

Lentilles électroniques... ou comment en prendre plein la vue !

Des ingénieurs chercheurs et des excités de la console se sont mis en tête qu'il était temps de passer à un stade supérieur dans la création de l'homme bionique et de mettre en œuvre cette métamorphose sans précédent. Les plans sur la comète tirés par ces astrologues de la technoscience sont conformes à l'arsenal que l'on connaît déjà qui nous dessine les contours d'un destin digne du Meilleur des mondes.

L'objectif vise à intégrer des systèmes électroniques complexes à la surface d'une simple lentille de contact* en dépassant de nombreux problèmes notamment «les risques de surchauffe de circuits ou les traces de résidus de produits chimiques». Nos spécialistes de l'ingénierie électronique sont déjà satisfaits d'avoir fait supporter à un rat de laboratoire le système pendant plus de vingt minutes; et se gargarisent de l'épaisseur nanométrique des circuits qui permettent d'ores et déjà d'afficher des messages rudimentaires tel que l'indication de la vitesse pour un conducteur. Quel progrès!

Mais les chercheurs espèrent bien sûr aller plus loin concernant l'affichage d'informations diverses et complexes. Quand à la possibilité de recharger les batteries de ces lentilles, les mêmes chercheurs songent à y implanter une micro antenne permettant de recevoir et transformer en énergie des fréquences radio ou de recouvrir partiellement les lentilles de micro panneaux solaires collectant les UV à transformer en énergie. Ce qui sera sans danger pour la santé bien entendu...

A propos des applications futures de ces merveilleuses recherches, il n'est fait aucun mystère du fait qu'elles devraient d'abord intéresser l'industrie militaire (Terminator n'a qu'à bien se tenir), puis « le grand public, avec la navigation internet ou le visionnage de films, mais aussi les joueurs qui ainsi s'adonneraient à leur loisir où et quand ils le souhaiteraient » (pour ceux qui sont déjà accros, c'est super, non?). Accessoirement « ces lentilles pourraient également avoir des applications dans la santé, en venant en aide aux malvoyants en « corrigeant » leur vision, voire en permettant de « zoomer » sur une zone... ». L'auteur de l'article reste flou sur ce dernier point, et pour cause, aucun chercheur sérieux (sic) ne peut s'engager actuellement à donner ou rendre la vue à un aveugle... et les 50 millions d'êtres humains aveugles dans le monde n'ont bien évidemment rien à attendre de cette recherche là. Pour la plupart d'entre eux, c'est la misère qui les condamne à la cécité : une opération de la cataracte permettrait de leur rendre la vue.

L'Organisation Mondiale de la Santé estime que 80% des déficiences visuelles peuvent être évitées ou traitées et milite pour l'application du plan VISION 2020, adopté à l'unanimité en 2003 par la 56e Assemblée mondiale de la santé, qui propose aux gouvernements du monde entier des instruments pour aider à prévenir et traiter des millions de cas de cécité.

Si l'argument santé avancé par les tenants de la lentille multimédias apparaît pour ce qu'il est, fallacieux, on ne peut manquer de s'interroger et s'inquiéter concernant les millions de dollars engloutis dans la mise au point d'une hypothétique prothèse bionique ou dans le meilleur des cas d'une lentille électronique qui nous ferait entrer un peu plus dans le monde machine, la violence et la schizophrénie.

Que penser en effet de la possibilité offerte par ces lentilles d'intégrer des éléments de jeu vidéo à la réalité? Même la console éteinte, « le joueur verrait ainsi apparaître des personnages, des indices, dans des situations de tous les jours »... « Vous pourriez avoir votre vision normale du monde extérieur sur laquelle se superposeraient des images générées par l'ordinateur, telles que des personnages ou des éléments du décor virtuels, mais qui sembleraient appartenir à la réalité » explique-t-on encore... Terrifiant! Et l'on voit bien que ces recherches ne servent

strictement à rien d'autre qu'à renforcer la domination technologique sur le sensible, qu'à asservir un peu plus aux plates-formes multimédias des humains déjà branchés, connectés, surveillés de toutes parts, qu'à faire régner l'immatérialité pour anéantir en nous la possibilité et la volonté de s'approprier et transformer le réel pour plus d'équité et de solidarité.

Juin 2009

Didier Gosselin

**Playstation Magazine, Mars 2008.*