



Sous la direction de **Renée Bourassa**  
et **Louise Poissant**

Collection Esthétique

**2013** | 346 pages

Livre papier	39,00 \$	978-2-7605-3778-1
Format pdf	28,99 \$	978-2-7605-3779-8
Format epub	28,99 \$	978-2-7605-3780-4

## Avatars, personnages et acteurs virtuels

Les avatars, personnages et acteurs virtuels médiatisent notre présence dans les environnements interactifs et expérientiels du cyberspace. Agents d'interfaces ou personnages de jeux vidéo et d'univers ludiques, ces figures anthropomorphiques occupent un rôle de plus en plus important dans les interfaces numériques qui prolifèrent. Dans les univers imaginaires du cinéma, les personnages de synthèse mettent en jeu la question du réalisme de la représentation. Ils remplacent l'acteur humain ou encore ils interagissent avec lui en tant que partenaires, en créant de saisissants effets de présence. Dans les jeux vidéo, les figures de synthèse adoptent une apparence humaine et simulent le comportement du vivant. Dans les mondes en ligne du cyberspace, les avatars et acteurs virtuels remettent en question l'identité et la sociabilité. Ils transforment les arts de fiction, tout comme les modalités opératives des interfaces interactives. En effet, leur mode performatif place l'expérience au centre de l'action du sujet, il augmente ses puissances d'agir.

À travers ces avatars ou acteurs virtuels se tracent les enjeux de la présence médiatisée par les technologies ainsi que de la coprésence, soit la présence partagée dans un nouvel espace de socialisation. Par leur intermédiaire, les mondes en ligne et hors ligne s'interpénètrent pour façonner des réalités hybrides. Comment les avatars, personnages et acteurs virtuels interviennent-ils dans les différents univers numériques ? En interagissant avec nous ou en transportant nos multiples identités, comment affectent-ils notre expérience et notre engagement dans le cyberspace ainsi que notre relation au monde ? De quelle manière génèrent-ils de nouvelles formes de performativité ainsi que des effets de présence ? Ce sont quelques questions que posent les auteurs de cet ouvrage.

## TABLE DES MATIÈRES

- Prolifération des avatars, personnages et acteurs virtuels au cinéma et dans les environnements interactifs  
*Renée Bourassa*
- Avatars et personnages virtuels : élément de réflexion  
*Louise Poissant*
- Puissances du faux et *inquiétante étrangeté* au cinéma : effets de présence  
*Renée Bourassa*
- L'occupation du virtuel : relire Sartre  
*Derrick de Kerckhove*
- La solitude des machines : une imagination anthropotechnologique  
*Grégory Chatonsky*
- La performance : quand faire, c'est dire  
*Samuel Bianchini*
- Figures et effets de présence dans le cyberspace : sur les traces de David Still  
*Bertrand Gervais et Paule Mackrous*
- L'acteur virtuel dans *Mécanique Générale* de Thierry Guibert  
*Louise Boisclair*
- La représentation d'une action théâtrale à distance : quel statut pour le personnage ?  
*Yannick Bressan*
- Le rôle de l'avatar dans le développement de nouvelles formes de subjectivation  
*Charles Perraton*
- Rôle de l'avatar et identité en ligne dans les jeux vidéo  
*Maude Bonenfant*
- Le cyberthéâtre des identités : performance et performativité du genre dans les environnements numériques  
*Gabrielle Trépanier-Jobin*
- La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction  
*Carl Therrien*
- Qui est *je*? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle  
*Dominic Arsenault*
- L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores  
*Fanny Georges*
- Explorer la présence et l'identité dans un espace hybride  
*Kora Van den Bulcke et Thomas Soetens*

## AUTEURES

**Renée Bourassa** est professeure à l'Université Laval. Elle est chercheure affiliée au Laboratoire NT2, au Centre de recherches intermédiaires sur les arts, les lettres et les techniques (CRIALT) et au Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture (LAMIC).

**Louise Poissant** est doyenne de la Faculté des arts à l'Université du Québec à Montréal. Elle codirige le groupe de recherche Performativité et effets de présence et est chercheure à Hexagram-CIAM (Centre interuniversitaire en arts médiatiques).

Avec la collaboration de Dominic Arsenault, Samuel Bianchini, Louise Boisclair, Maude Bonenfant, Renée Bourassa, Yannick Bressan, Grégory Chatonsky, Fanny Georges, Bertrand Gervais, Derrick de Kerckhove, Paule Mackrous, Charles Perraton, Louise Poissant, Thomas Soetens, Carl Therrien, Gabrielle Trépanier-Jobin et Kora Van den Bulcke.

## Distribution

Canada : Prologue inc.  
Belgique : Patrimoine SPRL  
France : SODIS / AFPU-Diffusion  
Suisse : Servidis SA

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada et du Conseil des Arts du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour leurs activités d'édition. Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.



Presses de l'Université du Québec



puq@puq.ca  
418 657-4399