



Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

=

9 | 2022

Arts et sciences de l'avatar technologique

Questionner les incarnations médiatiques et formes d'avatarisations : approches et démarches

Étienne Armand Amato et Étienne Perény



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/2439>

DOI : 10.4000/hybrid.2439

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

Questioning media incarnations and forms of avatarization: approaches and processes - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/2473> [en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Étienne Armand Amato et Étienne Perény, « Questionner les incarnations médiatiques et formes d'avatarisations : approches et démarches », *Hybrid* [En ligne], 9 | 2022, mis en ligne le 30 novembre 2022, consulté le 26 septembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/2439> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.2439>

Ce document a été généré automatiquement le 26 septembre 2023.



Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International - CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Questionner les incarnations médiatiques et formes d'avatarisations : approches et démarches

Étienne Armand Amato et Étienne Perény

Traverser les écrans et habiter les espaces numériques grâce à l'avatar interactif

- 1 Cet article contextualise la notion d'avatar qui a unifié bien des manières d'exister dans ces espaces se déployant de l'autre côté de l'écran. À travers ses appropriations et sa richesse créative, ce corps programmé se fait passerelle pour exister dans des dimensions parallèles et pour interagir avec d'autres habitants de ces espaces représentés et simulés. Investi par des secteurs et évolutions technologiques ayant besoin de personnifier leurs utilisateurs, il incarne aussi de nouveaux rapports paradoxes révélant un changement de rapport avec l'image et la technique produit par une complexe avatarisation généralisée qui virtualise les êtres, objets voire phénomènes. Appelant à une meilleure compréhension grâce aux arts, sciences et technologies, la thématique a suscité huit contributions, toutes présentées et rassemblées dans deux parties, l'une plutôt disciplinaire de type études, l'autre plus artistique de type recherche-crédation. Enfin, une évocation du processus éditorial et scientifique souligne les maturations à l'œuvre pour envisager la constitution d'un champ d'études et créations avatairiales.
- 2 En deçà des nombreux débats et réflexions sur le « numérique », sur ses différentes « transitions » ou « transformations », force est de constater qu'autour de nous, depuis ces trois dernières décennies, la multiplication des écrans interactifs manifeste concrètement dans notre quotidien l'institution de nouveaux « modes de fréquentation » (Amato, 2009) des images et de l'information. De la micro-informatique

personnelle au téléphone tactile, du poste de travail à l'Internet mondial, diverses surfaces d'affichage autorisent des régimes d'existence tout à fait originaux. Parmi eux, l'avatar interactif sous des allures au départ anecdotiques et ludiques constitue un dispositif techno-social singulier. Il réalise le souhait anthropologique de visiter, et même mieux d'habiter, de nouveaux mondes numériques parallèles et sensibles, à la haute teneur culturelle, sociale et symbolique. L'avatar numérique se fait passerelle techno-biologique entre un ici et un « là-bas » artificiel, car il favorise une traversée subjective de l'écran, en écho avec l'origine religieuse hindoue du terme sanskrit désignant l'une des incarnations de Visnu descendu ici-bas sur Terre sous la forme d'un être surnaturel, animal, ou humain venu rétablir la justice. Bien que l'idée centrale de métamorphose corporelle soit au cœur du succès de cette notion, relevons un curieux renversement de sens : avec nos avatars, c'est l'être humain qui se pare de nouveaux pouvoirs quasi divins et s'élève vers des sphères plus abstraites, dites virtuelles. Alors, peut se réaliser l'envie de s'émanciper de notre monde au profit d'univers différents, en franchissant cette frontière de l'écran pour de l'autre côté prendre corps. Grâce à cette entité programmée et dirigeable, s'exerce une inédite puissance vitale et causale au sein d'espaces électro-numériques à explorer, modifier ou construire. Des partenaires d'activité avec lesquels interagir s'y manifestent, d'autres humains en ligne ou juste des agents programmés. Des pratiques innombrables et répandues investissent jeux vidéo en ligne ; méta-univers ; messageries hier 2D et maintenant 3D ; réalités virtuelles (VR), augmentées ou mixtes. L'expansion du terme fut telle qu'il vaut pour toutes les représentations graphiques d'un utilisateur, comme l'imagette d'un forum Web ou d'une application mobile, voire l'entier profil personnel sur une plateforme Web 2.0¹, au point d'être synonyme d'identité numérique (Georges, 2012), au sens large. Indéniablement, cette polysémie ne retire rien à sa cohérence notionnelle qui repose sur la transformation identitaire, sur des relations nourries de projection et d'identification, sur des synchronisations et ajustements subtils... De même, il convient d'insister sur la richesse d'un « objet technologique » (Perény, 2013) qui a la particularité de se faire sujet en présence de tierces personnes. Après avoir été inventé, configuré, paramétré dans une sorte de matrice qui permet de choisir ses caractéristiques, l'avatar inscrit en lui bien des choix créatifs et une forte personnalisation. Le sujet s'y individualise à son envie et en fonction des contraintes du média, qu'il soit un utilisateur avide d'expériences fortes ou même un concepteur en train de produire un personnage prédéfini. Ainsi, bien des paradoxes se rencontrent et se nouent dans cet être à la fois vide et habité, unique et générique, fabriqué et fabriquant, objectif et subjectif, de sorte que s'y jouent bien des dualités classiques.

