



## Topologies de l'immersion

Type de publication : Article de revue

Revue : [Études digitales](#)  
2017 - 2, n° 4. Immersion

Auteur : Lescop (Laurent)

Résumé : L'approche topologique de l'immersion permet de déterminer les types d'espaces en jeu dans les expériences immersives. On oppose le réel au virtuel mais la question est plutôt de type diégétique. Il existe bien des espaces construits ou symboliques, continus ou disjoints. La topologie proposée souligne les processus de transition d'un espace à l'autre pour appréhender la frontière entre le réel et le virtuel. Une fois ces espaces établis, il faut inventer une grammaire 360° .

Pages : 21 à 52

Revue : [Études digitales](#)

Thème CLIL : 3157 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage  
-- Sciences de l'information et de la communication

EAN : 9782406092889

ISBN : 978-2-406-09288-9

ISSN : 2497-1650

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-09288-9.p.0021

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 06/08/2019

Périodicité : Semestrielle

Langue : Français

Mots-clés : 360° , panorama, réalité virtuelle, perspective, récit, art, jeu vidéo, hors-champ, mimèsis

[Afficher en ligne](#)