



HAL
open science

Métavers

Gaëtan Le Coarer, Marc Veyrat

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer, Marc Veyrat. Métavers. Chaire UNECO ITEN. 100 notions sur les e-médiations territoriales, Les éditions de l'Immatériel, A paraître. hal-04756279

HAL Id: hal-04756279

<https://hal.science/hal-04756279v1>

Submitted on 6 Jan 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le Métavers est un désert¹ à conquérir. Il forme un autre univers, un eSPACE² homogène dans lequel un avatar plonge à travers le filtre d'un scénario en réseau. C'est un univers fabriqué dont on fait usage. Les fins sont plurielles et propres aux règles fictionnelles qui y sont mises en place. En ceci l'univers, le multivers et le métavers se reconnaissent et définissent une idée de lieu.

Il y a tout d'abord l'univers. C'est à l'origine un adjectif « qualifiant la totalité d'une chose comme telle, formant des expressions avec *mundus, orbis, terra. Universus* « intégral », proprement « tourné de manière à former un ensemble », est composé de *unus* (→un) et de *versus* [...] « tourner » (→vers)³ ». L'univers dorénavant singulièrement nommé, peut être lui-même adjectivé, car ce dernier nous héberge et nous accompagne. Nous l'étendons par nos observations, explorations et conceptualisations (il devient fini, ou infini, *en extension* ou *en déclin*). Puis il y a le multivers. C'est une proposition « qui nous impose à faire face à la pensée d'une altérité radicale, c'est-à-dire quelque chose qui est structurellement inaccessible⁴. » En rupture de l'univers, le multivers se tient au seuil de notre expérience. C'est donc *un lieu de contrastes et de contradictions* où l'expérience sensible, dont on ne peut pas en établir la théorie, découle de l'expression d'un ensemble de théories. Le multivers rassemble et forme dans le noir la fuite d'un programme universel, qui se construit en dehors de Nous, notre *universus*. On ne peut qu'en faire le procès⁵. Vient s'ajouter à ce dernier le métavers. Nous utiliserons l'orthographe *métavers*, afin de créer une homogénéité signifiante des termes. Le métavers forme — avec l'univers et le multivers — un triptyque cosmologique en y renfermant des singularités opérantes dans l'architecture des conceptions spatiales universelles. Contrairement aux deux précédents termes, le métavers ne se rattache pas à la nature de l'Espace, et à la physique de ce dernier. Au mieux, il les augmente. Le métavers a pour origine et comme terrain la fiction et le programme. Il relève d'un artifice. C'est une création de l'homme à partir de sa « machine univers⁶ ».

Comme nous le rappelle Yann Minh, le métavers est « l'autre nom pour désigner les cyberespaces du type *Second Life*, [cela] vient du roman précurseur *Le Samourai Virtuel* de 1992 de Neil Stephenson, qui décrit très précisément ce type d'espace numérique peuplé d'avatars, et dans lesquels les utilisateurs mènent une vie sociale intense dans l'immatérialité digitale, en parallèle avec leur vie quotidienne dans la matérialité physique et biologique⁷ ». Le métavers est introduit dans le roman de science-fiction de la manière suivante : « So Hiro's not actually here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. [...]»⁸. Le métavers est conçu par un programme « d'opérations en réseau⁹ » construisant un ou plusieurs mondes accessibles de manière immatérielle dont nous faisons usage par le biais d'interfaces. Le héros de Stephenson comme le métavers même est pris dans les limites du langage romanesque. L'auteur nous en définit les fonctions jusqu'au seuil

¹ « Espace de l'unité, le désert est [...] un lieu de contrastes et de contradictions ; le lieu de rencontres entre le statique, la pérennité d'un instant suspendu, et le perpétuel mouvement d'un paysage changeant, de dunes mues par l'effet des vents ». « Le Désert », Fondation Cartier pour l'art contemporain, 23 octobre 2017, <https://www.fondationcartier.com/expositions/le-desert>.

² « L'œuvre en réseau se trouve toujours confrontée à une distorsion spatiale et temporelle. Entre l'espace-temps physique des utilisateurs et l'espace-temps du programme et des réseaux, ce nouveau territoire qui se dessine est un lieu hybride - l'eSPACE - constitué désormais d'espaces virtuels ET i-RÉELS, associés à des temporalités superposées ». VEYRAT Marc (2015), Notion n°31: eSPACE, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, livre hybride sous la direction de Marc Veyrat, collection coordonnée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, Paris, p.86-88. <http://www.100notions.com/>.

³ Alain Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française : contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine ...*, 5^e éd., vol. Tome 3 Pr-Z (Le Robert, 2019), 4002.

