

Bonjour Alain,

J'ai adapté et enrichi un peu les idées que je vous avais données fin janvier. Pour résumer, de mon point de vue, les actes téléphoniques nous plongent de facto dans une "réalité virtuelle", de façon bien plus concrète que la consultation d'internet sur un poste fixe par exemple. Et, compte tenu de ce que nous voyons dans le Festival Pocket Films, il me semble que la réalité virtuelle, dans le monde du téléphone, est une notion qui n'est pas technologique, mais symbolique et concrète dans l'expérience de chacun. Du coup, elle doit être nourrie de contenus audiovisuels adaptés, mais finalement traditionnels dans la facture.

Donc, je me place à un niveau plutôt symbolique dans le débat. J'illustrerai par quelques films, tournés avec des téléphones, qui mettent en question ces enjeux là, de façon ludique et drôle.

Ok pour 20 minutes, c'est parfait.

Je développe un peu dans le petit texte que voici :

Le téléphone portable, au delà de son aspect fonctionnel et symbolique, ouvre à l'émergence de nouveaux modes d'échange, et de nouvelles formes de création, spécifiques aux nouveaux enjeux de la mobilité. C'est le sujet du Festival Pocket Films, qui présente aux publics les expériences, les films, les innovations propres à ce nouveau média.

Le téléphone mobile induit une mutation du rapport au réel, à l'espace et au temps, autour des pratiques qui lui sont propres ; le téléphone est devenu une prothèse indispensable (qui oublie son téléphone en partant de chez lui ?), qui nous inscrit dans un monde virtuel parallèle au ici et maintenant. Ce nouvel espace "téléphonique" a sa propre temporalité et ses propres contraintes spatio-temporelles. L'émergence de la production d'images vidéo échangées entre nous via les téléphones vient nourrir cet espace virtuel de traces ontologiques de réel. Et la projection de soi sur des avatars animés en 3D via les téléphones réinscrit le "personnage de soi", si l'on peut dire, dans un espace qui se visualise de plus en plus comme un simulacre de réel. Le téléphone est comme un écran de soi, un facteur d'identité contrôlée, qui bientôt se matérialisera aussi dans l'espace extérieur par la vidéoprojection à partir du téléphone (pico-projecteurs). Bref, le monde virtuel commun, dans lequel nous projettent nos téléphones à notre insu, se nourrira, paradoxalement, de plus en plus de signes et traces du réel. Réel présent, réel passé, réel recomposé, réel "augmenté". Les créateurs, les "producteurs de contenus", devront peut-être revenir à une certaine tradition créative, afin d'incarner ce besoin de réel tangible qu'a tout un chacun. L'enjeu de ce qu'on appelle la réalité augmentée, par exemple, est d'offrir un supplément de réel au réel lui-même.

