



HAL
open science

Ambiance et immersion : dispositions, dispositifs et récits

Laurent Lescop, Jacques Athanase Gilbert

► **To cite this version:**

Laurent Lescop, Jacques Athanase Gilbert. Ambiance et immersion : dispositions, dispositifs et récits. Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016, Volos, Grèce. p. 307 - 312. hal-01404446

HAL Id: hal-01404446

<https://hal.science/hal-01404446v1>

Submitted on 12 Dec 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Ambiance et immersion : dispositions, dispositifs et récits

Laurent LESCOP¹, Jacques Athanaze GILBERT²

1. UMR CNRS AAU - Equipe CRENAU/ENSA Nantes - Univ. Bretagne Loire, France, laurent.lescop@crenau.archi.fr

2. Université de Nantes, France, jacques_a_gilbert@icloud.com

Abstract. *In the early 19th century, panoramas were the state of the art immersive attractions to exhibit huge landscapes. The public had the possibility to look in any direction and had the really feeling of being somewhere else. Then came panoramic cinemas and, what we call now, immersive devices with real-time CG content. To get the feeling of being emerged there are three necessary steps: wrapping, saturation, and participation. If be immersed is so fascinating, it is because it always activates a situation of transgression. Dealing with those questions drives us to reconsider the definition of the concept 'ambiance' by comparing processes involved in immersion, storytelling, and architecture. For us, 'ambiance' refers to a potential that is activated by a story in a defocusing process.*

Keywords: *space, diegetic, immersion, storytelling, presence, engagement, representation, narrative potential, device*

Fondements historiques

Les systèmes immersifs en tant que dispositifs conçus pour projeter un spectateur dans un monde en trompe-l'œil, pourraient être reconnus dans les coupoles des églises toscanes dans lesquelles les anges et les nuages semblent flotter au-dessus de nous. Mais il est plus juste de voir dans l'invention du panorama par Baker en 1787 en Écosse, le véritable ancêtre de tout ce qui s'est développé ensuite. Le panorama donne à voir un ailleurs représenté, mis en scène, projeté sur une toile environnant le spectateur à 360° et relié à lui par un élément construit : le *faux terrain*. Le panorama met en œuvre un ensemble de solutions architecturales, dont les systèmes les plus récents sont les héritiers : il s'agit d'une surface de projection, d'un point d'où le public observera la scène, d'un accès et d'un protocole d'entrée en forme de sas sensoriel. Très rapidement, les panoramas ont intégré les nouvelles inventions liées à la représentation, la restitution sonore, la lumière contrôlée, la photographie puis le cinéma, les effets cinétiques et l'interactivité. Les expositions universelles du début du XXe siècle ont présenté des dispositifs dont l'ampleur et l'ingéniosité fascinent encore, tels le *Cinéorama* de Grimoin-Sanson ou le *Marérama*. Puis, ce sont les parcs d'attractions, comme ceux de Disney, qui ont perpétué ce type d'attraction jusqu'à aujourd'hui comme c'est le cas au Futuroscope de Poitiers, par exemple. Attraction majeure à la fin du XIXe siècle, les panoramas et leurs

innombrables déclinaisons dont la nomenclature rime avec *rama*, s'effaceront au profit du cinéma, plus facile à mettre en œuvre et moins gourmand en espace. Les rotondes sont détruites ou converties jusqu'à ce que leur usage premier soit oublié. Moins d'un siècle plus tard, le principe d'une image immersive retrouve de la vigueur avec le développement de l'informatique graphique et la création des simulateurs que ce soit dans le domaine du pilotage, de la réalisation mécanique ou de la chirurgie.

En améliorant les effets de ressemblance, les simulateurs ont pu aussi traiter les domaines où la qualité spatiale est un enjeu, comme l'architecture et l'urbanisme et au-delà, les phobies spatiales (vertiges, agoraphobie, claustrophobie...). Les caractéristiques générales de ces dispositifs, qu'ils soient destinés au spectacle ou à la science, sont une image de très grande taille, si possible enveloppante outrepassant le champ visuel, une conception répartissant les sons dans l'espace. Quelques éléments de réel comme un cockpit ou un décor de premier plan font parfois l'interface entre le monde virtuel et le monde réel. Aujourd'hui, une installation de ce type est relativement facile à réaliser, le matériel et les logiciels disponibles pour réaliser un cube ou une bulle immersive font partie d'une offre grand public disponible partout. L'autre chemin emprunté pour l'immersion est la création d'une bulle sensorielle plaquée sur la personne ou autour d'elle. Là encore, les techniques les plus récentes possèdent de nombreux ancrages historiques comme celles des interfaces sonores et visuelles conçues il y a plus d'un demi-siècle le *sensorama* de l'américain Monton Heilig. Ces dispositifs, embarqués par l'utilisateur, dont *Oculus Rift* et ses déclinaisons sur smartphone est le meilleur représentant aujourd'hui, font passer d'une expérience collective à une expérience individuelle, proche du solipsisme, mais dont le caractère immersif est d'autant plus réussi qu'il prive la vue et l'ouïe de contacts directs avec le réel.

