

Fictions et interactions : les fictions artistiques et la question de l'espace

BERNARD GUELTON

■ 190

Bernard Guelton desenvolve, desde o final dos anos 80, produções artísticas e intervenções que questionam os contextos sociais e arquitetônicos. A questão das relações entre arquitetura e ficção caracteriza parte de suas criações concebidas para atores e lugares específicos. Comprometido com a concepção e curadoria de exposições, além da criação artística pessoal, Guelton já realizou cerca de cinquenta exposições dentro e fora da França. No contexto acadêmico lidera a linha de pesquisa e Fictions & Interactions (Ficções & Interações) do Institut Acte da Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Esta linha de pesquisa tem como objetivo analisar as características da ficção em termos de práticas artísticas e visuais. Sua principal contribuição é confrontar as abordagens realizadas pela teoria literária e filosofia da linguagem da ficção canônica (literatura e cinema), com as ficções artísticas, raramente estudadas. A linha reúne artistas, filósofos e teóricos literários. Entre as suas principais publicações estão *Images et récits* (Dir.) L'Harmattan, 2013 ; *Fiction et médias, intermédialités dans les fictions artistiques* (Dir.), Publications de la Sorbonne, 2011 ; *Les arts visuels, le web et la fiction* (Dir.), Publications de la Sorbonne, 2009 ; *Archifiction: quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Publications de la Sorbonne, 2007 ; *L'exposition, interprétation et réinterprétation*, L'Harmattan, 1998. <http://www.fictions-et-interactions.org>
<http://www.archifiction.org>
<http://search-site.univ-paris1.fr/index.php?s=bernard+guelton>
<http://www.institut-acte.cnrs.fr/fictions-interactions>

■ RÉSUMÉ

Dans cette courte présentation, je vais esquisser quelques questions sur les rapports possibles entre l'espace et la fiction puis je vais faire un aperçu sur l'évolution de la ligne de recherche *Fictions et interactions*. Dans la première partie, je vais aborder trois questions : 1) le rapport entre la fiction et l'espace des images, 2) les espaces immersifs et 3) trois exemples d'œuvres artistiques et performatives qui mettent en jeu les espaces en réalités alternées.

■ MOTS-CLÉS

Fiction, espace, immersion.

■ RESUMO

Nessa curta apresentação, vou esboçar algumas questões sobre as relações possíveis entre o espaço e a ficção, depois farei um panorama da evolução da linha de pesquisa *Fictions & Interactions* (Ficções & Interações). Na primeira parte abordarei três questões: 1) a relação entre a ficção e a espacialidade das imagens; 2) os espaços imersivos; e 3) três exemplos de obras artísticas e performativas que põem em jogo a noção de espaço em realidades alternadas.

■ PALAVRAS-CHAVE

Ficção, espaço, imersão.

191 ■

I. La question de la fiction et de l'espace

A. Fictions

En intitulant cette intervention *Fictions et interactions : les fictions artistiques et la question de l'espace*, je dois préciser une approche des deux notions clés qui sont la fiction et l'espace. Les termes de fiction accolés à celui d'espace sont largement polysémiques. Je voudrais donc ici tracer quelques repérages. Commençons par celui de *fiction*.

1) Le premier repérage distingue entre les fictions artistiques et les fictions canoniques. J'entends par fictions canoniques les fictions littéraire ou cinématographique pour lesquelles la notion de fiction est la plus couramment admise. Dans les fictions artistiques, l'expérience concrète de l'espace est fondamentale et vient s'articuler de façon particulière avec les espaces représentés et imaginés.

2) Le second repérage renvoie aux trois significations — ou trois dimensions — couramment admises par l'ensemble des dictionnaires en ce qui concerne le terme de fiction : a) la première dimension est celle de la simulation, de la dissimulation et du mensonge (l'intention volontaire de tromper est évidemment à exclure dans une approche plus précise) ; b) la deuxième dimension du terme de fiction est celle d'une construction imaginaire ; c) la troisième concerne le registre de la supposition, ou d'une hypothèse, qui permet l'élaboration d'un raisonnement¹. Je résumerai ces trois dimensions de la fiction par celle de la *simulation, de l'imagination, et de la supposition*.

3) Enfin de façon plus savante, je ferai appel ici à la proposition de Jean- Marie Schaeffer qui distingue quatre attracteurs sémantiques qui témoignent de la polysémie et de la diversité du terme de fiction : *l'illusion, la feintise, le façonnage et le jeu*. Je cite :

¹ Je me base ici sur *Le trésor de la langue française informatisé* : <http://atilf.atilf.fr/>

Chacun de ces attracteurs implique une vision différente de la fiction : le rapprochement avec l'illusion l'a attirée dans l'orbite de la catégorie de l'erreur, le centrage sur l'idée de feintise l'a rapprochée du mensonge, la mise en avant du façonnage ou du modelage a fait apparaître le facteur de l'invention (et parfois de l'artifice), enfin la perspective du jeu l'a versée du côté de l'enclave pragmatique².

4) Plusieurs caractéristiques sont habituellement associées au terme de fiction : *narration* ou récit, *mimésis* ou illusion, *immersion* ou absorption. Il s'agit à chaque fois de caractéristiques secondaires mais non définitives.³ Elles engageront néanmoins des approches théoriques de la fiction, tout d'abord pour préciser les différences entre chacune des approches du terme de fiction, ensuite pour déterminer l'importance de la narration, de l'illusion et de l'immersion.

5) Trois grands types d'approches relèvent des études sur la fiction. a) *l'approche sémantique* ou celle des contenus fictionnels, b) *l'approche syntaxique* ou celle des formes de la fiction (Y-a-t-il des caractéristiques spécifiques au récit fictionnel ?) c) *l'approche pragmatique* ou celle des usages et des positionnements et interactions entre auteur et destinataire.

B. Espaces et fiction

■ 192

1. Espace narratif

Du point de vue des fictions canoniques (littérature, cinéma), la question du récit est très importante. Il convient donc d'examiner la question de l'espace de ce point de vue avant d'envisager ensuite la question des images ou des pratiques artistiques contemporaines. Dans les théories traditionnelles du récit (Ricoeur, Genette), l'approche de l'espace narratif s'est concentrée habituellement sur la temporalité en négligeant la question de l'espace lui-même (sauf à considérer la notion d'espace narratif d'une façon à ce point métaphorique, qu'elle en revient à désigner l'espace des acteurs, des modes narratifs et la mise en séquence du récit comme *espace narratif*). Ces approches sont en train de changer et l'espace est devenu désormais un objet de l'enquête en narratologie.

Je cite Marie-Laure Ryan :

Bien que l'espace ait été longtemps minimisé dans les théories qui ont considéré la narration comme un art du temps, il est désormais de plus en plus sujet d'attention comme quelque chose de plus qu'un simple arrière-plan pour l'intrigue. Les théoriciens mettent désormais en évidence le rôle critique qu'il joue dans de nombreuses sortes de narration. Cela est particulièrement vrai des narrations numériques, cybernétiques et virtuelles contemporaines dans lesquelles le temps et l'espace jouent un rôle complémentaire si ce n'est d'égale importance. De nouvelles études des noms de lieux, les politiques des noms de places, les controverses à propos des textes inscrits dans le paysage, tous ces éléments mettent en avant les connexions entre les mondes vécus et ceux du texte. Notre [projet] va au-delà d'une simple

² J.-M. Schaeffer, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », in **Vérités de la fiction**. L'Homme, 2005. p. 20.

³ On pourrait y ajouter également, la notion de contrat qui relève d'une approche pragmatique de la fiction.

étude synthétique sur ces recherches récentes et va plus loin [&] en faisant converger quatre aspects : 1) l'espace représenté par la narration dans une variété de niveaux et d'échelle, 2) les références spatiales du texte qui sont les descriptions, les représentations ou implications de l'espace réel dans la narration, soit les contenus renvoyant à des localités particulières, 3) la forme spatiale du texte, 4) l'espace comme cadre et contenu du texte⁴.

L'ensemble de ces remarques permet d'envisager avec intérêt un domaine depuis longtemps au centre des préoccupations artistiques qui est celle de *l'espace*. Comme cette deuxième notion est plus vaste et problématique, je vais l'aborder maintenant du point de vue des pratiques artistiques en essayant d'aller du simple au complexe ou plutôt en partant des images planes jusqu'aux pratiques performatives dans les réalités mixtes.

