



Les spécificités d'un processus de création en réalité virtuelle immersive et son impact sur l'appréciation esthétique en arts visuels.

Par Marc Tremblay

Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de
Maître ès art (M.A.) en arts.

Québec, Canada

© Marc Tremblay, 2026

RÉSUMÉ

Ma recherche-cr ation provient de plusieurs int r ts qui nourrissent mes passions depuis plusieurs ann es. D j , en 1983, j' ai  t  profond ment marqu  par le film *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983). En raison de sa technologie de casque permettant de vivre dans la t te d' une autre personne, ce film a marqu  profond ment mon imaginaire. J' ai tr s rapidement eu une fascination importante pour le rapprochement entre cin ma et bande dessin e et par la suite le lien avec la cr ation artistique et l' artiste est venu se fusionner naturellement.

Quelle forme pourrait prendre un dispositif narratif permettant d' acc der   l' int riorit  d' un personnage, tout en proposant une exp rience hybride entre la bande dessin e et le cin ma? Mes recherches visent   mieux comprendre de quelle fa on l' art immersif peut proposer une balade mentale dans un monde parall le, une vie dans une autre, un espace qui ne serait pas v ritablement soumis aux m mes lois de la physique. Nos r ves nous appartiennent et ne peuvent  tre diffus s que parfois par un langage bien pauvre. Mais en me penchant sur la r alit  virtuelle, je souhaite ma triser ce nouveau langage d' expression.

En r sum , le premier chapitre se penche sur la bande dessin e, afin de mieux saisir ses modus operandi tout en essayant de bien comprendre sa vie propre. Le deuxi me chapitre aborde la question de l' immersion et de la r alit  virtuelle. Il s' agit notamment de mieux cerner l' impact de l' exp rience esth tique en art avec ces approches et ces processus de cr ation.

Le troisi me volet s' int resse   la convergence de ces deux univers, bande dessin e et r alit  virtuelle afin de proposer une narration non lin aire o  le spectateur devient « lectacteur » et peut naviguer dans l' histoire selon son propre rythme et ses choix. L'  tude th orique s' appuie sur les concepts de John Dewey (1934) sur l' art comme exp rience et sur la th orie du *flow* de Mihaly Csikszentmihalyi (1990), afin de concevoir des environnements capables de favoriser un engagement total et une perte de la notion du temps. Elle int gre  galement la « grammaire de la r alit  virtuelle » (Benjamin Hoguet, 2018), qui insiste sur la place du spectateur comme acteur potentiel et sur l' importance de l' espace, du point de vue et de l' interactivit  dans la construction d' un r cit immersif.

La recherche-cr ation exploratoire vise   exp rimer de mani re critique l' usage des nouvelles technologies, dont la r alit  virtuelle, pour  tre capable de faire  merger une exp rience immersive renouvel e. Elle interroge la mani re de concevoir des environnements immersifs qui soient   la fois sensibles, accessibles et ouverts   l' impr vu, tout en  vitant l'  cueil du gadget technologique.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-------------|
| RÉSUMÉ | iii |
| TABLE DES MATIÈRES | iv |
| LISTE DES FIGURES | vii |
| REMERCIEMENTS | viii |
| AVANT-PROPOS | ix |
| CHAPITRE 1 | 1 |
| ORIGINES DE LA PRATIQUE ET SUJET DE RECHERCHE | 1 |
| 1.1 Origines de la pratique | 1 |
| 1.2 La place des technologies | 2 |
| 1.3 La place de l'imprévu | 3 |
| 1.4 Explorer les espaces sombres | 4 |
| 1.5 Thèmes émergents | 5 |
| 1.6 Problématisation | 6 |
| 1.7 Intentions et objectifs de recherche | 7 |
| CHAPITRE 2 | 8 |
| CADRE THEORIQUE | 8 |
| 2.1 Émerveillement et impact sur l'expérience esthétique | 9 |
| 2.2 Expérience d'appréciation comme expérience esthétique | 10 |
| 2.3 La théorie du flow | 11 |
| 2.4 L'immersion | 12 |
| 2.5 La réalité virtuelle pour s'immerger dans l'art | 13 |
| 2.6 La grammaire de la réalité virtuelle | 15 |
| 2.6.1 Le temps dans la réalité virtuelle | 15 |
| 2.6.2 L'espace | 15 |
| 2.6.3 L'effet fantôme | 16 |

| | | |
|------------------------------------|---|-----------|
| 2.6.4 | Sortir du cadre..... | 17 |
| 2.6.5 | Narration et proximité..... | 18 |
| 2.6.6 | Notions d'interactivité..... | 21 |
| 2.7 | La bande dessinée numérique..... | 22 |
| 2.7.1 | Qu'est-ce que la bande dessinée ?..... | 22 |
| 2.7.2 | Le temps dans la bande dessinée..... | 23 |
| 2.7.3 | Le texte et sa fonction..... | 23 |
| 2.7.4 | L'aspect numérique de la bande dessinée..... | 24 |
| 2.7.5 | La bande dessinée vers le cinéma..... | 25 |
| 2.7.6 | Assimilation..... | 26 |
| 2.7.7 | Mécanismes de lecture..... | 27 |
| 2.7.8 | La narration non linéaire avec la bande dessinée virtuelle..... | 27 |
| CHAPITRE 3..... | | 28 |
| CADRE MÉTHODOLOGIQUE..... | | 28 |
| CHAPITRE 4..... | | 30 |
| RÉFÉRENCES ESTHÉTIQUES..... | | 30 |
| 4.1 | L'artiste en réalité virtuelle Anna Zhilyaeva..... | 30 |
| 4.2 | L'installation Dreams of Dali..... | 32 |
| 4.3 | La bande dessinée numérique..... | 33 |
| 4.4 | Le film Dear Angelica..... | 35 |
| 4.5 | L'influence du cinéma..... | 36 |
| 4.5.1 | Le film La Cellule..... | 36 |
| 4.5.2 | Le réalisateur David Lynch..... | 37 |
| CHAPITRE 5..... | | 39 |
| RÉCIT DE PRATIQUE..... | | 39 |
| 5.1 | Comment se construit l'artiste..... | 39 |
| 5.2 | Les premiers pas..... | 41 |
| 5.3 | Développement narratif et esthétique..... | 42 |
| 5.4 | Expérimentations artistiques dans la technologie..... | 43 |
| 5.5 | La grammaire comme repère..... | 45 |
| 5.6 | De la technique au sensible..... | 46 |

| | | |
|------------|---|-----------|
| 5.7 | Progression des éléments de conception visuelle..... | 47 |
| 5.8 | Transformation de ma pratique..... | 56 |
| | CONCLUSION..... | 57 |
| | ANNEXE I : SCÉNARIO EXPÉRIMENTAL | 58 |
| | BIBLIOGRAPHIE..... | 62 |

LISTE DES FIGURES

| | |
|--|----|
| Figure 1 : Les 4 sphères de proximité en réalité virtuelle, Marc Tremblay ill. | 23 |
| Figure 2 : Champ de vision, Marc Tremblay ill. | 26 |
| Figure 3 : Champ de vision du confort visuel, Marc Tremblay ill. | 26 |
| Figure 4 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 47 |
| Figure 5 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 47 |
| Figure 6 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 47 |
| Figure 7 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 48 |
| Figure 8 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 48 |
| Figure 9 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 49 |
| Figure 10 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 49 |
| Figure 11 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 49 |
| Figure 12 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 50 |
| Figure 13 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 50 |
| Figure 14 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 51 |
| Figure 15 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 51 |
| Figure 16 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 51 |
| Figure 17 : Dessin et montage photographique du projet, dessin personnel de l'auteur. | 52 |
| Figure 18 : Dessin du projet, dessin personnel de l'auteur. | 52 |
| Figure 19 : Montage photographique et composition infographique du projet, composition personnelle de l'auteur. | 52 |
| Figure 20 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 53 |
| Figure 21 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur. | 53 |
| Figure 22 : Composition finale du projet, dessin personnel de l'auteur. | 53 |
| Figure 23 : Montage photographique préparatoire du projet, composition personnelle de l'auteur. | 54 |
| Figure 24 : Montage photographique préparatoire du projet, composition personnelle de l'auteur. | 54 |
| Figure 25 : Montage photographique préparatoire du projet, composition personnelle de l'auteur. | 54 |
| Figure 26 : Capture d'écran du projet. | 55 |

REMERCIEMENTS

D'emblée, j'aimerais exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de recherche, Jean Chateauvert ainsi qu'à ma co-directrice Sophie Beauparlant pour leur disponibilité, leur rigueur et leur confiance tout au long de ce projet de recherche-crédation. J'aimerais également remercier tous les membres du jury, en l'occurrence, madame Laureline Chiapello et monsieur Martin Lavertu. Leurs conseils éclairés et leur soutien constant ont été essentiels à la réalisation de ce travail et à mon développement en tant qu'artiste-chercheur.

Je souhaite également remercier ma conjointe, Myriam Guérin, de m'avoir toujours soutenu dans ce long et intrigant projet ainsi que d'avoir toujours cru en moi et de m'avoir soutenu dans cette aventure académique et artistique. Sa patience et ses encouragements m'ont permis de persévérer dans les moments de doute et d'intense travail.

Un grand merci à mes collègues et amis, qui ont enrichi ma réflexion par leurs discussions, critiques constructives et collaboration. Ces échanges ont donné naissance à de nouvelles idées et m'ont inspiré à pousser plus loin ma démarche créative.

Enfin, je tiens à remercier l'Université du Québec à Chicoutimi et toute l'équipe professorale pour m'avoir offert un environnement stimulant et propice à l'exploration. C'est grâce à ce cadre dynamique que j'ai pu renouer avec la passion qui m'anime et approfondir mes recherches.

AVANT-PROPOS

Ce mémoire est né d'une quête intime, celle de retrouver, dans l'art, le sentiment d'émerveillement qui m'a toujours guidé. Depuis mes débuts, je cherche à sublimer l'humain dans ce qu'il a de plus fragile et de plus divin, à provoquer ce moment suspendu où tout semble s'arrêter, où l'on ressent le fameux « wow ». Le cinéma et la bande dessinée ont été mes premières portes d'entrée vers cet état de rêve partagé, et c'est dans la réalité virtuelle que j'ai trouvé un prolongement naturel à cette recherche.

Ce projet de recherche-crédation est donc bien plus qu'un exercice académique. Il est devenu pour moi une véritable tentative de traduire en expérience immersive mes propres obsessions visuelles et narratives. J'ai voulu créer un espace où le spectateur peut se perdre, errer, ressentir, des effets et des affects afin de retrouver une part de ce vertige esthétique qui m'a façonné.

Mon travail d'enseignant au collégial a également influencé ce projet de manière profonde. Enseigner m'a appris à structurer ma pensée, à rendre mes intuitions partageables et à transformer mes expérimentations en outils de compréhension. La pédagogie m'a forcé à formuler clairement ce que je cherche à atteindre par l'art et à trouver un langage qui relie la théorie à l'expérience sensible. C'est cette même rigueur et ce même désir de transmission qui ont nourri la conception de cette recherche-crédation.

En ce sens, ce mémoire est à la fois un aboutissement et un point de départ. Il marque une étape importante dans mon parcours de chercheur-crédateur et de pédagogue, tout en ouvrant de nouvelles pistes de recherche sur la manière dont l'immersion et la narration peuvent transformer notre rapport à l'art et à nous-mêmes.

Je précise aussi que le résultat de la recherche-crédation est un prototype exploratoire. Il m'apparaît important de bien le souligner afin d'éliminer toute ambiguïté face à la lecture et au visionnement du projet.

Je tiens également à mentionner que bien que mon projet soit en réalité virtuelle, il est toutefois possible de le consulter à l'adresse suivante : <https://youtu.be/ZRCQ5X7ugqQ>. Noter bien, également, que le but était d'avoir une expérience plus brute et que même avec une haute qualité, la contemplation ne se fera pas avec une image raffinée. Par la suite il sera possible de pouvoir, avec la souris, déplacer l'angle de la caméra afin de simuler une visite en réalité virtuelle.

CHAPITRE 1

ORIGINES DE LA PRATIQUE ET SUJET DE RECHERCHE

Dans ce chapitre, je présente la genèse de ma démarche artistique ainsi que les fondements de ma recherche-cr ation. Vous pourrez y retrouver l'origine de ma fascination pour l'immersion dans les arts visuels et la fa on dont elle s'est d velopp e tr s t t, port e par le d sir de comprendre comment la r alit  virtuelle peut permettre de ressentir le monde autrement. J'explore les possibilit s qu'offrent les technologies immersives pour transformer notre rapport   l'art et   la cr ation, en proposant de nouvelles formes d'interaction entre le spectateur et l' uvre. Par la suite, je d cris comment mon parcours, nourri par le cin ma, la bande dessin e, la peinture digitale et les nouvelles technologies, m'a conduit   concevoir un projet o  le spectateur devient l'acteur principal de l'exp rience artistique. Ma recherche s'articule ainsi autour de l'immersion, de la narration non lin aire et de l'esth tique interactive, afin d'offrir un espace sensible o  le corps, la mati re et la technologie se rencontrent pour red finir la relation entre l'artiste, l' uvre et le public.

1.1 Origines de la pratique

Ma fascination pour l'immersion en arts visuels a commenc  bien avant que je d couvre l' tendue des nouvelles technologies, ayant  t  pleinement marqu  par le film *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983). Ce film m'a profond ment influenc  par son concept, car il pr sentait un casque de r alit  virtuelle innovant con u par des scientifiques exceptionnels. Dans cette  uvre cin matographique r alis e il y a plus de quarante ans, on explorait les possibilit s de se rendre au-del  de la vision en prenant la place d'une conscience qui n'est pas la n tre. Cette innovation m'a toujours captiv  puisqu'il  tait alors possible de visiter d'autres lieux et de pratiquement vivre la vie d'une autre personne avec ce que tout cela comporte comme exp rience sensitive et immersive.

J'avais alors 14 ans et ce fut une v ritable r v lation et un coup de foudre imm diat pour la r alit  virtuelle et l'immersion que cette technologie me permettrait d' prouver. Est-ce que gr ce   ces possibilit s d'immersion, je pourrais vivre la vie d'une autre personne ? Malgr  tous les obstacles actuels du casque de r alit  virtuelle, il demeure fascinant pour ses promesses   venir. Cette vision du futur qui, dans ses plus

folles promesses, nous permettrait de voir à travers les yeux d'un autre et de pouvoir peut-être comprendre son monde intérieur.

Plus tard, j'ai eu connaissance de certaines expérimentations en bande dessinée transformées dans le monde numérique¹. Le déclic se fit immédiatement, car non seulement je pouvais contempler les livres, mais je pouvais y être complètement immergé. Tout mon corps pouvait participer à ce monde fascinant. À partir de ce moment, je n'y étais plus extérieur, mais une partie intégrante d'un autre univers. L'ultime frontière de l'autre pourtant si proche commencerait-elle à se fissurer tranquillement ?

Tant d'un point de vue narratif, par l'apport de la bande dessinée, que du point de vue de l'expérience immersive, cette approche repose sur une logique « hypermédiale » (Margarita Molina Fernandez, 2020), articulant plusieurs formes d'expression. La mise en relation du texte, de l'image fixe et animée, du son et de l'interactivité permet de multiplier les modes d'accès au récit et d'ouvrir l'expérience à une pluralité de parcours possibles. Cette hybridation des médiums favorise une exploration non linéaire et une implication active du spectateur, sans pour autant imposer une trajectoire narrative unique. L'enjeu n'est toutefois pas de provoquer un effet de surcharge ou de démonstration technologique, mais de concevoir un dispositif où chaque médium trouve sa juste place au service de l'expérience esthétique.

1.2 La place des technologies

Mon intérêt marqué pour les technologies, couplé à mon expérience en tant qu'enseignant de multimédia au collégial, a nourri un désir ardent d'exploiter ces divers éléments afin de créer une expérience d'appréciation esthétique différente (John Dewey, 1934). Voir en somme l'un de mes rêves vieux de presque 40 ans, devenir réalité. Un peu comme si nous étions transportés dans une autre dimension pour vivre le vécu de l'artiste et son art tout en prenant pour un court instant sa place. En adoptant une méthode immersive pour les arts visuels et narratifs avec la bande dessinée virtuelle, je construis un dispositif qui me permet d'explorer l'impact des technologies sur le processus de création grâce à la réalité virtuelle. De

¹ *Madefire Inc.* (n.d.). *Madefire Motion Books* [Plateforme numérique interactive].

facto, je pourrais presque dire que le film *Brainstorm* fut un véritable Graal pour mon projet, la science-fiction d'hier serait-elle la réalité d'aujourd'hui ?

Depuis toujours, mon parcours artistique est guidé par une fascination pour les nouvelles technologies. En modelage, j'ai exploré les possibilités offertes par les résines et le latex, des matériaux innovants qui m'ont permis de repousser les limites traditionnelles qu'offre le plâtre. En peinture et en dessin, l'utilisation prolongée de l'aérographe m'a ouvert de nouvelles perspectives grâce à sa précision et à sa capacité à créer des effets subtils. De plus, j'ai rapidement adopté l'infographie et la peinture digitale, séduit par la flexibilité et les possibilités infinies qu'offrent les outils numériques pour nourrir ma créativité. Cette attirance pour les technologies émergentes continue d'enrichir mon processus créatif et d'élargir les horizons de mon expression artistique.

