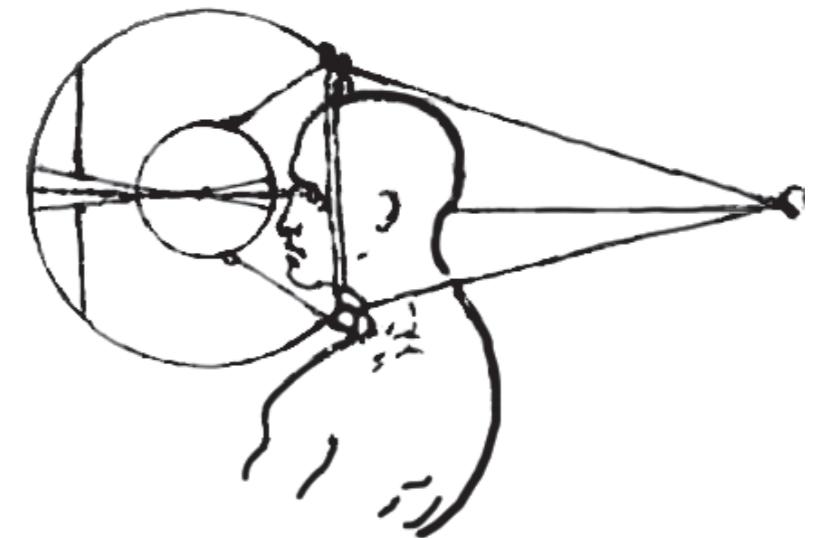


Incarnation Visuelle



Pré—Cinéma
Post—Digital



1 Introduction
Incarnation, cinéma et modernité
Immersion dans les médias post-digitaux
Du cinéma à l'interactivité numérique
Méthodologie de la recherche

2 Entre technologie et esthétique
Photographie analogique et image sans cadre
Dispositifs et limitations techniques
Utopie visuelle transhumaniste
Expériences visuelles fragmentées
Art et marché technopressiste

3 Nouvelles perspectives spatiales
De la bidimensionnalité à l'immersion
Communication immersive et numérique
Perception de l'espace
Point de vue itinérant

4 Entre lumière et illusion visuelle
Lumière et altération scénographique
Manipulation de la perception visuelle
Nostalgie et expérience hybride
Oppression et contemplation visuelle
Simulation et éthique incarnative

5 Narrations réelles et virtuelles
Narration comme illusion circulaire
Connexion profonde du spectateur
Narratives non cinématographiques
Mapping et simulation de l'espace
L'incarnation au service de l'apprentissage
Symbiose post-numérique

6 Conclusion
Transformations et aspirations post-numérique
Espace, corps et narration empathiques
Immersion dans l'avenir des médias



1) Introduction

Incarnation, cinéma et modernité

Le mot «embodiment» trouve ses origines entre le XIII^e et le XIV^e siècle et, dans ce contexte, bien qu'il fasse référence à des notions religieuses et spirituelles, il restait lié à une vision terrestre et compacte du corps humain. À cette époque, on ne pouvait pas encore envisager les diverses extensions visuelles et virtuelles, comme les espaces immersifs que nous connaissons aujourd’hui. Par conséquent, la définition de «embodiment» apparaît floue et fluctuante à une époque comme la nôtre, où l'image du corps et l'identité personnelle sont médiatisées par une société technoprogressiste en constante évolution et en perpétuelle redéfinition.

L'idée d'incarnation visuelle est profondément liée à l'aspect optique et à la reconnaissance humaine. En termes comportementaux, communicatifs et perceptifs, la société post-digitale évolue, reconfigurant la standardisation audio-visuelle et amenant le corps, et surtout le regard, dans des états immersifs jusqu'alors inconnus, ou au mieux seulement prototypés à l'époque du pré-cinéma.

Bazin soutient que les pères du cinéma (comme les frères Lumière) n'étaient pas de véritables scientifiques, mais plutôt des entrepreneurs et des inventeurs avec un fort esprit pratique. Il ne s'agissait pas de personnes intéressées par des théories scientifiques abstraites, mais d'hommes désireux de faire du cinéma une industrie accessible au grand public. Selon Bazin, bien que le cinéma utilise des technologies avancées, son essence reste profondément humaine et idéaliste : la technologie ne sert que d'outil, tandis que l'idée qui guide le cinéma est celle de capturer l'essence de la réalité.

Si nous considérons le cinéma comme un prolongement du désir humain d'immortaliser le monde visible, une volonté de dépasser le temps et la mort, cette définition entre en contraste avec la mutation technologique continue de l'environnement contemporain, où les technologies immersives et les expériences virtuelles redéfinissent sans cesse les frontières du réel.

Immersion dans les médias post-digitaux

À partir du concept de « dispositif cinématographique » de Jean-Louis Baudry, qui, dans les années 1970, considérait le cinéma comme une série de technologies capables de manipuler la perception et d'immerger le spectateur dans un état idéal, nous pouvons aujourd'hui considérer certains dispositifs et espaces post-numériques comme des évolutions de ce type d'appareil, offrant un mécanisme d'immersion plus profond et plus fonctionnel. Le cinéma classique, tel que nous le concevons, avec son architecture statique et sa narration définie, apparaît aujourd'hui comme un artefact du passé. Il présente des innovations et des mises en œuvre continues des époques passées, ce qui en fait un média encore prédominant dans la création de contenu audio-vidéo pour le grand public. Les médias post-numériques évoluent vers des formes hybrides et multisensorielles, élargissant la perception visuelle dans de multiples directions et ne se limitant pas à un seul type de réalisation ou à une architecture spécifique, en faisant évoluer de plus en plus l'aspect immatériel de l'image, qui prend alors une forme physique tridimensionnelle pouvant être perçue dans une plus large mesure par les sens humains tels que la vue.

Le concept d'incarnation visuelle revêt donc également une importance cruciale dans la communication par l'image à l'époque post-numérique. Dans ce contexte, l'immersion ne se limite plus à un moyen de divertissement traditionnel et reconnu tel que le cinéma ou le théâtre. Mais ce qui est particulièrement intéressant, c'est la manière dont, aujourd'hui encore, certaines pratiques visuelles de l'époque pré-cinématographique influencent la structure et l'impact visuel de divers médias contemporains. Ces derniers, tout en évoluant, rappellent des expériences optiques et des formes de spectacle qui remontent à une période d'expérimentation précédant de quelques années seulement la naissance du cinéma classique, démontrant ainsi que le besoin de faire évoluer l'immersion et l'incarnation visuelle dans le panorama audiovisuel va bien au-delà de la standardisation idéale du cinéma contemporain, recherchant de nouvelles formes et approches similaires aux techniques du pré-cinéma.



Du cinéma à l'interactivité numérique

Les premiers dispositifs pré-cinématographiques, en particulier ceux qui utilisaient le phénomène de la persistance rétinienne, montraient que la technologie la plus rudimentaire pouvait créer l'illusion du mouvement sans nécessiter d'infrastructures immersives sophistiquées. Cette manipulation visuelle, bien qu'apparemment simple, fait déjà appel à une forme d'incarnation : en jouant avec la perception, elle invite le spectateur à détacher son regard de son corps physique, pour adopter une vision presque surréaliste de l'image. Cela montre que l'illusion ne réside pas tant dans le média utilisé, mais plutôt dans la manière dont nous abordons ce que nous voyons. Ainsi, le cinéma, basé sur ce même principe, parvient à captiver son public en exploitant cette relation entre perception, illusion et incarnation.

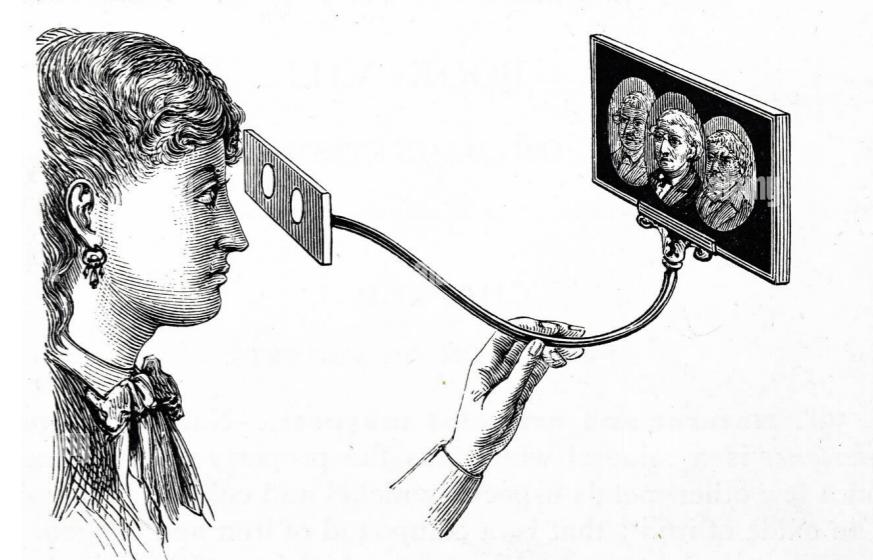
Dans les années 1980, le prix d'un seul billet permettait de passer toute une journée au cinéma, ce qui nous semble aujourd'hui presque impensable. Pourtant, nous passons le même temps de manière similaire, à travers différents écrans : que ce soit en jouant à des jeux vidéo ou en surfant sur un smartphone, le plaisir individuel et ininterrompu fait désormais partie de la vie de tous les jours. Nous ne sommes plus des spectateurs passifs, mais des utilisateurs actifs, impliqués dans un flux incessant d'images et d'informations. Même le cinéma semble aujourd'hui répondre au besoin de devenir interactif et fragmenté dans son expérience, l'une des expériences cinématographiques les plus récentes étant les interactions entre le public et le film proposées dans « Megapolis » par Coppola, qui, dans une interview récente, a déclaré qu'il considérait que le cinéma, compris à la fois comme un lieu physique et comme un espace de divertissement, avait besoin d'une évolution concrète pour intéresser les générations futures.

