

**L'art immersif contemporain :  
un art hybride, interactif et participatif.**

**Analyse des processus de création, de production et  
de réception des œuvres immersives.**

## *Abstract*

Immersive art is an exciting and current topic, which explores the relationship between art and digital technology. In this article, I will present my reflection on what immersive art is, how it manifests itself, and what are its challenges and perspectives. It's a form of artistic expression that uses digital technologies to create works that immerse the viewer in a virtual or augmented environment, that stimulates their senses and emotions, and that allows them to participate and interact with the work and with others. Immersive art is not a genre or a style, but rather an approach, a method, an experience. It can be expressed in different artistic domains, such as painting, sculpture, photography, cinema, music, dance, theater, literature, etc. I became interested in immersive art when I noticed that many immersive exhibitions were organized in prestigious places, such as the Louvre or the Grand Palais, or by public institutions, such as the Ministry of Culture or the Île-de-France Region. I wondered what made these exhibitions successful, and how they offered a different artistic experience in the digital age. To answer these questions, I conducted a study on examples of immersive works, which I analyzed, compared and explained with concepts and theories from philosophy, sociology, psychology, art history, and testimonies from artists and spectators. I was able to identify the characteristics, effects and meanings of immersive art. I defended the point of view that immersive art, far from being a simple entertainment or a technological gadget, is an art that makes us think and change the world, through three dimensions: critique, creation and action. Immersive art criticizes the world by showing it and denouncing it, by highlighting its problems, its contradictions, its injustices and its dangers. Immersive art creates the world by making it and remaking it, by inventing and exploring possible worlds, alternative worlds, imaginary worlds and utopian worlds. Immersive art acts on the world by transforming it and modifying it, by involving and intervening, by collaborating and cooperating, by participating and contributing. I concluded that immersive art is a new way of expressing oneself artistically with technology, which appeals to the senses and emotions of the viewers, and which poses open questions about the value of this art and its future in a world where technology evolves very fast. It's an art that makes us live, that makes us feel, that makes us think and be.



# Sommaire

<i>P/8</i>	<b>Introduction</b>
<i>P/10 - 13</i>	<b>L'art immersif contemporain: une nouvelle manière de concevoir l'art.</b>  1. Les nymphéas de Monet, un précurseur de l'art immersif ? 2. L'art immersif contemporain: une rupture avec les formes artistiques traditionnelles ?
<i>P/14 - 15</i>	<b>L'art Immersif contemporain: une nouvelle manière de produire de l'art.</b>  1. Les dispositifs technologiques numériques. 2. Simulation et réalité: une question de degré d'immersion.
<i>P/16 - 19</i>	<b>L'art immersif contemporain: Une nouvelle manière de recevoir l'œuvre.</b>  Entre divertissement & théories.
<i>P/20 - 21</i>	<b>Conclusion</b>
<i>P/22 - 27</i>	<b>Annexes</b>  1.A - <i>More Sweetly Play the Dance</i> , William Kentridge 2.A - <i>Skyspaces</i> , James Turrell 3.A - <i>Drawing The Ephemeral</i> , Oscar Oziva
<i>P/28 - 29</i>	<b>Bibliographie &amp; Sitographie</b>



## Introduction

L'art immersif est un champ artistique qui a pour objectif d'immerger le spectateur dans une expérience sensorielle et interactive, en recourant aux technologies numériques ou à des dispositifs scénographiques. Il s'agit d'une modalité artistique qui questionne les paradigmes traditionnels de création, de diffusion et de réception de l'œuvre d'art, en suggérant une démarche participative et collaborative.

L'immersion quant à elle est la perception d'être présent dans un environnement virtuel ou augmenté, qui mobilise les sens et la cognition du spectateur. Le concept d'immersion a des origines variées, qui remontent aux premières expressions artistiques illusionnistes, comme la peinture murale ou le théâtre. Il a été enrichi par les avant-gardes artistiques du XX<sup>e</sup> siècle, qui ont exploré les potentialités offertes par les nouveaux médias tels que le cinéma, la télévision ou l'ordinateur.

Aujourd'hui, l'art immersif s'inscrit dans le contexte de la société numérique, qui se caractérise par la convergence des médias, la démocratisation des outils de création et la multiplication des espaces de diffusion. L'art immersif pose ainsi des défis esthétiques, sociaux et éthiques, qui interrogent le statut de l'artiste, du spectateur et de l'œuvre dans

la culture contemporaine nous amenant à nous demander comment l'art immersif constitue-t-il une nouvelle façon de concevoir, de produire et de recevoir l'art à l'ère du numérique ?

