

Formes, expériences et dispositifs : la production audiovisuelle face aux technologies « immersives »

Colloque international organisé par le RIRRA 21 de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 et l'ENS Louis-Lumière, les 18 et 19 avril 2019 à l'Université Paul-Valéry (Montpellier 3) et à l'ENS Louis-Lumière (Saint-Denis).

« Un nouvel art serait comme un nouvel organe des sens. Et c'est chose plutôt rare que ceux-ci se multiplient », écrivait en 1924 Béla Balazs à propos du cinéma. Presque un siècle plus tard, cette hypothèse demeure d'actualité, alors que les dispositifs de « réalité étendue » (*eXtended reality*) se développent et modifient en profondeur, *via* les processus d'immersion et d'interaction qu'ils convoquent, tout à la fois les postures spectatoriennes et les formes représentationnelles.

Ces technologies dites « immersives » font l'objet depuis quelques années d'un véritable engouement, principalement suscité par la réalité virtuelle. Ce phénomène paraît néanmoins largement entretenu par les acteurs eux-mêmes et les médias, notamment depuis le rachat de la société Oculus par Facebook en 2014, qui a entraîné d'incessantes opérations de promotion de la part de plusieurs constructeurs de visiocasques toujours plus performants (Oculus Rift, HTC Vive, Samsung Gear, Playstation VR, Pico VR...).

En sollicitant de multiples canaux sensoriels, ces dispositifs, dans leur grande majorité, visent à produire des effets de présence (Waterworth, Mantovani et Riva, 2010 ; Nanipierri, 2017), à « augmenter » nos sens, à brouiller les frontières entre les espaces, physique et simulé. Le sous-titre de l'installation oscarisée d'Alejandro Gonzalez Iñarritu et Emmanuel Lubezki, *Carne Y Arena* (2017), est à cet égard éloquent : « *Virtually present, physically invisible* ». S'il s'applique dans ce cas plus directement au récit et donc aux personnages représentés — les migrants tentant de franchir la frontière qui sépare le Mexique des Etats-Unis —, il traduit aussi bien la dynamique de réception à l'œuvre dans ces dispositifs autour de la problématique de la présence-absence.

Parce qu'ils engagent, selon différentes modalités interactives, le corps et l'appareil psychique du spectateur dans l'espace de représentation et dans l'acte de narration, ils tendent à favoriser des « expériences performatives » (Ford Morie, 2007) où les interfaces paraissent de plus en plus intégrées, et donc transparentes (Bolter et Grusin, 1999).

Jouant tout à la fois sur le régime du simulacre/de la simulation et sur la logique de l'incorporation-dissolution (corps comme interface et corps dans l'image), ils cherchent en effet à réduire l'écart entre l'espace réel et l'espace illusionniste. C'est pourquoi les formes esthétiques qui s'y déploient sont appréhendées en termes d'environnement et d'immersion, suggérant ainsi non seulement une expérience sur un mode englobant, sinon absorbant, mais également une réception plus immédiate. Que reste-t-il alors de l'image et de l'écran dans ces configurations technologiques ? L'image ne devient-elle pas paradoxalement « an-iconique » (D'Aloia, 2018) ? Et l'écran, loin de disparaître, ne s'informe-t-il pas en « archi-écran » (Carbone, 2018) ? Pour définir la nature particulière de l'implication spectatorielle, la notion d'« instanciation » à l'œuvre dans les jeux vidéo (Amato, 2014) ne serait-elle pas plus opératoire que celle d'immersion ?

On constate par ailleurs que les discours d'accompagnement des technologies « immersives » mettent en avant la radicale nouveauté des formes audiovisuelles qu'elles engendrent. Pourtant différents artistes, notamment dans les domaines du cinéma expérimental, de l'art vidéo, ou des arts numériques, ont exploré depuis plusieurs décennies déjà un grand nombre des problématiques esthétiques qui se posent aujourd'hui. Il paraît donc important d'envisager ces technologies sur la longue durée, en les réinscrivant dans la continuité d'une histoire élargie des techniques, des pratiques et des formes (audio)visuelles.