2. Espaces des images

a) Le problème de la fictionalité des images

La question de la fictionnalité des images ne fait pas consensus et elle est largement débattue. Si l'ouvrage de Kendall Walton (*Mimesis as Make-believe*) est une tentative pour définir la fiction comme représentation dans les arts, c'est à dire pour déterminer ce qui est commun au *Dimanche sur l'île* de la Grande Jatte de Seurat, au *Conte de deux villes* de Dickens, à *La Mort aux trousses* d'Hitchcock, à *La Flûte enchantée* de Mozart, au *David* de Michel-Ange (...) de nombreux auteurs refuseront une conception aussi élargie de la notion de fiction. Lorenzo Menoud dans *Qu'est-ce que la fiction ?* considère que la fiction n'appartient ni à la photographie, ni à la peinture et encore moins à la sculpture car aucun de ces médiums n'a la capacité à se développer de façon *discursive*. Marie-Laure Ryan quant à elle, affirme que:

Tous les médias présentent une zone d'indétermination. L'importance de cette zone varie en fonction du support, proportionnellement à la capacité du médium à construire des vérités précises et à raconter une histoire.⁵ Le langage verbal a cette capacité de transmettre des informations précises dans une forme narrative, ce que ne peut faire une image peinte, dessinée ou photographiée qui laissent à l'observateur une grande latitude de points de vue et d'interprétation. Les images remettent davantage en cause la théorie de la fictionnalité parce qu'elles sont incapables d'énoncer des propositions de manière non ambiguë, comme l'a remarqué

⁴ Marie-Laure Ryan. **Space, place and story**: Toward a spatial theory of narrative, projet d'ouvrage collectif, 2011. Dans une approche plus précise, Marie-Laure Ryan définit l'espace narratif comme « l'environnement physique existant dans lequel vivent et se déplacent les personnages » (Buchhoz & Jahn, 2005). Elle distingue : a) le cadre spatial : l'environnement immédiat des événements réels, les différents endroits déployés dans le discours narratif ou par la représentation (Ronen, 1986), b) le contexte : l'environnement socio-historico-géographique dans lequel l'action se déroule, c) l'espace de l'histoire : l'espace relevant de l'intrigue, cartographie des actions et des caractères, d) le monde narratif (ou l'histoire) : l'espace de l'histoire complété par l'imagination du lecteur sur la base de son savoir culturel et de son expérience réelle du monde (Ryan, 1991), et enfin e) l'univers narratif : le monde (entendu au sens spatio-temporel du terme) présenté comme réel dans le texte, auquel s'ajoute les mondes contrefactuels élaborés par les personnages comme les croyances, espoirs, peurs, spéculations, réflexion hypothétique, rêves et fantaisies.

⁵ Marie-Laure Ryan, « Fiction, cognition et médias non verbaux », **Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques**. Bernard Guelton (dir.), Publications de la Sorbonne, 2011. p. 27.

Jean-Marie Schaeffer développe un propos plus riche et plus nuancé en admettant que certains types d'images et notamment la peinture peuvent relever du mode fictionnel.

b) Espace plan et la représentation illusionniste d'un espace

Le débat sur la fictionalité des images peut s'engager autrement qu'avec son rapprochement avec l'univers du langage. C'est alors plutôt l'approche philosophique qui sert de point d'appui. Ainsi, qu'en est-il de l'espace plan des images ? Comment un support à deux dimensions peut-il générer une représentation, voire un espace à trois dimensions ? *L'histoire* pour aller vite se déploie à partir des positions de Ernst H. Gombrich sur la perception illusionniste des images et celle de Richard Wollheim sur la double perception. Voici une citation d'Ernst H. Gombrich qui rend compte du problème d'exemples d'images ambiguës pouvant être interprétées de plusieurs manières:

Plus que la souplesse et le caractère révocable de la représentation, ce qu'il est intéressant de retenir de ces expériences, c'est l'aspect exclusif de l'interprétation [...] ⁷. Nous n'avons nullement conscience d'une présentation ambiguë ; simplement, nous nous livrons à différentes interprétations. C'est le "remplacement" d'une interprétation par une autre qui nous permet de rendre compte que, sur le même contour, peuvent être projetées différentes formes. Nous pouvons nous exercer à passer plus rapidement d'une interprétation à une autre, nous pouvons même hésiter entre différentes projections possibles, mais nous ne pouvons pas adapter concurremment deux sortes d'interprétations ⁸.

Richard Wollheim:

En regardant une surface adéquatement marquée, nous sommes visuellement conscients à la fois de la surface marquée et de quelque chose qui est devant ou derrière quelque chose d'autre. J'appelle ce trait de la phénoménologie "double perception". Mon dessein ayant été au départ de définir ma position par opposition à la conception de Gombrich qui postule deux perceptions alternées, tantôt toile, tantôt nature — sur le modèle de l'analogie trompeuse du tantôt canard, tantôt lapin — j'ai identifié la double perception avec deux perceptions simultanées : l'une de la surface de l'image, l'autre de ce qu'elle représente. Plus récemment, j'ai remis en chantier la double perception et je la comprends désormais dans les termes d'une unique expérience comportant deux aspects que j'appelle configurationnel et

⁶ Marie-Laure Ryan, In: *Ibid.*, p. 19. Prenons cette phrase : « Le chat est sur le coussin. » Elle a un argument bien défini : chat. Grâce à l'article défini, elle saisit un référent spécifique : ce chat, et pas un autre. Son prédicat nous dit qu'il est question d'une propriété spécifique du chat : être sur un coussin. Il ne s'agit pas de sa race, de sa couleur, ou de sa position précise sur le coussin. Le message d'une image représentant un chat sur un coussin est beaucoup plus flou. Le spectateur identifiera certainement l'image comme représentant un chat, mais au lieu de réfléchir sur le fait que le chat est sur le coussin, il peut fixer son attention sur les yeux verts du chat, sur son épaisse fourrure, sur son regard tourné vers le photographe, etc.

⁷ [...] Il est facile de découvrir dans cet "œil de bœuf" un visage vu de face, un bouton de manchette, ou une lettre ; mais ce qui doit être difficile — impossible à vrai dire — c'est d'apercevoir tout cela en même temps.]

⁸ Ernst H. Gombrich. *L'art et l'illusion*. 1960, Editions Gallimard, 1987. p. 296.

récongnitionnel⁹.

Selon Anne Rebol, des études récentes en sciences cognitives tendent à fournir des bases neurologiques convergentes avec la théorie de Wollheim plutôt que celle de Gombrich. On a compris que ce débat s'inscrit dans la perspective d'une compréhension de la dimension illusionniste des images qui peut rejoindre une partie du débat sur le caractère fictionnel des images. L'illusion peut fournir selon Montalbetti¹⁰ un paradigme pour l'immersion fictionnelle (que nous aborderons plus loin) en ce sens que le rapport à la fiction fonctionnerait sur le mode de l'illusion d'optique. Dans l'illusion d'optique, je reconnais que je suis trompé tout en maintenant ma *fausse* perception toujours active. Mais pour que l'illusion puisse fonctionner pleinement au sens courant de la fiction il lui manque une dimension temporelle construite comme telle (et non une simple temporalité du système perceptif). Cependant, sans voir dans cette dimension temporelle une nécessité, Jean-Marie Schaeffer prend l'exemple d'une image de Licorne (produite par un artiste qui ne croit pas aux licornes à destination d'un spectateur qui lui-même sait que les licornes n'existent pas...) comme un exemple *simple* et incontournable d'une image fictionnelle.

c) Espace séquentiel

195 ■

À la différence de l'image unique, une grande partie des théoriciens qui se sont penchés sur la fiction reconnaîtront cette fois, dans une série d'images fixes successives, la possibilité de construire une fiction. Nous trouvons là la situation classique de la bande dessinée, et de façon souvent plus problématique, les fresques peintes représentant des personnages dans une série d'actions ou encore les tableaux décomposant dans l'espace différents moments d'un événement. Par exemple, le personnage du Christ peut se trouver répété à des endroits distincts du tableau à des étapes importantes de sa vie ou de sa Passion. La constitution d'un espace séquentiel peut donc prendre différents aspects en isolant clairement et de façon distincte plusieurs images successives, mais aussi en mettant en scène dans un seul tableau un événement produisant une série d'attitudes et d'effets sur différents personnages dans des parties distinctes du tableau. (Voir par exemple : « Homme tué par un serpent » de Nicolas Poussin) Ainsi, un tableau de Poussin peut représenter un événement sans recourir à une succession d'images isolées mais en articulant plusieurs actions dans différentes parties du tableau qui s'apparente alors à une scène de théâtre.

d) Espace cinématographique

S'il existe un médium autre que le langage pour lequel la distinction entre fiction et non-fiction est unanimement considérée comme pertinente, aussi bien pour les théoriciens que pour le grand public, c'est bien le cinéma. La pertinence de cette distinction vient du fait que le cinéma peut être utilisé pour transmettre des vérités au sujet du monde réel. Dans un film documentaire, la caméra enregistre

⁹ Richard Wollheim, « La représentation iconique », **Esthétique contemporaine, art, représentation et fiction**. Textes réunis par J.- P. Cometti, J. Morizot, R. Pouivet, Ed. Vrin, 2005. p. 234.