C'est ainsi que mon parcours en arts visuels, enrichi par mon amour pour le cinéma, la réalité virtuelle, le multimédia, les nouvelles technologies et la bande dessinée, m'a guidé il y a une dizaine d'années vers une démarche centrée sur l'estampe numérique. C'est également en 2016 que j'ai connu *Madefire comics* qui mettait en scène des histoires de *DC* et *Marvel* en réalité virtuelle ou encore d'autres expérimentations dans le domaine du manga². Cette découverte fut une révélation supplémentaire et un coup de foudre immédiat pour la réalité virtuelle qui me permettait enfin de plonger pleinement dans l'univers de la bande dessinée.

1.3 La place de l'imprévu

L'exploration artistique constitue un geste de « réenchantement », capable de renouveler le regard porté sur le quotidien et de transformer la pratique artistique elle-même (Magali Baribeau-Marchand, 2023). Le mémoire de Baribeau-Marchand affirme que l'émerveillement ne se situe pas ailleurs, mais dans ce qui est déjà là, sous nos yeux, pour peu qu'on prenne le temps de l'activer par le geste artistique. Dans le prolongement de mes réflexions, j'accorde une place particulière à l'improvisation, au mystère et à juste titre de l'émerveillement, ainsi qu'à une forme de spontanéité, comme principes de création. Ces deux

² Square Enix Co., Ltd. (2016). *Kai-ri-Sei Million Arthur VR* [Jeu vidéo en réalité virtuelle]. Récupéré de https://www.jp.square-enix.com/ma_vr/

concepts permettent de maintenir une ouverture au sein du processus artistique, tout en laissant la possibilité à l'inattendu de modifier la trajectoire initiale, particulièrement dans le contexte qui est le mien.

Transposée à la conception d'une bande dessinée immersive en réalité virtuelle, cette approche implique de concevoir le canevas narratif comme un espace perméable, permettant aux éléments imprévus de s'intégrer spontanément au processus créatif. L'utilisateur, en tant que participant actif, pourrait ainsi explorer l'univers proposé de manière non linéaire, découvrant ou générant des contenus inattendus qui nourrissent l'expérience. Dans ce sens, l'improvisation contribue à dynamiser la relation entre l'œuvre et son public, tout en proposant des formes narratives plus expérimentales, adaptées aux potentialités interactives de la grammaire en réalité virtuelle.

1.4 Explorer les espaces sombres

Mon parcours artistique consiste à explorer délibérément des espaces sombres et inquiétants, souvent associés à des univers industriels et métalliques. En pénétrant dans ces mondes, le spectateur est confronté à une atmosphère potentiellement transformante. C'est-à-dire, l'immersion dans un univers parallèle qui changerait le regard du spectateur dans sa vision de l'artiste. L'espace créé par le dispositif fait entrer l'observateur dans ma tête et permet de découvrir mon cheminement artistique et comment mon identité créative s'est construite

Par cette démarche j'explore de façon délibérée des univers sombres et que j'espère inattendus. L'errance et la mécanique de la matière pour générer une atmosphère angoissante et transformatrice. La représentation des influences qui m'ont profondément marquée dans ma démarche sera ainsi abordée de manière symbolique et intuitive. La mise en scène est évoquée dans l'espace de la réalité virtuelle afin d'utiliser la fragilité de notre présence comme spectateur au centre de la narration ainsi que dans l'intimité que nous permet cette technologie. Dans la section suivante, les spécificités propres à chacun des thèmes seront abordées.

1.5 Thèmes émergents

Ma recherche-cr ation s'articule autour de trois th mes  mergents : l'exp rience immersive, l'exp rience d'appr ciation esth tique, la narration non lin aire avec la bande dessin e virtuelle et les nouvelles technologies comme la r alit  virtuelle. Mon parcours,   la fois en tant qu'artiste et enseignant en multim dia au coll gial, m'a amen    r fl chir   l'impact des technologies sur l'exp rience esth tique et l'appr ciation des arts visuels.

Au fil de mes explorations, la r alit  virtuelle m'est apparue non seulement comme un outil technique, mais aussi comme un vecteur essentiel pour repenser l'interaction avec l'art. Mon intention est d'explorer la fa on dont ces nouvelles technologies peuvent transformer le rapport du public avec l'œuvre d'art, en offrant une exp rience immersive et multisensorielle, capable d'engager  motionnellement le spectateur (Alex Ibanez-Etxeberrin, 2020). De plus, l'apport d'une narration en bande dessin e virtuelle permet d'aller au-del  de la simple observation, en ouvrant de nouvelles perspectives quant   l'implication du spectateur dans l'univers de l'artiste (Christina M. Finneran, 2003).

Sur le sujet de l'appr ciation esth tique, je m'int resse   la fa on dont la technologie peut transformer notre relation aux  uvres et d coupler la profondeur de l'exp rience artistique. Dans cette perspective, la r alit  virtuelle se pr sente comme un outil puissant pour proposer des exp riences in dites et favoriser une connexion  motionnelle en  tant dans la t te de l'artiste (la mienne en l'occurrence). Modifiant non seulement la mani re dont l'art est per u, mais comment il peut  tre v cu dans cette profonde intimit  et de quelle fa on elle peut  tre partag e.

La technologie permet de rendre mes intentions visuelles plus lisibles et explicites, ce qui favorise une compr hension approfondie de mes choix esth tiques et, par extension, une appr ciation plus riche et nuanc e de mes  uvres. La question est bien de voir si la technologie peut permettre une meilleure compr hension des intentions et en faciliter la lecture. La technologie permet aussi de mat rialiser visuellement mes intentions. L'appr ciation de l'œuvre se doit d' tre exp rientielle.

Ainsi, dans mon projet de recherche-cr ation, je propose d'int grer de fa on coh rente tous ces aspects (immersion, nouvelles technologies, approche narrative d'une bande dessin e non lin aire et exp rience esth tique) afin d'offrir au public des formes in dites d'interaction avec l'art. Il s'agit de proposer des dispositifs o  technologie et sensibilit  esth tique s'entrem lent. Il est ainsi possible de

renouveler la manière de percevoir et d'apprécier l'art, créant ainsi des rencontres artistiques capables de marquer durablement l'imaginaire du spectateur.

1.6 Problématisation

La présente recherche-crédation s'inscrit dans la volonté de repousser les limites esthétiques de l'animation, tout en se libérant des modèles dominants qui gouvernent à la fois l'illustration et le cinéma d'animation. D'une part, l'essor des nouvelles technologies, notamment la réalité virtuelle, offre des possibilités immersives susceptibles de transformer l'engagement du spectateur, en décroissant la narration et en magnifiant l'expérience sensorielle.

Dans ce contexte, la problématique qui se dégage vise à comprendre comment élaborer un scénario et un scénarimage capables d'exploiter à la fois les potentialités narratives de la réalité virtuelle dans sa grammaire propre à elle ainsi que celle de la bande dessinée et du cinéma. Il s'agit de conjuguer l'approche immersive (déjà au cœur de certaines expérimentations en BD virtuelle) et l'usage d'algorithmes d'apprentissage profond pour conserver la cohérence esthétique des thèmes. Cette ambition de produire des univers d'animation non standardisés, où la forme graphique peut se métamorphoser à l'aide de nouveaux outils, soulève des défis autant artistiques que méthodologiques. En effet, comment scénariser l'inattendu, négocier l'improvisation au sein du récit, tout en assurant la solidité d'une structure dramaturgique ?

Dès lors, l'une des principales visées de cette recherche-crédation consiste à établir des balises conceptuelles et techniques pour guider le passage de l'idée initiale (univers narratif, thématique, esthétique) à un prototype de bande dessinée-animation en réalité virtuelle. Il s'agit de définir un dispositif où le scénario reste souple et modulable tout en conservant la cohérence indispensable à l'expérience immersive. Ce projet consiste donc à interroger la manière dont ces technologies, au lieu de s'y substituer, peuvent renforcer la démarche réflexive et créative de l'artiste, tout en proposant un changement dans l'appréciation artistique.

1.7 Intentions et objectifs de recherche

Ma recherche porte sur la création d'un environnement virtuel immersif qui vise à repousser les limites traditionnelles de l'expérience artistique. La réalité virtuelle offre la possibilité de dépasser les contraintes physiques et géographiques des galeries et musées, permettant ainsi une immersion directe dans l'histoire, les influences et les œuvres de l'artiste. Grâce à une expérience immersive et multisensorielle, il s'agira de proposer une nouvelle manière de vivre l'art de manière différente, stimulant par le fait même, notre réflexion esthétique.

Pour assurer l'accès aux œuvres ainsi qu'à leurs qualités techniques, je puiserai dans ma production artistique, après avoir réalisé une sélection selon certains critères d'accessibilité. Cependant, une fois le processus de création en réalité virtuelle pleinement documenté, cette méthodologie pourra être adaptée et appliquée à plusieurs artistes de l'histoire de l'art ou même devenir un outil de diffusion d'artistes contemporains.

En comprenant ces fragments de vie, je souhaite que le spectateur enrichisse son interprétation des œuvres, obtenant ainsi une perspective plus profonde du travail esthétique qui s'offre à lui. Par cette immersion, je voudrais non seulement transformer la façon dont l'art est perçu, mais aussi ouvrir de nouvelles voies pour la participation active du public dans le choix de ce qui est contemplé ou non, puisqu'il aura une prise sur le contenu. En intégrant la réalité virtuelle et les nouvelles technologies dans le domaine de l'art, cette recherche vise à mieux comprendre la façon dont la technologie peut être utilisée pour créer des expériences artistiques novatrices.

CHAPITRE 2

CADRE THEORIQUE

Afin de mieux appréhender cette transformation, le cadre théorique s'appuie sur plusieurs approches complémentaires. D'une part, il mobilise les théories esthétiques de John Dewey (1934), qui insistent sur la nécessité de considérer l'art comme une expérience vivante, où l'interaction et la participation du spectateur jouent un rôle primordial. On y retrouve également la théorie du *flow* de Mihaly Csikszentmihalyi (1990), qui permet de saisir l'état de concentration et d'immersion totale qu'une personne peut atteindre lorsqu'elle se trouve pleinement investie dans une activité créative.

En complément, j'intègre la grammaire de la réalité virtuelle définie par Benjamin Hoguet (2018), qui propose un ensemble de principes narratifs et esthétiques propres aux environnements immersifs. Cette approche met notamment l'accent sur la place du spectateur comme acteur potentiel de l'œuvre, tout en soulignant l'importance du point de vue, de l'espace et de l'interactivité dans la construction du récit en réalité virtuelle.

Par ailleurs, l'influence de la bande dessinée et du cinéma sur la réalité virtuelle s'avère déterminante puisque l'étude de la composition visuelle, du séquençage narratif et du découpage spatio-temporel propre à la bande dessinée permet de dégager des pistes pertinentes pour la création d'expériences immersives, où le passage d'un cadre à un autre peut se faire de manière fluide ou interactive. De même, les techniques cinématographiques (mise en scène, montage, direction du regard, etc.) éclairent la manière dont la réalité virtuelle peut construire une tension narrative et orienter l'attention du spectateur, tout en exploitant davantage la possibilité d'une immersion à 360 degrés.

Ces différentes perspectives (esthétiques, psychologiques, narratives) permettent de dégager les mécanismes à l'œuvre dans la réception d'une création immersive, pour comprendre la façon dont le processus de conception s'inscrit dans une dynamique d'engagement total, tant du côté du créateur que du participant.

En explorant le processus de création d'œuvres immersives, je cherche à déterminer comment la réalité virtuelle peut enrichir l'expérience esthétique des spectateurs. Cette question soulève des questions telles que :

De quelle façon la dimension immersive affecte-t-elle l'appréciation esthétique de l'artiste par le spectateur ?

Dans quelle mesure le spectateur devient-il acteur d'une expérience esthétique transformée ?

Des exemples concrets, comme les expositions immersives (*Dream of Dali*, *Dali Cybernetics* ou *Inside Dali*), illustrent la puissance de ces dispositifs. De même, les expérimentations en storytelling (mangas, comics en RV, prototypes de *Square Enix*) démontrent le potentiel narratif élargi par la réalité virtuelle.

En observant ces expositions et prototypes, je vais chercher à transposer ces principes dans ma propre démarche. Cela implique :

- De concevoir un environnement où le spectateur devient un participant en explorant les fragments narratifs.
- D'utiliser les codes de la bande dessinée et du cinéma pour créer un récit qui se déploie dans l'espace et non plus seulement dans le temps.
- De réfléchir à l'interactivité et à la dramaturgie pour éviter l'effet de simple reproduction muséale et offrir une expérience qui transforme la perception et suscite l'émerveillement.

2.1 Émerveillement et impact sur l'expérience esthétique.

L'émerveillement est un aspect clé pour penser l'expérience esthétique (Magali Baribeau-Marchand 2023), puisque la découverte de nouvelles perspectives et dimensions rend le spectateur participant actif. En intégrant la narration et la dimension interactive, il semble possible d'envisager une forme d'expérience artistique et d'apprentissage plus attrayante et mieux adaptée à la culture numérique actuelle.

En somme, cette problématisation s'articule autour d'une visée principale : intégrer la technologie pour offrir des expériences artistiques différentes pourrait représenter un vecteur de changement dans la manière d'aborder l'art. L'enjeu est de savoir comment ces dispositifs immersifs parviendront à créer un engagement émotionnel et cognitif approfondi.

L'objectif est donc de mieux comprendre comment la réalité virtuelle peut devenir un véritable prolongement du geste artistique, un espace où l'expérience esthétique se renouvelle autant pour le créateur que pour le spectateur. Comme je le mentionnais en introduction, mon processus s'appuie sur la création d'un prototype qui traduit concrètement ma démarche artistique. La réalité virtuelle n'est pas ici envisagée comme un simple outil de diffusion, mais comme un médium de transformation, permettant à l'œuvre de s'incarner dans l'espace, d'éveiller une interactivité sensible et de tisser un dialogue entre immersion, narration et esthétisme.

2.2 Expérience d'appréciation comme expérience esthétique

John Dewey est un auteur clé dans le domaine de l'esthétique grâce à son ouvrage majeur *Art as Experience (L'Art comme expérience)*, publié en 1934. La nature de l'expérience esthétique et l'importance de l'art dans la vie humaine y sont conceptualisées.

Dewey, bien qu'il n'utilise pas le terme « expérience immersive » dans le sens moderne lié à la technologie ou la réalité virtuelle, décrit une expérience immersive dans le contexte de l'expérience esthétique et éducative comme étant profondément engagée, active et participative. Pour Dewey, une expérience est immersive lorsqu'elle implique une interaction avec l'environnement ou l'activité en question, engageant l'individu dans un processus de découverte, d'apprentissage et de transformation personnelle.

John Dewey (1934) avance que l'expérience esthétique est ce que l'on pourrait considérer aujourd'hui et dans le contexte de mon projet, comme une forme d'expérimentation immersive. Selon lui, l'individu n'est pas simplement un observateur inactif, mais plutôt un participant engagé qui mobilise ses sens, ses émotions et sa pensée. Cette plongée totale dans l'expérience esthétique permet un enrichissement de la perception de la signification et de la valeur de l'œuvre ou de l'activité en question.

Comme le mentionne Charles Floren (2016), un aspect important des concepts de Dewey pour parler d'une expérience d'appréciation esthétique, c'est qu'elle doit être profondément pragmatique et enrichissante, caractérisée par une interaction riche et multidimensionnelle entre l'individu et son environnement, notamment à travers les œuvres d'art. Cette approche met en lumière le rôle essentiel de l'appréciation artistique non seulement comme une réflexion, mais comme une expérience vivante et

transformatrice qui dépasse la simple contemplation esthétique. Ainsi, une expérience immersive, toujours selon Dewey, transcende la simple interaction superficielle pour devenir une expérience vécue profondément personnelle.

Nous vivons pleinement à travers ces interactions, car nous sommes bien plus que de simples entités physiques. Notre vécu personnel face à une œuvre artistique est une interprétation personnelle et individuelle que nous ne pouvons partager. C'est de ce lien que naît l'œuvre d'art.

Pour Dewey, l'expérience esthétique se vit comme un processus dynamique qui intègre à la fois émotions et réflexion, tout en s'appuyant sur une interaction étroite avec l'environnement et l'expression artistique. Il souligne également l'importance de l'expérience vécue et de l'éducation comme moyens de cultiver la sensibilité à l'art et à la beauté.

En m'appuyant sur la conception de l'art comme expérience vivante de John Dewey, ma recherche-crédation conçoit la réalité virtuelle comme un dispositif immersif et participatif où le spectateur, mobilisant ses sens et ses émotions, devient acteur d'un processus de découverte et d'appréciation esthétique. Cette approche dépasse la contemplation pour proposer un apprentissage sensoriel et émotionnel.

2.3 La théorie du *flow*

Mihaly Csikszentmihalyi est considéré comme un auteur important pour plusieurs raisons, principalement liées à ses contributions significatives en psychologie à travers son concept de *flow*, qui a eu un impact profond sur notre compréhension de la motivation, de l'engagement et du bien-être dans les activités humaines.

La théorie du *flow* (Mihaly Csikszentmihalyi 1990) explore l'état mental dans lequel une personne est pleinement immergée dans une activité, éprouvant le sentiment d'être pleinement immergée dans une activité et comprend sept étapes. Les sept étapes du *flow* décrivent le processus permettant d'atteindre un état de concentration et d'engagement total dans une activité, où la perception du temps est altérée et le sentiment de plaisir et d'efficacité est maximisé. Ces étapes incluent la définition d'objectifs clairs, l'engagement dans une tâche avec un équilibre entre les défis rencontrés et les compétences personnelles,

la recherche d'une concentration profonde, la présence d'une rétroaction immédiate, l'approfondissement de l'exécution et de la compétence, et l'expérience d'une perte de la conscience de soi.