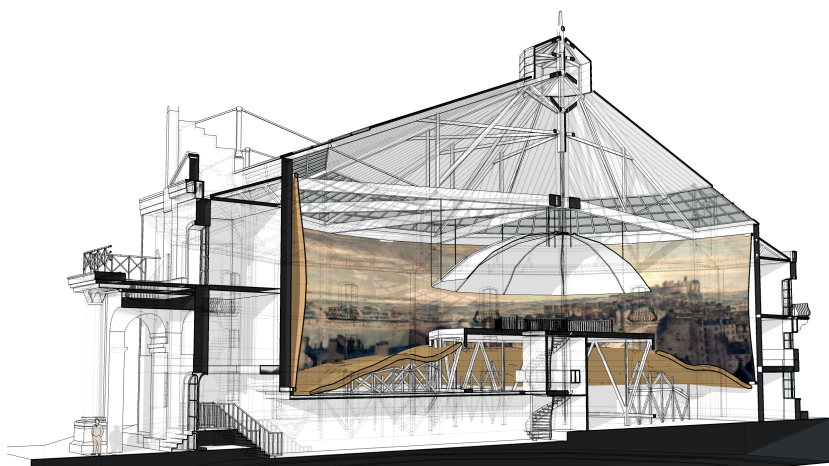


Figure 1 – Coupe d'un panorama, illustration L.Lescop

La relation aux ambiances

En proposant une représentation du monde, les panoramas, puis les dispositifs immersifs utilisant les ressources informatiques, explorent les relations entre un être percevant et un environnement dans lequel il interagit. Les techniques immersives permettent de se projeter dans un environnement autre, par intériorisation des potentialités des interfaces à créer de nouvelles capacités d'objectivation. Cela signifie que l'on étend sa capacité perceptive au-delà de son propre corps pour intégrer l'interface comme extension de soi-même : c'est ainsi que l'on peut baisser la tête en passant dans un tunnel alors que l'on est en voiture ! Pour y parvenir, les dispositifs enveloppent le voyageur virtuel, d'un ensemble de stimulateurs sensoriels qui vont restituer de l'image, du son, des impressions kinesthésiques et haptiques, parfois également, des odeurs, des sensations thermiques ou aérauliques. On trouvera dans l'histoire de la scénographie, de très nombreux exemples appliqués au théâtre, aux panoramas et aux attractions, ce, depuis que l'Homme produit des récits. La particularité des technologies digitales est de permettre une interaction du sujet avec ce milieu artificiel. Le dispositif n'est plus seulement illusionniste puisqu'il institue une réalité relationnelle selon un mode qui ne pourrait exister sans lui, c'est ce qu'exprime l'oxymore réalité-virtuelle. Si ces techniques et dispositifs immersifs fascinent par leur aptitude à simuler ou produire une nouvelle réalité, ils risquent en revanche d'isoler le sujet dans une expérience unique, relevant du solipsisme.

L'interaction permet un renversement de la perspective représentative dans la mesure où elle rend possible un espace partagé. Cet espace partagé, espace contenant le récit, sera appelé, en empruntant la notion forgée par Genette, *espace diégétique*. L'espace diégétique est celui dans lequel nous acceptons une série de règles auxquelles nous nous accordons : dans la fiction, c'est en premier lieu l'acceptation d'un ailleurs alternatif, dans le réel, ce peut être ce qui singularise un lieu, un lieu de culte par exemple. L'immersion est donc le franchissement, réel, rêvé, imaginé, illusionné, de la frontière séparant de l'espace diégétique, comme dans ces films où l'on passe dans l'écran pour rejoindre l'univers du récit. Mais l'immersion fonctionne encore mieux si elle peut se partager, c'est jouer ensemble, aller au théâtre ou au cinéma ensemble, c'est raconter son aventure. Le récit partagé est un récit auquel on croit et qui accède à un certain degré de réalité parce que se constitue, comme dans le théâtre antique, une assistance qui se prête à un moment, comme le disait Vernant *au choc du fictif*. Ce pouvoir de fiction à imposer sa réalité substitutive ou complétive repose sans doute sur des procédés illusionnistes mais tout autant sur le fait qu'on en accepte le principe. Le contexte du récit peut aussi se nommer ambiance et aucune ambiance ne peut fonctionner si elle ne réussit pas à produire un récit ou à mettre en place un environnement au sein duquel un récit peut se développer. C'est particulièrement évident dans l'univers du théâtre, du cinéma et des jeux vidéo. Le récit actionnerait un mouvement d'adhésion, ce qu'Augustin Berque appelle *trajection*, qui fait le lien entre ce qui est en présence et ce qui est en référence. **Nous pouvons dès lors dire que l'ambiance est ce qui est en puissance.**

