

Fictions, immersions et univers virtuels



Outside Broadcast SNAP test Copyright Blast Theory

Colloque : 27, 28 avril, 9h 45

**Salle 1 ou salle des conseils,
12 place du Panthéon, 75005, Paris**

Ces colloques et recherches associés ont pour objectifs de clarifier les rapports entre trois situations d'immersion : 1) l'immersion du sujet en situation réelle, 2) l'immersion du sujet (lecteur ou spectateur) en situation fictionnelle, 3) l'immersion du sujet en situation virtuelle. Plus précisément, ce sont les situations d'interactions entre ces trois sortes d'univers qui seront abordées car chacun désormais ne peut se concevoir de façon autonome. Mais ce seront aussi les modalités des entrées et sorties entre situation immersive et situation non immersive qu'il faudra envisager pour chacun de ces modes d'immersion.

Comment percevons-nous le monde ? Comment y sommes-nous absorbés ? Les différents attributs que l'on peut attacher à la conscience ordinaire : sélectivité, exclusivité, enchaînement,

unité (Harth, 1993) sont probablement à reconsidérer en situation d'immersion. L'intensité de ces attributs et leurs coordinations sont à mettre en rapport avec la théorie de l'activation et de la nouveauté. Formulée simplement, on considèrera qu'une situation « nouvelle » permet de générer un niveau suffisant d'activation pour que le sujet s'y trouve confronté de façon intense, c'est-à-dire dépossédé d'une conscience scindée et fragmentaire. En situation d'immersion réelle, l'activation de l'attention du sujet est produite directement par son environnement. Perception et action y sont étroitement corrélées. S'il y a recours aux représentations, elles appartiennent en propre au sujet et ne sont pas construites par des tiers.

Toutes différentes sont les situations d'immersion fictionnelle et d'im-

ersion virtuelle produites au moyen de leurres et d'artefacts. Dans les deux cas, il y a immersion mimétique. Celle-ci repose sur la capacité de compter quelque chose « comme » autre chose, ce qui n'est évidemment pas le cas dans la situation réelle. La feintise ludique partagée (en tant qu'activité construite et orientée du sujet) permet de distinguer la situation d'immersion fictionnelle de celle de l'immersion réelle ou mensongère. C'est la modélisation analogique qui caractérise les produits de l'immersion fictionnelle par rapport à d'autres produits types de produits mimétiques. L'immersion fictionnelle utilise les leurres d'une façon qui lui est propre et suppose un découplage entre les données représentationnelles suscitées par les leurres d'une part et le traitement conscient de ces données d'autre part (Schaeffer, 1999).

Qu'en est-il de l'immersion virtuelle ? Peut-on également repérer une forme de découplage entre les données représentationnelles suscitées par des leurres et le traitement de ces données ? N'est-ce pas au contraire le couplage de plus en plus serré entre les leurres et le traitement de ces données par le sujet qui est visé par l'appareillage technique qui sous-tend les univers virtuels ? Pourtant, il serait certainement trop simpliste d'assimiler l'immersion virtuelle à l'illusion. Dans la plupart des cas, le sujet reste conscient des limites qui sont imparties à la modélisation virtuelle. Qu'il s'agisse de l'immersion virtuelle en rapport à une situation réelle (pilote, simulation de vol, Google Earth...) ou en rapport avec un univers inventé, l'immersion virtuelle n'efface pas complètement le cadre réel dans lequel elle est engagée. Enfin, au delà des questions propres à chacun de ces modes d'immersion, que se passe-t-il lorsque l'immersion fictionnelle prend

place à l'intérieur d'un cadre virtuel ? Ces deux modes d'immersion deviennent-ils alors concurrents, complémentaires ou confondus ?

