

Réel, réalité, virtuel, réalité virtuelle, réalité modifiée, réalité augmentée, hyper-réalité ... de quoi parlons-nous ?

Cette ressource propose de clarifier et de réfléchir les notions de *réel*, *réalité*, *virtuel*, *réalité virtuelle*, *réalité modifiée*, *réalité augmentée* et d'*hyper-réalité* si difficiles à définir aujourd'hui compte tenu de l'avancé des techniques modernes faisant bouger les frontières entre naturel et artificiel.

Cette fiche pédagogique imprimable est un document augmenté. Il suffit de flasher les QR codes à l'aide de votre Smartphone ou de votre tablette pour accéder aux différents documents illustratifs qui vous permettront de préciser, d'approfondir ou de prolonger la réflexion en classe ou hors classe.

Bonne « lecture ».

I. Réel :

Le réel est, par définition, ce qui est. Mais il ne faut pas réduire ce qui est à ce qui est matériel. Dans la tradition rationaliste qui est la nôtre, nous apprenons à distinguer théoriquement, pour mieux les articuler pratiquement, le réel abstrait idéal (en idée, en esprit, disons-nous), d'une part, et le réel concret matériel (de fait, empiriquement), d'autre part. C'est ce que « La ligne de la connaissance » de Platon et son illustration - l'Allégorie de la caverne - (dans *La République*) veulent nous faire comprendre. Autant le réel concret matériel est impensable sans le réel abstrait idéal, sans la pensée ou l'esprit, autant le réel abstrait idéal est irréprésentable pratiquement sans le premier. Ni l'un sans l'autre, ni l'autre au détriment de l'un : l'un et l'autre doivent donc être pensés ensemble, notamment pour que l'homme puisse comprendre sa place et son rôle dans le monde en général et dans le monde qui est là, en particulier, et puisse y agir.



L'allégorie de la caverne,
Platon, *République*, VII. (8'19)



L'allégorie de la caverne,
Platon, *République*, VII.

Pour prolonger vous pouvez flasher le code ci-dessous : Il s'agit de l'extrait (8'11) d'une conférence présentant « l'allégorie de la caverne ». A propos de *L'allégorie de la caverne de Platon* ou de *l'éthique de la démonstration* par Jean-Marie FREY.

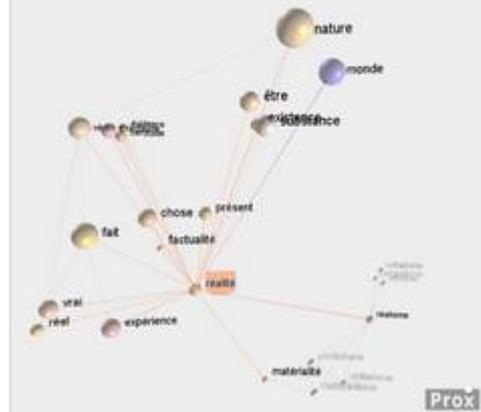


L'auditeur sera attentif au plan de cette présentation :

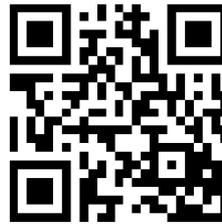
- 1) D'abord, Jean-Marie FREY rappelle quelles sont les principales images servant de support à la célèbre allégorie de Platon.
- 2) Ensuite, il en déduit l'opposition de l'opinion (croyance non religieuse portant sur le sensible) et de la science (pensée démontrée).
- 3) Enfin, il s'engage dans la voie d'une réflexion sur la nature éthique de la démonstration.

II. La réalité, les réalités :

On a l'habitude d'associer réel et réalité, voire de les confondre. Là est l'erreur, source de bien des incompréhensions. Car il ne faut pas confondre, là non plus, ces deux domaines. Si le réel est bien ce qui est et, en tant que tel, un et absolu, la réalité en est la représentation, et même la reconstruction de plus en plus « approchée ». On parle ainsi de réalités physiques, chimiques, économiques, sociales, culturelles, sensibles, intelligibles, individuelles, collectives, ... La réalité n'est donc pas une et absolue comme l'est le réel, elle est multiple et change avec les époques et les différentes civilisations, selon l'état des moyens d'investigation scientifiques et d'opération techniques. La réalité est donc bien une représentation, sensible ou/et intelligible, individuelle ou/et collective, du réel, qui, lui, ne change pas en lui-même. Or si nous cherchons à atteindre ce qui est (le réel en soi) nous ne parvenons jamais qu'à atteindre ce qui est « pour nous », en fonction de nos représentations et opérations, c'est-à-dire des réalités, nos réalités. Cela nous conduit à toujours poser le principe d'incertitude comme préalable à toute connaissance du réel et à toute action envisageable en son sein.

