



**De l'Olympe au *concept art* :
L'intuition dans l'adaptation et la réactualisation d'un récit de vie d'une divinité
grecque**

par Marine Penard

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

Québec, Canada

© Marine Penard, 2026

RÉSUMÉ

Ce mémoire de recherche-crédation s'intéresse à l'adaptation d'une figure mythologique dans un contexte contemporain à travers le design de personnage. Plus précisément, il explore la manière dont le récit de vie de la déesse grecque Artémis peut être interprété, adapté et réactualisé dans un processus de *concept art*.

Ce travail de recherche s'appuie sur les notions de transmédiaité, d'interprétation et d'adaptation, ainsi que sur la sémiotique de Peirce. Cette approche permet d'aborder le design de personnage comme un processus d'interprétation, dans lequel les signes sont compris, transformés et réinvestis à travers différentes itérations. Elle permet également de mieux saisir comment le récit d'Artémis est traduit visuellement, en tenant compte des contextes culturels et narratifs contemporains.

Ce mémoire présente le processus de création mis en place, basé sur une démarche réflexive intuitive incluant un journal de bord, plusieurs itérations visuelles et une analyse des choix de conception. Cette approche permet de mieux comprendre le rôle des connaissances préalables, des habitudes interprétatives et de l'intuition dans le développement du design.

Cette étude met en évidence que mon processus créatif repose sur un dialogue continu entre interprétation, intuition et itération. Mes choix visuels s'inscrivent dans une logique sémiotique, où chaque élément agit comme un signe issu de ma lecture du mythe d'Artémis. Elle montre également que l'intuition, liée à l'abduction et à mes connaissances préalables, structure la construction du personnage et la cohérence de son adaptation contemporaine.

Mots clés : Intuition – Processus créatif itératif – Concept de personnage – Adaptation – Réactualisation - Mythologie grecque – Transmédia - *Concept art*

ABSTRACT

This research-creation thesis examines the adaptation of a mythological figure within a contemporary context through character design. More specifically, it explores how the life story of the Greek goddess Artemis can be interpreted, adapted, and reimagined through a concept art process.

This research draws on the concepts of transmediality, interpretation, and adaptation, as well as Peirce's semiotics. This approach makes it possible to consider character design as a process of interpretation, in which signs are understood, transformed, and reinvested through various iterations. It also provides a better understanding of how the story of Artemis is visually translated, taking into account contemporary cultural and narrative contexts.

This thesis presents the creative process that was developed, based on an intuitive and reflective approach that includes a research journal, multiple visual iterations, and an analysis of design choices. This approach allows for a deeper understanding of the role of prior knowledge, interpretative habits, and intuition in the development of the design.

This study highlights that my creative process is grounded in a continuous dialogue between interpretation, intuition, and iteration. My visual choices follow a semiotic logic, in which each element functions as a sign derived from my interpretation of the myth of Artemis. It also shows that intuition, linked to abduction and my prior knowledge, structures the construction of the character and the coherence of its contemporary adaptation.

Keywords : Intuition – Iterative creative process – Character concept – Adaptation
– Updating – Greek mythology – Transmedia – Concept art

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
TABLE DES MATIÈRES.....	iv
LISTE DES FIGURES.....	vi
DÉDICACE.....	vi
REMERCIEMENTS.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1	5
PROBLÉMATIQUE ET ÉTATS DES CONNAISSANCES	5
1.1 LE CONTEXTE.....	6
1.2 LE TRANSMÉDIA.....	7
1.2.1 L'ADAPTATION	11
1.2.2 LE RÉCIT	15
1.2.3 LA STRUCTURE ET L'ENVIRONNEMENT	16
1.3 LE PERSONNAGE	21
1.3.1 LE DESIGN DE PERSONNAGE.....	23
1.3.2 LA PERSONNALITÉ ET L'IDENTITÉ.....	27
1.4 MA QUESTION DE RECHERCHE	29
1.4.1 OBJECTIF CRÉATIF	31
1.4.2 OBJECTIF DE RECHERCHE	32
CHAPITRE 2	35
CADRE THÉORIQUE	35
2.1 LA SÉMIOLOGIE SELON PEIRCE.....	36
2.2 L'INTUITION DANS LE PROCESSUS CRÉATIF.....	43
CHAPITRE 3	48
MÉTHODOLOGIE	48
3.1 LA RECHERCHE-CRÉATION	48
3.2 PRACTICE AS RESEARCH.....	50
3.3 DOCUMENTATION ET JOURNAL DE BORD.....	54
3.4 LES LIMITES DE MA RECHERCHE	56
CHAPITRE 4	58
MON RÉCIT DE PRATIQUE.....	58
4.1 LA DIVINITÉ GRECQUE	58
4.1.1 LE MYTHE D'ARTÉMIS	60
4.1.2 ARTÉMIS AU XXIE SIÈCLE.....	66

4.2 LE PROCESSUS DE CRÉATION	69
4.2.1 LES PREMIERS CROQUIS.....	69
4.2.2 LE PREMIER POINT TOURNANT DE MA CRÉATION	71
4.2.3 LE SPACE OPERA.....	73
4.2.4 LE DEUXIÈME POINT TOURNANT DE MA CRÉATION	77
4.2.5 LE TROISIÈME POINT TOURNANT DE MA CRÉATION.....	83
4.3 LE CONCEPT ART FINAL.....	94
4.4 LA FICHE PERSONNAGE.....	96
CHAPITRE 5	101
ANALYSE DES RÉSULTATS	101
5.1 L'INTERPRÉTATION LORS DU PROCESSUS DE CRÉATION	102
5.1.1 ACTUALISER UN RÉCIT DE VIE	104
5.1.2 LE CHOIX DES SIGNES.....	106
5.2 LE RÔLE DE L'INTUITION	109
5.2.1 L'ABDUCTION	111
5.2.2 LES CONNAISSANCES PRÉALABLES ET LES HABITUDES INTERPRÉTATIVES.....	113
5.3 CONCLUSION DE L'ANALYSE	118
CONCLUSION.....	120
BIBLIOGRAPHIE	125
Œuvres citées.....	125
Sources scientifiques	126
ANNEXE	131

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1 - SCHEMA DU FONCTIONNEMENT DU SIGNE EN FONCTION DE LA SEMIOTIQUE PEIRCIENTE TIRE DES TRAVAUX DE CATHERINE SAOUTER (LAFRANCE ST-MARTIN, 2023, P.122)	37
FIGURE 2 - MODELE EPISTEMOLOGIQUE MULTIMODAL POUR LA RECHERCHE-CREATION (PAR) (NELSON, 2022, P. 46)	52
FIGURE 3 - SCULPTURE DE DIANE DE VERSAILLES, PHOTOGRAPHIE PRISE AU MUSEE DU LOUVRE PAR MARINE PENARD (2023)	63
FIGURE 4 - CONCEPT ART ARTEMIS VERSION 1	69
FIGURE 5 - CONCEPT ART ARTEMIS VERSION 2	70
FIGURE 6 - CONCEPT ART ARTEMIS VERSION 3	71
FIGURE 7 - ZOOM VISAGE CONCEPT ART ARTEMIS 3	72
FIGURE 8 - ZOOM VISAGE CONCEPT ART ARTEMIS 3.2	72
FIGURE 9 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 4	75
FIGURE 10 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 5	76
FIGURE 11 - ARC <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 5.2	76
FIGURE 12 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 6	78
FIGURE 13 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 7	80
FIGURE 14 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 8	81
FIGURE 15 - ZOOM VISAGE <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 8	82
FIGURE 16 - ZOOM VISAGE <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 9	83
FIGURE 17 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 9	84
FIGURE 18 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 10	86
FIGURE 19 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 11.1	87
FIGURE 20 - ZOOM VOILE <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS	87
FIGURE 21 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 12	88
FIGURE 22 - ZOOM ARC <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 12	89
FIGURE 23 - ZOOM VISAGE <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 12	90
FIGURE 24 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 13	91
FIGURE 25 - ZOOM COLLIER <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 14	92
FIGURE 26 - ZOOM ARC <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 14	92
FIGURE 27 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 14.2	93
FIGURE 28 - ZOOM TATOUAGE <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS 14.1	94
FIGURE 29 - ZOOM TATOUAGE <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS 14.2	94
FIGURE 30 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION FINALE	95
FIGURE 31 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION 7	108
FIGURE 32 - <i>CONCEPT ART</i> ARTEMIS VERSION FINALE	108

DÉDICACE

Je dédie ce mémoire à Blanche, Colette, Jack et Alain, ainsi qu'à la petite fille de 11 ans qui pensait qu'elle ne serait capable de rien dans la vie. J'espère qu'elle serait fière du chemin qu'elle a parcouru et de la personne qu'elle est devenue.

REMERCIEMENTS

Je souhaite tout d'abord remercier ma directrice de recherche, Laura Iseut Lafrance St-Martin, qui m'a fait découvrir le monde de la recherche et m'a accompagnée tout au long de ce processus. Elle a su s'adapter à mon rythme avec bienveillance et patience. Sans ses précieux conseils, ce mémoire n'aurait pas été le même.

Je tiens également à remercier mes parents, Patricia et Dimitri, de m'avoir encouragée à réaliser mon rêve d'étudier à l'étranger et d'avoir toujours cru en moi.

Merci à ma petite sœur Amandine ainsi qu'à mes petits frères Arthur et Benjamin, qui me donnent chaque jour envie d'être une grande sœur dont ils peuvent être fiers.

Je remercie aussi mes amis Aline, Lilian et Léa pour leur soutien et tous les moments partagés qui ont accompagné ce parcours.

Je remercie également mes professeures, Laureline Chiapello et Alexandra Beauchemin, pour tout ce qu'elles m'ont appris et pour l'inspiration qu'elles m'ont apportée.

INTRODUCTION

L'écosystème médiatique contemporain est marqué par les grandes franchises transmédiatique. Dans ces univers, les personnages ne sont plus de simples éléments narratifs, mais deviennent des points d'ancrage essentiels à l'expérience du récit, passant d'un cycle d'œuvre à un autre. Aujourd'hui, le design de personnage joue un rôle majeur dans la façon dont les récits sont construits et racontés à travers les productions visuelles.

Le paradigme transmédiatique repose sur l'idée que chaque média apporte une contribution spécifique au même univers narratif. Cette logique encourage l'immersion du public ainsi que son engagement. Cela implique des enjeux de cohérence, particulièrement dans le cadre de l'adaptation. Ce processus ne consiste pas seulement à transposer un récit, mais à le transformer et à l'enrichir en fonction des spécificités du média choisi. D'un point de vue historique, l'adaptation est un processus ancien, déjà très présent dans la transmission des mythes, qui ont constamment été réinterprétés selon les contextes culturels et artistiques.

Dans le cas du jeu vidéo, l'adaptation d'un récit est souvent limitée par des exigences d'interactivité. Par conséquent, ce sont davantage les mondes secondaires qui sont adaptés, dans la mesure où ils offrent un cadre plus flexible qui permet l'exploration et la narration émergente. Cette importance accordée au monde fictif s'explique notamment par le fait que les personnages se construisent en interaction constante avec leur environnement. C'est pourquoi la structure du monde (culture, politique, mythe,

environnement) joue un rôle fondamental dans la construction des personnages, qui sont indissociables de leur contexte. Un personnage est doté d'une intériorité (pensées, émotions, motivations) qui constitue le vecteur central d'un récit. À travers le concept de personnage, son identité et sa personnalité peuvent être traduites visuellement. De ce fait, chaque choix esthétique devient porteur de sens et permet de transmettre des éléments narratifs. Dans ce contexte, l'intuition est entendue comme un processus cognitif et créatif permettant de mobiliser des associations de formes, de sens et de références sans recours strict à une démarche analytique consciente, ce qui conduit à la question suivante : **Quel est le rôle de l'intuition dans l'adaptation et la réactualisation du récit de vie d'une divinité grecque à travers un concept de personnage ?**

Dans mon mémoire, je réalise un état des connaissances sur les personnages dans la logique transmédiatique et ma question de recherche. Il situe les récits contemporains dans un contexte transmédiatique où les œuvres s'étendent sur plusieurs médias, modifiant leur conception, leur diffusion et l'expérience que le public en fait. La revue de littérature met en évidence un manque que peu de travaux analysent la traduction d'un récit de vie en signes visuels. Cette recherche-crédation interroge l'adaptation du récit mythologique d'Artémis et le rôle de l'intuition dans sa réactualisation via le concept de personnage et le design visuel.

Ensuite, je présente le cadre théorique qui me permet d'analyser comment le concept de personnage transmet du sens à travers des signes visuels dans un contexte

transmédiatique et d'adaptation d'un récit de vie. Je mobilise la sémiotique de Charles S. Peirce, qui distingue l'icône, l'indice et le symbole. L'icône repose sur la ressemblance, l'indice sur la relation et le symbole sur la convention culturelle. Ces niveaux permettent de comprendre la construction visuelle et narrative du personnage. Cependant, cela n'explique pas entièrement l'émergence des signes dans mon processus créatif. J'introduis donc l'intuition, liée à l'abduction chez Peirce, comme processus inconscient de création. La déduction, l'induction et l'abduction structurent ainsi la construction du concept de personnage.

Par la suite, j'introduis la méthodologie de ma recherche-crédation basée sur l'approche *Practice as Research* (PaR), qui considère la pratique artistique comme une production de connaissances. Elle permet de relier la création et la réflexion théorique en explorant l'adaptation d'une divinité grecque à travers un concept de personnage. Cette approche valorise l'itération, l'expérimentation et la réflexivité. Je m'appuie sur le modèle de Nelson (2022), articulant le savoir-faire incarné, le savoir pratique et le savoir théorique, mettant en évidence les savoirs implicites et l'intuition. Je me positionne comme praticienne et observatrice de mon processus, documenté par un journal de bord réflexif. Celui-ci permet de suivre mes choix et d'analyser ma pratique. Malgré certaines limites, cette méthode éclaire la construction de mon design de personnage.

Je continue en exposant mon processus de création itératif du concept de personnage d'Artémis. Je commence par expliquer le choix d'Artémis parmi plusieurs

divinités selon des critères d'actualisation, de valeurs symboliques et de résonance personnelle. J'analyse ensuite ses mythes à partir de sources variées afin de construire une base narrative adaptée à une vision contemporaine du personnage. À travers des séries de croquis, j'explore progressivement le personnage et ses éléments narratifs, marqués par des points de bascule et des remises en question. Enfin, je vous présente mon *concept art* final ainsi que la fiche personnage qui y est associée.

Pour finir, je propose une analyse de mon processus créatif dans l'adaptation et la réactualisation du récit de vie d'Artémis en design de personnage. Cela me donne l'opportunité de mettre en lumière les liens entre mes choix de conception, mes interprétations et mes différentes itérations du *concept art*. Enfin, elle contribue à identifier la manière dont mes décisions esthétiques font partie d'un dialogue constant entre mon intuition, mes références culturelles et mon cadre théorique.

En somme, la recherche-crédation présentée dans ce mémoire permet de mieux comprendre comment un récit de vie mythologique peut être adapté et réactualisé à travers le design de personnage dans un contexte transmédiatique. Elle met en évidence le rôle des signes visuels, de l'intuition et des savoirs implicites dans la construction d'un concept de personnage, en articulant la pratique artistique et le cadre théorique. Cette démarche contribue ainsi à éclairer les liens entre narration, symbolisation et processus créatif.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATIQUE ET ÉTATS DES CONNAISSANCES

Ce premier chapitre vise à faire un état des connaissances qui sert de base à la réflexion de ma recherche-crédation. Il s'agit de situer l'évolution contemporaine des récits à travers la pratique du transmédia et par la multiplication des supports de diffusion. Dans ce contexte, la notion de monde secondaire permet de penser la cohérence et l'expansion des univers fictionnels à travers différents médias.

Cette recherche s'appuie également sur une pratique de conception en design de personnage marquée par une forte dimension intuitive. Le processus de création du *concept art* mobilisé dans ce projet ne repose pas sur une méthode linéaire ou strictement structurée, mais plutôt sur des choix sensibles, immédiats et exploratoires. L'intuition y joue un rôle central, en tant que moteur initial de la construction visuelle du personnage, avant toute formalisation théorique.

Ce chapitre me permet d'introduire le contexte culturel et scientifique de cette recherche-crédation, notamment l'importance de l'adaptation, des récits et des personnages. Afin de comprendre comment ils interagissent ensemble dans un environnement narratif complexe, je vais porter une attention particulière aux mécanismes de construction de mondes secondaires et à la manière dont ils influencent la conception et le personnage.

Enfin, cette revue de connaissance permet de situer la question de recherche spécifique de mon mémoire. Cela permet de mieux comprendre les enjeux de l'adaptation ainsi que préparer l'analyse de mon processus créatif.

1.1 LE CONTEXTE

Avec l'expansion des technologies numériques et l'évolution des attentes du public, la manière dont les récits sont conçus et diffusés a profondément changé au cours des dernières décennies (Berger, 2020). Les œuvres ne se limitent plus à un seul média, mais s'étendent à plusieurs supports pour enrichir l'expérience des spectateur.ice.s, lecteur.ice.s et joueur.euse.s. L'univers *Marvel* (Marvel Studios, depuis 2008), illustre particulièrement bien cette dynamique. Les comics constituent le point d'ancrage initial de l'univers, mais aujourd'hui on compte plus d'une trentaine de films, plus d'une centaine de jeux, ainsi qu'un nombre incalculable de comics sortis depuis 1939. Ce processus permet de saisir les origines de certains personnages ou encore de comprendre plus en profondeur le monde secondaire. L'univers d'Arda, imaginé par J. R. R. Tolkien bien avant la publication de *The Lord of the Rings* (1954-1955), en est aussi un parfait exemple. Il s'étend aujourd'hui bien au-delà des romans originaux à travers des adaptations cinématographiques de Peter Jackson (2001-2003), mais aussi avec divers jeux vidéo, séries et contenus narratifs complémentaires. Ainsi, ces divers supports médiatiques permettent une exploration plus profonde du monde secondaire de la Terre du Milieu. Cette approche, qui repose sur

l'intertextualité des récits et le partage d'un même monde dans divers médias, est au cœur du paradigme transmédiatique.

1.2 LE TRANSMÉDIA

Le paradigme transmédiatique, représente la convergence médiatique qui s'impose aujourd'hui dans l'industrie du jeu vidéo, de la littérature, du cinéma et bien d'autres encore. Le transmédia désigne une façon de raconter un récit ou de développer un monde secondaire à travers plusieurs médias qui apportent chacun un contenu complémentaire aux autres. D'après Jenkins (2006), ce paradigme correspond à une nouvelle esthétique qui s'introduit par la convergence des médias et implique une participation active des consommateurs (Jenkins, 2006, p.20-21). Par la suite, il ajoute :

Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. (Jenkins, 2006, p.21)

Ainsi, Jenkins souligne que le *transmedia storytelling* repose sur une logique de construction d'univers, où chaque média apporte des éléments narratifs complémentaires. C'est de cette façon que le récit global du monde se fragmente et nécessite alors une participation active du public. Cette participation se manifeste notamment par le fait que le public doit naviguer entre différents supports, relier les informations dispersées et

reconstruire lui-même la cohérence du récit. Celui-ci est amené à explorer et rassembler les différentes informations du monde secondaire pour en saisir toute la richesse.

La notion de monde secondaire (Tolkien, 1947) désigne un monde créé par un ou des humains dans le but d'y vivre une expérience esthétique. Il s'agit de l'environnement qui soutient et contextualise les éléments d'un récit. Il se distingue du monde primaire dans lequel nous vivons tous les jours. Tolkien propose cette typologie afin de redonner de l'importance aux mondes secondaires et contourner les termes « imaginaires » et « fictifs », souvent associés à la fausseté. Dans la vision de Tolkien et des chercheur.se.s de l'étude des mondes secondaires, un monde secondaire doit tendre à être aussi consistant que le monde primaire, bien que cela soit théoriquement impossible. Lorsqu'un monde secondaire est construit avec cohérence et consistance (DiGiovanna, 2007), il devient un socle narratif solide pour adapter, explorer et développer de multiples récits interconnectés se déroulant tous dans le même univers. Dans le cadre de ma démarche, cette logique de construction d'univers rejoint une approche intuitive du design, où les liens entre éléments narratifs, visuels et symboliques ne sont pas toujours explicitement formulés, car le monde secondaire dépasse les éléments présentés dans un média en particulier. Une partie de la structure du monde est ressentis et testés visuellement à travers le design de personnage, tout en restant implicite.

Cette capacité à s'étendre à travers divers médias enrichit le monde secondaire et permet au public d'explorer de multiples façons, et cela en fonction de l'ordre et du

parcours qu'il choisit. Un exemple emblématique de cette logique est l'univers de *Star Wars* (Lucasfilm, 1977). À l'origine, George Lucas n'avait conçu que le premier film, mais la richesse et la profondeur de cet univers ont permis son expansion bien au-delà de l'œuvre initiale. Aujourd'hui, la saga comprend de nombreux films, séries dérivées, bandes dessinées, romans, et plus d'une centaine de jeux vidéo. Si l'on poursuit dans le domaine des jeux vidéo, la franchise de *Resident Evil* (Capcom, 1996) s'impose comme un exemple pertinent d'expansion transmédiatique. Initialement conçu pour un contexte vidéoludique, ce monde secondaire compte aujourd'hui plus d'une vingtaine de jeux incluant plusieurs *remakes*, mais aussi plus d'une dizaine de films et films d'animation, ainsi que plusieurs téléseries dérivées.

La multiplicité des récits se déroulant dans le même monde permet au public de s'immerger durablement à l'intérieur de ceux-ci, entretenant ainsi l'expérience bien au-delà du visionnement des films et des séries ou de la lecture des livres. Grâce à ces multiples formats, les fans¹ peuvent explorer différentes facettes d'un même monde, découvrir de nouveaux personnages et approfondir leur compréhension du *lore*². Cet accès prolongé à un monde secondaire favorise un attachement émotionnel fort, qui nourrit une communauté fidèle et engagée. Ainsi, le monde continue d'évoluer et de s'étendre à travers

¹ Les fans désignent des membres du public fortement engagés, qui participent activement à l'interprétation et à la diffusion d'un univers narratif.

² Le *Lore* est un ensemble d'éléments qui constitue un univers narratif, cela comprend la cosmogonie, les personnages, la géographie, la politique et les règles du monde.

différents supports, touchant des publics variés. Cet essor peut être associé au développement des stratégies transmédiatiques dans la création de mondes secondaires. Chaque support participe à la diversification de l'expérience proposée au public, tout en répondant également à des logiques économiques visant à maximiser la diffusion, la rentabilité et la longévité de la franchise. Dans cette perspective, Jenkins met en évidence que la construction d'univers dépasse les limites d'un seul média. Il explique qu'ils s'étendent également à travers l'interprétation et la contribution des publics et accentue à la fois la richesse et la complexité de sa cohérence.

More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium. The world is bigger than the film, bigger even than the franchise—since fan speculations and elaborations also expand the world in a variety of directions. (Jenkins, 2006, p. 114)

Néanmoins, cette expansion transmédiatique, théoriquement infinie, soulève des enjeux de cohérence et d'interprétation. Ces enjeux sont particulièrement importants pour ma création, puisque je cherche à comprendre comment préserver la cohérence d'un récit de vie lors de son adaptation en design de personnage. Dans la mesure où chaque adaptation du monde secondaire est unique, chacune d'entre elles peut modifier la perception du monde secondaire ou nuire à sa cohérence interne.