Tout en maintenant un lien avec le cinéma traditionnel, les plateformes de streaming réduisent et déforment l'espace physique immersif que représente la salle de cinéma, ce qui conduit à de nouveaux types de plaisir audio-vidéo. Les nouveaux appareils, quant à eux, ne reproduisent pas entièrement la narration et l'esthétique cinématographiques, mais réutilisent des techniques immersives qui renvoient à une imagerie plus ancienne.

Le passage d'une expérience traditionnelle à une forme hybride de réalisation modifie les modes de visualisation et d'interprétation, mais continue à jouer un rôle déterminant dans notre relation à l'image, à l'espace et à la subjectivité individuelle. Si chaque nouvelle forme de média nous amène à repenser les limites de la perception et à réfléchir à la manière dont nous nous y rapportons, il est opportun de comprendre quelles formes primitives inspirent les médias d'aujourd'hui et comment elles s'adressent aux publics contemporains.



Méthodologie de la recherche



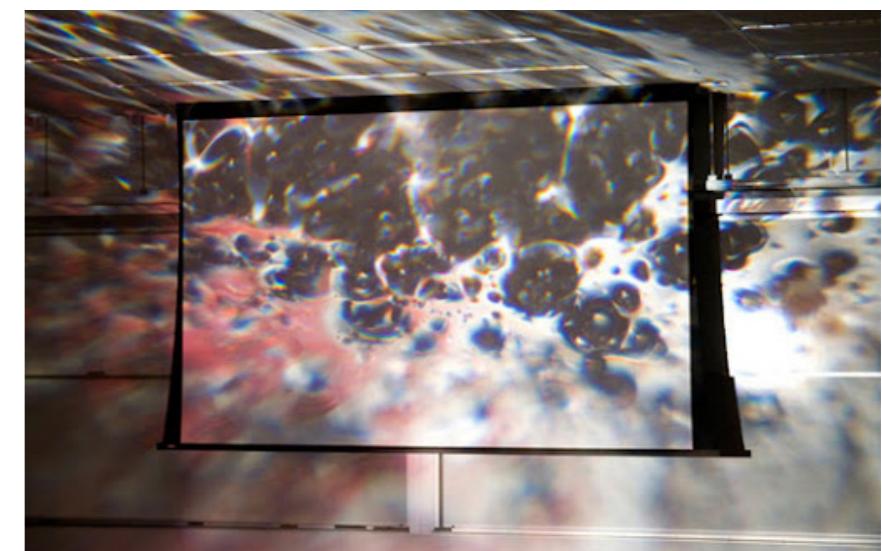
2) Entre technologie et esthétique

Photographie analogique et image sans cadre

Avant le cinéma, les pictorialistes utilisaient la photographie de manière interprétative, allant au-delà de la simple documentation. Avec le passage de l'analogique au numérique, notre relation avec l'image a changé, transformant l'écran en premier support visuel. L'interaction avec l'image est devenue intangible, médiatisée par l'écran, perdant la dimension physique et matérielle typique des outils analogiques et de l'expérience sensorielle directe.

L'évolution de plus en plus transhumaniste des dispositifs photographiques a également changé la manière dont nous utilisons et communiquons à travers les images, c'est-à-dire de manière fragmentée et incomplète, suggérant que nous ne recherchons plus essentiellement une vision technique, narrative ou esthétique dans nos prises de vue, mais que précisément à travers une extension visuelle démocratisée telle que l'appareil photo du téléphone portable, l'individu a et veut la possibilité de pouvoir avoir un point de vue subjectif.

Je pense que c'est aussi la raison pour laquelle une grande partie de l'art et de la technologie modernes tentent de ramener la perception humaine dans un contexte audiovisuel immersif, en essayant de briser le quatrième mur ou de créer des illusions visuelles, en plaçant le point de vue à l'intérieur de l'image et en favorisant l'approche sans cadre, qui reste en même temps le fondement de l'image cinématographique. Le défi contemporain est certainement aussi de renforcer l'approche physique, où l'image peut aussi être une expérience qui inclut l'utilisateur et qui rétablit visuellement d'une certaine manière la matérialité de l'espace réel.

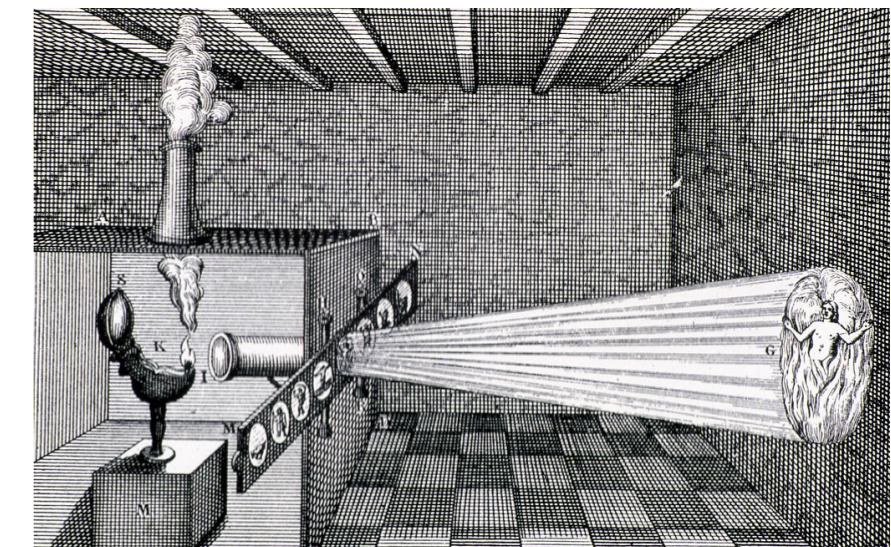


Dispositifs et limitations techniques

Avec l'avènement des dispositifs numériques et immersifs, tels que les lunettes AR et les visionneuses VR, l'extension visuelle devient évidemment plus sophistiquée, permettant des expériences visuelles qui amplifient et transforment davantage l'espace visuel, ainsi que la fusion de l'espace réel et de l'espace numérique.

Ces outils, qui s'inspirent en partie de la « camera obscura » de la photographie analogique et de la stéréoscopie, qui exploite la disparité entre les images acquises par les deux yeux pour générer la perception de la profondeur, montrent un intérêt certain pour le suivi du regard afin de l'immerger dans l'espace visuel. Dans cette phase de création post-numérique, nous rencontrons divers obstacles techniques et éthiques liés à l'avancée de la technologie, des problèmes tels que le conflit accommodation-convergence émergent, qui peut provoquer une fatigue visuelle lors de l'utilisation d'appareils stéréoscopiques. Ce phénomène se produit lorsque les yeux doivent se concentrer sur un écran à une distance fixe tout en convergeant vers des objets qui semblent se trouver à une profondeur différente.

Bien que techniquement avancés en tant que dispositifs, ils se trouvent dans une phase primitive d'expérimentation, les limitations et les problèmes liés à l'aspect numérique de la projection d'images prennent le dessus dans certains cas, c'est pourquoi le cinéma en tant que structure préfère encore la projection analogique sur toile, justement pour éviter la fatigue et favoriser une immersion douillette qui ne fatigue pas l'œil. L'évolution d'appareils tels que le téléphone portable, devenu le « couteau suisse » du transhumanisme, marque un pas de plus dans cette direction, faisant de l'homme un véritable cyborg, capable d'intégrer de manière transparente la technologie à son propre naturel comportemental.



Utopie visuelle transhumaniste

Le concept de transhumanisme est souvent séparé de la recherche technologique et médicale. Les institutions, pour leur part, privilégient des visions futuristes liées au surhumanisme et à la science-fiction utopique, en présentant l'avenir comme une promesse de progrès technologique positiviste. Cependant, cette vision demeure intimement liée au transhumanisme lui-même. Des entreprises comme Google en sont un exemple : bien qu'elles intègrent des concepts transhumanistes, elles évitent de qualifier explicitement leurs innovations de cette manière, afin de ne pas susciter d'inquiétudes auprès du grand public occidental. La devise de Google, « Don't be Evil », qui a été remplacée depuis, incarne cette volonté d'afficher un code éthique destiné à garantir un engagement envers le bien-être des utilisateurs et des partenaires. Toutefois, cette devise semble contradictoire par rapport à l'approche plus progressiste du transhumanisme, qui défend des idées comme celle de la « mort de la mort » (l'élimination de la mort par la technologie), un idéal partagé par de nombreux acteurs de la Silicon Valley, notamment ceux qui œuvrent dans des entreprises similaires à Google.

Le paradoxe éthique lié à l'internalisation de dispositifs et d'espaces pouvant être considérés comme transhumanistes ou posthumains émerge lorsque la technologie de représentation dépasse les limites de la compréhension visuelle, comme dans le cas des filtres de rajeunissement ou CGI, largement utilisés dans le cinéma du 20e siècle. Ces outils, qui proposent une esthétique transhumaniste, sont présentés comme des améliorations visuelles capables de révolutionner l'image. Ils évitent cependant d'évoquer des thèmes tels que la modification du corps ou la renaissance, orientant le récit vers une vision plus large de l'incarnation, plutôt que l'idée de cyborg, se rapprochant de celle du surhomme.



La représentation de la réincarnation humaine, un concept aussi sensible sur le plan éthique que moral, a été visuellement minimisée par les médias. Un exemple récent est *Alien : Romulus*, qui a attiré l'attention pour son utilisation de la technologie de remplacement du visage pour ramener à l'écran le visage de l'acteur Ian Holm, décédé avant le tournage.

Un autre exemple extra-cinématographique est l'apparition holographique de Tupac à Coachella 2012, réalisée grâce à la technique Pepper's Ghost, qui projette des images tridimensionnelles à l'aide d'une surface transparente. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un véritable hologramme, la performance semblait réaliste et immersive, créant une illusion de présence.