¹⁰ Christine Montalbetti. **La fiction**. Ed. GF Flammarion, 2001. p. 229.

deux types d'événements: premièrement, des événements survenus dans le monde indépendamment de leur enregistrement, par exemple les efforts des sauveteurs après un tremblement de terre, et deuxièmement, des événements mis en scène pour la caméra, dans lesquels les gens accomplissent de vraies actions ou parlent en leur nom propre sans jouer de rôle. Le film de fiction, lui, enregistre des événements simulés qui ne comptent pas dans le monde réel, à savoir le jeu des acteurs, et il demande au spectateur de faire semblant que les acteurs sont réellement les personnages¹¹.

Le cinéma, les séquences d'images ont cette capacité à transmettre des informations factuelles sous une forme narrative qui les rapproche du langage. La distinction entre fiction et non-fiction est alors pertinente. Le grand public les reconnaît comme des supports qui peuvent témoigner d'événement réels ou au contraire mettre en scène des actions ou des situations imaginaires, autrement dit comme des formes fictionnelles.

Dans son acception traditionnelle, l'espace filmique au sens primaire, est « une image unitaire, plate et cadrée, qui produit une illusion de profondeur, et qui est constituée du champ et du hors champ »¹². Il est difficile néanmoins de ne pas lui adjoindre deux caractéristiques fondamentales qui sont le montage de plans discontinus et l'articulation du son et de l'image. Ce sont des régimes plus généraux fondés sur des écarts qui construisent au sens large l'espace du film. C'est l'artifice des situations, des actions et des personnages à l'intérieur de cet espace cinématographique associé qui le qualifie comme fiction. Mais bien entendu, ces éléments de construction du film sont susceptibles de produire sur le spectateur un puissant sentiment d'immersion comme je vais maintenant en donner différents exemples.

C. Espaces immersifs

S'il est une notion qui implique particulièrement l'espace, c'est bien celle d'immersion. À travers cette notion, c'est la totalité de l'individu qui est plongé dans un environnement physique et/ou mental. L'insistance sur cette notion et trois exemples permettront de préparer l'aperçu qui va suivre sur les activités de la ligne de recherche Fictions et Interactions.

Que doit-on entendre par immersion ?

L'immersion peut être conçue comme un effet de présence d'intensité variable, physique¹³, mental¹⁴, émotionnel produit en situation réelle ou en situation d'appréhension d'une représentation elle-même réaliste ou illusoire (artistique ou non artistique). Les perceptions et consciences visuelle, auditive, kinesthésique constituent autant de modalités différentes ou complémentaires à même de produire un sentiment d'absorption physique, mental et émotionnel. L'immersion est une situation éminemment spatiale, celle d'une plongée du sujet dans un environnement physique ou mental.

¹¹ Marie-Laure Ryan, « Fiction, cognition et médias non-verbaux », in Bernard Guelton, (dir.), **Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques**. Publications de la Sorbonne, 2011. p. 20.

¹² Jacques Aumont, Alain Bergala. (...), **Esthétique du film**. Nathan Université. 1993.

¹³ Et/ou

¹⁴ Et/ou

Je vais donc considérer trois situations immersives : réelle, virtuelle, fictionnelle. Si les immersions virtuelles et fictionnelles ont fait l'objet d'études plus ou moins nombreuses, l'immersion en situation réelle reste plus incertaine dans ce qu'elle est censée recouvrir. On admettra cependant qu'être impliqué fortement dans une émotion, une situation urbaine ou un paysage par exemple, relève d'autant d'immersions en situation réelle. Les termes de réalités alternées utilisés habituellement dans le contexte du jeu recouvriront ces trois domaines dans leurs associations ou compétitions. S'agissant d'art et de jeu, la fiction sera considérée dans une acception restrictive telle qu'a pu la définir J.-M. Schaeffer (1999) : une feintise ludique partagée. *Virtual* recevra son sens général d'un potentiel actualisable (Lévy, 1998), mais aussi dans ses contextes technologiques et numériques pouvant associer simulation numérique et télé-présence.

1. L'immersion fictionnelle

Dans les conditions ordinaires de la projection cinématographique, chacun a pu observer (...) que les spectateurs à la sortie, brutalement rejetés par le ventre noir de la salle dans la lumière vive et méchante du hall, ont parfois le visage ahuri (heureux ou malheureux) de ceux qui se réveillent. Sortir d'un cinéma, c'est un peu comme se lever : pas toujours facile (sauf si le film était vraiment indifférent)¹⁵.

197 ■

« L'immersion nécessite de la fluidité, de la complétude et un espace-temps continu qui se déploie doucement, tandis que le corps imaginaire se déploie dans le monde fictionnel »¹⁶.

Si la première citation marque la rupture brutale de ce mode d'absorption avec le retour à *la vie ordinaire*, la seconde évoque une conception de l'immersion fictionnelle fluide, complète et continue. Le dispositif cinématographique est particulièrement efficace pour provoquer une inversion des rapports entre activité imaginative et la perception du monde ordinaire au profit quasi exclusif du premier. Ce renversement est nettement moins marqué dans l'absorption littéraire qui engage la fiction dans un rapport de coexistence ou de superposition entre deux mondes. Le contexte du jeu en réalités alternées va considérablement modifier ce mode traditionnel de l'absorption fictionnelle en mettant en concurrence directe la perception du monde ordinaire désormais démultiplié par les outils virtuels. Quatre caractéristiques de l'immersion fictionnelle sont proposées par Schaeffer¹⁷: 1 - Un état d'activation imaginative qui inverse le rapport habituel entre imagination et perception, 2 - Un état scindé avec coexistence et interpénétration de deux mondes, 3 - Un état dynamique rétroactif, 4 - Un état d'investissement affectif. Ces quatre états typiques des fictions canoniques sont à reconsidérer de façon très importante dans les jeux en réalités alternées¹⁸.

¹⁵ Metz, C. **Le signifiant imaginaire**. Psychanalyse et cinéma. UGE, coll. « 10/18 ». p. 143, cité par J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction*, op. cit., p. 180 à propos de « l'inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative. »

¹⁶ Ryan, M.-L. **Narrative as Virtual Reality**, op. cit., p. 352. *Immersion wants fluidity, wholeness, and a space-time continuum that unfolds smoothly as the imaginary body moves around the fictional world.*

¹⁷ Schaeffer, J.-M. **Pourquoi la fiction ?** Seuil, Paris, 1999, pages 179 – 198.

¹⁸ Voir B. Guelton, « Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées, dispositifs ludiques et fictionnels », À paraître dans la revue *Interfaces numériques*.

2. L'immersion virtuelle

Il y a trois niveaux d'interaction et d'immersion dans les univers virtuels.

Philippe Fuchs (1999) propose une architecture hiérarchique fondée sur une approche anthropocentrique. Le modèle qui s'inscrit dans une démarche cognitive comporte trois niveaux. 1) Niveau des interfaces sensori-motrices qui réalisent le lien avec le monde physique, niveau qualifié « d'immersion et interaction sensori-motrices ». 2) Niveau du mental, qui correspond à la pensée de l'opérateur, à travers des schèmes qu'il a acquis dans des situations réelles, et qu'il utilise en interaction avec un monde virtuel. 3) Niveau de la tâche ou la fonction à réaliser, caractérisé par l'expression immersion et interaction fonctionnelles¹⁹.