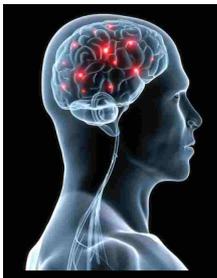


En flashant le QRcode ci-dessous vous accédez à une machine nommée *Prox* et développée par le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. Ce logiciel permet de naviguer sur des réseaux



lexicaux construits à partir de ressources linguistiques (corpus et dictionnaires) dans plusieurs langues. Vous pourrez ainsi visualiser la distance qui sépare la réalité et le réel, la réalité et la vérité ou encore la réalité et la nature et en discuter.

Sujets de réflexion - La raison et le réel :



1. En quoi la réflexion sur les sciences nous instruit-elle sur l'esprit humain ?
2. Est-ce au réel que les mathématiques ont affaire ?
3. Est-ce toujours légitimement que l'on invoque la réalité des faits contre les spéculations de la raison ?
4. La réalité est-elle un fait ou une idée ?
5. La science nous livre-t-elle le réel tel qu'il est ?
6. La vérité est-elle différente de la réalité ?
7. L'art nous révèle-t-il quelque chose du réel ?
8. L'art qui reproduirait la réalité serait-il encore de l'art ?
9. Le langage sert-il à exprimer la réalité ?
10. Le passé a-t-il plus de réalité que l'avenir ?
11. Le passé est-il encore réel ?
12. Le réel se réduit-il à ce que l'on perçoit ?
13. L'imaginaire nous éloigne-t-il du réel ?
14. Peut-on accéder à la réalité sans passer par l'abstraction ?
15. Peut-on dire de l'art qu'il a pour fonction de produire une représentation illusoire de la réalité ?
16. Quels sont les obstacles à la prise de conscience de la réalité ?
17. Qu'est-ce que le réel pour un esprit scientifique ?
18. Se pourrait-il que le réel ne soit pas rationnel ?

III. Le virtuel :

Classiquement, le virtuel s'oppose à ce qui est en acte, de sorte que le virtuel est en puissance et contient toute les conditions de son actualisation, sans, pour autant, être encore réalisé. Si je peux obtenir le diplôme sanctionnant la fin d'un cycle de formation, tant que je n'ai pas réalisé ou achevé celui-ci en acte, mon succès n'est qu'une virtualité.

Une autre conception du virtuel est aussi possible. Le reflet d'une chose dans un miroir est là : il est actuel, mais il n'est pas la chose elle-même. Il en est la simulation, le simulacre, qui nécessite, pour être en acte, un média : le miroir, ici. Dans le monde numérique qui est le nôtre, ce sont les techniques informatiques qui actualisent la chose. Ce qu'il faut donc comprendre, c'est que les images qui nous entourent ne sont pas réelles au sens propre : elles ne sont pas les choses mais leurs simples reflets. Ce sont des simulacres, des simulations des choses, non pas les choses telles qu'elles sont "en-soi", mais les choses telles qu'elles apparaissent "pour nous".

Ces images pourront, et même peuvent déjà pour certaines, s'actualiser grâce aux entreprises du bâtiment ou à l'industrie, par exemple, qui les font passer du virtuel au réel. Dès aujourd'hui, mais demain encore plus, l'imprimante dite « 3D » pourra, en s'améliorant, faire passer toutes ces images au réel.

Quant aux tissus biologiques - végétaux, animaux, humains - faut-il s'en réjouir ou s'en alarmer ? Là aussi, les avancées de la technique donnent à penser.



The Matrix, Andy Wachowski, 1999 (3' 19)



Ce QRcode donne accès à un court extrait du premier opus de la trilogie *The Matrix* qui illustre parfaitement le rapport réel/réalité/virtualité et qui fait écho à *L'allégorie de la caverne* de Platon vue ci-dessus (Cf : I. Le réel)

IMPRIMANTE 3D - RÉPARER L'HOMME ?