1.2.1 L'ADAPTATION

Dans une approche transmédiatique, l'adaptation est une étape essentielle, puisque la logique du monde secondaire, c'est-à-dire ses thèmes et ses différents récits, doit être adapté aux spécificités de chaque média (Jenkins, 2017). Selon Jenkins, l'adaptation désigne aussi l'extension transmédiatique d'un récit et d'un monde (pas simplement la transposition d'un récit d'un média à un autre) car, pour lui, chaque plateforme apporte une contribution unique et il est alors nécessaire d'adapter le monde secondaire aux forces et faiblesses de chacun. Ainsi, plutôt que de simplement transposer une histoire d'un média à un autre, le transmédia enrichit et développe le monde en ajoutant de nouvelles perspectives et contenus exclusifs à chaque support. Dans le cadre de ce mémoire, nous utiliserons le terme « adaptation » dans le sens étendu que lui donne Jenkins.

Celui-ci souligne également que l'adaptation et l'expansion relèvent de « different forms of the archontic principle » (Jenkins, 2017, s.p.). Cela signifie que ces pratiques s'inscrivent dans une logique où les récits évoluent en permanence à travers différentes manifestations médiatiques, tout en conservant une cohérence globale, ce qui rejoint les théories des mondes secondaires (Wolf, 2012). Loin d'être de simples déclinaisons, les expansion transmédiatiques participent à l'expansion d'un monde en permettant au public d'explorer et d'interagir avec l'histoire issue d'un monde secondaire sous diverses formes complémentaires.

L'adaptation ne constitue pas un phénomène propre aux productions contemporaines, mais s'inscrit dans une continuité historique beaucoup plus large. Bien avant l'émergence des stratégies transmédias actuelles, les récits ont été repris, transformés et diffusés à travers différents supports, en fonction des contextes culturels et des objectifs propres à chaque époque. Cette pratique existe depuis l'Antiquité. Les mythes fondateurs tels que *La Théogonie* (Hésiode, ~700 av. J.-C.) ou encore *la Genèse* (~1400 av. J.-C.) ont traversé les époques en étant adaptés, remaniés et réinterprétés à travers de nombreux médias artistiques. La sculpture, le théâtre, la peinture ou encore les vitraux ont tous contribué à faire vivre ces récits au fil du temps, en leur donnant de nouvelles formes et en les ancrant dans différentes cultures.

Par exemple, de nombreuses sculptures de la Grèce antique représentent différents dieux et déesses comme *La Vénus de Milo* (vers 130–100 av. J.-C), une sculpture en marbre connue pour ses bras manquants, qui personnifie Aphrodite, ou encore *La Victoire de Samothrace* (vers 200 avant J.-C), une sculpture représentant une figure ailée en mouvement, représente la déesse grecque Nikè. Il y a d'autres exemples, notamment avec de nombreuses peintures de la Renaissance comme *La création d'Adam* (Buonarroti, 1508–1512), une fresque de la chapelle Sixtine illustrant le moment où Dieu donne la vie à Adam, de même que *La Naissance de Vénus* (Botticelli, 1484–1485), une œuvre représentant Vénus surgissant de la mer sur un coquillage.

Par ailleurs, chacune de ces œuvres était adaptée dans le but d'ajuster son contenu et ses messages à des normes culturelles, sociétales et esthétiques spécifiques à l'époque de sa production, ce qui dans la finalité, reflétait parfaitement les valeurs et les préoccupations dominantes de son contexte historique. Ainsi, les représentations adaptées reflètent les valeurs et l'esthétique prédominante de son époque, ce qui est visible notamment dans la forme des corps, les vêtements et la composition de l'image.

L'adaptation a permis aux mythes de s'étendre bien au-delà de leur média d'origine (la transmission orale, la peinture, la sculpture, etc.), enrichissant ainsi l'imaginaire collectif à travers des interprétations variées, propres à chaque époque. D'ailleurs, les récits mythologiques ont d'abord existé sous une forme orale, évoluant et s'adaptant continuellement avant d'être transcrits, et donc fixés sous une forme précise qui nous est encore accessible aujourd'hui. Ainsi, leurs versions écrites sont elles-mêmes des adaptations de récits en perpétuelle transformation. Cette dynamique montre que les formes narratives humaines reposent souvent sur un processus d'adaptation, où chaque transmission modifie et réinterprète le récit initial, contribuant à sa richesse et à sa diversité culturelle au fil du temps.

Aujourd'hui encore, ce processus se poursuit avec des formes artistiques contemporaines comme le cinéma ou le jeu vidéo. Les récits anciens de l'humanité trouvent ainsi régulièrement une place dans les productions médiatiques contemporaines. Par exemple, la mythologie grecque est utilisée dans des œuvres comme les livres *Percy Jackson*

& *The Olympians* (Riordan, 2005), qui modernisent les mythes pour un jeune public, ou encore dans l'adaptation annoncée de *The Odyssey* (Nolan, 2026), qui propose une interprétation cinématographique du récit homérique, ainsi que dans *Troie* (Petersen, 2004) qui adapte librement la guerre de Troie au cinéma. De manière similaire, les mythes égyptiens sont adaptés dans les films *The Mummy* (Sommer, 2017) ou encore dans le jeu *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017). Par ailleurs, les récits bibliques continuent d'être revisités dans des productions comme *The Prince of Egypt* (Bluth & Hickner, 1998) ou *Noah* (Aronofsky, 2014). Flanagan souligne d'ailleurs à ce propos que « videogames as way to differentially engage and represent the world » (Flanagan, 2016, p.16). Cette idée met en lumière le fait que le médium du jeu vidéo ne se contente pas de raconter une histoire, mais offre au joueur.euse un espace où il peut explorer et réinventer des récits connus, en vivant l'expérience de manière interactive et personnelle.

Ce phénomène de transformation des récits se manifeste particulièrement dans le processus d'adaptation, qui joue un rôle central dans leur transmission et leur réinvention au fil des époques. Dans l'écosystème médiatique contemporain, l'adaptation d'un monde secondaire est une pratique devenue si courante qu'elle en devient presque invisible. Pourtant, l'adaptation d'un monde n'est pas une pratique facile et automatique. En effet, cela implique de le remodeler en fonction du nouveau média, du nouveau public et des nouvelles intentions narratives, tout en respectant son essence et ses valeurs. Le récit doit s'ancrer dans le monde et s'y adapter, sans perdre sa cohérence. De cette façon, même si l'adaptation est une pratique reconnue, souvent réalisée selon une approche intuitive, nous

ne réalisons pas toujours qu'elle façonne continuellement la perception et l'expérience d'un univers préexistant. Dans cette perspective, ma recherche s'inscrit dans cette continuité adaptative, en étudiant comme un récit de vie peut être transmis à travers le langage visuel du concept de personnage.

Dans ma pratique du design de personnage, l'adaptation ne s'effectue pas uniquement par un processus analytique, mais aussi par une démarche intuitive. Le passage d'un récit de vie à une forme visuelle repose sur des choix rapides, sensibles et souvent non verbalisés et non rationalisés, qui orientent les premières intentions de *concept art* avant leur stabilisation théorique.

1.2.2 LE RÉCIT

Comme l'explique Lafrance St-Martin (2024), les jeux vidéo sont rarement des adaptations ou des remédiations de récits existants. En effet, les adaptations directes de récits préexistants échouent souvent sur le plan commercial, car le jeu vidéo requiert une structure ouverte pour l'interactivité, l'exploration et la narration émergente (Lafrance St-Martin, 2024 ; Bolter & Grusin, 1996 ; Ensslin, 2012 ; Nitsche, 2008 ; Rowsell et al., 2014 ; Ryan, 2004). Les récits préexistants, dont les étapes principales et la résolution sont déjà fixes, se prêtent mal à l'exploration libre des interactions ou créent des tensions narratives entre les différentes versions. À la différence des récits linéaires présents dans la littérature ou le cinéma, les jeux vidéo offrent en effet aux joueur.euse.s une liberté d'action qui façonne leur propre expérience. La négociation du sens y est plus grande. Plutôt qu'une

simple retranscription du récit d'un autre média, les jeux vidéo basés sur des mondes secondaires déjà existants proposent généralement une immersion interactive où chaque choix influence le déroulement et l'interprétation de l'histoire, mais sans transposer directement les principales étapes du récit d'un autre média, etc.

Cette nécessité d'ouverture et d'adaptabilité explique pourquoi les tentatives d'adaptations fidèles au récit initial peinent à rencontrer du succès. Par conséquent, dans le contexte d'une adaptation pour le jeu vidéo, nous devons proposer une réinterprétation interactive qui transforme l'expérience narrative. Puisque les récits sont difficiles à adapter en jeu, les mondes secondaires deviennent d'autant plus importants : l'exploration du monde secondaire constitue le pilier ludique sur lequel repose la participation du jeu vidéo à l'expansion transmédiatique.

1.2.3 LA STRUCTURE ET L'ENVIRONNEMENT

Puisque l'adaptation directe d'un récit n'est pas souhaitable dans le cas d'une expérience vidéoludique, l'adaptation en jeu vidéo passe avant tout par l'adaptation de son monde secondaire, incluant sa cosmogonie et ses mythes. Cette nécessité d'adapter le monde plutôt que le récit en lui-même rejoint l'idée de Johnson selon laquelle, tout comme le monde primaire, un monde secondaire repose sur un réseau complexe d'interactions entre société, culture, économie, politique, etc.

The real world does not function on the basis of “goodness” or “wisdom”, but rather on the complex interactions between many micro, meso, and macro factors of society, culture, economy, politics, people, places, geography, history, and much else : and there is no compelling reason to think that other possible worlds should be any different. (Johnson, 2020, s.p)

Il explique que les cartes géographiques sont un outil central dans la pratique de l’expansion d’un monde à travers le transmédia, car elles peuplent son univers de nations, de villes et de continents qui paraissent cohérents et vrais et qui peuvent être explorés à travers divers récits transmédiatiques. Cependant, pour donner du sens à ces différents lieux, les créateur.rice.s doivent intégrer des récits détaillés sur l’histoire des civilisations, les croyances religieuses et les mythes. Ces récits évoquent des batailles, des figures fondatrices et des systèmes de pensée qui donnent de la profondeur au monde secondaire. Certains concepteur.rice.s de monde vont encore plus loin en développant des langues fictives, ce qui renforce la crédibilité de l’univers (Johnson, 2020). L’univers de *Avatar : The Last Airbender* (2005-2008) est un bon exemple de cette logique. Le monde de celui-ci est structuré autour d’une carte claire divisée en quatre nations (l’Eau, la Terre, le Feu et l’Air). Chacune possède sa propre culture et son propre système politique. Un autre exemple pertinent est le monde secondaire de *Game of Thrones* (Martin, 1996-2011). Pour celui-ci, Martin a développé une carte précise des continents qui se trouve dans le monde connu c’est-à-dire de Westeros et d’Essos. Ils sont accompagnés d’histoires politiques, de cultures complexes et de langues inventées tel que le Dothraki ou le Haut Valyrien.

Cette attention aux détails permet d'ancrer ces mondes dans un cadre narratif immersif qui engage davantage les joueur.se.s. Dans une logique d'adaptation transmédiatique, il est nécessaire non seulement de comprendre la structure du monde secondaire, mais aussi de s'intéresser aux fondements des croyances de ses habitant.e.s. Comme les mythes des mondes secondaires sont régulièrement inspirés des mythes primaires (par exemple, la mythologie grecque, scandinave ou shintoïste), il devient particulièrement intéressant de se demander comment procéder à l'adaptation de ce type de figure. On peut notamment penser à l'univers de *Stargate SG-1* (Wright & Glassner, 1997), qui réinterprète des mythologies antiques comme base de son univers de science-fiction. Il y a des difficultés inhérentes à l'adaptation mythologique, notamment à la gestion des différentes versions et au décalage historique, auxquels nous proposons de réfléchir dans le cadre de ce mémoire. De cette façon, la richesse des mondes secondaires s'étend au-delà de leur cartographie ou de leurs récits, et par conséquent dépend aussi de l'organisation cohérente des éléments qui le constituent. Comprendre comment ces éléments sont pensés assure la bonne interprétation du monde secondaire et devient crédible, immersif et significatif pour ses occupant.e.s et ses explorateur.ice.s.

D'après Wolf (2012), la création d'un monde secondaire et de ce qu'il dégage repose sur ce qu'on appelle l'invention. Autrement dit, le degré auquel les repères du monde primaire sont transformés, qu'il s'agisse de la géographie, de l'histoire, de la langue, de la biologie ou des religions (Wolf, 2012). L'invention est cruciale pour construire l'illusion d'un monde indépendant du monde primaire et crédible dans sa logique propre. De cette

manière, un monde secondaire est essentiellement constitué de trois éléments créés spécifiquement pour lui : un environnement (comme un continent, accompagné de sa faune et de sa flore), une structure (incluant des lois physiques, des croyances religieuses, son organisation politique, etc.), et des personnages. Ces éléments structurels du monde, tels que les cultures, les mythes et les religions, sont indispensables et jouent un rôle actif dans la construction narrative qui influence profondément les personnages. Le monde secondaire doit aussi avoir une structure gouvernementale (monarchie, démocratie, anarchie, etc.) qui façonne l'organisation des pouvoirs et influence les modes de vie, les interactions sociales et les dynamiques économiques au sein d'une communauté. La culture concerne l'ensemble de la population du monde et qui a été construite par les événements et choix sociaux du peuple et qui constitue une cohérence historique. La consistance du monde se traduit par la croyance et les pratiques de la population, mais aussi leur rythme de vie, leurs valeurs et leurs pratiques culturelles. Chacun des aspects permet d'instaurer une motivation ou des tensions qui influence le positionnement des personnages dans le monde. Ainsi, dans mon projet de recherche-crédation, cette compréhension du monde secondaire est essentielle, puisque l'adaptation du personnage mythologique que j'entreprends dépend directement de la cohérence de son environnement et des systèmes de signes qui le constituent.

Par exemple, dans l'univers de *Game of Thrones* (Martin, 1996-2011), les différents systèmes politiques, les climats et les cultures influencent profondément le développement des personnages. Cette logique montre que nous n'acceptons pas uniquement des récits,

mais surtout des personnages et les mondes secondaires dans lesquels ils évoluent, car ce sont ces derniers qui portent le sens narratif. L'adaptation devient alors un travail de remaniement d'un univers plutôt que d'une simple transposition d'histoire. Prenons l'exemple de la famille Stark (famille qui gouverne le nord de Westeros) : elle est réputée pour sa robustesse et sa simplicité, ce qui découle d'un climat rude et froid. Dans cette logique, ils sont reconnus pour leurs valeurs et leur loyauté. A l'inverse, la famille Martell (famille qui gouverne le sud de Westeros) évolue dans un climat plus chaud et agréable à vivre. Cette stabilité climatique, combinée à une position géographique centrale tournée vers les échanges culturels et commerciaux, a favorisé le développement d'une société ouverte, où les normes sociales sont moins rigides et où la diplomatie est privilégiée. Suivant l'histoire de cette région du monde secondaire de Westeros, le peuple est devenu très libre d'esprit et valorise l'égalité des genres et la diplomatie. Cet exemple montre que les caractéristiques des personnages et de leurs cultures ne sont pas arbitraires, mais profondément liées à leur environnement et à leur histoire.

Par conséquent, cela illustre l'importance de la structure géographique, culturelle et religieuse dans la construction narrative d'un personnage. En effet, les personnages ne surgissent pas de nulle part, ils sont toujours ancrés dans une structure et un environnement donné. Bien que je centre mon analyse sur le personnage lui-même, je reste consciente qu'il ne peut être entièrement dissocié du contexte qui le façonne. Ainsi, mes résultats ne concernent pas uniquement la figure mythologique, mais aussi les processus d'adaptation de son récit de vie dans son ensemble. Cette adaptation repose sur des choix

d'interprétation et d'intuition, qui orientent la transformation du mythe et influencent la construction de mon personnage.

Les mondes secondaires constituent le cadre dans lequel le récit et ses personnages prennent place et influencent la manière dont ils sont perçus. L'environnement, la structure du monde et les habitants en sont les éléments fondamentaux. En effet, le monde secondaire doit rester cohérent pour que le public puisse y croire et s'y engager pleinement. Cette approche met en avant l'importance de la construction d'un univers vivant, où chaque détail (qu'il s'agisse du décor, des règles qui régissent ce monde ou des interactions entre ses habitants) joue un rôle dans l'expérience narrative globale et l'immersion des spectateur.ice.s, des lecteur.ice.s ou des joueur.se.s. Alors, dans un contexte d'adaptation vidéoludique, nous n'adaptions pas les récits en tant que tels, mais plutôt les personnages et leurs mondes secondaires. Ainsi, comprendre et construire ces mondes secondaires permet de mieux appréhender les personnages qui les habitent. C'est donc en explorant leur univers que l'on peut saisir la complexité et la singularité de chaque personnage.

1.3 LE PERSONNAGE

La notion de personnage fait partie des discours courants au sujet des œuvres et de leurs récits. Néanmoins, il s'agit d'un concept dont la définition n'est pas simple. En effet, qu'est-ce qu'un personnage ? Selon Eder « Even the definition of what are characters is highly controversial » (Eder, 2008 dans Eder, 2010). Il affirme néanmoins ceci :

All these beings are set apart from the other elements of fictional worlds [...] by their intentional (object-related) inner life; that is, by having perceptions, thoughts, motives, or emotions. (Eder, 2010, p. 17)

Eder met alors en évidence que le personnage se distingue par une vie intérieure intentionnelle, constituée de perceptions, de pensées, de motivations et d'émotions. Il les définit comme un sujet doté d'une intériorité et non comme un simple élément du monde secondaire.

D'après Larrivé et Louichon, « Le personnage est une personne fictive mise en action dans un texte narratif, c'est-à-dire la représentation (ou transposition) d'une personne dans un récit fictionnel » (2025, s.p). Autrement dit, le personnage est une personne inventée ou, selon Wolf (2012), des « habitant.e.s » de mondes secondaires, qui prennent vie à travers un récit. Il s'agit d'une entité narrative qui représente une personne dans un monde secondaire et qui reproduit certains traits humains, comme les émotions, les actions ou les relations. Les personnages sont les acteurs sociaux d'un monde secondaire. Il continue en expliquant que les expériences sculptent les êtres humains, tout comme les personnages. Autrement dit, le récit de vie d'une personne (ou d'un personnage) la différencie des autres par son apparence, sa personnalité, c'est-à-dire son identité. Dans le cadre de ma recherche-crédation, cette définition du personnage est essentielle, dans la mesure où je m'intéresse précisément à la manière dont son récit de vie peut être transmis à travers son concept de personnage.

Dans le cadre de ma recherche-cr  ation, la conception du personnage n'a pas suivi un protocole m  thodologique strict, mais s'est appuy  e sur un processus de design largement intuitif. Le design de personnage a   merg   progressivement,    travers des associations visuelles, des impressions et des choix plastiques spontan  s. Cette approche repose sur une forme de compr  hension sensible du personnage, qui pr  c  de souvent la formalisation th  orique de ses caract  ristiques.

1.3.1 LE DESIGN DE PERSONNAGE

Dans cette perspective, la compr  hension du monde secondaire et de ses logiques devient essentielle pour concevoir des personnages coh  rents. Pour avoir une id  e concr  te de l'apparence visuelle du personnage nous devons dans la plupart des cas passer par l'  tape du *concept art*. Selon Pushkaruk, « Concept art refers to a form of illustration that conveys the mood and ideas of a future project » (2022). Selon sa d  finition, le *concept art* ne se limite pas uniquement    la repr  sentation de personnage, mais englobe des environnements, des objets ou encore des ambiances visuelles propres    un projet. Toutefois dans le cadre de ce m  moire, mon attention sera port  e sp  cifiquement sur le *concept art* appliqu   au design de personnage. Le *concept art* permet de visualiser l'id  e g  n  rale d'un personnage gr  ce    une illustration. Cela implique tous les traits physiques, comme la couleur des yeux, de la peau et des cheveux, mais aussi les v  tements, les bijoux, l'expression faciale et le maintien g  n  ral du corps. Le personnage s'habille-t-il de fa  on color  e ou sombre ? Porte-t-il des v  tements d'  t   ou d'hiver ? Sa posture d  gage-t-elle de

l'ouverture ou de la fermeture, de la méfiance ou de la confiance, de la méchanceté ou de la bienveillance ? Les traits physiques et le langage corporel d'un personnage peuvent en effet en dire beaucoup sur sa situation, sa personnalité, mais aussi sur son positionnement dans le monde secondaire. « The key is to first get to know and understand who the character is and then bring that out in the design » (Ekström, 2013, p.4). Chaque choix esthétique transmet des informations sur l'identité, la personnalité et le récit de vie d'un personnage et peut être compris comme des signes porteurs de sens significatifs.

Dans cette perspective, le processus de design ne suit pas nécessairement une logique méthodologique fixe ou une série d'étapes prédéterminées. Au contraire, il repose souvent sur une démarche exploratoire où l'intuition occupe une place centrale. Celle-ci permet d'orienter les choix visuels sans qu'ils soient entièrement rationalisés au moment de leur production. Ainsi, le *concept art* peut être compris comme un espace de prise de décision rapide, où les formes, les couleurs et les textures émergent avant d'être justifiées analytiquement.

Prenons l'exemple d'Ellie Williams dans le jeu d'action-aventure *The Last Of Us II* (Naughty Dog, 2020). Même en dissociant complètement le visuel du personnage et son monde secondaire, il est tout de même possible de comprendre les enjeux de l'univers, c'est-à-dire un monde post-apocalyptique, à la simple vue de ce dernier. Effectivement, ses vêtements sont usés, son sac à dos et ses armes évoquent un environnement hostile et une vie marquée par la survie. Ses cicatrices et son visage fermé témoignent de son vécu et de

ses traumatismes. Sa posture méfiante reflète sa personnalité et son évolution personnelle au fil de l'histoire. L'interprétation d'une seule image peut transmettre une quantité importante d'informations à la fois sur le personnage et sur le monde secondaire dans lequel il évolue. Son design visuel constitue un vecteur narratif très puissant qui est capable de transmettre son identité, son récit de vie et sa place dans le monde. Par conséquent, le design visuel d'un personnage comme Ellie Williams ne se limite pas à son esthétique. Celui-ci raconte également une histoire, son vécu et met en évidence sa place dans le monde secondaire. De la même manière, les récits de vie cherchent à transformer les expériences personnelles en narration. Il devient donc pertinent de se demander : qu'est-ce qu'un récit de vie ?

Selon Burrick, les définitions varient « selon les auteurs et les courants, les termes ne recouvrent pas les mêmes dimensions » (Burrick, 2009, p.8). Elle présente les quatre définitions principales. Premièrement, d'après Pineau et Legrand, le récit de vie est directement associé aux histoires de vie et est développé comme une « recherche et construction de sens à partir de faits temporels personnels » (Pineau & Le Grand, 2002, p. 5 dans Burrick, 2009, p.8). Deuxièmement, le philosophe Le Grand formule le récit de vie comme « la narration ou le récit, écrit ou oral, par la personne elle-même de sa propre vie ou de fragments de celle-ci » (1993, p. 182 dans Burrick, 2009, p.9). Troisièmement, elle présente le philosophe Lainée pour qui le récit de vie débute après le travail du matériau, avec l'identification de la structure et des attributions de sens. Ainsi dans cette logique le

récit se transforme en une « totalité intelligible » (Legrand, 1993 dans Burrick, 2009, p.8). Quatrièmement, elle termine par la définition de Bertaux, qui définit le récit de vie comme une production discursive où le narrateur raconte une expérience à un interlocuteur (Bertaux, 2003, p. 32 dans Burrick, 2009, p.8). Burrick ne propose pas de réelle définition unique au récit de vie. Cependant, en synthétisant les points de vue présentés, on peut considérer qu'il s'agit d'une narration d'expérience personnelle (orale ou écrite) qui transforme une vie vécue en histoire structurée et signifiante.

Dans le cadre de ma recherche, je ne me limite pas à la création d'un *concept art*, mais j'explore également d'autres aspects du design de personnage, en réalisant une fiche de personnage. Traditionnellement utilisée dans le contexte du jeu de rôle, la fiche de personnage me permettra d'explorer et de transmettre des aspects plus subtils et invisibles à travers un visuel. Cette fiche sert de registre des traits de caractère statiques et dynamiques qui définit le personnage (Hermann et Reininghaus, 2021 ; Konzack, 2013 ; Bienia, 2016).