Pour y répondre, nous avons organisé notre travail en trois parties :

Dans la *première partie*, nous nous intéresserons à l'art immersif comme nouvelle façon de concevoir l'art, en explorant les principes théoriques et les démarches créatives qui sous-tendent l'art immersif contemporain. Nous verrons comment les artistes immersifs cherchent à créer des œuvres qui sollicitent les sens, les émotions et la cognition du spectateur, en le plongeant dans un univers artistique spécifique.

Dans la *deuxième partie*, nous analyserons l'art immersif comme nouvelle façon de produire l'art, en observant les technologies et les dispositifs utilisés pour générer des environnements immersifs. Nous mettrons en évidence les notions de simulation, de réalité virtuelle et de réalité augmentée, qui sont au cœur de l'art immersif contemporain, et nous examinerons comment ces notions modifient la relation entre l'artiste, l'œuvre et le public.

Dans la *troisième partie*, nous étudierons l'art immersif comme nouvelle façon de recevoir l'art, en nous focalisant sur l'expérience du spectateur face à l'art immersif. Nous nous interrogerons sur les effets de l'immersion sur la perception, l'interprétation et l'appréciation de l'œuvre, ainsi que sur les implications éthiques, sociales et culturelles de l'art immersif.

*«Les arts immersifs comme expériences d'immersion du corps vivant dans un dispositif technique interactif, cherchent à privilégier l'expérience perceptive pour construire une frontière tangible entre l'art et le réel.»*

Bernard, A. & Andrieu, B., 2015. *Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible*. Corps, 13, pp.75-811)

## DRAWING THE EPHEMERAL



Oscar Oiwa, *Drawing the Ephemeral*, 2018.  
*Annexe 2.A*

**L'art immersif contemporain:  
une nouvelle manière de concevoir l'art.**

**Les nymphéas de Monet,  
un précurseur de l'art immersif ?**

*Les nymphéas* sont une série d'environ 250 peintures à l'huile impressionnistes réalisées par le peintre français Claude Monet entre 1914 et 1926. Ces peintures représentent le jardin de fleurs, et plus particulièrement le bassin de nénuphars, de la maison du peintre à Giverny. Ceci dit, peuvent-ils être qualifiés d'œuvres immersives ?

D'une part, on peut répondre par l'affirmative, car ces peintures plongent le spectateur dans une vision panoramique et fragmentée du bassin, sans horizon ni perspective, où les reflets de l'eau et du ciel se confondent. Monet a d'ailleurs conçu un ensemble mural de huit compositions de nymphéas, exposées dans deux salles ovales du musée de l'Orangerie à Paris, où elles recouvrent les murs sur une hauteur de 2 mètres et une longueur variable allant jusqu'à 17 mètres, ayant conçu ces salles, selon les mots lui ayant été prêtés par le critique d'art Roger Marx, comme un «sanctuaire de la paix» et une «illusion d'un tout sans fin, d'une onde sans horizon et sans rivage»<sup>1</sup>. Cet ensemble, qui forme une sorte de «Sixtine de l'impressionnisme»<sup>2</sup> selon l'expres-

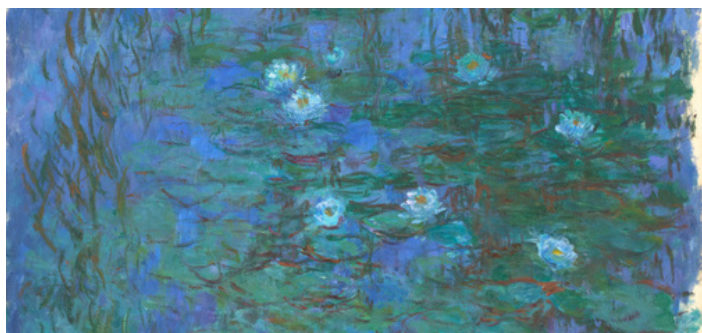
sion d'André Masson en 1952, offre une expérience sensorielle et esthétique, où le spectateur est enveloppé par les couleurs et les formes des nénuphars.