INTERVENANTS POUR LE PREMIER COLLOQUE FRANCO-CANADIEN « IMMERSIONS » PARIS, 27 ET 28 AVRIL 2011

Canada, France, Angleterre, Autriche

Mercredi 27 avril : 9h 45

CONTEXTES ET MÉDIAS

BERNARD GUELTON

Professeur, Université Paris 1
10h - Présentation du colloque
« Immersion et émergence dans les dispositifs fictionnels et virtuels »

OLIVER GRAU

Professeur, Université Danube, Autriche
10h 30 - « Will we ever become used to Immersion? Art History and Image Science »

BRUNO TRENTINI

Post-doc. Université Paris 1
11h 45 - « La dunamis particulière de l'immersion : approches cognitive et esthétique »

ALAIN BERTHOZ

Professeur Honoraire au Collège de France
Membre de l'Académie des Sciences et de l'Académie des Technologies
12h 15 - « La notion d'immersion dans les relations du cerveau, du corps et de l'espace »

COLLOQUES, TABLE RONDE PARIS – MONTRÉAL

Paris, 27, 28, 29 avril 2011, Montréal : 7 et 8 novembre 2011

PHILIPPE DUBÉ

Professeur, Université Laval
15h - « Du tout au tout ou l'appétit glouton du musée »

E. MAGNAN / A. HERBET

Doctorat, Université Paris 1
15h 30 - « Dispositifs et fictions géographiques : une expérience immersive ? »

MARIE-EVE DESJARDINS

Doctorat, UQAM
16h 15 - « Des couloirs de Paris de W. Benjamin aux œuvres et performances interactives : le lieu de passage comme territoire de l'immersion et de la modification du sensorium humain »

GREGORY CHATONSKY

Doctorat UQAM
16h 45 - « Dans les flots »

Jeudi 28 avril : 9h 45

PERFORMANCES, VIDÉOS, JEUX,

OLIVIER CAIRA

Maître de conférences, Université d'Evry, EHESS
10h - « Courir sur les toits : trois approches de l'immersion en jeu vidéo »

CARL THERRIEN

Chercheur post-doctoral, Stanford Libraries, Palo Alto
10h 30 - « L'immersion dans les univers de fiction vidéoludiques: idéalisation de l'expérience »

STEPHANE NATKINS

Professeur, CNAM
11h 15 - « L'immersion vidéoludique »

SAMUEL ARCHIBALD

Professeur, UQAM
11h 45 - « Bienvenue dans la fiction à tous ceux qui y sont déjà : la fiction férale des ARG »

RENÉE BOURASSA

Professeur, Université Laval
14h 30 - « Immersion, performance et effets de présence dans les fictions urbaines géolocalisées »

BERTRAND GERVAIS

Professeur, UQAM
15h - « 'Dali attaqué par le réel !' : variation sur une figure de l'immersion »

LUC COURCHESNE

Professeur, Université de Montréal
15h 45 - « Embarquement pour le cyberspace »

MATT ADAMS

Artiste (BLAST THEORY) Grande Bretagne
16h 15 - « A Machine To See With: location based performances »

fictions & interactions

<http://www.fictions-et-interactions.org>
fictions@fictions-et-interactions.org

FICTION, IMMERSION AND VIRTUAL WORLDS

These symposia and the research associated with them aim to clarify the relationship between three situations of immersion: 1) the immersion of the subject in a real situation, 2) the immersion of the subject (reader or viewer) in a fictional situation, 3) the immersion of the subject in a virtual situation. Specifically, the interactions between these three kinds of universe will be approached because none of them can be conceived separately. But it will also be necessary to consider the modes of inputs and outputs between the immersed and non-immersed positions, for these different immersion modes.

How do we perceive the world? How are we absorbed by it? The various attributes that can be attached to ordinary consciousness (selectivity, exclusivity, continuity, unity; see, for example, (Harth, 1993) are probably to be reconsidered in a situation of immersion. The intensity of these attributes and their coordination need to be compared with the theory of activation and novelty. Put simply, it can be considered that a "new" situation is able to generate a sufficient level of activation, that the subject is confronted so intensively that he/she is deprived of divided and fragmented consciousness. In a real situation of immersion, the activation of the subject's attention is directly generated by his/her environment. Perception and action are closely correlated. If we use representations, then they belong properly to the subject and are not constructed by others.

