

DE LA TRANSPOSITION A LA DÉMATÉRIALISATION DU MOUVEMENT DANS LE CYBERESPACE

Introduction :

William Gibson Burning Chrome 1982 + Neuromancer 1984
Invente le mot cyberespace.

Louise Poissant : paysage, point d'être, interactions, immersion
comment il est développé et comment on se déplace à l'intérieur ?
(Colonies et paysages dans le cyberespace)

Le cyberespace permet de redéfinir la notion de territoire. C'est en effet un espace infini, fondé à partir de notre réel, qui est le support d'interactions et d'informations. Il ne possède néanmoins pas de réalité physique, on y accède uniquement par le biais d'une interface. Ce nouveau territoire a été façonné par l'Homme, pour l'Homme. Il est donc une reproduction de son environnement connu, ainsi que le reflet de ses limites. "Le cyberespace c'est de l'humain et rien d'autre". Il pose donc en toile de fond des paysages inspirés de notre réel, qui reproduisent la nature afin de créer un contexte familier. Cela permet de s'en approprier facilement les codes, et permet donc un gain de temps. Ce paysage est formé de sons, de textes et d'images, qui sont le support d'interactions. Ces interactions permettent de rapprocher des personnes du monde entier, et changent donc notre rapport au temps et à l'espace. Ce sont ces personnes qui constituent le cyberespace, sous forme de points d'être. Ces extensions de nous même dans le cyberespace constituent un réseau, qui se mêle au paysage et à nos interactions. Ainsi, nous devenons paysage.

Définition de déplacement (monde physique)

Implique un mouvement physique, se déplacer d'un point A à un point B. Mathématique : vecteur (direction, norme) Espace temps : allure va déterminer temps du trajet.
4 dimensions

PB ?

Quels sont les différents types de déplacement dans le cyberespace ?

Le déplacement parallèle

But informatif. Économie de temps. Maps/Earth.

Transposition du monde réel dans l'univers virtuel. Collage.

Représenter de manière réelle.

Représentation figée du monde où tous les utilisateurs peuvent ajouter des informations.

On va avoir des points plus brillants que d'autres, ici dans le sens, plus informés que d'autre, les grandes villes.

On a une vision de haut ou en perspective en street view.

Exemples : Gps : Déplacement physique dans le monde réel qui est retranscrit virtuellement.

Notifications en temps réel de google maps selon notre position.

On bouge dans la réalité > on bouge dans le virtuel.

Synchronisation.

Le paysage réel est retranscrit comme support de la mobilité. Position gps. Le corps est un point en mouvement.

Temporalité réelle, vitesse qui s'adapte au moyen de locomotion. On a une information sur les possibles temps de trajet. Traduction dans l'espace par des coordonnées, latitude/longitude.

> Pas encore de transcription en coupe. La hauteur est informative en fonction de la hauteur relevée préalablement.

Ici on ne crée pas un nouveau monde. Le paysage comme support d'interaction est le paysage réel.

Sert à gagner du temps. On ne joue pas. On peut avoir des supports plus ludiques comme waze avec des prix et récompenses.

Transition : Des jeux interactifs (Réalité virtuelle, Pokémon Go, wii). Les mouvements que le joueur fait dans la réalité impliquent un déplacement dans le jeux.

Le déplacement créé

But récréatif, on cherche une immersion totale du joueur. Perte de la notion du temps.

Immersion au travers d'un avatar, qu'on sait différent de nous. On peut mourir plusieurs de fois, on n'est pas touché. Coquille. Différents degrés d'immersion. Selon si on voit de haut notre avatar dans un paysage ou si on voit à travers lui.

> Problématique de la perspective et de l'axonométrie.

Se base sur la réalité physique, on crée un site, un environnement avec des éléments physiques réels.

Exemple : Sims qui créent des villes qui n'ont pas d'écho réel mais ont les caractéristiques de petites villes de provinces. World of War Craft, univers fantastique avec les bases du monde réel, habitat, végétation... Jeux de guerre.

Création d'un univers fait de paysages virtuels comme support d'interaction, d'histoire, de quête. On récrée notre réalité, l'appropriation serait trop difficile dans un univers complètement différent.

La découverte de l'univers se fait à différentes échelles.

Déplacement sur une map ou déplacement avec les caractéristiques du monde réel. On marche, on court, on grimpe... Le déplacement est ici conscient, on va d'un point A à un point B dans un certain laps de temps correspondant plus ou moins à la vitesse de notre moyen de déplacement.

