



CLASSIQUES
GARNIER

« Résumés », *Études digitales*, n° 4, 2017 – 2, *Immersion*, p. 229-234

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-09288-9.p.0229](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-09288-9.p.0229)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2019. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

RÉSUMÉS/ABSTRACTS

Laurent LESCOP, « Topologies de l'immersion »

Laurent Lescop est architecte, docteur, HDR et enseignant-chercheur à l'École nationale supérieure d'architecture de Nantes. Son enseignement et ses recherches portent sur la conception narrative, les dispositifs immersifs et la réalisation d'environnements en 360°. Il anime de nombreux ateliers dans l'océan Indien, en Colombie, en Russie et en Europe sur les utilisations innovantes de la 3D.

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°.

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

Laurent LESCOP, "Immersion topologies"

The topological approach to immersion makes it possible to determine the types of spaces involved in immersive experiences. The real is contrasted with the virtual but the question is rather diegetic in nature. There are a number of spaces that are built or symbolic, continuous or disjointed. The proposed topology emphasizes the processes of transition from one space to another to understand the border between the real and the virtual. Once these spaces are established, one has to invent a 360° grammar.

Keywords: 360°, panorama, virtual reality, perspective, story, art, video game, off-screen, mimesis.

Jacques Athanase GILBERT, « Habiter l'immersion »

Jacques Athanase Gilbert est professeur de littérature comparée à l'université de Nantes. Il est également philosophe. Après s'être intéressé aux questions des relations entre *mimèsis*, *imitation Christi* et représentation, il a orienté sa recherche vers l'immersion, dans sa dimension digitale mais aussi culturelle.

L'article fait suite à une conférence donnée à l'Ensan en 2018. Il pose la question des relations entre représentation et immersion, en cherchant, au-delà des aspects seulement technologiques liés aux technologies qui intègrent à la multiplicité des points de vue comme la VR, à faire apparaître les fondements culturels et philosophiques d'une telle différence. Il s'agit de tenter une archéologie de l'immersion.

Mots-clés : Représentation, immersion, point de vue, 360°, panorama, réalité virtuelle, perspective, récit, art, scène, mimèsis, fenêtre.

Jacques Athanase GILBERT, "Inhabiting immersion"

This article is a follow up to a lecture given at Ensan in 2018. It raises the question of the relations between representation and immersion while seeking, beyond the solely technological aspects related to technologies that integrate into a multiplicity of points of view like VR, to bring out the cultural and philosophical foundations of such a difference. This is an attempt at an archeology of immersion.

Keywords: Representation, immersion, point of view, 360°, panorama, virtual reality, perspective, narrative, art, scene, mimesis, window.

Bruno TRENTINI, « L'immersion des dispositifs artistiques nomades vue par la philosophie de la perception-action »

Bruno Trentini est maître de conférences à l'université de Lorraine en théorie des arts plastiques, il est membre du GDR ESARS (esthétique, arts et sciences) et directeur de la revue *Proteus, cahiers des théories de l'art*. Il s'intéresse aux questions du sublime dans l'art contemporain ainsi qu'aux œuvres immersives et interactives et plus généralement à l'épistémologie de l'esthétique.

L'article interroge la possibilité d'une immersion à travers l'utilisation de dispositifs artistiques nomades, à l'aune d'une réalité « objective ». Autrement dit, la constitution d'une illusion suppose du spectateur qu'il maintienne deux niveaux de réalité permettant de situer l'œuvre dans un monde différentiel. L'immersion artistique mobilise des réglages adaptatifs. Elle accroît la capacité d'agir des spectateurs. Elle n'en suppose pas moins une sortie, un *switch*.

Mots-clés : Immersion, art, cadre, écologie, perspective.

Bruno TRENTINI, *“The immersion of nomadic artistic devices through the philosophy of perception-action”*

This article questions the possibility of immersion through the use of nomadic artistic devices in relation to an “objective” reality. In other words, the constitution of an illusion supposes the spectator maintain two levels of reality, making it possible to situate the work in a differential world. Artistic immersion mobilizes adaptive adjustments. It increases the spectators’ ability to act. It nevertheless supposes a way out, a switch.