Ce support me servira à détailler des informations complémentaires sur le personnage, telles que son apparence, ses traits de personnalité, son rôle mythique et sa place dans le monde secondaire. Ces informations enrichiront la transmission du récit de vie du personnage. En combinant le visuel et le descriptif, je pourrai ainsi proposer une adaptation plus vivante et nuancée du personnage mythologique sur lequel je travaille, respectant autant son essence narrative que son expression artistique contemporaine.

Cette recherche-cr  ation vise    explorer et comprendre mon processus cr  atif dans le cadre de l'adaptation d'un personnage pour le design de personnage. Dans cette perspective, le design de personnage est compris comme un processus de conception visuelle et conceptuelle visant    traduire une identit   narrative (int  riorit  , valeurs, histoire et appartenance culturelle) en formes graphiques coh  rentes, o   chaque choix esth  tique devient porteur de sens.

Dans le cadre de cette recherche-cr  ation, je m'int  resse    mon processus de cr  ation lors de l'adaptation du r  cit de vie d'un personnage dans un contexte de design de personnage. Le personnage occupe une place centrale dans la narration, car il est    la fois un vecteur de r  cits, un point d'ancrage   motionnel et un miroir des enjeux du monde secondaire. Comprendre ce qu'est un personnage et comment il se construit est donc essentiel pour en proposer une repr  sentation signifiante.

1.3.2 LA PERSONNALIT   ET L'IDENTIT  

La notion d'identit   est difficile    d  finir clairement, car elle se confond souvent avec la personnalit  . Les deux sont   troitement li  es et influenc  es par des facteurs internes et externes. Ferret explique que la notion d'identit   a   volu   vers une d  finition de moins en moins pr  cise. Elle souligne que lorsque l'on parle de son identit  , il ne s'agit pas seulement de soi en tant qu'individu, mais aussi en tant que membre de plusieurs groupes sociaux. Ainsi, l'identit   se construit autant par l'appartenance    des collectifs que par la distinction d'avec ceux qui n'en font pas partie (Ferret, 2011).

L'identité donne un « sens » au personnage, tant dans la façon dont il se perçoit que dans celle dont il est perçu par les autres (DiFilippo, 2012), en regroupant l'ensemble de ses caractéristiques narratives, sociales et symboliques. Elle oriente ses choix, définit son comportement et influence la manière dont il interagit avec le monde secondaire. Une identité bien construite ne se limite pas à des traits visibles, car elle façonne la cohérence interne du personnage et renforce son impact narratif. Cette profondeur le rend crédible, ce qui permet au public de mieux le comprendre et de s'y attacher. Alors, l'identité n'est pas qu'un attribut, mais un élément structurant de l'expérience du monde qu'il habite. L'identité est fondamentalement complémentaire à la personnalité.

John et Pervin expliquent que « la personnalité représente les caractéristiques de la personne auxquelles renvoie sa manière habituelle de sentir, de penser et de se comporter » (John, & Pervin, 2005, p.4). Ils développent en précisant que la personnalité désigne un ensemble stable de pensées, d'émotions et de comportements propres à un individu. Tout cela s'explique par l'ensemble de ce qui constitue une personne de l'intérieur, c'est-à-dire les éléments psychologiques tels que ses traits de personnalité, ses modes de pensée ou encore ses motivations ou désirs. Elle permet de comprendre comment ces éléments interagissent pour créer une personne unique et cohérente (John & Pervin, 2005).

La personnalité et l'identité du personnage se transmettent par l'apparence du personnage entre autres à travers son design de personnage. L'apparence visuelle d'un personnage est un moyen de communication puissant et indispensable qui permet

d'exprimer instantanément sa personnalité et son identité auprès du public. Chaque choix esthétique et visuel, comme la silhouette, les couleurs ou les accessoires, contribue à façonner la perception du personnage et à renforcer son rôle dans le récit.

Ainsi, le processus de conception du personnage dans cette recherche ne peut être dissocié d'une démarche intuitive de création. Loin de suivre une méthodologie strictement linéaire, il s'inscrit dans une logique de design exploratoire, où l'intuition constitue un outil de production de sens et de transformation du récit de vie en une forme visuelle.

1.4 MA QUESTION DE RECHERCHE

Il n'en demeure pas moins que cette revue de littérature met en lumière un manque de connaissances. En effet, bien que de nombreux travaux abordent la création de personnages ou des dynamiques transmédiatiques, peu d'entre eux s'intéressent spécifiquement à la manière dont un récit de vie peut être traduit en signes visuels par le design de personnage. De plus, peu de recherches interrogent ce phénomène du point de vue des praticien.ne.s par la recherche-crédation. Cette absence soulève alors des questions quant aux mécanismes de création dans ce processus et laisse également une à l'intuition comme outil potentiel dans l'élaboration et l'interprétation de ces traductions visuelles.

C'est dans cette zone d'ombre que s'inscrit ma recherche-crédation, qui explore la possibilité d'adapter le récit de vie d'un personnage à travers son design, en s'immergeant dans cet espace encore peu défini. À ma connaissance, il n'existe pas de documentation sur

la manière de communiquer le récit d'un personnage à travers son design. En effet, il existe plusieurs textes sur le concept de personnage. Par exemple, le livre *Creative Character design 2e* (Tillman, 2019) guide le créateur ou la créatrice dans la conception de personnages originaux en combinant techniques de dessin, théorie du concept de personnage et analyse d'archétypes, cela en s'appuyant sur des études de cas et des références culturelles. Mais ce livre ne parle pas de la transmission du récit à travers son design visuel ou sa personnalité. Fondamentalement parlant, nous savons créer des personnages à l'aide de *concept art* mais nous ne savons pas réellement comment traduire un récit de vie en signes visuels. Cette absence de cadre méthodologique explicite conduit alors à s'interroger sur la place qu'occupe l'intuition dans le processus de conception, puisque les choix de design semblent souvent émerger d'une démarche intuitive plutôt que de règles établies. Dans ce contexte, la recherche-crédation présentée dans le cadre de ce mémoire répondra à la question suivante : **Quel est le rôle de l'intuition dans l'adaptation et la réactualisation du récit de vie d'un divinité grecque à travers un concept de personnage ?**

Toutefois, si le concept de personnage permet d'incarner visuellement un personnage, il reste à comprendre comment les éléments visuels sont mobilisés au sein du processus de création et communiquent du sens. Autrement dit, quels sont les mécanismes de création qui permettent de traduire un récit de vie en formes visuelles ? Cette question nécessite de prendre appui sur un cadre théorique qui permet d'analyser le processus de création, la création et l'interprétation du sens à travers des signes.

1.4.1 OBJECTIF CRÉATIF

Pour répondre à cette question, j'entreprends, dans le cadre d'une démarche de design de personnage, de travailler à partir du récit d'un personnage mythologique sélectionné selon des critères complémentaires, tels que ses valeurs symboliques, ma résonance personnelle ainsi que son potentiel de design. L'adaptation en concept de personnage du récit constitue ici un contexte de travail plutôt qu'un objet d'étude en soi.

Le choix de la mythologie grecque n'est pas anodin à mes yeux, car les récits de ces personnages sont adaptés et remédiés constamment, que ce soit dans des œuvres artistiques, cinématographiques ou vidéoludiques, telles que le jeu action-RPG *Hades* (Supergiant Games, 2018) ou encore le long-métrage d'animation *Hercule* (Walt Disney Pictures, 1997). Ces histoires ont traversé le temps au fil des millénaires. Ce support m'offre un choix considérable de personnages emblématiques tels que Hermès, Circé ou encore Gaïa, qui sont des identités marquées et chacun porteur d'une symbolique forte. Mon projet vise donc à moderniser un récit ancien, en tenant compte de ma vision personnelle, de mes influences, de ma culture, et de l'évolution du regard porté sur ces figures mythologiques.

De plus, j'ai déjà eu de nombreuses occasions d'explorer l'adaptation de personnages mythologiques en design de personnage dans plusieurs de mes projets antérieurs. À travers ces expériences, j'ai acquis une première compréhension des défis liés

à la transmission visuelle d'un personnage et de son récit de vie, tout en explicitant une méthodologie encore intuitive. Dans ce contexte, le projet de recherche que je propose ici consiste à analyser une pratique déjà existante pour moi, la création de personnage et l'adaptation mythologique, afin de mieux en comprendre le fonctionnement.

1.4.2 OBJECTIF DE RECHERCHE

L'objectif de cette recherche-cr  ation est d'explorer comment je raconte le r  cit d'un personnage mythologique    travers son design de personnage, en observant les   tapes cl  s de mon processus cr  atif it  ratif. Le concept de personnage ne se limite pas    l'esth  tique, car c'est un outil narratif puissant permettant d'incarner visuellement l'essence, le r  cit et la symbolique d'un personnage. Cette recherche s'appuie   galement sur une d  marche r  flexive. Mon but est d'analyser mon propre processus intuitif et comprendre comment se manifestent les choix visuels et symboliques dans mon design de personnage.

Dans ce cadre, il est important de pr  ciser que ma pratique du design de personnage ne s'inscrit pas dans une d  marche de worldbuilding³, ni dans une logique de futur mod  lisation 3D ou de production destin  e    des cha  nes de production industrielles. Elle ne vise pas non plus le d  veloppement d'un univers fictionnel   tendu. Elle se concentre

³ Le worldbuilding d  signe la construction d'un univers fictionnel coh  rent, incluant ses r  gles, son histoire, ses cultures et ses environnements, servant de cadre narratif aux personnages et aux r  cits.

exclusivement sur le personnage en tant qu'objet de conception et d'analyse, c'est-à-dire sur la manière dont le récit est traduit en formes visuelles et sur les choix esthétiques, narratifs et symboliques qui structurent cette adaptation.

Cette étude analysera mes choix esthétiques, pour mettre en avant le rôle de l'intuition dans mon processus créatif. Elle me permettra aussi d'étudier comment cela influence ma construction du dieu ou de la déesse à travers mon concept de personnage. Le but est ainsi de définir ma méthodologie pour adapter et actualiser un personnage mythologique.

Ce premier chapitre me permet de poser les bases théoriques nécessaires pour la compréhension de ma recherche-crédation. En traversant l'exploration du paradigme transmédiatique, des mondes secondaires, ainsi que des notions d'adaptation, de récit et de personnage, il m'a été possible de mettre en évidence la complexité des processus qui structurent les univers fictionnels. Ces différents concepts sont pensés comme un tout, puisqu'ils participent ensemble à la construction de récits cohérents qui permettent un déploiement à travers de multiples supports médiatiques.

Cela montre que les mondes secondaires agissent comme des structures fondamentales qui permettent d'ancrer les récits et de donner un véritable sens aux personnages. L'adaptation est un processus interprétatif essentiel qui implique une transformation du contenu en fonction du média utilisé. Alors le personnage occupe une

place centrale en tant que vecteur narratif et sert de repère pour le spectateur. En ce sens, le concept de personnage dépasse la dimension esthétique et constitue un véritable langage visuel capable de transmettre des éléments narratifs et symboliques.

CHAPITRE 2

CADRE THÉORIQUE

À la suite de l'analyse de la fréquence de l'adaptation dans un écosystème médiatique marqué par la logique transmédia, ainsi que des enjeux liés au design de personnage et à l'adaptation du récit de vie d'un personnage, il devient nécessaire d'examiner les mécanismes de sélection des signes visuels. Ces mécanismes permettent de comprendre comment un visuel de personnage peut transmettre efficacement son récit. Comment une posture, un accessoire ou un choix de couleur peut-il communiquer le récit de vie, la personnalité ou l'identité d'un personnage ? Plus précisément, comment les *concepts artists* procèdent-il.elle.s pour sélectionner leurs signes et l'apparence d'un personnage ? Pour pouvoir répondre à cette question, il me paraît pertinent de m'appuyer sur la sémiotique de Charles Sanders Peirce, qui offre un cadre théorique qui me permettra d'analyser les signes et leurs interprétations.

Dans le cadre de ce chapitre, je vais explorer comment les différents types de signes influencent la construction visuelle d'un personnage et de quelle façon ils participent à la transmission d'un récit de vie. Pour ce faire, je traiterai tout d'abord du modèle sémiotique de Peirce afin d'appuyer la recherche des concepts établis et reconnus qui expliquent le fonctionnement des signes. Par la suite, je présenterai le concept d'intuition, qui occupe une place centrale dans la compréhension que *Practice as research* du processus artistique.

2.1 LA SÉMIOTIQUE SELON PEIRCE

Charles Sanders Peirce est un philosophe, logicien et mathématicien du XIXe siècle réputé pour être le principal fondateur de la sémiotique contemporaine. La sémiotique est un domaine qui étudie le fonctionnement des signes et des processus de signification. Par exemple, la sémiotique s'intéresse à ce qui permet à une image, un mot ou une couleur de représenter quelque chose pour quelqu'un dans un contexte particulier. Ce champ d'étude est lié de près à la philosophie et à la linguistique. Globalement, la sémiotique cherche à comprendre comment nous pouvons comprendre le monde qui nous entoure.

Peirce est aussi à l'origine du pragmatisme, lequel se définit à la base comme « une méthode pour définir les concepts philosophiques de manière à limiter la confusion créée par les définitions imprécises » (Lafrance St-Martin, 2023, p.50). Le pragmatisme naît au XIXe siècle, dans un contexte où les philosophes débattent sans cesse de définitions, sans jamais arriver à s'entendre. Le pragmatisme propose une manière de pensée radicalement différente qui permet de dépasser les pièges de la philosophie rationaliste. Dans sa thèse Chiapello affirme en effet que « pour Peirce et pour le pragmatisme en général, il faut sortir du rationalisme et revaloriser l'action humaine dans son entièreté » (Chiapello, 2019, p.138). Plus précisément, « [Peirce] se base sur une théorie selon laquelle la portée des termes n'existe que dans les effets pratiques qu'ils ont sur la conduite de la vie » (Cometti, 2010, p. 18 dans Lafrance St-Martin, 2023, p.50). Par la suite, le philosophe et psychologue William James réutilise cette définition en lui apportant une seconde dimension : l'étude de

la vérité pratique (Lafrance St-Martin, 2023, p.51). Elle ajoute que James ne définit pas le pragmatisme comme une méthode mais plutôt comme « une définition génétique de ce que l'on comprend comme vrai » (Lafrance St-Martin, 2023, p.51). En poursuivant cette logique, James élargit la perspective de Peirce et relie la définition des concepts à leurs effets concrets et à la vérification dans l'expérience. Cela en considérant la vérité comme un processus actif plutôt qu'une donnée fixe.

C'est dans le contexte du pragmatisme naissant que Peirce développe sa théorie des signes (voir Figure 1). D'après Peirce, tout raisonnement est une interprétation de signes et se compose de trois éléments, le representamen, l'objet qu'il représente et l'interprétant, c'est-à-dire l'effet produit chez celui qui le perçoit (Peirce, 1894).

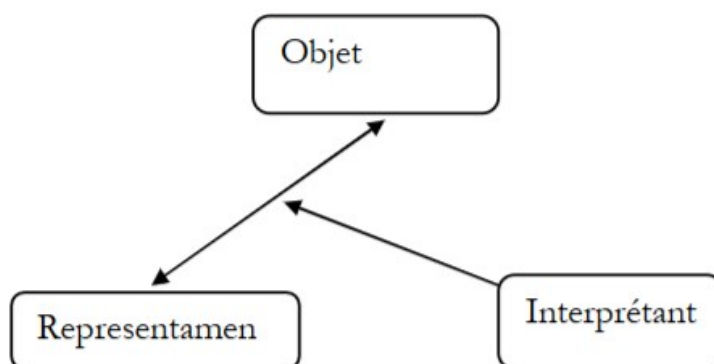


Figure 1 - Schéma du fonctionnement du signe en fonction de la sémiotique peircienne tiré des travaux de Catherine Saouter (Lafrance St-Martin, 2023, p.122)

Pour Lafrance St-Martin, « le representamen désigne l'aspect physique ou l'idée qui renvoie à un autre élément » (Lafrance St-Martin, 2023, p.121). Elle explique que, selon le

type de signe, le representamen s'exprime de diverses façons, par exemple de l'encre dans un livre ou encore une photo de plantes. Par la suite, elle insiste sur le fait qu'il n'incarne pas complètement l'objet dans son entièreté (Lafrance St-Martin, 2023, p.121).

Prenons l'exemple d'une affiche de film : le representamen est la combinaison des couleurs et des formes sur le papier ou l'écran et l'objet est le film en lui-même. Le lien entre le representamen et son objet est construit par l'interprétant qui, en fonction du contexte et des habitudes interprétatives de l'interprète, permettra de la comprendre en la regardant. Le concept de signe renvoie à l'ensemble de l'affiche ainsi que la signification qu'elle transmet.

Dans le cadre de ce mémoire, je m'intéresse principalement au lien entre le representamen et son objet. Peirce distingue trois sortes de liens representamen-objet : l'icône, l'indice et le symbole. Il nous explique :

There are three kinds of signs. Firstly, there are likenesses, or icons; which serve to convey ideas of the things they represent simply by imitating them. Secondly, there are indications, or indices; which show something about things, on account of their being physically connected with them. Such is a guidepost, which points down the road to be taken, or a relative pronoun, which is placed just after the name of the thing intended to be denoted, or a vocative exclamation, as "Hi! there," which acts upon the nerves of the person addressed and forces his attention. Thirdly, there are symbols, or general signs, which have become associated with their meanings by usage. Such are most words, and phrases, and speeches, and books, and libraries. (Peirce, 1894, §3)

En d'autres mots, l'icône est une représentation qui communique des éléments par imitation, en se fondant sur la ressemblance avec l'objet qu'elle représente. Ensuite, l'indice révèle quelque chose sur un objet à travers un lien de conséquence, par exemple des nuages gris indiquent l'arrivée d'un orage ou encore des vêtements déchirés peuvent suggérer la situation d'un personnage. Le symbole, lui, ne fonctionne pas par ressemblance ni par lien direct, mais par convention et habitude sociétale. Sa signification est comprise et partagée à travers un code culturel ou narratif.

Cette distinction est particulièrement utile pour l'analyse de mon design de personnage dans la mesure où celui-ci repose en grande partie sur la transmission d'informations complexes par le biais d'éléments visuels sur lui et son monde secondaire. Chaque élément qui constitue un personnage, sa silhouette, ses vêtements, ses couleurs, sa posture ou encore ses accessoires peut être compris comme un signe qui participe à la construction de son identité et de sa personnalité. Le *concept art*, comme toute forme de représentation visuelle non abstraite, se base sur l'icône, c'est-à-dire que les personnes qui regardent sont en mesure de connaître des formes et ainsi de les associer à un objet. Dans le cadre de ce mémoire, le symbole joue aussi un rôle central, car il permet de communiquer visuellement des significations qui dépassent la simple apparence. Afin de mieux saisir les nuances entre les différents types de relation entre le représentamen et l'objet, il convient de discuter de chacun de ceux-ci plus en détails.

Dans sa réflexion sur les signes, Peirce accorde une place importante à sa notion de ressemblance, qu'il associe principalement à l'icône. Il explique notamment :

Another example of the use of a likeness is the design an artist draws of a statue, pictorial composition, architectural elevation, or piece of decoration, by the contemplation of which he can ascertain whether what he proposes will be beautiful and satisfactory. The question asked is thus answered almost with certainty because it relates to how the artist will himself be affected. The reasoning of mathematicians will be found to turn chiefly upon the use of likenesses, which are the very hinges of the gates of their science. The utility of likenesses to mathematicians consists in their suggesting, in a very precise way, new aspects of supposed states of things. (Peirce, 1894, §4)

Dans cet extrait, il souligne le rôle fondamental de la ressemblance dans le processus créatif. Il explique qu'un artiste peut évaluer et anticiper l'impact de son œuvre en utilisant un dessin ou une représentation visuelle. Cette idée met en avant que l'icône ne sert pas simplement à représenter, mais aussi à penser, tester et explorer de multiples possibilités. Si l'icône permet de structurer notre réflexion visuelle et d'explorer à partir de la ressemblance, elle ne suffit pourtant pas à transmettre des significations plus complexes. Outre une simple représentation, la transmission d'un sens plus profond repose sur d'autres types de signes, capables de communiquer au-delà de l'aspect visuel.

L'indice, quant à lui, introduit une relation de causalité avec ce qu'il représente. Contrairement à l'icône qui repose sur la ressemblance et au symbole qui s'appuie sur des conventions, l'indice lui est directement lié à son référent, souvent par contact physique ou lien logique direct. Celui-ci rend possible de suggérer une information à partir d'un signe

visible d'une cause. Par exemple, des traces de pas dans la neige indiquent le passage récent d'un être vivant par contact direct avec le sol, ou encore la fumée visible signale la présence d'un feu hors champ par relation de cause à effet.

Le symbole permet d'exprimer des éléments abstraits tels que des valeurs, un statut social ou encore une appartenance culturelle, car il fonctionne par usage culturel. Par exemple, certains choix esthétiques peuvent être associés à des significations partagées, comme le rouge qui est souvent lié à la colère, mais aussi à l'amour ou encore, dans de nombreux contextes religieux, à des notions de sacré, de pouvoir ou de sacrifice. Ces éléments ne sont pas universels en soi, ils ne communiquent pas à l'aide de la ressemblance ni de la causalité, mais ils deviennent signifiants dans un contexte donné, grâce à des normes visuelles ou narratives reconnues par un public.

En conclusion, l'icône, l'indice et le symbole composent trois types de signes complémentaires qui, dans ce cadre, permettent au design de personnage de transmettre des significations à différents niveaux. L'icône structure et explore visuellement à partir de la ressemblance ; l'indice révèle des informations implicites et liées à une cause ou à un vécu ; le symbole, quant à lui, communique des valeurs ou des conventions culturelles. Ensemble, ces signes offrent aux artistes un langage visuel capable de représenter l'apparence d'un personnage ainsi que son histoire, sa personnalité et son identité. Ainsi, la lecture narrative et émotionnelle des spectateurs est enrichie et guidée par les choix de design du personnage, orientant leur interprétation vers certaines significations et

intentions narratives. La distinction entre l'icône, l'indice et le symbole opérée par Peirce est fréquemment utilisée dans le domaine de la sémiotique visuelle, elle semble donc d'autant plus pertinente pour mon projet. De plus, cette distinction constitue un cadre d'analyse largement mobilisé en sémiotique visuelle, notamment dans les travaux de Catherine Saouter (2000 ; 2018) et du Groupe μ (1992).

De plus, cette approche permet de mieux comprendre le lien entre le personnage et le monde secondaire dans lequel il évolue. Dans un univers fictionnel, les signes ne concernent pas seulement les personnages, mais aussi les objets, les environnements et leurs structures sociales. Ces différents éléments participent au bon fonctionnement d'un système de signes cohérents, dans lequel les symboles jouent le rôle de structure. Cela permet de transmettre des informations diverses telles que les croyances, les valeurs et les règles qui structurent un monde secondaire. Dans le cadre de ma recherche-crédation, cette démarche me permet de voir le personnage comme une figure visuelle, mais aussi comme un ensemble de signes organisés.

Cependant, si la sémiotique me permet d'analyser comment le sens est conçu et interprété à travers des signes, elle n'explique pas concrètement le processus par lequel ces signes émergent dans mon processus créatif. En effet, la conception d'un personnage ne repose pas seulement sur des choix rationnels et théoriques. L'intuition de l'artiste guide de manière spontanée et souvent inconsciente des décisions visuelles et symboliques.