Ambiance et dispositifs

Avec le récit, une ambiance est un espace actualisé et devient un espace dénoté. Il est caractérisé par un certain nombre d'indices qui le relie à un ailleurs distant, fictionnel ou non, avec lequel il établit des relations d'imitation ou de ressemblance. Nous pouvons identifier trois familles d'espace facilitant la dénotation : *le topique*, qui est une configuration associée à une forme de banalité mais dont les composants et leur agencement se retrouvent un peu partout avec de légères variations, c'est par exemple : la place du village. Il y a ensuite les *archétypiques*, qui renvoient à des formes extraordinaires mais facilement identifiables et rigoureusement identiques, ce sont par exemple les américains dîners. Enfin, la *synecdoque d'ambiance* que l'on peut comprendre comme un espace dont un seul des constituants permet l'identification pour tous les autres : ainsi un fauteuil, une lampe et une télévision suffisent à exprimer un intérieur. Ces trois familles d'espaces englobent ce qui est proposé au théâtre et au cinéma lorsqu'on parle de décor. Espace dénoté, l'ambiance est donc bien en puissance car rien dans ce qui la constitue ne peut prédéterminer l'usage et les valeurs qui y seront associés. Cela renvoie aux éternels débats concernant l'architecture et la ville comme l'existence de configurations pathogènes, d'architecture curative, autant de phantasmes animant les grandes utopies urbaines. De fait, une même configuration formelle peut développer des récits d'usages ou de perceptions fort différents et c'est bien la façon dont l'ambiance est actualisée qui nous interroge. Se pose dès lors la question de la durée permettant la révélation de l'actualisation. Idéalement, il faudrait pouvoir intervenir sur la temporalité en intervenant directement dans l'espace diégétique, ce que permettent les dispositifs immersifs et l'immersion. C'est ce que l'on fait quand on réalise une simulation.

Les dispositifs immersifs parviennent à réaliser les conditions du récit en opérant trois mouvements : le premier est l'enveloppement du spectateur par débordement de son espace visuel, le second est le détachement du monde réel par sidération en le saturant de nouvelles informations sensorielles, le troisième est l'engagement avec le monde virtuel, le monde du récit, par le moyen d'interfaces d'interaction réelles ou non. La conjonction des trois permet l'illusion d'entrer dans l'espace diégétique, de passer de l'autre côté de l'écran. Si la vue et l'audition sont le plus facilement mobilisées, il existe également des dispositifs restituant le mouvement de l'air, les odeurs, la thermique et la kinesthésie. La plupart du temps, les dispositifs reposent sur les capacités synesthésiques des usagers, les laissant réélaborer mentalement les informations sensorielles manquantes. La conception des stimulations sensorielles s'accompagne généralement de la problématique de la simulation, simulation de la lumière, du son, des odeurs, alors que nous pourrions davantage évoquer celle de la représentation et donc de l'imitation. La *mimesis* aristotélicienne que l'on comprend parfois rapidement comme l'imitation de la nature a été traduite à partir de la renaissance italienne par *représentation* sans pour autant résoudre la question de la relation entre représentant et représenté. L'imitation doit-elle capturer tout ce qui caractérise le sujet ou se garder une distance (ou une mise à distance) qui en permet le contrôle ? Au XVIII^e siècle, Diderot défend la distance représentative qui permet d'en contrôler la production, Rousseau récuse la césure de la représentation qu'il considère aliénante. Ce dernier, dans *la Lettre sur les spectacles*, s'insurgeait contre le clivage de la représentation qui séparait l'activité de l'acteur de la passivité du spectateur y trouvant la

métaphore d'une domination politique. Rousseau préférerait qu'on se trouve immergé dans une fête ou un carnaval, à la fois spectacle et spectateur. Si le déploiement de ce paradigme dans le domaine de l'esthétique est connu et bien référencé, il doit également être observé dans le domaine de la physique et de la compréhension des phénomènes de la nature. L'imitation de la nature, pour en anticiper les caprices ou les faveurs, passe par la conception de modèles dont la qualité dénote également la distance qu'ils entretiennent avec ce qu'ils sont censés imiter. Ainsi, la représentation du système stellaire relève pour Galilée d'une substitution d'un visible immédiat par une « visibilité calculée ».