Si ces discours d'accompagnement convoquent le plus souvent la rhétorique de la surenchère (expérience enrichie, réalité étendue, sens augmentés...) pour qualifier la réception particulière induite par les dispositifs de réalité virtuelle, de réalité augmentée ou de réalité mixte, on peut néanmoins s'interroger sur la qualité de l'expérience spectatorielle. Les nouvelles modalités perceptives (et donc cognitives et psychiques) que ces technologies produisent, déterminent-elles pour autant des expériences esthétiques (esthésiques) riches, sinon inédites ? Au-delà de l'empathique, du sensationnel, ou du spectaculaire, l'implication multimodale sur laquelle elles reposent (sensori-motrice, cognitive, physiologique, émotionnelle) est-elle réellement signifiante ? Les formes qu'elles façonnent acquièrent-elles une plus grande valeur expressive ? En proposant un espace de représentation a priori sans « cadre », permettent-elles de construire un point de vue, de structurer un regard ou mieux encore, de rendre à l'œil son « état sauvage », pour reprendre les injonctions surréalistes ?

Ce colloque propose de questionner les formes audiovisuelles induites par les technologies dites « immersives » (réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte) et les modalités de réception qu'elles impliquent. Il s'agira d'en explorer les différents enjeux — techniques, esthétiques, idéologiques, théoriques..., tout en analysant également les discours produits à ce sujet.

Quatre grands axes sont envisagés :

1) Perspective historique des formes « immersives » et archéologie de médias

On insiste en général sur le caractère inédit des formes et de l'expérience engendrées par les dispositifs « immersifs » et sur l'innovation de rupture qu'ils constitueraient. Pourtant ces dispositifs semblent s'inscrire dans une vaste continuité culturelle et technologique. Faut-il remonter au Diorama de Daguerre et aux Passages parisiens chers à Walter Benjamin ? Plus sûrement, on peut voir comme ancêtre des technologies actuelles le Sensorama imaginé par Morton Heilig dans les années 1950, un prototype proposant une cabine dotée de différents dispositifs d'activation multi-sensorielle (images stéréoscopiques en 3D, son stéréo, siège vibrant, arômes...). Si les avancées technologiques récentes du côté des dispositifs VR notamment et les expérimentations créatives autour des contenus proposés renouvellent à l'évidence, les procédés mis en œuvre pour favoriser les expériences immersives, des expérimentations de vue synoptique, d'immersion et d'interaction, d'immédiateté, de transparence — supposé ou avéré — avec les images/le représenté ont indubitablement précédé l'émergence du numérique et des écrans connectés.

2) Formes et processus de création

Quelles sont les formes qui émergent ? Quels sont les processus de création à l'œuvre ? Comment bouleversent-ils les processus traditionnels de fabrication d'un film ? Peut-on encore parler de cadre, de montage, de point de vue, ou doit-on convoquer de nouvelles catégories d'analyse ? Quelle place occupe le son dans cet « espace-image » (Güntzel, 2008) ?

Comment s'y appréhendent la narration et le récit ? Comment s'y élaborent de nouveaux espaces-temps ?

3) Modalités de réception et implication spectatorielle

Au-delà de la dimension prescriptive des termes employés pour qualifier ces nouvelles formes et dispositifs, il paraît nécessaire d'interroger la notion d'immersion. Peut-on spécifiquement la caractériser ? Et corrélativement peut-il y avoir des situations de non-immersion ? Quels sont les procédés utilisés pour construire une continuité entre espace réel et espace simulé ? Comment se trouve engagé, physiquement, sensoriellement et métaphoriquement, le corps du spectateur ? Si son regard se confond avec l' « instance percevante » (Metz), comment investit-il l'image, en termes d'imaginaire, et quels en sont les effets d'un point de vue cognitif ?

4) Valorisation, diffusion et légitimation

Le développement de ces technologies est indissociable d'importants investissements publics et privés. Ainsi avons nous assisté ces dernières années à la fondation de sociétés de production spécialisées, à la mise en place de nombreux dispositifs d'aides à la création (CNC, Beaumarchais-SACD...), et à l'investissement de grands groupes audiovisuels, tels Arte et France Télévisions, dans la production et la diffusion de contenus 360° et VR. Ce processus de valorisation culmine depuis quelques années avec l'apparition de festivals dédiés à la diffusion de ce type de créations (par exemple en France en 2016, le Paris Virtual Film Festival et le VR Arles Festival) et l'apparition de programmations spécifiques dans les festivals internationaux de cinéma les plus connus et reconnus (IDFA et Sundance Film Festival en 2015, Festival de Cannes et Mostra de Venise en 2016, Berlinale en 2018). Il importe de questionner cette dynamique de légitimation et la mettre en perspective, non seulement avec les difficultés que rencontrent les acteurs de ce marché émergent en termes d'exploitation et de consumérisation, mais également avec la tendance récente à la création de lieux ludiques dédiés, de type parcs d'attractions (The Void, East Valley of Science and Fantasy, Illucity...).