Ces exemples montrent comment le processus de production de l'image ludique contribue à normaliser des thèmes qui auraient autrefois soulevé des questions éthiques, reflétant un changement dans la perception sociale du corps et de sa transformation technologique.

Cela m'amène à réfléchir sur l'influence de la fantasmagorie et du divertissement à travers des images spectrales qui, dans le passé, suscitaient la crainte et la peur, anticipant une réalité technologique manipulatrice qui s'aligne sur les craintes technologiques d'aujourd'hui, qui avaient déjà émergé à l'époque du pré-cinéma. Ces thèmes s'entremêlent avec les questions soulevées par le transhumanisme, mettant en évidence une métabolisation continue de l'approche éthique et morale de l'image, qui évolue parallèlement à la technologie elle-même.

Un exemple emblématique d'une approche transhumaniste moderne est celui de Neil Harbisson, un artiste et activiste qui a surmonté une déficience visuelle grâce à une prothèse cybernétique lui permettant de percevoir les couleurs par le biais de vibrations sonores. Ce cas montre comment la technologie peut élargir l'expérience sensorielle, à la fois visuelle et immersive. Tout en utilisant la technologie à des fins artistiques et philosophiques, Harbisson l'intègre également dans des contextes commerciaux, contribuant ainsi à une vision positive du transhumanisme à l'ère post-numérique. Comme nous l'avons vu, la manière dont le message transhumaniste est transmis est cruciale, car elle modifie les aspects éthiques et moraux de l'incarnation visuelle. Le message tel qu'il est perçu peut effrayer, attirer ou manipuler l'utilisateur, en fonction de la manière dont le progrès technologique visuel et même immersif est perçu.



Expériences visuelles fragmentées

La manière dont nous consommons, fabriquons et archivons les images photographiques ne tend plus à la recherche d'une vue d'ensemble, mais se concentre davantage sur des détails isolés et des fragments de la réalité, mettant l'accent sur une approche plus personnelle et intime de la recherche et de la documentation d'images.

Je pense que l'émergence de cette fragmentation a effectivement élargi le champ des expériences sensorielles, nous incitant à réduire notre relation immersive et incarnée avec l'espace perçu, les images et les récits visuels qui nous sont présentés. Cela a simultanément rendu le spectacle et les récits de science-fiction plus prévisibles et acceptables, qui, en fait, choquent moins le spectateur qu'ils ne le faisaient dans le passé.

Je remarque également que le fragment d'une image incomplète stimule souvent une participation plus immersive et active de la part du spectateur, qui est invité à combler l'incomplétude visuelle par sa propre interprétation ou son expérience antérieure. Cela amène la participation visuelle à un stade plus complexe d'engagement mental et physique, combinant l'acte ludique et l'acte d'apprentissage. L'aspect fragmentaire de la recherche visuelle pré-cinématographique, en particulier de la recherche technique, répondait, si l'on peut dire, presque à une impulsion inverse, c'est-à-dire à la déconstruction de l'image pour comprendre l'espace.

Il est possible que la recherche artistique et culturelle contemporaine souffre de cette fragmentation, à la fois dans les phases de production et de consommation des images. Mais la fragmentation n'est pas une limitation, plutôt une opportunité qui stimule le public à co-créer un monde imaginaire, suggérant que l'immersion ne découle pas nécessairement de la complétude de la vision qui nous enveloppe, mais du désir inassouvi de façonner à notre guise notre perception de la réalité visuelle.

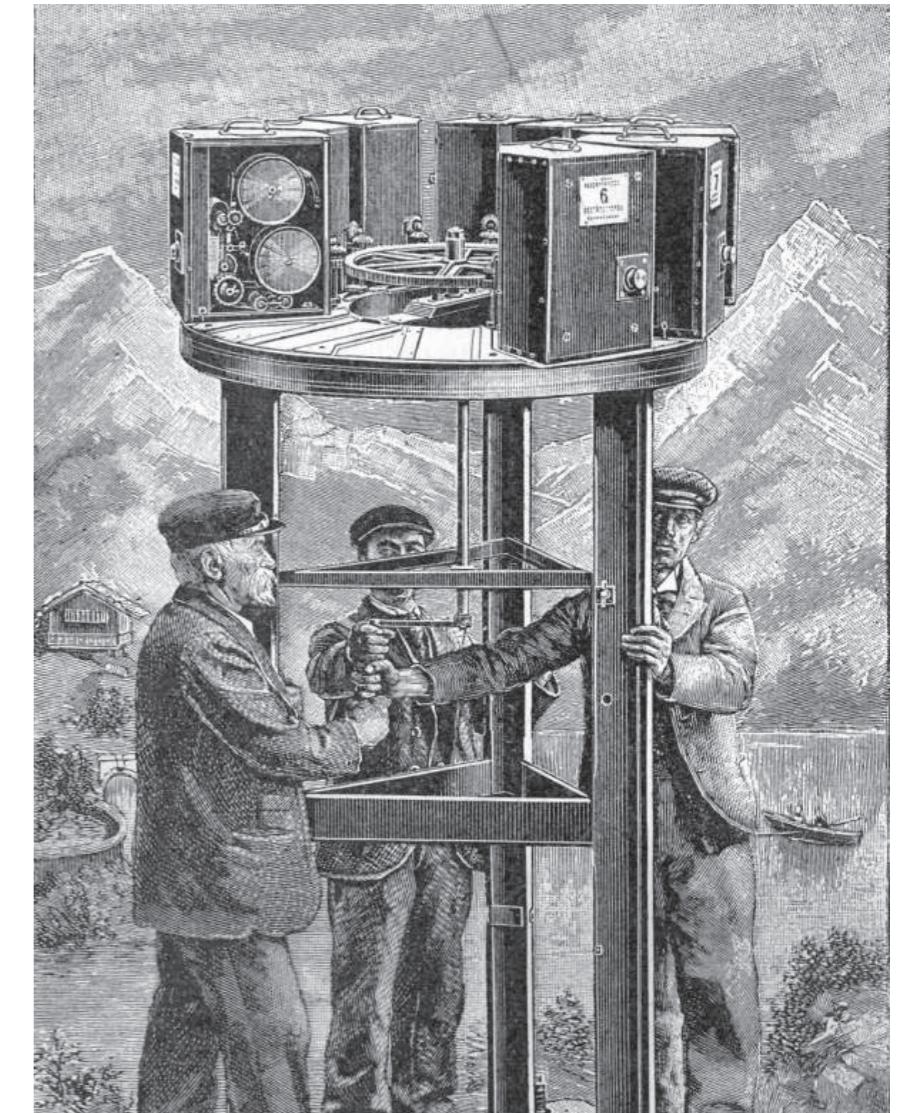


Art et marché technopressiste

De plus en plus, on tente de reproduire des expériences sensorielles qui dépassent la bidimensionnalité de l'écran et s'approchent de la matérialité tangible de la réalité physique. L'installation Melting Memories est un exemple d'approche bidimensionnelle de la perception humaine tridimensionnelle, qui fonctionne à la fois commercialement et visuellement dans le domaine artistique. Celle-ci, avec son aspect agréable et gratifiant, rappelle également la structure cinématographique, en s'inspirant de diverses dynamiques, telles que l'aspect du cadre photographique, qui rassure certainement le spectateur en plaçant l'œuvre dans un espace limité et en utilisant ainsi l'architecture environnante comme un cadre matériel.

Si cet exemple est réussi, la dématérialisation de l'image peut en même temps rendre difficile de convaincre les investisseurs de soutenir des projets ou des installations d'art immersif, à moins que ceux-ci ne soient communiqués de manière convaincante, mais comme nous l'avons vu, ils doivent aussi être agréables et acceptables pour un public plus sceptique. L'aspect immersif devient donc un récit expérimentiel, avec des enjeux moraux et éthiques qui, dans le marché de l'art et du commerce, doivent être pris en compte et respectés.

Il est vrai que l'imagerie commerciale tend à évoluer plus lentement que l'imagerie artistique, mais toutes deux recherchent une esthétique futuriste et abstraite pour séduire le public et susciter une réponse émotionnelle presque inconnue de l'homme, dans le but de parvenir à une expérience unique. Parallèlement, les installations et les espaces immersifs non conventionnels, mais liés d'une manière ou d'une autre à la science et à la recherche technologique, sont favorisés et exaltés dans une société technoprogressiste.



Dans le domaine de l'immersion visuelle et cinématographique, où l'image représentative de l'homme est au centre de la narration depuis ses débuts, nous constatons, en prenant comme référence des films des années 1990 et du début des années 2000, divers décalages interprétatifs par rapport aux mêmes dispositifs technologiques et espaces immersifs qui cohabitent avec l'homme aujourd'hui. Prenons l'exemple de Strange Days ou The Matrix comme films des années 1990 : ceux-ci, comme beaucoup d'autres, proposaient une idée dystopique de produits similaires à Oculus et Google Glass, alors qu'à partir du film Avatar, une image techno-progressiste précoce de ces dispositifs est fournie, mariant la technologie et la science pour offrir un concept d'incarnation visuelle. Le message optimiste a également eu plusieurs implications sur la manière dont le marché a été influencé par cette nouvelle vision hautement immersive.



