

# Cécité induite par le mouvement et inversion temporelle

## Niveaux :

Premières ES, L et S.

## Objectif :

Appréhender la complexité des processus à l'œuvre dans notre cerveau pour nous donner une représentation du monde à partir des informations perçues par nos yeux.

## Présentation :

L'animation comporte des consignes qui permettent de guider l'observateur.

Il y a 2 étapes :

- la première, met évidence un phénomène de cécité induite par le mouvement, les objets disposés sur une scène disparaissent par intermittence lorsque le fond de l'animation est en rotation. Elle permet de mettre en évidence le fait que l'image consciente qu'on a d'une scène peut-être différente de l'image perçue par nos yeux.

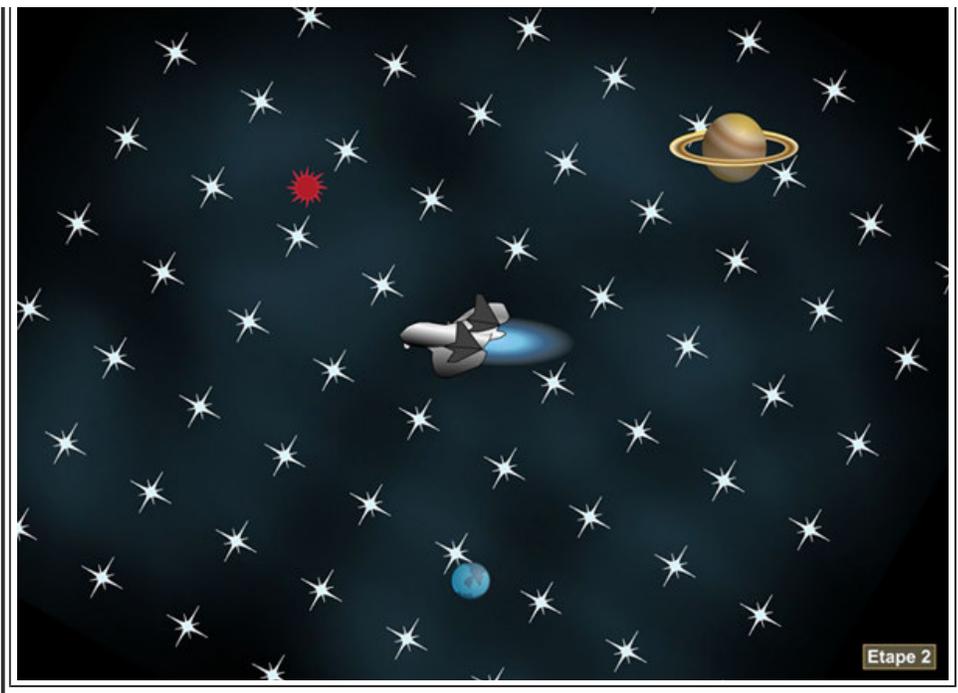
- la deuxième consiste à produire (par un clic prolongé) une modification sur un des objets fixes (le soleil rouge) au moment où il semble disparaître, il se trouve qu'un évènement (un flash, un changement de couleur ) sur l'objet "éclipsé" ravive cette objet dans notre conscience, cela se traduit, dans cette animation par la réapparition de l'objet. Ce phénomène renforce l'idée que l'objet était toujours perçu mais pas consciemment.

- dans les conditions idéales (qui varient d'un individu à l'autre) le retour à la conscience se fait tel que l'objet se trouvait 100 ms avant l'évènement, cela se traduit par un bref retour du soleil rouge avant le flash orange. C'est donc une image antérieure qui arrive à la conscience, c'est une inversion temporelle. Cela implique que des processus complexes participent à la fabrication d'une image consciente puisque la perception du changement de couleur de l'objet entraîne son retour à notre conscience avec des caractéristiques qui ne sont plus d'actualités.

**Cécité induite par  
le mouvement et  
inversion  
temporelle**

[Télécharger  
l'application](#)

(fichier .exe)



Version en ligne

@ : Xavier GUERAUT