L'immersion est l'une des caractéristiques du *flow* et se définit comme une concentration pleine et entière sur une activité en cours, au point où toute autre préoccupation et distraction sont momentanément mises à l'écart de notre champ de conscience. Ce qui est le point, à mon sens, le plus important à bien comprendre pour la réalisation de mon projet.

La recherche indique également que le *flow* permet une interaction directe et immersive avec l'environnement, grâce à une intégration fluide d'éléments visuels et sonores, ce qui crée une atmosphère captivante pour l'utilisateur (Léandre Bouffard, 2017). Il a été empiriquement démontré que le *flow* est lié à l'intention continue d'utilisation de la réalité virtuelle, soulignant son rôle crucial dans le maintien de l'intérêt et de l'engagement des utilisateurs.

Ces éléments mettent en évidence le rôle essentiel du *flow* dans la création d'expériences en réalité virtuelle immersives et engageantes. Pour maximiser l'efficacité d'un tel projet, il est donc crucial de concevoir des expériences qui favorisent cet état de *flux* chez l'utilisateur, en s'assurant que l'interaction, le design et la rétroaction sensorielle travaillent de concert pour immerger l'utilisateur dans l'expérience qu'il est en train de vivre. Le *flux* est l'état optimal d'expérience dans lequel une personne est totalement immergée dans une activité, au point de perdre la notion du temps.

Ces éléments mettent en évidence le rôle essentiel du *flow* dans la création d'expériences en réalité virtuelle immersives et engageantes. Pour maximiser l'efficacité d'un tel projet, il est donc crucial de concevoir des expériences qui favorisent cet état de *flux* chez l'utilisateur, en s'assurant que l'interaction, le design et la rétroaction sensorielle travaillent de concert pour immerger l'utilisateur dans l'expérience qu'il est en train de vivre.

2.4 L'immersion

Bien que ce ne soit pas un concept en soi, la réalité virtuelle est essentielle dans le sens qu'elle transforme l'appréciation esthétique, telle que vue ci-dessus. Selon Dewey (1934), l'expérience immersive permet de s'approcher de l'expérience optimale décrite par le *flow* (Mihaly Csikszentmihalyi 1990). Une

forme d'état qui justement nous fait perdre la notion du temps par son aspect immersif. C'est ainsi qu'en tenant compte de l'ancrage théorique du *flow* et celle de l'expérience esthétique de Dewey, j'expérimenterai le principe d'immersion induite grâce à la réalité virtuelle. Principe qui vise, dans le cadre de ce projet, à engendrer un niveau d'immersion afin que l'utilisateur se sente physiquement présent dans cet environnement simulé, une condition essentielle pour induire justement l'expérience optimale.

L'immersion en réalité virtuelle désigne le degré auquel un utilisateur arrive à se sentir présent dans un environnement numérique, au point d'en oublier temporairement son environnement réel. Elle influence directement l'utilisateur dans son engagement, car plusieurs éléments clés sont susceptibles de contribuer à l'immersion, tels que la qualité de l'environnement visuel, la cohérence de la narration ou encore la conception sonore.

Si l'interaction intuitive est fondamentale, l'engagement réaliste entre l'activité et l'utilisateur est tout autant important afin de renforcer le sentiment de contrôle de manière réaliste face à l'engagement. L'expérience doit être émotivement captivante afin que l'engagement soit profond.

En somme, l'immersion dans la réalité virtuelle est une expérience multifacette qui résulte de l'intégration réussie des éléments visuels, auditifs, tactiles, interactifs, cognitifs, et émotionnels, tous travaillant de concert pour créer une expérience convaincante et enveloppante.

La réalité virtuelle sera donc la fusion entre ces cadres théoriques et la technologie de la réalité virtuelle qui peut transformer notre manière de vivre et de percevoir l'art, en proposant des expériences esthétiques immersives et interactives qui engagent non seulement la vue, mais aussi les autres sens, renforçant ainsi le lien émotionnel et cognitif avec l'œuvre et son créateur. L'expérience esthétique immersive vise ainsi dans mon projet de transcender la contemplation passive. Je la voudrais révélatrice et immersive afin d'engager à la fois le corps et l'esprit dans un processus d'engagement actif et d'une réflexion esthétique unique induite grâce à l'outil technologique qu'est la réalité virtuelle.

2.5 La réalité virtuelle pour s'immerger dans l'art

L'application de la réalité virtuelle dans les musées et galeries a également ouvert des possibilités captivantes, comme naviguer à travers des chefs-d'œuvre tels que *La Naissance de Vénus* de Botticelli,

offrant une perspective unique et vivante sur l'œuvre (Emilie Gobin, 2019). Des visites virtuelles du Louvre aux ateliers d'artistes historiques reconstitués en réalité virtuelle, ces technologies immersives invitent à une exploration sans précédent de l'art et de son contexte. Imaginez être devant un tableau qui s'anime soudainement, créant une interaction directe avec le spectateur. Ces innovations, explorées dans les recherches sur les rapports entre les nouvelles formes de diffusion en art et la réalité virtuelle, nous démontrent qu'il est possible de repenser de façon importante notre lien avec les œuvres d'art.

L'immersion plus ludique comme dans le film en réalité virtuelle *The Dreams of Dali*³ permet de vivre cette incroyable visite des œuvres de Dali en immergeant complètement le participant. Le temps n'a plus d'emprise dans ce type de contexte. Pour avoir moi-même testé l'expérience immersive de Dali ainsi que plusieurs autres, j'irais même jusqu'à affirmer que non seulement nous sommes immergés dans l'œuvre, mais nous *devenons* cette œuvre d'art. C'est ce qui est beau dans ce procédé, nous devenons un des éléments picturaux intégrés. Pour avoir donné des cours de réalité virtuelle à des étudiants de niveau collégial, j'ai ainsi été à même de recueillir leurs commentaires sur ce qu'ils et elles vivent dans un tel environnement de réalité virtuelle. La magie opère rapidement et il est presque unanime que tous et toutes aimeraient y passer plus de temps. C'est même un sacrifice de devoir la quitter tellement leurs expériences sont enivrantes.

En effet, comme souligné précédemment dans mes objectifs, mon ambition est d'aller au-delà des pratiques standard que j'ai observées jusqu'à maintenant. Dans le cas des musées et des différentes expérimentations effectuées jusqu'à maintenant, la réalité virtuelle complète simplement l'œuvre existante, ou bien pour le dire autrement, à reproduire virtuellement les murs ou les limites du monde réel. C'est dans cette perspective que je souhaite pousser ma réflexion, reconnaissant à la fois la tendance et la complexité croissante dans ce secteur spécifique de la création.

Dans cette dimension particulière, nous transcendons le rôle de spectateur ou de composante d'une œuvre d'art ainsi que de la narration en bande dessinée, pour devenir également un participant actif de cette aventure immersive, le « lectacteur » (Benjamin Hoguet, 2018). Cela est incontestable, car pour parvenir à une véritable appréciation esthétique, il est essentiel d'intensifier l'interaction émotionnelle de l'individu avec son environnement, en approfondissant le processus vivant de cette interaction (Emilie Gobin, 2019).

³ *The Dreams of Dali*. (n.d.). [Vidéo]. YouTube

L'objectif est d'immerger les participants dans les expériences vécues par l'artiste, ce qui permettrait de se démarquer des méthodes traditionnelles tout en enrichissant l'aspect immersif qu'offre la réalité virtuelle.

2.6 La grammaire de la réalité virtuelle

2.6.1 Le temps dans la réalité virtuelle

Le temps dans la réalité virtuelle, de façon tout à fait subjective, ne se déroule pas de la même façon que dans le monde réel. Deux minutes peuvent rapidement en paraître dix tellement cette expérience a un impact sur la charge cognitive. Ce phénomène s'estompe avec la pratique cependant. Le temps semble tout de même ralentir. Notre attention est plus sollicitée par cette expérience nouvelle et cela ajoute une densité de plus au temps qui s'écoule alors plus lentement.

C'est à ce moment que la théorie du *flow* risque fortement de revêtir toute son importance puisque la durée optimale de l'expérience va avoir un impact sur le ressenti du spectateur. Il revient à dire qu'une personne qui s'ennuie dans la réalité virtuelle, risque de le faire deux fois plus vite. Si la personne ne comprend pas ce qu'elle est en train de vivre, l'expérience n'arrivera pas à ses fins. Nous sommes plus vulnérables dans la réalité virtuelle, surtout si c'est nouveau et que nous y sommes encore très sensibles.

La réintégration dans le monde réel est aussi importante que l'impact de l'expérience. Car, je ne le répéterai jamais trop, l'impact de la réalité virtuelle sur notre cerveau est important. Il est nécessaire dans le processus créatif de bien analyser une phase de décompression afin de maximiser l'impact sur le spectateur.

2.6.2 L'espace

En réalité virtuelle nous faisons le passage du rectangle classique du cinéma à une sphère de 360 degrés. Nous sommes transportés immédiatement dans cette sphère qui nous entoure et englobe dans un espace ouvert. En réalité virtuelle, il doit y avoir une phase d'exposition délicate et d'une grande importance. Il s'agit d'un premier contact, un moment qui explique les règles, en quelque sorte. Brusquer le spectateur dans son expérience semble contreproductif. Même le cinéma

a son rituel avant le début d'un film (générique, séquence d'ouverture, etc.), il convient donc d'en créer un afin de permettre aux personnes de trouver leurs repères.

Par exemple, un travelling comme au cinéma n'aura pas le même impact. Le confort risque fortement d'être ébranlé. Ce qui amènera inévitablement à des questions de mouvement de caméra. Lorsqu'un élément visuel s'approche, ce n'est pas seulement du point de vue de la caméra qui se manifeste dans un cadre rectangulaire. Il s'approche littéralement de l'observateur. Les valeurs de plans traditionnelles ne tiennent plus véritablement. Le référentiel sera le corps virtuel. Voici dans le tableau ci-dessous le graphique représentant les quatre sphères de proximité en réalité virtuelle.



Figure 1 : Les quatre sphères de proximité en réalité virtuelle. Illustration de Marc Tremblay, adaptée de Hoguet (2018).

- La distance intime représente la zone la plus proche du corps virtuel. Elle est réservée au contact où on ne tolère que les personnes de confiance.
- La distance personnelle sera la zone pour les interactions sans intimité.
- La sphère d'action ou sociale s'applique aux relations formelles et aux échanges de groupe.
- La sphère de perspective est la zone neutre. C'est l'univers et l'extérieur.

2.6.3 L'effet fantôme

La réalité virtuelle serait pour notre société ce que furent les premiers films muets. Cependant, je dirais personnellement que notre cerveau est sollicité d'une façon que je qualifierais

de plus viscérale. Par exemple, une histoire trop violente en réalité virtuelle ne serait véritablement pas appropriée, car nous n'avons pas le recul que permet l'expérience traditionnelle du cinéma qui fait partie de notre quotidien.

La problématique, manifeste ici, est celle du spectateur fantôme. Vous accompagnez les personnes, vous êtes parfois même au centre de l'action dans les zones les plus proches (voir graphique ci-dessus). Cependant, vous ne pouvez interagir et même pire, pour les protagonistes, vous n'existez même pas. Votre rôle est seulement d'être un témoin passif de l'action. C'est tout sauf une immersion réelle. Par exemple, dans le court-métrage *Pearl* (Patrick Osborn, 2016) ou même *Dear Angelica* (Saschka Unseld, 2017). Vous êtes transportés dans la vie des personnes, mais vous n'y prenez pas part. Vous êtes un fantôme pour eux. Des témoins silencieux. Ce n'est pas à négliger surtout avec l'objectif d'immersion puisqu'il peut y avoir une réelle frustration de voir et de ne pas être vu. Je reviendrai sur ces œuvres plus loin dans la partie esthétique.

Une manière de contourner le problème est de faire sortir le spectateur des limbes et de lui donner une identité dans le récit. Il convient de trouver le bon point de vue qui permettra naturellement de trouver sa place dans l'histoire. Le terme à noter serait le suivant : « Personnage central incarné ». À juste titre, le spectateur pourrait être nommé un « spectacteur » (Benjamin Hoguet, 2018). Avec ce simple retournement de situation dans son choix conceptuel, il est possible de redonner à la personne une place déterminante dans l'interaction et ainsi une immersion plus significative. On peut même contester la nécessité d'avoir recours à la réalité virtuelle si on n'adapte pas pleinement le concept de « spectacteur ». Il importe d'avoir la volonté de changer de paradigme.

2.6.4 Sortir du cadre

Il est certain et indéniable que la réalisation en réalité virtuelle a ses spécificités. Le principal défi dans ce mode d'expression est de penser son contenu non plus dans un rectangle, mais dans une sphère. Par exemple, l'hors-champ traditionnel n'a aucun sens ici, car l'hors-champ sera tout simplement le lieu où le spectateur ne portera pas son attention. Dans le cadre du présent projet, les termes privilégiés devraient plutôt être le cadre primordial (100 % face à vous) et l'hors-champ primordial (le reste de la sphère). Le cadre primordial remplaçant ainsi le cadre traditionnel du

cinéma. Il sera celui qui contiendra l'information importante pour le public. Cependant, l'hors-champ primordial doit faire un certain choix créatif et placer également des informations qui « récompenseront » les personnes qui explorent la sphère tout entière.

Dans ce type de processus, il convient également de prendre en considération les lois de l'attention. En effet, notre cerveau fonctionne de telle façon que vous nous détectez soit un changement ou bien l'importance d'un élément dans la scène (Benjamin Hoguet, 2018). Ces deux éléments envoient un message à notre conscience. Il existe un fragile équilibre en réalité virtuelle entre l'ennui et la surcharge cognitive. Il convient d'éviter, comme mentionné ci-dessus, la dilatation du temps et les changements trop importants qui aspireraient toutes les facultés cognitives du spectateur.

L'art de la réalité virtuelle est, en quelque sorte, celui du prestidigitateur. En premier lieu, la personne est placée dans un environnement théâtral plus que cinématographique. Par la suite, il faut diriger son regard efficacement vers un point de focalisation. C'est un traitement complexe puisqu'il n'est pas simplement visuel, il peut aussi faire appel au son. Un cri, un bruit et rapidement nous pouvons détourner le regard pour découvrir une scène riche en émotion. En même temps, il est important de bien utiliser son espace sphérique. Un lieu où il ne se passe rien d'intéressant sera délaissé par l'intérêt du participant.

2.6.5 Narration et proximité

Comme dans la vie réelle, dans un monde de réalité virtuelle, il ne devrait pas y avoir un seul élément intéressant dans la scène. Le changement vers la sphère change radicalement la manière de concevoir la portée de notre histoire. L'équilibre entre l'expérience narrative et émotionnelle se pose différemment. Contrairement à ce que nous pourrions croire, la simplification serait même une des avenues les plus importantes à considérer. Par exemple, l'expérience d'un coucher de soleil sur l'Everest pourrait devenir le nec plus ultra de la réalité virtuelle. En effet, bien que très belle à regarder, cette même image sur un simple écran d'ordinateur ne véhiculerait tout simplement pas la même charge émotionnelle.

L'immersion complète peut même détourner d'un objectif narratif. La narration en réalité virtuelle est donc un art impressionniste qui s'appuie sur le sentiment d'avoir réellement vécu une histoire (Benjamin Hoguet, 2017). Il existe ainsi une véritable intention narrative qui est décalée face à la simple notion d'empathie. L'intention émotionnelle peut en elle-même conduire le spectateur dans un but très précis de se connecter avec l'œuvre. Ne pas maîtriser cet aspect face à son public risque de compromettre l'atmosphère émotionnelle de la narration. Le confort visuel sera aussi une notion importante dans la confection d'une expérience immersive agréable. La figure ci-dessous exprime ces notions.

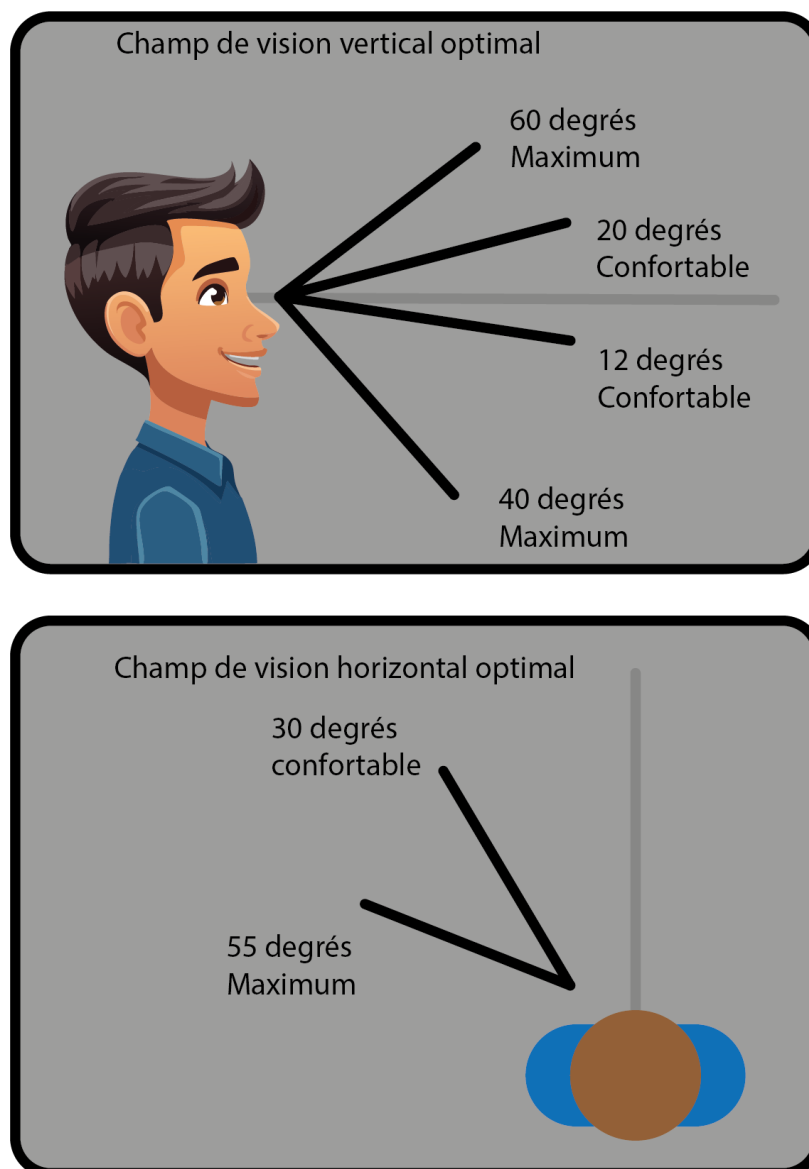


Figure 2 : Champ de vision. Illustration de Marc Tremblay, adaptée de Hoguet (2018).