Des émergences aux adoptions : une notion métaphorique opérationnelle pour bien des évolutions

- 3 Pour rappel, c'est bien avec les « technologies de l'informat(isat)ion et de la (télé)communication » que la notion d'avatar prend son sens nouveau dans les années 1970 en lien avec les premiers jeux de rôle informatiques, en ligne ou même en solo. Il aide à rendre compte de nouveaux rapports rendus possibles entre les personnes, par le biais des identités propres et adaptées aux environnements graphiques générés par ordinateur. Sa référence culturelle à la fois *geek* et *new age* se fait alors opérateur d'interprétation (Casilli, 2005) pour populariser des pratiques

inédites d'incarnations et de métamorphoses corporelles, ce que fixe son premier usage officiel dans le monde connecté d'*Habitat* (Lucasfilm Games, 1986). De là se multiplient les emplois plus ou moins extensifs que nous venons de citer, comme des analyses rétrospectives. Ainsi, les *games studies* (Wolf & Perron, 2003) requalifient d'avatars tant les premiers vaisseaux de jeu vidéo (*Spacewar !*, Russel, 1962) que les barres de tennis du jeu électronique *Pong*, tandis que l'informatique et l'ergonomie finissent par y assimiler la flèche de pointage bureautique des interfaces graphiques. En définitive, l'avatar correspond à toute personnification, représentation ou simulation d'une entité ou phénomène. Cette signification ample montre sa pertinence, qui s'appuie sur sa version d'origine la plus repérable et marquante : celle d'un protagoniste configuré pour exister dans un univers et y rencontrer d'autres partenaires.

- 4 Longtemps envisagés comme de simples rejetons de l'informatique, des écrans, des jeux et des réseaux, ces épiphénomènes des sous-cultures populaires ont pu être suspectés d'effets psychologiques ou sociaux délétères. Dans le courant des années 2000, leurs nombreux mérites et utiles fonctionnalités les a imposés pour les communautés en ligne et pour les systèmes de loisir courants, pour personnifier leur propriétaire, comme avec les « Mii » de console Nintendo Wii, croissance qui se poursuit au sein des applications mobiles et objets connectés. Avec la dernière décennie, d'importantes évolutions affectent les avatars « cybermédiatiques » (Perény et Amato, 2010), c'est-à-dire propres aux médias cybernétiques fondés sur la simulation de comportements et d'interactions déjà bien installés par les jeux persistants. Toujours moteurs d'innovation, les jeux vidéo poursuivent la sophistication des personnages (Genvo, 2009). La réalité virtuelle (RV ou VR pour *Virtual Reality*) s'émancipe, elle, de son régime naturaliste, à la fois mimétique et fermé, pour offrir des environnements immersifs de plus en plus collectifs et scénarisés, où la pratique de l'avatar s'impose pour interagir avec autrui, avec moult emprunts aux codes vidéoludiques. D'ailleurs, la lignée réaliste tend depuis plus de vingt ans à proposer un clone visuel et comportemental de soi-même dans les espaces aussi bien professionnels de la RV, que ludiques des jeux vidéo, alors que de nouveaux « Chat VR » proposent au contraire de recourir à des corps virtuels fantaisistes et créatifs, comme avec le récent système Avatar 3.0 de VRChat, dans le sillage de l'historique métavers *Second Life*. Quant aux réalités dites augmentées ou mixtes, au départ moins concernées par l'incarnation, elles accueillent de plus en plus les présences (Fribourg *et al.*, 2020) croissantes d'autres utilisateurs grâce aux appareils miniaturisés et portatifs que sont les *smartphones* et les lunettes connectées.
- 5 Plus récemment, la crise mondiale du Covid a sans conteste intensifié et diversifié le recours aux moyens de communication substitutifs à distance. Certains événements ont marqué les esprits, comme la transposition de concerts dans des jeux vidéo, avec un chanteur géant entouré de ses fans, s'avatarisant pour circuler autour de leur idole, tandis que la situation en 3D était rediffusée par des flux vidéo pour y assister en simple spectateur. Nous avons aussi pu constater comment la généralisation des visioconférences qui réunissent les participants sur le même écran nous habitue à notre « avatar vidéo » (Amato & Perény, 2021), en co-téléprésence, ce qui relance les promesses déjà anciennes d'hologrammes échangeant autour de bureaux virtuels, que les perspectives du métavers ont remis en scène.