D'autre part, on peut nuancer cette affirmation, car les nymphéas ne sont pas des œuvres interactives, qui sollicitent la participation du spectateur. Au contraire, ils sont le fruit d'une vision subjective et personnelle de Monet, qui a peint ces tableaux dans son atelier, à partir de croquis et de photographies, et non sur le motif lui-même. De plus, les nymphéas ne sont pas des œuvres qui utilisent les technologies numériques, qui sont au cœur de l'art immersif contemporain. Ils sont donc plutôt à considérer comme des précurseurs ou des sources d'inspiration pour les artistes immersifs actuels, qui reprennent certains de leurs principes, comme la fragmentation, la dissolution des formes, la fusion du réel et de l'imaginaire, ou encore la création d'un environnement.

<sup>1/</sup> Roger Marx, *Un critique aux côtés de Gallé, Monet, Rodin, Gauguin* Éditions Flammarion, 2017.

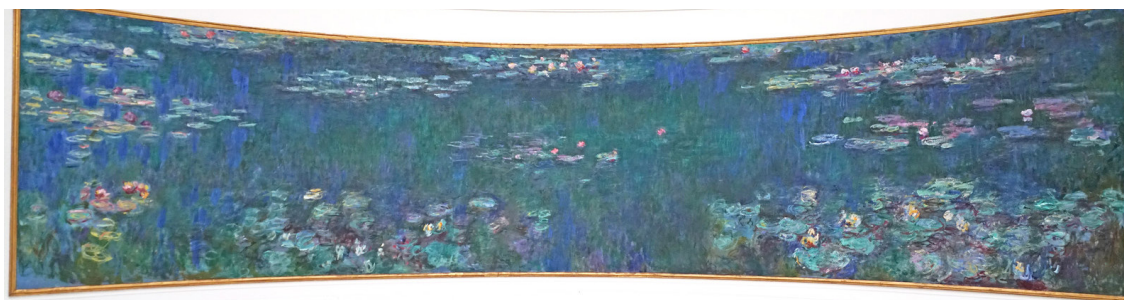
<sup>2/</sup> André Masson, *Monet le fondateur* Verve, vol. VII, n° 27-28, 1952.





Claude Monet,  
*Nymphéas bleus*  
Entre 1916 et 1919

© Musée d'Orsay



Claude Monet,  
*Nymphéas bleus*  
Installées en 1918





Adrien M. & Claire B.,  
«Core, Installation sonore et  
vidéo 360°», 2020.



Gros plan sur  
l'œuvre.

### L'art immersif contemporain: une rupture avec les formes artistiques traditionnelles ?

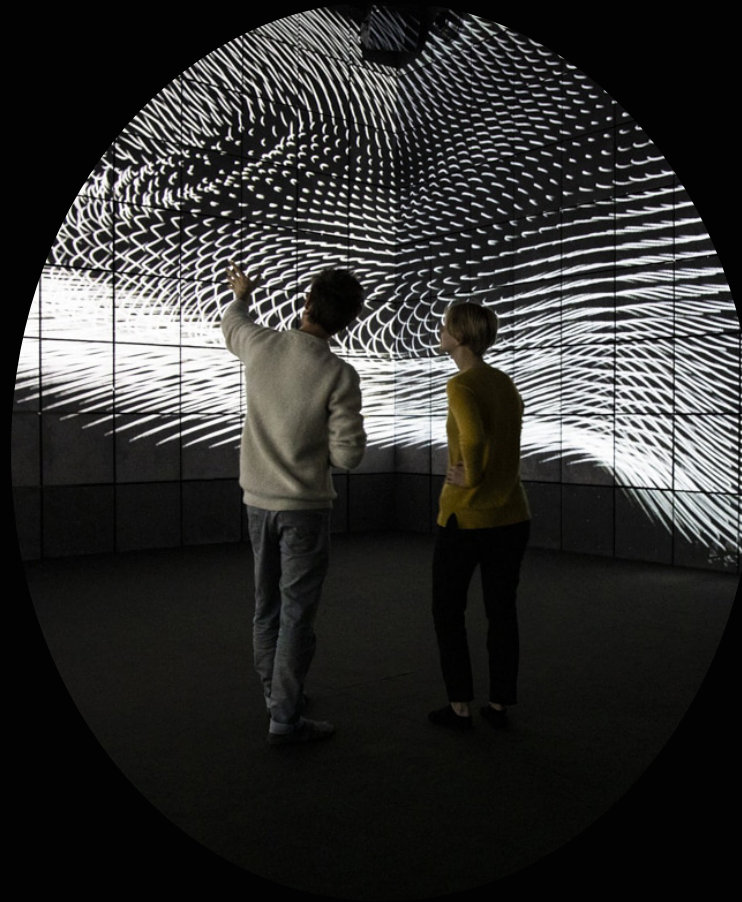
L'art immersif contemporain se caractérise par l'utilisation de technologies numériques, qui permettent de créer des œuvres qui projettent des images de grande taille sur des surfaces variées, qui épousent le contour et le relief du lieu, qui intègrent des sons et des effets lumineux, qui réagissent aux mouvements et aux gestes du spectateur, ou qui le plongent dans un espace virtuel. Elles se distinguent des formes artistiques traditionnelles par plusieurs aspects.

