

Texte N°8_Mario Gerosa, *Degrees of virtualization*

Space between people: [how the virtual changes physical architecture]

Ouvrage collectif dirigé par Stephan Doesinger, Edition Prestel, Munich (2008). P47 - 55

DEGREES OF VIRTUALIZATION

par Mario Gerosa

L'analyse de ce texte pourrait débiter par la critique de l'auteur, faite à l'encontre de notre société et de son utilisation trop générale du terme de "virtualité". En effet, selon Mario Gerosa, "il existe un grand nombre d'espace de virtualisation". En prenant des exemples tels que l'architecture imaginaire, éphémère, fantastique ou évanouie, il présente au lecteur toutes sortes de nuances et de typologies se rapportant à diverses degrés de distinction entre virtuel et réel, à un éventail de variantes presque infinies ou, autrement dit, à "un grand nombre de degrés de virtualisation".

Afin de structurer cette hypothèse, l'auteur propose de partir d'une gradation entre réel et imaginaire. Sachant, qu'il s'agit d'un panel de variations qui existe depuis toujours, à travers la parole, les livres, les comportements des acteurs ou les gestes de ceux qui mentent. Le premier degré de virtualisation exposé par Mario Gerosa, concerne les paysages fragmentés. Ces réalisations de paysages semblables à des structures ouvertes telles des "paysage en cours de réalisation", s'apparentent à des architectures qui ne sont ni fermées, ni hermétiques. Pour illustrer ce premier point, l'auteur prend comme exemple certaines expériences menées par David Hockney dans la production de visions éclatées se rapportant à la physionomie d'un nuage et dans lesquelles, des caractéristiques du paysage apparaissent non pas visibles mais plutôt chimiques.

En effet, l'un des points les plus importants de ce type de virtualisation réside dans la sollicitation des émotions. L'émergence de l'adrénaline et des passions contribue à établir un paysage émotionnel. On retrouve d'ailleurs, un sentiment de virtualité dans les paysages romantiques de William Turner ou dans ceux de Caspar David Friedrich. La virtualité par l'émotion complète le paysage architectural. Ainsi, plus les limites du monde observé sont floues, meilleure est l'immersion et meilleure en est l'appropriation. Pour éclaircir l'importance des émotions dans la virtualité, Mario Gerosa prend l'exemple de jeux vidéo tels que *Doom 3* et *Silent Hill* qui font évoluer le joueur dans une architecture sombre, des laboratoires, des salles condamnées, des longs couloirs, et dans lesquels, les paysages sont alors formés de l'adrénaline de ceux qui les traversent. L'adrénaline n'est pas simplement une colle, mais un constituant fondamental de ces mondes.



Le deuxième degré de virtualisation se rapporte aux espaces hybrides. Ils sont décrits par l'auteur comme le résultat d'une "pollinisation croisée de réel et de fantaisie", sur une base virtuelle. Les lieux hybrides sont facilement réinterprétés et partagés. En effet, dans ces mondes, il existe un cadre, une structure définie dans laquelle, quiconque peut évoluer et y apporter une foule de variations. Pour obtenir de tels lieux, Mario Gerosa souligne l'importance de l'idée d'expérience commune, partagée par tout le monde. Ce type d'espace va chercher sa racine chez les inspirations et les expériences de ces utilisateurs, ce qui implique la facilité de réinterprétation. Le troisième et dernier degré de virtualisation présenté dans le texte considère les lieux similaires au réel. Dans ces espaces, il n'est pas nécessaire d'effectuer un examen attentif du moindre détail. Il semble plus intéressant de noter, à la place, comment ces lieux peuvent être réinterprétés en appliquant une rhétorique architecturale.

À ce stade, l'auteur du texte a défini les éléments fondamentaux de la syntaxe de l'architecture imaginaire et virtuelle. Il en arrive alors à comparer les styles de virtualisation et à les rapprocher de styles d'architecture physique. Il compare ainsi, le Steampunk ésotérique¹ de *Myst* ou de *Riven* au style Gothique, ou encore l'univers fantastique de *World Of Warcraft* aux villes vernaculaires du moyen-âge. Certaines notions se distinguent cependant du rapport à l'architecture réelle. C'est le cas d'un élément incontournable des mondes virtuels, à savoir, la relation entre le corps et l'espace. Ce principe se rapporte, non seulement, à la distance de l'utilisateur vis-à-vis du monde simulé (qu'on pourrait apparenter à la notion d'immersion), mais aussi, au rôle essentiel du spectateur pour définir l'existence du paysage. Mario Gerosa illustre ce point en prenant l'exemple des jeux "First-Person Shooter" (FPS)² dans lesquels, les émotions du joueur coulent à travers l'interface virtuelle et où cette dernière peut également adhérer au paysage vu.