Les sciences et les arts pour questionner l'avatarisation généralisée

- 6 Toutes ces manifestations et hybridations montrent que de longue date sont en germe et à l'œuvre des transformations identitaires médiatiques que nous avons proposé d'analyser sous l'angle d'un phénomène plus général d'avatarisation, cette hypothèse expliquant les multiples configurations médiatiques qui enchâssent autant des modalités de présence, d'existence et d'immersion.
- 7 Dans ce cadre, l'expérience singulière des avatars, parce qu'elle offre des vécus à la fois spatialisés et incorporés, situationnels et interactionnels, oblige à considérer différemment les grands mouvements de numérisation, de virtualisation, ou encore de dématérialisation, voire aujourd'hui de modélisation. En effet, les avatars incarnent non seulement leur utilisateur (et certaines valeurs et idéologies repérables), mais tout autant ce vaste processus informatique de métamorphose globale par la virtualisation, qu'ils manifestent et qu'ils nous font vivre pour ainsi dire de l'intérieur. Ce phénomène « d'avatarisation technologique » concerne les personnes, forces, activités et pratiques, objets et espaces, aussi bien du monde réel que des univers fictionnels. Cet effort mobilise bien des secteurs, domaines, disciplines qui se trouvent à leur tour eux-mêmes interrogés et reconfigurés.
- 8 Pour comprendre de telles évolutions fondamentales, le prisme arts-sciences-technologies permet d'envisager des aspects trop souvent séparés. Il favorise une réflexion critique et multi-référentielle pour situer concepts et démarches, hypothèses et parti pris, percées et résultats, et pour tenter de les trianguler, comme durant une navigation incertaine². En tant qu'espace scientifique et éditorial innovant, la revue *Hybrid* se positionne en faveur du dialogue arts-sciences pour aborder les médiations humaines en contexte technologique et se donne les moyens d'accueillir une pensée focalisée sur l'originalité d'objets transversaux. D'où ce dossier thématique, fondé sur un appel à communication volontairement large intitulé « Arts et sciences de l'avatar technologique. Rétro-prospectives des incarnations médiatiques », dont résultent les articles rassemblés. Il a eu pour objectif de dépasser les oscillations binaires entre utopies et dystopies, entre technophilie et technophobie, entre transitions numériques et crises actuelles, afin de distinguer vagues de fond inévitables et bricolages adaptatifs, tendances dominantes et luttes marginales, et peut-être de favoriser une clarification des avènements souhaitables. Il a invité aussi bien des recherches généalogiques aidant à une compréhension historique, grâce aux travaux accumulés et à l'actualisation de l'état de l'art, que des prises en compte des évolutions technologiques et sociales. Fidèle à la conviction que peuvent s'articuler sensibilité et intelligibilité, vécus et réflexions, réinterprétations et visions de l'avenir, ce dossier évoque des travaux précis (observations, expériences, terrains) éditorialisés dans une optique « multi- », « inter- » et finalement transdisciplinaire comme des œuvres révélatrices (créations, expérimentations, mises en situations inédites, etc.). Il est porté par une certaine co-responsabilité sociale et culturelle, et donc politique, celle des artistes comme des scientifiques et technologues, qui ont vision et légitimité pour mobiliser des réseaux d'alliances et pour construire des controverses nettes et structurées, en vue de mieux cerner contraintes ou incertitudes, choix et options. Ainsi, ce numéro assume de participer à la création d'un champ de recherche susceptible de réunir diverses expérimentations, tant artistiques que scientifiques, qui se font laboratoires du techno-

social et terreaux d'inventions, d'expérimentation et d'émergences. Finalement, deux parties distinctes rassemblent les contributions retravaillées en perspectives et contrastes, à savoir :

- I. « Approches disciplinaires pour des études avatairiales », qui rassemble des réflexions et travaux de terrain de type « études » (*studies*), orientées objet tout en recourant à différentes disciplines
- II. « Démarches artistiques et créations avatairiales » qui rend compte de recherche-crédation plus hybrides, à la confluence des arts, sciences, technologies et pouvant contribuer à la conceptualisation comme aux partages de leurs explorations.

