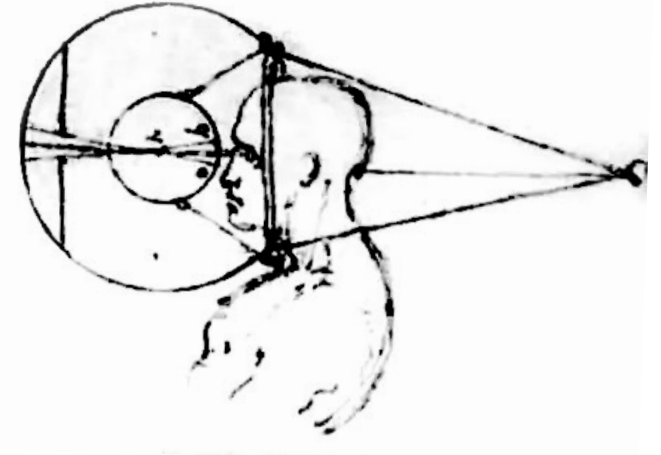


# Incarnation Visuelle



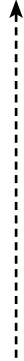
## Du Pré–Cinéma au Post–Numérique

(1659–1895)  
(2000–...)

Cette recherche explore l'évolution de l'incarnation visuelle dans les environnements immersifs et interactifs des médias post-numériques. En partant du concept de «dispositif cinématographique» de Jean-Louis Baudry, qui considérait le cinéma comme un mécanisme capable de manipuler la perception pour plonger le spectateur dans un état idéal, j'analyse la manière dont les dispositifs post-numériques actuels, des appareils personnels aux espaces immersifs à grande échelle, transforment l'expérience visuelle et narrative, en influençant également la conception esthétique et architecturale de ces appareils.

Ces espaces immersifs post-numériques fonctionnent comme des métaphores culturelles et des outils de médiation, redéfinissant les pratiques de création et les modèles d'appropriation culturelle de l'image. En les comparant aux médias pré-cinématographiques tels que le Kaiserpanorama et le Cinéorama de Grimoire-Sanson, des continuités et des discontinuités dans la construction de l'espace visuel collectif émergent. Grâce aux innovations sensorielles et aux visions transhumanistes, les médias numériques actuels offrent ainsi de nouvelles formes d'incarnation visuelle.

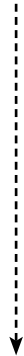
Approche archéologique des médias :  
Explorations des antécédents technologiques



Comment le concept d'incarnation visuelle  
évolue-t-il dans les appareils post-numériques ?



CINÉMA / VIDÉO  
Visuel / Iconographique



Approche anthropologique et sociologique :  
Étude des pratiques de l'utilisateur et du marché

