre étrangère a subi l'opprobre en l'un de ces moments paroxystiques (Belges et Italiens en France, par exemple), Maghrébins et Africains aujourd'hui. La femme, engagée dans l'espace public dont les clés demeurèrent longtemps essentiellement masculines, ou celle que l'on confond dans les procès en sorcellerie, est une victime de choix d'attaques qui ne reculent devant aucune pornographie. Il n'est pas jusqu'à ce que d'aucuns pourraient

---

<sup>5</sup> Robert Benchley, *Le Supplice des week-ends : nouvelles*, trad. De l'américain par P. Vielhomme, Paris, coll. 10/18, 1981, p. 79-80.

considérer comme autant de dérivatifs aux violences humaines (le vote, le sport, etc.) qui ne soit la proie de la désinformation.

### **Mobiliser le virtuel pour analyser le réel : l'exemple de la géographie**

L'essence même de la géographie est de circuler entre réel et virtuel<sup>6</sup>, tant l'objectif de la représentation de l'espace et de l'analyse des dynamiques spatiales passe par la nécessité de représenter ces « réalités ». La carte, le croquis, le texte sont, à cet effet, autant d'outils, contraints par des enjeux d'échelles, de modélisation, de systémique... Pour tenter d'atteindre son objectif premier – l'étude des sociétés dans leurs territoires –, elle mobilise sans cesse le virtuel pour analyser le réel, ou, en d'autres termes, elle confronte les représentations au terrain ; bien au-delà d'une simple approche duale, elle inscrit sa démarche dans d'innombrables interactions et rétroactions entre représentation et terrain, ce qui a quelque chose à voir avec des allers et venues virtuel-réel. La dimension sociale de la discipline insiste d'ailleurs tout particulièrement sur la porosité réel-virtuel dans l'étude des rapports entre espaces et sociétés, à l'échelle individuelle et collective. La territorialisation n'est-elle pas le résultat d'une symbiose réel-virtuel dans l'insertion des hommes dans l'espace multiscalaire ?

### **Le virtuel pour l'étude du passé**

La révolution numérique a bouleversé également les sciences archéologiques. Les modèles numériques de terrain (lasergrammétrie, photogrammétrie, SIG) sont devenus aussi bien des outils incontournables d'exploration et d'étude de l'objet archéologique dans son contexte, que des moyens de valoriser des biens patrimoniaux devenus inaccessibles notamment pour des raisons de conservation. Dans le champ de la Préhistoire, l'étude des grottes ornées (Lascaux, Chauvet, Cosquer, Altamira, etc.), leur conservation et leur valorisation, ne se conçoivent plus aujourd'hui sans l'aide d'outils virtuels. Ces méthodes numériques ouvrent, au chercheur et au public, la possibilité unique de visualiser le passé par la modélisation de l'état d'origine de sites, de sépultures, d'objets archéologiques. En analysant les images numériques des sites, des mobiliers, des restes ou des fossiles animaux ou humains et non les originaux eux-mêmes, ces virtualisations d'un réel archéologique offrent la possibilité de reprendre et d'améliorer sans contrainte les études (fouille virtuelle, analyse de structures internes, modélisation de processus biologiques et mécaniques, restauration, reconstitution) tout en participant à la préservation des objets. Elles favorisent la constitution de conservatoires virtuels sans les limites habituelles d'espace, de dispersion, d'accessibilité, de coût. Comme pour les autres domaines, face à l'obsolescence des méthodes et des supports numériques, l'archéologue peut s'interroger sur la pérennité de ces données sur le long terme.

### **Le réel de la littérature au regard de l'histoire**

En quoi une œuvre littéraire est-elle un document d'histoire ? Ou plutôt de quoi est-elle un document ? Dans sa manière de vouloir dire le « vrai », d'établir une « vérité » ? Dans sa manière de revendiquer un droit à l'imaginaire et de penser une réalité idéale ? Le texte littéraire

---

<sup>6</sup> Revue *Réel-Virtuel* <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero5/varia/numerique-ses-lieux-incertains>.

joue de ses ambiguïtés quand il glisse du signe vers le fait, et inversement. Son discours cherche autant l'effet de réel qu'il peut masquer ses stratégies de séduction. La littérature se nourrit d'équivoques, elle creuse sa capacité d'éprouver la croyance en la vérité, elle attise le désir, invite au plaisir de feindre de croire. Si le virtuel est tout ce qui n'est pas réel mais qui présente les qualités du réel au sens de la potentialité, il défait la représentation d'un réel absolu. Il suggère qu'il y a des occasions de réel, que le discours peut mettre en forme. Il indique que le vrai est une des modalités et possibilités du réel – un arbitraire –, sans se confondre avec lui, puisque le faux fait aussi parti de la réalité. La littérature est depuis son origine confrontée au simulacre, à la fiction et à la réalité : la place de l'espace virtuel dans l'écriture fait partie de la construction de l'imaginaire opérée par l'écrivain (du chroniqueur ou du poète médiéval au romancier moderne<sup>7</sup>).