Ainsi, l'importance des interfaces sensorimotrices et l'importance de la tâche ou celle de la fonction à réaliser sont deux caractéristiques fondamentales qui distinguent nettement l'immersion virtuelle de l'immersion fictionnelle lorsque ces deux modalités ne sont pas combinées. Par contre, le niveau mental est commun aux deux types d'immersions.

■ 198

3. L'immersion en situation réelle

L'immersion en situation réelle reçoit un sens plus incertain que l'immersion en situation virtuelle ou fictionnelle. On admettra néanmoins qu'être impliqué fortement dans une émotion, une situation urbaine ou un paysage par exemple relève d'autant d'immersions en situation réelle. 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'immersion 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.

Dans l'immersion fictionnelle traditionnelle, le rapport à l'espace est donc scindé : l'espace réel environnant existe toujours mais il est neutralisé au profit des espaces imaginés par le lecteur ou le spectateur. Dans l'immersion virtuelle, les interfaces sensorimotrices deviennent déterminantes et constituent avec l'espace mental, et celui de la tâche à réaliser, trois *espaces* en interactions auxquels il faut ajouter le cadre physique environnant dans lequel se déroule l'immersion virtuelle. L'immersion en situation réelle comme on l'a vu, n'est pas sans poser certaines difficultés de définition. Dans ce troisième cas, soit le corps et les actions du sujet sont immergés ou englobés par l'espace physique cette fois non médié ou représenté, soit une situation émotionnelle également non médiée ou représentée occupe la quasi-totalité de la conscience du sujet.

¹⁹ Grumbach, A., **Cognition virtuelle, réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques**. GET / ENST Paris, 2004.

4. L'immersion dans les réalités alternées

L'immersion en situation réelle forme le point de vue privilégié pour envisager les réalités alternées. C'est à partir d'une situation réelle que s'envisage prioritairement une situation virtuelle ou une situation fictionnelle, alors que les passages, associations ou transferts d'une situation virtuelle à une situation fictionnelle (ou vice versa) sont plus complexes. Dans le domaine vidéo-ludique par exemple, l'association des univers virtuels et fictionnels se produit le plus souvent par inclusion d'une situation fictionnelle au sein d'un dispositif virtuel. Dans l'exemple *A Machine to See With*, du groupe d'artistes Blast Theory les immersions et les tensions entre ces trois univers sont présents et puissants et peuvent être décrits sous la forme d'emboîtements réciproques.

L'immersion dans les réalités alternées forme une question essentielle. Elle peut être considérée de deux façons contradictoires ou complémentaires : 1) soit l'on considère que le passage d'une *réalité* à une autre, d'une immersion à une autre est contre-immersive, 2) soit l'on considère qu'il y a une absorption propre à ces passages ou associations qui est elle-même immersive. Mais ce sont aussi les modalités des entrées et sorties entre situation immersive et situation non immersive qu'il faut envisager pour chacun de ces modes d'immersion. L'espace dans les réalités alternées rassemble différents espaces en situations de *frottements*, de complémentarité, d'inclusions ou d'exclusions réciproques.

199 ■

a) *Can You See Me Now ?*

Dans *Can You see Me Now ?* ces réalités alternées sont appréhendées à travers l'expérience d'une course-poursuite entre deux groupes de joueurs : les coureurs dans la ville et les joueurs en ligne situés n'importe où dans le monde. Les coureurs dans la ville doivent identifier et localiser les joueurs en ligne à travers une représentation synthétique de la ville. Au moyen de leurs avatars et de leurs localisations GPS, les joueurs sont localisés dans la ville réelle et la ville simulée. Les échanges audio entre les coureurs sont également restitués en ligne. Ils permettent d'appréhender les échanges entre les coureurs, les obstacles physiques et corporels rencontrés dans les rues de la ville pour *attraper* les joueurs en ligne.

Les mobilisations et médiations des objets techniques entre les joueurs sont multiples (ordinateurs en ligne, smartphones, capteurs GPS, simulation de la ville, talkies walkies). Elles redéfinissent de façon plus ou moins stable les identités physiques, spatiales, individuelles, collectives, performatives, ludiques des joueurs. Pour les membres du groupe *Blast Theory*, la performance s'inscrit également dans une réflexion sur les développements de la téléphonie mobile, la recomposition du privé et du public, la mémoire, les idées d'absence et de présence. Dès qu'un joueur s'inscrit au jeu, il doit répondre à la question:

Y a-t-il quelqu'un que vous n'avez pas vu depuis longtemps et auquel vous pensez encore ? Cette personne - absente dans le lieu et dans le temps - semble sans rapport avec la suite du jeu sauf au moment où le lecteur est pris ou 'vu' par un coureur qui lui fait entendre le nom mentionné dans le cadre du flux audio en direct de la rue²⁰.

²⁰ Blast Theory, *Can You See Me Now ?*
http://www.blasttheory.co.uk/bt/mov/mov_cysmn_tokyo.html
http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

À la différence du second exemple qui va suivre, le caractère collectif et compétitif du jeu est fondamental. L'opposition entre les joueurs en ligne et les coureurs dans les rues est également déterminante. Les coureurs dans les rues sont très impliqués physiquement et exposés aux aléas d'un déplacement dans une vraie ville, avec ses obstacles, alors que les joueurs en ligne se déplacent simplement à l'aide d'une souris ou d'un clavier. À ces *caractéristiques spatiales* très importantes, il faut ajouter ici la multiplication des outils et des médiations techniques. Enfin, le caractère fictionnel du jeu est clairement absent, tandis que dans le deuxième exemple, l'existence ou non d'un accord de « feintise ludique partagée » est au centre du questionnement que se pose le participant.

b) *A Machine to See With*

En 2010, le groupe *Blast Theory* réalise *A Machine to See With*²¹. Cette œuvre procède d'une automatisation qui est au centre du dispositif. Elle possède un caractère *machinique* et cinématographique. Il y a une marche dans la ville, le téléphone mobile, un central d'appel automatique qui guide les joueurs, des caméras qui filment leurs déplacements, mais également une situation ludique et fictionnelle qui demande au participant de prendre une part active au jeu.

Blast Theory:

A Machine to See With est une machine de vision cinématographique : il s'agit de cinéma. Les artistes conçoivent la ville comme un espace cinématographique et examinent comment les écrans peuvent être insérés et déplacés dans les rues. Leur approche a été de concevoir nos yeux comme des écrans eux-mêmes. Vous êtes dans un film, et c'est vous qui jouez le rôle principal. Mais ce rôle central, comme on va le voir, est ambivalent. Vous êtes au centre du dispositif, mais simultanément évincé. Cette centration est permise grâce à un *appareillage* et on peut se demander si celui-ci n'est pas finalement tout puissant, en plaçant le sujet comme acteur principal, et simultanément en niant ce rôle essentiel. Cette ambiguïté est manifeste dans la présentation du jeu que je vais détailler avec le récit vécu d'un *joueur*. Êtes-vous le héros et l'acteur de votre propre film ou simplement une partie du dispositif, un maillon accessoire ? En définitive, qui décide de vos actes ? Est-ce bien vous, l'auteur de votre propre film, qui organisez l'ensemble de vos actions, tel que l'annoncent les membres du groupe Blast Theory ? Ou n'êtes-vous qu'un figurant ? La simple pièce d'un puzzle ?

Mais il y a encore plus important : que votre rôle soit central ou accessoire, celui-ci n'est pas sans risque, car vous jouez *pour de vrai* et certaines situations demeurent imprévisibles. Vous jouez *grandeur nature* dans une vraie ville. Il vous faut rencontrer des partenaires ou des complices que vous ne connaissez pas, aller dans des lieux pour vous cacher, y *mettre de votre poche*, approcher une banque bien réelle... Qui fait partie du jeu et qui en est extérieur ? Le fameux cercle magique de Huizinga possède ici un contour largement incertain mais également les limites entre les aspects réels ou fictionnels du *jeu*. Venons-en au récit de Kyle Buchanan qui concrétisera ces nombreuses questions.

