

Gianmarco Thierry Giuliana (Université de Turin)

Sens et expérience de l'espace dans les réalités virtuelles :

stratégies de véridiction des lieux numériques entre image, corps, visage et énonciation

Dès le début des études sur le jeu vidéo et les réalités virtuelles, l'expérience spatiale a été choisie comme un élément clé de leur signification ce qui les distingue d'autres formes de textualité. Ainsi en témoignent les termes d'« architecture narrative », « cyberspace » et la notion même d'« immersion » qui guide encore aujourd'hui aussi bien les discours scientifiques sur les réalités virtuelles que leurs rhétoriques commerciales. De même, il est tout à fait possible de reconstruire une histoire des jeux vidéo en termes de genres spatiaux à travers certains textes iconiques : Metroid, Rally X, Elite, Castlevania, Zelda, Sonic, GTA, Minecraft. Une histoire dans laquelle, comme nous le montrerons, cet espace virtuel pourtant loin et plat de l'écran est devenu très rapidement toujours plus proche et profond jusqu'à se confondre avec l'espace même du réel. La question, pour les sciences humaines et en particulier pour la sémiotique, est alors de comprendre la relation entre 1) les caractéristiques formelles de ces espaces, 2) les médiations à travers lesquels les sujets y ont accès et 3) les interprétations et effet de sens qu'ils génèrent.

Pour y répondre, dans cette intervention nous examinerons deux aspects principaux : l'espace virtuel en tant que spatialité visuelle et en tant qu'espace social. En effet, les réalités virtuelles sont d'un côté des espaces qui simulent une continuité phénoménologique avec le monde du sujet par le biais de catégories spatiales (près, loin, haut, etc.) relatives à une position vide (son visage-corps) qui lui offre une perspective en transformant son point de vue. Ainsi, il est impossible de comprendre le sens de ces espaces sans considérer l'interaction avec ces images et, par conséquent, les opérations visuelles et cognitives requises et projetées pour y accéder et y agir. Toutefois, d'un autre côté, ces espaces sont aussi des *lieux*, des mondes culturalisés, qui offrent des occasions et des objectifs à leurs usagers qui agissent dans ces espaces encyclopédiques à travers des programmes narratifs et des tactiques. Ainsi, en reproduisant les conditions spatiales et projectuelles de la socialité, ces espaces permettent la reproduction dans le virtuel de pratiques du réel (le rendez-vous, le mariage, les funérailles) et présentent les conflits énonciatifs typiques du monde culturel (graffiti, monuments). Bien que très différents, ces deux aspects se rejoignent dans l'expérience des espaces virtuels qui sont la base de l'agir des joueurs sur l'image et de l'agir de l'image sur ces derniers.

A travers de nombreux exemples textuels, nous verrons donc que c'est de cette façon que la spatialité virtuelle produit l'impression d'une continuité de l'espace en termes de *familiarité*, tantôt somatique tantôt actantielle, d'où cet effet de réalisme du virtuel qui est le résultat de stratégies de véridiction et de processus de médiation entre image, corps, visage et énonciation.

Enzo D'Armenio, Marie Skłodowska-Curie Postdoctoral Researcher (IF) — Université de Liège

Les diagrammes cinétiques dans les espaces virtuels

Dans cette intervention, nous proposons une réflexion sur la signification des expériences interactives telles que la Réalité Virtuelle et les jeux vidéo. Nous tenterons d'aller au-delà des hypothèses fondées sur les concepts d'interaction et d'immersion, afin de concentrer notre attention sur le mouvement. En reprenant la réflexion de Gilles Deleuze sur le cinéma, et le concept d'image-environnement élaboré par Pierluigi Basso Fossali et Andrea Pinotti, nous proposons de concevoir les médias interactifs comme des mouvements-images : des expériences de sens fondées sur l'interrelation entre les qualités visuelles et les qualités du mouvement. Alors que les premières, que nous comprendrons comme étant articulées dans une syntaxe visuelle, ont déjà été étudiées avec profit par la sémiotique, les secondes constituent une syntaxe cinétique inédite. Notre hypothèse est que les mouvements interactifs et immersifs constituent des diagrammes cinétiques : un système de correspondances iconiques entre les mouvements effectués sur l'interface et les mouvements effectués au sein des mondes virtuels. Ce cadre théorique nous permettra d'identifier la manière dont les jeux vidéo et la réalité virtuelle construisent des récits émergents, combinant des espaces visuels habitables avec des systèmes diagrammatiques de mouvements figuratifs, plastiques et thématiques.