

TABLE DES MATIÈRES

Bernard Guelton <i>Avant-Propos</i>	7
Bernard Guelton <i>Introduction</i>	9

Première partie

PRINCIPES ET MODALITÉS DE L'IMMERSION

Bruno Trentini <i>Pour une immersion non transparente</i>	25
Étienne Amato <i>L'immersion par le jeu vidéo : origine et pertinence d'une métaphore significative</i>	39
Olivier Caïra <i>L'expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion</i>	61
Bernard Guelton <i>Modes immersifs : entre fusion et tension</i>	77

Seconde partie

EXPÉRIENCES ET CONTEXTES DE L'IMMERSION

Alain Berthoz <i>La notion d'immersion dans les relations du cerveau, du corps et de l'espace</i>	111
Aurélie Herbet et Édith Magnan <i>La carte comme vecteur d'immersion fictionnelle dans le champ des arts plastiques</i>	121
Sandrine Morsillo <i>Dans le white cube : le spectateur exposé aux risques de l'immersion</i>	141

Nikoleta Kerinska <i>Modes interactifs et immersifs dans la communication avec les agents intelligents conçus comme des œuvres d'art</i>	159
Luc Larmor <i>Interactions sonores : un passage possible. Drones et immersion sonore</i>	179
Glossaire	197
Les auteurs	203