²¹ Blast Theory, *A Machine to See With*. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetoseewith.html

« Comment une exposition multimédia transforme un blogueur en voleur de banque »²²

Kyle BUCHANAN

Alors que j'arpente le vestibule d'un distributeur de banque, j'ai une brusque poussée d'adrénaline. L'endroit est calme et il y a quelque chose que je suis censé faire, quelqu'un que je suis supposé rencontrer. Je suis à la recherche d'une jeune femme blonde avec des bottes bordées de fourrure, une femme que j'ai rencontrée mais dont je ne connais pas intentionnellement le nom. Ce que je ne cherche pas est ce type aimable et chauve avec des lunettes de soleil qui pénètre à l'intérieur. « Est-ce que ça marche ? » demande-t-il en désignant le distributeur ? Je bafouille que je ne sais pas en réalisant alors combien cela peut sembler bizarre. Je réponds en improvisant soudainement : « Je suis seulement en train d'attendre un ami, et comme il fait froid dehors, j'attends ici ». Il hoche de la tête, souriant mais remarque avec justesse « Le soleil est de sortie. Super. » C'est à ce moment-là que je me demande s'il sait que je suis sur le point de cambrioler une banque. Et s'il le sait, comprend-t-il que Sundance m'a demandé de le faire?²³

Est-ce que cet homme avec son téléphone [aperçu tout à l'heure] fait partie du jeu ? Que pensez de ces deux femmes qui me sourient quand je passe à leur proximité ? Au fur et à mesure que la voix me demande de faire des choses de plus en plus contestables, toutes les conséquences font-elles partie du plan ? Finalement, je me retrouve dans l'espace du distributeur de billets, avec deux pensées qui me reviennent en tête, les limites signalées par la voix concernant le cambriolage de la banque et l'avertissement que si la police intercède, ils ne sont pas responsables pour la suite.

Tandis que le type aimable pianote sur le clavier du distributeur, la voix me dit de changer de plan. C'est maintenant qu'il faut y aller. J'oublie alors le type sympathique qui envahissait mon espace. « Besoin d'aller quelque part ? » me demande-t-il ? Proposition innocente ou élément du jeu ? Je refuse, tandis que la voix me dit avoir besoin de moi à l'intérieur de la banque dans 10 secondes. Elle débute déjà le décompte, l'écouteur pressé contre mon oreille. « 9..., 8..., » Est-ce que c'est le moment où je suis supposé flancher ? « 7..., 6..., » Y-a-t-il des personnes dans la banque maintenant ? « 5..., 4... » Je suis déjà là, sur le point d'ouvrir la porte. Je ne suis pas un cambrioleur de banque,

²² http://nymag.com/daily/entertainment/2011/01/how_i_tried_to_rob_a_bank_toda.html

Traduction française réalisée par mes soins.

²³ [...] Deux heures plus tôt, je suis sorti de l'exposition quand je reçois un appel. C'est un message enregistré lent et troublant. « Appelez ce numéro pour recevoir des instructions. » Je le fais, et on me dit de traverser les rues vers une caserne de pompiers. Si je manque une instruction, dit la voix, quelque soit le moment pendant la première heure, la partie est perdue. Je traverse les rues et presse « un » pour confirmer mon acceptation des règles et la voix me dit que des caméras sont fixées sur moi. Je ris mais regarde autour de moi. Il y a des caméras de surveillance dans la salle de Blast Theory... Peuvent-elles vraiment m'enregistrer ? On m'a dit que ma mission est : voler une banque à Park City. Je souris. Les types de Blast Theory m'ont dit que certaines personnes se dégonflent par rapport à l'objectif de la mission, mais je suis déterminé à faire tout ce qui me sera demandé. Après tout, ils ne vont pas me demander de voler réellement une banque, n'est-ce pas ?

[...] « Tournez sur votre gauche et descendez la rue » m'ordonne la voix. « Ne semblez pas suspect. » Évidemment, il est difficile d'agir normalement tandis que la voix décrit avec justesse les choses autour de moi, incluant les bâtiments devant lesquels je passe, les bandeaux d'une fenêtre à proximité. La voix commence à me tester, me pose des questions, me demande d'ignorer les jolis endroits du parc, me dit de remarquer les planches de bois qui soutiennent les fenêtres des maisons abandonnées. Parfois, j'enfreins à ses ordres. J'ignore ses ordres inquiétants, certain que ses tests ne devraient pas me mettre trop en danger.

même pour jouer, d'accord ? Est-ce que ceux qui me surveillent vont se moquer de moi si je n'entre pas ? Suis-je l'auteur de ma propre histoire ou bien est-ce Blast Theory, et que vais-je faire ? Dans le but de ne pas me compromettre, ni de gâcher la fin de « A Machine to See With », je ne révélerai pas ce qui advient après.

Cet exemple me semble particulièrement significatif pour interroger l'immersion fictionnelle et les limites du jeu. Au moins trois des états caractérisés par Schaeffer pour l'immersion fictionnelle peuvent être pris ici à contre-pied : 1) il n'y a pas de renversement du rapport habituel entre imagination et perception, 2) l'état n'est pas seulement rétroactif mais concurrentement actif et projectif, 3) l'investissement affectif existe mais il est surtout relatif aux limites du jeu et aux risques de contamination entre jeu et *hors-jeu*. Il y a bien par contre un état scindé, mais cet état plutôt que d'être constitutif devient source d'incertitude et d'inquiétude.

C'est avant tout la délimitation du fameux cercle magique d'Huizinga qui est interrogé dans *A Machine to See With*. On l'a compris et suffisamment insisté, ce sont les frontières entre le jeu et la vie réelle qui sont constamment remises en cause avec l'œuvre de *Blast Theory*. Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* reprend une définition commune avec Huizinga : « Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu ». Néanmoins, la troisième caractéristique du jeu énoncée par Caillois garde ici tout son sens : le déroulement du jeu ne peut être prévu à l'avance, le résultat doit rester imprévisible. Le joueur doit garder la possibilité d'inventer. Or c'est justement l'initiative du joueur qui est ici source d'incertitude. Le joueur ne sait plus ici ce qui appartient non seulement au jeu mais ce qui lui appartient comme acteur. Finalement, la seule liberté qui lui semble accordée est de continuer à jouer ou de s'arrêter.

c) *Ulrike and Eamon Compliant*

Ulrike and Eamon Compliant fût présenté à la Biennale de Venise en 2009. Il s'agit d'une marche à travers la ville où les participants jouent les rôles de Ulrike Meinhof ou Eamon Collins. La réalisation se termine avec une interview de chaque participant dans une église anonyme. Ulrike Meinhof était une journaliste qui participa à la direction de l'Armée rouge en Allemagne de l'ouest au début des années 70. Elle organisa une série de hold-up et d'attentats avant d'être arrêtée en 1972. Elle se suicida en prison en 1976. Eamon Collins devint membre de l'armée irlandaise à Armagh à la fin des années 1970. Chargé de la sécurité à l'intérieur de l'IRA puis arrêté, il se rétracta après avoir témoigné contre l'IRA. Il fût assassiné en 1999.

Blast Theory:

Particulièrement dans ce projet, nous jouons très fortement avec la subjectivité, on vous dit que vous êtes Ulrike et Eamon et une fois que vous avez fait ce choix, vous êtes (vraiment) considéré comme tel pendant vos 30/35 minutes de marche à travers la ville, puis vous arrivez à l'endroit de l'entretien et la première question que l'on vous pose est la suivante : "Pour quoi vous battriez-vous ?". À ce moment, l'incertitude consiste à savoir si vous allez répondre par vous-même dans le monde réel, ici et maintenant, ou répondre du point de vue de votre alter ego fictionnel en relation avec l'histoire que vous avez expérimentée. Et il y a plusieurs niveaux d'incertitude au cœur de cette réalisation : entre

vous-même et “vous ” ; vous-même et “Ulrike” ou “Eamon” ; entre Venise et le nord de l’Irlande ou l’Allemagne de l’ouest ; entre le présent et le moment où la réalisation a été mise en place ; entre un jeu, une marche, une pièce de théâtre, un documentaire, un entretien, un test de personnalité et le dilemme du trolley (...)²⁴.

d) Remarques sur ces trois dispositifs

Dans l’ensemble des dispositifs mis en place par *Blast Theory* (comme dans l’ensemble des dispositifs en réalités alternées) *agir* et *se localiser* forment des représentations de soi premières et fondamentales. Dans *Can You See Me Now*, elles interviennent dans une mise en tension entre univers virtuels et réels et dans une compétition entre deux groupes de joueurs. Les questions de la mémoire, de la re-composition du privé et du public via l’usage de la téléphonie mobile et les nouveaux outils de virtualisation forment des visées plus générales. Dans *A Machine to See With*, le sujet est au centre d’une « machine de vision » qui fait retour sur celui-ci et dans lequel l’opérativité du système est déterminant. Prendre des décisions et s’interroger sur les limites du jeu ajoutent ici aux représentations premières, des représentations de soi plus incertaines, mais également plus conscientes et plus vives.