De même, dans la continuité du confort visuel, il est important, d'un point de vue narratif, de prendre en considération la dimension suivante, illustrée par le graphique ci-dessus. La direction visuelle du mouvement n'est pas la seule notion importante. De la même façon que nous ne prenons pas notre vitesse trop rapidement lorsque nous nous levons de notre chaise, il est important de mettre en marche le spectateur. C'est pourquoi l'adoption d'une vitesse constante, comme pour la marche, est fondamentale. Adopter des mouvements doux permettra de s'ouvrir à un public plus large et à des expériences beaucoup plus positives pour les utilisateurs (Benjamin Hoguet, 2018).

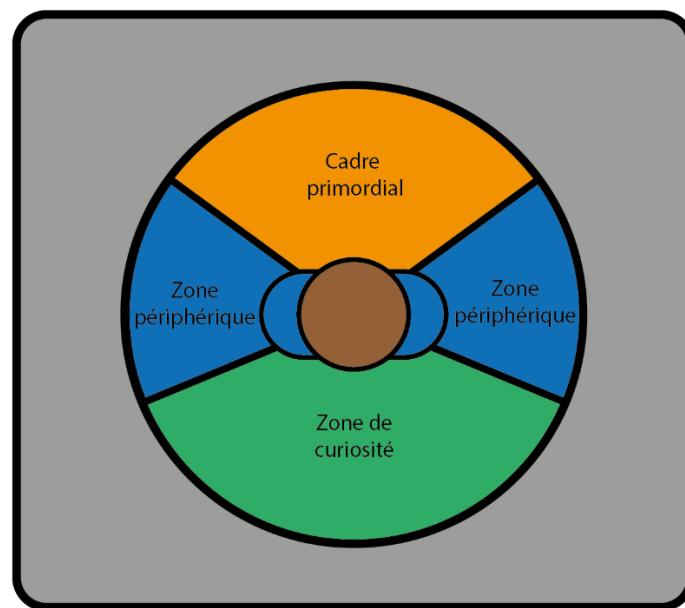


Figure 3 : Champ de vision du confort visuel. Illustration de Marc Tremblay, adaptée de Hoguet (2018).

La dimension du confort ne se limite pas à une question physiologique ou ergonomique, mais devient un véritable principe dramaturgique comme le souligne Hoguet. Le confort agit comme une zone de transition, un seuil invisible qui permet au spectateur de passer de l'observation à l'habitation de l'espace.

Dans sa réflexion sur la grammaire de la réalité virtuelle, Benjamin Hoguet propose d'aborder l'expérience immersive non pas uniquement sous l'angle technologique, mais comme une relation de proximité entre le sujet, l'espace et l'œuvre. La réalité virtuelle ne crée pas seulement un monde à observer, elle reconfigure les distances perceptives, sensibles et symboliques entre l'utilisateur et ce qui lui est donné à vivre.

Ces proximités peuvent être comprises comme des sphères relationnelles, qui s’imbriquent et se renforcent mutuellement. La proximité spatiale renvoie à la sensation de présence physique dans un environnement virtuel. L’espace n’est plus un cadre distant, mais un volume habitable, perçu à l’échelle du corps. La distance n’est pas seulement mesurée visuellement, elle est ressentie par les déplacements, l’orientation du regard et la posture.

La proximité corporelle concerne l’engagement du corps dans l’expérience immersive. Même lorsque le corps physique reste immobile, le corps devient un instrument de perception actif, et non un simple support du regard. La perception ne passe pas uniquement par la vision, mais par une implication sensorielle globale, proche des approches de Dewey sur l’expérience esthétique comme événement corporel.

La proximité interactionnelle désigne le pouvoir d’agir de l’usager dans l’environnement virtuel. Cette proximité ne dépend pas nécessairement de mécaniques complexes, mais du sentiment que l’espace réagit à la présence. Dans une logique de recherche-création, cette sphère est cruciale, car elle transforme l’œuvre en dispositif ouvert, où le sens émerge dans la relation entre le geste, l’environnement et le temps passé dans l’expérience.

La proximité affective correspond au lien émotionnel et symbolique qui se tisse entre l’usager et l’univers virtuel. Elle repose sur l’atmosphère, la lenteur, le son, la lumière, la narration fragmentaire ou contemplative. Ici, la réalité virtuelle agit comme un amplificateur de présence sensible. La proximité est centrale car elle permet de créer un rapport intime à l’œuvre, proche de l’infra-ordinaire (Magali Bariveau-Marchand, 2023), où ce sont les micro-événements perceptifs et les états de conscience qui façonnent l’expérience esthétique.

2.6.6 Notions d’interactivité

L’interactivité en réalité virtuelle est porteuse de promesses, mais encore faut-il comprendre ce qu’elle représente réellement. Car d’emblée, il importe de faire une distinction entre la vraie interactivité narrative (Pierre Zandrowicz, 2016), qui laisse la personne pleinement immergée dans son environnement, et l’interactivité purement « jeux vidéo » qui brise fondamentalement l’immersion que je recherche dans mon projet. La réalité virtuelle cherche à faire

évoluer l'immersion. Elle doit nourrir l'envie de participation et non pas créer une contrainte. L'immersion serait ainsi l'expérience d'être et non de choisir. Tout en n'oubliant pas qu'il faut éviter l'effet fantôme. L'interactivité ne devrait pas créer plus de problèmes et devenir un frein à l'attention et à l'immersion. Cela étant dit, comment l'interactivité devrait-elle être mise en évidence dans une approche qui se voudrait la plus immersive possible?

Premièrement, en évitant systématiquement le côté trop ludique du jeu vidéo. Les menus ou tout autre subterfuge qui risqueraient de diviser l'attention seront à proscrire. Selon le réalisateur Pierre Zandrowicz⁴, l'interactivité est intéressante pourvu qu'elle reste passive. Ce qui revient à dire que dans la vraie vie, nous n'avons pas de menu qui dirige nos choix, comme aller à droite ou à gauche. Pour Pierre Zandrowicz, il faut tout simplement que le spectateur soit véritablement le centre de l'histoire, mais que le choix reste naturel. Il ne faut tout simplement pas s'en rendre compte.

Que ce soit en réalité virtuelle ou non, notre désir est de raconter une histoire. La continuité et l'évolution par l'absence de contrainte visuelle semblent ouvrir toutes les possibilités d'interaction et son impact sur la narration puisque le spectateur peut bien regarder où bon lui semble. Ce qui en soi est assez contre-intuitif puisque nous devons revoir les codes habituels du cinéma et de la bande dessinée.

C'est également dans cette optique que la notion de son d'ambiance permettra une immersion et une plus grande interactivité avec l'environnement et ce qui se produit devant nos yeux. L'utilisation sonore de l'espace doit en effet comporter une complémentarité du langage adopté afin de codifier l'environnement virtuel.

2.7 La bande dessinée numérique

2.7.1 Qu'est-ce que la bande dessinée ?

La bande dessinée n'est ni du cinéma, ni de la littérature à proprement parler, mais une sorte d'amalgame entre les deux. Quelle est justement la différence entre les deux ? La lecture d'un

⁴ Zandrowicz, P. (2015, 25 juin). *VR : scénario et immersion – Pierre Zandrowicz* [Vidéo YouTube]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UglTs8u_llo

film est la juxtaposition d'images, mais dans le temps. En bande dessinée cependant, les images sont juxtaposées, certes, mais dans un espace inanimé. Selon Paul Antaya (2005), en bande dessinée, les images cohabitent simultanément sur la page. Le lecteur peut embrasser la planche d'un seul regard en choisissant son rythme et revenant en arrière à volonté.

Dans la bande dessinée, la juxtaposition des illustrations sera justifiée par son intention à transmettre un message et induire une réponse esthétique. Dans sa fonction de base, nous pouvons apprécier l'entièreté d'une page et non seulement une case à la fois, contrairement au cinéma qui permet au spectateur de voir les images successivement dans un cadre temporel (Paul Antaya, 2005).

2.7.2 Le temps dans la bande dessinée

Le temps en bande dessinée est une notion bien particulière. Cela dépend évidemment de chaque lecteur et n'est ainsi pas véritablement fixe comme cela pourrait être celui d'un film. La présence en simultanée du moment présent, des cases et de l'action qui est lue et reste à lire est déterminante sur la représentation du concept. Afin de créer une notion de temps (et donc de mouvement), la bande dessinée utilisera l'apparence de ce mouvement pour créer une action sur plusieurs cases. L'expérience du lecteur sera induite par la lecture même et le glissement du regard de case en case. Le lecteur devra suivre les pistes de la narration.

2.7.3 Le texte et sa fonction

La bande dessinée est une expérience que nous pouvons qualifier de « multi texte » (Margarita Molina Fernandez, 2020). Elle est la fusion entre le langage textuel et le langage visuel. Le texte en bande dessinée n'est pas une obligation et il existe moult œuvres qui en possèdent peu ou même aucune, tout comme le manga *Blame* (Tsutomu Nihei, 2003) ainsi que l'une des dernières compositions de l'artiste Paolo Eleuteri Serpieri (*Anima:Druuna-Les origines*, 2016). Toute la narration pourra être découverte simplement par l'aspect visuel. L'image et le texte pourront suivre, ou non, un destin différent.

Le texte, dans son absolu, ne devrait être là que pour ajouter ce que l'image ne dit pas, tout comme une véritable narration purement visuelle. En ce sens, la bande dessinée rejoint

irréremédiablement le cinéma. Combien de films peuvent nous irriter avec un temps d'exposition interminable, afin de combler des faiblesses narratives dont le seul objectif est de nous expliquer ce que l'histoire ainsi que l'image ne sont pas capables de faire ?

En bande dessinée, le texte a cependant une fonction hybride qui ne devrait jamais être véritablement descriptive au même titre qu'un roman, mais qui peut s'y rapprocher imperceptiblement. Il ne faut toutefois pas oublier son rôle qui permettra d'amplifier ou d'élaborer ce que l'image ne fait pas.

2.7.4 L'aspect numérique de la bande dessinée

Les nouvelles technologies, et plus spécifiquement la réalité virtuelle dans le contexte actuel de ma recherche-crédation, jouent un rôle crucial dans l'évolution de l'expérience d'appréciation en art ainsi que celle de la bande dessinée. Elle permet évidemment une immersion totale autant que multisensorielle en offrant une nouvelle manière de vivre l'œuvre et la narration.

La bande dessinée combine le langage textuel et le langage visuel. Avec les progrès du numérique dans notre société, l'hybridation entre les différentes formes de médias se trouve projetée dans une connectivité de plus en plus importante. L'environnement facilite désormais les échanges hypermédia avec la bande dessinée, la musique, le cinéma et bien entendu la réalité virtuelle.

Par exemple, dans une bande dessinée traditionnelle, le son n'existe pas de façon concrète. Il se résume à de simples onomatopées. La lecture d'une bande dessinée en version traditionnelle se rapproche du livre, car elle reste silencieuse et repliée sur soi-même. C'est un moment de solitude autant qu'une oasis de paix qui peut s'apprécier avec un café, assis confortablement sur le bord d'une rivière lors d'un coucher de soleil en été.

C'est justement cette narration qui, en se transformant grâce au numérique, peut se rapprocher beaucoup de l'expérience cinématographique. Les nouvelles technologies permettent ainsi de capturer l'attention différemment et se présentent comme une porte vers une façon tout à fait différente de créer une narration en bande dessinée, qui sera à la fois spatiale et temporelle à la manière du cinéma.

La réalité virtuelle et la dimension multimédia des nouvelles technologies peuvent, de plus, créer une toute nouvelle expérience de lecture immersive et nous faire littéralement entrer dans l'univers de la bande dessinée. D'autres éléments permettent également de développer une dimension participative afin de vivre notre expérience esthétique et notre engagement émotif à travers l'usage innovant de la technologie.

Par exemple, *Madfire* avait réussi à développer une plateforme qui permettait aux utilisateurs de vivre une narration de bande dessinée grâce au numérique. Les histoires de superhéros de *Marvel* et *DC*, entre autres, étaient disponibles sur cette plateforme, où les lecteurs pouvaient expérimenter les bandes dessinées comme jamais auparavant, avec des éléments multimédias tels que le mouvement, le son et la profondeur spatiale. Tout comme *Square Enix* qui développa certains prototypes dans un cadre d'expérimentation en « storytelling » pour dévoiler tout le potentiel de communiquer une narration virtuelle en bande dessinée.

2.7.5 La bande dessinée vers le cinéma

Parmi les moyens de diffusion narrative contemporains, le cinéma demeure l'un des plus présents et influents. Le cinéma est partout et étrangement, il s'est créé une identité fascinante entre plusieurs autres formes artistiques. Il s'identifie au théâtre, à la peinture, à la sculpture, à la littérature, au multimédia, à l'informatique et bien sûr, il s'est naturellement tourné vers la bande dessinée.

Depuis très longtemps, le cinéma fait des emprunts à la bande dessinée. Particulièrement ces dernières années avec la montée du *MCU* et la pléthore d'adaptations existantes, comme le *Transperceneige*, *Astérix*, *Tintin*, *Ad vitam Immortel*, *Metal hurlant*, *Garfield* ou même les très prolifiques manga comme *Ghost in the Shell*, *Gantz*, *Blame*, *Death Note*, etc.

Cependant, dans mon projet de recherche-crédation, j'ai engagé le chemin inverse, telle une métamorphose qui permet de manipuler les codes des deux médias, une contamination attrayante ainsi qu'une véritable métamorphose du paradigme traditionnel de la bande dessinée. C'est évidemment, dans cette rencontre, que la bande dessinée virtuelle est à même de devoir se chercher un style visuel qui tiendra tant de sa nature que de celle du cinéma.

En ce sens, l'utilisation du multimédia abonde et foisonne de possibilités toutes plus passionnantes les unes que les autres. Dès mes premières expériences, j'ai vu ma fascination croître rapidement face à ce contexte multimodal et « hypermédiatique » (ce qui désigne un environnement avec plusieurs médias interconnectés) qui peut ainsi créer une pléthore de nouveaux défis.

2.7.6 Assimilation

Le cinéma a assimilé la bande dessinée pour n'en garder que l'essentiel. Il emprunte les personnages, l'histoire, voire le concept. Mais ceci pour ne laisser que des traces faibles de l'œuvre d'origine. À mon avis, il y a eu peu d'exception à ce constat. Il y a bien eu une tentative infructueuse de la part d'Ang Lee avec son film *Hulk* (2003). Cependant, je préfère de loin le film *Incassable* de M. Night Shyamalan (2000). Dans cette œuvre très personnelle, le réalisateur a poussé à l'excès les détails issus des codes de la bande dessinée. Par exemple, tous les éléments du décor pouvaient rappeler des cases de comics, tels que les cadres de portes, les miroirs, les sièges d'un train, etc.

Le rapport de force sera toutefois renversé. Alors que le cinéma peut sembler condescendant face à la matière première, j'oserais ici faire une assimilation de ce que le cinéma peut m'offrir via une utilisation minutieuse de la technologie. C'est ici que le multimédia peut s'avérer utile par l'utilisation de « sound design », de trame sonore, de mouvement et par le fait même d'une forme de narration qui ne sera plus seulement spatiale, mais qui fera également appel au temps et au mouvement.

La relation entre le spectateur et la narration est inversée, la personne réelle pourra alors devenir fictive et son environnement prendra la forme du style de la narration graphique. Par moment, elle sera effectivement statique afin de conserver certains codes de la bande dessinée, mais il y aura des mouvements, des sons et de la musique pour développer un langage et un message qui lui seront propres. Ce sera un nouvel être qui sera de créer et je devrai minutieusement m'attarder au processus créatif afin que chaque aspect ne soit pas seulement un exercice de la forme, mais aussi de contenu.

2.7.7 Mécanismes de lecture

En fusionnant la bande dessinée avec le mouvement, le multimédia et la réalité virtuelle, il semble possible de préparer le spectateur à l'expérience immersive par le biais de la narration. Il faut débiter simplement afin de pouvoir progressivement aller plus loin. Il sera important de ne pas quitter l'idée de la bande dessinée dans une judicieuse utilisation « multicasé », des dessins, de la narration, du son, du mouvement et ne surtout pas négliger l'immersion qui projette une personne dans un environnement englobant tout son espace (Sarah Jones, 2017).