Bibliographie indicative

Amato Etienne-Armand, « Pour une théorie unificatrice du jeu vidéo : le modèle analytique de la co-instanciation », *Psychologie clinique*, n°37, 2014.

Bolter Jay David et Grusin Walter, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999.

Carbone Mauro, « Des pouvoirs de l'archi-écran et de l'idéologie de la "transparence 2.0" », in M. Carbone, J. Bodini, A. C. Dalmasso [dir.], *Des pouvoirs des écrans*, Paris, Mimésis, coll. Images, Médiums, 2018.

D'Aloia Adriano, « Virtually Present, Physically Invisible: Virtual reality immersion and emersion in Alejandro González Iñárritu's *Carne y Arena* », *Senses of Cinema*, n°87, juin 2018.

Ford Morie Jacquelyn, *Meaning and emplacement in expressive immersive virtual environments*, Phd Thesis, College Dublin University, 2007.

Fuchs Philippe, *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Paris, Presses des Mines, 2016.

Gumbrecht Hans Ulrich., *Eloge de la présence. Ce qui échappe à la signification*, Paris, Libella-Maren Sell, 2010.

Guelton Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014.

Günzel Stephan, « The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games », *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch (dir), Potsdam, University Press 2008.

Hayles Katherine, *How we became posthuman : virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.

Nanniperi Olivier, *Du réel au virtuel. Les paradoxes de la présence*, Paris, Harmattan, Ouverture philosophique, 2017.

Noë Alva, *Action in Perception*, Cambridge, Bradford Book, MIT Press, 2006.

Waterworth J. A., Waterworth E. L., Mantovani F., & Riva G, « On feeling (the) present: An evolutionary account of the sense of presence in physical and electronically-mediated environments », *Journal of Consciousness Studies*, n°17 (1-2), 2010.

Organisation scientifique

Ce colloque accueillera des chercheurs et des professionnels (cinéastes, producteurs, artistes, concepteur nouveaux médias...).

Nous souhaitons organiser par ailleurs un cycle de présentation/diffusion de projets qui mettront en œuvre les nouvelles modalités de la création et de la réception audiovisuelles.

Modalités de soumission :

Les propositions doivent être transmises par courrier électronique avant le 15 janvier 2019 à : comite.colloquevr@gmail.com

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

La proposition livrée en fichier attaché (titrée au nom de l'auteur) au format rtf, doc ou odt, sera composée de 2 parties :

- une proposition de contribution de 4000 signes maximum (espaces non compris)

Appel à communication

- une courte biographie du(des) auteur(s), incluant titres scientifiques et principales publications récentes.

Les résumés peuvent être rédigés en français ou en anglais. Les communications pourront se faire en français ou en anglais.

Calendrier :

Date limite de soumission : 15 janvier 2019

Notification d'acceptation des propositions : 5 février 2019

Colloque : 18 et 19 avril 2019

Remise des textes complets (30 000 signes maximum, espaces compris) : juillet 2019

Les actes du colloque feront l'objet d'une publication prévue courant 2020.

Comité d'organisation :

Claire Chatelet (Université Paul-Valéry Montpellier 3)

Julie de Faramond (ENS Louis-Lumière)

Vincent Lowy (ENS Louis-Lumière)

Rodolphe Olcèse (Université Paul-Valéry Montpellier 3)

Comité scientifique :

Marie-Paule Cani (École Polytechnique)

Roderick Cover (Temple University, Philadelphie)

Pietsie Feenstra (Université Paul-Valéry, Montpellier 3, RIRRA21)

Jean-Paul Fourmentraux (Université Aix-Marseille, Centre Norbert Elias et EHESS)

Samuel Gantier (Université Polytechnique Hauts-de-France, laboratoire DeVisu)

Karleen Groupierre (Université Paul-Valéry, Montpellier 3, RIRRA21)

Martin Lefevbre (Université Concordia, Montréal)

Gian Maria Tore (Université du Luxembourg)

Pia Tikka (Baltic School of Film, Media, Arts and Communication, Tallinn University)