Tout d'abord, elles sont souvent collectives et collaboratives, impliquant des artistes, des ingénieurs, des scénographes et des musiciens comme dans l'œuvre *Core* du collectif *Adrien M. & Claire B.*, ayant eut recours aux compétences d'ingénieries de Adrien Mondot, de scénographie et graphisme de Claire Bardinne et de composition musicale de Olivier Mellano. Elles sont également évolutives et

adaptables, selon le lieu, le public, le contexte. Elles sont enfin éphémères et souvent in situ, ne laissant pas de trace matérielle et ne pouvant être diffusées que dans certains lieux. On peut donc affirmer que l'art immersif contemporain est une nouvelle manière de concevoir l'art, en semi rupture avec des dispositifs comme *Les Nymphéas*, ou des formes plus anciennes telles que les panoramas de Robert Barker<sup>3</sup>, qui repose sur les dispositifs technologiques qui le rendent possible. Ces dispositifs sont à la fois des outils et des médiums, qui permettent de créer des œuvres proposant une expérience unique et personnelle à chacun. Il s'impose alors comme une nouvelle manière de produire l'art à travers des dispositifs technologiques variés.

<sup>3</sup>Les panoramas de Barker sont de grandes peintures circulaires qui permettent de voir une image de 360°, inventées en 1787 par Robert Barker, un portraitiste irlandais. Ces peintures étaient exposées dans des bâtiments spéciaux appelés rotondes, où les spectateurs pouvaient se sentir immergés dans le paysage représenté.

## CORE



*Adrien M. & Claire B., Core, La Gaîté Lyrique, 2020.*

*Core* est une expérience immersive qui combine lumières, sons et mouvement et rentrant dans la conception « d'art visuel vivant ». L'art visuel vivant est une forme d'expression artistique qui combine des éléments visuels et des performances en direct pour créer des expériences artistiques immersives et dynamiques. C'est une fusion de l'art visuel, tel que la peinture, la sculpture, la projection d'images, avec des éléments de spectacle

## L'art Immersif contemporain: Une nouvelle manière de produire de l'art.

### Les dispositifs technologiques numériques.

L'art immersif contemporain repose sur l'utilisation de technologies numériques qui permettent de projeter, de modéliser, de manipuler et de superposer des images, des sons, des lumières et des objets virtuels dans un espace réel ou fictif.

Parmi ces technologies, on peut distinguer :

Le *mapping vidéo*, une technique permettant de projeter des images de grande taille se catégorisant elle-même dans deux branches : le *mapping 2D*, sur une surface plane et le *mapping 3D* sur une surface en relief. Il est souvent utilisé sur un monument, un bâtiment ou une paroi naturelle, pour créer des effets visuels s'inscrivant dans une démarche contemplative ou de narration, mais n'est pas à la portée de tout artiste. En effet, ce procédé nécessite des connaissances techniques importantes sur la modélisation 2D/3D et l'utilisation de logiciels propres à la discipline

comme *Heavy M*. Il nécessite également des moyens financiers importants via l'utilisation de projecteur laser portant à plus de 40 000 lumens<sup>1</sup> pour éclairer convenablement les surfaces en extérieur. Il peut cependant avoir un but non plus narratif et contemplatif mais expérimental comme le montre le collectif de créatifs et artistes bisontins, *EX-LUMINA*, avec le projet *Instant Architect*, un *vidéomapping* interactif qui donne la possibilité aux spectateurs de prendre instantanément le contrôle sur la projection architecturale.