La substitution de la lecture analogique par le numérique est encore en éclosion et elle demeure dans un état plus ou moins naturel de cohabitation. Du papier vers les technologies, il existe une inévitable mutation. Le changement sémiotique transforme notre lecture et son rapport avec elle. Il demeure important de ne pas verser dans l'expérience du jeu vidéo. Il est important de garder malgré tout une expérience narrative, bien qu'elle soit intermédiaire, entre son approche séquentielle ainsi que temporelle.

2.7.8 La narration non linéaire avec la bande dessinée virtuelle

La bande dessinée, médium déjà axé sur le visuel et le séquentiel, s'ouvre à de nouvelles dimensions avec la réalité virtuelle. On parle alors de bande dessinée immersive ou « VR Comics », où l'histoire se déploie dans l'espace et où le lecteur peut interagir avec les personnages et les éléments narratifs.

Ce type de narration non linéaire ouvre la voie à une sorte d'exploration active de l'histoire, car le lecteur, devenu acteur, peut choisir son angle de vue. De plus, ce processus pourra ouvrir vers un élargissement du cadre narratif. La structure traditionnelle de la bande dessinée éclate, laissant place à un environnement à 360 degrés. Une reconfiguration du rapport auteur-lecteur qui rend la narration plus personnalisée, renforçant la relation émotionnelle et intellectuelle au récit (Christina Finneran, 2003).

CHAPITRE 3

CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Ma démarche méthodologique s'articulera autour d'une approche heuristique et processuelle, basée sur une série d'expérimentations documentées avec un suivi détaillé dans un journal de bord. Ce suivi permettra d'analyser les principales constatations et de décrire mon processus de recherche-création. À travers des exemples concrets, cette méthodologie vise à répondre de façon précise à ma question de recherche en explorant les interactions entre immersion, interactivité et appréciation esthétique en réalité virtuelle.

Je vise par l'approche processuelle à accorder de l'importance au déroulement progressif du projet. L'évolution dynamique où chaque nouvelle itération s'appuie sur les constats des essais précédents. Ce sera une approche flexible qui permettra toutefois de structurer mon exploration et de produire une documentation claire et détaillée qui pourra servir de guide et de cadre pour d'autres artistes qui souhaiteraient le reproduire.

Ma démarche de recherche-création s'inscrit dans une posture fondamentalement exploratoire, où la production artistique devient à la fois un terrain d'expérimentation et un outil de connaissance. Il s'agit d'explorer, par la pratique immersive en réalité virtuelle, les conditions qui transforment l'expérience esthétique du spectateur. Chaque prototype ainsi que chaque ajustement spatial, narratif ou sensoriel agit sur l'expérience vécue.

Je ne partirai pas avec des idées et des processus créatifs prédéfinis. J'explorerai cependant les spécificités du processus créatif en réalité virtuelle. Je prendrai ainsi mes distances face à des processus créatifs plus conventionnels. Je pourrai découvrir les meilleures façons d'intégrer l'interactivité et l'immersion, résoudre les problèmes émergents au fur et à mesure que j'expérimente la technologie. Cette approche favorise les ajustements constants fondés sur des observations et des résultats pratiques.

Je propose une expérience immersive en réalité virtuelle mêlant deux aspects : une bande dessinée non linéaire et en mouvement, reflétant la mémoire fragmentée de l'artiste, principalement ses références esthétiques, et un accès direct à ses œuvres. Je vise principalement que cette approche puisse permettre de mieux comprendre la vie et les influences de l'artiste tout en approfondissant son appréciation des

créations. L'immersion sera amplifiée par des éléments multimédias comme la musique, les visuels et les effets sonores, créant une atmosphère capable de susciter des émotions profondes et transformant l'expérience en un voyage sensoriel unique dans l'univers de l'artiste.

CHAPITRE 4

RÉFÉRENCES ESTHÉTIQUES

Ce chapitre présente plusieurs artistes et projets qui illustrent la diversité des approches artistiques liées à des fondements importants pour mon projet. D'abord, le travail d'Anna Zhilyaeva se distingue par sa capacité à unir le geste pictural traditionnel et la technologie numérique dans des performances tridimensionnelles où la peinture devient espace et mouvement. À travers cette démarche, elle redéfinit la frontière entre création et spectacle, rejoignant l'idée d'une immersion sensible et participative. Dans la même lignée, des expériences comme *Dreams of Dali*, proposent au spectateur d'entrer littéralement dans l'univers d'un peintre, prolongeant la fascination pour l'imaginaire surréaliste et la dimension sensorielle de l'art. D'autres initiatives, telles que les *Motion Books* de *Madefire* ou les adaptations interactives de *Square Enix*, démontrent quant à elles comment la narration visuelle et la bande dessinée peuvent se transformer en espaces immersifs, fusionnant lecture et exploration. Enfin, des œuvres comme *Dear Angelica* ou les films de David Lynch montrent comment l'image en mouvement peut devenir un vecteur d'émotion et d'introspection, en jouant sur la mémoire, le rêve et la perception du réel. Ensemble, ces artistes et projets dessinent une même trajectoire, celle d'un art qui repousse les limites de la représentation pour plonger le spectateur dans une expérience totale, où la technologie devient un prolongement du sensible et de l'imaginaire.

4.1 L'artiste en réalité virtuelle Anna Zhilyaeva

Mieux connue sous son nom d'artiste *Anna Dream Brush*⁵, Anna Zhilyaeva est pionnière dans le domaine de l'art en réalité virtuelle. Sa démarche artistique est fondée sur l'utilisation de la technologie de réalité virtuelle pour créer des œuvres d'art immersives et interactives. Elle utilise des logiciels de peinture de réalité virtuelle pour créer des œuvres d'art en trois dimensions offrant une expérience immersive incomparable. La plupart de ses œuvres sont des performances en direct où elle peint devant un public. Née en Russie et installée en France, elle appartient à une génération de plasticiennes qui explorent les

⁵ Anna Dream Brush. (s.d.). *Anna Dream Brush* [chaîne YouTube]. YouTube. Récupéré le 8 novembre 2024 de <https://www.youtube.com/c/AnnaDreamBrush>

potentialités esthétiques et techniques des médiums immersifs. Son travail, qu'elle qualifie parfois de « volumisme », consiste à peindre et à sculpter directement dans un espace 3D à l'aide de logiciels de création en réalité virtuelle, tels que *Tilt Brush* ou *Quill*.

Ce qui est en soi très intéressant comme concept, car il rejoint également la performance tout comme un processus immersif grâce également à la musique qui renforce l'expérience et, à plusieurs moments, rejoint la théorie du *flow*. Il est intéressant de noter qu'elle est active en éducation et qu'elle collabore pour explorer de nouvelles frontières dans l'art et la réalité virtuelle.

L'approche d'Anna Zhilyaeva se distingue par la combinaison de gestes picturaux traditionnels (emploi de coups de pinceau, recherche de la couleur, de la forme, etc.) et de technologies numériques avancées. Elle transpose ainsi le vocabulaire propre à la peinture dans un environnement volumétrique et immersif. Les œuvres qui en résultent ressemblent à de vastes tableaux flottants, que l'on peut appréhender sous différents angles et différentes distances, témoignant d'une plasticité inédite.

La reconnaissance d'Anna Zhilyaeva tient en grande partie à ses performances en direct, durant lesquelles elle crée, devant un public ou en ligne, des peintures virtuelles en temps réel. Ces interventions scéniques mettent en avant la dimension spectaculaire et processuelle de son art : le public assiste à l'émergence progressive d'une œuvre, et peut se déplacer autour d'elle pour en saisir la tridimensionnalité. Elle est souvent invitée lors de festivals et d'événements culturels internationaux, où elle collabore parfois avec des musiciens ou d'autres artistes, prolongeant ainsi la portée sensorielle de ses créations.

Les réalisations d'Anna Zhilyaeva s'inscrivent dans une perspective qui prend leur source dans l'histoire de la peinture, notamment l'héritage de l'impressionnisme, du postimpressionnisme, voire de l'expressionnisme, tout en se nourrissant des potentialités offertes par la réalité virtuelle. Le terme « volumisme », qu'elle emploie pour décrire son style, reflète la volonté de rompre avec la planéité picturale et de proposer une expérience artistique immersive et dynamique. Si le recours aux outils numériques la rapproche d'artistes de l'ère digitale, son intérêt pour la matérialité du geste et la poésie de la couleur s'inscrit dans la continuité d'une tradition picturale séculaire.

Le travail d'Anna Zhilyaeva contribue à une réflexion plus générale autour de la réalité virtuelle comme médium artistique à part entière. Comment les artistes peuvent-ils façonner l'espace, la lumière et la matière en réalité virtuelle ? Quelles sont les modalités de réception et d'interaction du public lorsque

l'œuvre échappe au cadre physique traditionnel ? Anna Zhilyaeva participe à l'élargissement des horizons esthétiques et remet en question la notion même de tableau ou de sculpture. Ses expérimentations, à la fois poétiques et technologiques.

4.2 L'installation *Dreams of Dalí*

Dans le cadre des expériences immersives consacrées à l'univers de Salvador Dalí, les technologies de la réalité virtuelle, de la projection à 360 degrés et de l'interactivité sont mobilisées pour transcender la simple contemplation et offrir une expérience multisensorielle engageant pleinement le spectateur. Ces dispositifs, qui se multiplient depuis quelques années dans les musées et les centres d'art, répondent à l'ambition de renouveler la médiation culturelle, en rendant l'immersion presque tangible. Les expériences en réalité virtuelle, à l'image de *Dreams of Dalí (The Dalí Museum, 2016)*, exploitent des casques de réalité virtuelle, des capteurs de mouvement et parfois des manettes interactives permettant aux visiteurs d'évoluer librement au sein des univers picturaux. Cette mise en mouvement de l'espace pictural rompt avec la vision frontale du tableau traditionnel et immerge littéralement le spectateur dans l'œuvre.

Les initiatives, comme *Dreams of Dalí*, ne se bornent pas à transposer un tableau en trois dimensions : elles aspirent souvent à en restituer la dimension narrative et symbolique, en jouant sur l'échelle, l'ambiance sonore et la déconstruction/reconstruction de la matière visuelle. Ainsi, les motifs chers à Dalí (montres molles, créatures chimériques, perspectives inversées, etc.) peuvent être traversés, observés sous divers angles, ce qui enrichit la compréhension du spectateur.

La dimension sonore, qu'elle se manifeste sous forme de compositions musicales, de bruitages ou de narrations enregistrées, joue un rôle déterminant dans l'immersion. La spatialisation du son, par exemple, peut suivre le déplacement du spectateur et renforcer le sentiment d'être enveloppé par l'œuvre.

Sur un plan théorique, la transposition d'un tableau en réalité virtuelle soulève des questions concernant la nature même de l'œuvre : la conception d'original vacille lorsque le spectateur peut se promener à travers la peinture et en manipuler certains éléments. Les frontières entre adaptation, réinterprétation et œuvre indépendante deviennent poreuses.

Par ailleurs, ces expériences invitent à réfléchir sur la notion d’immersion en art. S’il est commun de décrire la peinture surréaliste comme « immersive » étant donné sa puissance onirique, le passage par un dispositif de réalité virtuelle multiplie les potentialités narratives et sensorielles. L’intensité et la subjectivité de l’expérience varient alors selon le public, redéfinissant ainsi le rôle du spectateur, qui n’est plus un observateur passif, mais un participant engagé dans le processus artistique.

4.3 La bande dessinée numérique

Parallèlement, le domaine de la bande dessinée et du manga explore également les possibilités offertes par la réalité virtuelle. Des entreprises comme *Madefire* ont innové avec des « Motion Books »⁶, des bandes dessinées numériques interactives incorporant des animations et du son pour enrichir l’expérience de lecture, bien que principalement sur des plateformes mobiles avant la fermeture de l’entreprise en 2021. *Square Enix* a adapté certaines de ses franchises populaires en expériences de réalité virtuelle, comme avec *Kai-ri-Sei Million Arthur VR*⁷, fusionnant éléments de jeux vidéo et narration manga. Ces développements démontrent bien une tendance croissante pour la richesse narrative et des possibilités immersives offertes tout en ouvrant de nouvelles possibilités pour les créateurs.

Créée en 2011, *Madefire* s’est fait connaître grâce à ses « Motion Books », un format de bande dessinée numérique intégrant des animations, des effets sonores et parfois des éléments de mise en scène interactive. Cette innovation, à mi-chemin entre la bande dessinée traditionnelle et l’animation, visait à renouveler l’expérience de lecture. En se dotant d’une interface fluide et d’un mode de navigation personnalisé (zoom, transitions dynamiques, etc.), *Madefire* offrait au lecteur une immersion au-delà de la simple page statique.

Afin de développer son catalogue, *Madefire* a collaboré avec des éditeurs majeurs tels que *DC Comics*, *Image Comics* ou *IDW*. Ce réseau de partenaires a permis à la plateforme de proposer une bibliothèque variée, qui répondait autant aux amateurs de superhéros qu’aux adeptes de récits indépendants.

⁶ *Madefire* Inc. (n.d.). *Madefire Motion Books* [Plateforme numérique interactive]. Récupéré de <https://www.madefire.com>

⁷ *Square Enix* Co., Ltd. (2016). *Kai-ri-Sei Million Arthur VR* [Jeu vidéo en réalité virtuelle]. Récupéré de https://www.jp.square-enix.com/ma_vr/

Les « Motion Books » se sont ainsi imposées comme un laboratoire créatif, repoussant les limites de la bande dessinée tout en cherchant à conserver l'essence du médium séquentiel.

Si *Madefire* a d'abord centré ses efforts sur les supports mobiles (tablettes, smartphones), la société a progressivement exploré l'idée de la lecture en réalité virtuelle. L'objectif était de plonger le lecteur dans un univers enveloppant, où les planches projetées en 360 degrés, agrémentées de transitions spatialisées et de pistes sonores immersives, prolongeraient le concept des « Motion Books ». Bien que l'essor de cette technologie n'ait pas atteint la popularité escomptée sur le plan commercial, ces tentatives témoignent de la volonté de *Madefire* de préparer le terrain à un nouveau type de narration spatialisée.

Malgré son apport indéniable à l'industrie de la BD numérique, *Madefire* a fermé ses portes en 2021. Plusieurs facteurs peuvent éclairer cette décision : la forte concurrence dans le marché de la lecture numérique, la difficulté à pérenniser un modèle économique basé sur des contenus interactifs coûteux à produire, mais aussi l'adaptation inégale des lecteurs et éditeurs à des formats qui s'éloignent des habitudes de consommation établies. L'arrêt de l'entreprise rappelle que l'innovation technologique, aussi audacieuse soit-elle, demeure soumise aux réalités économiques et à l'évolution des usages.

Parallèlement à *Madefire*, l'éditeur japonais *Square Enix* a lui aussi entrepris de nouvelles expérimentations en réalité virtuelle, fort de son expérience dans l'industrie vidéoludique. L'initiative la plus significative est sans doute *Kai-ri-Sei Million Arthur VR*, adaptation en réalité virtuelle d'une franchise populaire combinant mécaniques de jeu de rôle (RPG) et esthétiques inspirées du manga.

À la différence des « Motion Books » de *Madefire*, la démarche de *Square Enix* se centre davantage sur la fusion entre l'action ludique et l'esthétique manga. Avec *Kai-ri-Sei Million Arthur VR*, le joueur est immergé dans un univers fantasy où le récit, ponctué de scènes cinématiques, se déploie de manière interactive. Les mécaniques de combat et de progression typiques d'un jeu vidéo cohabitent ainsi avec une narration graphiquement proche du manga, renforçant la sensation d'évoluer dans un « manga vivant ».

Le succès de ce projet auprès des admirateurs de la licence démontre qu'il existe un public réceptif à ces hybridations. *Square Enix*, déjà réputé pour ses grandes sagas (*Final Fantasy*, *Dragon Quest*, etc.), s'est servi de ce laboratoire pour sonder la viabilité d'une nouvelle forme de storytelling, où le lecteur/joueur participe activement à l'univers narratif. Ces démarches laissent entrevoir des voies

nouvelles pour la transposition d'autres franchises de bande dessinée ou de manga dans des formats interactifs et immersifs, potentiellement accessibles sur des plateformes grand public.

4.4 Le film *Dear Angelica*

Sur le plan narratif, *Dear Angelica* (Oculus Story Studio, 2017⁸) s'intéresse à la dynamique des souvenirs et au deuil, en racontant l'histoire d'une jeune femme (interprétée vocalement par Mae Whitman) qui cherche à renouer avec la mémoire de sa mère récemment décédée (doublée par Geena Davis). La dramaturgie se déploie suivant un procédé d'évocation : chaque souvenir évoqué par la narratrice prend immédiatement forme sous les yeux du spectateur, se matérialisant dans l'espace virtuel. Ce dispositif décloisonne la linéarité du récit traditionnel : les séquences semblent s'entrelacer dans un flux mémoriel continu, juxtaposant différentes époques et situations, à la manière d'un collage pictural.

D'un point de vue technique, le projet s'appuie sur le logiciel *Quill*, un outil de peinture en réalité virtuelle développé par Oculus, qui permet de peindre et d'animer directement en trois dimensions. Cette méthode de création libère les artistes des contraintes traditionnelles de l'animation (modélisation, texturage, etc.) et introduit une forme d'écriture visuelle inédite. Les scènes du film émergent ainsi dans l'espace en réalité virtuelle tel un assemblage de coups de pinceau flottants, créant un univers onirique et immersif.

