



**HAL**  
open science

# Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration

Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer. Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration. Sciences de l'information et de la communication. Université Savoie Mont Blanc, 2022. Français. NNT : 2022CHAMA047 . tel-04452721

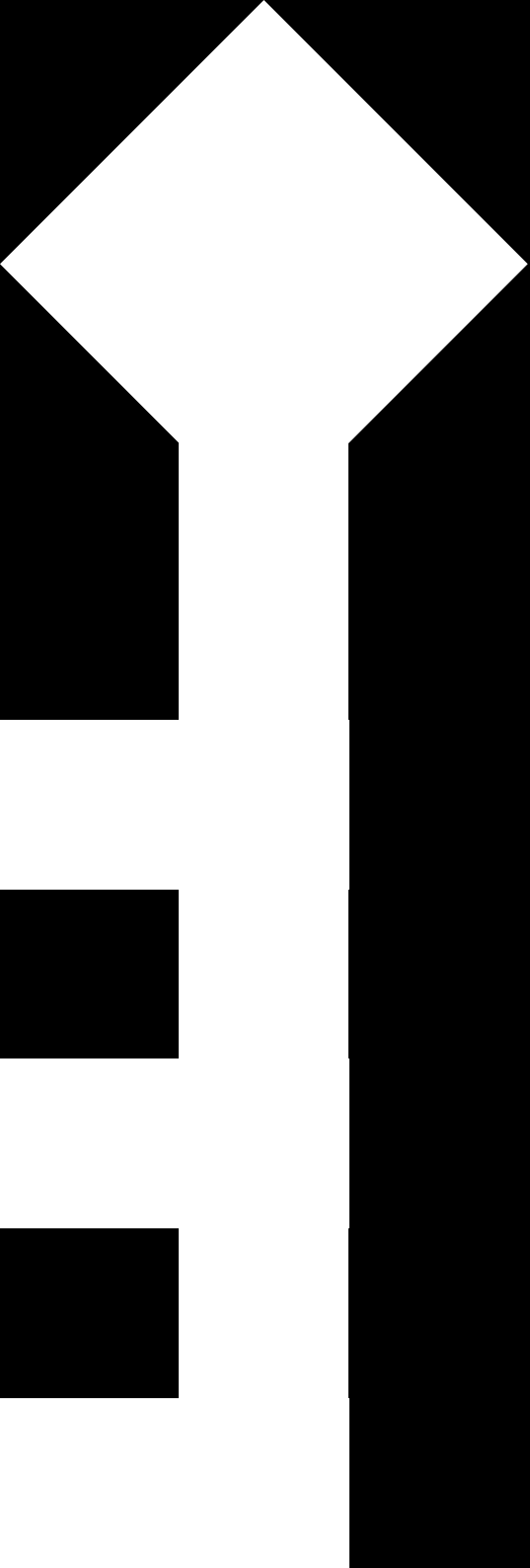
**HAL Id: tel-04452721**

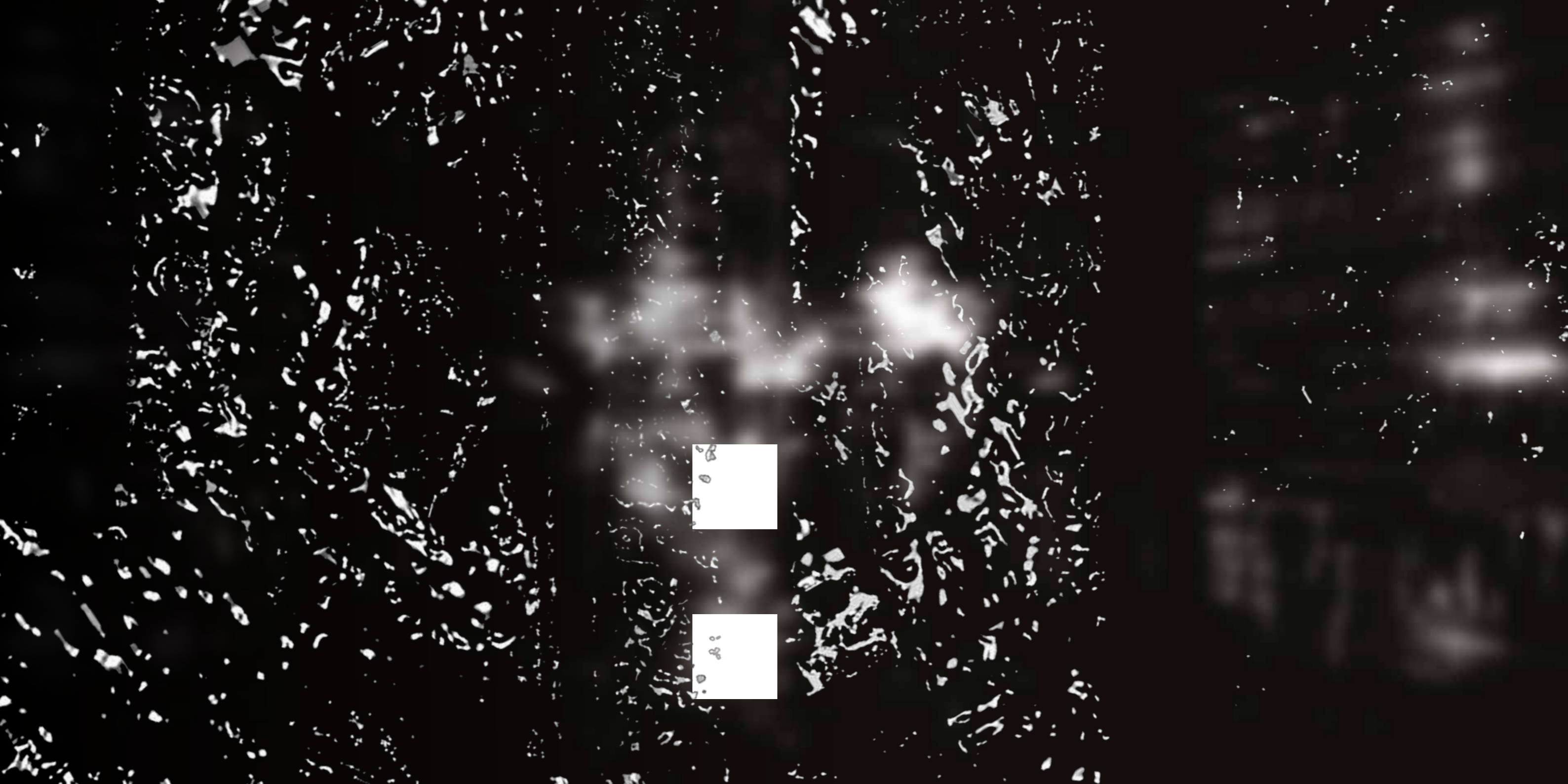
**<https://theses.hal.science/tel-04452721>**