Bien cordialement,

Benoît Labourdette

Réalité virtuelle et téléphone portable

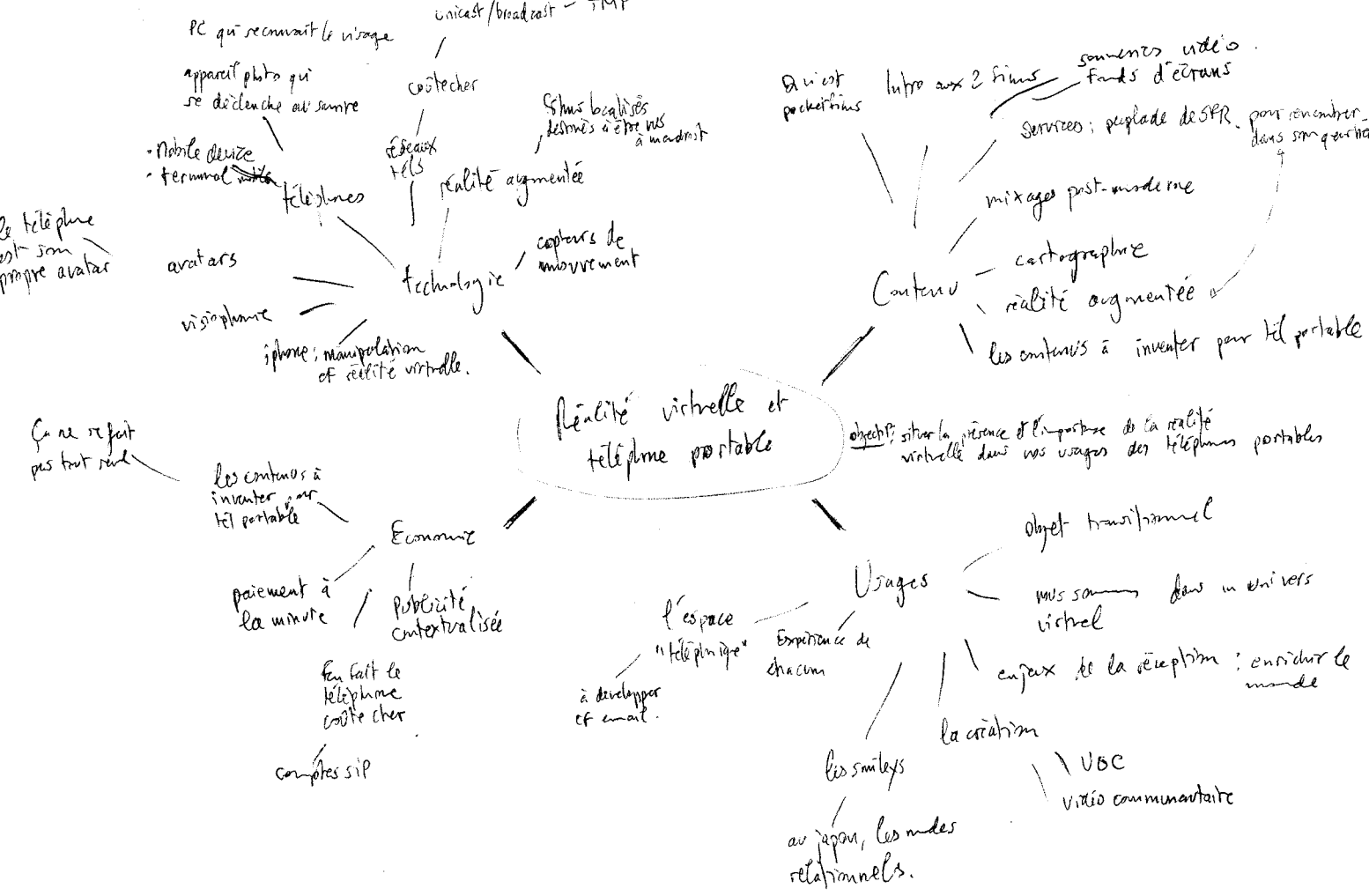


Table mdr

idée générale : le virtuel est notre quotidien.

Du fait pour créer des univers virtuels.

Mais, avec le téléphone, ce qu'on cherche, c'est d'apporter du surplus au réel, par les systèmes de cartographie notamment.

Je parle de l'espace de la réception. On n'est plus dans la science fiction et dans le mythe d'inventer un autre monde, on est dans une tentation post-moderne de redonner sens, redonner vie, en ~~un~~ monde. Incruster des personnages 3D dans des vieux films de Kung-fu, c'est se projeter dans ce personnage.

Téléphone objet transitionnel. L'enfant le quitte à un moment donné. Le doute. Il le quitte. Cet objet représente le monde unique et total de ses parents. Le passe et lui permet de se construire. Il le quitte quand il prend pied dans une

relation avec le monde réel. Le cinéma, la création, à cette "proposition d'un monde", fait cela à notre enfance!

Objectif : situer les enjeux de la réception, de la place du monde virtuel.

* Avec le téléphone, ~~et l'internet~~, on a en regard un objet transitionnel.

La place de la création, de l'interface, la 3D en fait partie. Bien avant la wii, il y avait les téléphones qu'on décroche avec un univers, les jeux de golf, etc.

non; réalité virtuelle et téléphone portable.

0. Objectif. Situer la présence et l'importance de la réalité virtuelle dans nos usages des téléphones portables

1. Nos sens plongés dans un univers virtuel, du fait du téléphone. Pas besoin de 3D.

~~le~~ de
intro films.

2. Projection de Hérodote et de Dampé.

3. La place de la création, de l'interface.

Conclusion (objective):

4. Les contenus à créer pour tel mobile.

Intro; les enjeux du téléphone portable (cf. email).