Keywords: Immersion, art, frame, ecology, perspective.

Yan BREULEUX, « Le paradoxe de l’immersion sensorielle »

Yan Breuleux est professeur à l’École des arts numériques, de l’animation et du design (NAD-UQAC) et praticien dans le domaine de la musique visuelle pour des dispositifs immersifs. Depuis une vingtaine d’années, il collabore avec des compositeurs pour la réalisation de pièces multi-écrans, panoramiques et « FullDome ».

Inscrit dans une perspective de recherche-création, cet article vise à contribuer, par l’analyse de projets artistiques, à une meilleure compréhension des spécificités du langage de l’immersion.

Mots-clés : Immersion sensorielle, recherche-action, Internet, temporalité, expérience, algorithmes.

Yan BREULEUX, *“The paradox of sensory immersion”*

From a research-creation perspective, this article aims to contribute, through the analysis of artistic projects, to a better understanding of the specificities of the language of immersion.

Keywords: Sensory immersion, action research, Internet, temporality, experience, algorithms.

Anne DUBOS, « Chamanisme, avatars et immersion. Des processus et des relations »

Anne Dubos est docteur en anthropologie et artiste trans-média. Sa recherche porte sur l’esthétique indienne, ainsi que des dispositifs expérimentaux pour le théâtre et la danse. Elle interroge l’émergence de théories sur la perception, le mouvement et la cognition. Elle a fondé la compagnie Little Heart Movement. En France comme en Inde, elle organise des ateliers transdisciplinaires.

L'article envisage, à partir de la figure de l'avatar, les relations possibles entre jeu, chamanisme et environnements immersifs à partir d'une démarche anthropologique liée à la création artistique.

Mots-clés : Chamanisme, anthropologie, avatar, jeu, immersion, réalité virtuelle, temps, récit.

Anne DUBOS, "*Shamanism, avatars, and immersion. Processes and relations*"

With the figure of the avatar as its point of departure, this article considers the possible relationships between play, shamanism, and immersive environments from an anthropological approach concerned with artistic creation.

Keywords: Shamanism, anthropology, avatar, game, immersion, virtual reality, time, narrative.

Franck CORMERAIS, « L'économie de l'intention et l'hyperdocumentarité »

Franck Cormerais, professeur à l'université Bordeaux Montaigne, laboratoire MICA EA 4426 est responsable de l'axe prioritaire Humanités digitales. Il est docteur en philosophie (université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), en science de l'information et de la communication (université Paris 13 Nord). Ses recherches portent sur l'anthropologie des techniques et sur les pratiques herméneutiques des TIC.

L'économie de l'intention repose sur des algorithmes. Elle participe d'un mouvement qui cherche à cerner les intentions des internautes. Avec elle, se déploie un capitalisme cognitif qui repose sur un nouveau régime documentaire que nous nommons « hyperdocumentarité ». Ceci implique une dimension politique de l'économie qui engage l'hyperdocumentarité. Il s'agit de penser les relations entre le volontaire et l'involontaire, ce qui nous amène à réévaluer la question du consentement.

Mots-clés : Document, hyperdocumentalité, capitalisme cognitif, intention, corps propre.

Franck CORMERAIS, "*The economy of intention and hyperdocumentarity*"

The economy of intention is based on algorithms. It is part of a movement that seeks to identify the intentions of Internet users. With it, a cognitive capitalism is deployed based on a new documentary regime that we call "hyperdocumentarity". This implies a political dimension of the economy that engages hyperdocumentarity. It means thinking about the relationship between the volunteer and the involuntary, which leads us to reassess the issue of consent.

Keywords: Document, hyperdocumentality, cognitive capitalism, intention, corps propre (the body itself).

Jean-Max NOYER, « Prolégomènes à des infrastructures intellectives pour l'édition numérique scientifique »

Jean-Max Noyer, professeur émérite des universités (Toulon) et consultant, est chercheur associé au laboratoire Paragraphe, université Paris 8, Vincennes, Saint-Denis. Il codirige les collections « Intellectual Technologies » et « Territoires Numériques ». Il est cofondateur des archives ouvertes SIC et a fondé la revue *Solaris*. Il travaille sur les transformations anthropo-techniques.