2.2 L'INTUITION DANS LE PROCESSUS CRÉATIF

Dans son article « Understanding Creative Intuition », Theresa Jane Hardman affirme que la notion d'intuition a été largement explorée en psychologie au cours du XXe siècle, notamment par des auteurs tels que Carl Jung, Robert Ornstein ou encore Tony Bastick (Hardman, 2021, p.2). Par la suite, elle précise que ses recherches s'appuient principalement sur la psychologie jungienne, ainsi que sur les philosophies orientales du taoïsme et du zen, et sur les écrits de philosophes occidentaux tels que Deleuze, Bergson, Maritain, William James et Henry James, qui considèrent tous l'intuition comme une composante essentielle de toute forme de créativité (Hardman, 2021 ; Jung, 2014). Elle explique que Jung considère l'intuition comme un processus en grande partie inconscient, dont la principale fonction est "[...] to transmit images, or perceptions or relations between things, which could not be transmitted by other functions, or only in a very roundabout way" (Jung, 2014 dans Hardman, 2021, p.2). Alors, par le biais d'images, de perceptions ou de relations, l'intuition rend possible l'interprétation des connexions entre différents éléments. Dans le contexte de la création, cela signifie que l'intuition permet de comprendre les liens entre des formes, des idées ou des significations qui ne sont pas directement accessibles par une approche méthodique et analytique.

Dans ces conditions, cette intuition peut se manifester par des choix que l'artiste prend sans toujours pouvoir les justifier immédiatement par des critères précis. Par exemple, une couleur ou une posture peut survenir d'un sentiment immédiat de cohérence,

mais cette décision peut aussi fonctionner comme un symbole qui reflète des significations culturelles ou émotionnelles partagées. Cette approche rejoint le concept de l'abduction, développé notamment par Peirce. Celui-ci correspond à un processus de pensée qui permet de formuler la meilleure explication possible à partir d'indices ou d'observations partielles (Chiapello, 2019, p.131). Autrement dit, l'artiste, propose des suppositions sur les relations entre plusieurs éléments visuels ou conceptuels. C'est un outil de créativité intellectuelle qui se manifeste face à un fait ou une observation. Alors le chercheur peut tester et approfondir les pistes suggérées avant toute justification théorique. Ce raisonnement abductif peut être illustré, comme le propose Chiapello, par une structure hypothétique : Si B, C et D se produisent, alors peut-être que A est vrai, car c'est une hypothèse et non une certitude. Entre autres, si je vois de la lumière (B), ressent de la chaleur (C) et vois de la fumée (D), alors il y a probablement un feu allumé (A). De cette façon, l'intuition et l'indice se combinent pour créer des représentations à la fois spontanées et porteuses de sens. L'intuition, comprise comme une abduction, est alors fortement liée aux connaissances préalables et aux habitudes des interprètes.

Pour mieux comprendre le concept de l'abduction, il est important de le situer par rapport aux autres formes de production de connaissance, c'est-à-dire la déduction et l'induction. Chiapello affirme que Pierce se questionne sur « les principes directeurs du raisonnement et sur le but du raisonnement ». Autrement dit, il cherche à comprendre comment nous raisonnons et dans quel objectif nous produisons des connaissances. Par ailleurs, Chiapello souligne qu'il est nécessaire de « critiquer le fait que les méthodes

utilisées pour faire de la philosophie s'appuient uniquement sur la déduction mathématique » (Chiapello, 2023, p.332). Cela signifie que Peirce remet en question une vision trop restrictive du raisonnement, en ouvrant la voie à d'autres formes, comme l'abduction, qui laisse place à l'intuition et à l'hypothèse. L'objectif de la réflexion déductive est de trouver la vérité selon des critères et des théories prédéterminés. Il devient alors essentiel de débiter une analyse par une prémisse vraie pour produire un résultat vrai (Chiapello, 2023, p.332). Alors, on applique une règle, un axiome ou une théorie à un cas particulier pour en tirer des conséquences. C'est cela qui est identifié comme la logique de la déduction : si A est vrai alors B, C et D le sont aussi. Par exemple, si un feu est allumé (A), alors il produit de la lumière (B), de la chaleur (C) et de la fumée (D).

Mais, selon Chiapello, Peirce souligne que cette approche n'est pas le seul mode de production de connaissances. En s'appuyant sur différents fondements du raisonnement, il est possible d'aboutir à des conclusions plus pertinentes que par la seule déduction (Chiapello, 2023, p.332). C'est ici que l'induction intervient et fonctionne dans la logique inverse. Après l'observation et la généralisation de différents cas, cela permet d'en conclure une règle « c'est la logique de l'induction : B, C, et D sont vrais par conséquent A est probablement vrai » (Chiapello, 2023, p.332). Pour illustrer, si le feu produit de la lumière (B), de la chaleur (C) et de la fumée (D), alors il est sans doute allumé (A). Dans l'ensemble, cela permet de construire des connaissances avec de l'expérience et de la répétition.

En définitive, cela rend possibles trois formes complémentaires de production de connaissances. La déduction qui garantit la cohérence à partir d'un cadre existant. L'induction permet de faire ressortir des régularités et des règles à partir de l'expérience. L'abduction, quant à elle, favorise la créativité et l'exploration en formulant des hypothèses explicatives, susceptibles d'être confirmées ou infirmées par la suite. Cette approche est très pertinente dans les processus de création visuelle, en particulier pour le concept de personnage. La déduction facilite les choix correspondant à des conventions ou à une logique interne, l'induction permet de s'appuyer sur des modèles observables et partagés culturellement et, pour finir, l'abduction conduit à l'innovation en reflétant l'intuition créative.

À la suite de ses recherches sur le design de jeux, Chiapello rappelle que « jusqu'à dans les années 1950, le *designer* est vu comme un artiste » et que son processus est basé sur l'intuition (Findeli et Bousbaci, 2005, dans Chiapello, 2023, p.68). Elle parle aussi de la vision du « *designer* magicien » (Jones, 1981 [1970]) selon laquelle il y existe « une certaine forme de rationalité présente chez les *designers* sans pour autant l'expliquer » (Findeli et Bousbaci, 2005, dans Chiapello, 2023, p.68). Ceci permet de comprendre que l'intuition n'est pas une dynamique individuelle, mais historiquement et culturellement reconnue comme le levier principal dans la création et le *design*. Cela révèle que l'intuition se manifeste comme un guide qui produit des hypothèses, de la même façon que l'abduction fonctionne.

Hardman, de son côté, met en lumière que l'intuition se manifeste dans ce qu'elle appelle des « états hybrides de conscience », des étapes intermédiaires entre la perception focalisée et le moment de rêverie (Hardman, 2021, p.2). Dans ces moments-là, notre esprit fabrique des combinaisons de formes et de significations, un processus similaire à l'abduction, dans la mesure où il consiste à formuler des hypothèses explicatives à partir d'éléments partiels et encore non structurés. Ainsi, l'artiste met en relation des hypothèses visuelles et narratives qui orienteront la phase exploratoire de la création.

En résumé, l'intuition et les différents types de signes, l'icône, l'indice et le symbole sont intimement liés dans le processus créatif. Ces derniers reposent sur des codes et significations partagées, l'intuition permet quant à elle de déceler des associations inédites ou subtiles entre ces signes et le récit qu'il transmet. Cette combinaison permet à un design de personnage de communiquer un récit de vie, une personnalité et une identité de manière cohérente et significative.

Dans la suite de mon mémoire, cette compréhension de l'intuition créative servira de base à l'analyse de la manière dont des choix symboliques, à première vue spontanés, peuvent contribuer à la formation du « sens » de mon concept de personnage. De plus, je pourrais comprendre comment ces moments d'intuition peuvent être documentés et réfléchis de manière critique dans le cadre méthodologique de ma recherche-crédation.

CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre présente la méthodologie de recherche-cr  ation mobilis  e pour analyser le processus d'adaptation et de r  actualisation d'une divinit   grecque    travers le concept de personnage. Dans un premier temps, j'y pr  sente la recherche-cr  ation en tant que positionnement m  thodologique g  n  ral. Dans un deuxi  me temps, je discute de la m  thode choisie pour cette recherche, c'est-  -dire la *Practice as Research* telle que pr  sent   par Nelson (2022). Dans un troisi  me temps, je pr  sente les   tapes de ma recherche et l'outil de collecte principal,    savoir le journal de bord. Je conclus ce chapitre en pr  sentant les limites de ma recherche.

Cette recherche s'inscrit dans une d  marche de recherche-cr  ation, entendue comme un cadre m  thodologique g  n  ral (Bruneau, Villeneuve & Burns, 2007 ; Paquin, 2019), au sein duquel la *Practice as Research* (Nelson, 2013, 2022) constitue une approche permettant de pr  ciser le r  le   pist  mologique de la pratique dans la production de connaissances. Ces deux perspectives sont ici mobilis  es de mani  re compl  mentaire plut  t que hi  rarchique.

3.1 LA RECHERCHE-CR  ATION

La recherche-cr  ation est une approche m  thodologique qui combine la pratique artistique et la production de savoirs. Elle consid  re que la cr  ation n'est pas seulement un

résultat, mais un moyen d'exploration et de recherche à part entière. Dans le texte « Faire de la recherche-cr  ation par cycles heuristique », Louis-Claude Paquin la d  compose en quatre   tapes distinctes. Pour Paquin, « Un cycle est initi   par un questionnement sur un point pr  cis du faire-  uvre » (Paquin, 2019, p.3). La premi  re phase consiste donc    formuler une question bas  e sur une intention distincte du projet. Ensuite, nous retrouvons la phase d'exploration qui « consiste en la r  alisation d'activit  s, [...] qui visent    trouver r  ponse    la question [...] qui initie le cycle » (Paquin, 2019, p.5). La troisi  me   tape est la r  daction, elle documente le processus pour faciliter la r  flexion et « permet au chercheur-cr  ateur d'articuler de fa  on explicite une r  flexion qui lui permet de revisiter et d'analyser sa pratique afin de construire des connaissances » (Paquin, 2019, p.16) . Enfin, la synth  se conduit soit    un d  p  t acad  mique, soit    la formulation de nouvelles questions pour un cycle ult  rieur. Elle permet « d'  valuer les activit  s et r  alisations accomplies durant le cycle en regard de la question qui l'a initi   » (Paquin, 2019, p.23). Cette approche met l'accent sur la valorisation des erreurs comme sources d'apprentissage, ce qui est essentiel dans la recherche.

La recherche-cr  ation peut prendre plusieurs formes, par exemple l'autoethnographie ou le d  veloppement d'outils pour aider    la cr  ation subs  quente. La recherche-cr  ation constitue ici le cadre m  thodologique g  n  ral de ce travail, structur   notamment    partir du mod  le cyclique de Paquin (2019), qui permet d'appr  hender le processus de cr  ation comme un ensemble d'  tapes r  flexives et it  ratives.

3.2 PRACTICE AS RESEARCH

Pour mener à bien cette recherche-cr  ation, je m'appuie sur la m  thode *Practice as Research* (PaR) (2022), en m'appuyant plus sp  cifiquement sur le mod  le propos   par Robin Nelson, qui reconna  t le processus de cr  ation comme producteur de savoirs. Dans cette perspective, la *Practice as Research* ne se substitue pas    la recherche-cr  ation, mais en constitue une approche plus pr  cise permettant d'explicit  r le statut de la pratique comme mode de production de savoirs. Cette approche pr  sente plusieurs atouts majeurs. Tout d'abord, elle me permet de li  r de mani  re concr  te la cr  ation et la r  flexion th  orique en transformant l'acte cr  atif en un outil de production de connaissances. Dans le cadre de mon sujet portant sur l'adaptation et de r  actualisation d'une divinit   grecque    travers son design de personnage, cette m  thode me permet d'explorer de mani  re plus intuitive les aspects visuels,   motionnels et symboliques du personnage    travers mes divers choix esth  tiques. Cela me permet d'aller au-del   d'une analyse purement acad  mique et de tester ces id  es directement li  es au processus cr  atif.

De plus, la m  thode *Practice as Research* valorise l'it  ration et la r  flexion en temps r  el, ce qui me permet de m'adapter aux impr  vues qui peuvent surgir au fil du processus. Cette flexibilit   est particuli  rement pertinente lorsqu'il s'agit de traiter un sujet aussi complexe que l'adaptation d'un mythe ancien    un contexte contemporain. Cela me permet   galement une immersion plus profonde dans les enjeux cr  atifs de ma recherche-cr  ation.

Cette méthode de recherche-cr  ation implique directement la pratique artistique elle-m  me comme un mode d'enqu  te et comme une preuve centrale de la recherche. Cela inclut toute forme de pratique telle que la musique, les arts visuels, l'  criture et bien d'autres encore.

D'apr  s Nelson (2022), la plupart des artistes pensent que toute d  marche cr  ative engage une dynamique de recherche, car chaque   uvre est unique et originale. Mais pour lui ce n'est pas suffisant pour consid  rer chaque processus cr  ateur comme une forme de recherche. Pour cela, il faut prouver que la pratique engendre de nouvelles connaissances avec une r  flexion critique et un cadre m  thodologique clair. Dans la continuit   des propositions de Nelson et de la *Practice as Research*, cette recherche adopte une posture r  flexive en int  grant l'analyse de mes propres choix de conception, de mes intuitions et des savoirs implicites mobilis  s dans la r  actualisation du mythe d'Art  mis. Le cadre m  thodologique de la *Practice as Research* est puissant, car il m  lange la pratique cr  ative (*doing*) avec la r  flexion th  orique (*thinking*).

Afin de positionner les types de connaissance en jeu dans le processus de recherche-cr  ation, Nelson propose un mod  le triangulaire avec trois formes de savoirs qui se croisent et se nourrissent mutuellement et continuellement : le savoir-faire incarn   (*know-how*), la compr  hension issue de la pratique (*know-what*), et le savoir th  orique et conceptuel (*know-that*) (voir Figure 2). Tout d'abord, le savoir-faire incarn   se d  veloppe par l'exp  rience concr  te d'activit  s comme danser, jouer d'un instrument ou, dans mon cas,

dessiner. Ce savoir repose sur une connaissance corporelle et intuitive, très difficile à formaliser par des mots. Ensuite, la compréhension issue de la pratique émerge en réfléchissant aux gestes accomplis et en analysant pourquoi et comment certaines actions influencent le processus créatif. Enfin, le savoir théorique et conceptuel provient des lectures, des écrits universitaires et des réflexions critiques qui encadrent et approfondissent la pratique. Ensemble, ces trois dimensions permettent d'ancrer

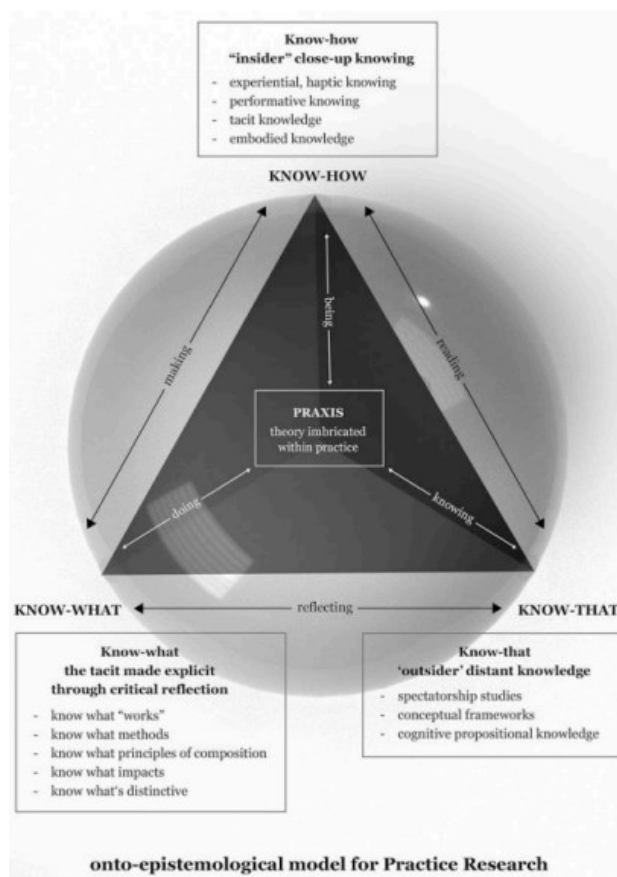


Figure 2 - Modèle épistémologique multimodal pour la recherche-création (PaR) (Nelson, 2022, p. 46)

la création dans une dynamique de recherche, où l'action, la réflexion et la théorisation s'entremêlent pour produire de nouvelles connaissances. En somme, les praticien.ne.s mobilisent et produisent continuellement des connaissances, bien que celles-ci soient pas toujours facile à percevoir.

Il insiste aussi sur l'importance des savoirs difficilement verbalisables qu'il appelle *tacit knowledge*, *embodied cognition* et *semi-conscious knowledge*. Pour lui, il s'agit de plusieurs formes de connaissance profondément enracinées dans le corps, dans l'action, dans l'habitude ou dans l'intuition qui sont mobilisés sans en avoir toujours pleinement

conscience. Ces savoirs sont souvent acquis par la pratique répétée ou à la suite d'un enseignement et sont centraux dans le processus de création. L'exercice difficile de la recherche-crédation devient alors de repérer ou de nommer ces différentes formes de savoirs à travers une documentation très attentive et une observation de la pratique.

Nelson est en totale opposition avec le modèle positiviste, qui prône la vérité absolue, et adopte une conception plus fluide de la connaissance. Il affirme « Key to my approach to PaR is an acceptance that knowledge is not fixed and absolute » (Nelson, 2013, p.39). Par conséquent, la connaissance n'est ni figée ni universelle, mais évolue selon les contextes, les expériences et le processus de recherche, notamment dans une approche de recherche par la pratique.

La méthode *Practice as Research* reconnaît les pratiques artistiques comme productrices de savoir. Néanmoins, ces savoirs ne peuvent pas toujours être exprimés facilement avec des mots puisqu'ils reposent sur une connaissance corporelle. Dans cette dynamique, le défi de ce type de recherche-crédation est de rendre explicite ce savoir qui se fait à travers une réflexivité critique et de la documentation.

Cette approche est particulièrement pertinente dans le cadre de ma recherche-crédation, dans la mesure où elle me permet d'étudier mon processus créatif fondé en grande partie sur l'intuition. En effet, l'ensemble de mes choix de conception repose sur un raisonnement explicite, mais dans mon action, mobilise un savoir implicite. La démarche

PaR rend possible l'analyse de mes processus intuitifs en les intégrant dans un cadre réflexif structuré, où ma pratique devient un objet d'observation et de production de connaissances.

Dans le cadre de cette recherche-cr  ation, je me positionne comme une praticienne du *concept art* ayant adapt   des personnages mythologiques    plusieurs reprises. Ma pratique sera au c  ur du processus de l'enqu  te. Je serais    la fois actrice et observatrice de mon propre processus de cr  ation. Mes propres exp  riences en tant que graphiste et g  n  raliste 3D, ainsi que ma formation en jeu vid  o narratif, influencent directement ma mani  re d'aborder le concept de personnage. Mes choix cr  atifs s'appuient directement sur une d  marche intuitive, nourrie par des r  f  rences culturelles et professionnelles parfois implicites. Cette posture rend mon regard n  cessairement subjectif, mais constitue un levier de recherche. Elle me permet d'acc  der    des savoirs incarn  s et difficilement verbalisables au c  ur de la d  marche « *Practice as research* ». Ma pratique devient donc    la fois un terrain, une m  thode et un objet d'analyse. Ainsi, la recherche-cr  ation et, plus pr  cis  ment, la *Practice as Research* sont mobilis  es dans cette   tude afin de mieux comprendre le processus implicite et corporel de la cr  ation.

3.3 DOCUMENTATION ET JOURNAL DE BORD

Pour suivre le mod  le de Nelson, j'ai document   dans un journal de bord r  flexif mes phases de conception, mes h  sitations, mes it  rations et mes choix. Ce support m'a

rapidement fait prendre conscience que beaucoup de mes choix artistiques étaient difficiles à verbaliser immédiatement. Cela m'a amené à rendre visible un savoir implicite bien trop souvent invisible dans la pratique artistique. Cette méthode m'a aidé à mener une réflexion critique sur mon propre processus de travail, tout en produisant une œuvre visuelle ancrée dans un contexte théorique.

Cette approche m'a soutenu dans ma propre démarche, pour faire le dialogue entre plusieurs dimensions : ma pratique artistique et la réflexivité critique sur mes choix esthétiques. Dans mon processus créatif, il ne s'agissait pas simplement d'illustrer un personnage mythologique, mais plutôt d'analyser ma méthodologie durant la conception. Plus précisément, je cherche à comprendre comment mon intuition créative fonctionne pour adapter et actualiser une figure mythologique dans un contexte contemporain.

À travers l'adaptation du récit de vie d'un personnage mythologique par le biais de son design de personnage, j'ai été amenée à expérimenter des formes, des postures, des textures et des couleurs qui traduisent, par exemple, des enjeux symboliques, culturels et de genre. Ce processus de design ne produit pas seulement une œuvre achevée, mais déclenche une série de questionnements sur la représentation du pouvoir et les types de signes. Dans ce sens, ma pratique devient un espace de découverte où la théorie et la création elle-même produisent de la connaissance.

Pour finir, j'ai analysé mon journal de bord. Ce document qui regroupe mes réflexions, mes hésitations, mes choix et mes itérations, m'a amené à saisir comment mon projet a évolué. L'analyse de ce journal de bord s'est appuyée sur une lecture réflexive et itérative, visant à identifier des récurrences et à regrouper certains éléments (choix esthétiques justifiés et non justifiés, influences théoriques, intuition créative, enjeux symboliques), afin de faire émerger des tendances dans mon processus de création. En poussant une réflexion critique de ce journal, j'ai pu identifier les influences conscientes et inconscientes qui ont orienté ma conception du design de personnage, en identifiant les savoirs implicites intégrés de manière progressive au fil de mon cheminement créatif. Ces observations ont ensuite été interprétées et mises en relation avec le cadre théorique mobilisé dans la recherche, afin de nourrir l'argumentaire et de soutenir la compréhension des dynamiques créatives. Cette analyse m'a aussi permis de mieux comprendre comment mes décisions esthétiques ont été façonnées par ma réflexion théorique et mon intuition artistique. En somme, l'étude de mon journal a contribué à rendre visibles les dynamiques créatives trop souvent invisibles, en liant pratique et théorie pour enrichir la compréhension de mon propre processus de recherche-crédation.

3.4 LES LIMITES DE MA RECHERCHE

Malgré l'apport méthodologique du *Practice as Research*, cette approche présente certaines limites. Dans un premier temps, mon expérience de la création est profondément subjective et propre à moi-même. Le savoir que j'ai produit est, dans ce cadre contextuel,

situé et très personnel. Cette recherche ne vise pas à produire des résultats généralisables, mais à identifier les mécanismes créatifs qui sous-tendent ma pratique afin de mieux comprendre, par l'introspection, le fonctionnement de la créativité humaine.

Ensuite, une difficulté réside dans le fait de ne rien oublier dans ma documentation. En effet, malgré une prise de notes rigoureuse dans mon journal de bord, il est possible, voire probable, que certaines informations aient été omises ou perdues. Certains gestes, intuitions ou microdécisions ont pu échapper à mon analyse, qui elle aussi sera très personnelle et centrée sur ma propre perspective, ce qui peut laisser une zone d'ombre.

En conclusion, cette recherche-crédation s'inscrit dans une démarche introspective visant à analyser mon processus créatif itératif. Elle met en lumière la façon dont les savoirs implicites, la réflexion théorique et l'intuition interagissent dans la construction d'un design de personnage et me permet ainsi de comprendre comment des connaissances situées, incarnées et réflexives émergent à travers la pratique artistique.

CHAPITRE 4

MON RÉCIT DE PRATIQUE

Ce quatrième chapitre présente le récit de pratique de ma recherche-cr ation, centr  sur mon processus de cr ation d'adaptation et de r actualisation d'une divinit  grecque   travers le design de personnage. Il s'inscrit directement dans la continuit  des diverses r flexions th oriques d velopp es pr c demment.

