



**HAL**  
open science

## Moteur d'immersion

Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer. Moteur d'immersion. Chaire UNESCO ITEN. 100 notions sur les e-médiations territoriales, Les éditions de l'Immatériel, A paraître. hal-04756257

**HAL Id: hal-04756257**

**<https://hal.science/hal-04756257v1>**

Submitted on 6 Jan 2025

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Notion : Moteur d'immersion

Gaëtan Le Coarer /// LLSETI /// USMB

Doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication & Sciences de l'Art

*Le moteur d'immersion est un moteur d'information dans la démarche d'un projet en réalité mixte sur un territoire tangible et intangible. Il explore au travers des usages un projet en recherche création. Mis en mouvement par ce moteur qui permet la fabrication d'une machine narrative, il structure son développement théorique et ses usages.*

Un moteur d'immersion agit sur l'approche d'un territoire. Aussi, comme le démontre Paul Virilio, ce concept en plus d'intervenir directement sur le territoire en spatialisant une narration, en est presque la métaphore directe. La ville par exemple, qui est associée pour le philosophe urbaniste français à l'avènement des technologies, va ainsi jouer un rôle sur la fondation et le développement de sa mise en réseau. Le dernier moteur, que Virilio considère être le 5ème de l'histoire de l'humanité est le « moteur à inférence logique<sup>1</sup> », appelé plus communément « le moteur informatique<sup>2</sup> ». Si le premier moteur a permis de développer la machine (à vapeur), l'industrialisation, le quatrième a permis l'envoi de satellites, ce dernier moteur construit la diffusion et la manipulation de l'information à travers différents médias. Mais si celui-ci peut en être plus proche, plus influent, il reste gourmand envers son utilisateur. En effet ce moteur consomme de l'information en substance pour en transmettre (ce que Paul Virilio nomme une perte) et cette information est interprétée par un individu passablement prompt à y réagir et ainsi de suite. Cette relation qui rythme une cadence de la modernité se voit désormais *accélérée*<sup>3</sup>, modifiée, au travers des « usages et [l'] hypermodernité<sup>4</sup> ». Près de 20 ans après l'intervention de Paul Virilio, les sociologues Francis Jauréguiberry et Serge Proulx remarquent les effets du moteur informationnel à partir duquel l'utilisateur aspire « d'un côté [à] l'objectivation du monde, la rationalisation de la vie, l'instrumentalisation du réel [...] D'un autre côté, la subjectivation de la personnalité, le retournement sur soi, l'exacerbation de l'individualité, la recherche de l'authenticité<sup>5</sup> ».

« Au jour du i (-! au jour d'une information constamment *dé-pliée simultanément sur plusieurs médias*, tourant autour d'un JE surexposé !-)<sup>6</sup> » nous nous demandons de quelle manière ce 5ème moteur s'implique dans une expérience sur une narration à partir d'un dispositif *en* réalité mixte. Sans rentrer dans une posture critique telle que Virilio ou Jauréguiberry et Proulx, nous tâchons de comprendre comment agit le concept de moteur dans l'expérience du projet AN DOMHAN<sup>7</sup>, une adaptation **mytho-logique expérimentale\*** réalisée à partir d'une approche structurellement centrée sur la narration l'utilisateur. « Dans notre projet un premier utilisateur, à l'aide d'une application en réalité augmentée interfère sur l'expérience du second, en réalité virtuelle : les deux sont placés dans un terrain d'expérimentation commun. Le territoire

---

<sup>1</sup> « SONUMA | Les archives audiovisuelles », SONUMA, consulté le 6 mars 2021, <https://www.sonuma.be/archive/paul-virilio-l-art-du-moteur>

<sup>2</sup> « SONUMA | Les archives audiovisuelles ».

<sup>3</sup> « Les moteurs, générateurs de vitesse et d'images, sont donc moins le moyen de transporter le passager que celui de déphaser [...] l'usager ». Paul Virilio, *L'horizon négatif: essai de dromoscopie*, Débats (Paris: Ed. Galilée, 1984), 179.