3) Nouvelles perspectives spatiales

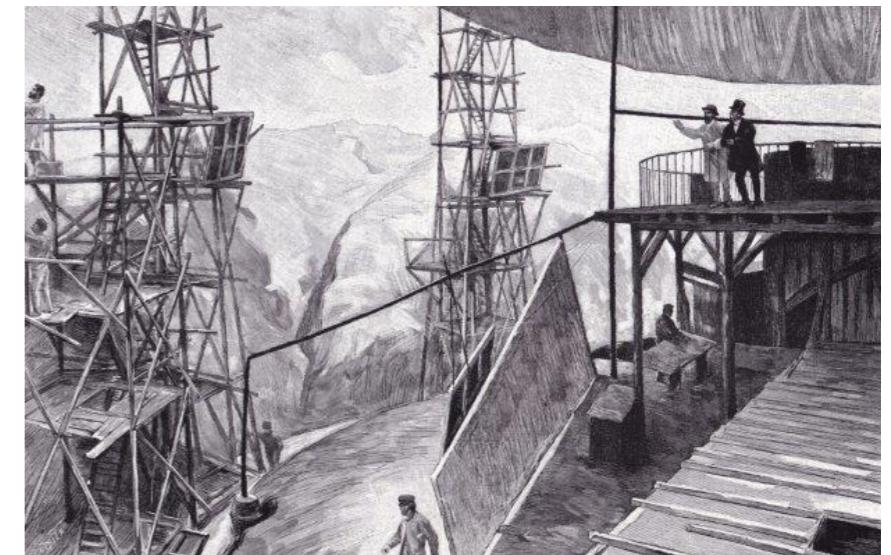
De la bidimensionnalité à l'immersion

Aujourd’hui, la communication humaine s’effectue principalement à travers des technologies telles que les smartphones et les ordinateurs. Cependant, la communication visuelle immersive du futur devra aller au-delà des limites des écrans bidimensionnels pour offrir des perceptions plus complexes, incluant émotions, sensations tactiles et expériences physiques.

Si Internet peut véhiculer des émotions à travers des images, celles-ci restent limitées aux écrans traditionnels, qui suscitent des réactions psychophysiques sans pouvoir offrir la profondeur des expériences immersives actuelles. À l’inverse, les espaces architecturaux, cinématographiques ou théâtraux, bien que visuellement restreints, permettent des expériences sensorielles plus riches par la narration et l'esthétique.

Les dispositifs immersifs actuels peuvent devenir limitants si l’expérience n’est pas partagée de manière agréable. La cartographie spatiale et les espaces physiques immersifs semblent offrir une solution plus fonctionnelle : bien qu’ils aient des contraintes techniques et architecturales, ils favorisent le développement d’émotions collectives et réimagent l’expérience émotionnelle dans un espace physique. Ils créent des expériences limitées mais impactantes.

La fluidité de l’écran, qui peut devenir presque liquide et envelopper le spectateur, est également une voie intéressante. Un exemple de cela est la technologie de Stagecraft utilisée dans la série *The Mandalorian*. Ce système utilise des écrans LED à 360 degrés pour créer des environnements numériques interactifs en temps réel, permettant aux acteurs de s’immerger dans un espace architectural réaliste sans nécessiter une post-production excessive.



Communication immersive et numérique

Si les futurs réseaux, appareils ou espaces véhiculent des stimuli psychophysiques de manière plus concrète, favorisant également l'immersion visuelle et mettant ainsi en jeu une plus grande empathie entre l'utilisateur et l'appareil, cela sera également dû à la manière dont l'espace environnant est façonné en fonction des besoins en matière de divertissement et d'interaction. La grande question aujourd'hui est peut-être de savoir comment y parvenir du point de vue de l'appareil.

Des études récentes suggèrent que l'émission de biophotons pourrait également être synchronisée entre des personnes partageant des expériences similaires, comme lors d'événements émotionnels collectifs, tels que des concerts, des spectacles et, bien sûr, à travers les médias audiovisuels. Bien que la recherche en soit encore à un stade exploratoire, elle laisse entrevoir la possibilité d'influencer l'état émotionnel des individus participant à des événements collectifs.

Une hypothèse qui peut être formulée est que si cela se produit en présence physique, cela pourrait également être transmis à distance, offrant ainsi la possibilité de modeler la perception et l'identification dans la communication de l'information future.

Bien qu'aujourd'hui l'idée du métavers soit basée sur les technologies VR et AR, de récentes découvertes scientifiques suggèrent que, plus nous comprenons l'état psychophysique émotionnel de l'individu interagissant dans les espaces numériques, plus il devient clair qu'il a encore besoin d'un retour physique pour développer des émotions concrètes, qui peuvent être alignées sur celles de ses pairs, notamment à travers des expériences perçues de manière isolée.

Perception de l'espace

Les possibilités d'expérimentation sont nombreuses pour comprendre comment le corps humain traite, accepte ou rejette de nouveaux stimuli et de nouvelles perceptions, en commençant par l'aspect apparemment simple de l'interaction dans un espace tridimensionnel. Les données recueillies lors de ces expériences deviennent des ressources pour guider le prototypage et l'expérimentation, à la fois dans les domaines techniques et créatifs, contribuant à ouvrir de nouvelles directions de développement dans le domaine des dispositifs eux-mêmes.

L'objectif contemporain définit également un type de tendance, à savoir la création de nouveaux mondes dans lesquels interagir ou cartographier celui dans lequel nous nous trouvons. Les aspects de la cartographie, si l'on peut dire, reflètent un type d'incarnation visuelle aérienne et globale qui sous-tend de nombreuses expériences pré-cinématographiques. Pour comprendre l'espace, il faut le connaître, pour le connaître, il faut l'analyser et le redessiner. En cela, même les outils les plus accessibles, tels que les appareils et les tablettes, peuvent constituer un support intéressant si l'on considère l'interaction entre le monde numérique et l'espace physique par le biais d'une caméra ou d'un écran, mais la même tâche de documentation peut être réalisée par différents appareils à l'ère post-numérique.

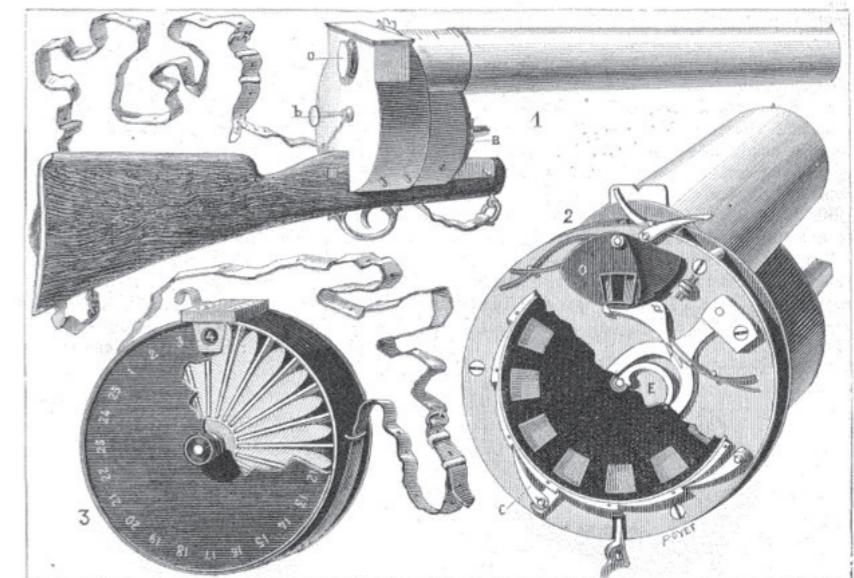
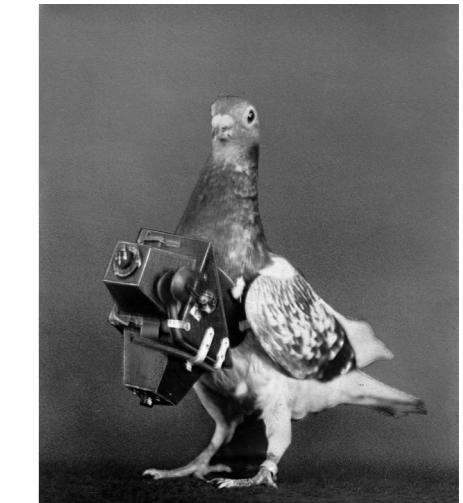
Sur la Piazza Maggiore à Bologne, par exemple, une station radio de base couvrant toute la zone environnante vise à élargir la perception spatiale en exploitant le potentiel des futurs réseaux de communication tels que la 6G. Jusqu'à présent, les stations radio des réseaux actuels se limitaient à la transmission de données audio et vidéo. Le projet en question, quant à lui, vise à améliorer la perception visuelle de l'espace en exploitant l'avènement de la 6G, en générant une sorte de « moulage de l'espace » numérique mis à jour en temps réel de la zone environnante. Cette technologie permettrait une représentation presque cinématographique de l'espace physique. De nouvelles applications pourraient être explorées dans les domaines de la sécurité, de la gestion des terres, ainsi que dans le secteur culturel, en améliorant l'appréciation des espaces publics et des monuments historiques. À l'avenir, des approches similaires pourraient favoriser la mise en place d'une infrastructure fondamentale non seulement pour la communication, mais aussi pour la création d'une réalité spatiale augmentée, enrichissant l'interaction des utilisateurs avec leur environnement d'une manière de plus en plus immersive et détaillée.

Point de vue itinérant

« Viser » et « voir » sont des concepts étroitement liés aux pratiques de contrôle visuel. L'idée que le regard est associé à l'action de viser est évidente dans l'utilisation de diverses technologies de guerre. C'est aussi le cas, à l'époque du pré-cinéma, d'inventions particulières comme les pigeons voyageurs équipés de caméras, rapidement exploités comme outil de surveillance aérienne pendant la Seconde Guerre mondiale. Sur le plan esthétique, on retrouve le fusil photographique d'Étienne-Jules Marey, qui préfigure à son tour des dynamiques présentes dans les dispositifs immersifs post-numériques. Dans ces cas, la vue n'était pas seulement utilisée pour documenter, mais pour surveiller le territoire et, dans un certain sens, pour le dominer de manière corporative en créant un lien concret entre l'instrument et l'utilisateur.