L'imitation indécélable, celle qui tromperait suffisamment nos sens pour qu'ils ne puissent déceler l'artifice qui les dupe, est le fantasme de l'immersion parfaite. Cela présupposerait une imitation qui s'adresserait à chacun de nos sens via des dispositifs mécaniques afin qu'aucune trace de contexte ne puisse perturber l'expérience. Cela distingue donc un espace imitant, celui qui n'est pas réel, que l'on reconnaît comme espace diégétique, de l'espace imité, qui est l'espace du vécu. L'immersion se doit de nous plonger complètement dans l'espace diégétique par tous nos sens. De fait, cette conception quelque peu naïve néglige les immenses capacités synesthésiques de notre attirail perceptif, apte, par compensation et substitution, à nourrir un sens par les informations d'un autre, ce, en faisant appel à la mémoire. Selon Goodman, la représentation procède du choix et si l'on cherche à imiter, l'on n'imité pas un tout, mais des éléments saillants, caractéristiques, qui font sens ou qui font sensation. La construction d'un espace immersif procède de même, si bien que la caractérisation de l'espace diégétique se fait par la mobilisation d'un jeu de références, dont en premier lieu, l'ambiance.



Figure 2 - Lady's view, Irlande, photo L.Lescop

Dispositifs et immersion

Il s'agit de penser l'immersion comme une *forme symbolique* pour reprendre l'expression que Panofsky apposait à la perspective. En d'autres termes, comme construction esthétique signifiante et expressive qui produit une vision du monde à travers un dispositif opératoire. Ce dispositif est technologique, et aujourd'hui le plus souvent digital, mais la réalité qu'il produit repose fondamentalement sur l'acceptation d'une fiction partagée. La *forme symbolique* de l'immersion est de type *baptismal* : on sort d'une réalité pour entrer dans une autre par l'intermédiaire d'une commutation submersive. Ce *switch* rend possible l'entrée dans une réalité autre, substitutive, une réalité augmentée, complétive, ou même une réalité qui demeurerait sans l'outil qui la permet, impossible à voir : c'est l'effet de la simulation ; ce *switch* en rend surtout possible le retour vers le monde d'origine. Pouvons-nous dès lors affirmer qu'une immersion réussie corresponde à une mise

en ambiance réussie, à la différence près qu'une immersion est une substitution là où une ambiance serait une constitution ? Au théâtre, au cinéma, dans les jeux, dans les expériences de réalité virtuelle, l'ambiance va être un vecteur d'immersion en créant des effets d'imitation. Se conçoivent alors des ambiances qui nous immergent dans des récits accaparant nos jugements et conditionnant nos conditions d'altérité.

Remerciements

Les auteurs remercient Franck Cormerais, professeur à Université Bordeaux Montaigne qui a permis leur rencontre, initié leur dialogue et contribué à ce qu'un faiseur et un diseur puissent inverser leurs rôles.

Références

- Bateson, G. (1980 - 2008). *Vers une écologie de l'esprit*, Tome II. Seuil
- Belting, H. (2012). Florence et Bagdad : *Une histoire du regard entre Orient et Occident*. Gallimard
- Bachelard, G. (1958 - ed. 2012). *La poétique de l'espace*. PUF
- Freydefont, M. (s.d.). *Les contours d'un théâtre immersif* (1990-2010). Revue Agon Consulté le 07 2015, sur <http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1559>
- Genette, G. (1972). *Figures III*, Paris, Seuil
- Gilbert J.A. (2013), *Les variations de l'imitation*, Paris, le Cerf
- Hyde R. (1988), *Panoromania ! : Art and Entertainment of the All-embracing View*, Trefoil Publications Ltd
- Lescop, L. (2012). Dispositifs immersifs : la question de l'espace diégétique. *Les paradoxes du seuil*. Université de Louvain (Louvain-la-Neuve, Belgique). Consulté le 07 2015, sur https://www.academia.edu/4782122/Paradoxes_du_seuil_-_espaces_immersifs
- Lescop, L., & Suner, B. (2015). *L'imaginaire filmique de jeunes architectes, 10 années de courts métrages sur la ville*. Dans F. Cormerais, Poétique(s) du numérique 3, Imaginaire et scènes nouvelles des villes. éditions l'Entretemps, pp. 193-210
- Norberg-Schulz, C. (1997). *Genius loci: Paysage, ambiance, architecture*. Mardaga

Auteurs

Laurent Lescop est architecte, docteur en sciences et enseignant chercheur à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes dans le domaine des sciences et techniques et spécialisé dans les questions de représentation des ambiances. Il a conçu en collaboration avec l'École du Bauhaus à Dessau, le dispositif panoramique immersif Naexus qui permet la diffusion de la connaissance auprès du grand public.

Jacques Athanase Gilbert est professeur de Littérature générale et comparée à l'Université de Nantes. Il a publié *Les variations de l'imitation* au Cerf en 2013. Il anime un projet de recherche sur Réalité et immersion à L'AMo. Ses travaux, entre littérature, esthétique et philosophie concernent les questions de mimésis, de présence, de représentation et d'immersion. Il codirige la revue Études digitales.