Extrait du journal télévisé de 20 H sur France 2 du 13/08/2013 (6' 00)



IV. La réalité virtuelle :

Là où les choses se compliquent aujourd'hui, c'est que nous pouvons associer deux termes apparemment contradictoires, puisque nous parlons maintenant de « réalité virtuelle ». Or la réalité est en acte et le virtuel n'est qu'en puissance. Lorsque nous parlons de réalité virtuelle nous parlons en fait de la numérisation du réel concret matériel ou du réel idéal. Deux types de réalités virtuelles se distinguent donc.

a) Réalités virtuelles de premier ordre :

Cette réalité virtuelle consiste à numériser le réel concret matériel. Procédant de la sorte à l'aide d'appareils techniques adaptés une simulation du réel concret est alors possible. C'est ce qui permet la visualisation en trois dimensions d'un paysage, d'une ville et bientôt des fonds marins, etc. Les simulateurs de vols sont sur ce point des exemples d'utilisation possible de cette première réalité virtuelle. Les images générées par Google Earth sont les plus connues et les plus spectaculaires. Mais des applications en médecine et, en particulier, en chirurgie sont d'une très grande importance aujourd'hui. Nous pouvons opérer du cœur un patient situé à une distance très grande. Et bien d'autres applications sont possibles.

b) Réalités virtuelles de second ordre :

Le second type de réalité virtuelle ne consiste pas comme dans la première à numériser le réel concret matériel existant. Cette seconde réalité virtuelle consiste dans la numérisation de réel abstrait idéal, en esprit, n'existant donc que potentiellement. Cela consiste alors à imaginer des mondes, des êtres, des objets, des actions possibles en idée et d'en simuler la réalité numériquement à l'aide d'ordinateurs et d'objets et de machines techniques adaptés. Les films d'animation dits d'« images de synthèses », les jeux vidéo en sont de bons exemples.

Maintenant que le réel concret matériel et le réel idéal sont numérisables, toutes les combinaisons en sont désormais possibles puisqu'il ne s'agit plus que de "1" et de "0". C'est ce qui va donner naissance à la réalité augmentée.



Simulateur de vols d'avions de lignes,
BFM TV (1' 26)



Lost Planet 3 de Capcom

V. La réalité augmentée :

La réalité augmentée naît de l'association possible, par la numérisation, du réel concret et du réel idéal. Toutes les potentialités des techniques numériques peuvent ainsi désormais s'insérer dans le réel concret matériel. La Google Glasses et ses consœurs en sont aujourd'hui des exemples spectaculaires et somme toute ludiques. Mais nous n'en sommes qu'à la préhistoire de ce que la numérisation du réel rendra progressivement possible. Bien d'autres applications sont envisageables, et sans réelles limites, puisqu'il ne s'agit aujourd'hui que de les penser pour qu'elles puissent se réaliser.

Mais d'autres problèmes se posent lorsqu'il est question du réel « homme » et quand nous parlons d'« homme augmenté », l'homme étant situé dans le réel concret matériel et il est donc numérisable comme tel. Nous pouvons, et c'est ce que nous faisons aujourd'hui, numériser l'homme concret matériel, du séquençage du génome humain à son apparence physique. Et puisqu'il ne suffit que d'imaginer pour réaliser, l'homme augmenté n'est pas une utopie ou un délire de savants fous. L'homme augmenté est là, sous nos yeux. Pistorius en est le représentant « préhistorique » spectaculaire, mais sans grands bouleversements anthropologiques majeurs pour le moment. Là où les bouleversements majeurs vont se réaliser, c'est quand les nanotechnologies vont se généraliser et qu'elles permettront non seulement d'augmenter les performances humaines mais bien de se substituer à elles, et même, à terme, de créer des potentialités que l'homme "naturel" ne possédait pas et donc ne pouvait actualiser, mais qui pourront l'être par l'homme « techno-naturel » grâce à l'« augmentation » du réel numérisé par les nanotechnologies. Quel homme va-t-il advenir du fait d'un tel bouleversement ? On parle aujourd'hui de « post-humain », de « transhumain », etc, pour, la plupart du temps, envisager le pire, pour les technophobes, et le meilleur, pour les technophiles. Mais qui peut le savoir et le dire d'avance ? Personne.



Source : Gareth Copley/Getty Images Europe

Oscar Pistorius
battu par Alan
Olivera à Londres
en septembre 2012



Google Glasses (2' 30)



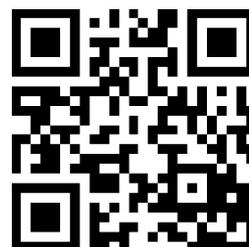
Nanoscience et nanotechnologie :



Nanotechnologies une révolution invisible, L'homme amélioré, Arte production, (50')



Nanotechnologies une révolution invisible, L'homme amélioré, Arte production, Extrait (15' 11)



VI. L'hyper-réalité :

L'hyper-réalité n'est qu'une des conséquences de ce que nous venons d'évoquer. Elle consiste à réaliser concrètement ce qui est imaginé dans le domaine du réel idéal. Disney land est l'exemple de cette hyper-réalité appliquée à la société du spectacle. Cela n'a pas grand intérêt en soi. Mais il est bon de le savoir.