Dans le contexte des espaces immersifs contemporains, l'espace n'est plus nécessairement une entité statique, mais un environnement dynamique et itinérant qui peut souvent être contrôlé. Aujourd'hui, les CAVE (Cave Automatic Virtual Environments) représentent une évolution architecturale standardisée et reproductible. L'aspect itinérant de ces espaces reflète le besoin d'une immersivité « portable », permettant aux installations artistiques et aux performances de se déplacer et de s'adapter à de nouveaux lieux sans perdre leur efficacité immersive, nous visons donc également une standardisation des différents médias architecturaux immersifs pour favoriser la réplication, nous nous rapprochons en cela du cinéma classique.

La recherche d'une immersion standardisée, même dans les espaces ouverts, se retrouve dans les récents travaux de guérilla marketing post-numérique. La campagne publicitaire en 3D de Burberry est un exemple de la manière dont même l'espace publicitaire physique répond architecturalement aux besoins



d'immersion et d'itinérance de la nouvelle communication visuelle, en se concentrant dans ce cas non seulement sur l'illusion de perspective, mais aussi sur le comportement de l'image dans l'espace réel environnant, favorisant une incarnation spatiale et un étonnement accrue de la part du public, dans lequel l'aspect cinématographique plutôt que pré-cinématographique est exploité avec beaucoup d'effet.



4) Entre lumière et illusion visuelle

Lumière et altération scénographique

Pour franchir le quatrième mur, créer une référence visuelle et immerger le spectateur, nous avons besoin de lumière, c'est-à-dire d'informations de couleur en contraste avec le fond noir, qui peuvent être traduites en bitmap, des informations 0 / 1, et qui suffisent à créer une sphère immersive fonctionnelle. Dans cette perspective, la frontière entre la scénographie et la lumière devient mince, transformant l'espace scénique en une expérience perceptive globale lorsqu'elle est exploitée correctement.

Des phénomènes extrêmes tels que le syndrome de Stendhal ou l'épilepsie photosensible démontrent à quel point le corps humain est sensible aux stimuli visuels, montrant comment un excès d'images peut provoquer des réactions physiques intenses et parfois imprévisibles.

De telles réactions soulignent la nécessité d'une gestion minutieuse du flux d'images et donc de la lumière. La scénographie immersive doit être conçue de manière à maintenir un équilibre délicat entre l'intensité et la soustraction. L'utilisation de la lumière doit moduler le niveau d'immersion, en créant une expérience qui stimule sans saturer la perception. L'empathie, la crainte, la tension sont autant d'émotions humaines qui répondent à des stimuli différents, mais qui influencent notre comportement et nos perceptions, autant d'émotions et d'états d'âme qui peuvent être recréés et manipulés par la lumière, avant les images.

Si nous nous ouvrons à des interprétations philosophiques, en considérant l'espace noir et blanc comme une image démocratique et l'espace gris comme une image antidémocratique, c'est-à-dire manipulée et manipulable, nous comprenons que la réorientation de la perception se produit lorsqu'une source lumineuse rencontre un espace vide, se fondant avec celui-ci dans la zone visuelle.

On a tendance à surestimer l'approche de l'attitude incarnée et illusoire de l'œil humain, alors qu'en réalité il répond à des mécanismes physiques et mécaniques bien structurés. En connaissant ces dynamiques et la manière dont l'œil y réagit, la possibilité d'immerger et, par conséquent, d'« incarner » le regard devient une quête esthétique, centrée sur la recherche de la nuance de gris qui, idéalement, représenterait l'image manipulée.

Manipulation de la perception visuelle

À l'ère post-numérique, en raison également de la fragmentation des images, on observe une tendance à subdiviser l'espace non pas en fonction des images, des secondes ou des minutes, mais plutôt de manière abstraite, en fonction du temps d'assimilation expérientiel que l'esthétique et la narration de l'espace immersif exigent de la part du spectateur. Si l'information visuelle offerte est ralentie, fragmentée, distribuée ou réorganisée dans l'espace, cela devrait alors constituer un type de vision post-moderne, qui ne nécessite pas de récits linéaires ou d'histoires complexes, s'éloignant en cela de l'aspect du cinéma d'aujourd'hui.

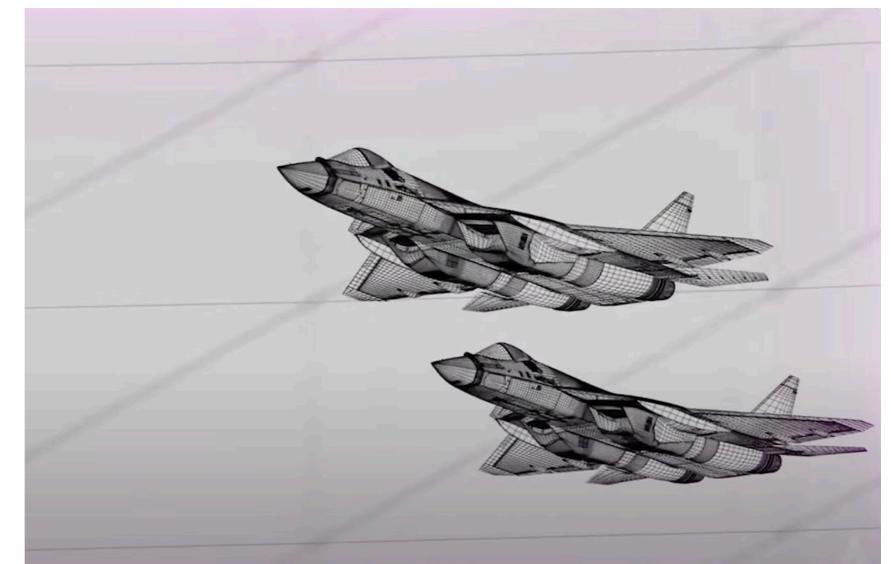
Cette dynamique évolue également à travers les espaces visuels virtuels, qui représentent l'incarnation de l'humain dans les dispositifs numériques. Les avatars, les comptes et toutes les personnifications numériques dominées par des algorithmes sont dirigés par une volonté participative et sélective concernant le contenu à montrer, qui devrait refléter qui nous sommes et ce que nous reflétons visuellement.

En raison précisément de l'abondante manipulation d'images numériques dans des espaces virtuels, on a souvent tendance à se fier à notre potentiel de reconnaissance visuelle, de ce qui est réel et de ce qui est manipulé, mais malheureusement, même cela est véhiculé par des préconceptions visuelles et une série d'expériences visuelles déjà remodelées dans le passé sur une esthétique visuelle en évolution. Nous parlons de manipulations précises et pas toujours déclarées de l'image qui apparaissent largement dans l'ère post-numérique. Mais pourquoi y a-t-il une volonté de ne pas affirmer la manipulation de certaines images et expériences visuelles collectives ?



Récemment, plusieurs professionnels ayant travaillé sur les effets spéciaux numériques du film Top Gun : Maverick, de la retouche des décors à la synchronisation des éléments CGI, se sont plaints que leur travail n'était pas crédité dans le générique final. La décision de ne pas reconnaître publiquement cette contribution est intéressante, car les professionnels eux-mêmes affirment que les techniques numériques sont utilisées dans presque toutes les grandes superproductions modernes, mais que le public n'en est souvent pas conscient.

La situation actuelle reflète une tendance généralisée à Hollywood et dans la société moderne, qui tend à promouvoir la « pureté » de l'image perçue. Ce phénomène ne concerne pas seulement le cinéma, mais s'étend également aux médias sociaux, où les images proposées sont de véritables constructions, des fragments spécifiques d'espaces préconstruits par l'utilisateur, entraînant une discontinuité entre la représentation objective de l'avatar numérique et l'incarnation visuelle de celui-ci.



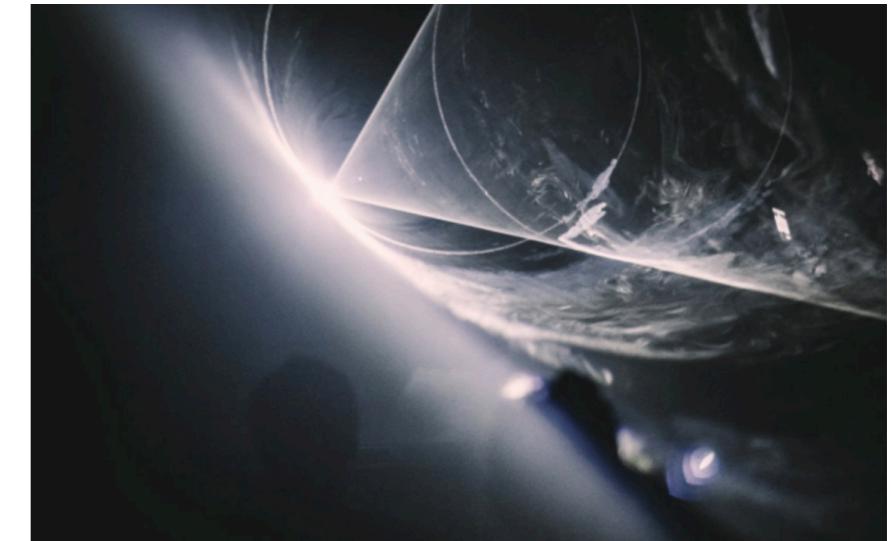
Nostalgie et expérience hybride

Dans un contexte de nostalgie technologique, la gratification se manifeste par une recherche de sens et de satisfaction à travers la récupération d'expériences passées liées aux technologies et aux médias qui ont eu un impact profond sur la formation des identités, des souvenirs et des connexions émotionnelles.

