

IMMERSIVITÉ ET INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES

Colloque international et interdisciplinaire
Université de Montréal / Université McGill, 11-13 juin 2020

À en croire les manchettes et les communiqués de presse qui accompagnent le lancement de chaque nouvel appareil de réalité virtuelle, nous approchons le jour où il sera possible de vivre des expériences si immersives que l'on ne saurait les distinguer de la réalité. Déjà en 2004, Katie Salen et Eric Zimmerman critiquaient cette « immersive fallacy », tendance qui consiste à accorder trop d'importance aux technologies audiovisuelles et à l'idée d'une illusion si totale qu'elle serait indissociable du monde réel (Salen et Zimmerman 2004, p. 451). En effet, plusieurs ont déjà démontré le riche héritage de la notion d'immersion, contribuant ainsi à remettre en question la nouveauté du concept et son rapport aux « nouvelles technologies ». Par exemple, Oliver Grau (2003), Alison Griffiths (2013) et Erkki Huhtamo (2013) proposent une archéologie des formes médiatiques immersives depuis l'Antiquité en passant par les panoramas du 19^e siècle. D'autres, comme Victor Neil (1988), Jean-Marie Schaeffer (1999), Janet Murray (1997) et Marie-Laure Ryan (2001, 2015) ont abordé l'immersion dans un contexte littéraire en traitant des technologies propres au récit scriptural et de l'apport psychologique du lecteur dans l'immersivité narrative. Du côté vidéoludique, Gordon Calleja a critiqué les malentendus — autant dans l'industrie que dans le monde académique — qui émanent de la confusion sémantique du terme immersion : « It is used to refer to experiential states as diverse as general engagement, perception of realism, addiction, suspension of disbelief, identification with game characters and more » (2011, p. 25).

Comprendre les formes immersives contemporaines implique à cet effet un éventail d'approches visant à déchiffrer la notion d'immersivité à travers différents contextes sociohistoriques et disciplinaires, ainsi qu'à mettre en lumière les formations d'expériences immersives au-delà des limites des technologies actuelles. Comment l'histoire de l'art, la littérature, les médias visuels et même la science peuvent-ils influencer la notion d'immersivité? Qu'est-ce que les pratiques immersives antérieures nous apprennent de l'idéal (encore irréalisé) d'une expérience virtuelle totalement englobante? Quels rôles le corps, l'espace et le récit jouent-ils dans la production et le maintien d'une expérience immersive? À quelles fins les fonctions immersives des technologies sont-elles utilisées? Les questions qui alimentent depuis longtemps la réflexion sur la notion d'immersivité reviennent ainsi dans les plus récentes recherches, que ce soit dans le domaine des théories des médias (Lisa Nakamura, Wendy H.K. Chun, Deborah Levitt) ou dans le champ des sciences cognitives et de la psychologie (Jeremy Bailenson, Mel Slater, Philippe Bertrand). D'autres encore ont cherché à unir les deux champs d'études en s'inspirant d'approches psychologiques et cognitives afin d'aborder l'immersivité en jeu dans différentes technologies médiatiques (Torben Grodal, Mireille Berton, Douglas Trumbull).

Dans le cadre du colloque « Immersivité et innovations technologiques », nous sommes à la recherche de contributions qui sauront contextualiser la notion d'immersivité et les innovations technologiques qui s'y rattachent. Nous encourageons les propositions qui remettent en question la nouveauté de l'immersivité et celles qui proposent de nouveaux regards sur les formations médiatiques dites « immersives ». Les présentations peuvent porter sur les sujets suivants (sans y être limitées) :

- (Pré-)histoire des médias immersifs (panoramas, cinéorama, sensorama, cinerama).
- Les formes de l'immersivité en littérature (de l'absorption à l'implication).
- Les limites de l'immersivité (menaces et défauts).
- Approches psychologiques et cognitives du concept d'immersivité.
- La place du corps (agentivité, incorporation, impression de présence, les sens, l'affect).

- Formats surdimensionnés (des *Nymphéas* à IMAX).
- Situer l’immersivité (sites, lieux et espaces immersifs).
- Suspension du jugement critique (automates, agents conversationnels et intelligence artificielle).
- Créer l’immersivité (scénarisation, programmation et production d’expériences immersives).
- Enjeux économiques et logistiques liés à l’immersivité.
- Institutionnalisation des formes médiatiques immersives.
- (Photo)réalisme et autres conventions.
- Systèmes immersifs d’éducation ou d’entraînement (médecine, aéronautique, armée, etc.).
- Accessibilité et sécurité (approches universelles et inclusives à l’immersivité médiatique).

Soumissions

Les propositions (300 mots, excluant la bibliographie), ainsi qu’une biobibliographie (150 mots) peuvent être envoyées à l’adresse : immersivite@gmail.com. La date limite pour soumettre une proposition est le **15 janvier 2020**.

Les acceptations seront envoyées en **février 2020**.

Organisé par le Laboratoire CinéMédias du Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques de l’Université de Montréal, cet événement est le fruit d’une collaboration entre le partenariat international de recherche sur les techniques et technologies du cinéma (TECHNÈS), le Groupe de recherche sur l’avènement et la formation des identités médiatiques (GRAFIM), le programme de recherche sur l’expérience cinématographique (CINEX), ainsi que le Moving Image Research Laboratory (Université McGill). Le colloque aura pour invité d’honneur Douglas Trumbull, spécialiste en effets visuels (*2001: A Space Odyssey*; *Blade Runner*) et réalisateur (*Silent Running*; *Brainstorm*).

Comité scientifique : Philippe Bédard (Université de Montréal), Thomas Carrier-Lafleur (Université de Montréal), Santiago Hidalgo (Université de Montréal), Caroline Martin (Université de Montréal), Alanna Thain (Université McGill), Carl Therrien (Université de Montréal).

Références

- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game : From immersion to incorporation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual art: From illusion to immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Griffiths, Alison. 2013. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*, New York : Columbia University Press.
- Huhtamo, Erkki. 2013. *Illusions in motion: media archaeology of the moving panorama and related spectacles*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Neil, Victor. 1988. *Lost in a book. The psychology of reading for pleasure*, New Haven: Yale University Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?* Paris : Seuil.