Les huit contributions pour mieux comprendre l'incarnation médiatique par les avatars

- 9 Le premier article du dossier de Jacques Ghoul Samson ambitionne de « Questionner l'asymétrie des interactions entre humains et avatars dans un espace de jeu vidéo en ligne : singularité d'une relative indépendance et autonomie ». Il analyse les pratiques des joueurs au cœur du terrain que constitue un univers persistant emblématique des MMORPG, celui de *World Of Warcraft*, un jeu vidéo multijoueur à abonnement au succès planétaire. À ce titre, il s'inscrit dans l'étude de la lignée originelle de l'avatar en ligne, pris dans un de ses milieux de prédilection qui a contribué à son adoption comme véhicule identitaire, créé par son utilisateur pour évoluer au fil des interactions, tant environnementales que sociales. Revenant sur son enquête doctorale soutenue par une méthodologie de captations audiovisuelles et d'entretiens, l'auteur restitue une réflexion originale questionnant la façon dont l'avatar prendrait sa propre charge existentielle lui accordant une certaine indépendance, voire autonomie. Ainsi, propose-t-il un changement de perspective, fort stimulant, selon lequel l'identité à la fois fictionnelle et sociale de l'avatar prendrait sa propre dynamique à travers les collectifs et leurs différents rites sociaux, ce qui guiderait en retour les comportements du joueur. Cette contribution s'ancre dans les sciences de l'information et de la communication, laquelle s'est intéressée de manière précoce aux nouvelles technologies et médias, tout en profitant des apports de l'interactionnisme symbolique de Goffman, souvent mobilisé pour saisir les jeux de rôle réels ou fictifs, qui distingue l'*ego* et l'*alter*, permettant une prise en compte des différentes cadres à l'œuvre.
- 10 Ensuite, l'article de Michel Nachez et Patrick Schmoll traite des « Avatars, personnages, identités multiples : réflexions sur les processus dissociatifs ». De manière complémentaire, cette seconde contribution offre un prisme à la fois ethnologique, psychologique et anthropologique sur ces phénomènes de dissociation entre la personne humaine et son avatar qui interrogent tant les cultures occidentales depuis l'apparition des environnements immersifs en ligne. L'analyse des témoignages sur les émotions et vécus amoureux concernant soit des héros de jeu vidéo prédéfinis, soit des avatars fabriqués par le participant du métavers Second Life, permet de distinguer plusieurs modes d'engagement affectif. Certains restent extérieurs au personnage, d'autres s'y confondent et y puisent leur force, avec des degrés de véracité et de consistance croissants, mais aussi selon des logiques se développant à partir de l'avatar pour concerner aussi bien ses partenaires en ligne que le joueur lui-même. Pour mieux comprendre les troubles qui en résultent, la notion de dissociation identitaire est revisitée, afin de désamorcer des conclusions trop rapides et courtes sur un risque de confusion ou de conflit interne chez la personne. Cette mise en perspective de la facilité avec laquelle nous entrons dans un rôle et en sortons montre à quel point cela nous est

facile et le plus souvent bénéfique ; d'expérimenter des identités multiples, en raison même du fait qu'il s'agit là d'une capacité anthropologique, d'ailleurs davantage reconnue par les autres cultures où elle prend des formes culturelles de nature magique et symbolique, comme le chamanisme.

- 11 Puis, le troisième article de Kevin Beaufils et Alexis Berland intitulé « L'incarnation avatariale : de la représentation cognitive de soi à l'appropriation corporelle numérique » aborde cette fois l'avatar de l'utilisateur dans le contexte de la réalité virtuelle et des casques immersifs. Les acquis et concepts de la psychologie cognitive sont mobilisés pour théoriser la construction d'une présence basée sur une « incarnation avatariale », car prenant appui sur l'appropriation du corps de l'avatar, réceptacle d'un transfert du schéma corporel. Les courants de pensée qui nourrissent ce modèle s'ancrent dans la cognition incarnée et située, dite aussi de l'énaction, qui insiste sur le rôle central du corps humain. Pris dans un contexte, il déploie ses capacités de perception, de cognition et d'action qui, avec l'avatar, s'extériorisent. Au fil du transfert cognitif de l'humain vers celui-ci s'étaye une appropriation corporelle et sensori-motrice. Plusieurs schémas aident à en saisir les composantes fonctionnelles, associant l'image du corps et la représentation cognitive de soi et de l'avatar, lesquelles s'ajustent selon ces théories de la perception et d'action. La ressemblance de l'avatar par rapport à l'utilisateur, sa fidélité, favoriserait une bonne reconnaissance et un meilleur investissement, qui restent fonction de l'estime de soi. La qualité de l'immersion découlerait en définitive de celle de l'incarnation et de cette adéquation entre corps réel, vécu et virtuel.