Mais il est aussi particulièrement intéressant de la part du groupe *Blast Theory* d’avoir conçu un questionnement éthique avec *Ulrike and Eamon Compliant*, car cette interrogation se situe au croisement d’un engagement dans la fiction et dans la vie « réelle ». On s’aperçoit également que les immersions engagées n’excluent pas une part de réflexivité, bien au contraire. Il y a une conscience vive du cadre général dans lequel se développe le jeu (et selon les cas) une conscience aigüe des emboîtements entre univers réel, virtuel et fictionnel. Cette conscience du cadre et de ces emboîtements est originale et la réflexivité qui est impliquée détermine un cadre artistique pour ces dispositifs du groupe *Blast Theory*.

203 ■

D. Conclusion de la première partie : Approche, perceptive et dynamique de l’espace

S’il est une notion encore plus polysémique et embarrassante que la notion de fiction, c’est bien celle d’espace. Il y a probablement autant de conceptions de l’espace que d’approches et de perspectives possibles sur notre univers et notre environnement. Considérons cette définition du vocabulaire d’esthétique d’Étienne Souriau : « Étendue où des points distincts peuvent exister simultanément, et constituant le cadre où se situe les phénomènes matériels et les phénomènes physiques »²⁵. Cette définition met de côté deux points essentiels qui sont la perception et la représentation de l’espace. On considérera que l’espace n’est pas une donnée naturelle et indépendante de nos représentations. Il s’agit donc de le concevoir essentiellement dans sa dimension sensible et perceptive, et comme appréhension de notre environnement physique et corporel. Mais la perception elle-même ne sera pas à concevoir comme une activité simplement réceptive ou même de traitement de l’information environnante, mais comme une activité essentiellement dynamique qui articule la

²⁴ Adams, M. (Blast Theory), « Compte rendu de la conférence de Matt Adams », **Colloque Fictions immersions et univers virtuels**, 27, 28, 29 avril 2011, Université Paris 1, UQAM, Université de Montréal, sous la dir. de B. Guelton, R. Bourassa, B. Gervais. (Traduction personnelle) Ouvrage à paraître.

²⁵ Anne Souriau, (1990). **Vocabulaire d’esthétique**. PUF, 2010, p. 720.

position du corps propre avec celle des objets, trajectoires et actions orientées du sujet. Cette activité dynamique et constructive nécessite des représentations internes à chacun de ces niveaux et dans leurs articulations.

Deux citations permettent de mieux insister sur le rôle fondamental de l'action dans la constitution de l'espace du sujet et la coordination de plusieurs systèmes cognitifs:

1) Une construction de l'espace par l'action:

Sur le plan philosophique, on peut comprendre comment l'espace peut être constitué comme une question : d'une part, il est constitué par ce que l'on fait, mais d'autre part, on ne sait ce que l'on fait qu'en le faisant... C'est cette avance de l'action ignorante sur le savoir spatial de cette action qui fait que l'espace est toujours à explorer, toujours plus que ce que nous en pouvons connaître, même si, simultanément, il n'existe que par nous, parce que nous pouvons agir dans l'inconnu²⁶.

2) Une cognition incarnée et étendue:

L'élargissement du cerveau à l'ensemble du corps (cognition incarnée), puis au-delà du corps aux artefacts (cognition étendue) ou à l'esprit d'autrui (cognition partagée) et la reconnaissance de l'importance de l'environnement immédiat dans le déclenchement et le déroulement des processus cognitifs (cognition située) ont bouleversé l'approche même des phénomènes cognitifs qui ne peuvent plus être appréhendés de façon isolée²⁷.

Dans *Fictional Minds* d'Alan Palmer,²⁸ celui-ci insiste sur le fait que les « esprits fictionnels » sont inextricablement liés avec les présentations de l'action.

La simulation mentale est au croisement du comportement ordinaire dans l'espace environnant (mémoire, plan d'action) et l'expérience de l'espace dans la fiction traditionnelle. Ainsi, la question de la simulation mentale est ici centrale, car elle est à l'intersection entre la mémoire des actions accomplies et celles des actions à accomplir, avec la part de supposition qu'elle implique. Lorsque cette part de supposition se projette dans une trame temporelle, qu'elle se construit dans une mise en séquence, et qu'elle est adressée et partagée avec autrui, elle relève alors de la fiction.

II. Objectifs et évolution de la ligne de recherche fictions et interactions

Ces considérations sur les immersions et les espaces impliqués ont constitué des développements importants de la ligne de recherche *Fictions et interactions* dont je vais maintenant donner un aperçu dans cette deuxième partie.

A. Objectifs de la ligne de recherche

La ligne de recherche *fictions et interactions* s'est constituée à la suite d'un premier colloque international réalisé en novembre 2006 intitulé « Les arts visuels, le web et la fiction ». L'objectif le plus général de cette ligne de recherche est de s'interroger

²⁶ Charles Lenay, « Constitution de l'espace et immersion », Arob@se, www. www.univ-rouen.fr/arobase, volume 1, pp. 85-93, 2005.

²⁷ Anne Reboul, Résumé de son intervention à la Sorbonne le mercredi 4 avril 2012.

²⁸ Alan Palmer. *Fictional Minds*. University of Nebraska Press, 2004, p. 210

sur les rapports entre les œuvres artistiques et la fiction. Si la notion de fiction est assez largement explorée du point de vue des œuvres littéraires, ou d'une façon fort différente du point de vue des approches philosophiques, la question des œuvres artistiques est souvent évoquée mais jamais véritablement étudiée (à l'exception notable de l'approche de Kendall Walton dans *Mimesis as Make-believe*).

Cette ligne de recherche a pour ambition d'interroger les particularités de la fiction du point de vue des pratiques artistiques et visuelles. Les dispositifs audiovisuels, les modalités d'exposition, les œuvres en ligne constituent les territoires privilégiés des recherches abordées. Celles-ci engagent la question de la fictionalité des œuvres artistiques et visuelles. La notion d'interaction est à comprendre d'un triple point de vue : - Interaction entre les médias d'une même œuvre : « intermédialité ». - Interaction entre l'auteur, l'œuvre et l'utilisateur : « interactivité ». - Interaction entre la fiction et la réalité : « interpénétrations ».

1) *Interaction entre les médias d'une même œuvre* : « intermédialité » : Il s'agit d'étudier les particularités et les relations des différents supports sémiotiques au sein d'une même œuvre et les modes de réalisation de ces fictions artistiques et visuelles.

2) *Interaction entre l'auteur, l'œuvre et l'utilisateur* : « interactivité » : L'interaction entendue comme modalité d'immersion — ou de distanciation — permet de redéfinir la situation classique auteur-œuvre-utilisateur à travers les arts numériques, l'exposition d'œuvres visuelles, les dispositifs audiovisuels, performatifs et virtuels. Interactivité désigne la situation classique d'interaction artiste, œuvre, utilisateur mais également la situation appareillée à travers l'utilisation de l'ordinateur interconnecté.

3) *Interaction entre la fiction et la réalité* : « interpénétrations » : Au-delà des dispositifs interactifs (cognitifs ou appareillés), il s'agit d'étudier les fictions artistiques visant à contaminer ou à brouiller plus ou moins volontairement les rapports entre la fiction et la réalité, autrement dit, des œuvres dont la structure ou le but sera de questionner leur fictionalité et ses limites.