⁴ « Multivers : un problème à plusieurs dimensions », France Culture, consulté le 20 mai 2021, <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-vendredi-17-novembre-2017>.

⁵ Franz Kafka, *Le procès*, trad. par Vialatte, 1933^e éd., Folio Classique (Gallimard, 2017).

⁶ Pierre Lévy, *La machine univers : création, cognition et culture informatique*, Sciences et société (Paris : La Découverte, 1987).

⁷ « Yann Minh, entretien en technomancien cybersexe (1/2) », Makers, consulté le 18 mai 2021, <https://www.makers.info/2019/10/23/yann-minh-entretien-en-technomancien-cybersexe-12/>.

⁸ Neal Stephenson, *Snow Crash*, Bantam Spectra (Bantam, 2000), 19. (Le titre du livre se traduit en français par *Le Samourai Virtuel*).

⁹ *Ad Ibidem* ⁵, p.67.

de l'image, mais c'est bien l'ordinateur, cette *machine univers* pour reprendre les termes de Pierre Lévy qui sert de nature au métavers. C'est une nouvelle cosmologie centrée utilisateur, à partir d'un concepteur et d'un programme, qui va composer son propre univers. Le métavers s'expose dans l'expérience même de son lieu, au-delà de son programme comme dans l'image. Univers fabriqué dont on fait usage, ses fins sont plurielles et propres aux règles de fiction que l'on y met en place. En ceci cependant, l'univers, le multivers et le métavers se reconnaissent et affirment l'idée d'un lieu propre aux programmes qui les sous-tendent.

Le métavers étant le seul lieu parmi les trois ci-dessus dont nous pouvons faire l'usage, l'apport du cyberspace étoffe sa définition. Le métavers est ce lieu où *JE sujet* @-TROUVE l'Autre, dans « un scénario, sur site, [au travers] de références organisées en hyperliens et de signes opératoires¹⁰ ». Le métavers met en place un usage désertique du paysage. Lieu unique par excellence, le désert est ce qui se retire, ce qui se perd, ce qui fait sens pour Lui-même. En entrant dans le métavers, JE traverse un paysage où il n'est plus physiquement présent. Reste l'avatar, double cybernétique, corps simulé, une exportation d'un corps en corps programme. Le métavers est et figure alors un désert. L'avatar, ce premier Autre, rencontre l'Autre d'un autre JE dans ce paysage où notre JE physique a été abandonné au seuil. La traduction à travers le JE de l'avatar engage l'exploration d'une sorte de désert de Retz¹¹, i-MATÉRIEL, à travers un décentrement volontaire du sujet. Car JE @-TROUVÉ décentré dans l'avatar se fond dans un décor où vont s'agréger et se connecter simultanément d'autres avatars. Ce décor provoque une disruption des échanges qui contaminent autant l'avatar que son sujet JE décentré. C'est finalement l'occasion d'un scénario dans lequel l'avatar se prend *au* JE(U) et se propage ainsi jusqu'au plus profond d'un MOI externalisé. Retour narcissique, ou vague épuisante, le métavers puise ainsi dans la posture de l'avatar l'autre côté d'un miroir en face du MOI : les deux s'observent et se poursuivent, passant par-dessus ce JE en quelque sorte abandonné à la lisière du métavers. L'avatar et le MOI émoi-JE dessinent ensemble la surface d'un paysage, à la porte du désert.

« Les métaverses sont des cosmogonies complexes, dont la maîtrise des codes, protocoles, conventions, interfaces de navigation, néologismes nécessitent une relativement longue pratique. Ainsi l'utilisateur expérimenté identifie facilement un « newbie », c'est-à-dire un nouveau venu, par ses maladresses ou méconnaissances, ou tout simplement la démarche en canard qui équipe par défaut son avatar¹² ». L'Autre me @-COOCOON-CONNAÎT dans ce désert : son avatar m'évite ou me @-JOINT. Le métavers met en place une nouvelle singularité structurelle, un troisième paradis recalculé. *Il Terzo Paradiso*, qui est un concept dessiné par Michelangelo Pistoletto, @-PRÉSENTE la relation entre un premier paradis qui serait celui de la nature, puis un deuxième de l'intelligence humaine et enfin la création artificielle donnant accès à un troisième paradis comme espace homogène, équilibré dans un *entre-deux paradis*. Le métavers joue comme un troisième paradis vis-à-vis de l'univers et du multivers, comme vis-à-vis de l'utilisateur et de son avatar. Ainsi il *bouleverse* la conception écologique de Michelangelo Pistoletto pour se tourner vers une intensité *égologique* qui plus est fictionnelle. Cette intensité propre à ce désert fictionnel paradisiaque en réseau offre un nouveau cadre identitaire au travers des usages et de la présence dans ce lieu. Comme le souligne l'artiste numérique LaTurbo Avedon, « l'identité dans le métavers est fluide et offre des opportunités en constante évolution qui permettent de réinventer, d'imaginer et d'explorer notre propre personne. Pendant de nombreuses années, les jeux vidéo ont été utilisés pour tester de grandes idées (mini-cartes, inventaires virtuels, macro-commandes et crypto-monnaies) qui sont de réelles innovations techniques utiles pour toutes autres sortes de supports numériques¹³ ». Le métavers met enfin en place ce que l'on peut résumer par