- 12 Pour clore cette première partie, l'apport de Renée Bourassa et de Fabien Richert sur les « Figures de l'avatar : agents semi-autonomes, effets de présence et interpellation dans les jeux vidéo » rend compte d'avancées conséquentes produites au Québec par les recherches sémiotiques, narratologiques et vidéoludiques pour élucider le fonctionnement et la pragmatique des jeux vidéo et mondes immersifs. En s'y appuyant, ils approfondissent la manière dont l'avatar du joueur se confronte à des êtres programmés, dit personnages non joués, qui viennent à lui ou qu'il doit trouver. Les auteurs justifient d'étendre la notion d'avatar à ces agents semi-autonomes, qui paraissent intelligents en s'adaptant aux comportements de l'avatar du joueur. Pour illustrer et donner corps à leur théorisation, sont analysés deux jeux vidéo particulièrement réussis et reconnus, à savoir *Red Dead Redemption 2* (2018) et *The Last of Us 2* (2020). Le réalisme et la cohérence du monde narratif et de la simulation engendrent une forte immersion, tandis que ces interactions problématiques avec les habitants virtuels retiennent l'attention et jettent le trouble chez le joueur. Une série d'embrayeurs sont repérés par les auteurs comme à l'origine de cette impression d'être concernée par les événements et les rencontres. D'une part, la qualité photoréaliste des protagonistes témoigne d'une sorte de dédoublement des acteurs humains qui ont servi à les modéliser et à les animer corporellement, ce qui ouvre à une intéressante réflexion sur une sorte d'avatarisation des humains vers ces agents diégétiques. D'autre part, en prenant l'angle de la théorie de Louis Althusser, leur systématique tentative d'interpellation du joueur se fait mécanique de jeu et de récit pour stimuler l'aventure vécue. L'article en vient à analyser la marge de réponse du héros, sa capacité de « contre-interpellation ». Cela aide à saisir comment cette dynamique interpersonnelle naturalise ces robots logiciels, à travers des « dynamiques de subjectivation et d'assujettissements réciproques », ce qui leur confère une consistance psychologique existentielle confondante. Ainsi, ces véritables simulacres agiraient comme de véritables « dispositifs de médiation » entre le joueur et le monde.
- 13 La seconde partie commence avec un double entretien réalisé par les deux directeurs de ce numéro avec Marie-Hélène Tramus, professeure émérite en esthétique et sciences de l'art, et Judith Guez, fondatrice et directrice artistique du festival Recto-VRso. Ces « Réflexions rétrospectives et prospectives sur les avatars et acteurs virtuels issues d'explorations expérimentales artistiques » aident à cerner les enjeux artistiques et démarches scientifiques explorant les corps virtuels et œuvres immersives. Il restitue deux rencontres, à quelques semaines d'intervalle, avec les deux personnalités à la fois scientifiques et artistiques. Leur activité institutionnelle montre une capacité d'innovation et d'initiative qui les a conduites à jouer des rôles moteurs concernant les rapports arts-sciences-technologies dans le domaine de l'image numérique, allant de l'informatique graphique et interactive jusqu'à la réalité virtuelle et ses suites contemporaines. Le premier échange revient sur plus de quarante ans de recherches et création au sein du département Arts et technologies de l'image de l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, tout en situant la question de l'avatar dans ces nombreuses recherches. Puis, il évoque toute la dynamique de la genèse et de l'expansion de ce festival qui s'adosse au salon professionnel et industriel Laval Virtual et institue la place de la création et des artistes dans l'exploration de ces nouvelles technologies et l'acculturation des usages artistiques. La tenue du festival comme du salon en version distancielle a permis que le rôle et les potentialités de l'avatar soient mis à profit de diverses adaptations pour restituer l'accès aux événements comme aux œuvres.