Mais Valeria Lukyanova, Anastasiya Shpagina sont-elles réelles ? Ne sont-elles que des images ? Elles sont hyper-réelles. La poupée Barbie ou le personnage de manga, qui n'étaient que des êtres virtuels ou concrets manufacturés, se font personnages réels, concrets et matériels, se substituant ainsi aux personnages psychologiques anthropologiques naturels.

Les images de mode, qui sont des *réalités modifiées* numériquement, se présentent comme des réalités véritables auxquelles il est proposé de ressembler pratiquement. Or ce personnage de mode qui est présenté n'existe pas réellement. Vouloir y ressembler engendre une illusion, c'est-à-dire une erreur, certes, mais profondément désirée. La fabrication de l'hyper-réalité vise donc à produire une telle illusion, qui peut fausser la pensée et désorienter l'action de l'homme qui y adhère.



Anastasiya Shpagina



Disney land

Source : <http://www.disneylandparis.fr>

Réalité modifiée :



DOVE EVOLUTION, (1' 23)



Valeria Lukyanova

VII. Réel, réalités, ... une redéfinition continuée du monde réel :

Les frontières du naturel et de l'artificiel bougent, se déplacent, changent, et se transforment, renouvelant ainsi en l'accélération, grâce à la numérisation du monde réel concret matériel et abstrait idéal, le projet moderne, que l'on croyait mort, de "se rendre comme maître et possesseur de la nature". Pour le meilleur, espérons-le.

Mais l'hyper présence du monde ne nous fait-elle pas courir le risque de ce que Jean Baudrillard appelle la disparition - et donc de l'absence - du monde réel, de ce qui est, mais qui n'est pas concret matériel et qui est pourtant essentiel ? Restons donc vigilants.

Lire : *Simulacres et simulation*, Jean Baudrillard, Editions Galilee, 1981 (voir VII. ci-dessous) et *Philosophie de l'image*, François Dagognet, Vrin, 2000, *Du mode d'existence des objets techniques*, Gilbert Simondon, 2012



Baudrillard - *La Disparition Du Monde Réel* (6' 45)



Sujets de réflexion – Le vivant – La technique :

Le vivant :



1. Doit-on concevoir des limites à l'expérimentation sur le vivant ?
2. Doit-on limiter le pouvoir de l'homme sur

la vie ?

3. En quoi la connaissance du vivant contribue-t-elle à la connaissance de l'homme ?
4. La connaissance scientifique du vivant exige-t-elle que l'on considère l'organisme comme une machine ?
5. La pensée de la mort a-t-elle un objet ?
6. Le biologiste peut-il prétendre connaître la vie en étudiant les êtres vivants ?
7. Le cerveau pense-t-il ?
8. Quelles différences fait-on entre un corps mort et un corps vivant ?
9. Un être vivant peut-il être assimilé à une machine ?
10. Une connaissance scientifique du vivant est-elle souhaitable ?
11. Y a-t-il continuité de l'être vivant à la personne ?

La technique :



1. En quoi la technique peut-elle constituer un danger pour l'homme ?
2. Est-il raisonnable d'avoir peur du progrès technique ?
3. La diffusion croissante des résultats scientifiques et techniques rend-elle l'homme plus rationnel ?
4. La technique ne produit-elle que les effets qu'on en attend ?
5. La valeur d'une civilisation se réduit-elle au développement de sa technique ?
6. L'activité technique vous paraît-elle être la caractéristique essentielle de l'homme ?
7. Le développement des techniques nous donne-t-il plus de liberté ?
8. Le développement technique peut-il être un facteur d'esclavage ?
9. Le progrès technique suscite-t-il de nouvelles questions philosophiques ?
10. Les progrès de la technique sont-ils nécessairement des progrès de la raison ?
11. Les techniques modifient-elles notre rapport au temps ?
12. Les techniques ne sont-elles qu'une application des sciences ?
13. L'homme a-t-il le droit d'utiliser sur l'homme tous les pouvoirs que le progrès des sciences et des techniques lui donne ?
14. L'idée de performance n'a-t-elle qu'une valeur technique ?
15. Notre rapport au monde est-il essentiellement technique ?
16. Peut-on critiquer la puissance de la technique ?
17. Peut-on s'opposer au progrès technique ?
18. Qu'est-ce que les techniques peuvent nous apprendre sur l'homme ?
19. Tout ce qui est possible techniquement est-il, pour autant, légitime ?
20. Y a-t-il une place pour la philosophie dans une société qui accorde toute sa confiance à la raison scientifique et à la réussite technique ?