Le développement des mémoires numériques dans le domaine des sciences, couplé avec la crise des humanités et la difficulté de faire apparaître les relations internes des savoirs, imposent de nouvelles exigences aux infrastructures de l'édition. Sont en jeu les écritures du web, les technologies intellectives qui rendent productifs ces nouveaux « milieux » d'intelligence. L'article met en évidence les principaux points d'application des forces pour surmonter l'encyclopédisme en éclats.

Mots-clés : Humanités digitales, milieu, écologie des savoirs, infrastructures, Web sémantique, hybridation, hypertexte, archive.

Jean-Max NOYER, "*Prolegomena to intellectual infrastructures for scientific digital publishing*"

The development of digital memories in the sciences, coupled with the crisis in the humanities and the difficulty of revealing the internal relations of knowledge, impose new requirements on publishing infrastructures. At issue is web writing, the intellectual technologies that make these new intelligence "environments" productive. This article highlights the main points of application of these forces to overcome splintered encyclopedism.

Keywords: Digital humanities, environment, knowledge ecology, infrastructures, Semantic Web, hybridization, hypertext, archive.

Philippe BÉRAUD, « L'intelligence collective, entre le *pharmakon* de la collaboration et l'émancipation promise par la coopération »

Philippe Béraud, docteur en économie, est économiste et titulaire de l'habilité à diriger des recherches. Il est responsable des programmes de spécialité en ingénierie d'affaires et en réseaux/finances à Télécom Bretagne. Ses travaux de recherche portent sur l'économie des industries de réseau et sur l'économie du développement. Il est également membre de l'ERUDIT et de l'ISMEA.

L'article rend compte, à travers une analyse de *L'Impasse collaborative* d'Éloi Laurent, de la relation contradictoire entre les dérives de l'économie collaborative et l'exigence sociale de coopération, ce qui contribue à mettre en perspective, dans le champ du numérique, les approches critiques du capitalisme de plateforme et les propositions qui s'efforcent de définir les contenus du *Platform Cooperativism*.

Mots-clés : Coopération, collaboration, confiance, communs, étude.

Philippe BÉRAUD, "*Collective intelligence, between collaboration pharmakon and the emancipation promised by cooperation*"

Through an analysis of Eloi Laurent's L'Impasse collaborative, this article reports on the contradictory relationship between the excesses of the collaborative economy and the social demand for cooperation. This helps put in perspective, in the digital field, critical approaches to platform capitalism and propositions that strive to define the contents of Platform Cooperativism.

Keywords: Cooperation, collaboration, trust, common, study.

Jean-Paul FOURMENTRAUX, « Être robot. Immersion cyborg avec Bill Vorn »

Jean-Paul Fourmentraux, docteur en sociologie et habilité à diriger des recherches doctorales, est professeur des universités en arts et humanités numériques à Aix-Marseille Université. Il est également membre du laboratoire d'études en sciences des arts (LESA, Aix-Marseille Université) et chercheur associé à l'École des hautes études en sciences sociales de Paris au Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562).

L'œuvre du Canadien Bill Vorn bouscule la frontière entre des domaines d'activité qui étaient jusque-là relativement cloisonnés : créant sur le plan artistique des installations et performances immersives qui utilisent la robotique, le contrôle de mouvement, le son, la lumière, la vidéo et interrogeant sur le plan de la recherche, les dilemmes de la vie artificielle, les processus cybernétiques et la quête d'une « esthétique des comportements artificiels ».

Mots-clés : Art, robot, machines augmentées, performance immersive, étude.

Jean-Paul FOURMENTRAUX, "*Being a robot. Cyborg immersion with Bill Vorn*"

The work of Canadian Bill Vorn shakes up the boundary between what were previously relatively compartmentalized fields of activity: creating immersive installations and performances that use robotics, motion control, sound, light and video, while questioning in the realm of research the dilemmas surrounding artificial life, cybernetic processes, and the quest for an "aesthetics of artificial behaviors".

Keywords: Art, robot, augmented machines, immersive performance, study.