Du point de vue formel, *Dear Angelica* illustre les potentialités esthétiques de la réalité virtuelle en tant que médium d'avant-garde. À travers l'utilisation de peinture numérique, l'œuvre s'affranchit du réalisme inhérent au cinéma traditionnel et s'oriente vers une stylisation quasi expressionniste. Les couleurs vibrantes et la texture « peinte à la main » renforcent l'intensité émotionnelle du récit, tout en soulignant la subjectivité du point de vue de la protagoniste. La spatialisation du son, accompagnée de la performance sensible des comédiennes, contribue en outre à l'immersion du spectateur, qui n'occupe plus une position passive de récepteur, mais se voit investi du rôle d'observateur actif au cœur du monde virtuel.

Sur le plan historique et institutionnel, *Dear Angelica* fait partie d'une série de courts-métrages expérimentaux produits par *Oculus Story Studio*, un laboratoire artistique et technologique fondé en 2014.

⁸ Oculus Story Studio. (2017). *Dear Angelica*. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=7OTrarOSB5E>

Ce studio a soutenu divers projets visant à explorer et à définir le langage propre à la réalité virtuelle, contribuant ainsi à l'émergence d'un champ de recherche et de création à l'intersection du cinéma, de l'animation et des nouveaux médias. L'œuvre s'inscrit dans une démarche de recherche-crédation caractéristique des premiers temps de la narration en réalité virtuelle. Le but est d'interroger les possibilités d'immersion, de présence et d'interaction sensorielle tout en posant les bases d'une grammaire visuelle adaptée à ce nouveau format.

Enfin, d'un point de vue critique, le film a été salué pour son potentiel émotionnel et sa mise en scène novatrice. Il interroge la manière dont les souvenirs – et par extension, l'imaginaire – peuvent être retranscrits dans un espace virtuel. Plus globalement, il contribue à la réflexion sur la nature de la réalité virtuelle comme médium artistique : plutôt que de reproduire fidèlement le réel, *Dear Angelica* propose une esthétique onirique qui encourage la participation émotionnelle du spectateur.

4.5 L'influence du cinéma

Afin d'exprimer ce que j'ai ressenti, je prendrai comme exemples le film *La Cellule* et certaines œuvres de David Lynch. Ces références me permettent d'illustrer le dialogue possible entre bande dessinée et cinéma, et le caractère fusionnel qui en découle. C'est précisément ce type d'expérience que je cherche à recréer dans mon projet immersif en réalité virtuelle, que j'aborderai dans une section ultérieure. Puisque grâce à l'aspect immersif de mon projet, je désire reproduire le sentiment de malaise et non pas avoir une narration traditionnelle, mais symbolique comme je l'explique ci-dessous.

4.5.1 Le film *La Cellule*

La Cellule (Tarsem Singh, 2000) est un film tout à fait unique qui ne peut laisser indifférent et qui nécessite après le visionnage, j'oserais dire d'une certaine période de recul pour en apprécier toute la profondeur thématique. Il y a bien la trame narrative, mais elle me semble presque plus un prétexte pour nous faire visiter sans le savoir une galerie d'œuvres d'artistes comme moteur d'exacerbation émotionnelle. C'est bien en ce sens que ce film devient pour moi une référence artistique des plus importantes dans mon projet.

Les décors ainsi que les costumes stylisés nous plongent dans une esthétique surréaliste qui oscille entre la fascination et le malaise proprement organique. Ce mouvement exacerbe ce malaise puisque nous sommes continuellement poussés d'un extrême à l'autre, du beau vers le repoussant, de la douceur vers la violence, du rêve vers le cauchemar. Le film nous propose également ce thème qui m'est si cher, d'immersion dans l'esprit d'une personne.

Certaines œuvres présentes dans *La Cellule* ont été documentées. Je ne peux toutes les répertorier, bien malheureusement, car ma culture de l'histoire de l'art ne me semble pas suffisante pour faire le tour de la question.

L'influence du surréalisme me semble la plus évidente surtout au travers d'œuvres de Salvador Dali. Notamment avec des tableaux comme *La Persistance de la mémoire* où le corps est suspendu au ciel. Les facettes oniriques s'ajoutent au caractère déjà perturbant que le surréalisme peut, par moments, nous offrir en détournant les règles du monde tel le vertige dans l'absurde, le dépaysement ou le simple fait de se plonger dans un monde impossible.

Les références à Damien Hirst me semblent également d'une grande évidence avec les animaux dans le formol, comme la vache divisée. La manière dont les corps sont représentés dans des postures rigides qui nous donnent à penser le grotesque et la fragilité de la vie. Les corps de victimes suspendus et exposés dans un espace vide, objet de contemplation morbide.

Les peintures de Francis Bacon également trouvent un écho par ses corps déformés, emprisonnés et distordus. La chair devient un élément de fascination et de souffrance. Il me semble aussi avoir constaté que des éléments iconographiques religieux de la renaissance sont utilisés. Peut-être pour souligner la dichotomie entre la paix et l'horreur, le beau et la souffrance.

4.5.2 Le réalisateur David Lynch

Ce qui m'intéresse beaucoup chez Lynch, et qui rejoint d'emblée le contexte de mon projet, est cette notion de logique onirique et fragmentée qui nous laisse dans une ambiance sonore pour plonger dans des cauchemars éveillés. Surtout pour des œuvres comme *Rabbits*, *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Mulholland Drive* ainsi que *Twin Peaks*, autant de films qui savent habilement jouer avec

le réel et l'irréel pour créer une profonde anxiété et un malaise continuels qui nous laisse sur nos gardes à chaque instant.

Lynch excelle dans sa façon unique de créer des espaces où tout semble normal, mais où tout est finalement inexplicable. Les comportements absurdes, les silences, les attitudes sont autant d'éléments qui créent un décalage avec la réalité et où nous perdons nos repères. L'ambiguïté a créé une tension constante chez le spectateur. Nous finissons par ressentir une angoisse constante et inconsciente qui nous pousse à ressentir la même chose que les personnages. Le savant mélange du grotesque au quotidien à travers un visuel déformé et des détails de l'ordinaire qui se révèle étrange.

CHAPITRE 5

RÉCIT DE PRATIQUE

Ce récit de pratique témoigne de mon expérience de recherche-crédation, où la réalité virtuelle m'a permis de dépasser la simple contemplation pour créer un espace immersif capable de transmettre des émotions, de susciter des réflexions et d'ouvrir un dialogue intime avec le spectateur. De plus, mon expérience à construire une œuvre immersive qui atteint son objectif principal, c'est-à-dire, offrir un moment où l'art dépasse les barrières matérielles afin de devenir un vecteur de communication efficace.

Dans le cadre de mon projet, qui explore les spécificités d'un processus de création en réalité virtuelle immersive et son impact sur l'appréciation esthétique en arts visuels (voir le sujet), le récit de pratique vise à répondre à plusieurs enjeux importants.

- Décrire les choix artistiques qui m'ont guidé tout au long de la création de l'univers esthétique.
- Montrer comment la réalité virtuelle et la narration inspirée à la fois de la bande dessinée et du cinéma peuvent se combiner pour transformer l'expérience esthétique.
- Contester la place du spectateur-acteur (ou « spectateur », pour reprendre l'expression de Benjamin Hoget, 2018) au cœur de l'expérience immersive.
- Alimenter une réflexion sur l'équilibre entre durée, intensité, narration (toute particulière à la réalité virtuelle), et l'implication du spectateur peut avoir un impact sur cette matière qu'est la réalité virtuelle.

Ainsi, ce ne sera pas simplement un retour chronologique sur les étapes de conception du projet, mais également la manière de comprendre et de concevoir cette hybridation de médium où se croise l'art visuel, la narration non linéaire, la technologie immersive et les références esthétiques qui m'habitent.

5.1 Comment se construit l'artiste

Avant de présenter le récit de pratique, il est important de décrire ce que le spectateur verra dans l'expérience en réalité virtuelle. Cette introduction permet de situer l'action et de donner les repères visuels nécessaires pour comprendre le déroulement de l'œuvre.

Inspiré de l'univers que crée David Lynch dans des films tel *Eraserhead* (1977) ou *Rabbits* (2002), j'ai voulu proposer dans ce projet un monde où le réel et le rêve se confondent, où le non-dit et le malaise deviennent des langages à part entière.

Mais au-delà de cette atmosphère onirique, l'expérience que je propose s'inscrit aussi dans la lignée du film *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983), où l'on explore la possibilité d'entrer littéralement dans l'esprit d'un autre. Le spectateur devient alors un visiteur de mes pensées, témoin de mes images intérieures, de mes souvenirs et de mes influences. Ce projet agit ainsi comme un lien entre la conscience de l'artiste et l'expérience sensorielle du public.

En suivant cette narration, il sera possible de suivre mon parcours d'artiste, depuis l'enfance jusqu'à aujourd'hui. Ce voyage intérieur explore les sources d'inspiration, tant populaires que profondes, qui ont façonné ma sensibilité et nourri mes références visuelles et émotionnelles. C'est une traversée qui va de l'éclatement de la mémoire à la reconstruction d'un univers personnel, pour culminer, en épilogue, dans une galerie virtuelle qui témoigne de l'endroit où j'en suis actuellement dans ma démarche artistique.

Ma narration se déploie en trois phases distinctes qui structurent à la fois le parcours de l'œuvre et celui de ma démarche personnelle.

1. **L'éclatement de la mémoire** : cette première phase confronte des fragments du passé et du présent. Les images s'entrecroisent, dessins, vieilles peintures, œuvres récentes, mêlées à des musiques et des photographies évoquant mes souvenirs d'enfance jusqu'à mon parcours universitaire en art. Le tout forme un véritable maelström visuel et sonore, où la mémoire se disloque avant de se recomposer avec les sources d'inspiration.
2. **Les sources d'inspiration** : cette seconde phase met en lumière les influences majeures qui ont façonné mon regard d'artiste. On y retrouve la bande dessinée, le film d'animation *La Planète sauvage* (René Laloux, 1973), ainsi que les univers singuliers de Zdzislaw Beksinski, H.R. Giger et David Lynch. Ces références, à la fois esthétiques et émotionnelles, constituent les fondations de mon imaginaire visuel.
3. **L'épilogue en galerie** : cette dernière phase agit comme la conclusion du parcours. Elle représente le moment de recul, celui où la vie et la création se rejoignent pour donner sens à

une démarche. La galerie virtuelle devient alors un espace de synthèse, une manière d'exposer non seulement les œuvres, mais aussi l'évolution intérieure qui les a rendues possibles.

5.2 Les premiers pas

Dès les premiers temps que j'ai consacrés à la réalisation de mon prototype, j'ai eu un biais technique. Malgré mes aspirations esthétiques et artistiques, la technique est venue rapidement parasiter mes ambitions. Afin de créer une immersion, je me suis trop rapidement dirigé vers des outils que je ne maîtrise que partiellement, comme *Unreal*, *3D Vista* et plusieurs autres du même acabit, des logiciels orientés beaucoup trop vers le jeu vidéo. Ces premiers essais m'ont toutefois permis d'évaluer la faisabilité du projet et surtout de comprendre que la technique ne doit pas orienter ma création au détriment de l'expérience. Certains essais étaient trop lourds techniquement, ce qui risquait de nuire à l'expérience. Cette prise de conscience m'a poussée à m'interroger sur son rôle et sur la question suivante : la technique peut-elle se nuire à elle-même et justement en écraser mes intentions artistiques? Lorsque la technique domine, elle risque de réduire la portée esthétique du projet. À partir de là, la question est apparue évidente : comment utiliser la technique comme vecteur plutôt que comme finalité?

Les lectures portant sur le rôle de l'improvisation au cinéma (François Harvey, 2021), m'ont permis d'intégrer l'ouverture à l'inattendu, comme dimension essentielle du processus plutôt que de les considérer comme des échecs, j'ai fini par les intégrer et les concevoir comme de la matière première, tout comme peut l'être le fusain, la terre, la peinture. Tout cela étant devenu des moments de questionnement qui peuvent enrichir la création. Tout comme les aspérités sur du papier, j'ai décidé que ce ne sera plus un combat, mais une occasion d'utiliser ses limites et ses caractéristiques propres pour en faire un médium véritablement artistique. Les limites deviennent alors des occasions de faire émerger des pistes créatives. Ce déplacement méthodologique témoigne d'une expérimentation technique et pensée comme une ressource esthétique. Les improvisations se retrouvent à être des stratégies, des intentions et même des hypothèses reproductibles que d'autres créateurs peuvent appliquer.

Mon objectif a donc évolué vers la définition d'un projet centré sur l'esthétisme afin d'éviter les dérives d'une logique vidéoludique. L'improvisation s'est imposée comme stratégie pour maintenir l'expérience vivante et stimuler l'attention. La souplesse narrative (fragmentation et improvisation)

favorise la vitalité de l'expérience immersive. En ce sens, la méthode processuelle articule les expérimentations techniques en cycles successifs, où chaque itération affine les choix esthétiques et oriente la construction de l'œuvre. Pour la suite, il s'agit de définir clairement le projet comme une expérience d'immersion esthétique, ancrée dans les langages de la bande dessinée et du cinéma (Eric Filion, 2019). L'enjeu consiste à permettre au spectateur de comprendre l'œuvre sans être happé par sa complexité technique, tout en modulant son degré d'implication afin d'éviter que le dispositif ne glisse vers une logique de jeu vidéo.

5.3 Développement narratif et esthétique

Plutôt qu'une narration linéaire, j'ai choisi une structure fragmentaire inspirée de la mémoire humaine, où les scènes en réalité virtuelle fonctionnent comme des « cases immersives ». Chacune représente une bulle de l'univers.

J'ai adopté le concept de « lectacteur » (Benjamin Hoguet, 2018) selon le concept de l'auteur où le spectateur est un observateur intégré. Comment devrais-je maintenant créer un modèle scénaristique intéressant et cohérent? L'élément de la construction du scénario fut un véritable obstacle dès les premiers temps. De prime abord, j'ai eu de l'intérêt à utiliser une arborescence, mais comme je ne désire pas travailler sur une structure du type jeu vidéo, cette fonctionnalité fut rapidement écartée.

Le cinéma impose une temporalité très stricte qui ne peut convenir à chacun des besoins du concept, mais je dois dire qu'il est une forte source d'inspiration, et ce, tout simplement pour des raisons pratiques. J'ai mis au point un prototype narratif hybride et sa méthodologie tout en l'adaptant avec des précisions sur la scène, les images et le déroulement du scénario (voir annexe 1). Pour la narration, j'ai principalement repris les principes du cinéma et de la bande dessinée. En effet, la juxtaposition spatiale en bande dessinée, comme j'ai pu le constater lors de mes lectures, embrasse une page entière du regard, choisir l'aller d'une case à l'autre ou de revenir en arrière. Toutefois, mes tests ont démontré que la rigidité d'un scénario linéaire est incompatible avec la grammaire de la réalité virtuelle.

Je dois convenir qu'il est important de le voir comme une carte du monde immersive où le spectateur peut se tourner à 360 degrés et choisir ce qu'il veut regarder. Ce qui met indubitablement en exergue qu'il peut ainsi manquer des événements importants ou bien des textes importants pour la

compréhension de la suite de l'histoire. Comme mentionné lors du cadre théorique, c'est une notion inhérente à la grammaire de la réalité virtuelle qu'il faut accepter comme créatrice.

À la lumière de ce processus, il est maintenant plus clairement défini qu'il n'est pas possible d'orienter pleinement le spectateur en le balisant de la même façon qu'un film. Alors, comment orienter subtilement le regard? Comme je suis toujours dans un concept de prototype et non d'un produit conçu comme complètement abouti, j'ai fait le choix d'une succession de cases fragmentées par la narration et qui rappellent à la fois la bande dessinée, mais placée dans un environnement de réalité virtuelle, donc d'un environnement à 360 degrés qui explore le même choix esthétique. Le choix d'exploration du regard n'est pas fixé (tout dépendant de la curiosité du spectateur), mais il est à noter qu'il subsiste une certaine narration. Une sorte d'hybride entre la bande dessinée, le cinéma, l'exposition en galerie et peut-être même une touche de théâtre-cinéma comme Aronofsky l'a fait sur *La Baleine (The Whale, 2022)*.

Il est ainsi possible de progresser dans une narration non linéaire. Pour moi, clairement, la fusion de ces outils permet de s'extraire d'une réflexion en boucle et de vieux paradigmes. Je considère ne pas avoir encore trouvé la panacée. Cependant, je crois avoir tout de même une piste intéressante qui mérite une démarche d'exploration particulière.

5.4 Expérimentations artistiques dans la technologie

La base du projet repose sur des dessins et montages photo représentant mes influences artistiques. Ces images ne sont pas de simples illustrations, mais la matière première de l'expérience immersive, inscrites dans une tradition de peinture digitale et de composition visuelle. Transposées en réalité virtuelle, elles doivent conserver et amplifier leur intensité esthétique. Il importe également de garder à l'esprit que, même transposée en réalité virtuelle, la narration issue de la bande dessinée doit constituer le cœur de l'enjeu méthodologique de l'expérience immersive. Leur rôle est ainsi de poser les fondations d'un univers qui, une fois transposé en réalité virtuelle, doit conserver sa force artistique initiale et même la transcender. Ce qui, à la lumière des commentaires recueillis, est une composante importante et significativement atteinte du projet.