¹⁰ Marc Veyrat, « eSPACE AUDIT-I /// INTRODUCTION A TEXTE & IMAGE 5 : LA FABRIQUE DES HISTOIRES », in *TEXTE & IMAGE 5 : Les Fabriques Des Histories* (Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019), 14.

¹¹ « Entre 1774 et 1789, François de Monville, homme des Lumières passionné d'architecture, de botanique et de musique, créa le Désert de Retz. [...] Ce parc paysager aux essences rares faisait à son origine 38 hectares et comprenait 20 fabriques. Ces créations architecturales sont des constructions pittoresques, parfois extravagantes, s'inspirant des styles chinois, orientaux ou bien antiques. Le tracé de son parc s'inscrit dans un parcours initiatique évoquant différentes cultures et courants de pensée : l'Éthique, les Physiocrates, les Encyclopédistes, les Lumières, l'Écologie, les Sciences, la Chine, ou encore la Franc-maçonnerie. Le jardin du Désert de Retz fait aujourd'hui 17 hectares et compte encore 7 fabriques : la Colonne détruite, la Tente tartare, l'Église gothique ruinée, le Temple au Dieu Pan, le Petit Autel presque ruiné, le Théâtre découvert et la glacière pyramide. Les autres fabriques ont disparu : la Maison chinoise, l'Orangerie, le Rocher, les Serres, le Tombeau, l'Ermitage et l'Obélisque. Voir <http://www.ledesertderetz.fr/le-desert-de-retz/historique>

¹² « Yann Minh, entretien en technomancien cybersexe (1/2) ».

¹³ Point contemporain, « LATURBO AVEDON, AVATAR ARTIST », *pointcontemporain* (blog), consulté le 18 mai 2021, <http://pointcontemporain.com/portrait-laturbo-avedon-avatar-artist/>.

l'acronyme CGU. C'est un mélange signifiant de la *multi* lecture de l'acronyme CGI (qui dans le registre du Web est compris comme Common Gateway Interface ou dans le vocabulaire du secteur audiovisuel traduit par Computer Generated Imagery) associée à l'User (l'utilisateur en français). Le métaverse traduit au seuil de son paysage fictionnel chaque entrée, chaque élément que l'utilisateur souhaite présenter, faire, ou discuter. Le programme associé au métaverse recompose en image de synthèse ce-dit élément.

À partir de ce support (ce CGU), s'est construite la quatrième édition virtuelle du Festival Recto VRso. En reprenant des codes graphiques et un paysage rappelant les jeux multi-joueurs en ligne des années 2000, des artistes numériques ont présenté leurs œuvres en ligne et en direct. Présents lors de ce festival, nous avons effectué différentes captations afin de faire image de la fiction inhérente du métavers dont nous nous sommes nous-mêmes servis pour construire nos propres espaces d'exposition. À partir de l'architecture narrative du livre Texte Image 5 : Les Fabriques Des Histoires nous avons formé un espace d'exposition composé de trois bureaux (espace cubique) présentant à chaque fois deux travaux et un poster ramenant (par hyperliens) vers une vidéo, des réseaux sociaux, des collections NFT. Les usages associés à cet espace et au métavers dans sa globalité (en comprenant également ses failles, glitch et bug) sont traités en images dans la collection METAVRS¹⁴ disponible sur Opensea.

Nous avons finalement @-PRÉSENTÉ la fonction-même de ce désert hyperfictionnel. L'avatar devient en effet personnage, et le paysage devient un cadre albertien, c'est-à-dire un fond narratif. Ce dernier s'expose et s'anime au travers des usages du personnage et de ses usages seulement. La qualité narrative du métavers étant comme celle du désert c'est-à-dire de se @-TOURNER sur lui-même, ce sont bel et bien les usages que JE en s'abandonnant, extirpe de ce dernier qui vont lui permettre par conséquent de jouer sur les profondeurs (algorithmiques ? méta- ? noires ?) du métavers.

¹⁴ <https://opensea.io/collection/metavrs>