

flux et leur tri, pour finalement les catalyser dans cet objet nomade totalitaire qu'est le smartphone, si ce technococon existe et fonctionne, donc, il a encore pour défaut d'être fragmentaire, pas assez englobant, déchiré par endroits... Surtout il fusionne mal les réalités physique et digitale, le réel et le virtuel – pour reprendre d'anciennes catégories caduques.

Le casque d'Apple est une réponse à cet aboutement bâtard des réalités. Il est conscience qu'un être humain ne peut pas vivre dans dix centimètres par cinq. Qu'on ne peut guère faire territoire dix heures par jour dans un parallélépipède d'aluminium aussi étroit qu'une main. À ceci près que nous ne pouvons, pas plus, nous contenter d'un réel qui serait déconnecté des réseaux.

Alors ils ont respatialisé le corps. Par la grâce de la réalité augmentée, qui ajoute à la vision naturelle que nous avons d'un salon, par exemple, une couche d'icônes, d'objets ou de filtres fondue dans ce qu'on regarde. Ils l'ont réinséré, ce corps, dans un espace plus ample. Ils ont dilaté le champ d'interaction à la dimension d'un volume, ils ont évasté l'étendue du monde cliquable à la taille de la pièce où vous êtes, à celle d'une chambre d'hôtel et ils ont remis le corps assis à l'intérieur avec l'environnement numérique en éventail tout autour, toujours disponible. Le rêve! Le rêve parce qu'on peut désormais *habiter* à l'intérieur

du technococon, au cœur du virtuel sans être le moins du monde coupé du réel. Le meilleur des deux mondes, ensemble et superposés. Ou mieux: coajustés et convergents, imbriqués l'un dans l'autre avec cette magie de pouvoir décider à chaque instant quelle proportion du réel je souhaite conserver sous les yeux et quelle couche de virtuel je souhaite y entrelacer.

Nous ne sommes plus dans l'illusion foraine de la simulation même si tout est fait pour rendre *seamless* (sans couture visible) les transitions avec la réalité et leur indistinction subtile. (Y pourvoient le traitement fluide des ombres, le mapping de la pièce, la reconstitution des visages, le son directionnel interprétant les volumes...) Nous sommes dans l'acceptation intelligente de la double réalité (et de ses différences) qui va nous construire comme humains dorénavant. Et qu'il va s'agir de gérer avec pertinence, avec virtuosité, avec souplesse, dans la jouissance d'une magie profane qui fonctionne à la voix, au doigt et à l'œil.

L'antique désir d'être Dieu, la sensation que le monde nous obéit, les pulsions animistes attribuées aux objets, l'outillage des paresse ordinaires et la loi assumée du moindre effort, toute cette économie de désirs humaine, trop humaine, qui culmine avec délice dans les consommations numériques (films et jeux vidéo) trouve dans le casque ouvert un accomplissement élégant.