B. Évolution de la ligne de recherche

On peut tenter un bilan des avancées concernant ces trois axes et faire retour sur cette notion générique qui met en tension la notion même de fiction. En effet, par définition la fiction n'engage pas d'interaction directe avec le monde environnant mais des interactions en quelque sorte *différées*. *Différées* dans un premier sens où des éléments du monde ordinaire sont ré-agencés avec une relative liberté dans le monde fictionnel. Mais également *différées* dans un deuxième sens où l'univers fictionnel permet de modéliser des situations inexistantes, mais qui peuvent cependant à plus long terme modifier le régime des croyances d'un individu ou d'une collectivité. La notion d'interaction met en question ce caractère différé ou cette mise en retrait de la fiction. Elle met donc à l'épreuve la notion de fiction et vient interroger son statut. Elle est fondamentale pour les fictions artistiques, car celles-ci supposent une matérialisation et une relation concrète au monde, sans commune mesure avec la fiction littéraire ou les mondes possibles en philosophie.

Un bref historique des avancées de la ligne de recherche peut s'élaborer autour de

quatre types d'événements qui sont les tables rondes, les colloques, les publications et les expositions. C'est assez naturellement que la recherche a d'abord été engagée autour des notions de *fiction artistique* par le biais de tables rondes. La notion centrale de *supposition*²⁹ a été interrogée et a permis d'explorer trois notions fondamentales connexes que sont l'imagination, la modélisation et l'invention. Le point de vue de l'expérimentation artistique rapprochant ces quatre notions (supposition, imagination, modélisation, invention) a été engagé par plusieurs artistes³⁰. Les relations quadripartites entre ces quatre notions restent un chantier ouvert riche de possibilité à la fois du point de vue d'une meilleure compréhension théorique et d'une expérimentation artistique.

1. Intermédialité

La notion d'*intermédialité* a été plus particulièrement explorée en 2009 avec le colloque « Images dans le récit, récits dans l'image, la fiction à l'épreuve de l'intermédialité. Au vu des interventions et des textes proposés : les questions abordées dans ce colloque ont concerné trois niveaux d'approche. Le premier concernait le problème général de l'*interprétation*. Le deuxième niveau concernait la question de l'*interprétation d'un média* (image ou texte par exemple) et celle de leur confrontation. Enfin, le troisième niveau concernait plus spécifiquement celui de la *fiction*.

■ 206

La question de l'intermédialité est également présente dans le livre *Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques* paru aux publications de la Sorbonne en décembre 2011. Les contributions de Marie-Laure Ryan, Lorenzo Menoud, Bernard Guelton, Karim Charredib, Sandrine Morsillo et Anne Reboul viennent ici étudier des cas concrets ou éclairer les cadres théoriques qui permettent de les analyser. La contribution de Marie-Laure Ryan permet de cadrer et de mettre en perspective les approches de la fiction à partir d'un aperçu d'ensemble à la fois clair, pertinent et synthétique qui s'avère indispensable. Ce cadre lui permet de se concentrer sur la question du cinéma, puis de l'image fixe avec la photographie et la peinture. Elle discute les points de vue controversés au sujet de ces différents supports pour proposer en définitive trois catégories d'images : celles qui relèvent de la fiction, celles qui n'en relèvent pas et celles pour lesquelles ces catégories ne sont pas significatives d'un point de vue cognitif. « Tous les médias présentent une zone d'indétermination. L'importance de cette zone varie en fonction du médium, proportionnellement à la capacité du médium à construire des vérités précises et à raconter une histoire. » S'engouffrant dans cette zone d'indétermination (qu'il considère propre à toutes les images uniques et fixes), Lorenzo Menoud engage sa posture d'artiste et de théoricien pour décliner une multitude d'énoncés textuels à propos d'une photographie de Josef Koudelka puis d'Alexandre Rodtchenko.

Ainsi, cette publication qui se veut un premier témoignage du groupe de recherche *Fictions et interactions* associe expérimentations artistiques et études théoriques. Dans ma propre contribution, la relation image/texte est étudiée au sein de plusieurs œuvres dont les visées sont fictionnelles : Nicolas Poussin, Jean Le Gac, Christian Boltanski et Sophie Calle (ou par opposition non fictionnelle avec Hamish Fulton). Cette relation d'intermédialité est développée également dans les rapports photographie/cinéma avec

²⁹ (Reboul, 2008, Dokic 2009)

³⁰ (Tampon-Lajayette, Beauregard, 2010, Toma, Lallemand, Sabatier, 2009).

Aernout Mik et Jeff Wall. L'ensemble des composantes descriptives et narratives de ces œuvres sont rapportées à la fiction et distinguées des visées artistiques proprement dites. Sandrine Morsillo se penche sur la question centrale de l'exposition pour les fictions artistiques à partir de plusieurs cas documentés. Les notions de *contrats* fictionnels et d'exposition apparaissent particulièrement intéressantes pour rendre compte à la fois des exemples étudiés, mais aussi de cet implicite de tout rapport fictionnel : le contrat entre auteur et récepteur de la fiction. Les notions également de points de vue et d'imagination *in situ* permettent d'approcher de façon féconde la situation d'exposition et ses liens avec la fiction. Karim Charredib tente de démêler, à travers l'exemple d'un film, les « leurres » propres au film documentaire et à celui de fiction. « Entre feintise ludique (partagée) et mensonge, mêlant du vrai à du faux vraisemblable, ce film a brouillé les pistes au point de s'être fait prendre à son propre piège. » Enfin, en deçà ou au-delà de la question des médias, Anne Reboul interroge le statut du modèle en peinture. « Bethsabée au bain », « Saskia et le Minotaure » : les intentions de Rembrandt (ou celles de Picasso) sont-elles pertinentes pour faire la différence entre la représentation d'une fiction (Bethsabée, le Minotaure) et un portrait (Saskia) ? La question centrale est celle de savoir si toute représentation de fiction suppose deux niveaux de faire-semblant, ou si la situation est plus simple que ne le laisserait penser la théorie du faire-semblant. En distinguant « fiction du support », « fiction du contenu » et « fiction du modèle », Anne Reboul propose une théorie de la fiction fondée sur la notion de supposition plutôt que sur celle du faire-semblant.

207 ■

2. Interactivité

En ce qui concerne l'interaction entre l'auteur, l'œuvre et l'utilisateur : « l'interactivité », la situation est riche et complexe et se relie plus naturellement au troisième axe intitulé « interpénétration », notamment à travers la thématique récurrente de l'immersion. Les repères proposés pour le premier colloque sur les immersions peuvent préciser différents territoires pour l'interactivité : les réalités mixtes et augmentées, l'immersion vidéoludique, les configurations artistiques et performatives. Le cadrage et les perspectives théoriques de ces colloques sur les immersions restent à mieux définir. Ainsi, par exemple : une meilleure différenciation entre immersion fictionnelle et virtuelle dans les œuvres artistiques ou de façon extensive, une intrication mieux ciblée entre univers virtuels et fictionnels ; ou encore : la question des entrées et sorties entre les trois immersions : réelle, fictionnelle et virtuelle. L'étude de l'immersion en situation réelle relativement évidente au niveau intuitif (immersion émotionnelle, urbaine, linguistique...) est restée peu explorée pour elle-même. Cependant les recherches sur les immersions ont permis de clarifier des distinctions fécondes entre « l'immersion » comme constitution matérielle du dispositif immersif et « la présence et les effets de présence » impliqués compris comme le vécu subjectif dépendant de la motivation du sujet.

3. Interpénétration

En ce qui concerne le troisième axe intitulé interpénétration, ou brouillage des frontières entre fiction et réalité, les recherches sur les immersions ont fourni en leur principe même un terrain d'observation privilégié. La question des réalités mixtes dans les jeux en réalités alternées a constitué un bon terrain pour examiner l'interpénétration entre univers réels, virtuels et dans une moindre mesure fictionnels. Les

visées d'une bonne partie des œuvres de *Blast Theory* sont clairement d'inquiéter les frontières et les limites du jeu et du cadre fictionnel. Mais des recherches plus habituelles sur le contexte de l'immersion en situation d'exposition ont permis d'observer des situations innovantes qui font interagir l'expérience du sujet, les représentations médiatisées et le contexte auquel il est confronté. Les approches de l'immersion du point de la perception et de la physiologie de l'action sont apparues très riches et demandent d'être mieux explorées et intégrées aux expérimentations artistiques. Elles permettent d'envisager un cadre théorique et expérimental pour développer de prochains développements autour des rapports entre l'exploration et la construction d'espaces en rapport avec les fictions artistiques.

Le schéma qui suit tente de synthétiser les avancées et les déplacements des recherches engagées. La notion de jeu apparue comme centrale dès le colloque inaugural de la ligne de recherche se retrouve sous-jacente à chaque étape restituée dans ce schéma et devient centrale dans le contexte des immersions. Elle est à fois propre au concept de fiction et exemplaire des domaines d'expérimentation liés aux fictions artistiques.