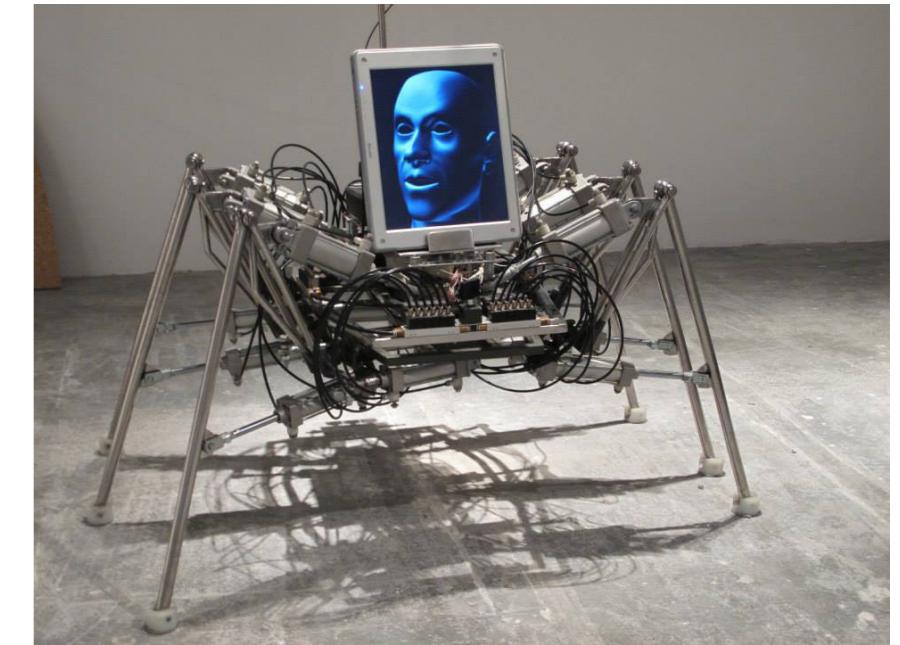
La nostalgie visuelle et sensorielle agit, en quelque sorte, comme un moyen de souligner les émotions liées à l'expérience personnelle, mais d'une manière qui ne devrait jamais être purement esthétique ou rhétorique. L'utilisation de techniques scéniques hybrides, comme la fumée ou l'eau, peut être particulièrement puissante pour ramener l'expérience à un niveau plus matériel et immédiat, en créant une continuité entre ce qui est nouveau et ce qui est familier, en transformant l'environnement en un acteur narratif qui interroge cycliquement le type d'imagination que le spectateur d'aujourd'hui a développé.

Un exemple cinématographique moderne est celui des films d'animation qui combinent l'esthétique « nostalgique » du dessin à la main avec l'esthétique numérique. Ces films cherchent à retrouver la matérialité visuelle expressionniste dans les visages et les corps des personnages, en s'éloignant de la monotonie technique de l'animation numérique. Ils créent ainsi une sphère plus immersive, et pour la première fois de manière concrète, ils trouvent un véritable soutien du public, revenant à une forme esthétique plus charnelle et palpable.

Dans cette perspective, les nouvelles esthétiques du 2D, lorsqu'elles sont intégrées dans des univers 3D ou accompagnées d'effets de coups de pinceau numériques, visent à renforcer la connexion à la matérialité perçue. L'idée est de mêler la texture et la profondeur de la 3D avec la chaleur expressive du 2D, sans que l'une des techniques ne prenne le dessus. Cette fusion permet de créer un langage visuel plus riche, où l'aspect matériel et l'expression artistique se complètent, offrant ainsi une expérience immersive plus tangible.



Nostalgie et expérience hybride



Oppression et contemplation visuelle

La lumière, comme nous l'avons vu, est l'un des principaux outils pour moduler l'expérience immersive. Cependant, dans de nombreux dispositifs, la conception commence par l'enveloppement total de l'espace visuel, ce qui, bien que pratique lors du prototypage initial, entraîne des limitations et des problèmes pour l'utilisateur. Cela représente un obstacle particulièrement important pour les dispositifs VR/AR, qui, bien qu'ils conservent la capacité de créer des expériences immersives, tendent à sacrifier l'harmonie du confort visuel au profit d'une immersion sensorielle plus forte.

Le potentiel des dispositifs immersifs pour la consommation d'images abstraites ou d'expériences contemplatives, proches du pré-cinéma, réside dans leur capacité à offrir des moments de réflexion et d'émerveillement. Cependant, cet aspect est souvent négligé au profit d'une consommation d'images de plus en plus « active ». Bien que les dispositifs actuels puissent être attrayants et dynamiques, on perd peut-être la possibilité d'offrir un espace contemplatif mixte, mais toujours tangible, comme dans les expériences scéniques pré-cinématographiques, ce qui aboutit à la perte du caractère concret d'un état idéal : un espace architectural conciliant immersion visuelle et réflexion.



Simulation et éthique incarnative

Une idée commune est que l'incarnation visuelle devrait favoriser une connexion authentique avec l'espace et les autres, en évitant toute manipulation purement esthétique qui, au lieu de prendre en compte le bien-être de l'utilisateur, se limiterait à manipuler les informations visuelles.

Le phénomène des intelligences artificielles incapables de représenter l'humain a suscité un grand intérêt ces dernières années, notamment lorsqu'elles ont échoué de manière spectaculaire, devenant virales sur les réseaux sociaux sous forme de « mèmes ». Au départ, ces erreurs créaient un sentiment de sécurité pour le public, qui percevait la capacité limitée des IA à reproduire l'esthétique et le comportement humain comme une barrière évidente entre la réalité et la technologie. Cette perception renforçait l'idée que la technologie numérique avait des limites claires face à la perception humaine. Aujourd'hui, ces frontières s'estompent rapidement. Les technologies de génération d'images et de simulation visuelle, telles que celles utilisées dans les « deepfakes » ou les images génératives, deviennent de plus en plus réalistes et difficiles à distinguer de la réalité. Des aspects qui semblaient auparavant impossibles à reproduire — comme les expressions faciales, les mouvements naturels ou les comportements humains complexes — deviennent désormais de plus en plus convaincants, ce qui réduit la sensation de sécurité que l'on avait autrefois vis-à-vis de ces technologies. Ce phénomène est souvent décrit comme un « simulation visuel ».

Comme l'ont souligné plusieurs études, cela a suscité des interrogations non seulement sur les effets physiques de ces images sur l'œil humain, mais aussi sur leur impact psychologique et social, en particulier en ce qui concerne la manière dont elles peuvent remodeler la perception et les références incarnées dans les contextes médiatiques et commerciaux.



Un exemple marquant est celui d'Audrey Hepburn, « ramenée à la vie » pour une publicité de chocolat Galaxy en 2013, grâce à l'utilisation de CGI. Ce procédé a donné naissance à une acceptation sociale d'un aspect post-humain, désormais plus sensible à l'idée de ressusciter l'image d'un acteur pour des fins purement commerciales. Cela marque une différence nette avec des cas comme ceux de Tupac ou Ian Holm, où la récupération de l'image de l'artiste se faisait dans un cadre théâtral ou artistique.

La simulation réaliste du corps humain reste une entreprise complexe. Le cinéma, tout comme les jeux vidéo, continue de s'appuyer sur le suivi visuel de sujets réels, car le corps de l'acteur offre des performances plus authentiques que celles générées ou automatisées. La recherche de Guillaume Benjamin Amand Duchenne de Boulogne, qui a exploré la réponse musculaire aux stimuli électriques, montre que, encore aujourd'hui, pour obtenir une simulation crédible, il faut se référer à l'expérience physique tangible. Même dans la surveillance et la simulation numériques, c'est la réponse humaine, réelle et sensible, qui confère la vraisemblance, confirmant la difficulté de reproduire pleinement la complexité du corps, une limite qui crée encore des problèmes entre l'utilisateur et l'image, empêchant ainsi la création d'une incarnation parfaite et reconnaissable.



5) Narrations réelles et virtuelles

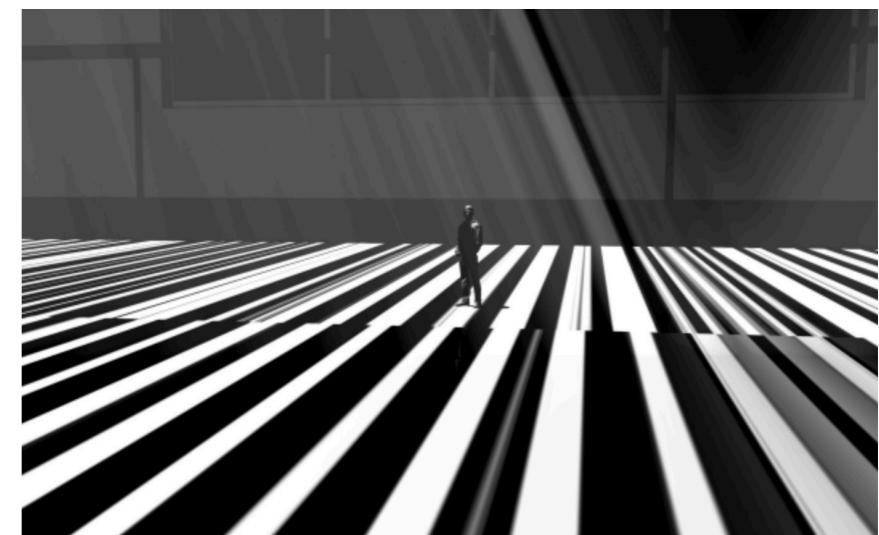
Narration comme illusion circulaire

Dans le contexte des dispositifs immersifs, l'une des principales lacunes, si l'on peut la considérer ainsi, réside dans la tendance à ne pas avoir de référence incarnée à l'espace environnant initial. Une approche utile pour créer cet espace constitue un point de départ inverse pour la conception. Cela pousse de nombreux créateurs, en particulier dans le domaine artistique, à construire leur propre espace de réalisation sous forme d'expérience numérique définie dans une zone distincte, à l'instar d'une toile sur laquelle peindre. Disposer d'un espace vide, mais préétabli, à partir duquel démarrer, contraste avec la nécessité impulsive et injustifiée de remplir l'espace sans réflexion préalable. La contemplation, ou même la cartographie de l'espace physique, sont les bases de la construction narrative visuelle ; l'immersion ne peut se produire si le monde qui entoure le spectateur n'est pas d'une certaine manière familier et donc défini par des murs illusoires.