Ainsi, l'une des veines de la littérature contemporaine est de transgresser les frontières entre le récit historique et la fiction, en traitant de manière fictionnelle des vies et des événements réels, elle déjoue l'un des fondements de la scientificité historique qui, à partir de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, a voulu prendre ses distances avec le roman pour distinguer le fait de la fiction, le factuel et le fictionnel. Entre réalité devenue relative et exploration des lacunes de la connaissance, la littérature « virtualise » la connaissance historique à partir des limites du discours historien<sup>8</sup>. Pour traiter les rapports entre réalité et virtualité, l'historien dispose de son côté, du raisonnement contre factuel qui va de l'uchronie (imaginer ce qui n'est pas arrivé) à la cliométrie (analyses mathématiques de phénomènes économiques). Il serait intéressant d'en étudier les développements au cours du siècle avec Charles Renouvier, l'inventeur du vocabulaire uchronique, jusqu'aux parutions contemporaines d'histoires alternatives<sup>9</sup>.

Ces constats nous permettent de poser les prémisses de questionnements qui peuvent porter sur le réel et le virtuel comme modalité spécifique d'une construction des relations entre les humains et le monde qui les entoure. Le congrès de Marseille doit être ainsi l'occasion d'interroger les moyens de production du virtuel : classiques (des objets censés évoquer un monde lointain ou des personnes disparues) ou récents et expérimentaux (les jeux qui nous font pénétrer dans des civilisations disparues, reconstituées, ou des courses hippiques virtuelles par exemple). En gardant à l'esprit que ce qui est représenté importe peut-être moins que la façon dont on le représente, on doit s'intéresser à la manière dont la mobilisation d'une certaine virtualité peut agir sur la réalité, c'est-à-dire aux *conventions sociales et culturelles du rapport entre réel et virtuel*. Si cette convention est respectée, elle peut en effet produire quelque chose dans la réalité : une adhésion, une croyance, une mobilisation autour de signes et d'images politiques.

Le congrès peut ainsi être l'occasion d'identifier les réceptions sociales des représentations construites en fonction d'un ordre social, politique et éthique donné. On peut parler de crise de la représentation – qui n'est certes pas nouvelle –, mais aussi du passage d'un enthousiasme technophile béotien, incluant l'engouement pour l'intelligence artificielle, à une prise de conscience de la nécessité de contrôler démocratiquement la technologie qui permet la production de ces réalités virtuelles et leur circulation. La virtualisation du monde a des conséquences directes sur le fonctionnement et l'organisation de nos sociétés, et le fait que nous

---

<sup>7</sup> Critique, *Historiens et romanciers. Vies réelles, vies rêvées*, n° 767, 2011.

<sup>8</sup> Le Débat, *L'histoire saisie par la fiction*, n° 165, mai-août 2011.

<sup>9</sup> Quentin Deluermoz et Pierre Singaravélou, *Pour une histoire des possibles : analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Seuil, 2016.



soyons, aujourd'hui plus que jamais, plongés dans ce monde virtuel rend d'autant plus importante la réflexion sur le statut contemporain du virtuel et sur son histoire dont l'essentiel reste à écrire.

## Propositions de thématiques

Avertissement : Les sous-thèmes A, B, C... sont donnés à titre d'exemples, les listes ne sont pas exhaustives.

### I. Virtuel, virtualisation, potentiel, réel, projets non aboutis...

#### Des concepts à définir en fonction des disciplines, de l'espace et du temps

### II. Mondes réels et mondes virtuels : représentation, imagination, fantasme

- A. Les territoires entre réel et virtuel : représentations, constructions, dynamiques, modélisation, aménagement, imaginaire et mondialisation, espace et pratiques numériques, tourisme entre réalité et virtualité, etc.
- B. Les modélisations et conceptions scientifiques (univers, etc.)
- C. Science-fiction et pseudo-sciences
- D. Les utopies
- E. La Méditerranée, un continent virtuel ? (Nous faisons référence à l'évocation qu'en fait Gabriel Audisio : « Méditerranée, sixième partie du monde. Il ne fait pas de doute pour moi que la Méditerranée soit un continent, non pas un lac intérieur, mais une espèce de continent liquide aux contours solidifiés. Déjà Duhamel dit qu'elle n'est pas une mer, mais un pays. Je vais plus loin, je dis : une patrie. Et je spécifie que, pour les peuples de cette mer, il n'y a qu'une vraie patrie, cette mer elle-même, la Méditerranée » dans *Jeunesse de la Méditerranée*, Paris, Gallimard, 1935)

### III. Mythes et mythologie, « faits religieux », divinités, personnages et actions légendaires

### IV. Le virtuel au service du chercheur et du rapprochement entre science et société

- A. Muséographie contemporaine, dématérialisation des collections (notamment des sociétés savantes), *serious games*, réalité virtuelle et dispositifs numériques en lien avec le patrimoine matériel et immatériel
- B. Les sciences archéologiques à l'ère du virtuel : les sites, les hommes et leurs milieux
- C. Les reconstitutions
- D. Édition scientifique numérisée et numérique, archivage électronique, instruments de recherche
- E. Le patrimoine pour orienter l'avenir
- F. L'histoire contre factuelle

### V. Communiquer, informer, échanger, se rencontrer, commercer

- A. Les communications virtuelles, d'hier à la révolution internet
- B. Les réseaux sociaux
- C. *Fake news* et rumeurs (les dimensions morales et politiques de la rumeur, bénéficiaires et victimes de sa diffusion, évolution des moyens de diffusion et d'information, la construction ou l'utilisation des représentations par les faux bruits)
- D. Économie réelle, économie virtuelle

### VI. Les pratiques artistiques et culturelles

- A. Danse, performances corporelles et corps augmenté
- B. Livre, littérature et dialogue entre études littéraires et études historiques
- C. Cinéma et histoire
- D. Cinéma et images animées
- E. Création artistique
- F. Pratiques ludiques