Dans un premier temps, je parle de la divinit  grecque que j'ai choisie d'adapter ainsi que les crit res qui m'ont servi pour faire ce choix. Cela se traduit par une analyse des mythes qui lui sont associ s ainsi que leur r interpr tation dans une perspective plus contemporaine. Puis dans un second temps, je pr sente le processus de cr ation du *concept art*, depuis les premiers croquis jusqu'au d veloppement final du personnage. Les diff rentes  tapes de cr ation seront mises en  vidence afin de montrer la structure de ma d marche cr ative. Enfin, je conclus ce chapitre par la pr sentation de mon *concept art* final ainsi que par la pr sentation de la fiche personnage qui l'accompagne.

4.1 LA DIVINIT  GRECQUE

Afin d'explorer comment le r cit de vie d'un personnage mythologique peut  tre adapt  et racont    travers son design, j'ai d'abord s lectionn  la figure mythologique avec laquelle je souhaite travailler. Ma d marche s'appuie sur plusieurs crit res compl mentaires et implique une r interpr tation du mythe dans un contexte contemporain, en tenant compte des m dias et des sensibilit s actuels.

Tout d’abord, je dois trouver une divinité dont les récits et les symboles peuvent résonner avec les enjeux de 2025. En effet, la dimension d’actualisation est capitale dans le contexte des adaptations contemporaines. Ensuite, je dois examiner les valeurs que ce personnage incarne, c’est-à-dire ses forces, ses faiblesses, ses thèmes ou encore ses contradictions. Je considère aussi l’affinité personnelle que j’ai avec les aspects que cette divinité représente et si elle résonne avec moi. Ses valeurs, son récit et sa personnalité doivent faire écho à mes expériences et à mes aspirations, tout en s’inscrivant dans une réalité générationnelle et sociale plus large, susceptible de rejoindre d’autres sensibilités. Enfin, je questionne son potentiel dans le cadre de la recherche-crédation et du concept de personnage qui sont des aspects centraux, notamment à travers sa richesse iconographique, ses possibilités d’interprétation et sa pertinence dans mon propre parcours artistique et réflexif.

En résumé, le choix de ce personnage mythologique ne se limite pas à sa notoriété, il s’agit de trouver une figure capable de dialoguer avec le présent, de résonner avec mon univers personnel et artistique pour m’offrir de multiples possibilités pour la conceptualisation du design de personnage.

Après quelques recherches et selon ces critères les noms de Déméter, Perséphone, Athéna, Artémis, Morphée, Dionysos ou encore Nyx sont ressortis du lot. Cependant, Artémis a particulièrement retenu mon attention. En effet, cette déesse combine beaucoup de caractéristiques propices à la dimension d’adaptation et des enjeux liés au vingt et

unième siècle. Les points qui ressortent le plus sont l'indépendance, le féminisme, la figure d'émancipation féminine, ainsi que la représentation LGBTQIA+. ⁴

4.1.1 LE MYTHE D'ARTÉMIS

Dans cette logique, j'ai identifié les différents récits qui constituent le mythe d'Artémis. En effet, j'ai constaté que les récits mythologiques présentent souvent plusieurs versions d'une même histoire. Cette diversité de récits m'a amenée, dans le cadre de mon mémoire et en particulier pour ma création, à faire des choix.

Pour effectuer mes recherches, j'ai décidé de me procurer *Le grand livre des mythes grecs* (Sauzeau, 2024). J'ai choisi cet écrit, car il est assez récent et explore les différentes versions d'un même mythe.

Cependant, après avoir reçu mon livre et lu ce qu'il était possible d'y trouver sur Artémis, je me suis rendu compte que l'auteur n'en donnait que peu de détails et qu'il n'y avait pas grand-chose sur Artémis elle-même. Alors, pour compléter les informations disponibles dans cet ouvrage, j'ai consulté des ressources en ligne spécialisées sur la mythologie grecque, ainsi que des encyclopédies reconnues, notamment *Encyclopædia Britannica*. Ce qui m'a permis d'identifier les différents mythes entourant Artémis ainsi que les versions que j'ai choisi d'adapter.

⁴ Le sigle LGBTQIA+ regroupe les personnes lesbiennes, gays, bisexuelles, transgenres et toutes les identités de genre ou orientations sexuelles diverses.

Dans cette section, je présenterai différentes versions constituant le récit de vie d'Artémis. J'y mettrai en lumière les choix interprétatifs et narratifs que j'y ai faits pour l'adaptation de son histoire, afin de montrer en quoi ces décisions contribuent à une réactualisation contemporaine du mythe.

Artémis, ou Diane chez les Romains, est la déesse de la chasse, de la nature sauvage, des animaux et de l'accouchement. Elle est liée aux grandes étapes de la vie des femmes et les accompagne de la naissance à la puberté, puis, finalement, à la mort.

Son intervention dans la mythologie grecque est très rapide et nous avons très peu d'informations sur Artémis en général, ce qui me laisse une grande liberté d'interprétation et de création. Elle est l'une des divinités majeures du panthéon grec et celle à laquelle a été dédié le plus grand temple de la mythologie grecque jamais construit, le temple d'Artémis à Éphèse.

Elle est la fille de Zeus, le roi des dieux et de Lété, une Titanide. Elle est la sœur jumelle aînée d'Apollon, le dieu du Soleil, de la musique et de la prophétie. L'Hymne homérique chante « Blessed Leto, you bare glorious children, the lord Apollon and Artemis Iokheira (who delights in arrows) ; her in Ortygia, and him in rocky Delos » (Homer's Hymn 3 to Delian Apollo, v. 16 et suivants, VIIe–VIe siècle av. J.-C.). En effet, quelques instants après sa propre naissance sur l'île d'Ortygie, Artémis aide sa mère à accoucher d'Apollon sur l'île de Délos, ce qui établit son premier lien avec l'accouchement. Elle est ensuite

associée à la lune, en opposition et en complémentarité avec Apollon, lui-même associé au soleil. La lune est le plus souvent associée à la féminité, aux cycles et à l'intuition.

Selon les différentes versions du mythe, Artémis obtient seule ou demande à Zeus plusieurs dons, tels que la virginité éternelle, un arc et des flèches en argent, la lumière, des nymphes, des montagnes ainsi qu'une cité. Zeus accepte ces requêtes et se montre même plus généreux encore, lui offrant trente villes, des bois sacrés, des autels, ainsi que la protection des chemins. Ici, je fais le choix de considérer que la virginité éternelle d'Artémis relève de sa propre volonté. Cela permet de mettre en avant une figure féminine qui choisit elle-même son rapport au corps et aux relations, plutôt que de subir une condition imposée. Dans le contexte d'une réinterprétation au XXI^e siècle, il me semble peu pertinent que la virginité éternelle lui soit accordée par Zeus, son propre père, car il s'agit avant tout d'un choix personnel. Cela impliquerait une validation masculine d'un aspect profondément intime et identitaire qui n'appartient qu'à elle. Dans une perspective contemporaine, ancrée dans des valeurs telles que le féminisme, la liberté de disposer de son corps et la reconnaissance de la diversité des orientations sexuelles, incluant l'asexualité, cette réactualisation permet de redonner à Artémis une pleine agentivité tout en restant cohérente avec le mythe. Elle renforce ainsi son indépendance en faisant d'elle une figure qui définit elle-même ses limites, ses désirs et son identité.

Les représentations visuelles d'Artémis montrent des caractéristiques communes, c'est-à-dire un arc, des flèches, une tenue plutôt courte et accompagnée d'un cerf, comme on peut le voir sur la figure 2. Alternativement, elle peut également être représentée avec une lance (Cartwright, 2019).

Selon certains récits, Artémis serait tombée amoureuse d'Orion, un célèbre chasseur de la mythologie grecque avec lequel elle parcourait souvent les forêts pour chasser. Cependant, toutes les versions



Figure 3 - Sculpture de Diane de Versailles, photographie prise au musée du Louvre par Marine Penard (2023)

s'accordent sur le fait qu'elle a fini par le tuer. Soit parce qu'il aurait tenté de la violer, « When he [Orion] tried to violate Diana [Artemis], she killed him. » (Pseudo-Hyginus, II^e siècle apr. J.-C., p. 195). Soit parce qu'Apollon, jaloux de cette relation, l'aurait manipulée pour qu'elle en vienne à le faire :

[The Constellation Orion :] Istrus [Alexandrian poet C3rd B.C.], however, says that Diana [Artemis] loved Orion and came near marrying him. Apollo took this hard, and when scolding her brought no results, on seeing the head of Orion who was swimming a long way off, he wagered her that she couldn't hit with her arrows the black object in the sea. Since

she wished to be called an expert in that skill, she shot an arrow and pierced the head of Orion. (Pseudo-Hyginus, II^e siècle apr. J.-C., p. 34)

Pour mon adaptation, je fais le choix qu'Artémis soit réellement tombée amoureuse d'Orion afin de révéler la complexité émotionnelle d'une déesse souvent réduite à la chasteté, sans remettre en cause son indépendance. Cet amour devient un élément qui met en tension son identité divine et une expérience profondément humaine.

Dans l'Hymne à Artémis de Callimaque, la déesse demande à son père Zeus :

Give me sixty daughters of Okeanos for my choir—all nine years old,
all maidens yet ungirdled ; and give me for handmaidens twenty Nymphai
Amnisides [of the Amnisos River in Krete] who shall tend well my buskins,
and, when I shoot no more at lynx or stag, shall tend my swift hounds.
(Callimachus, III^e siècle av. J.-C., p. 1 et suiv.)

En effet, Artémis est souvent dépeinte accompagnée de ses nymphes, qui veillent sur elle, la servent et participent à ses activités, que ce soit la chasse, les rituels ou la célébration de la nature qui l'entoure.

Les nymphes sont des divinités secondaires de la mythologie grecque, associées à des éléments naturels. Comme l'explique Sauzeau, ce sont « de jeunes filles en âge de se marier » (2024, p. 91) et qu'elles sont omniprésentes dans la nature. Il précise également qu'elles prennent différentes formes selon leur milieu, comme les Océanides liées aux océans, ou encore les Oréades associées aux montagnes (Sauzeau, 2024, p. 91). Ainsi, une

nymphes se définissent avant tout comme une figure féminine incarnant et habitant un élément naturel spécifique.

Dans *Le grand livre des mythes grecs* (2024), Sauzeau raconte qu'Artémis a puni sa nymphe préférée parce qu'elle était enceinte et n'avait pas su préserver sa virginité. « Callistô, sa compagne chérie, est punie pour n'avoir pas su rester vierge : Artémis la transforme en ourse » (Sauzeau, 2024, p.56). En effet, Zeus appréciait la beauté de « Callistô, la "Plus belle" » (Sauzeau, 2024, p.86), alors il décida de la séduire. Selon certaines versions, Zeus a pris l'apparence d'Artémis pour avoir la confiance de la nymphe. Comme le rapporte Pseudo-Hyginus : « As Amphis [C4th B.C.], writer of comedies, says, Jupiter [Zeus], assuming the form of Diana [Artemis], followed the girl as if to aid her in hunting, and embraced her when out of sight of the rest » (Pseudo-Hyginus, II^e siècle apr. J.-C., p. 1).

Sauzeau nous dit que "Artémis est d'un caractère jaloux" (2024, p.86), ce qui constitue un trait de caractère important chez elle. Ici, il nous parle de la jalousie qu'éprouve Artémis envers son père (Zeus), qui a mis la nymphe enceinte. L'auteur nous fait alors comprendre la relation privilégiée et l'attachement qu'Artémis éprouve pour ses nymphes et en particulier Callistô.

Tous les éléments présentés ici m'ont permis de proposer une réinterprétation du personnage d'Artémis qui pourrait avoir lieu dans le cadre d'une adaptation

transmédiatique au XXI^e siècle. Néanmoins, je me suis aussi basée sur les interprétations produites par d'autres personnes afin de m'assurer que ma création soit cohérente avec les discours contemporains.

4.1.2 ARTÉMIS AU XXIE SIÈCLE

Aujourd'hui Artémis est un symbole de force, d'indépendance, d'émancipation et d'autonomie. Elle résonne alors avec les mouvements féministes qui concernent le droit et l'indépendance des femmes. Elle est aussi une représentation LGBTQIA+ puissante. En effet, elle pourrait être lesbienne, bisexuelle ou encore asexuelle, une idée qui semble d'ailleurs partagée par de nombreuses personnes. Lors d'un sondage sur *Reddit* "*The Sexuality of Artemis*" datant d'il y a six ans, la majorité des membres ont voté pour l'hypothèse qu'elle est asexuelle. Un membre de la communauté explique son interprétation de cette manière :

I saw her as an asexual biromantic. She has feelings for Orion but she also hangs out with a whole bunch of ladies. That last part wouldn't mean anything to me, but there's a myth where Zeus turns into Artemis to seduce one of her nymphs, and the nymph believed it, no questions asked. So yeah, that's my reasoning. (YumiGumiWoomi, 2020)

Selon cette personne, le fait qu'Artémis puisse être tombée amoureuse d'Orion et jalouse que Zeus ait séduit Callistô indiquerait qu'elle serait au minimum biromantique⁵. Il ne justifie pas le caractère asexuel⁶ de son interprétation, mais puisqu'Artémis est une

⁵ Désigne une personne qui peut éprouver une attirance romantique envers des personnes de deux genres différents ou plus.

⁶ Désigne une personne qui ne ressent pas ou très peu d'attirance sexuelle envers les autres.

déesse vierge, elle est ici perçue comme n'éprouvant pas d'attirance sexuelle et est donc considérée comme asexuelle.

En m'appuyant sur cette interprétation ainsi que sur les mythes d'origine, je retiens une vision d'Artémis comme femme asexuelle et biromantique. Une lecture qui me paraît cohérente avec son iconographie traditionnelle et avec la façon dont elle est réappropriée aujourd'hui. Cette traduction contemporaine enrichit ma démarche de recherche-crédation et me permet d'ancrer son concept de personnage dans des enjeux actuels de représentation et de diversité.

Les quelques interprétations contemporaines d'Artémis attestent de la richesse symbolique liée à cette déesse et sa capacité à raisonner avec des enjeux identitaires actuels. Perçue comme une figure antique féministe, une représentante de l'indépendance féminine ou encore une figure puissante de la diversité sexuelle et de genre, elle inspire et nourrit des lectures multiples.

Afin de cadrer ma création, j'ai choisi de m'éloigner autant que possible des clichés traditionnellement associés à Artémis en adoptant une esthétique plus moderne. À mes yeux, cette figure mythologique gagne en portée et en pertinence lorsqu'elle est revisitée dans une perspective de modernisation. Cette approche va me permettre de proposer une réactualisation contemporaine du mythe, afin d'inscrire Artémis dans un univers visuel et narratif en résonance avec des enjeux actuels.

En somme, l'analyse des différentes versions du mythe d'Artémis ainsi que la mise en perspective des enjeux contemporains m'ont permis de construire une base narrative solide pour ma démarche de recherche-crédation. Cette documentation ne se limite pas à une simple collecte d'informations, mais constitue un véritable travail d'interprétation, orienté par mes intentions artistiques et mes valeurs. Les choix que j'ai pu faire concernent avant tout son agentivité, ses relations et son identité. Ils participent à une réactualisation du mythe dans le contexte du XXIe siècle. Cette exploration théorique et narrative est une étape essentielle dans mon processus en oriente mes prochains choix de conception.

4.2 LE PROCESSUS DE CRÉATION

À la suite de cette phase de documentation et d'interprétation, cette section présente mon processus de création du concept de personnage d'Artémis. Elle s'appuie notamment sur mon journal de bord, qui retrace les différentes étapes, réflexions et ajustement ayant rythmé ma démarche.

4.2.1 LES PREMIERS CROQUIS

Pour commencer ma création, j'ai d'abord voulu explorer ce que je pouvais créer sans m'appuyer sur des références visuelles. Dans un premier temps, j'ai donc réalisé un croquis spontané. J'ai choisi de représenter une silhouette d'adolescente ou de jeune femme, pour représenter son lien de protection envers celle-ci. Ce premier croquis la présente vêtue de cuir, avec une esthétique post-apocalyptique et des cheveux bruns, longs et tressés. Elle tient un arc dans sa main droite et porte un carquois dorsal (voir Figure 4).



Figure 4 - Concept art Artémis Version 1

Cependant, ce premier croquis ne m'a pas convaincue. L'ensemble me semblait trop banal et ne reflétait pas l'intention que je souhaitais donner au personnage. Néanmoins, il a servi de point de départ pour affiner mes choix par la suite.

Ensuite, j'ai commencé à travailler avec une couleur dite « neutre », le violet, car elle n'est pas traditionnellement associée à un genre spécifique et peut ainsi s'inscrire dans une lecture plus inclusive des représentations (voir Figure 5). Le carquois dorsal et l'arc sont toujours présents, mais j'ai aussi ajouté un couteau. Ici, j'ai voulu « moderniser » la tenue par rapport à la version 1 (voir Figure 4). Puisqu'elle est vêtue d'une tunique assez courte, j'ai ajouté un short en dessous pour rendre cela plus crédible et plus fonctionnel



Figure 5 - Concept art Artémis Version 2

pour un personnage en mouvement. J'ai aussi ajouté une capuche pour renforcer l'aspect fonctionnel et contemporain de la tenue. Cela apporte une dimension plus mystérieuse au design de personnage tout en suggérant une capacité d'adaptation à divers environnements. Différents bandages sont également présents sur ses membres pour refléter l'aspect hostile des environnements qu'elle fréquente.

L'objectif était de conserver une silhouette légère tout en ayant l'aspect pratique de la tenue. Cette deuxième version montre ici une transition entre une esthétique encore exploratoire et une direction visuelle plus affirmée.

4.2.2 LE PREMIER POINT Tournant de ma création

J'ai par la suite décidé de travailler avec du bleu, en effet, mon but est de représenter la lune de façon plus imposante (voir Figure 6). Après quelques échanges avec ma directrice de recherche et des recherches sur la symbolique du bleu clair, j'ai découvert que cette couleur est traditionnellement associée à la Vierge chrétienne, ce qui correspond d'autant plus à Artémis qui est une déesse de la virginité. Pour accentuer son lien avec la lune, j'ai ajouté à Artémis des cheveux blanc cendré ainsi que des yeux bleu-gris.



Figure 6 - Concept art Artémis Version 3

Pour cette tenue, j'ai gardé plusieurs éléments de la version 2 (voir Figure 5) tels que le short en dessous de la jupe, le carquois dorsal, l'arc, le couteau ainsi que les bandages. Les bandages sont blancs, presque transparents, ce qui suggère une guérison d'origine magique. Un peu partout sur sa jupe et son haut, nous retrouvons des motifs avec des lunes

et des étoiles, qui rappellent la façon dont les symboles étaient représentés dans la mythologie grecque. Ses habits restent toujours propres et élégants malgré la chasse, car ses nymphes veillent à leur entretien.

J'ai ajouté une petite sacoche attachée autour de sa taille pour ajouter une dimension de praticité ainsi qu'une cape qui rappelle les drapés avec lesquels les divinités grecques sont souvent représentées.



Figure 7 - Zoom visage concept art Artémis 3



Figure 8 - Zoom visage concept art Artémis 3.2

Pour la première fois depuis le début de cette création, je me suis concentrée sur le visage d'Artémis. J'ai opté pour un visage plutôt rond et doux, avec des yeux à mi-chemin entre ronds et en amande pour renforcer la jeunesse. Son teint est brun clair, proche du caramel doré. J'ai enrichi son aspect naturel et vivant en ajoutant des taches de rousseur.

J'ai ensuite entamé le dessin de la coiffure. J'ai commencé par faire des cheveux attachés et bouclés (voir Figure 6). Cependant, cette première idée ne correspondait pas tout à fait à l'énergie et à l'image que je voulais donner à Artémis. Alors, j'ai fait des cheveux lisses, accompagnés de tresses avec quelques perles dispersées sur sa tête (voir Figure 3.2). Cela lui confère un côté plus jeune, lui donne de la personnalité et du vécu.

Cette version d'Artémis commençait réellement à se rapprocher de ce que je voulais transmettre et correspondait davantage à ma vision. Elle résonnait aussi plus fortement avec mes intentions et ce que je voulais exprimer à travers cette divinité. Ce croquis marque le premier point tournant de mon design de personnage.

4.2.3 LE *SPACE OPERA*

Pour moderniser le personnage d'Artémis j'ai voulu essayer une tonalité beaucoup plus futuriste en me basant cette fois-ci sur des références visuelles tel que les films *Star Wars* (Lucas, 1977). Pour cela, je me suis tourné vers les univers de la science-fiction et de la *fantasy*, et plus particulièrement vers le *space opera*. Ce genre mêle des aventures épiques, des technologies avancées et des mondes imaginaires. Ce choix permet de transposer le caractère indépendant d'Artémis dans un contexte contemporain et spectaculaire, tout en conservant son aura mythique. Dans son écrit Esfandi, raconte :

Le genre assume [...] ses origines populaires par la récurrence de thèmes actuellement galvaudés tels que les voyages intergalactiques, l'exploration et la découverte d'univers excentrés et de civilisations riches

en exo organismes plus ou moins apparentés à la race humaine, et de grands et improbables conflits hors atmosphère. (Esfandi, 2012, p.86)

En résumé, ce genre est souvent caractérisé par des décors spatiaux (planètes, galaxies, vaisseaux spatiaux...), une narration centrée sur l'aventure et un conflit plutôt dramatique tel qu'une guerre interstellaire. L'un des exemples les plus courants est la saga *Star Wars* (Lucas, 1977), mais nous pouvons aussi associer ce genre aux films de la saga *Avatar* (Cameron, 2009) ou encore à ceux de la trilogie *Dune* (Villeneuve, 2021).

Le *space opera* peut ainsi être envisagé comme une forme hybride entre la science-fiction et la *fantasy*. Comme l'explique Cupitt : « that space opera is not a genre in its own right, but rather a hybrid form arising from the intergeneric space between science-fiction and fantasy, and sharing features of both » (Cupitt, 2004, p.178). Cette hybridation se manifeste notamment par l'intégration d'éléments relevant du mythique ou du merveilleux au sein d'univers technologiquement avancés. Par exemple, la force dans *Star Wars* (Lucas, 1977), qui fonctionne à la fois comme un pouvoir mystique, presque religieux, et comme un élément qui soutient l'intrigue dans un monde secondaire futuriste technologiquement très avancé, ou encore dans *Avatar* (Cameron, 2009), où la connexion spirituelle des Na'vi avec leur planète Pandora, repose sur un réseau neuronal presque magique et inexplicable. Ces éléments remettent en question les frontières habituellement établies entre la rationalité scientifique et l'imaginaire fantastique, ce qui correspond parfaitement à mon

envie de moderniser Artémis. En effet, l'approche du *space opera*, qui combine technologie futuriste et dimensions mystiques, me permettra de repenser et de moderniser la déesse.

Alors dans cette nouvelle inspirée du *space opera*, Artémis est vêtue d'une combinaison près du corps blanche et légèrement transparente sur les jambes et les bras, tandis que le haut et le short sont bleus (voir figure 9). Une sorte de cape intégrée à sa taille complète la tenue. Des traits suivent le long du tissu et des coutures et évoquent une esthétique plus technologique, ce qui accentue le côté futuriste de la tenue. Cette fois-ci, Artémis porte des bottes montant jusqu'aux genoux, typiques de l'équipement



Figure 9 - Concept art Artémis Version 4

d'un *space opera*. En effet, ce genre étant souvent associé aux récits de conflits et de militarisation, ces bottes renvoient à l'imaginaire de l'uniforme de guerre. Elles participent ainsi à ancrer le personnage dans un univers où la fonctionnalité et la préparation au combat priment, tout en renforçant son autorité visuelle et son appartenance à un contexte narratif plus martial. Elle porte également des gants ainsi qu'une ceinture munie d'une sacoche pour renforcer l'aspect fonctionnel de sa tenue et suggérant qu'elle est équipée pour transporter du matériel essentiel lors de ses déplacements.