- 14 À la suite de ces questions-réponses rétrospectives et actuelles, la rencontre prend l'allure d'une discussion davantage réflexive sur toutes ces trajectoires d'invention et mises en situations. L'échange en vient à reformuler ces notions et visions plus spéculatives et prospectives, pour faire converger ces questions de recherche autour des acteurs virtuels et des avatars interactifs. Ceux-ci manifestent des mouvements de fond technologiques et civilisationnels interprétables en ce qui a trait à l'artificialisation de l'humain et de l'humanisation des protagonistes virtuels. Le dialogue porte sur la nature précise des complémentarités entre arts, sciences et technologies, sur la base d'exemples et d'expérimentations atypiques. Ce recul favorise une distance critique et productive, notamment envers les nouvelles plateformes immersives de type métavers et leurs promesses consuméristes d'incarnation. Il en résulte une contribution à la fois rétrospective et anticipatrice, qui aurait autrement manqué à ce numéro, pour mieux penser nos responsabilités collectives et politiques avec l'éclairage précieux des expérimentations technologiques et culturelles premières des Arts devenant Sciences, dont les trois derniers articles qui suivent sont aussi une bonne illustration.
- 15 Le sixième article de Rémy Sohier, « Degré d'autonomie et degré de matérialité d'après l'œuvre d'Edmond Couchot : d'une matrice des humains artificiels à une recherche-crédation expérimentant la co-avatarisation », s'empare de la notion d'avatarisation pour l'élargir et l'enrichir, théoriquement comme artistiquement. Il prend appui sur les travaux et réflexions au long cours du penseur Edmond Couchot, lequel a interrogé les évolutions de l'art numérique et des humains virtuels depuis le passage de l'optique au numérique, jusqu'aux récentes évolutions des années 2011-2018. Les concepts d'hybridation et d'expérience technesthésique appuient l'idée que les modes d'avatarisations peuvent aussi constituer en soi une expression artistique, en tant qu'ils conditionnent l'externalisation des processus cognitifs et sensibles. Quant à la typologie des humains virtuels, elle prend en compte leur matérialité et autonomes pour discerner les avatars marionnettes et les acteurs autonomes. Ayant remis en relief l'intérêt d'une telle approche, il restitue ses recherche-crédations qui imaginent des manières de s'avatariser à plusieurs ou de contrôler plusieurs avatars en même temps, en s'inspirant des cultures du jeu vidéo. Cette démarche exploratoire aboutit à des installations interactives rendant possibles des performances *live*, avec un opérateur technique extérieur aux participants. Il tire aussi leçon de ces pièces pour enrichir d'un niveau supplémentaire le modèle de Couchot, avec la complexité d'interaction de l'avatar à son environnement. Il en résulte une expressivité plastique fondée sur les variations d'implication et de formes corporelles, ainsi que les interfaçages et pouvoirs d'interventions plus ou moins partagés.
- 16 Le tandem de chercheurs-artistes Georges Gagneré et Cédric Plessiet nous propose leurs résultats sur les « Mises en scène spectaculaires et interactives de l'avatar. Deux approches en recherche-crédation utilisant des technologies de prévisualisation en temps réel ». Assumant de parler d'expressivité des acteurs virtuels et des avatars, qu'ils travaillent grâce à un cadre théorique, issu d'une récente HDR, à une profondeur culturelle et artistique, et grâce à des logiciels spécifiques. Ces derniers relèvent d'une tradition, à l'échelle de l'informatique, dans le domaine audiovisuel dit de la prévisualisation en temps réel, qui fut au départ une technique plutôt de production se rattachant à la tradition de l'animation précalculée pour le cinéma et les films 3D ; que les progrès en vitesse de traitement rendent éligibles pour le temps réel. Toute une

architecture logicielle réfléchie, Taupipeline, elle-même source de découvertes, assure de créer ainsi des tableaux interactifs en dialogue avec le spectateur ou des personnages humains hyperréalistes. Mais aussi des scénographies qui associent pour le spectacle vivant des avatars ombres (*ombravatar*) et des comédiens, selon une combinatoire ouverte et maîtrisée rendant possible la cohabitation en direct de différentes formes de présences à la fois émouvantes et habitées. Tout autant que les moyens techniques du tandem, l'article dévoile à travers des problématiques bien différentes une cohérence de démarche organisant étapes de conception, mises à l'épreuve et théorisations en retour. À ce titre, cette contribution, à la subjectivité assumée et non dénuée d'humour, aide à saisir l'unicité de la démarche d'art-crédation scientifique.