La vitesse des déplacements est régie par la patience humaine. On veut bien marcher quelques mètres mais on va faire courir l'avatar si le chemin est trop long.

Sims : On marche aux pas d'homme mais on voyage instantanément, temps de chargement du nouveau monde. On cherche la vitesse et l'instantanéité. On ne veut pas perdre trop de temps. L'environnement est limité, on ne décide pas encore de tout ce qu'on voit.

> Réalité virtuelle pourra compenser.

Dans la vie réelle, on a une notion d'espace et de perspective, on a conscience des distances qu'on parcourt, on sait qu'on avance. Dans le jeu vidéo, on n'a pas la notion de ce qui nous reste à parcourir.

Déplacements contrôlés (programmation du jeu)

Les contraintes de mouvement sont déterminées par les concepteurs du jeu. Néanmoins, elles sont limitées : On ne peut pas inventer quelque chose de totalement différent. Le joueur a besoin d'un cadre familier pour intégrer facilement le jeu. Le paysage comme support pour donner un cadre agréable à l'interaction. On recrée un corps physique : un avatar. Les stratégies de déplacement vont différer en fonction du type du jeu.

On a des jeux qui vont forcer le déplacement, d'un point A à un point B. On s'intéresse ici au degré d'avancement, traduit par un jauge. Les mondes sont ici totalement inventés par rapport au but poursuivi. Le cadre est rigide.

On a un déplacement qui va être plus libre, où l'on laisse plus de possibilités au joueur. Plusieurs choix s'offrent à lui. Le mouvement va être calqué sur cette approche, on peut tourner, faire demi-tour...

Déplacement inconscient

Suppression du déplacement. Économie de temps. La mobilité y est inconsciente.

Contrairement aux jeux vidéo immersifs, la seule indication qu'on se déplace d'un point A à un point B est le temps de chargement de la page. Plus d'association au déplacement physique. Libéré des contraintes. Pas d'avatar, directement plongé dans la navigation. Paysage comme support d'interaction, d'information. Paysage comme point d'être. On a besoin de support, rassurant, confortable, connu.

Adresse comme adresse du site. On peut directement aller où on veut si on la connaît.

Sinon, on peut utiliser un moteur de recherche. On se branche, on se connecte.

Projection d'un cheminement de pensée dans l'ordinateur. Pas de barrière, pas de pression sociale.

Une infinité d'associations, de parcours possibles, suggérée par les supports :

Son/Texte/Image.

Un arbre à multiples possibilités. Notion de point d'être comme extension de soi, devient support d'interaction.

Réseau et voisinage changeant. Beaucoup de voisin et de manifestation, beaucoup de présence dans le cyberspace. Cartographie changeante avec des zones très lumineuses qui représentent une zone de connexion plus importante. Naviguer/Surfer.

Exemple : Installation de l'artiste Maurice Benayoun. 8 février 1998. Création d'un tunnel virtuel entre Paris et New Delhi. Une installation dans chaque ville. But = rencontre.

Personnes creusent virtuellement jusqu'à se rejoindre. Pas d'avatar, c'est notre gestuelle qui produit la rencontre. Mais reproduction de la réalité mais symbolisme. Ils sont en train de réfléchir à la transposition du tunnel sur l'Internet. «La trajectoire est une façon de parler, selon les endroits où vous vous arrêtez, on voit vos centres d'intérêt. On va monter un moteur de recherche, qui guide les visiteurs. Si vous restez sur Renoir, Seurat et le billet de

100 F avec Cézanne dessus, on vous donnera plus d'images de peinture. Chaque image est associée à un fichier, le moteur cherche des indices de prédominance et les gens se rencontrent.»

Déplacement sur internet : saut d'adresse en adresse. Plus de dimension temporelle.

Déplacement utile.

Contraintes du déplacement physique disparaissent. Pensée comme support de mobilité.

Création d'un

réseau, se développe de manière exponentielle : infini.

Déplacement créé

Déplacement parallèle

Déplacement inconscient

REF

Acoustic Cameras Issy-les-Moulineaux,

Flavien Théry : Ici commencent les cieux 47 rue Charlot

Exposition Arcane Drift 73 Rue des Haies

ouverture : robot Sonia qui obtient la nationalité Saoudienne.