Seulement, je ne reconnaissais pas le concept du *space opera* avec ce croquis. Alors à la suite de cette observation, j'ai assombri le concept suivant de façon intuitive (voir figure 10). C'est ainsi que j'ai remarqué que les couleurs sombres, et plus particulièrement le noir, sont beaucoup plus souvent associées au *space opera*. J'ai ensuite commencé à effectuer quelques recherches d'arc pour avoir un objet futuriste qui l'accompagne, et la forme de la lune me paraissait intéressante à développer dans l'arc (voir figure 11).



Figure 10 - Concept art Artémis Version 5



Figure 11 - Arc concept art Artémis Version 5.2

J'ai ensuite pris un moment pour réfléchir au monde secondaire dans lequel s'inscrit mon adaptation d'Artémis. J'ai ressenti un vrai dilemme, car mes concepts

inspirés du *space opera* ne collaient pas totalement au personnage. Ce qui me manquait, c'était un ancrage dans la nature ou une dimension plus « traditionnelle », qui est pourtant centrale chez Artémis.

Après réflexion, je me suis rendue compte que j'ai priorisé ce côté futuriste sans trouver d'équilibre avec les symboles forts qui représentent Artémis. Par exemple, j'avais initialement opté pour un arc et du bleu pâle. Ces deux choix ne sont pas très courants dans l'esthétique du *space opera*. Ce genre d'univers est souvent représenté avec des couleurs sombres et métalliques, du noir, du gris, ou encore du rouge. Par ailleurs, j'ai inconsciemment assombri le concept précédent, avec une palette plus foncée ce qui fonctionne beaucoup mieux visuellement pour le *space opera*.

Après une discussion avec ma directrice de recherche, nous avons soulevé un point important : Artémis sans animaux et sans nature n'est pas vraiment Artémis. En effet, je n'avais pas encore inclus de liens avec la forêt et les animaux sauvages. C'est un élément que je dois réintégrer de manière plus évidente, même dans un cadre science-fictionnel.

4.2.4 LE DEUXIÈME POINT TOURNANT DE MA CRÉATION

À la suite de ces réflexions, j'ai décidé de repartir sur une nouvelle posture et de complètement changer la tenue d'Artémis. J'ai choisi de représenter une attitude plus assurée.

Cependant, j'ai continué à travailler avec la même palette de bleu. J'ai choisi d'ajouter, cette fois-ci, un tissu voilé blanc cassé pour apporter de la légèreté et de la souplesse à la silhouette. Cette transparence contraste avec les éléments plus structurés et permet d'évoquer à la fois le mouvement de l'air et un aspect plus divin (voir figure 12).



Figure 12 - *Concept art* Artémis Version 6

Pour compléter sa robe courte, j'ai ajouté des bottes montantes de manière intuitive, réalisant ensuite qu'elles contrebalancent cette légèreté par une impression de stabilité, de protection et d'ancrage au sol. Elles allongent la silhouette et suggèrent une anticipation de l'action ou d'un déplacement sur de longues distances. Ce contraste crée un équilibre entre grâce et fonctionnalité, ce qui renforce l'idée d'un personnage à la fois délicat et puissant.

Pour éviter de reprendre les mêmes éléments avec lesquels Artémis est le plus souvent représentée, j'ai décidé de remplacer le cerf par un hibou. Ce choix a été intuitif et inconscient. En effet, dans un premier temps, j'ai associé le hibou à la lune qui est un élément en lien direct avec mon interprétation du personnage. Puis, avec du temps et de la réflexion, j'ai compris que le hibou est un oiseau de nuit, chasseur, et porte un symbole de liberté, ce qui résonne d'autant plus avec Artémis.

Ensuite, j'ai progressivement mis de côté l'idée de représenter Artémis avec un arc. L'archerie soulevait une vraie difficulté pour moi quant à son intégration à l'esthétique du *space opera*, ce qui m'a amenée à explorer d'autres pistes. J'ai donc décidé de m'orienter vers une autre arme. Comme je l'ai mentionné plus tôt, Artémis a aussi été quelques fois représentée avec une lance, alors ce choix me semblait plus cohérent avec l'esthétique générale.

Suite à la version 6 (voir Figure 11), j'ai ajouté de longs gants bleus, dans un premier temps sans raison clairement identifiée. Puis, j'ai fait un rappel du voile blanc en l'intégrant en manches courtes pour ajouter encore plus de légèreté. J'ai joué avec des dégradés de couleurs pour assombrir l'ensemble, tout en gardant un certain équilibre et de la clarté (voir figure 13).



Figure 13 - *Concept art* Artémis Version 7

J'ai ajouté plusieurs étoiles. Je les ai incorporées dans des bijoux, des accessoires métalliques et des motifs sur le voile blanc, notamment pour évoquer la lune, mais cela ne fonctionnait pas sans que je puisse dire immédiatement pourquoi (voir figure 14). En effet, ces étoiles évoquent davantage « la nuit » que la lune en elle-même. À ce moment-là, je n'avais pas encore approfondi l'esthétique de la lance. Toutefois, je souhaitais qu'elle soit lumineuse pour faire écho à la lumière lunaire.



Figure 14 - *Concept art* Artémis Version 8

J'ai ajouté davantage d'accessoires métalliques avec des rappels de la lune afin d'être plus cohérent visuellement, en abandonnant progressivement le motif des étoiles. J'ai fait l'ajout de boucles d'oreilles en forme de branche qui épouse ses oreilles, ainsi cela illustre son lien avec la nature et suggère qu'elle peut l'entendre.

De plus, aux extrémités des gants et des bottes, ainsi qu'autour de son cou, j'ai ajouté des bracelets métalliques ornés de pierres de lune et décorés de motifs lunaires en métal. Ce motif se retrouve aussi sur sa lance.

La coiffure manquait d'élégance, alors je l'ai retravaillée en y ajoutant un serre-tête bleu orné de perles qui tombent derrière les oreilles pour apporter du mouvement et une touche plus raffinée à son visage. Ses cheveux sont torsadés à l'avant du serre-tête pour évoquer une coiffure travaillée et non lambda (voir figure 15).

Concernant son visage, j'ai également ajouté du maquillage afin d'accentuer ses traits et de mieux harmoniser les couleurs avec le reste du concept. Enfin, j'ai continué la mise en couleurs du hibou avec la même palette de bleu que j'utilise pour la tenue d'Artémis.



Figure 15 - Zoom visage *concept art* Artémis
Version 8

4.2.5 LE TROISIÈME POINT TOURNANT DE MA CRÉATION

Après plusieurs semaines de pause et de réflexion sur ma création, je me suis rendu compte que j'oubliais l'objectif principal qui était de raconter le récit de vie d'Artémis à travers le concept de personnage. En effet, j'ai beaucoup plus centré mon attention sur la représentation de l'aspect lunaire de la déesse qui est mon élément central. Alors, j'ai fait quelques nouveaux changements en me recentrant sur mon objectif d'adaptation de récit.

Premièrement, j'ai modifié l'expression de son visage (voir figure 16). Initialement, j'avais opté pour une expression chaleureuse et souriante. En effet, ce type d'expression évoquait la jeunesse qu'incarne Artémis. Cependant, j'ai finalement décidé de lui donner une expression plus fermée et méfiante.



Figure 16 - Zoom visage *concept art* Artémis
Version 9

Ce choix évoque les différentes trahisons qu'Artémis a vécues au fil de son histoire, sa jalousie, ainsi que son attitude vigilante lors de ses premières rencontres. Cette nouvelle expression renforce l'idée d'un personnage plus distant et sur la défensive, marqué par ses expériences passées, tout en conservant une maîtrise de soi.



Figure 17 - Concept art Artémis Version 9

Pour renforcer ce côté froid et distant, j'ai également modifié les nuances de bleu (voir figure 17). Initialement, les teintes étaient plus douces et lumineuses avec une atmosphère plus chaleureuse et accessible. J'ai donc opté pour des bleus plus profonds et plus froids qui tirent davantage vers des tons nocturnes avec de légères paillettes sur la jupe

qui reflètent la lune. Ce choix chromatique renforce la sensation de distance et de retenue que nous pouvons avoir avec la déesse grecque. Ces couleurs font aussi écho à l'univers de la nuit et à l'association d'Artémis avec la lune. Les nouvelles nuances créent une ambiance plus austère et mystérieuse qui souligne son caractère réservé et sa vigilance constante. J'ai également refroidi son teint, qui était initialement très chaleureux. Ce teint plus froid accentue la distance émotionnelle du personnage et renforce son lien avec l'univers nocturne et lunaire d'Artémis.

Pour accentuer l'effet grandiose lié à la divinité, j'ai allongé le drapé attaché à sa taille et ajouté plus de mouvement. Cela apporte davantage de légèreté à la silhouette et reflète une dimension plus dramatique. Cet élément renforce la présence imposante et presque surnaturelle du personnage. Dans le but de renforcer le mouvement, j'ai repensé la coiffure. J'ai fait le choix d'une longue chevelure argentée emportée par le vent. Cela évoque une sensation de liberté et renforce l'aspect divin d'Artémis.

Par la suite, j'ai pensé qu'une couronne imposante mettrait en évidence la puissance de son allure. Cet élément marque un statut social élevé et fait écho à la nature divine d'Artémis. Cela renforce visuellement son rang de déesse. Concernant l'esthétique de celle-ci, j'ai d'abord imaginé des « piques » évoquant une forme de protection et un caractère défensif (voir figure 18). Puis, j'ai ajouté une couronne à l'avant du front qui intègre la lune ainsi que des feuilles pour apporter à la fois de la douceur et illustrer son lien avec la nature. Cette combinaison crée un équilibre entre puissance et délicatesse. Pour rendre encore plus explicite le lien entre



Figure 18 - *Concept art Artemis Version 10*

Artémis et la lune, j'ai ajouté la lune en arrière-plan. Cette dernière est centrée derrière sa tête, afin de renforcer visuellement cette association symbolique.

À ce moment de la création, j'ai mis de côté le hibou pour me concentrer pleinement sur Artémis. J'ai ajouté du maquillage sur ses yeux afin de les faire ressortir et de montrer qu'elle est toujours soigneusement apprêtée. Ce choix renforce également le lien avec ses

nymphes, qui prennent soin d'elle au quotidien et veillent à ce qu'elle demeure propre et impeccable, soulignant ainsi son statut et l'attention portée à elle dans son environnement.

Dans cette onzième version (voir figure 19), j'ai retravaillé le drapé transparent différemment. J'ai en effet décidé de l'attacher au collier ras-de-cou, afin de rappeler l'esthétique de la Grèce antique. J'ai aussi retiré le tissu bleu clair du haut et j'ai décidé de créer un bustier en continuité avec la robe courte bleue. J'ai aussi raccourci les bottes et les ai assorties au même bleu que la robe et les gants. Cela harmonise l'ensemble et renforce la cohérence de la silhouette.



Figure 19 - *Concept art* Artémis Version 11.1



Figure 20 - Zoom voile *concept art* Artémis Version 11.2

Pour accentuer le caractère méfiant d'Artémis et introduire un motif végétal, j'ai d'abord ajouté des ronces argentées autour de ses bras et de sa taille. Celles-ci habillaient la silhouette avec légèreté tout en jouant un

rôle d'armure, symbolisant la protection et la vigilance. Cependant, cet élément m'est apparu trop menaçant et imposant. J'ai alors tenté de déplacer les ronces sur un autre élément, le voile (voir figure 20), mais cette solution s'est révélée elle aussi trop lourde visuellement et atténuait la légèreté recherchée.



Figure 21 - Concept art Artémis Version 12

Après avoir examiné l'entièreté de mon *concept art* et avoir pris du recul, j'ai réalisé qu'il n'y avait pas de réel lien entre Artémis et les animaux de la forêt. Alors comme dans certaines versions précédentes, j'ai réintégré le hibou volant à ses côtés et j'ai également ajouté un faon. Étant donné qu'Artémis est aussi la déesse de l'accouchement, j'ai choisi d'inclure le bébé du cerf, un faon pour renforcer ce lien (voir figure 21). En effet, d'après les diverses représentations, les récits mythologiques et les hymnes à Artémis, l'animal qui l'accompagne toujours est un cerf.

Par la suite, je me suis focalisée sur un autre élément essentiel d'Artémis : son arc. J'ai en effet réalisé que la lance n'était pas le meilleur choix pour représenter une déesse de la chasse, et qu'elle était déjà attribuée à Athéna, brouillant ainsi les interprétations. Tout au long de cette conception, j'ai repoussé l'intégration de celui-ci, ne sachant trop comment l'approcher. J'ai finalement trouvé l'équilibre que je cherchais.



Figure 22 - Zoom arc *concept art* Artémis Version 12

J'ai imaginé un arc en argent et lumineux, mais d'apparence plutôt classique (voir figure 22). Cet aspect lumineux était important pour moi, car je voulais établir le lien qu'a Artémis avec Zeus, son père, tout en reflétant ma volonté de raconter son récit à travers son *concept art*. La corde est imaginée comme un éclair qui rejoint chaque extrémité de l'arc pour lancer des flèches matérialisées par des éclairs. À ce moment, j'y ai dessiné des lunes sur la poignée qui s'illumine la nuit pour faire un énième rappel à celle-ci.

Par la suite, j'ai cherché à rendre son lien avec la forêt plus évident dans la représentation. J'ai retiré les ronces métalliques de son design et j'ai renforcé son lien avec la nature en imaginant une couronne qui évoque des éléments de la forêt, tels que des branches d'arbres ou des champignons, suffisamment proche de formes du monde primaire pour rappeler qu'Artémis est la déesse et aussi, en quelque sorte, la reine de la forêt (voir figure 23). Cela me semblait donc plus cohérent de symboliser ce lien par une couronne.



Figure 23 - Zoom visage *concept art* Artémis
Version 12

Puis j'ai décidé de relier le corset et le début du voile au niveau du décolleté, ce qui donne à Artémis une allure encore plus élégante en soulignant sa féminité (voir figure 24). L'ensemble est aussi plus harmonieux et plus agréable visuellement.



Figure 24 - *Concept art* Artémis Version 13

Un lien important que je voulais aussi illustrer est celui d'Artémis avec son jumeau, Apollon. L'idée de réunir la lune et le soleil au sein d'un même accessoire s'est imposée comme une évidence, je l'ai donc intégrée à son collier (voir figure 25).

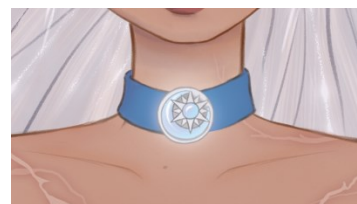


Figure 25 - Zoom collier *concept art* Artémis Version 14

Ce bijou est orné d'une pierre de lune, qui associe les motifs de la lune et du soleil pour illustrer que l'un n'existe pas sans l'autre.

J'ai finalement terminé l'ancrage de l'arc (voir figure 26). Celui-ci reste argenté et arbore des pierres lumineuses, comme je l'avais imaginé précédemment. La poignée reprend les mêmes bleus utilisés pour la tenue afin de s'harmoniser avec l'ensemble. Cette arme sera le seul élément qui symbolise la chasse.

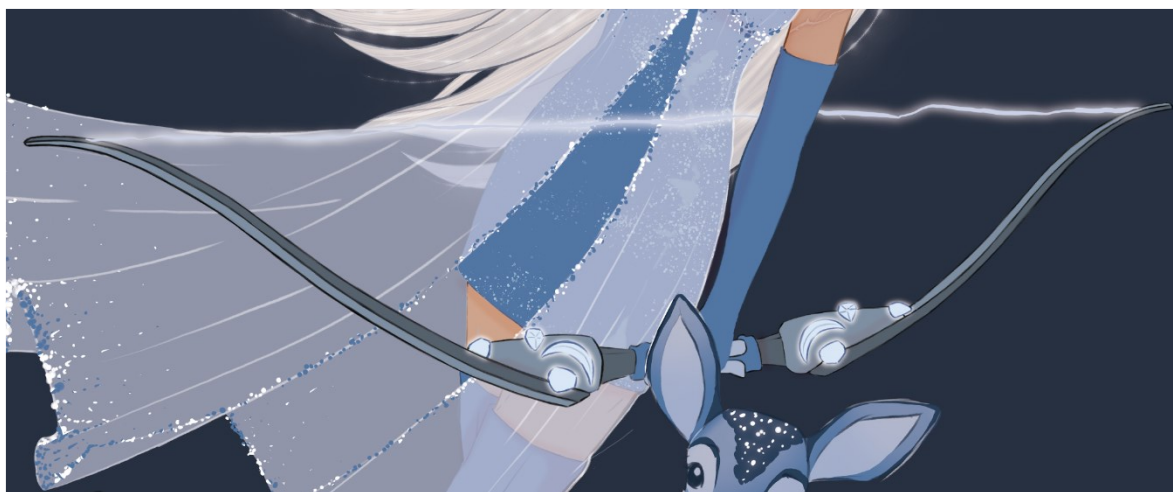


Figure 26 - Zoom arc *concept art* Artémis Version 14

Ensuite, j'ai décidé d'ajouter des cristaux sur le voile pour l'habiller. Cela apporte de la lumière et un côté précieux à la tenue. Afin de refléter une nouvelle fois la lumière de la

lune de manière plus physique, j'ai également ajouté de la brillance aux cheveux, notamment sur certaines mèches.



Figure 27 - Concept art Artémis Version 14.2

Je pensais qu'il était intéressant de marquer directement sa peau pour illustrer son lien avec la nature. J'ai donc mené quelques recherches et je me suis tournée vers des tatouages d'une couleur presque identique à celle de la peau, qui donnent un aspect naturel, semblable à des taches de naissance (voir Figures 28 et 29).

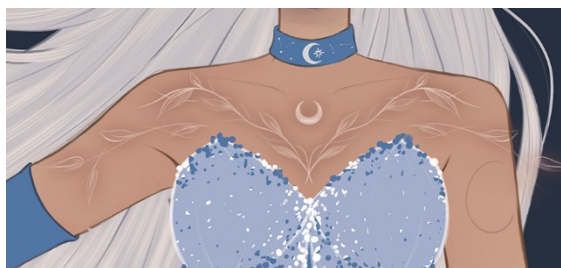


Figure 28 - Zoom tatouage concept art Artémis 14.1

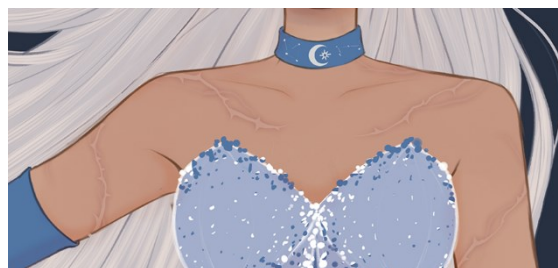


Figure 29 - Zoom tatouage concept art Artémis 14.2

Par la suite, j'ai réalisé des motifs de branches symétriques, accompagnés de feuilles et d'une lune centrée sur son buste. Cependant, cela me paraissait trop simple et ne portait pas de réel sens outre son lien avec la nature. J'ai donc décidé de reprendre l'idée des ronces, mais cette fois en les intégrant sur son buste, comme des blessures intérieures qui apparaissent à travers la peau. Cela représente sa méfiance comme acte de protection pour elle-même. Elles ne sont pas symétriques et dénoncent aussi une forme de colère qu'elle a ressentie ou éprouve toujours.

4.3 LE CONCEPT ART FINAL

Pour finir, j'ai ajouté un halo lumineux qui émane d'Artémis pour renforcer son côté divin de façon plus explicite. Ainsi, la brillance de ses cheveux ressort davantage et refroidit

considérablement son aura. Cela accentue une nouvelle fois son inaccessibilité aux inconnus (voir figure 30).



Figure 30 - Concept art Artémis Version Finale

J'ai volontairement réalisé un sol minimaliste pour que l'attention se porte principalement sur Artémis. À l'aide des feuilles et des animaux, cela permet de comprendre que nous sommes dans la nature et plus particulièrement dans la forêt. De plus, ce choix vise à mettre en valeur le design du personnage, le paysage n'étant pas un élément de ma recherche. La simplification de l'environnement permet ainsi de concentrer l'analyse sur les formes, les matières et les symboles associés à la divinité.

J'ai également décidé de retirer les boucles d'oreilles trop chargées pour les remplacer par des modèles plus simples et élégants.

Enfin, pour illustrer sa symbiose avec la nature sauvage et le pouvoir qu'elle exerce sur celle-ci, j'ai ajouté un mouvement de feuilles, guidées par le geste de sa main comme si elle orchestrait le vent autour d'elle. La position du bras avait été initialement prévue uniquement pour l'appel du hibou, mais il m'a semblé cohérent de montrer qu'elle peut invoquer les deux (les animaux et la nature) de manière silencieuse et instinctive. Cela contribue également à instaurer un aspect « magique » et mystérieux, typique de l'univers du *space opera*, car, dans ce genre, certains phénomènes dépassent la compréhension rationnelle tout comme la mythologie grecque.

4.4 LA FICHE PERSONNAGE

Pour cette création, j'avais choisi d'adapter une divinité grecque à l'aide d'un *concept art*, complété par une fiche personnage mise en forme qu'à la toute fin, après avoir

terminé le *concept art* (voir Annexe). Durant la phase de création du *concept art*, j'ai pris quelques notes à certains moments pour ne pas oublier ce que je souhaitais y intégrer, mais l'essentiel était déjà clair dans mon esprit.

J'ai fait cette fiche personnage sans réel modèle et j'ai déterminé les catégories importantes telles que : l'identité générale, l'identité divine, la famille, les caractéristiques physiques, les traits de personnalité ainsi que les mythes et relations principales.

L'identité générale regroupe les premières informations liées à un individu, à la manière d'une carte d'identité : son nom, son âge, son genre et son origine. Ensuite, l'identité divine définit la fonction du personnage dans la mythologie grecque. Cette catégorie répond aux questions suivantes : Que représente Artémis ? Quel est son rôle dans la mythologie grecque ? On y retrouve des sous-catégories telles que son domaine, le rôle symbolique, le statut, les symboles liés à Artémis, ou encore les couleurs qui lui sont associées. En résumé, l'identité générale désigne ce qu'elle est, tandis que l'identité divine raconte ce qu'elle représente dans la mythologie grecque.

La troisième catégorie correspond à la famille, cela communique des informations d'identité à travers ses liens familiaux et d'aspects concrets de sa vie personnelle, c'est-à-dire dans une hiérarchie ou une lignée. Ce point est important dans la mythologie grecque, car l'origine familiale d'une divinité ou d'un héros détermine souvent son statut, ses alliances, ses pouvoirs et les conflits qui structurent son récit de vie. Nous y retrouvons les

sous-catégories mère et père, frères et sœurs, naissance, statut matrimonial, orientation sexuelle, orientation amoureuse et les enfants. Nous découvrons alors comment le personnage existe dans le monde secondaire, dans ses relations et dans son quotidien.

Ensuite, les caractéristiques physiques sont une description observable d'un personnage, c'est-à-dire ce que nous pouvons voir. On y retrouve sa taille, sa silhouette, sa gestuelle, la couleur de ses cheveux et de ses yeux, sa tenue, mais aussi la première impression qu'Artémis dégage. Par exemple, selon ma fiche personnage, « Artémis dégage une image de méfiance et d'assurance. Elle est libre et indépendante, profondément connectée à la lune et à la nature. Son regard est perçant, interrogateur, mais sans agressivité. C'est une déesse qu'on perçoit immédiatement comme inaccessible, au visage froid, mais profondément loyale envers ceux qu'elle protège » (voir Annexe). Ici, on y comprend l'aura qu'elle dégage. Cette section regroupe des descriptions factuelles mais aussi interprétatives et symboliques.

Puis la catégorie « traits de personnalité » regroupe des informations plus concrètes sur Artémis. On y observe ses qualités, ses défauts, ses compétences, ses faiblesses, ses habitudes, ses loisirs, ou encore ce qu'elle aime et déteste, ses pouvoirs, son équipement et les animaux qui lui sont associés. On y comprend qu'elle est indépendante, déterminée, impulsive et jalouse. Qu'elle aime profondément sa liberté et déteste toute forme de soumission forcée. Ce sont des aspects que j'ai instinctivement associés à Artémis tout au long de ma création.