La *réalité virtuelle* qui permet de plonger le spectateur dans un espace numérique convaincant, accessible à l'aide d'un casque comme le *Meta Quest*. Elle crée une illusion de présence grâce au gyroscope dans le casque, analysant en temps réel la position de la tête à 360 degrés et de déplacement dans un environnement fictif. L'environnement peut être interactif grâce à des manettes de contrôle ou des capteurs similaires à ceux utilisés pour la motion capture au cinéma. C'est un procédé utilisé notamment dans l'œuvre *Treehugger: Wawona* du collectif *Marshmallow Laser Feast* combinant capteur et réalité virtuelle.

La *réalité augmentée*, se propose de superposer des éléments virtuels à la perception du réel, à l'aide d'un écran de smartphone par exemple, d'une caméra ou de lunettes comme les *XREAL Air AR*. La réalité augmentée enrichit la réalité avec des informations, des animations ou des effets visuels, qui peuvent être interactifs ou non offrant un autre degré de lecture de la même façon qu'Adrien M. & Claire B. à travers le projet *Faune*, un coffret de 10 cartes qui s'animent à l'aide d'une application développée par le collectif, proposant une rencontre entre un espace imprimé et un espace numérique.

<sup>1</sup>Unité de mesure des flux lumineux (symbole lm).



*Treehugger: Wawona,*  
*Marshmallow Laser Feast, 2017.*

**Simulation et réalité:  
Une question de degré d'immersion.**



Ici se pose la question du rapport entre la simulation et la réalité, c'est-à-dire entre la représentation et le référent, entre l'illusion et le réel. En effet, s'il crée un effet de présence, qui fait oublier au spectateur qu'il est face à une œuvre d'art, et non à la réalité, l'art immersif repose sur la notion de degré d'immersion. Celui-ci n'est pas le même que l'on soit face à une œuvre en réalité virtuelle ou réalité augmentée. En réalité, le degré d'immersion est purement subjectif et repose sur la nature même des dispositifs et de la mixité de ceux-ci, les technologies citées semblent indispensables pour créer une œuvre totale. On ne peut être pleinement immergé que si tout nos sens sont sollicités, de l'ouïe à la vue. C'est seulement à cette condition, qu'il peut provoquer une suspension volontaire de l'incrédulité, qui permet au spectateur de s'immerger sans se soucier de la véracité ou de la cohérence de l'œuvre.

L'artiste joue alors avec les codes de la représentation, en les dépassant, en les détournant et en mettant en scène des réalités alternatives qu'elles soient fictives ou non. Dès lors, on implique une nouvelle façon de produire l'art, puisque l'immersion artistique purement réduite à ses conceptions technologiques et techniques nécessite des compétences techniques et artistiques spécifiques, s'attelle à créer une relation dynamique et personnalisée entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur tout en sollicitant plusieurs sens du spectateur, qui n'est plus seulement un observateur passif, mais un acteur engagé dans l'œuvre. Par définition les technologies immersive impactent donc la réception des œuvres par le public, qui même s'il semble en être friand, soulève des interrogations quant aux valeurs promues par ces dispositifs.



*Faune,*  
Adrien M. & Claire B., 2021.

## L'art immersif contemporain: Une nouvelle manière de recevoir l'œuvre.

### Entre divertissement & théories.

L'art immersif connaît un succès croissant auprès du public, qui apprécie de vivre une expérience nouvelle et originale. Tout repose dans l'expérience promue par le travail artistique et ceux qu'elle soit individuelle ou collective.

Les expositions immersives, qui proposent de redécouvrir des œuvres d'art classiques ou contemporaines à travers des projections lumineuses et sonores, attirent des millions de visiteurs. Par exemple, l'exposition consacrée à *Gustav Klimt* à l'*Atelier des Lumières* à Paris en 2019 a réuni 1,2 million de spectateurs. S'il semble répondre à une demande du public en offrant une alternative aux formes d'art traditionnelles, qui peuvent paraître élitistes ou ennuyeuses, l'art immersif contemporain tel qu'on le conçoit ne manque pas d'être fustigé sur sa valeur culturelle.

<sup>1/</sup>«*Ticket: dans la peau d'un migrant entre théâtre immersif et documentaire*», Maati Bargach, rfi.com, 2016.

Certains reprochent à ce procédé de n'être qu'un divertissement superficiel, qui ne fait que reproduire ou déformer des œuvres existantes, sans apporter de véritable création ou de réflexion.