<sup>4</sup> Francis Jauréguiberry et Serge Proulx, *Usages et enjeux des technologies de communication*, Erès poche-société (Ramonville Saint-Agne: Érès, 2011), 123.

<sup>5</sup> Jauréguiberry et Proulx, 124.

<sup>6</sup> Marc Veyrat, « eSPACE AUDIT-I /// INTRODUCTION A TEXTE & IMAGE 5 : LA FABRIQUE DES HISTOIRES », in *TEXTE & IMAGE 5 : Les Fabriques Des Histoires* (Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, s. d.), 14.

<sup>7</sup> Le teaser du projet est visible ici : <https://youtu.be/OZhYiX6kq4g>

d'origine, lié à cette légende celtique, est, de fait réinterrogé par les usages et l'exploration des individus immergés dans ce dispositif XR<sup>8</sup> ». Du point de vue de l'immersion, nous concevons un moteur informationnel à partir duquel nous élaborons une machine narrative articulant les liens, évènements, notion et interaction régissant notre projet en termes de recherche et création. Il forme « un TOUT opérateur, [où nous sommes] @-LIÉ par l'information, mêlant constamment vivant et donnée numérique ». Cette donnée et ce vivant sont des éléments primordiaux afin de nous permettre d'avancer dans notre création par une « méthodologie<sup>9</sup> multimodale »<sup>10</sup>, ils sont à la base du traitement des usages que nous voulons observer, et analyser afin de faire évoluer le projet AN DOMHAN. Ce dernier est donc à l'origine d'un moteur d'information, mais également par l'effet de « mixité » tiré d'un territoire XR, il est également *produit* par un moteur d'information.

Le moteur d'information s'approche ensuite en tant que moteur d'immersion dans la mesure où un ou plusieurs utilisateurs sont capable de corporellement s'affronter à l'information @-MIXÉ par le dit moteur. Le moteur s'ouvrant à l'expérience détermine son propre espace. À Henri Poincaré de dire du corps intervenant dans l'espace moteur que « l'ensemble de nos sensations musculaires dépendra d'autant de variables que nous avons de muscles. À ce point de vue, l'espace moteur aurait autant de dimensions que nous avons de muscles<sup>11</sup> ». Le moteur par l'opération d'un corps (utilisateur), n'est plus uniquement conceptuel d'un côté ou motricité de l'autre. Il forme un espace réinventant le territoire, « bouleversant la réalité-même<sup>12</sup> ».

C'est uniquement *là*, dans cette *situation*, et dans cette *position* que l'utilisateur est en mesure de s'immerger dans la machine narrative en place, et comprendre les rouages fabricant à la fois le projet AN DOMHAN, mais aussi la rédaction de notre thèse<sup>13</sup>. Ainsi en plus du projet AN DOMHAN, la thèse *Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration*, sera ainsi lisible au travers d'un livre ET d'un dispositif immersif permettant de faire concrètement voir la machine narrative, faire expérience du moteur.

---

<sup>8</sup> Voir Notion **Mytho-logie expérimentale**

<sup>9</sup> Jacques Ibanez Bueno et Ghislaine Chabert, « Innovation et numérisation de la relation muséale: une expérience «participative» et visuelle en Suisse », in *Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*, edición no venal (La Laguna (Tenerife): Sociedad Latina de Comunicación Social, 2017).

<sup>10</sup> Mêlant donc la Recherche Création, la méthode visuelle et l'étude des usages.

<sup>11</sup> Henri Poincaré, *La Science et l'hypothèse* (Paris: Flammarion, 2017).

<sup>12</sup> « SONUMA | Les archives audiovisuelles ».

<sup>13</sup> Thèse de Doctorat en Sciences de l'Information et de la communication & Sciences de l'art, dirigée par Ghislaine Chabert et Marc Veyrat : « Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration ». Une première présentation est consultable ici : <https://youtu.be/P8lpFxmRkK4>