Et pour finir, nous retrouvons les mythes et les relations principales liées à Artémis. Ce sont des événements et des relations observables dans son récit de vie. On y trouve le mythe d'Orion, un chasseur, et de Callistô, une nymphe, que j'ai détaillé plus haut dans la section : Le mythe d'Artémis. Ces deux mythes ont beaucoup influencé et forgé Artémis. Cette lecture permet de comprendre la morale d'Artémis d'un point de vue narratif.

En résumé, la création de cette fiche personnage m'a permis de structurer et d'ordonner toutes les informations nécessaires pour comprendre Artémis et compléter le visuel de son *concept art*. Chaque catégorie apporte des précisions spécifiques sur qui elle est, ce qu'elle représente et comment elle interagit avec le monde qui l'entoure. Cela permet de mettre en évidence les différentes dimensions du personnage telles que l'aspect factuel et observable qui définissent son apparence et son comportement, mais aussi les significations symboliques qui alimentent sa fonction mythologique et son rôle narratif. Ainsi, cette fiche personnage est un outil essentiel pour le développement du concept de personnage et permet de compléter le *concept art* avec certaines informations.

En conclusion, dans le cadre de ce chapitre, je suis revenue sur les différentes étapes de ma démarche créative, depuis le choix de la divinité grecque jusqu'à sa traduction visuelle à travers mon design de personnage et ma fiche personnage. Mon processus de création est ponctué de phases d'exploration, de remises en question et de moments de bascule. Cela m'a permis d'affiner progressivement mes choix esthétiques et narratifs en lien avec les enjeux contemporains. Ainsi, ma démarche met en lumière la manière dont le

design de personnage peut servir de support à la réinterprétation d'un récit de vie mythologique.

CHAPITRE 5

ANALYSE DES RÉSULTATS

Ce chapitre est consacré à l'analyse des résultats issus de mon processus créatif, à la suite de mon adaptation du récit de vie de la déesse Artémis à travers son concept de personnage. Cette analyse s'inscrit directement dans mon cadre théorique, qui mobilise des notions comme le savoir implicite, les modes de connaissance et la théorie des types de signes comme outils d'interprétation visuelle.

L'objectif est de montrer que mes choix créatifs ne relèvent pas uniquement d'une dimension esthétique et de mettre en évidence le rôle structurant de l'intuition dans mon processus créatif itératif. Il s'agit donc d'analyser comment ces mécanismes de pensée influencent la construction du personnage d'Artémis et la cohérence globale de mon adaptation visuelle.

Je commencerais par le rôle de l'interprétation dans mon processus de création, en mettant en évidence mes intentions d'adaptation et de réactualisation, ainsi que la manière dont je les matérialise progressivement au fil des différentes itérations de *design*. Je continuerais en parlant du rôle central de l'intuition et de ses liens avec les modes de connaissance. Et pour finir, je m'intéresserais à l'influence de mes connaissances préalables et de mes habitudes interprétatives sur la construction de mes choix visuels.

À travers ces différentes sections, ce chapitre me permet de rendre visible le dialogue constant entre mon intuition, ma réflexion et mon expérimentation qui a guidé l'ensemble de mon processus créatif itératif.

5.1 L'INTERPRÉTATION LORS DU PROCESSUS DE CRÉATION

Mon processus de création implique une démarche itérative à travers mes différentes déclinaisons de *concept art*. C'est dans ce cadre que mes hypothèses se traduisent progressivement en choix concrets. Mes idées d'interprétation, initialement perçues comme de l'intuition, se structurent à travers leurs différentes itérations visuelles et narratives. Cela me permet d'apporter de la cohérence à l'ensemble du concept de personnage à l'aide d'icônes, d'indices et de symboles. Par exemple, j'ai choisi de traduire la trahison de Callistô par un visage méfiant et fermé, qui agit comme un indice visuel de cet élément narratif.

Les blessures d'Artémis se manifestent également par des motifs de ronces sur son corps qui évoquent la douleur et indiquent une forme de protection qu'elle a créée. Dans le cadre de mon *concept art*, les ronces sont une représentation visuelle métaphorique à la fois des blessures d'Artémis et de la carapace qu'elle s'est construite pour se protéger. Ces choix expriment visuellement une intériorité marquée par la méfiance et renforcent la cohérence symbolique du design de personnage d'Artémis.

Les différentes versions du *concept art* montrent que mon interprétation s'est alors construite progressivement, ce qui me permet concrètement d'observer l'évolution de mes choix au fil de mon processus créatif. Les données réflexives recueillies dans le cadre de mon projet montrent en effet que les idées créatives se construisent progressivement au fil du travail itératif de la personne praticienne. Contrairement aux idées reçues sur l'inspiration créatrice, qui présentent souvent une structure mystérieuse ou mystique, mon projet illustre le travail d'interprétation et de réflexion critique continu qui caractérise les pratiques artistiques. Chacune de mes modifications, qu'elle concerne la posture, les couleurs ou les accessoires, reflète ma tentative de traduire visuellement mes intentions d'adaptation du récit de vie d'Artémis. Mon processus créatif repose alors sur un dialogue constant entre mon intuition et ma réflexion critique qui me permettent d'ajuster ma création. Cette dynamique m'a permis de commencer par une phase d'exploration pour aboutir à la construction concrète de mon personnage, où chaque élément participe à la narration visuelle.

Au cours de mon processus créatif, certaines pauses ont joué un rôle important dans la continuité de mon projet. Elles m'ont permis de prendre du recul et de constater que je m'étais parfois éloignée de mon intention initiale d'adapter le récit de vie d'Artémis. En effet, mes itérations successives de mon *concept art* m'ont amené à porter mon attention sur des enjeux plus formels liés au design du personnage. Ces moments d'arrêt ont agi comme des moments de réajustement qui m'ont permis de me repositionner dans mon objectif d'adaptation et de réactualisation du récit de vie d'Artémis.

5.1.1 ACTUALISER UN RÉCIT DE VIE

L'un des enjeux majeurs de mon processus de création a été d'actualiser le personnage d'Artémis afin qu'il soit en accord avec le contexte contemporain. Cet enjeu s'inscrit directement dans la problématique de départ de mon projet, qui interroge la manière dont le design de personnage peut être un outil pour l'adaptation d'une figure mythologique ancienne dans un contexte transmédiatique. Cette actualisation a nécessité une sélection et une interprétation de certains éléments du récit de vie afin de les inscrire dans les enjeux et les valeurs contemporains, tout en assurant leur cohérence avec les récits d'origine.

Dans le cadre de ma création, cela s'est traduit par plusieurs choix narratifs. Par exemple, j'ai décidé de considérer la virginité d'Artémis comme un choix personnel plutôt qu'une condition imposée par son père. Cette interprétation me permet de mettre en avant son indépendance, aujourd'hui une valeur contemporaine essentielle associée au féminisme et à la liberté qu'une femme a de disposer librement de son corps. De la même manière, j'ai choisi d'explorer son orientation sexuelle à travers une lecture asexuelle et biromantique. Ces éléments sont principalement transmis par la fiche personnage, car elle me permet de formaliser des dimensions identitaires qui ne sont pas nécessairement visibles dans le seul design visuel (voir l'annexe). Cette réactualisation s'appuie à la fois sur des interprétations contemporaines et sur mon propre regard. Ces choix me permettent d'inscrire Artémis dans des enjeux plus actuels de représentation et de diversité.

La fiche personnage joue un rôle essentiel dans mon processus de création et complète la dimension visuelle du *concept art*. Elle sert de description, mais agit aussi comme un outil réflexif qui me permet de formaliser et d'approfondir mes idées interprétatives. En effet, certaines dimensions du récit de vie d'Artémis, liées à son identité, ses valeurs ou ses relations, ne peuvent pas être entièrement traduites par des éléments visuels. C'est pour cette raison que la fiche personnage devient un espace où je peux expliciter ces différents aspects et assurer leur cohérence avec mes choix graphiques. Sur un autre plan, elle me permet d'observer les écarts entre mes intentions narratives et leur matérialisation visuelle au fil de mes itérations. Dans cette perspective, le dialogue entre la réflexion et la création est d'autant plus fort. C'est ainsi que la fiche personnage participe pleinement à mon processus itératif en agissant comme un repère conceptuel qui soutient et oriente l'évolution de mon concept de personnage bien que je ne l'aie formulé à l'écrit à la toute fin.

Par ailleurs, j'ai choisi de retenir la version où Artémis tombe amoureuse d'Orion. Cette intégration enrichit la complexité émotionnelle du personnage, plutôt que de la réduire uniquement à la chasteté. Cependant, ce choix implique aussi une tension entre son identité divine et des expériences auxquelles nous pouvons tous nous identifier. Ainsi, la réactualisation de son récit de vie n'a pas consisté à transformer radicalement le mythe, mais à en proposer une lecture renouvelée, révélant de nouvelles dimensions en résonance avec le XXI^e siècle.

5.1.2 LE CHOIX DES SIGNES

Chaque signe que j'ai choisi au cours de mon processus créatif représente l'interprétation que j'ai faite des éléments du récit de vie d'Artémis. Ces choix ne sont pas des décisions uniques et figées, mais s'inscrivent plutôt dans un processus itératif qui structure l'ensemble du projet. À travers ces ajustements, chaque version que j'ai produite agit comme un espace d'expérimentation où mes hypothèses, mes références visuelles préexistantes et ma condition d'actualisation se confrontent en permanence.

Dans mon processus de création, les différents éléments du design peuvent être compris comme une hiérarchisation de signes aux fonctions distinctes. Les signes iconiques, tels que l'arc, les animaux ou la silhouette d'Artémis, assurent une reconnaissance immédiate du personnage et une lisibilité visuelle. Les signes symboliques, comme la lune, la couleur bleue ou la couronne, portent quant à eux des significations culturelles et mythologiques plus abstraites, qui orientent l'interprétation du personnage. Enfin, les signes indexicaux, tels que les ronces, les blessures visibles ou certaines postures corporelles, renvoient à des traces d'expériences passées et introduisent une dimension narrative implicite. Cette superposition des signes permet de construire un personnage à plusieurs niveaux de lecture, où chaque élément participe à la cohérence globale de l'interprétation.

Par conséquent, chacune de mes itérations ne se limite pas à une amélioration esthétique, mais renvoie aussi à une prise de position interprétative. Cela témoigne de ma manière d'interpréter et de traduire les caractéristiques d'Artémis tout au long de mon processus. Par exemple, dans ma première phase de conception, j'ai très vite choisi de représenter Artémis avec un arc, symbole iconique associé à la déesse dans les représentations classiques. Néanmoins, cette première approche ne me semblait pas entièrement satisfaisante, car elle reproduisait une image déjà fortement ancrée dans l'imaginaire collectif sans proposer une réactualisation véritablement personnelle. J'ai alors essayé une variante en remplaçant l'arc par une lance. Cependant, après plusieurs essais, ce choix s'est avéré moins pertinent, tant sur le plan visuel que conceptuel, dans le cadre de mon processus de conception. Ce constat m'a finalement conduit à revenir à l'arc, en renouvelant ma compréhension, sa signification et son rôle dans mon adaptation. Ce retour à l'arc illustre très bien la logique itérative de mon processus, où le retour à une idée initiale ne constitue pas un échec, mais bien l'aboutissement d'une exploration critique.

Dans cette logique, ce même principe s'applique aux différents éléments qui composent mon design de personnage, tels que le visage et la silhouette globale. J'ai conservé certains éléments de la version 7 (voir Figure 31) jusqu'à la version finale (voir Figure 32), car ils représentaient pleinement mon intention et mon interprétation du personnage. C'est le cas, par exemple, du voile, des bottes, de la position corporelle, des gants, de la robe courte ou encore de la présence du hibou.



Figure 31 - Concept art Artémis Version 7



Figure 32 - Concept art Artémis Version Finale

Chacun de ces signes a contribué à construire une identité visuelle cohérente et signifiante pour ma réactualisation du personnage d'Artémis. Je les ai progressivement validés au fil des itérations, jusqu'à ce qu'ils deviennent des points d'ancrage de la conception finale. À l'inverse, j'ai aussi abandonné certaines idées qui ont affiné mon interprétation. Parmi celles-ci, on retrouve, par exemple, les étoiles, les bandeaux, l'expression accueillante du visage, sa coiffure, ainsi que les éléments d'armure ou encore la teinte initiale du bleu. La suppression ou l'ajustement de ces choix n'est pas seulement esthétique, mais traduit aussi ma volonté de clarifier et d'affiner mon concept de personnage.

Dans ce cadre, mon processus d'itération fonctionne alors comme un filtre qui me permet de sélectionner, d'éliminer et de réorganiser les signes en fonction de leur résonance avec mon interprétation d'Artémis et avec le contexte contemporain. L'ensemble de ces décisions témoigne que mon processus créatif est profondément ancré dans l'expérimentation, où l'intuition ne s'oppose pas à la rigueur. Elle devient, au contraire, un outil efficace pour explorer les différentes possibilités et ainsi construire une interprétation visuelle cohérente et personnelle du personnage d'Artémis.

Ainsi, mes modifications successives apportées aux éléments du design ne relèvent pas uniquement de choix esthétiques, mais traduisent une réévaluation constante de la valeur sémiotique des signes utilisés. Le passage de l'arc à la lance, puis le retour à l'arc, illustre ce processus de négociation du sens. L'arc fonctionne comme un signe iconique et symbolique fortement ancré dans les représentations traditionnelles d'Artémis, tandis que la lance constituait une tentative de reconfiguration moins conventionnelle, mais aussi moins cohérente avec l'identité mythologique du personnage. Ce processus montre que les signes ne sont pas fixes, mais qu'ils acquièrent leur signification à travers leur intégration dans un système global cohérent.

5.2 LE RÔLE DE L'INTUITION

En prenant appui sur mon récit de pratique, nous pouvons constater que l'intuition, définie dans mon cadre théorique comme un savoir implicite, occupe une place centrale

dans mon processus de création. Elle se manifeste dès les premières étapes de la conception et m'a permis de formuler des hypothèses à partir de ma compréhension du récit de vie d'Artémis. Par exemple, les choix abductifs d'une silhouette de jeune femme ou encore du genre post-apocalyptique découlent d'une impression de cohérence avec le personnage. Les éléments visuels symboliques (symboles selon la typologie des signes de Peirce), comme l'arc ou la tunique courte, sont des inductions à la suite de la répétition de ces éléments dans les différentes versions des mythes d'Artémis. Cette induction repose sur la reconnaissance implicite de signes récurrents qui ont orienté mes choix avant de se formuler consciemment.

Un autre exemple révélateur réside dans le fait qu'après avoir choisi le genre du *space opera*, j'ai intuitivement assombri la tenue d'Artémis, car, partant de l'hypothèse que les uniformes sombres relèvent de codes visuels associés conventionnellement au *space opera*, j'en ai induit une règle. Ces décisions intuitives confirment ce que Hardman (2021) décrit comme des états hybrides de conscience, qui combinent des significations. Ces moments me permettent de formuler des hypothèses créatives, similaires à ce que Peirce appelle l'abduction. Dans cette section, je distingue le rôle de l'abduction dans la création visuelle et la manière dont mon processus créatif s'ancre dans mes connaissances préalables et mes habitudes interprétatives. Cela me permettra, par la suite, de montrer comment mes intuitions et mes références structurent progressivement mon processus de création.

Dans ce processus, il est possible de distinguer l'intuition comme moment initial de surgissement des idées et l'abduction comme mécanisme de structuration et de mise en forme des hypothèses créatives. L'intuition intervient lorsque des associations de formes, de symboles ou de récits émergent de manière implicite à partir de mon expérience et de mes connaissances préalables. L'abduction, quant à elle, permet de transformer ces intuitions en hypothèses visuelles testables à travers les différentes itérations du concept de personnage. Cette articulation entre intuition et abduction constitue un moteur central de mon processus créatif, dans lequel les signes sont d'abord pressentis avant d'être progressivement stabilisés et interprétés.

5.2.1 L'ABDUCTION

L'abduction est le mode de connaissance central dans mon processus de création. Cela m'a permis de formuler des hypothèses créatives à partir d'éléments partiels ou d'intuitions encore difficiles à verbaliser. En opposition à la déduction ou à l'induction, qui reposent sur des règles ou émergent des observations directes, l'abduction a lieu dans des situations d'incertitude. Dans le cadre de ma création, l'abduction a joué un rôle important lorsqu'il s'agissait de proposer des hypothèses visuelles en interprétant des éléments du mythe d'Artémis par des choix visuels et esthétiques pour le *concept art* du personnage. Par exemple, à partir de son lien avec la chasse et la nature, j'ai formulé l'hypothèse de l'efficacité d'une approche qui met en avant des matériaux organiques ainsi qu'une silhouette plutôt fonctionnelle, et cela, sans qu'un modèle précis ne me soit imposé.

Les premiers croquis que j'ai réalisés sans références visuelles constituent un exemple révélateur du rôle de l'abduction dans mon processus créatif. À partir de ma compréhension globale du personnage d'Artémis, c'est-à-dire une déesse de la chasse, liée à la nature et à la jeunesse, j'ai en effet formulé une première hypothèse visuelle par abduction. Celle-ci se traduisait par une silhouette fortement inspirée de l'image traditionnelle de la chasseuse, notamment avec des accessoires de chasse, un arc et une apparence directement liée à la forêt. En revanche, j'ai conservé très peu de ces éléments dans les itérations finales. Cela montre que, dans mon processus de création, l'abduction ne produit pas une solution stable, mais une série de propositions provisoires. Ces suggestions servent surtout à tester des pistes visuelles et à affiner progressivement la direction du design grâce à des réajustements successifs.

L'abduction m'a également permis de faire des choix visuels plus symboliques. Le hibou, par exemple, était, dans un premier temps, apparu comme une intuition spontanée liée à son association avec la nuit et donc avec la lune. Ce n'est que dans un second temps que j'ai compris qu'il s'agissait aussi d'un symbole très pertinent pour adapter Artémis. En effet, cet oiseau nocturne est un chasseur et, dans un sens plus large, les oiseaux sont souvent associés à la liberté, ce qui est très cohérent avec Artémis. Ce décalage entre le moment de la décision et celui de ma compréhension illustre bien le fonctionnement de l'abduction. Mon idée a d'abord émergé sous la forme d'une hypothèse pour ensuite devenir un élément de design bien plus symbolique dans la construction de mon personnage.

De cette façon, ces observations mettent en lumière le rôle de structure que l'intuition joue dans mon processus créatif. Elle intervient en amont de mes raisonnements et oriente mes hypothèses par abduction, mais n'agit pas comme une simple réaction spontanée. En effet, elle fonctionne comme un moteur qui permet de faire émerger les pistes créatives et cela à partir d'éléments encore partiels et incertains. Cette intuition guide avant tout mes choix avant même que je sois en mesure de les justifier, comme en témoigne l'intégration du hibou dans mon *concept art*. Ce n'est qu'après réflexion que mes intuitions se sont confirmées, nuancées ou écartées au fil de mes itérations. C'est dans cette logique que l'intuition et l'abduction fonctionnent de manière complémentaire. L'intuition initiale et l'abduction permettent de structurer l'émergence de mes idées, tandis que leur validation progressive s'opère au fil de mes itérations. Cette discussion constante entre la perception intuitive et l'élaboration progressive me permet ainsi de proposer ma propre interprétation visuelle, à la fois cohérente et évolutive, de la déesse Artémis.

5.2.2 LES CONNAISSANCES PRÉALABLES ET LES HABITUDES INTERPRÉTATIVES

L'intuition dont témoigne ma recherche-crédation s'appuie notamment sur mon expérience, mes connaissances préalables, mon milieu culturel et mes habitudes interprétatives. Par exemple, si j'imagine une jeune femme armée d'un arc, il m'est difficile de ne pas penser à Katniss Everdeen dans le film *The Hunger Games* (Ross, 2012), à Mérida dans le film d'animation *Brave* (Andrews, Chapman, & Purcell, 2012) ou encore à Ygritte dans *Game of Thrones* (HBO, 2011–2019).

Ces figures féminines, issues de mon milieu culturel et de mes expériences cinématographiques et télévisuelles, contribuent à la construction de mon archétype de la chasseuse indépendante. De plus, ces trois personnages sont étroitement liés au symbole de la liberté, notamment Katniss Evergreen, souvent associée aussi à l'oiseau comme symbole de résistance et d'émancipation. Alors, par abduction, cela m'a peut-être conduite à vouloir que ma version modernisée d'Artémis incarne, elle aussi, un symbole de liberté. Cet exemple illustre parfaitement l'impact de mes références cinématographiques, vidéoludiques et littéraires sur mes choix intuitifs. Ainsi, dans mon processus de création, mon intuition fonctionne et s'appuie sur des schémas de connaissances préalables et de références culturelles déjà ancrés en moi.

Dans un premier temps, ces connaissances préalables incluent tout ce que j'ai appris au fil de mes expériences personnelles et professionnelles. Par exemple, ma familiarité avec la mythologie grecque ou la pratique du *concept art*. Mon travail de réactualisation du mythe d'Artémis m'a permis de mieux saisir son récit de vie et, inconsciemment, les principaux symboles ont rapidement émergé dans mon design. Ces éléments s'inscrivent dans un ensemble de souvenirs, de lectures et d'expériences esthétiques. Les références implicites, telles que l'arc ou la tunique courte, m'ont permis de générer des solutions créatives rapides et cohérentes, et ce, même avant toute analyse critique ou toute recherche visuelle externe.

Dans un second temps, mes expériences antérieures ainsi que mes connaissances préalables ont façonné mes habitudes interprétatives. Celles-ci ont joué un rôle complémentaire dans mon processus de création. Elles correspondent à la façon dont je m'organise et hiérarchise les informations visuelles et symboliques. Dans mon processus de création, ces habitudes se traduisent par la priorisation de certains éléments. Par exemple, j'ai choisi de rendre le lien entre Artémis et la lune beaucoup plus explicite et central dans ma proposition, dans la mesure où les interprétations courantes du personnage tendent à se concentrer sur sa dimension de chasseuse, au détriment d'autres aspects de son identité divine et de ses attributs symboliques. Cette orientation s'est également exprimée par le choix de la couleur bleu et par l'intégration d'un hibou. Aussi, le choix d'une silhouette de jeune femme découle d'une habitude interprétative qui associe l'adolescence à la jeunesse et à l'énergie, de la même façon que l'introduction du *space opera* dans mon *concept art* traduit ma sensibilité à cette esthétique visuelle et a orienté certains de mes choix esthétiques globaux. Ces habitudes sont invisibles et très souvent inconscientes, mais elles orientent ma sélection intuitive des éléments visuels et conditionnent la manière dont j'évalue et réajuste mes propositions graphiques.

J'ai présenté mon design de personnage final à plusieurs personnes de mon entourage, de manière informelle, afin d'obtenir une première réaction spontanée. Ces personnes savaient que je travaillais sur l'adaptation d'une divinité grecque, mais ne connaissaient pas nécessairement les choix de conception ayant guidé le design. Elles ont immédiatement identifié qu'il s'agissait d'Artémis, ce qui indique que certaines de mes

habitudes interprétatives reposent sur des références culturelles partagées. Cependant, dans un second temps, ils ont relevé une forte ressemblance entre mon design et Elsa, issue du film *Frozen* (The Walt Disney Company, 2013). De mon côté, après réflexion, j'ai également constaté que mon design présentait des similitudes avec Daenerys Targaryen, personnage de la série *Game of Thrones* (HBO, 2011–2019). Ces deux personnages partagent notamment une esthétique marquée par des cheveux blancs et des tenues bleues, et incarnent également, à travers leurs récits respectifs, une symbolique liée à la liberté.