D'autres lui reprochent de dénaturer les œuvres originales, en les décontextualisant pour les rendre spectaculaires. D'autres encore lui re-

prochent de manipuler le spectateur, en lui imposant une vision, en le privant de son esprit critique et en le soumettant à une illusion. Comme dans la pièce immersive *Ticket* du collectif *Bonheur intérieur* brut qui se propose de nous emmener « au plus près des conditions de voyage des migrants »<sup>1</sup>, imposant un seul et unique point de vu. Sans rentrer dans des considérations attestant d'un certain mépris de classe, chacun semble trouver un certain confort à soit la frontalité passive avec une œuvre traditionnelle exposée dans un musée soit le divertissement brut qui nous fait sortir de chez nous pour être émerveiller sans forcément trop se poser de question.

Alors est-ce un art à part entière, ou un simple outil au service d'autres formes d'art ? Est-ce un art qui respecte les œuvres dont il s'inspire, ou qui les trahit ? Est-ce un art qui éduque le spectateur, ou qui le divertit ? Est-ce un art qui libère le spectateur, ou qui l'asservit ?

Ces questions ne sont pas nouvelles, elles ont déjà été posées à propos de plus ou moins toutes les formes d'art. Elles témoignent de la difficulté à définir ce qu'est l'art, ce qui le distingue du divertissement et ce qui le rend légitime ou non. L'art immersif, comme toute forme d'art, ne peut donc pas être réduit à une seule définition, à une seule fonction, à une seule valeur. Il est le fruit d'une rencontre entre un créateur, une œuvre et un spectateur tout en s'imposant comme le reflet d'une époque, et d'une culture, qui évoluent constamment. Il doit être appréhendé dans sa diversité et sa singularité comme étant le terrain propice à une expérimentation et une expression dans une forme nouvelle. Un dispositif permettant via des expositions retraçant la vie d'artiste à travers leurs œuvres d'ouvrir la culture artistique et l'histoire de l'art à des publics qui n'y auraient pas forcément prêté attention auparavant.

*«L'art est un média de masse. Il est le moyen par lequel nous communiquons nos idées, nos émotions, nos rêves et nos visions du monde.»*

*Claude Philippe Nolin, 2020, *l'art est un média de masse: la théorie médiatique de l'art*, 2020, éditions C.p. NOLIN.*







*Vue de l'Immersive Art Festival, Paris, création  
du collectif Ouchhh, 2019.*

## Conclusion

<sup>1</sup>Le *Gesamtkunstwerk* est un concept esthétique qui signifie “œuvre d’art totale” en allemand. Il s’agit d’utiliser plusieurs formes d’art et de les fusionner ensemble pour créer une œuvre «totale», qui sollicite plusieurs sens. Le terme est apparu au XIX<sup>e</sup> siècle avec le romantisme allemand et est surtout associé aux idées de Richard Wagner, le compositeur d’opéra. Il vise à créer une union harmonieuse entre la musique, le drame, les effets visuels et parfois la danse, dans un projet utopique de fusionner la vie et l’art.

En guise de conclusion, nous pouvons soutenir que l’art immersif contemporain constitue une manifestation artistique et culturelle d’une grande ampleur, qui découle de la relation entre l’art et la technologie, deux sphères qui ont subi des transformations majeures au cours des quarante dernières années. Il s’inspire de ses prédécesseurs dans l’histoire de l’art, qu’il s’agisse des *impressionnistes*, des *avant-gardistes* ou des artistes du *Gesamtkunstwerk*<sup>1</sup>, mais il se distingue surtout par son lien avec l’art urbain, qui a investi l’espace public comme un lieu de création et de diffusion artistique, en dehors des normes institutionnelles, prolongeant ainsi cette logique de réappropriation et de dynamisation de l’espace. En intégrant des dispositifs numériques qui le transforment en un espace surprenant, il nous incite à repenser la notion d’art, de réalité et d’immersion. Ainsi, il se situe dans son époque en remettant en question la notion de reproductibilité et d’immédiateté impulsée par la société du tout numérique et de l’hyper-connectivité, en montrant comment la technologie peut être un moyen de créativité et d’innovation artistique.

L’art immersif contemporain peut donc contribuer à renouveler notre rapport au monde et à nous-mêmes, en nous faisant vivre des expériences artistiques uniques et enrichissantes. Il nous invite à réfléchir sur le rôle de l’art dans la société, sur la place de la technologie dans notre vie et sur la manière dont nous interagissons avec notre environnement et avec les autres. Il nous ouvre à de nouvelles formes d’expression et de communication, qui stimulent notre imagination et notre créativité. Il nous fait découvrir des univers fascinants, qui nous émerveillent et nous inspirent. Il nous fait prendre conscience de la beauté et de la complexité du monde, qui nous entoure et qui nous constitue.