En lien avec mes lectures et afin de garder la profondeur et surtout pour garder le sens de l'expérience vécue comme vivante, transformatrice et en vue d'atteindre le flow (Mihaly Csikszentmihalyi,

1990) pour le spectateur (équilibre entre défi, confort et immersion totale), j'ai volontairement refusé les mouvements de caméra. Un choix décisif, car mon intention était d'éviter toute expérience de cybercinétose (nausée, inconfort, désorientation) chez l'observateur comme j'en avais fait moi-même l'expérience avec *Dream of Dali* par exemple. J'ai donc privilégié une caméra fixe avec un déplacement visuel plus proche du naturel de déplacement de la tête autour du centre de gravité qui est le spectateur. J'ai simplement ajouté des animations et des mouvements internes à la sphère virtuelle, mais jamais de déplacement simulé par une caméra.

Cette décision, loin de réduire l'immersion, permet au contraire de concentrer l'attention sur l'univers visuel, artistique et sonore. L'observateur se trouve enveloppé par les images, mais son corps virtuel reste stable, ce qui facilite la contemplation et l'implication esthétique.

J'ai étendu mon processus d'expérimentation esthétique sur plusieurs mois. Après plusieurs tests impliquant de nombreux dessins et montages photographiques. Cette information est importante, puisqu'il est crucial de prendre conscience que pour un prototype, cela démontre que mes expérimentations ne se contentent pas d'explorations technologiques et abstraites. Le projet s'est construit sur une pratique régulière, soutenue et progressive, où chaque dessin, chaque test, constituait une étape vers le prototype immersif.

Par moments, je dois le reconnaître, le résultat est une hybridation esthétique qui incarne une dimension artistique très personnelle et ancrée de plain-pied dans mon style et mes références esthétiques. L'utilisation du logiciel *After Effects* a clairement été choisie pour mon contrôle de cet outil. Un choix différent peut entraîner vers un chemin plus tortueux et des embûches techniques qui nuisaient nettement aux objectifs narratifs et de création. Ces choix sont à considérer afin de rester fidèles aux intentions initiales d'utiliser la technologie non comme une fin, mais comme un vecteur d'expérience esthétique, au service de l'émerveillement et du contemplatif.

C'est ainsi que j'ai constaté qu'atteindre une bonne compréhension d'un processus de création artistique et ses spécificités en réalité virtuelle est fondamental pour atteindre un impact immersif sur l'appréciation esthétique qu'un observateur peut avoir.

5.5 La grammaire comme repère

La théorie de Benjamin Hoguet (2018) sur la grammaire de la réalité virtuelle a constitué un repère important tout au long de ma progression dans mon projet. J'ai rapidement dû constater que cette nouvelle matière n'est pas une simple extension du cinéma et de la bande dessinée qui restent mes principaux référents. La réalité virtuelle obéit à ses propres règles, mais il est nécessaire de comprendre que toute forme de narration comporte son lot d'obstacles.

La nécessité de penser mon prototype sur les trois axes du temps, de l'espace et le rôle du spectateur, représente un défi quotidien. Je crois bien que l'image et l'espace, c'est l'aspect le plus simple à bien maîtriser. Cependant, il est important dans ce type de projet, de considérer que le temps, en réalité virtuelle, ne se vit tout simplement pas comme au cinéma. Deux minutes en réalité virtuelle peuvent rapidement devenir interminables si le concept tombe à plat. Comment susciter l'intérêt de l'observateur et garder son attention tout au long de ce qui lui a été offert ? Du moins en lien avec mon intérêt pour une narration et une atmosphère plus proche de Lynch qui occupe une place très particulière pour moi. Son style de cinéma a effectivement eu une influence particulièrement avec le style d'atmosphère que je veux intégrer, mais aussi en lien avec une narration fragmentée, onirique et dérangement. Contrairement à d'autres récits, mon désir est de développer une logique de rêve éveillé. Un lieu où les repères temporels, les comportements et la continuité du récit sont volontairement brouillés.

C'est ainsi que j'ai constaté qu'un fond noir permet de démontrer à quel point cela créer un vide visuel pouvait accentuer la perception de la durée et réduire l'impact narratif. Afin d'obtenir un engagement complet du spectateur, je ne peux que constater que nous ne pouvons en rester là. C'est pour ajuster cet état de fait que j'ai remplacé ce vide par des « fonds visuels » animés et qui font entièrement partie du contexte artistique. J'ai pu constater une meilleure captation de l'attention et une expérience temporelle plus fluide et nettement plus engageante.

Enfin, je devais aussi prendre en compte le risque du « spectateur fantôme », ce qui devenait un obstacle certain pour l'immersion et l'état du *flow* dont je voulais m'approcher. L'idée même d'un narrateur m'est venue comme une sorte de guide informel, comme Virgile dans la *Divine Comédie*. Un personnage qui me représenterait symboliquement et qui permettrait une cohérence émotionnelle pour éviter que le spectateur ne se sente isolé ou exclu du récit. Un spectateur dont la présence est reconnue.

Ces observations amènent à une règle méthodologique : la narration immersive doit combiner un guidage implicite (visuel, sonore, narratif) et une liberté perceptive pour maintenir l'engagement du spectateur. Cela doit se traduire par la conception d'éléments de repères intégrés à la diégèse. Ce qui oriente l'observateur sans toutefois imposer une linéarité contraignante.

5.6 De la technique au sensible

Dans le domaine du cinéma, il y a une expression bien connue : *KISS (Keep it Simple and Stupid)*. Ce qui signifie en bref de se garder loin de la complexité superflue dans un système de communication. Mon processus a progressivement déplacé son centre de gravité vers une recherche d'attention accrue et sensible. Si la menace de la surenchère technique risque de dissoudre l'intention artistique, la simplification volontaire ouvre à contrario vers un espace de liberté pour le spectateur. En rejoignant John Dewey (1934), l'expérience esthétique se définit moins pas la perfection technique que par l'intensité de l'interaction entre œuvre et observateur.

La véritable finalité de ma recherche-crédation n'est pas de démontrer la puissance de la réalité virtuelle en tant qu'outil technique, mais bien d'explorer son potentiel esthétique et sensible. En d'autres termes, l'important n'est pas que le rendu soit parfait, mais que le spectateur puisse vivre une expérience esthétique, riche, engageante et transformante.

En plaçant le sensible au centre, je rejoins l'idée de John Dewey (1934) selon laquelle l'art est avant tout une expérience vécue. Ce n'est ni la matière, ni l'outil qui importe, mais bien l'intensité de l'interaction entre le spectateur et l'œuvre. Je crois également beaucoup plus aujourd'hui que la simplification permet d'atteindre plus efficacement l'état du *flow*. Il est important de constater, au fil des expérimentations, qu'une technique trop proche du jeu vidéo ou nécessitant trop de concentration ne peut que disperser l'attention. À mon sens, un dispositif plus simple et fluide favorise l'immersion plus prolongée. Ce qui a été démontré par les retours commentés que dont j'ai fait le résumé.

C'est également un choix qui m'a amené à porter une attention particulière au confort. Les images doivent être enveloppantes, mais non saturées, le fond sonore immersif, mais non agressif. Le spectateur doit avoir l'opportunité d'explorer chaque fragment de mémoire (histoire) à son rythme, sans être dérouté par des artifices techniques ou un stress dû à l'utilisation non désirée du dispositif (comme dans un jeu

vidéo). Le sens symbolique de chaque fragment plutôt que de distraire doit donner matière à réflexion. Ça ne doit pas devenir un divertissement, mais un retour à l'essentiel. Ce ne sont pas les prouesses techniques qui marquent le spectateur, mais la charge émotionnelle de l'expérience, comme le syndrome de Stendhal.

5.7 Progression des éléments de conception visuelle

Pour mon projet, les éléments visuels à montrer visaient principalement à soutenir mon propos qui est en plusieurs étapes. L'introduction devait démontrer une phase d'éclatement du cerveau et de la mémoire. Je la désirais plus chargée, de son, de musique et d'images afin de représenter un brusque éclatement du cerveau et une représentation symbolique de la fragmentation de la mémoire. Dans un second temps, l'idée était de guider le spectateur à travers un parcours visuel vers différentes étapes des influences qui conduirait à la contemplation d'une galerie virtuelle.

Voici certaines des étapes de conception visuelle et des éléments intéressants à montrer pour suivre le développement du processus.

Dans ma première version, la scène d'ouverture ne devrait être qu'un livre qui s'ouvre et nous entrions. Peut-être un peu trop « Fanfreluche m'a raconté » (Émission de télévision pour enfants. Société Radio-Canada, 1980–1982). Cette idée n'est restée que dans une image d'introduction. J'ai cependant gardé le concept de livre avec certaines animations dans l'éclatement de la mémoire du prologue.



Figure 4 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Également dans le même ordre d'idée, je devais avoir une caméra qui orbite sur une station polaire représentant le pavillon des arts où j'ai étudié. Une sorte de fusion entre la réalité et la station polaire dans le film *The Thing*. Cette idée ne fut gardée que comme une animation parmi les autres dans le prologue.

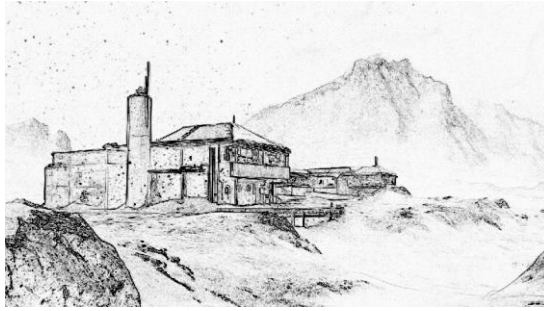


Figure 5 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.



Figure 6 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Dans mon prologue, je prévoyais également avoir une image qui représente un studio d'artiste. Ce concept fut à l'origine de mon idée du studio de l'épilogue. Mon idée du narrateur devait initialement être faite par une représentation symbolique de moi il y a 30 ans avec un casque de réalité virtuelle dont l'esthétique est issue du film *Videodrome* (David, Cronenberg, 1983). J'ai gardé ce concept pour les scènes importantes, mais j'ai eu, pendant un temps l'idée d'avoir un lapin blanc comme narrateur. L'idée m'était venue en lien avec Alice au pays des merveilles, mais aussi surtout le lien qui en était fait dans le film *Matrix*. J'ai repris le concept du lapin pour les plans qui présentent les chapitres.



Figure 7 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

L'idée de cette scène devait représenter un moment dans le passé lorsque j'étudiais à l'université, mais avec un dessin plus ressenti. Comme j'aime bien les anachronismes, j'aimais l'idée qui est restée simplement comme image du prologue.

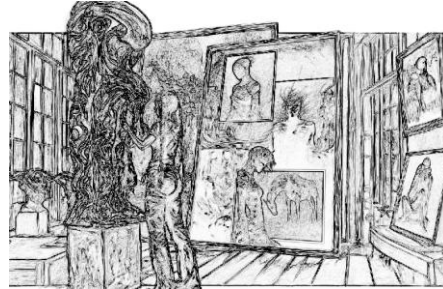


Figure 8 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Cette scène, je l'ai reprise plus tard, mais elle devait représenter un cours d'art avec une de mes images ressenties, mais avec plusieurs étudiants et un enseignant comme personnages de la scène.



Figure 9 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

La scène suivante devait me représenter dans un environnement qui contenait plusieurs influences importées. Je n'ai gardé l'idée que pour une brève image dans le prologue.



Figure 10 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Mon dernier croquis préparatoire devait montrer une scène qui intègre encore plusieurs idées et représentants des influences importantes pour moi. J'ai gardé l'idée de l'image pour une scène expliquant l'importance de la bande dessinée dans ma vie.

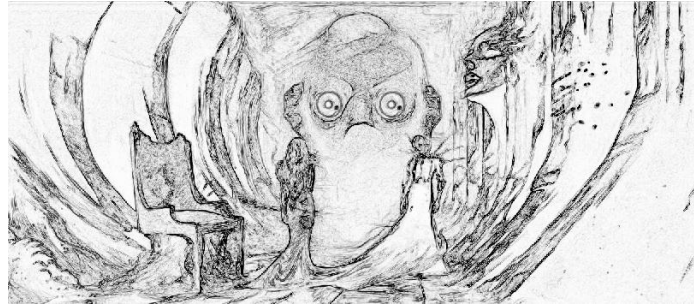


Figure 11 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Par la suite, j'ai réussi à conceptualiser de belle façon mon approche du visuel dans mon projet. J'ai fait beaucoup d'images tests que je n'ai jamais utilisées. Ci-dessous, la première version du prologue. Mais pour cette scène, j'ai probablement dû en confectionner 20 avant d'avoir ce que je cherchais. De plus, ce fut la scène la plus complexe à réaliser et à intégrer correctement.

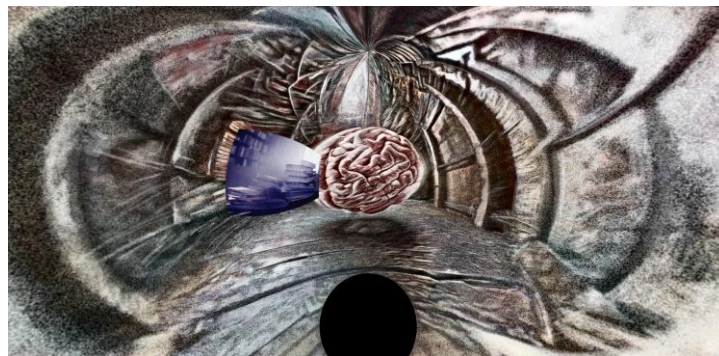


Figure 12 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Voici la scène dans une version plus proche de l'image finale telle que vue dans la réalité virtuelle.

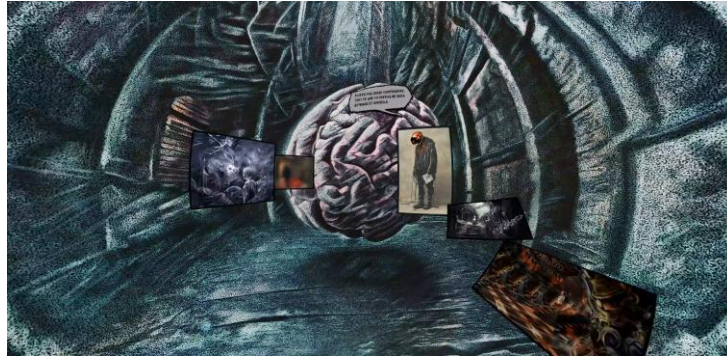


Figure 13 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Pour la suite je voulais plonger le spectateur dans un environnement cyberpunk en guise d'introduction. En voici quelques versions qui ne furent pas retenues.



Figure 14 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.



Figure 15 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.



Figure 16 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

J'ai préféré garder un style plus proche de moi et de ce que j'aime dessiner habituellement. Même si, je dois le reconnaître, pour mes décors et mes environnements, je préfère faire un montage photographique avec des éléments de dessins. Je n'aime que très peu dessiner des décors, ce qui explique nécessairement mon approche.



Figure 17 : Dessin et montage photographique du projet, dessin personnel de l'auteur.



Figure 18 : Dessin du projet, dessin personnel de l'auteur.

Pour l'environnement représentant Beksinski et Giger, ce fut plus simple. Je savais exactement ce que je voulais montrer. Ce fut plus compliqué pour l'animation que je voulais non destructrice de mon dessin initial.



Figure 19 : Montage photographique et composition infographique du projet, composition personnelle de l'auteur.



Figure 20 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.



Figure 21 : Esquisse préparatoire du projet, dessin personnel de l'auteur.

Pour représenter mes influences de bande dessinée, ce fut plus complexe. J'ai fait plusieurs tests avant d'avoir un résultat satisfaisant. Je voulais surtout montrer le film d'animation la Planète sauvage. Cependant, ce ne fut pas simple et j'ai bien peur de ne pas y être vraiment parvenu.



Figure 22 : Composition finale du projet, dessin personnel de l'auteur.

Pour la scène portant sur David Lynch, je voulais faire simplement un montage photo d'une pièce qui semblait tout droit sortie de *Twin Peaks*, mais avec une certaine référence à *Rabbits* et une atmosphère proche de son style. Le son pour cette scène était pour moi particulièrement important pour faire vivre cette atmosphère ainsi que certains autres éléments visuels nécessaires. J'ai écrit du dialogue pour ce niveau, mais je trouvais que l'ensemble fonctionnait mieux sans narration. Les lapins, la chanteuse digne de *Blue Velvet*, la porte qui se ferme, les rideaux et le plancher de *Twin Peak*, les rires lorsque le narrateur se tord de douleur.



Figure 23 : Montage photographique préparatoire du projet, composition personnelle de l'auteur.



Figure 24 : Montage photographique préparatoire du projet, composition personnelle de l'auteur.

Pour l'épilogue dans la salle d'art, je n'ai pas voulu trop en faire. Un montage photo simple avec un peu d'animation afin de montrer une approche de galerie. J'ai fait peu de versions pour cette scène.



Figure 25 : Montage photographique préparatoire du projet, composition personnelle de l'auteur.

Voici en guise de conclusion une image d'After Effects avec le montage de la scène finale avec l'ensemble des scènes.