Ces ressemblances se manifestent notamment par leurs tenues, leurs couleurs, leurs cheveux et leur rapport à la liberté. D'ailleurs, chez le personnage de Daenerys, cette liberté est représentée par des dragons, eux aussi des animaux volants, comme le hibou. Ces similitudes montrent que mon interprétation visuelle mobilise des références culturelles contemporaines et qu'avec le temps je pourrais trouver une multitude de personnages ressemblant à mon interprétation visuelle d'Artémis.

Ces figures issues de la culture populaire agissent comme des réservoirs de signes culturels qui influencent inconsciemment mes choix interprétatifs. Elles mobilisent des ensembles de codes visuels, narratifs et symboliques déjà stabilisés dans l'imaginaire collectif, qui orientent ma perception des archétypes féminins liés à l'indépendance et à la liberté. Ainsi, ces références ne sont pas simplement des modèles esthétiques, mais des

structures sémiotiques intégrées qui participent à la formation de mes habitudes interprétatives. Elles influencent notamment la sélection de certains signes iconiques et symboliques dans mon propre design d'Artémis, tout en renforçant la reconnaissance immédiate du personnage au sein d'un système culturel partagé.

Enfin, ces habitudes et ces connaissances facilitent également ma documentation et l'analyse de mon intuition dans le cadre de ma recherche. Elles révèlent que même des décisions intuitives et spontanées sont ancrées dans un savoir qui nous est propre et qu'elles peuvent être réfléchies de manière critique. Prendre conscience de ces automatismes de pensée ouvre alors la possibilité de les transformer en fonction des intentions créatives, ce qui renforce l'agentivité du/de la créateur.ice sur ses productions. Dans une perspective plus large, cette réflexivité permet par ailleurs de mobiliser consciemment ces mécanismes afin de faire émerger des choix esthétiques et narratifs porteurs de valeurs et de sens différents. Cela constitue une piste pertinente notamment dans les contextes de la formation et de l'éducation en design.

En résumé, les connaissances préalables et les habitudes interprétatives constituent le socle invisible de mon intuition. Elles orientent mes hypothèses de design, apportent de la cohérence et de la profondeur à mes propositions et permettent de transformer mon processus créatif intuitif en un objet d'analyse méthodologique. Ce rôle est essentiel pour comprendre comment les choix symboliques et esthétiques, apparemment spontanés, contribuent à la construction du sens dans mon design de personnage d'Artémis.

5.3 CONCLUSION DE L'ANALYSE

En conclusion, l'analyse de mon processus créatif révèle un dialogue constant entre interprétation, intuition et expérimentation itérative dans la conception de mon design de personnage d'Artémis. Selon moi, chaque choix visuel est loin d'être une simple décision esthétique. Ils s'inscrivent plutôt dans un modèle de production où le sens de chaque élément agit comme un signe interprétatif issu de ma lecture du récit de vie de la déesse.

L'actualisation du mythe met en évidence la manière dont la réinterprétation de certains éléments narratifs permet d'inscrire un personnage dans des enjeux contemporains, tout en préservant la cohérence avec les différentes versions de son mythe. De plus, l'analyse du choix des signes a mis en avant le rôle structurant du processus itératif, au cours duquel les ajustements successifs de l'exploration ont permis de stabiliser progressivement le design final.

Le rôle majeur de l'intuition, comprise comme un savoir implicite, s'est imposé comme un moteur essentiel de ma création. Celle-ci est liée à l'abduction et m'a permis de générer des hypothèses visuelles à partir d'indices fragmentaires et de mes références culturelles préalablement intégrées. Cependant, l'intuition ne fonctionne pas de manière isolée, car elle est constamment réajustée par la réflexion critique, l'expérimentation et la mise à l'épreuve de nos propositions.

C'est ainsi que la prise en compte des connaissances préalables et des habitudes interprétatives révèle que le processus intuitif est profondément ancré dans un schéma culturel et personnel. Ces derniers ont structuré ma lecture du mythe, orienté mes associations symboliques et influencé ma construction visuelle, tout en ouvrant ma réflexion sur la manière dont les références partagées contribuent à la reconnaissance du personnage.

Par conséquent, ce chapitre illustre que mon processus créatif repose sur une dynamique hybride où l'intuition, l'interprétation et les connaissances s'entrecroisent continuellement. Cette structure permet non seulement de produire une réactualisation contemporaine d'Artémis, mais aussi de rendre visibles les mécanismes cognitifs et créatifs qui sous-tendent cette démarche de réinterprétation et son adaptation narrative et visuelle.

CONCLUSION

A travers cette recherche-cr  ation, je me suis int  ress   au processus cr  atif en essayant de r  pondre    question suivante : Quel est le r  le de l'intuition dans l'adaptation et la r  actualisation du r  cit de vie d'une divinit   grecque    travers un concept de personnage ? Cette question a guid   l'ensemble de ma d  marche, en passant par ses dimensions pratique et r  flexive, ce qui m'a permis d'explorer la mani  re dont mon processus de cr  ation peut mobiliser des savoirs implicites, des r  f  rences culturelles et des d  cisions esth  tiques dans la construction d'une figure narrative contemporaine.

Tout d'abord, cette recherche m'a amen      constater que l'intuition occupe une place centrale dans le processus de cr  ation et particuli  rement dans un contexte d'adaptation et de r  actualisation de r  cits mythologiques. Elle s'est r  v  l  e comme un moteur essentiel dans ma prise de d  cision, notamment lors de phases d'exploration visuelles et d'it  ration. L'intuition s'est manifest  e comme une forme de connaissance difficilement verbalisable, mais n  anmoins structurante qui a guid  e mes choix esth  tiques avant m  me leur formalisation th  orique. En cons  quence, cela m'a permis de faire des choix rapidement. Ces derniers   tant souvent fond  s sur une sensation de coh  rence ou de justesse visuelle qui ont ensuite   t   analys  s et rationalis  s par la suite.

C'est d'ailleurs à travers ce processus que j'ai pris conscience du rôle fondamental de l'intuition dans ma démarche : ce n'est pas uniquement un « moment » isolé de décision, mais une dynamique constante qui traverse l'ensemble du processus créatif. Elle agit comme un déclencheur, une forme de compréhension immédiate qui précède l'analyse et qui oriente mes choix avant toute justification réflexive.

Cependant, mon intuition ne s'est pas déployée de manière isolée. Elle s'est constamment appuyée sur d'autres formes de savoir, notamment mon savoir issu de mes connaissances préalables ainsi que mes habitudes interprétatives. Dans ce contexte, elle ne peut être comprise comme une simple impulsion spontanée, mais plutôt comme un espace d'interaction entre les connaissances déjà intégrées, les références culturelles et une sensibilité personnelle. L'intuition agit alors comme un point de convergence entre différents types de savoirs qui permettent de faire émerger des propositions visuelles qui ne seraient pas nécessairement accessibles par une démarche strictement analytique.

Par ailleurs, il est important de souligner que mon intuition ne s'est pas construite indépendamment de mon parcours. Elle s'appuie sur l'ensemble des connaissances, des expériences et des habitudes de conception que j'ai développées au fil de ma pratique du design de personnage. Ces acquis sont aujourd'hui si bien intégrés qu'ils influencent mes décisions sans que j'aie besoin de les mobiliser consciemment. Ainsi, ce qui apparaît comme un choix intuitif repose en réalité sur un savoir progressivement construit et intériorisé, plutôt que sur une décision purement spontanée ou irrationnelle.

Le processus d'adaptation du récit de vie d'Artémis a également pu mettre en évidence la manière dont un mythe peut être réinterprété à travers une logique de réactualisation. Plutôt que de reproduire fidèlement une figure mythologique, il s'agissait de l'inscrire dans une perspective contemporaine qui tient compte des représentations existantes tout en proposant une interprétation personnelle. Ma démarche a consisté en un travail constant de sélection, de transformation et de hiérarchisation des éléments narratifs associés à la déesse. Ainsi, certaines dimensions ont été accentuées tels que son lien avec la lune ou son indépendance. Le design de personnage agit comme un langage visuel qui sert de médiation entre le mythe et sa représentation, en condensant des significations narratives complexes à travers des choix formels.

L'analyse de l'entièreté de mon processus créatif m'a aussi permis de mettre en lumière l'importance de savoir implicite dans la construction d'un personnage. Une grande partie de mes décisions ne reposaient pas uniquement sur une réflexion consciente, mais plutôt sur des automatismes de références visuelles intériorisées et d'expérience de design antérieurs. Ce savoir était particulièrement impliqué dans les moments d'itération, où chaque version du personnage venait affiner ou réorienter la précédente. L'intuition m'a alors permis de juger plus rapidement la pertinence de mes propositions avant même son analyse détaillée. C'est dans cette perspective que l'intuition peut être comprise comme un mode de connaissance à part entière. Elle ne s'oppose pas à la réflexion. Elle s'articule plutôt de manière dynamique avec d'autres formes de connaissances. C'est ainsi que le

processus créatif repose sur un va-et-vient entre intuition et démarche réflexive, où chacun de mes choix intuitifs est progressivement réinterprété à la lumière du cadre théorique.

L'utilisation de la théorie des signes m'a permis de mieux comprendre comment les éléments visuels du concept de personnage produisent du sens. Dans le cas de la déesse Artémis, certains éléments renvoient directement à des attributs traditionnels, tandis que d'autres révèlent une interprétation plus contemporaine et personnelle. Cette articulation entre références culturelle et création individuelle a rendu possible par le rôle de l'intuition et qui a par la suite a guidé l'intégration de ces différents niveaux de lecture dans la composition finale.

Par ailleurs, cette recherche a permis de souligner que la réactualisation d'un mythe à travers le design de personnage implique nécessairement une forme de transformation. L'adaptation de celui-ci ne consiste pas seulement à le traduire en langage visuel contemporain, mais à le recontextualiser à travers une interprétation actuelle, où l'intuition permet de concilier fidélité au récit d'origine et liberté créative.

Toutefois, il est important de reconnaître les limites de cette recherche-crédation. L'intuition est difficile à formaliser et à objectiver, car elle dépend de biais personnels, de références culturelles et d'expériences individuelles, rendant son analyse toujours située. Dans le cadre de ce mémoire, cela signifie que le processus créatif de la création du concept

de personnage d'Artémis est intrinsèquement lié à mon propre positionnement de praticienne.

Malgré ces différentes limites, cette recherche ouvre plusieurs pistes de réflexion. Premièrement, elle montre que le design de personnage peut être envisagé comme un espace de recherche à part entière, car la production visuelle est indissociable de son processus de réflexion théorique. Deuxièmement, elle met en évidence l'importance de l'intuition dans la pratique artistique et cela non pas comme une force irrationnelle, mais plutôt comme une forme de savoir déjà intégrée et construite à travers l'expérience.

Pour conclure cette recherche-crédation je répondrais à ma question de recherche en soulignant que l'intuition joue un rôle central dans l'adaptation et la réactualisation du récit de vie : l'intuition agit comme un moteur en guidant les choix de design et en permettant de le traduire en une forme visuelle cohérente et contemporain. C'est également grâce à l'intuition que j'ai pu dépasser une simple reproduction du mythe pour en proposer une interprétation personnelle, où les savoirs implicites, les références culturelles et les choix esthétiques se sont articulés afin de construire un concept de personnage porteur de sens. L'intuition apparaît ainsi non seulement comme un outil d'aide à la décision, mais aussi comme une véritable manière de concevoir et de créer en design de personnage.

BIBLIOGRAPHIE

Œuvres citées

A Song of Ice and Fire. (1996–). G. R. R. Martin.

Assassin's Creed Origins. (2017). Ubisoft.

Avatar. (2009). Réalisé par J. Cameron.

Avatar: The Last Airbender. (2005–2008). Nickelodeon.

Brave. (2012). Pixar Animation Studios.

Dune. (2021). Réalisé par D. Villeneuve.

Frozen. (2013). Walt Disney Animation Studios.

Game of Thrones. (2011–2019). HBO.

Hades. (2020). Supergiant Games.

Hercules. (1997). Walt Disney Animation Studios.

Hésiode. (v. 700 av. J.-C). *La Théogonie*.

La Création d'Adam. (vers 1511–1512). Michel-Ange.

La Genèse. (s. d.). La Bible.

La Naissance de Vénus. (1485). S. Botticelli.

La Théogonie. (VIII^e siècle av. J.-C.). Hésiode.

La Victoire de Samothrace. (vers 190 av. J.-C.).

La Vénus de Milo. (vers 130 av. J.-C.).

Marvel Cinematic Universe. (2008–). Marvel Studios.

Noah. (2014). Réalisé par D. Aronofsky.

Percy Jackson & the Olympians. (2005–). R. Riordan.
Resident Evil. (1996–). Capcom.

Stargate SG-1. (1997–2007). MGM Television.

Star Wars. (1977–). Lucasfilm.

The Hunger Games. (2008–2010). S. Collins.

The Last of Us Part II. (2020). Naughty Dog.

The Lord of the Rings. (1954–1955). J. R. R. Tolkien.

The Lord of the Rings. (2001–2003). Réalisé par Peter Jackson.

The Mummy. (1999). Réalisé par S. Sommers.

The Odyssey. (en développement pour 2026). Réalisé par C. Nolan.

The Prince of Egypt. (1998). DreamWorks Animation.

Troy. (2004). Réalisé par W. Petersen.

Sources scientifiques

Berger, R. (2020). *Dramatic Storytelling and Narrative Design: a Writer's Guide to Video Games and Transmedia*. CRC Press.

Bertaux, D. (2003). *Les récits de vie*. Nathan Université.

Bienia, R. (2016). *Role Playing Materials*. Zauberfeder Verlag.

Bolter, J. D. G., Richard. (1996). Remediation. *Configurations*, 4, 311-358.
<https://doi.org/10.1353/con.1996.0018>

Burrick, D. (2009). Une épistémologie du récit de vie. Dans M. R. Racine, Chantal (Éd.), *Recherche qualitative et temporalités*. Association pour la recherche qualitative.
[https://www.psychanalyse.com/pdf/RECHERCHE%20QUALITATIVE%20ET%20TEMPORALITES%20\(94%20Pages%20-%20560%20Ko\).pdf](https://www.psychanalyse.com/pdf/RECHERCHE%20QUALITATIVE%20ET%20TEMPORALITES%20(94%20Pages%20-%20560%20Ko).pdf)

Cartwright, M. (2021, 25 July 2021). *Artémis*.
<https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-537/artemis/>

Chiapello, L. (2019). *Le pragmatisme comme épistémologie pour le design de jeux : Enquête sur la créativité et le processus de design*. Université de Montréal.

Cometti, J.-P. (2010). *Qu'est-ce que le pragmatisme ?* Gallimard.

Cupitt, C. A. (2004). *Space opera: a hybrid form of science fiction and fantasy*. Curtin University. <http://hdl.handle.net/20.500.11937/1082>

Digiovanna, J. (2007). Worldmaking as Art Form. *The International Journal of the Arts in Society*, 2(1), 115-122.

Eder, J. (2008). *Was sind Figuren? Ein Beitrag zur interdisziplinären Fiktionstheorie*. Mentis.

Eder, J. (2010). Understanding characters. *Berghahn Journals*, 4(1), 16-40.

Ekström, H. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shap*. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-204196>

Ensslin, A. (2012). *The Language of Gaming*. Bloomsbury.

Esfandi, E. (2012). « Le Navigateur » de Jacques Sternberg ou la phylogénèse parodiée du space opera. *Revue Plume*, 7(15).
https://www.revueplume.ir/article_48868_18ba9969235388e3aee896fe8a3b10e4.pdf

Ferret, C. (2011). L'identité, une question de définition. *Cahiers d'Asie centrale*, 459-461.

Filippo, L. D. (2012). Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MORPG. *¿ Interrogations ?*

Findeli, A. B., Rabah. (2005, 29–31 March 2005). *L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design*. European Academy of Design 06, Brême, Allemagne.
<https://doi.org/10.2752/146069205789331574>

Flanagan, K. M. (2016). INTRODUCTION - VIDEOGAME ADAPTATION: SOME EXPERIMENTS IN METHOD. *Wide Screen*, 6 (1). <http://widescreenjournal.org>

- Groupe μ . (1992). *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image*. Seuil.
- Hardman, T. J. (2021). Understanding creative intuition. *Journal of Creativity*, 31, 1-6. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2713374521000066>
- hébraïque, L. B. (v. 1400 av. J.-C.). La Genèse.
- Hermann, A. R., Gerrit. (2021). Beyond the Character Sheet: “Character Keepers” as Digital Play Aids in the Contemporary Indie TRPG Community. *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, 2, 31-50. https://doi.org/10.14989/jarps_2_31
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, VOL.45, NO. 2. <https://www.jstor.org/stable/48678410>
- John, O. P., & Pervin, L. A. (2005). *La personnalité de la théorie à la recherche* (L. Nadeau, D. Acier, & D. Miranda, trad.). De Boeck. (Ouvrage original publié en 2001)
- Johnson, M. R. (2020). The Place of Culture, Society, and Politics in Video Game World-Building. Dans M. J. P. Wolf (Éd.), *World-builders on World-Building: An Exploration of Subcreation* (pp. 110-131).
- Jones, J. C. (1981 [1970]). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. John Wiley & Sons.
- Jung, C. G. (2014). *The Structure and Dynamics of the Psyche*. Princeton University Press.
- Konzack, L. (2013). Characterology in Tabletop Role-Playing Games: A Textual Analysis of Character Sheets. Dans S. L. V. Bowman, Aaron (Éd.), *WyrdCon Companion Book* (pp. 86-93). Wyrd Con.
- Lafrance St-Martin, L. I. (2023). *Une interprétation sémiotique de On Fairy-Stories : la formulation d'un modèle tolkienien du plurimonde et de l'expérience fictionnelle*. Université du Québec à Montréal.
- Larrivé, V., & Louichon, B. (2025). PERSONNAGE. *Un dictionnaire de la didactique de la littérature*, 242-245. <https://hal.science/hal-04968579v1>

Legrand, M. (1993). *L'approche biographique. Théorie, clinique*. Éditions Presses Internationales.

Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*.

Nelson, R. (2022). *Practice as research in the arts (and beyond)* (2e éd.). Palgrave Macmillan.

Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. MIT Press.

Paquin, L.-C. (2019). *Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques (version abrégée)*. https://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf

Peirce, C. S. (1894). *What Is a Sign?* <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/us/peirce1.htm>

Pineau, G. L. G., Jean-Louis. (2002). *Les histoires de vie*. Presses Universitaires de France.

Pushkaruk, M. (2022). HOW TO BECOME A CONCEPT ART CREATOR. *Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультілінгвального глобалізованого світу*, 184-187.

Rowell, J. P., Ira; Trueman, Darren. (2014). Playing as a mutant in a virtual world: understanding overlapping story worlds in popular culture video games. *Literacy*, 48(1), 47-53. <https://doi.org/10.1111/lit.12022>

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press.

Saouter, C. (2000). *Le langage visuel*. XYZ: Les Distributions HMM - Editions XYZ.

Saouter, C. (2018). *Théories sémiotiques* [Séminaire de doctorat, doctorat en sémiologie]. Université du Québec à Montréal.

Sauzeau, P. (2024). *Le grand livre des mythes grecs*. Les Belles Lettres.

St-Martin, L. I. L. (2024). Living in a Fantasy World: Video Game Adaptation of Literary Fantasy in the 21st Century. Dans A. Kechan (Éd.), *The Literary Fantastic in the 21st Century*.

Tillman, B. (2019). *Creative Character Design 2e* (2nd Edition).

Tolkien, J. R. R. (1947). On Fairy-Stories. Dans *Essays Presented to Charles Williams*. Oxford University Press.

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.

ANNEXE

Fiche personnage d'Artémis

Identité générale

Nom : Artémis

Âge : Inconnu

Genre : Féminin

Origine : Grecque

Identité divine

Domaines : Déesse de la chasse, de la nature sauvage, des animaux et de l'accouchement.

Rôles symboliques : Protectrice des jeunes filles, guide des femmes à chaque étape de la vie (naissance, puberté, mort).

Statut : L'une des divinités majeures du panthéon grec, elle possède le plus grand temple qui lui soit dédié (Temple d'Artémis à Éphèse).

Symboles : Artémis est associée à la lune, en opposition et en complémentarité avec Apollon, qui est symbolisé par le soleil. Elle est également associée à la virginité éternelle à la suite de son vœu de chasteté.

Couleurs associées : Bleu (couleur associée à la vierge) et blanc cendré (couleur associée à la lune et à la pureté).

Famille

Mère : Léto, une Titanide, fille de Coeos et Phoibé.

Père : Zeus, le roi des dieux de l'Olympe, dieu du ciel, de la foudre et du tonnerre, fils de Cronos et Rhéa.

Frères et sœurs : Apollon, son frère jumeau, dieu du soleil, de la musique et de la prophétie.

Naissance : Née sur l'île d'Ortygie. Quelques instants après sa naissance, elle aide Léto à mettre au monde Apollon sur l'île de Délos (lien direct avec son rôle dans l'accouchement).

Statut matrimonial : Célibataire.

Orientation sexuelle : Asexuelle.

Orientation amoureuse : Biromantique.

Enfants : Aucun.

Caractéristiques physiques

Taille : 1,65 m

Silhouette : Élançée, acrobatique.

Gestuelle : Souple et vigilante.

Cheveux : Cheveux longs, blanc cendré, détachés, qui reflètent la lumière de la lune.

Couleur des yeux : Bleu foncé.

Couleur de peau : Teint doré avec des motifs de ronces.

Tenue : Artémis porte une robe courte bleue, accompagnée de bottes montantes et de gants longs assortis. Un voile bleu clair translucide est attaché à la robe. Un ras-de-cou orné de la lune et du soleil en pierre de lune (symboles du lien entre Artémis et Apollon). Une couronne inspirée du monde naturel et ornée d'une pierre de lune vient compléter la tenue pour rappeler son lien profond avec la nature. Tenue divine entretenue par les nymphes d'Artémis au quotidien.

Première impression qu'elle dégage : Artémis dégage une image de méfiance et d'assurance. Elle est libre et indépendante, profondément connectée à la lune et à la nature. Son regard est perçant, interrogateur, mais sans agressivité. C'est une déesse qu'on perçoit immédiatement comme inaccessible, au visage froid, mais profondément loyale envers ceux qu'elle protège.

Traits de personnalité

Qualités : Indépendante, loyale, protectrice, empathique, courageuse et déterminée.

Défauts : Impulsive, possessive, froide, intransigente, jalouse et méfiante (en lien avec son passé, notamment dans ses relations avec Callistô et Orion).

Compétences : Chasse, tir à l'arc, stratégie, art de la naissance et connaissance des plantes médicinales.

Faiblesses : Méfiance extrême envers les intrus et les menteurs, peur de la trahison et de l'abandon.

Habitudes : Veille constamment sur la nature et les jeunes filles.

Loisirs : Chasse, exploration nocturne des forêts et passer du temps avec ses nymphes.

Aime : La nature sauvage, les animaux et la liberté.

Déteste : La trahison, le patriarcat, les chasseurs braconniers et la soumission forcée.

Pouvoirs/Capacités spéciales : Immortalité, transformation (ex. Callistô en constellation).

Équipement ou objets importants : Arc en argent doté d'une corde d'éclair, capable de matérialiser des flèches de foudre (cadeau de Zeus).

Animaux associés : Faon (représentation de la naissance et de la forêt), chouette (représentation de la liberté, de la vie nocturne et de la chasse).

Mythes et relations principales

Orion : Chasseur talentueux qu'Artémis aimait.

Le mythe : Orion a tenté de violer Artémis, alors elle le tue pour protéger sa dignité et son honneur.

Callistô : Elle est la nymphe préférée d'Artémis, aimée pour sa beauté.

Le mythe : Zeus a pris l'apparence d'Artémis pour la séduire et la mettre enceinte. Suite à cela, Artémis fut très jalouse de Zeus et punit Callistô pour ne pas avoir su rester vierge en la transformant en ourse.