

Propositions de thématiques

Avertissement : Les sous-thèmes A, B, C... sont donnés à titre d'exemples, les listes ne sont pas exhaustives.

I. Virtuel, virtualisation, potentiel, réel, projets non aboutis...

Des concepts à définir en fonction des disciplines, de l'espace et du temps

II. Mondes réels et mondes virtuels : représentation, imagination, fantasme

- A. Les territoires entre réel et virtuel : représentations, constructions, dynamiques, modélisation, aménagement, imaginaire et mondialisation, espace et pratiques numériques, tourisme entre réalité et virtualité, etc.
- B. Les modélisations et conceptions scientifiques (univers, etc.)
- C. Science-fiction et pseudo-sciences
- D. Les utopies
- E. La Méditerranée, un continent virtuel ? (Nous faisons référence à l'évocation qu'en fait Gabriel Audisio : « Méditerranée, sixième partie du monde. Il ne fait pas de doute pour moi que la Méditerranée soit un continent, non pas un lac intérieur, mais une espèce de continent liquide aux contours solidifiés. Déjà Duhamel dit qu'elle n'est pas une mer, mais un pays. Je vais plus loin, je dis : une patrie. Et je spécifie que, pour les peuples de cette mer, il n'y a qu'une vraie patrie, cette mer elle-même, la Méditerranée » dans *Jeunesse de la Méditerranée*, Paris, Gallimard, 1935)

III. Mythes et mythologie, « faits religieux », divinités, personnages et actions légendaires

IV. Le virtuel au service du chercheur et du rapprochement entre science et société

- A. Muséographie contemporaine, dématérialisation des collections (notamment des sociétés savantes), *serious games*, réalité virtuelle et dispositifs numériques en lien avec le patrimoine matériel et immatériel
- B. Les sciences archéologiques à l'ère du virtuel : les sites, les hommes et leurs milieux
- C. Les reconstitutions
- D. Édition scientifique numérisée et numérique, archivage électronique, instruments de recherche
- E. Le patrimoine pour orienter l'avenir
- F. L'histoire contre factuelle

V. Communiquer, informer, échanger, se rencontrer, commercer

- A. Les communications virtuelles, d'hier à la révolution internet
- B. Les réseaux sociaux
- C. *Fake news* et rumeurs (les dimensions morales et politiques de la rumeur, bénéficiaires et victimes de sa diffusion, évolution des moyens de diffusion et d'information, la construction ou l'utilisation des représentations par les faux bruits)
- D. Économie réelle, économie virtuelle

VI. Les pratiques artistiques et culturelles

- A. Danse, performances corporelles et corps augmenté
- B. Livre, littérature et dialogue entre études littéraires et études historiques
- C. Cinéma et histoire
- D. Cinéma et images animées
- E. Création artistique
- F. Pratiques ludiques