Fictional immersion and virtual immersion produced by decoys and artifacts are very different from real immersion. In both cases, mimetic immersion exists. This relies on the ability of considering that something is "like" something else, which is obviously not the case in the real situation. The playful, shared pretense (as

an activity built and focused on by the subject) makes it possible to distinguish between a situation of fictional immersion as compared to real or false immersion. This is the analog modeling that characterizes the products of fictional immersion, when compared to other types of mimetic products. Fictional immersion uses decoys in its own way and assumes a decoupling between this data generated by representational lures on the one hand, and the conscious processing of these data on the other hand (Schaeffer, 1999).

What about virtual immersion? Can we also find a form of decoupling between this data generated by representational decoys and the treatment of these data? Is it not rather the increasing treatment of coupling between the decoys and the processing of such data by the subject that is covered by the technical apparatus underlying virtual worlds? However, it would certainly be too simplistic to equate immersion and virtual illusion. In most cases, the subject remains conscious of the limits that are assigned to the virtual modeling. In virtual immersion, in relation to a real situation (flight simulation, Google Earth, etc.), or in connection with an invented universe, virtual immersion does not erase completely the actual context in which it is engaged. Finally, in addition to issues specific to each of these modes of immersion, it can be asked what happens when fictional immersion takes place within a virtual setting. In this case, do these two modes of immersion become competitive, complementary or confused?

Table ronde vendredi 29 avril

Centre St Charles
UFR 4, Université Paris 1
47 rue des bergers, 75015,
Paris

10h - 13h
**« Expérimentation des
dispositifs ludiques et
fictionnels
dans les réalités mixtes »**

**Matt Adams, Blast
Theory**

Artiste, Angleterre

Samuel Archibald

UQAM

Renée Bourassa

Université Laval

Olivier Caira

Université d'Évry, EHESS

Sylvie Daniel

Université Laval, Géoéduc3D

Paul Devautour

Artiste, Shanghai

Philippe Dubé

Université Laval

Christian Globensky

École d'art de Metz

Bernard Guelton

Université Paris 1

Sébastien Kapp

EHESS

Stéphane Natkins

CNAM

Faisant suite au colloque sur les immersions, la table ronde du 29 avril se concentrera sur la question de l'expérimentation des jeux fictionnels dans le cadre des réalités mixtes. On entend par réalités mixtes, l'association entre les univers virtuels et réels. Les questions théoriques abordées dans le cadre du colloque sur la variabilité des postures d'immersions seront cette fois envisagées dans le cadre des mises en œuvres expérimentales des jeux ludiques et fictionnels.

Élaborations des scénarios, objectifs, arrière-plans conceptuels, définitions des acteurs, motivations attendues, contextes urbains, modes de représentations utilisés, cartographies, niveaux d'interactions, degrés d'investissements et élaborations techniques, outils utilisés, événementialités, étendues spatio-temporelles, investissements physiques et corporels (...) formeront quelques points abordés sur la base d'expériences réalisées ou de projets en cours d'élaboration.

Université Paris 1 -
Panthéon-Sorbonne
CERAP, Centre d'Etude et de Recherche en
Arts Plastiques, U.F.R. 04
47/53 rue des bergers, 75015 Paris

Université UQAM, Montréal
Université du Québec à Montréal
Pavillon Judith-Jasmin Local
J-4434 405, rue Sainte-Catherine
Est Montréal (Québec) H2L 2C4, Canada

ORGANISATION

BERNARD GUELTON (UNIVERSITE
PARIS 1),
RENÉE BOURASSA, (UNIVERSITE
LAVAL),
BERTRAND GERVAIS (UQAM)
AURÉLIE HERBET (UNIVERSITÉ PARIS 1)

REMERCIEMENTS AUX UNIVERSITÉS,
LABORATOIRES, ÉCOLES DOCTO-
RALES CONVERTNÉS

COURRIEL :
fictions@fictions-et-interactions.org



NOUVELLES TECHNOLOGIES
NOUVELLES TEXTUALITÉS

figura
CENTRE DE RECHERCHE
SUR LE TEXTE ET L'IMAGINAIRE

UQAM

céráp
centre d'études et de recherches en arts plastiques



Ligne de recherche fictions & interactions, Cerap
<http://www.fictions-et-interactions.org>