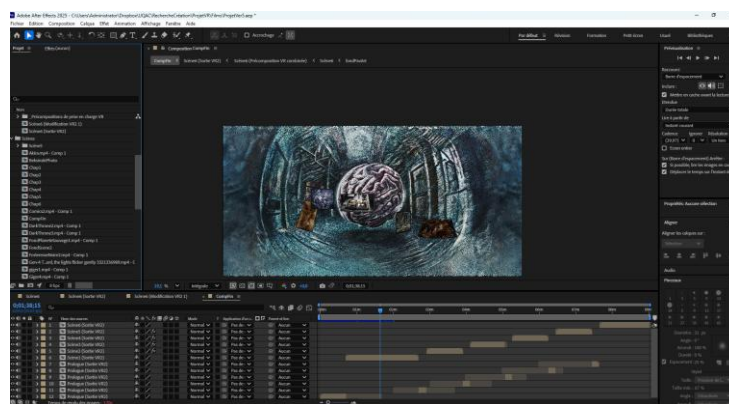


Figure 26 : Capture d'écran du projet

5.8 Transformation de ma pratique

Au terme de ce processus, je constate que ma pratique artistique a subi une transformation profonde. Au commencement de mon projet, il y a deux ans, je considérais la réalité virtuelle avec un regard marqué par la technique : comment obtenir les meilleures images, quel logiciel utiliser, comment optimiser les rendus. Mais progressivement, ce rapport à la création a évolué vers une approche où l'essentiel réside dans le sensible.

Cette évolution rejoint directement mes choix méthodologiques. En renonçant à la surenchère technique, j'ai découvert que la simplification volontaire ouvre un espace de liberté beaucoup plus riche pour le spectateur. Les images, moins saturées d'effets, gagnent en lisibilité et en intensité émotionnelle.

Je comprends mieux maintenant que l'expérience esthétique est avant tout une expérience vécue, où l'œuvre existe dans l'interaction avec le spectateur. De même, la théorie du *flow* de Mihaly Csikszentmihalyi (1990) m'a guidé pour concevoir des environnements immersifs capables d'induire une concentration totale et prolongée, sans distractions inutiles et sans fatigue cognitive.

Cette transformation méthodologique s'exprime dans des choix précis comme la simplification des dispositifs, l'attention au confort perceptif et la recherche d'intensité émotionnelle. En ce sens, mon rôle dépasse celui de créateur d'images. Elle consiste désormais à sculpter des expériences sensibles. Je ne suis plus seulement dessinateur ou concepteur visuel, mais un metteur en scène d'immersion esthétique, où chaque choix technique, narratif et visuel est orienté vers l'expérience vécue par le spectateur.

CONCLUSION

En somme, cette recherche confirme que la réalité virtuelle constitue un dispositif fécond pour générer des expériences esthétiques immersives, signifiantes et engageantes, et surtout un terrain de création dans lequel je me reconnais pleinement. En articulant rigueur méthodologique, sensibilité artistique et technologies immersives, le projet m'a permis de concevoir des œuvres qui ne se contentent plus d'être regardées, mais qui sont réellement vécues, habitées, traversées. Cette dimension expérientielle rejoint directement mon rapport à l'art, où l'émotion, l'attention et la présence comptent davantage que la démonstration ou la performance technique.

Ce mémoire ne marque donc pas une fin, mais plutôt un point de bascule. Il m'a permis de clarifier une posture, d'identifier un langage immersif qui m'est propre et de mieux comprendre comment favoriser des états d'engagement soutenus, proches du flow, où l'attention se maintient sans contrainte. J'ai aussi appris à laisser une place plus grande au spontané, à l'imprévu, à ces moments où quelque chose fonctionne sans que tout ait été entièrement planifié. Ce sont souvent ces instants-là, fragiles et difficiles à provoquer, qui génèrent le plus fort sentiment d'émerveillement, autant chez le spectateur que dans mon propre processus de création.

Dans l'après-mémoire, mon intention est de poursuivre cette exploration en approfondissant des dispositifs où la technologie devient de plus en plus transparente, presque silencieuse, au profit de l'expérience vécue. Je souhaite continuer à créer des espaces immersifs où le spectateur peut ralentir, se perdre un peu, s'étonner, et renouer avec une forme de présence sensible. Cette recherche m'a confirmé que l'émerveillement ne naît pas de l'accumulation d'effets, mais de la justesse des relations entre le rythme, l'espace, la narration et l'attention.

L'après-mémoire s'ouvre ainsi comme un champ d'expérimentation élargi, nourri par les acquis de cette recherche-crédation, mais aussi par le désir de préserver ce qui fait la force de l'expérience artistique comme la surprise, l'émotion et la possibilité, toujours renouvelée, de vivre quelque chose qui échappe partiellement au contrôle. C'est dans cet équilibre entre intention et lâcher-prise que je souhaite inscrire la suite de ma pratique artistique.

ANNEXE I : SCÉNARIO EXPÉRIMENTAL

Prologue :

Une fièvre lente qui imprime des ombres sur la rétine.

Si vous mettez le casque, les murs se souviendront pour vous. Vous entrerez dans les zones où l'intime devient décor, et le décor devient témoin. Laissez vos certitudes à la porte : là où nous allons, elles ne survivront pas.

Vous n'êtes pas censé comprendre. Seulement écouter. Quand le rideau s'ouvrira, il sera déjà trop tard.

Scène ouverture : 2 minutes

Musique : Mix des trames sonores.

Fondu au noir

Case 1 : Le bruit (télévision), se terminant avec un trait blanc horizontal.

Case 2: Intro/Intro1a et Intro1b

Case3: PavArt/TheThing

Case4 : PavARt/Akira

Case5 : La photo du pavillon des arts (UQTR), la photo se désintègre.

Case6 : Intro/Ouverture1

Case7 : Scène Livres Sora/DarkThrone2, DarkThrone3, ForteresseNoire1, ForteresseNoire2

Case8 : Intro/Œil

Protagoniste

Tu n'es pas censé comprendre.

Tout ce que tu verras ne sera qu'image et symbole.

Fondu au noir.

Scène 1 : Int-bibliothèque-sombre (FondBiblio1)

Des murs recouverts de livres jusqu'au plafond.

Case : Perso/perso1 et perso2

Protagoniste

Les livres qui vivent n'oublient jamais. Chaque page que tu ouvres est une porte.

Case : Perso/perso5

Narration : « *J'ai toujours cru qu'un jour, quelqu'un ouvrirait un de mes souvenirs. Pas les cases, pas les bulles... mais ce que je n'ai jamais osé dire autrement.* »

Ce silence entre deux dessins, ce soupir qu'on glisse entre deux œuvres. Mes amours esquissés à demi, mes sentiments noyés dans l'encre noire, mes absences plus fortes que tous les dialogues.

Chaque trait maladroit, chaque rature... ce sont mes vérités, celles qu'on ne publie jamais. Celles qu'on dessine pour ne pas hurler.

Suite de la trame sonore de l'introduction.

Fondu au noir.

Scène 2 : Introduction : Ruelle déserte – nuit (FondRuelle1 à 3)

Un orage dans une rue, le soir. Vue subjective de la rue. Des éclairs et un peu de pluie.

Le Protagoniste arrive. Il regarde le protagoniste (vers la caméra RV).

Protagoniste (il approche vers la caméra RV)

Et si tu es là, maintenant, c'est peut-être que tu as trouvé un de ces souvenirs.

Alors, entre. Mais sache que tu ne verras pas une histoire. Tu vas marcher dans mes souvenirs....

Et parfois, les souvenirs ne savent pas mentir.

Vous êtes prêt ? C'est maintenant ou jamais. Il n'y aura pas de retour en arrière.

Case : Intro2/Intro3

Protagoniste

Vous voulez vraiment savoir, n'est-ce pas ? Ce qu'il y a vraiment au fond.

Laissez vos certitudes, là où nous allons, elles ne survivront pas.

Fondu au noir.

Scène 3 : Ext-paysage indéfinissable (FondBek et Giger)

Protagoniste

Tu veux continuer ?

Tu veux voir qui se souvient de toi ?

La tristesse de l'échec, ce n'est pas d'avoir perdu, mais de n'avoir jamais su ce que ça aurait pu devenir.

Un bruit de cœur et une musique jazz/mystérieuse.

Case : ScènesTableaux/Tab1 à Tab5

Case : RefBD/RefBek1

Case : PavArt/RefBek2 La lumière est sombre.

Protagoniste

Un lent glissement qui s'effrite dans la fatigue.
Les idées qui traversent la nuit pour mourir au matin.

Case: Perso/Perso3

Case: RefBD/RefGiger1 et 2

Case : ScènesTableaux/TabRefGiger1

Scène 4 : Planète sauvage et BD : Ext-Scène onirique (FondPlaneteSauvage1)

La lumière vacille. Des images se déplacent de haut en bas avec des images de bande dessinée.

Case : RefBD(RefBD1 à 3

Case : PavArt/PavArtD1 et D2

Protagoniste

C'est ici que les souvenirs viennent mourir.
Ils sont restés et ont grandi seuls.
Chaque nuit tu récupères des morceaux.
Ils s'éparpillent abandonnés par le vent d'un monde intérieur.
Les failles entre les lignes.
Une page blanche d'où s'élève une Planète sauvage.
Une frontière de solitude.

Scène 5 : Lynch : Int-salle rouge.

La pièce est vide. Un canapé est au centre entouré de rideaux rouges, le sol est en carrelage. Une lumière grésille au plafond.

Case : SceneLynch/Lynch1-3

Protagoniste

Ce que tu diras ici sera dit ailleurs.
Ce n'était pas le bon jour pour venir.
Il m'avait dit que le rideau ne devait jamais être ouvert.
Il ne faut pas parler de ça.
Je me demande si quelqu'un regarde.
Le vent souffle de l'intérieur.
Je crois qu'il y avait du bruit. Il est déjà trop tard.

Scène 6 : Int-salle d'art- pavillon d'université.

La salle d'art est vide. Pas de bruit, juste une ambiance sonore et de la brume.

Plusieurs toiles et des chevalets avec des peintures un peu partout dans des cases actives.

Case : PavArt/PavArt(1-4)

Case : PavArt/PavArtB(1-3)

Protagoniste

Il y a eu des rêves ici. Des rêves à la peau fine.

Les rêves sont venus avec des croquis et des illusions plein la tête.

Ils ont peint et sculpté leurs nuits sans sommeil.

Mais les murs se souviennent des vestiges comme un écho des artistes disparus.

Mais leurs souvenirs ont moisi dans les murs.

Et maintenant, ils chuchotent, ceux et celles qui voulaient changer le monde avec un pinceau.

Tu vois ici, les phrases interrompues ou les gestes retenus.

Case: Perso/perso4

Case: Tabs2025

Protagoniste

J'ai oublié... j'ai tout oublié ce que je voulais dire.

Les œuvres se désintègrent et l'artiste quitte la salle.

Fondu au noir.

Fin

Valider avec Gaël pour la bonne version.

BIBLIOGRAPHIE

- Allcoat, D. (2018). Learning in virtual reality: Effects on performance, emotion, and engagement. *Research in Learning Technology*, 26. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2140>
- Anna Dream Brush. (s.d.). Anna Dream Brush [Chaîne YouTube]. YouTube. Récupéré le 8 novembre 2024 de <https://www.youtube.com/c/AnnaDreamBrush>
- Antaya, P. (2005). Utilisation des éléments formels de la bande dessinée au cinéma [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Chicoutimi]. Université du Québec à Chicoutimi.
- Aurelia, S. (2022). Immersive technology in smart cities (pp. 1-27). Polytechnic Institute of Viana do Castelo.
- Baribeau-Marchand, M. (2023). *L'art de l'infra-ordinaire comme geste du réenchantement* (Mémoire de maîtrise ès arts, Université du Québec à Chicoutimi).
- Bastien, L. (2017, 24 août). Comment la réalité virtuelle transforme la bande dessinée. *Réalité-Virtuelle.com*. <https://www.realite-virtuelle.com/bd-vr>
- Bilal, E. (1980). *La foire aux immortels* [Tome 1 de la trilogie Nikopol]. Paris : Les Humanoïdes Associés.
- Bouffard, L. (2017). Le point sur le *flow*. *Revue québécoise de psychologie*, 38(1), 65-81.
- Brigaud, E. (2021). Quels apports de la réalité virtuelle à l'apprentissage ? L'art comme domaine d'investigation. *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, 28(2), 91-115.
- Carrozzino, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*, 11, 452-458.
- Caza. (1982). *Scènes de vie de banlieue*. Paris : Futuropolis.
- Charsil, E., & Others. (2011). Active and passive contributions to spatial learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 19, 1-23.
- Cronenberg, D. (Réalisateur). (1983). *Videodrome* [Film]. Universal Pictures.
- Cronenberg, D. (Réalisateur). (1986). *La Mouche* [Film]. 20th Century Fox.
- Cronenberg, D. (Réalisateur). (1991). *Le Festin nu* [Film]. 20th Century Fox.
- Crowley, B., Darryl, C., Black, M., & Hickey, R. (2008). Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment*, 6(2).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* (pp. 36-81). Éditions Robert Laffont.
- Dewey, J. (2005). *Art as experience*. Penguin. (Œuvre originale publiée en 1934)
- Dostoïevski, F. (1869). *L'Idiot* (A. Turgeneff & E. Halpérine-Kaminsky, trad.). Garnier-Flammarion, 1995.
- Filion, É. (2019). *Projet solastalgia : Le design des émotions pour la conception d'environnements de réalité virtuelle* [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Chicoutimi, École des arts numériques, de l'animation et du design]. Université du Québec à Chicoutimi.
- Finneran, C. (2003). A person-artefact-task model of *flow* antecedents in computer-mediated environments. *International Journal of Human-Computer Studies*, 475-496.
- Floren, C. (2016). *L'esthétique radicale de John Dewey* (pp. 19-49). Éditions des Rennes.

- Gobin, E. (2019). *Former avec la réalité virtuelle*. Dunod.
- Harvey, F. (2021). *Création d'un cinéma expérimental à partir d'un processus documentaire, poétique et sonore* [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Chicoutimi, Département des arts]. Université du Québec à Chicoutimi.
- Hoguet, B. (2018). *La grammaire de la réalité virtuelle : Des histoires qui se racontent aux histoires qui se vivent*. Dixit.
- Ibanez-Etxeberrin, A. (2020). *Virtual environments and augmented reality applied to heritage education*. Applied Sciences.
- IDEAL Centre d'Arts Digitals. (2022). *Dalí Cybernetics* [Exposition immersive]. Barcelone, Espagne. <https://idealbarcelona.com/dali-cybernetics>
- Jarry, C. (2022). Perspectives et opportunités pour les technologies immersives dans le secteur culturel. *Réalités industrielles*, 53. <https://www.cairn.info/revue-realites-industrielles-2022-1-page-53.htm>
- Jones, M. (2017). *Narration en réalité virtuelle : Tendances et complexités* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=U1rhfPz9f8k>
- Kishiro, Y. (1991-1995). *Gunnm* [Série de mangas]. Tokyo : Shueisha. (Éd. fr. Glénat, 1995.)
- Larcenet, M. (2010-2014). *Blast* [Série de bandes dessinées]. Paris : Dargaud.
- Larcenet, M. (2024). *La Route*. Paris : Dargaud.
- Lévy, B. (1995). Arts et nouvelles technologies. *Vie des Arts*, 39(160).
- Lynch, D. (Réalisateur). (1977). *Eraserhead* [Film]. Libra Films.
- Lynch, D. (Réalisateur). (1986). *Blue Velvet* [Film]. De Laurentiis Entertainment Group.
- Lynch, D. (Réalisateur). (1992). *Twin Peaks : Fire Walk with Me* [Film]. New Line Cinema.
- Lynch, D. (Réalisateur). (2001). *Mulholland Drive* [Film]. Universal Pictures.
- Lynch, D., & Frost, M. (Créateurs). (1990-1991). *Twin Peaks* [Série télévisée]. ABC.
- Madefire Inc. (s.d.). *Madefire Motion Books* [Plateforme numérique interactive]. Récupéré de <https://www.madefire.com>
- Marotte, S. (2021). *Le film de fiction en prise de vue réelle à 360° : Les visées de figuration du cinéma total* [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Chicoutimi, École des arts numériques, de l'animation et du design]. Université du Québec à Chicoutimi.
- Mignot, E., et al. (2019). *Former avec la réalité virtuelle : Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage*. Dunod.
- Molina Fernandez, M. (2020). *Expérimenter l'hypermédia dans la bande dessinée numérique* [Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal]. Université du Québec à Montréal.
- Mouëllic, G. (2011). *Improviser le cinéma*. Paris : Cahiers du cinéma.
- Nihei, T. (1997-2003). *Blame !* [Série de mangas]. Tokyo : Kodansha. (Éd. fr. Glénat, 2000.)
- OASIS immersion. (2022). *Inside Dalí* [Exposition immersive]. Montréal, Canada. <https://oasis.im/inside-dali>
- Pépin, C. (2013). *Quand la beauté nous sauve*. Robert Laffont.
- Singh, T. (Réalisateur). (2000). *La Cellule* [Film]. New Line Cinema.
- Square Enix Co., Ltd. (2016). *Kai-ri-Sei Million Arthur VR* [Jeu vidéo en réalité virtuelle]. https://www.jp.square-enix.com/ma_vr/

Terrisse, M. (2013). Musées et visites virtuelles : Évolutions et possibilités de développement. Les Cahiers d'Études Supérieures, 6(2), 15-32.

The Dreams of Dalí. (s.d.). [Vidéo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=F1eLeIocAcU&pp=ygURZHJIYW0gb2YgZGFsaSAzNjA%3D>

Ubisoft. (s.d.). Assassin's Creed : Discovery Tour curriculum guide – Ancient Greece.

<https://www.ubisoft.com/fr-ca/game/assassins-creed/discovery-tour/curriculum-guide/ancient-greece>

Zandrowicz, P. (2015, 25 juin). VR : scénario et immersion – Pierre Zandrowicz [Vidéo YouTube].

YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UglTs8u_Ilo