L'idée de la distance est constamment mise au point dans ce discours et est essentielle à l'analyse des différents degrés de virtualisation. En prenant cette notion en exemple, l'auteur décrit le rapport entre le temps et l'espace qui diffère des paramètres physiques auxquelles nous sommes habitués. En effet, dans les mondes virtuels qui utilisent la téléportation, les distances sont rendues nulles. L'idée de l'espace et de l'effort parcouru est ainsi annulée. On y élimine le superflu et tout devient linéaire. Une telle virtualisation tend à simplifier le temps et l'espace, en éliminant les arrivages et les retards inutiles.

L'idée générale de ce texte pourrait alors se résumer au fait que tous les espaces immatériels créent une typologie d'architecture propre à la virtualisation. En effet, dans les mondes virtuels libérés des influences de l'architecture réelle, il y a plus de place pour l'interprétation. Tout le monde peut projeter sur l'architecture ce qu'il voit ou veut voir. Cette forme de création peut facilement se développer mais l'auteur nous avertit qu'elle est également susceptible de disparaître. C'est pourquoi Mario Gerosa a lancé, en 2006, la Convention pour la Préservation de notre Patrimoine d'Architecture Virtuelle. Il légitime d'ailleurs cette idée en comparant la richesse d'inspiration présente dans les mondes virtuels aux conceptions de villes utopistes par les architectes de la Renaissance, cherchant alors à représenter des villes idéales comme nouvelles directions pour l'architecture à venir. Selon lui, il existe une nouvelle forme d'architecture idéale, celle des jeux vidéo, des jeux vidéo en ligne à un ou à plusieurs joueurs. Cette architecture n'est pas physique et n'est en fait pas significative, mais ces constructions ne sont pas complètement imaginaires car elles peuvent être considérées comme une forme de dessin architectural.

En conclusion de cette analyse, on pourrait définir l'objectif de Mario Gerosa, comme la théorisation de l'architecture virtuelle, au même titre que pour le monde physique. Un véritable répertoire global des styles et des canons esthétiques présent sur les plateformes virtuelles qui pourraient devenir de vrais médias offrant ainsi, une mise en valeur pour les architectes de demain. Cela revient donc à considérer le monde virtuel comme une structure organique en perpétuelle évolution permettant une architecture participative et nomade.

1. Steampunk Esotérique : Le Steampunk est un genre littéraire adapté à l'univers des jeux vidéo, dans lequel l'esthétique et la technologie de la période victorienne (XIX^{ème} siècle) se mêlent à des éléments de science-fiction. Les histoires qui en découlent se déroulent dans une réalité alternative où le progrès technologique est basé, non pas sur l'électricité, mais sur la machine à vapeur. Quand à l'esotérisme, on peut considérer qu'il s'agit d'ajouter à ce style imaginaire une composante secrète mêlant occultisme et paranormal.

2. First-Person Shooter : Il s'agit d'un terme désignant un genre de jeux vidéo dans lequel le joueur fait évoluer son avatar numérique à la première personne. Ce mode de jeu est, notamment, très courant pour les jeux de tirs.





MARIO GEROSA

Mario Gerosa est certainement l'écrivain et le journaliste le plus connu, impliqué dans *Virtual Worlds* en Italie. Journaliste et rédacteur en chef du magazine *Architectural Digest Italie*, membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), il se préoccupe depuis de nombreuses années de l'évolution des mondes virtuels. Il a publié en 2006 *Mondes virtuels*, en 2007, *Second Life*, un best-seller dans l'industrie, puis à nouveau en 2008, *Renaissance virtuelle*. Il a assisté à l'exposition "Renaissance virtuelle" dans le cadre du Festival de la Créativité, qui en 2008 à Florence a attiré 170 000 visiteurs. Son engagement en faveur de l'architecture numérique a conduit à l'élaboration de la Convention pour la Protection du Patrimoine Architectural Virtuel. "C'est un monument d'importance internationale dans le domaine, et avec lui nous voulons trafiquer cet entretien, les questions relatives à l'application des mondes virtuels, ces thèmes, qui sont, non seulement le divertissement ludique mais aussi sur les aspects pratiques et les implications dans la vie quotidienne". Mario Gerosa est un passionné de jeux vidéo, avec une préférence pour les jeux d'ambiance comme l'onirique *Myst*, ou les ténébreux et sanguinolents *Doom* ou *Quake*. "Ces jeux me fascinent parce que j'ai toujours aimé les architectures inventées", explique le rédacteur en chef d'*Architectural Digest Italie*, qui a fait une thèse sur les lieux imaginaires dans *A la recherche du temps perdu* de Proust et qui vient de lancer une convention pour la protection des architectures virtuelles. Il s'intéresse très vite au concept de tourisme virtuel, qu'il expose dans un essai pour l'université de Naples. Ces univers peuvent être déroutants pour les novices. Pour découvrir l'intégralité de ces univers par soi-même, il faut passer des heures devant son écran et remplir des missions laborieuses, d'où cette idée d'avoir un expert à disposition. Le nouveau touriste, analyse Mario Gerosa, est un post-touriste domestique mais qui aime les défis. C'est pour lui que sont nés les mondes virtuels, ces avant-postes d'une géographie hallucinogène, pensés pour voyager en 3D au-delà de son propre corps.