- 17 Pour finir ce dossier, les compositrices sonores et chercheuses Christine Webster et Sophia Kourkoulakou proposent une problématique centrée sur les conditions favorables à l'exercice de leur art en réalité virtuelle, avec comme objectif la plus juste incorporation des contraintes possible et de la bonne mise en situation sensible et spatialisée. Se faisant, elles livrent une réflexion sur l'origine des avatars et leur extension jusqu'à la rencontre des enjeux de la réalité virtuelle, soucieuse de réalisme et de physicalité. À travers les défis posés par un ambitieux projet de recherche de l'EUR ArTeC intitulé VR Auditory Space, elles élaborent un parcours philosophique et moral concernant les responsabilités des créateurs et les enjeux civilisationnels que soulèvent les avatars. Ainsi, leur article assume un rôle à la fois rétrospectif, en revisitant les origines des avatars, mais aussi prospectif, en mettant en lien la pensée du cyborg et des altérités qui irriguent les pensées du trouble et du dépassement des dualismes oppositionnels. Au cœur de l'article, le rôle et les potentialités de l'invention technologique, avec l'hypothèse retenue d'un corps entier se trouvant capté et restitué par des combinaisons relayant analogiquement les choix de composition dans l'espace immersif, ce qui conduit aussi à explorer la question de la réception du point de vue du concepteur.

Échos des coulisses d'un fertile processus de production éditoriale

- 18 Mener à bien ce projet pour le numéro 9 de la revue *Hybrid* tient de l'aventure intellectuelle et relationnelle à la fois stimulante et instructive. En voici quelques échos pour les différentes communautés de travail et de recherche concernées, autant que pour toutes les personnes qui s'intéressent de près ou de loin à la thématique des avatars.
- 19 Au niveau de l'appel, malgré un cadrage éditorial et un appel à communication large et ouvert, qui aurait pu attirer les nombreux milieux concernés, les propositions d'articles proviennent surtout de scientifiques et de chercheurs-artistes académiques échappant à leurs logiques de publication disciplinaires. Ainsi, les travaux classiques en informatique, en ergonomie, en sociologie ou encore en psychologie qui traitent de près ou de loin des avatars vont vers les publications et colloques reconnus par leur section, et continuent d'alimenter lentement un sujet finalement à portée relativement restreinte et en cours de constitution. Cela explique la difficulté d'obtenir des observations au long cours, plus historiques, ce qui a justifié de réaliser cet entretien central au cœur de notre dossier. Celui-ci s'avère très éclairant et montre l'ampleur de

la tâche à venir pour établir un tel champ transversal prenant appui sur l'objet-sujet technologique « avatar », afin de mieux comprendre la manière dont l'humain commence à habiter autrement la technique grâce et à travers à lui.

- 20 En revanche, pour ceux et celles qui sont venus nous livrer leurs investigations, il apparaît que les termes de l'appel du dossier thématique leur ont été utiles pour mobiliser et retravailler leur proposition, tout en gardant leurs optiques singulières, mais avec une évolution fertile au fil des navettes de relecture scientifique, puis éditoriale. En effet, au-delà de l'acceptation de la soumission par le comité de lecture assortie de remarques, les échanges nourris que nous avons eus avec les contributeurs ont aidé les parties prenantes, nous compris, à mieux comprendre la diversité des enjeux et questions relatives à chaque proposition. Rien que de très habituel, pourrait-on objecter. Sauf qu'ici, c'est comme si les articles, venus en ordre dispersé d'horizons très différents, étaient montés en puissance d'énonciation et avaient gagné en réflexivité au contact de la thématique. Ainsi, nous tenons à notre tour vivement à les remercier d'avoir bien voulu revisiter et approfondir leur texte et pensée, et aussi pour leur enthousiasme quant à cette forme de collaboration prenante et respectueuse des altérités en présence, faite dans la perspective de créer un champ commun.
- 21 Toutefois, nous avons fait le choix d'organiser les contributions en deux parties distinctes et plus traditionnelles. D'un côté les études disciplinaires, et ce terme d'« approches » qui met l'accent sur l'angle et la perspective scientifique. De l'autre côté, les recherches qui se nourrissent de créations originales, rendues par le terme de « démarche ». Les deux mettent l'accent tant sur l'orientation que sur la trajectoire. Au lectorat de la revue d'envisager grâce à ces deux dynamiques complémentaires cet aller-retour entre terrains et concepts, expérimentations esthétiques et théorisations.