La véritable force de nombreuses expériences immersives réside précisément dans cette approche introspective, un aspect qui rappelle la pureté des expériences pré-cinématographiques, lesquelles ne cherchaient pas à stimuler l'esprit de manière « agressive », mais à satisfaire le public par l'observation contemplative.

Dans ce contexte, la narration immersive circulaire pré-cinématographique, qui fait nécessairement partie de l'appareil reproducteur de l'image, alternant moments de forte stimulation visuelle et espaces de réflexion, peut constituer une approche efficace pour retrouver un équilibre que les dispositifs immersifs modernes, sans barrières à modeler, risquent de perdre, au profit d'une exploration extrêmement engageante mais disperse.

La narration circulaire, tout comme l'évolution des technologies immersives, repose sur le principe selon lequel l'expérience visuelle ne doit pas se limiter à la simple reconnaissance de l'image, mais qu'elle doit stimuler une réflexion, activant ainsi une continuité entre l'impact physique et celui perçu, ce qui enrichit à son tour l'expérience.



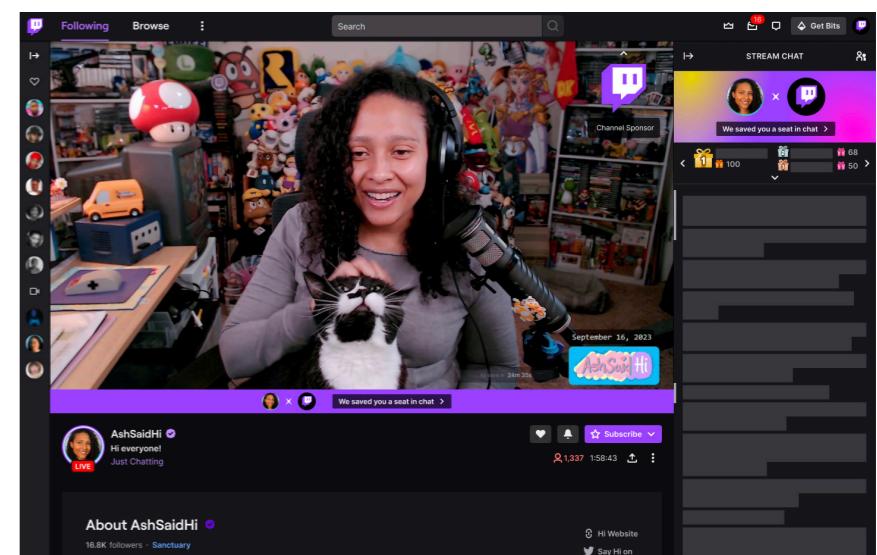
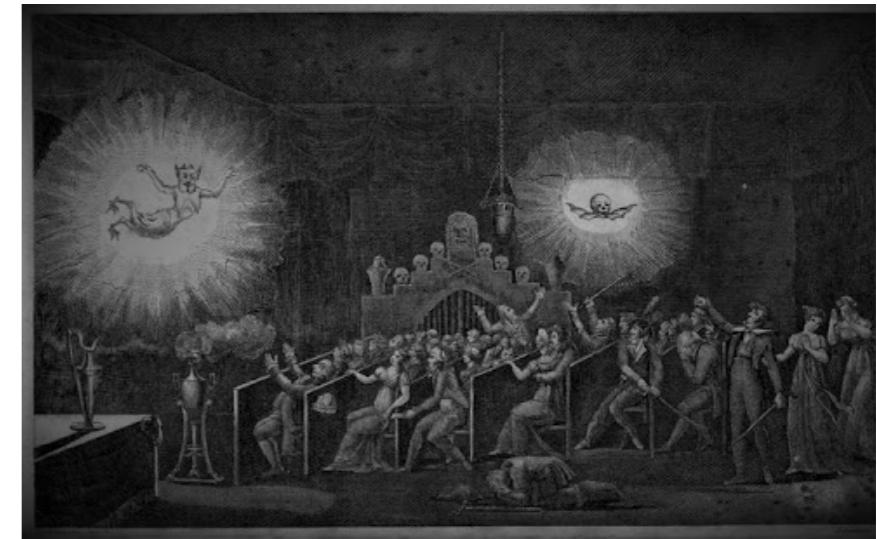
Connexion profonde du spectateur

Pour entrer pleinement dans le récit évolutif de l'espace post-numérique, le spectateur doit se sentir « vivant » dans l'environnement physique ou virtuel dans lequel il est immergé. Cela implique une connexion empathique avec les images présentées, qui doivent posséder une dimension vitale afin de stimuler une réponse émotionnelle. Cette connexion crée un lien entre la représentation visuelle actuelle et passée, où le corps est mis en avant comme l'élément principal à représenter.

Cela peut se faire à la fois visuellement et auditivement, mais surtout de manière passive et active. L'amélioration de la représentation du corps visuel, que ce soit en tant que spectateur ou interlocuteur immersif, n'est pas un phénomène nouveau. Par exemple, Alexa ne possède pas la forme physique d'un robot, mais son design tend à se fondre dans l'environnement domestique et à immerger l'utilisateur passivement, dans un état d'immobilité. Cet état, soutenu par la présence fantasmagorique et non humaine d'Alexa, reflète parfaitement cette idée.

On peut en déduire que la représentation du corps technologique dans les interactions humaines a des limites, même en ce qui concerne l'acceptation visuelle et la nécessité d'une présence physique. Toutefois, des retours audiovisuels similaires peuvent être trouvés dans les jeux vidéo récents, qui permettent de modeler l'attitude des robots interlocuteurs et d'interagir avec eux pendant le jeu. Cela crée une dynamique de dialogue et une interaction visuelle réaliste, renforçant l'immersion.

Dans cette logique, les plateformes de streaming offrent également une approche visuelle et participative plus concrète du dialogue, à travers des podcasts, des chats en direct et des événements en ligne. Ces formats intègrent l'aspect cinématographique et proposent une expérience prolongée, renforçant la participation du spectateur, même si celle-ci est transmise via un écran.

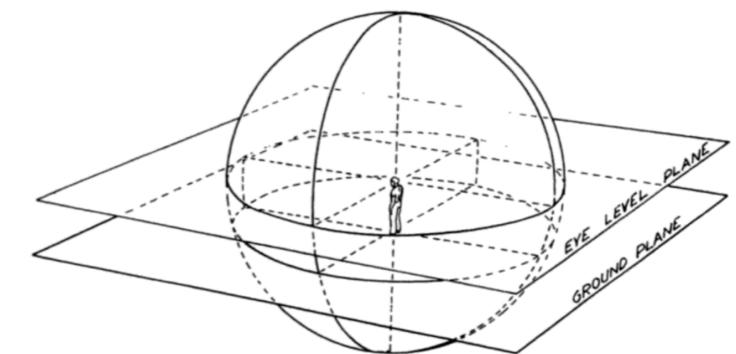


Narratives non cinématographiques

La dimension performative du cinéma numérique contemporain repose sur des technologies telles que la capture de performance et l'animation 3D, offrant ainsi une profondeur immersive qui répond à un public de plus en plus tourné vers l'innovation visuelle plutôt que vers la complexité narrative. Aujourd'hui, le spectateur recherche moins une histoire captivante qu'une expérience sensorielle qui le surprend et le fascine à travers des images futuristes et avant-gardistes. Il ne s'attend pas nécessairement à des récits profondément réfléchis, mais plutôt à des récits immersifs et visuellement réalistes.

Cette tendance, couplée à la réduction de l'attention et à la fragmentation dispersive des images, montre que le cinéma moderne se concentre moins sur la construction d'un récit linéaire et privilégie une esthétique qui amplifie des récits déjà connus. Le recyclage des images et des expériences visuelles est ainsi lié à la nécessité de recomposer les images dans différents espaces, où la déconstruction du récit permet au spectateur d'investir son temps différemment.

Les sons et la musique spatiale jouent aujourd'hui un rôle clé dans la narration, s'éloignant du langage textuel traditionnel, bien que celui-ci demeure présent dans le cinéma actuel. Ils conduisent à une forme de communication plus directe, via des im-signes exclusifs, et élèvent l'expérience à un niveau perceptif proche de celui du cinéma muet ou du pré-cinéma, c'est-à-dire plus expressif et moins explicatif. Cela répond également à la volonté de ne pas insister sur des choix évidents de l'aspect immersif, favorisant ainsi une incarnation idéale qui n'est pas forcée, mais plutôt « accompagnée visuellement ».



Mapping et simulation de l'espace

L'utilisation des technologies immersives et de l'intelligence artificielle dans les jeux éducatifs fait évoluer le concept d'« incarnation visuelle », de sorte que les utilisateurs ne sont plus seulement des spectateurs, mais des participants actifs au sein d'environnements simulés, où les expériences d'apprentissage sont hautement personnalisées et réactives. Les effets de l'apprentissage par immersion sont visibles à travers divers médias post-numériques. Lorsqu'on parle de mapping, en tenant compte des aspects cartographiques et théâtraux, on se réfère à une volonté humaine de surveiller l'espace scénographique, qui reste aujourd'hui un moyen de divertissement. Si l'on remonte dans le temps, on peut retrouver les premières projections en 2D, 3D et 4D sur des bâtiments et des monuments dans les ombres chinoises, mieux connues sous le nom de projection mapping ou vidéo mapping.

De nombreux artistes choisissent aujourd'hui des monuments et des bâtiments historiques ou industriels comme espaces de référence pour le mapping, cherchant à retrouver une matérialité architecturale humaine comme point de départ pour une approche décorative et fragmentaire post-numérique. L'évolution de cette technologie a traversé plusieurs étapes. Aujourd'hui, par exemple, le mapping et la photogrammétrie partagent des caractéristiques similaires : tous deux sont utilisés pour cartographier un espace, mais tandis que le mapping recrée un environnement virtuel, la photogrammétrie modifie l'environnement physique. Cette évolution nous pousse à réfléchir sur le fait que, dans le contexte de la recherche artistique et créative, la surveillance de l'espace physique, plutôt que celle des mouvements, prend de plus en plus d'importance, redéfinissant ainsi les intérêts visuels envers les espaces post-numériques.



