

## *Qui agence quoi ? VR*

**Point de départ :** Où sommes-nous dans un espace VR ? Dans ce qu'on appelle Le Third Space ?, ou dans l'espace liminal ?, et est-ce important de savoir où on se trouve ?

*Est-ce que le « je » y a encore une importance?, et comment on y rencontre l'autre ? Quel autre ? Jusqu'à quel point on abandonne son contrôle ? Jusqu'à quel point on se dissout, se perd ? **Qui agence quoi ?***

*Et quelle relation à notre corps nous pourrions y avoir, y avons-nous ?*

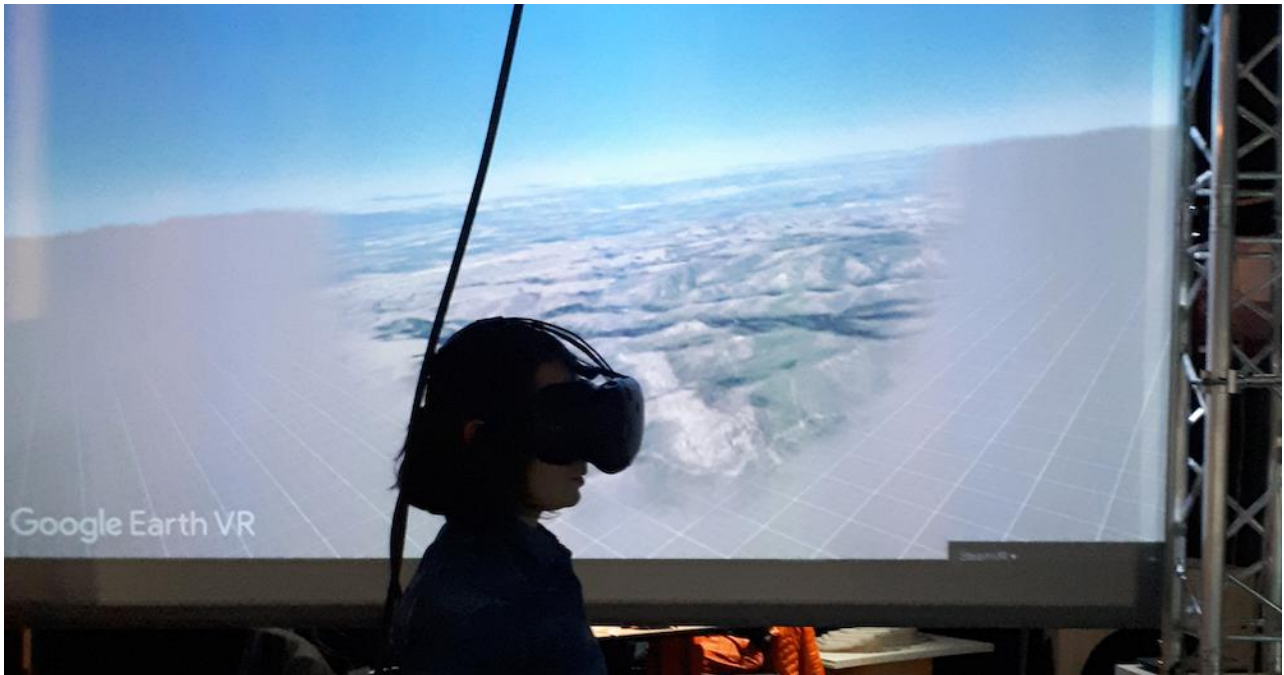
*Pourrait une expérience VR devenir comme un entraînement à l'intrication (entanglement) interactive ?*

<http://bram.org/VR/>

Technology : utiliser Google Earth (doit être lancé par le technicien le matin en ma présence)

Matin: se familiariser avec les manettes, savoir se déplacer, connaître l'univers – par groupes de trois = 5 groupes.

D'abord se déplacer simplement. Voler, zoomer, chercher, streetviews.



### **Le carré central et le dôme en grille**

En bas au centre de l'espace défini par les capteurs, il y a un carré en pointillés – c'est un point de repère qui apparaît dans tout l'univers VR. Autour : un espace quadrillé, un dôme, un horizon.

### **Les murs. Chaperone.**

En se déplaçant physiquement dans l'espace, on découvre une grille lumineuse. Un mur fait de grille. Quand on la suit, on découvre un Cube, une Cage. A l'intérieur, l'univers VR peut fonctionner. En dehors c'est le vide, le défaut. On peut programmer / changer cette grille dans SteamVR / Settings / Chaperone.

## Le spectre

Si l'outil « camera vive » est activée dans SteamVR, on aperçoit vaguement les contours d'objets à l'extérieur des murs de sa cage VR.

## Découvrir que c'est une maquette

Une maquette qui se construit à fur et à mesure. Simplement en se mouvant dans une ville comme New York on se rend compte qu'on peut traverser les buildings, que tout est construit et vide à l'intérieur. En cherchant les limites on peut par exemple aller dans les arbres, s'y lover et découvrir une construction. Sur la mer on découvre assez vite que là les développeurs ont parfois fait vite et que certains plans ne s'accordent pas. Souvent quand on se baisse physiquement on découvre que ce monde VR n'a pas de profondeur. Il est plat. On peut même en faire un monde « linéaire » en mettant son casque exactement au sol de ce monde VR.

## Les glitches

Puisque c'est une maquette il y a des glitches partout.

## Collaborer / partager

En donnant les manettes à une personne et le casque à une autre on crée un seul être double. Les deux personnes doivent collaborer pour explorer l'univers VR. Ils échangent par la parole, s'invitent, expliquent, racontent. C'est aussi un moyen de partager l'expérience avec ceux qui regardent.

## Univers de narration

Et ainsi le VR peut devenir un outil de narration. Surtout quand on visite des espaces, endroits qu'on connaît bien avec lesquels on a une histoire. Le VR peut devenir intime.

Allongée au sol, tenue la tête en bas par des porteurs, la personne qui porte le casque garde une vue logique de la VR. Pour le public qui reste assis, l'image projetée devient autre, bizarre, incorrecte. Un corps qui porte un casque peut danser – le performeur doit toujours être conscient qu'il est dans deux / voire trois espaces en même temps. Il crée l'image que voit le public, il est un « agent » à l'intérieur de la VR et un corps devant le public.

## Tiltbrush. Le corps se multipli.

Il y a celui qu'on ressent, celui dessiné dans l'espace 3D – autre, mais réel, à découvrir, à contourner, celui à regarder dans la projection en mouvement, celui présent en tant qu'ombre devant la projection et celui que parfois on touche, qu'on entend avec lequel on danse, ou qu'on regarde danser/mouvoir.

Avec Ariane Cassimero.  
<https://bit.ly/2VBVB7E>