Exposition Imagine Picasso,  
*IFEMA Madrid, 2017.*



Gesamtkunstwerk  
Shirin Neshat,  
*Aida, 2017.*



## *More Sweetly Play the Dance*

*par William Kentridge*

*(2016)*

C'est une installation vidéo à huit canaux qui représente une procession de personnages hétéroclites, tels que des malades, des politiciens, des mineurs, des ecclésiastiques ou des squelettes. L'œuvre aborde des thèmes de la décolonisation, de l'apartheid, des migrations et des conflits politiques, en s'inspirant de la tradition de la danse macabre. La musique, le théâtre d'ombres, la performance et le dessin au fusain sont les ressources clés de cette œuvre immersive et monumentale. L'artiste sud-africain propose ainsi une réflexion sur l'histoire, la mémoire, la violence et la résistance, en utilisant un langage expressif et satirique. Cette œuvre est une métaphore de la condition humaine, qui oscille entre la vie et la mort, le rire et les larmes, l'espoir et le désespoir. Elle met en scène une parade de personnages qui avancent sans fin, dans un mouvement cyclique et répétitif. Elle évoque les drames et les injustices qui ont marqué l'histoire de l'Afrique du Sud, mais aussi du monde entier. Elle interpelle le spectateur sur son rôle et sa responsabilité face à ces situations. Elle lui offre également une expérience sensorielle et émotionnelle, qui le fait passer du rire à la compassion, de la fascination à la révolte.