# Structure

CINÉMA / VIDÉO

Visuel / Iconographique

INTRODUCTION

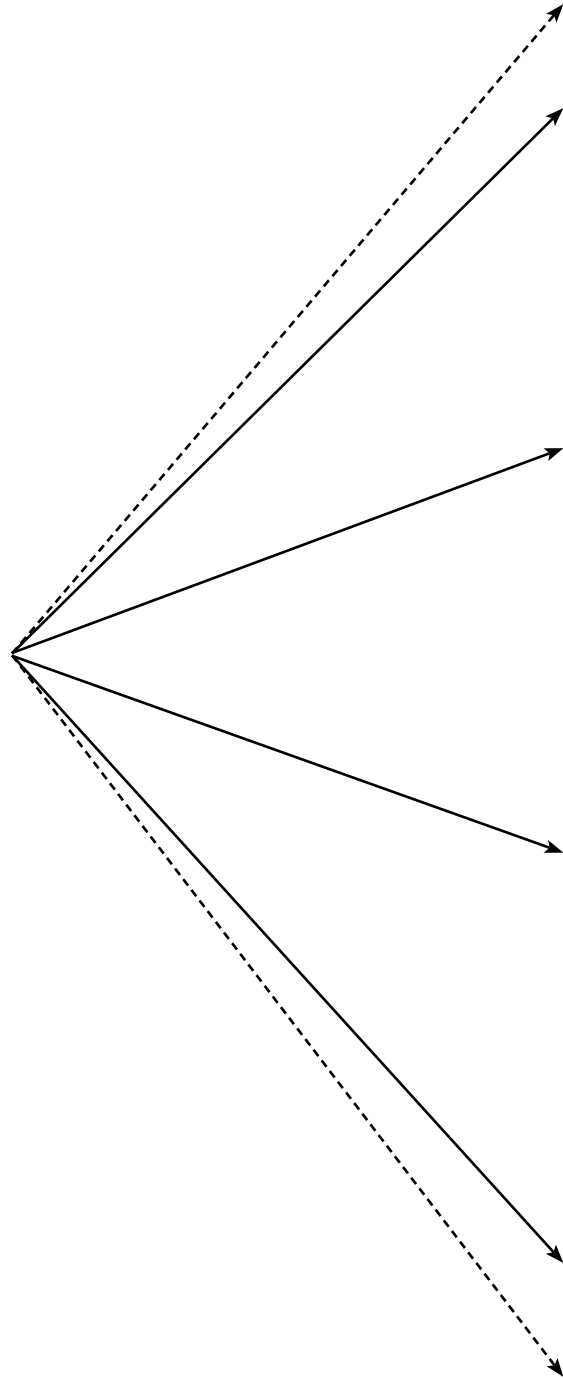
TEMPS / IMAGE

ESPACE / ARCHITECTURE

AESTHETIQUE

NARRATIVE

CONCLUSION



# Structure

CINÉMA / VIDÉO

Visuel / Iconographique

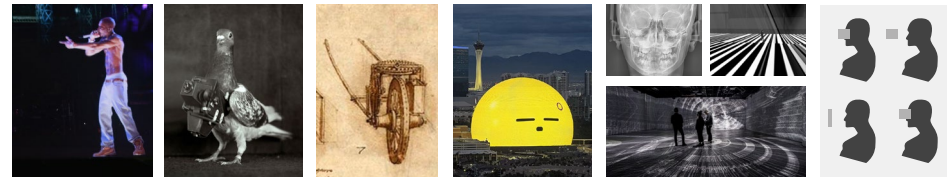
INTRODUCTION

TEMPS / IMAGE



ESPACE / ARCHI.

Analyse évolutive  
des techniques et des dispositifs

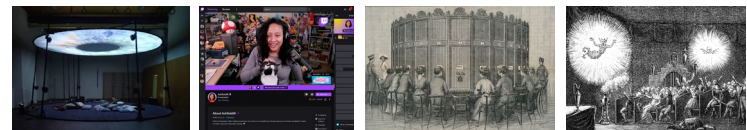


AESTHETIQUE



NARRATIVE

Étude sur la réception immersive



CONCLUSION

# Conclusion

## Réponses

- Considérer la fragmentation de l'image comme une évolution transhumaniste de l'immersion visuelle.
- Le marché de l'immersion visuelle et les nouvelles dynamiques économiques
- L'image comme moyen de « non-représentation » de la réalité : abstraction et illusionnisme
- Vision globale et dimension géométrique dans l'approche de l'espace digitale
- Impact sensoriel : augmente l'attrait et l'implication visuelle du public.
- Manipulation visuelle : active et passive (VG)
- La lumière comme scénographie et moyen d'expression
- L'évolution de l'image cinématographique vers une fusion de la réalité et de l'imagination (MR)(AR)(VR)
- Le spectateur en tant que cocréateur de l'expérience narrative
- Mapping, générative et artificielle : Évolution et fluidité de l'espace narratif
- L'expérience visuelle liée à la Gestalt et le rapport à l'immatériel
- Unicité de l'expérience visuelle immersive
- Volonté de s'échapper de l'espace physique

## Limites

- L'extension temporelle dans les expériences immersives
- Vision religieuse de l'immersion dans le post-numérique : sacralité et spiritualité.
- Limites de l'esthétique immersive dans le marché numérique actuel
- Adaptation de la société aux dispositifs immersifs
- Avatar et interface comme formes obsolètes
- Le point de vue alternatif et l'aspect de la réflexion
- Immersion visuelle ou oppression : la différence des frontières perçues
- Utopie et dystopie de l'immersion dans les médias post-numériques
- Le rôle de la simulation dans la narration immersive
- L'imaginaire d'avant-garde à l'ère de l'immersion visuelle
- Peur et acceptation des espaces visuellement limitant
- La construction d'environnements inclusifs et accessibles
- Au-delà de l'écran : l'expansion de la vision humaine
- Filtres visuels et outils alternatifs : le risque de confusion de l'œil
- Répéter l'esthétique du passé pour ne pas commettre d'erreur

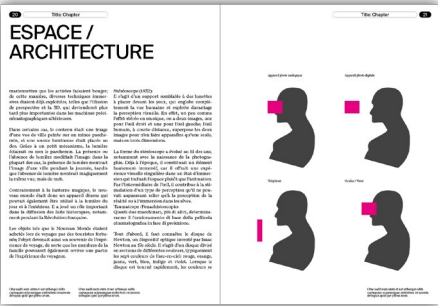
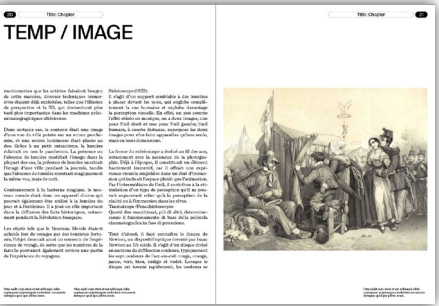
## 3 Idées

- Perception visuelle, illusions d'optique et rapport aux couleurs
- Immersion physique et interactive liée à des dispositifs nostalgiques
- Filtres visuels pour manipuler l'immersion dans l'espace



# Design

## Structure



## Esthétique