L'incarnation au service de l'apprentissage



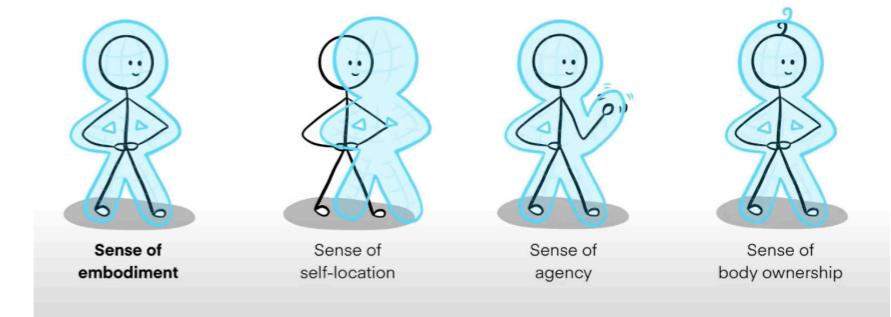
Symbiose post-numérique

L'expérience de « être dedans » l'image, c'est-à-dire d'habiter physiquement un espace numérique, entre en contraste avec la personnalisation croissante des avatars dans les espaces post-numériques. Ces dernières années, avec l'avènement de dispositifs tels que les casques VR et les technologies de numérisation 3D, le concept d'avatar, initialement une simple représentation graphique, s'est transformé en une prothèse visuelle numérique, permettant aux utilisateurs d'explorer de nouveaux niveaux d'interaction physique et émotionnelle avec leur propre représentation dans les espaces virtuels.

Le concept d'incarnation visuelle s'étend ainsi à la création d'un corps numérique qui réagit directement aux actions de l'utilisateur, élevant l'expérience de l'avatar à un niveau plus profond de co-participation expérientielle, renforçant ainsi l'aspect immersif, en travaillant indirectement sur les besoins et intérêts personnels des individus.

Cette ressemblance n'est pas fortuite : les jeux vidéo, en particulier ceux joués de manière intensive, peuvent influencer le contenu des rêves. Ce phénomène est connu sous le nom d'effet Tetris, où le cerveau continue de traiter des schémas ou des activités auxquels il a été exposé pendant une longue période, même après le sommeil. L'évolution post-numérique entraîne donc un engagement émotionnel qui nous incite à nous incarner visuellement dans la réalité numérique, tout comme dans l'analogique, sans avoir nécessairement recours à un intermédiaire comme l'avatar, mais en cherchant plutôt une symbiose totale avec l'idée de cet avatar, favorisant ainsi une perception physique transmutative et évolutive du corps, suivant en quelque sorte les ambitions transhumanistes contemporaines, visibles également dans le domaine commercial.

Permettant aux joueurs de faire des choix sexuels libres ou mixtes pour leurs avatars numériques, ces jeux offrent une liberté d'expression et d'identité qui était auparavant inimaginable même dans le monde réel. Ce phénomène montre comment la société technologique s'adapte aux choix hybrides et mutables



des êtres humains, en favorisant l'inclusion et la flexibilité des identités, et en redéfinissant les limites de l'expérience virtuelle. En offrant cette liberté de personnalisation, les jeux vidéo deviennent un reflet des mutations sociales actuelles et contribuent à élargir l'idée de soi dans un environnement numérique de plus en plus malléable et interconnecté.

6) Conclusion

Transformations et aspirations post-numérique

L'intégration de technologies avancées permet d'explorer et de manipuler des concepts visuels et spatiaux de manière extrêmement convaincante, en particulier lorsqu'il s'agit d'intervenir sur la perception visuelle. L'incarnation visuelle, comme le montre le pré-cinéma, ne dépend pas seulement de ce que l'on voit, mais de ce que l'on croit voir.

La fragmentation et la dématérialisation ont conduit à une approche qui désensibilise l'impact des images modernes de reconnaissance humaine, facilitant une incarnation sensorielle plutôt qu'émotionnelle. Si aujourd'hui on parle de « soi numérique », c'est grâce à une évolution continue de l'acceptation de la représentation et de l'immersion dans un corps numérique, transmutatif et en constante évolution. Cela crée une symbiose entre la nécessité des expériences numériques et leur transmission par des dispositifs analogiques, apportant l'image du corps augmenté sur un plan de convergence entre le numérique et l'analogique. Les technologies post-numériques ne transforment pas seulement le domaine du divertissement, mais ouvrent également des perspectives intéressantes pour l'aspect éducatif et formatif de l'expérience immersive, au-delà de l'aspect ludique et expérientiel.

En considérant la convergence entre « être physique » et « soi numérique » comme une normalisation de l'aspiration transhumaine collective à l'hybridation technologique, également visuelle, on peut observer un aspect migratoire, plus qu'itératif, que ce soit pour les dispositifs ou les espaces immersifs, qui tendent à se modeler sur la structure physique de l'être humain. Il s'agit également de soutenir les aspects naturels et animaux de l'extension visuelle. À cet égard, la période pré-cinématographique offre un important point de référence, car les inventions et découvertes de l'époque étaient basées sur l'étude scientifique de la nature et du royaume animal, avant la nécessité de comprendre la technologie elle-même, et pour conserver des aspects itinérants, désormais devenus migratoires dans l'approche de l'espace et du temps, tels que nous les concevons dans l'ère post-numérique.



Espace, corps et narration empathiques

Plus que l'expérience totalement immersive, il est aujourd'hui important de concilier l'espace plein et l'espace vide, l'espace physique et l'espace virtuel, afin de favoriser une narration qui peut évoluer de manière différente pour chaque média futur. La standardisation narrative créée par les médias du XXe siècle se déconstruit à l'ère post-numérique, pour favoriser une narration qui privilégie la communication émotionnelle plutôt que textuelle. Dans ce contexte, l'incarnation et la communication par l'image adoptent une approche plus signalétique et représentative, voire explicative, fondée sur l'idée de transmission d'informations par des voies corporelles et émotionnelles, mettant au centre la représentation du corps humain.

La médiation du contenu visuel adopte ainsi une approche archaïque, où la mise en scène devient également narration, favorisant l'immersion visuelle. Cela élimine la nécessité de l'écriture, en exploitant plutôt l'intuition et la connaissance préalable de l'utilisateur, tout en conservant une approche délicate et modérée qui permet le contrôle, si ce n'est physique, du moins émotionnel de l'expérience. En prenant la lumière comme outil démocratique de narration et de représentation visuelle, on constate que l'altération de la réalité physique perceptible visuellement a été mise en œuvre bien avant la naissance de l'appareil photographique. Les illusions optiques, utilisées à la fois dans le domaine artistique et commercial, ont provoqué des états émotionnels grâce à leur force communicative et participative, créant des expériences uniques qui, aujourd'hui, défient à la fois les limites technologiques et les enjeux éthiques et moraux contemporains.



Immersion dans l'avenir des médias

La cartographie, entendue comme le relevé de l'espace pour ensuite le modifier, suit une approche similaire dans le choix des décors et des installations cinématographiques. La convergence et l'hybridation mènent donc à la réalité capitaliste et commerciale de l'image, perçue comme de l'information. L'incarnation visuelle, en tant que forme immersive et empathique de l'être humain, peut donc être instrumentalisée.

C'est peut-être aussi pour cette raison que l'aspect fragmentaire et dématerialisant de l'image voit un retour à l'aspect physique-optique, et non seulement moteur, des expériences visuelles, même dans le domaine numérique. Cela vise à favoriser une incarnation qui ne comprime pas le regard dans l'espace virtuel, mais qui l'étend plutôt dans l'espace physique.

L'ambition exploratoire et expressive du cinéma a posé des bases aujourd'hui presque complètement revisitées par les médias post-numériques. Ces derniers, cependant, en cherchant à étendre le regard et avec l'avancement technologique, couplé au temps d'utilisation plus long des médias eux-mêmes, mènent à un appauvrissement par rapport à l'attractivité que des médias plus lents et moins évolués, comme le cinéma classique, peuvent offrir. L'évolution de l'immersion repose sur le mapping, les effets optiques, les hologrammes, les jeux de lumière et d'autres éléments pré-cinématographiques, qui répondent aux besoins relatifs au format, donc à l'espace architectural, à la narration et à l'esthétique de l'image. L'élément le plus modifié par rapport à l'immersion post-numérique est l'élément temporel, que le cinéma conserve, ainsi que d'autres médias moins récents comme les jeux vidéo. L'élément temporel et circulaire du cinéma est perturbé par l'absence de la nécessité de créer une narra-

tion introductory pour établir un certain type de réalisme narratif. En effet, avatar et point de vue se superposent davantage dans le post-numérique, éliminant ainsi la nécessité d'un intermédiaire extensif, comme l'avatar lui-même.

Nous pouvons donc affirmer que c'est surtout le temps passé dans l'expérience qui habitue le corps aux espaces immersifs contemporains, plutôt que la compréhension explicite de l'expérience elle-même. Cette compréhension se fait, mais de manière intérieure et non explicite, habituant ainsi le spectateur à un redimensionnement continu dans l'apprentissage visuel des médias d'aujourd'hui.

Plus l'aspect technologique évolue dans les médias visuels post-numériques, plus l'immersion sensorielle et la recherche incarnative dans l'espace numérique augmentent. Cela répond aux attentes d'un public habitué à des récits et à des esthétiques surprenantes, influencé par les méthodes narratives complètes des médias informatifs et de divertissement classiques. Cela ramène les médias immersifs post-numériques à une approche plus charnelle et expérimentale, qui ne nécessite pas un investissement en temps, mais plutôt une période de contemplation et d'intériorisation définie par l'utilisateur lui-même.