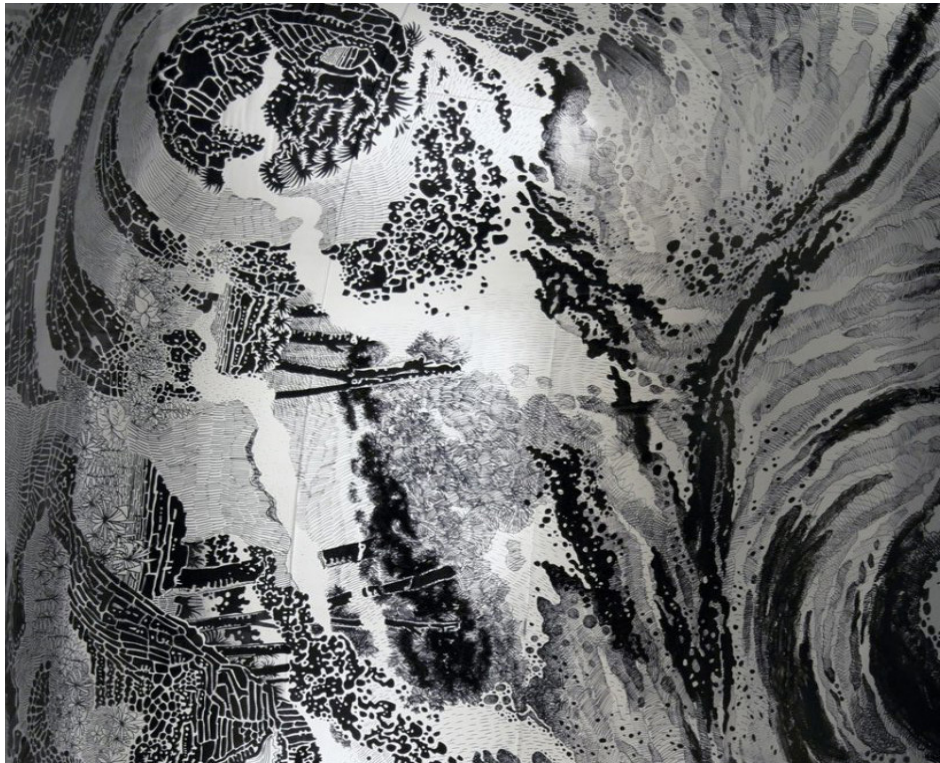


## *Skyspaces*

*par James Turrell*

*(1974)*

Les Skyspaces de James Turrell sont des dispositifs lumineux qui établissent une relation entre l'espace intérieur et le ciel extérieur. L'artiste recourt à une ouverture géométrique, souvent circulaire, ménagée dans le plafond pour encadrer une partie du ciel et en altérer la perception selon les variations de la lumière naturelle ou artificielle. L'artiste manipule ainsi les concepts de forme, de couleur, de profondeur et de perspective pour procurer au spectateur une expérience esthétique et spirituelle. Turrell a conçu plus de 80 Skyspaces dans le monde, en adaptant chaque projet au contexte géographique, culturel et architectural du site. Ces œuvres sont pensées comme des espaces de méditation, de contemplation et de communion avec la nature. Elles sollicitent le spectateur à observer le ciel comme une surface vivante et changeante, qui manifeste la beauté et la complexité du monde. Turrell emploie la lumière comme un matériau artistique, qui modèle l'espace et crée des illusions visuelles. Il sonde ainsi les limites de la perception humaine et les rapports entre le réel et l'imaginaire.





## *Drawing The Ephemeral*

*par Oscar Oiwa*

*(2018)*

Drawing the Ephemeral d'Oscar Oiwa est une fresque en noir et blanc qui recouvre intégralement l'intérieur d'un dôme gonflable en vinyle blanc. L'artiste a employé 120 feutres pour tracer à la main un paysage onirique et contrasté, où se côtoient des éléments réalistes et fantastiques. Le visiteur est convié à entrer dans le dôme et à se laisser transporter par les courbes, les spirales, les ombres et les lumières qui constituent cet univers imaginaire et captivant. Oiwa exprime ainsi sa vision poétique et critique du monde, en se référant à des thèmes comme la nature, la ville, le voyage ou la mémoire. Cette œuvre est le fruit d'un travail de deux semaines, pendant lesquelles l'artiste a dessiné sans relâche, en se nourrissant de ses souvenirs, de ses rêves et de ses impressions. Il a créé un espace intime et personnel, qui reflète son identité et sa culture. Il a aussi mis en scène un contraste entre le dôme, qui symbolise la fragilité et l'éphémère, et le dessin, qui exprime la force et la permanence. Il a ainsi interrogé la notion de temps, d'espace et de réalité.

## Bibliographie

Roger Marx,  
*Un critique aux côtés de Gallé, Monet, Rodin, Gauguin.*,  
Éditions Flammarion, 2017.

André Masson,  
*Monet le fondateur*,  
Verve , vol. VII, n° 27-28, 1952.

Anaïs Bernard et Bernard Andrieu,  
*Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible*,  
Corps (N° 13), p. 75-811, 2015.

Yves Michaud,  
*L'art immersif répond à une nouvelle sensibilité*,  
Les Grands Dossiers des Sciences Humaines,  
(N° 72), p. 32, 2023.

Bernard Guelton,  
*Les Figures de l'immersion*,  
Presses Universitaires de Rennes,  
2014.

Pascal Krajewski,  
*L'art de l'immersion : de la perspective à la simulation*,

## Sitographie

«Par les temps qui courent» , *Adrien M & Claire B*  
[en ligne] Radio France, 2020 [consulté le 20/09/2023].  
Disponible sur <https://www.radiofrance.fr>

«Musées en Mouvement» , Le Boom de l'art immersif  
[en ligne] Radio France, 2020 [consulté le 25/11/2023].  
Disponible sur <https://www.radiofrance.fr>

«Culture: quand l'expérience immersive change les règles du jeu»  
[en ligne] Bigmédia, 2021 [consulté le 4/10/2023].  
Disponible sur <https://bigmedia.bpifrance.fr>

«Arts numériques & immersifs: de la nécessité d'une bonne médiation»,  
[en ligne] Fisheye Immersive, 2023 [consulté le 20/09/2023].  
Disponible sur [fisheyeimmersive.com](https://fisheyeimmersive.com)

«L'expérience immersive: pour sauver la culture et le savoir»  
[en ligne] Atlantico, 2020 [consulté le 20/09/2023].  
Disponible sur [atlantico.fr](https://atlantico.fr)

«La lumière comme créatrice d'atmosphères immersives»  
[en ligne] ENSM, Montpellier [consulté le 9/10/2023].  
Disponible sur [montpellier.archi.fr](https://montpellier.archi.fr)

«L'art immersif, expérience unique ou arnaque»  
[en ligne] Philosophie Magazine, 2020 [consulté le 18/11/2023].  
Disponible sur [philomag.com](https://philomag.com)

«L'art immersif répond à une nouvelle sensibilité»,  
entretien avec Yves Michaud»