

Les fidèles lecteurs du Flash informatique se souviennent peut-être d'une rubrique parue tout au long de l'année 2006, **mot-croisé**. La règle était: **un** mot, **deux** publications: Flash informatique et EspacesTemps.net, **trois** regards: dessin, informatique et sciences sociales.

Faute d'acteurs, la rubrique s'est mise en hibernation pendant presque 3 ans, il nous a semblé intéressant de la réveiller: **un** mot, **plusieurs** regards. Si une définition vous tente, que ce soit du côté informatique ou sciences sociales, n'hésitez pas à nous en faire part!



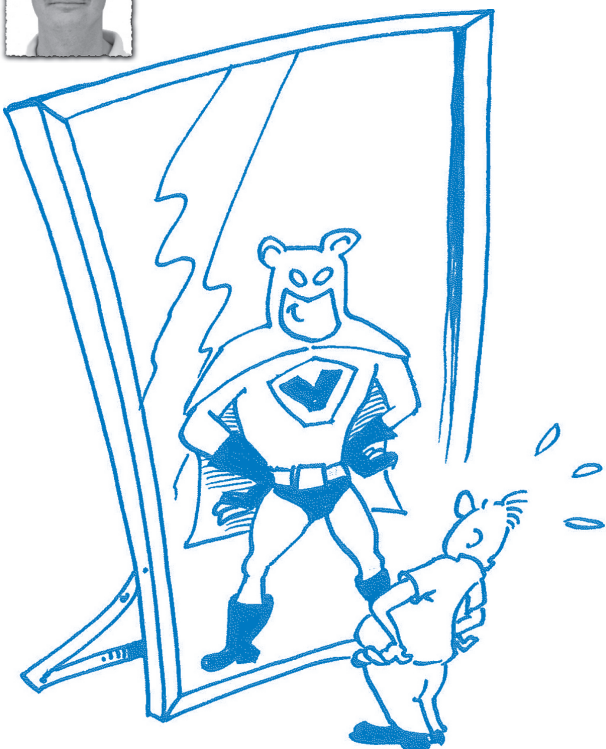
STEPHANE.GOBRON@epfl.ch, EPFL –
LABORATOIRE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

La définition qui suit s'applique en informatique dans le cadre de la synthèse d'images appliquée à la réalité virtuelle.

La Réalité Virtuelle (RV) est un procédé qui permet de s'immerger dans des univers tridimensionnels (3D). Cette technique de communication *homme-machine* consiste à créer un monde 3D permettant à un individu d'interagir en temps-réel. Réaliser une expérimentation, une simulation en RV, demande des compétences multidisciplinaires: d'une part, une solide base technique (informatique 3D, mathématique, physique optique, etc.); d'autre part, bien au-delà de ces aspects purement techniques, elle exige des connaissances profondes en sciences humaines, en sociologie, en physiologie, en psychologie.



ESTEBAN.ROSALES@BLUEWIN.CH



ALEXANDRE JOLLIEN, Aljollien@gmail.com



Le mot virtuel m'évoque celui de *virtù*, la force, l'excellence en latin. C'est d'ailleurs le sens de l'arété grec que les latins ont traduit par *virtù* et qui a donné vertu en français. Le virtuel se rapproche en ce sens de tout ce qui est en puissance, non encore réalisé. La vertu, loin du moralisme, nous invite à développer tout ce qui nous fait pleinement homme, excellentement humain. Il ne s'agit pas de se contenter de soi, de se limiter, mais de suivre en cela l'appel nietzschéen du dépassement de soi. Dès lors, l'horizon se dégage, le champ infini ou presque des possibles nous attend. Le virtuel est donc le lieu de la recherche, de l'invention. Il s'agit de prospecter, d'oser, de trouver l'audace de construire un autre monde. Il nous arrache au déterminisme pour faire de nous des créateurs. Et comme le dit Bergson, la création est liée à la joie. Elle triomphe et atteste que la vie gagne du terrain. Aujourd'hui, le mot virtuel est soit à la mode ou alors il a carrément mauvaise presse. Serait-ce que nous arrachant au réel il nous plonge dans une insatisfaction chronique? Ne pouvons-nous pas fouler impunément ces cieux lointains sans souffrir? Voilà la grande affaire. Comment réhabiliter le rêve? S'il y a un virtuel, fantasmé, édulcoré qui nous sort du réel et nous éloigne de la vie concrète, peut-être devons-nous inventer un virtuel qui au contraire nous enrachine dans ce monde, lui donne sens et découvre son infinie richesse. Un virtuel qui appelle toute notre force et notre élan pour servir des projets comme la paix, la justice. Autrement dit, il ne s'agit pas de s'installer dans la résignation, de se cramponner au statu quo, mais d'oser dégager de nouvelles pistes, de lutter contre des préjugés et d'accomplir le projet nietzschéen toujours d'actualité: nuire à la bêtise. Je rêve d'un virtuel intelligent loin de tout consumérisme qui révèle les forces vives qui habitent un cœur.

Alexandre Jollien, écrivain et philosophe suisse, évoque sa fragilité et le handicap à travers ses livres, ses conférences, ses nombreux articles et ses interviews. À travers le dépassement de soi, il nous invite à cultiver la joie et à la faire rayonner dans notre quotidien. Retrouvez-le sur www.alexandre-jollien.ch/

