

Les relations entre corps et espace(s) dans les expériences de réalité virtuelle en *free roaming*¹ : de l'immersion à l'incorporation ?

La métaphore de l'immersion — à savoir la plongée dans un liquide — est utilisée d'une manière systématique dans le discours des industriels qui développent de nouveaux outils de diffusion (casque de réalité virtuelle, lunettes de réalité mixte) et dans le discours culturel et médiatique qui accompagne les créations conçues pour ces dispositifs, comme si la technologie non seulement prédéterminait, mais également homogénéisait l'expérience de réception. Les multiples potentialités esthétiques/esthésiques offertes par ces œuvres, la diversité des dispositifs proposés, la disparité des publics impliqués — et donc des réceptions — semblent en effet se dissoudre dans une immersivité qui apparaît constitutive, à la fois en tant que principe esthétique et « horizon d'attente² ». Mais qu'est-ce qui est véritablement immersif dans ces expériences qualifiées précisément de façon quasi performative d'« immersives » ? Est-ce ce qui est recherché en priorité par leurs concepteurs/conceptrices ? Et si oui pour provoquer quoi ?

Réduire l'immersion à la dimension technologique du corps appareillé et à la dimension « explorable » ou interactive de l'environnement virtuel proposé via le visio-casque ne dit rien de l'implication réelle du corps physique — de la spatialité du corps et de la perception de l'espace — ni de l'implication émotionnelle et affective du « corps propre », ce corps qui, selon Maurice Merleau-Ponty, est celui qui dévoile et en même temps soutient la subjectivité et se révèle le principe de toute perception³. Si à l'instar de William James, on considère que les émotions esthétiques sont essentiellement corporelles⁴, et à l'instar d'un autre représentant de la philosophie pragmatiste, John Dewey, que « c'est à l'étendue et au contenu des relations que l'on mesure le contenu signifiant d'une expérience⁵ », alors il importe d'appréhender les expériences artistiques que nous offrent les dispositifs de réalité virtuelle ou de réalité mixte à l'aune des relations qu'elles engagent, entre le corps (percevant et vécu) et les espaces (réel, virtuel ; corporel, péricorporel, émotionnel ; et encore, scénique, représentationnel, narratif). C'est bien dans cette confrontation du corps (en mouvement⁶) à des espaces aux dimensions multiples que se dessinent les configurations possibles d'une immersion signifiante. Je propose d'examiner ces relations spécifiques entre corps et espaces à travers deux expériences de réalité virtuelle en *free roaming* : *Rencontres* de Mathieu Pradat (projet en cours) et *#ALPHALOOP* d'Adelin Schweitzer (2020).

Présentation bio

Claire Chatelet est maîtresse de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'Université Paul-Valéry (Montpellier 3), membre du RIRRA21 et membre associée au groupe de travail

¹ Ce terme est utilisé pour qualifier les expériences en déambulation.

² Pour reprendre la notion forgée par H. R Jauss pour la théorie littéraire (*Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1978).

³ *La phénoménologie de la perception* (1945), Paris, Gallimard, 2005.

⁴ *Philosophie de l'expérience. Un univers pluraliste* (1909), Paris, Les empêcheurs de penser en rond, 2007.

⁵ *L'art comme expérience* (1934), Paris, Gallimard, collection « Folio essais », 2005.

⁶ Alain Berthoz a montré les liens essentiels entre la relation motrice à l'espace et la relation intellectuelle à l'espace. C.f. *Le sens du mouvement*, Paris, Éditions Odile Jacob, 1997.

« Intelligence artificielle, art et créativité » du CIS (Centre Internet et Société) du CNRS. Sa recherche porte sur les nouvelles formes d'écriture audiovisuelle conçues pour les écrans mobiles (tablettes tactiles, terminaux hybrides, smartphones, casques de réalité virtuelle) et les environnements de réalité mixte, à travers un double questionnement : quels sont les enjeux esthétiques/esthésiques et narratifs des formes connectées, interactives ou participatives ? Comment le corps du spectateur-utilisateur se trouve engagé dans ces dispositifs et devient lui-même une interface ?

Elle a publié notamment *Les dispositifs immersifs : vers de nouvelles expériences de l'image et du son* (Cahier Louis-Lumière, n°13, 09/2020) et *La Fémis Présente : La réalité virtuelle, une question d'immersion ?* (Éditions Rouge Profond, 2019).

Elle oriente actuellement son travail de recherche sur la question des algorithmes d'Intelligence Artificielle dans la création.



Apparition et multiplication de *La Foule* dans *Rencontres*. Les interactions des utilisateurs génèrent les personnages. Le niveau de détail de leur enveloppe varie en fonction de la position utilisateur, tandis que les particules blanches dépendent de sa quantité de mouvement.

Atelier de création public n°1 autour de *Rencontres #1 La Foule* (configuration : utilisateur unique, plateau 6 m x 6 m, 5 à 8 mm d'eau), *Multifest*, Quito, Équateur.



#ALPHALOOP : les participants et le Méta



#ALPHALOOP : les participants et LUI