BIBLIOGRAPHIE

- Amato, É. A. (2009). L'instanciation : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. Dans L. Viera & N. Pinède (dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires. EUTIC 2009 - Bordeaux Enjeux et usages des technologies de l'information et de la communication* (p. 149-162). Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine. <https://doi.org/10.4000/books.msha.5298>
- Amato, É. A. & Perény, É. (2021). Analyser les régimes médiatiques du numérique avec les études avatairiales : profils « hyper », créatures « cyber » & doubles « vidéo » [Conférence]. Colloque Ludovia 2021, Ax-les-Thermes, 23-26 août. <https://youtu.be/zq0LOE3FDQU?t=3274>
- Casilli, A. (2005). Les avatars bleus. Autour de trois modalités d'emprunt culturel au sein de la cyberculture. *Communications*, 77, 183-202. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00661794/document>

Fribourg, R., Argelaguet, F., Lécuyer, A., & Hoyet, L. (2020). Avatar et sentiment d'incarnation : étude de la préférence relative entre l'apparence, le contrôle et le point de vue [Conférence]. Workshop sur les affects, compagnons artificiels et interactions, juin 2020, Saint-Pierre d'Oléron. <https://hal.inria.fr/hal-02934637>

Genvo, S. (2009). Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo. *Adolescence*, 27(3), 645-655. <https://doi.org/10.3917/ado.069.0645.0>

Georges, F. (2012). Avatars et identité. *Hermès, La Revue*, 62, 33-40. <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm>

Morningstar, C. & Farmer, R. F. (1994). Le projet « Habitat » de Lucasfilm : les leçons d'un séjour dans l'espace cybernétique. *Réseaux*, 12(67), 71-93. <https://doi.org/10.3406/reso.1994.2739>

Perény, É. (2013). *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*. Questions théoriques.

Perény, É. & Amato É. A. (2010). L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias. *Revue des interactions humaines médiatisées (RIHM), Journal of Human Mediated Interactions, Europa*, 11(1), 87-115. [http://europiaproductions.free.fr/RIHM/V11N1/RIHM11\(1-4\)-Pereny-Amato.pdf](http://europiaproductions.free.fr/RIHM/V11N1/RIHM11(1-4)-Pereny-Amato.pdf)

Wolf, M. J. P. & Perron, B. (dir.). (2003). *The Video Game Theory Reader*. Routledge.

NOTES

1. Il s'agit d'avatars hypermédiatiques qui avec des documents, traces, médias reliés ensemble par des hyperliens, forment des agrégats de données temporalisées, calculables, mesurables et exploitables, censées représenter l'utilisateur, en distinction des avatars cybermédias.

2. Ces travaux et mises en commun se poursuivent en 2022 et 2023 dans le séminaire proposé par les porteurs et porteuses de ce numéro qui s'intitule : « Études et créations avatariales : hybridations, symbioses et transversalités », avec le soutien et la labellisation de la MSH Paris Nord. Consulté le 27 juillet 2022 sur notre chaîne vidéo de recherche <https://www.youtube.com/channel/UC20B-HxwYRgJcaAsjRaCdEw/videos>

INDEX

Mots-clés : avatar, incarnation, écrans, espaces, recherche-crédation, corps, médias

AUTEURS

ÉTIENNE ARMAND AMATO

Étienne Armand Amato est maître de conférences en science de l'information et de la communication à l'université Gustave Eiffel et au laboratoire DICEN-IDF depuis 2014. Il y étudie l'audiovisuel interactif (jeux vidéo, réalité virtuelle), la communication ludique et les avatars

médiatiques. Formé au cinéma, au multimédia et à l'ethnométhodologie à l'université Paris 8, il conseille en prospective France Télécom (1999-2003), développe l'OMNSH et investit le séminaire « Action sur l'image » (2001-2005). Depuis 15 ans, il structure avec Étienne Perény des programmes de recherche et journées d'étude. Il a aussi été enseignant-chercheur (Gobelins, l'école de l'image), directeur d'école de jeu vidéo (ICAN), responsable de formation (mastère IDE) et conseiller-animateur scientifique (IHEST).

ÉTIENNE PERÉNY

Étienne Perény est chercheur honoraire en communication et design interactif, membre du laboratoire Paragraphe de l'université Paris 8 et associé au laboratoire DICEN-IDF. Dès les années 1970, il expérimente à Vincennes la vidéo légère, à travers l'ethnologie et l'urbanisme, la vidéoscopie et la simulation architecturale. Pionnier du vidéodisque et de l'aventure du « Plan Câble », il fonde en 1983 à Paris 8 son atelier de recherche-crédation, l'Atelier de vidéomatique, où il réalise des études et des prototypes prospectifs vidéo-interactive, en multimédia hors ligne puis web avec les débuts de l'Internet, qui fondent sa théorie originale de l'image interactive et du jeu vidéo. Il est co-auteur de « Devenez avatar », un dispositif scientifique pour l'étude du phénomène d'avatarisation.