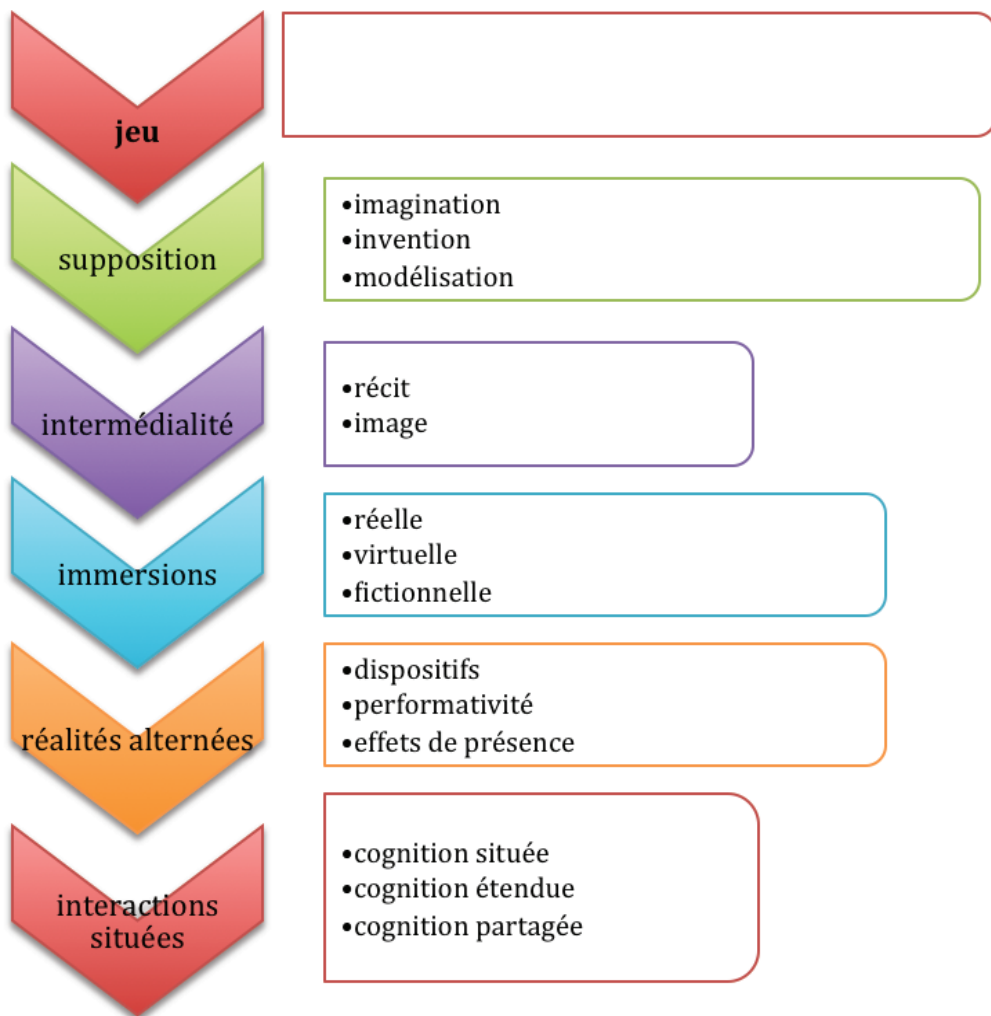


Figure1 - Le diagramme des axes et des sujets de recherche

4. Constitution des espaces

Ainsi, à travers les développements de la ligne de recherche *Fictions & interactions*, la question du *jeu* s'est confirmée autant comme une notion clé pour réfléchir la notion de fiction (Hill, 2007, Caira, 2011) que pour étudier ses expérimentations artistiques contemporaines. Les réalités alternées conçues habituellement dans le contexte des jeux urbains peuvent être envisagées de façon élargie et étendues aux situations artistiques qui recourent à plusieurs espaces³¹. Mieux identifier les espaces qui sont en jeu et leurs interactions apparaît désormais comme une perspective intéressante après l'exploration de différentes situations immersives et dans le contexte des réalités alternées. On considèrera comme acquis le rôle central de l'action dans la construction de l'espace du sujet. (Poincarré 1907, Berthoz 1997, Jeannerod 2002). Mais l'interaction sensorimotrice avec l'environnement nécessite l'élaboration de représentations internes au sujet. Ces représentations constituent des interfaces entre les connaissances acquises de l'espace environnant (mémoire à court ou à long terme) et les plans d'action qui permettent au sujet de s'y déployer (projection). Ainsi, les espaces du sujet seront envisagés à travers deux modalités fondamentales qui seront son action dans son environnement et la simulation mentale qui lui permet de mémoriser ses parcours dans l'espace et de projeter des plans d'action. Cette notion de plan d'action est à la fois déterminante pour mieux comprendre le rapport du sujet à son espace, son positionnement par rapport à celui-ci mais aussi plus généralement la question de son identité (Proust³²). La simulation mentale est à l'intersection du comportement ordinaire dans l'espace environnant (mémoire, plan d'action) et l'expérience de l'espace dans la fiction traditionnelle. La question de la simulation mentale reste entièrement à explorer lorsqu'elle se déploie dans les fictions artistiques car celles-ci sollicitent le corps et les déplacements du sujet dans l'espace d'une façon qui est déterminante et sans commune mesure avec les fictions traditionnelles (littérature, cinéma). Mieux comprendre le rôle de la simulation mentale dans son rôle instrumental et opérationnel et ce qui relève de la supposition ou de l'imagination apparaît comme un axe de recherche également fécond et peu exploré. Mais cette question particulière devra avant tout être étudiée dans l'architecture d'ensemble des interactions entre les espaces de l'œuvre et les espaces du sujet qui sont au fondement des relations entre fictions et espaces.

209 ■

21 avril 2012

Références

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. **Esthétique du film**. Éd. Nathan, Paris, 1983.

Gombrich, E. H. **L'art et l'illusion**. 1960, Éd. Gallimard, Paris 1987.

Grumbach, A., **Cognition virtuelle, réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques**. GET / ENST Paris, 2004.

³¹ Cette notion de pluralité des espaces est évidemment à préciser eu égard à au moins deux considérations qui sont : 1) le flou, l'aspect multiple voire contradictoire de la notion d' « espace », et 2) le fait qu'il n'y a pas en réalité d'œuvre artistique qui ne relèvent immédiatement de « plusieurs espaces ».

³² Joëlle Proust, « Identité », *Vocabulaire des sciences cognitives*, Olivier Houdè (dir.), PUF, 1998.

Lenay, Ch. « Constitution de l'espace et immersion », Arob@se, www. www.univ-rouen.fr/arobase, volume 1, 2005.

Metz, C. **Le signifiant imaginaire** : psychanalyse et cinéma. Éd. UGE, coll. « 10/18 », Paris, 1977.

Montalbetti, Ch. **La fiction**, Éd. GF Flammarion, Paris, 2001.

Palmer, A. **Fictional minds**. University of Nebraska Press, 2004,

Proust, J. « Identité », in **Vocabulaire des sciences cognitives**. Olivier Houdè (dir.), PUF, Paris, 1998.

Ryan, M.-L. **Space, place and story**: toward a spatial theory of narrative, Projet d'ouvrage collectif, 2011.

Ryan, M.-L. « Fiction, cognition et médias non verbaux », in Fictions & médias, intermédialités dans les fictions artistiques. Bernard Guelton (dir.), Publications de la Sorbonne, Paris, 2011.

Ryan, M.-L. **Narrative as Virtual Reality**: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

■ 210

Schaeffer, J.-M. **Pourquoi la fiction ?** Éd. Seuil, Paris, 1999.

Schaeffer, J.-M. « Quelles vérités pour quelles fictions ? », in **Vérités de la fiction**. L'Homme, 2005.

Souriau, A. **Vocabulaire d'esthétique**. PUF, Paris, 2010.

Wollheim, R. « La représentation iconique », in **Esthétique contemporaine, art, représentation et fiction**. Textes réunis par J.- P. Cometti, J. Morizot, R. Pouivet, Éd. Vrin, Paris, 2005.