Submitted on 12 Feb 2024

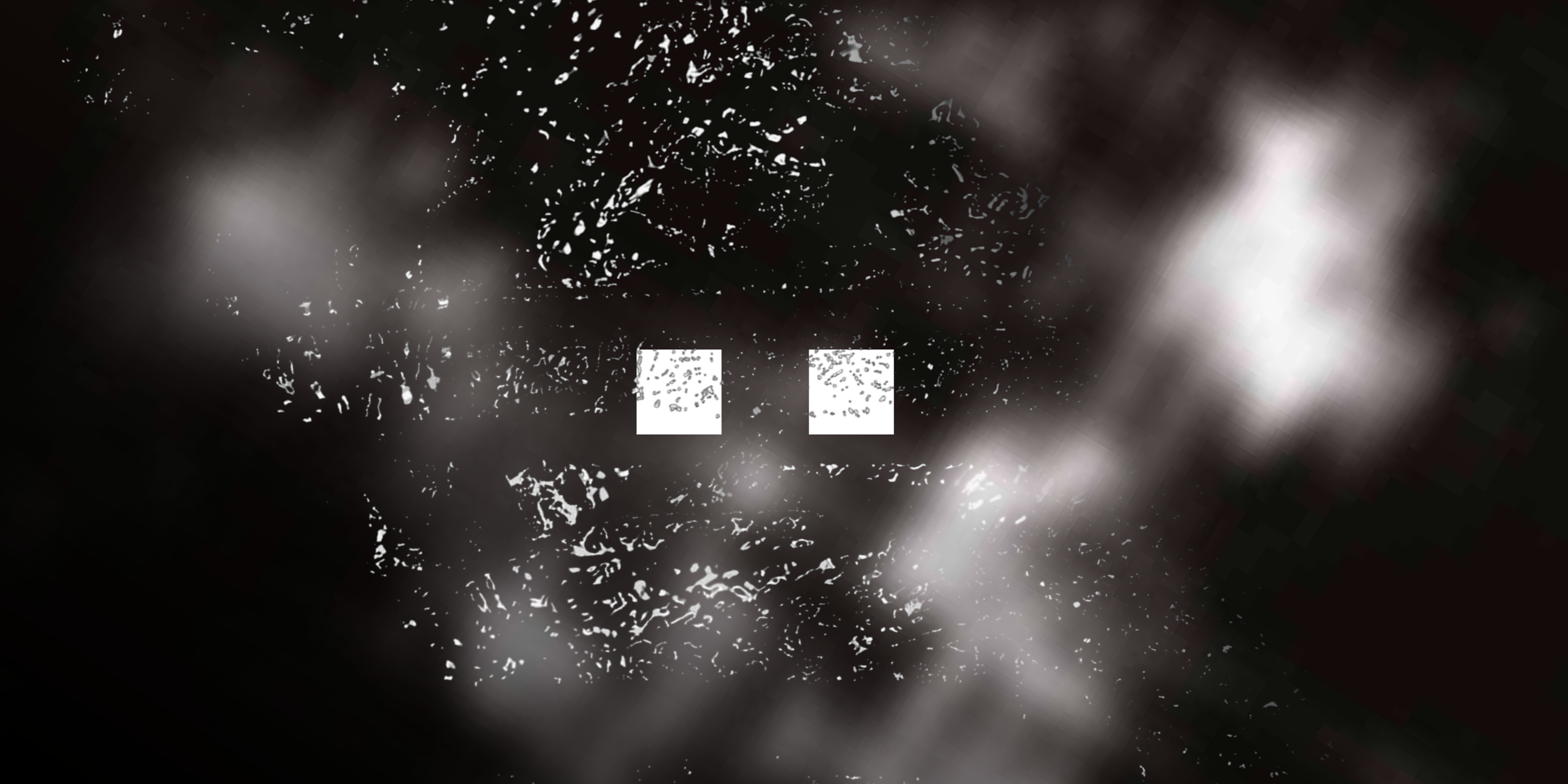
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.





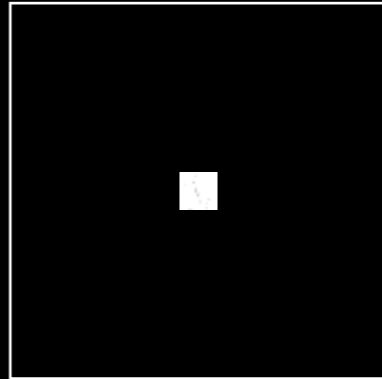








BANDE DESSINÉE ET RÉALITÉ MIXTE



vers de nouveaux espaces de narration



## GAËTAN LE COARER

Sciences de l'Art \_ 18<sup>ème</sup> section

Université Savoie Mont Blanc

Sciences de l'Information & de la  
Communication \_ 71<sup>ème</sup> Section

Laboratoire de Recherche  
**L**ettres **L**angues **S**ociétés **É**tudes  
**T**ransfrontalières et **I**nternationales  
(EA3706) -UFR LLSH

Sous contrat doctoral

Lauréat de la résidence Pépinières  
Européennes de Création - Fédération  
Wallonie-Bruxelles accueillie chez  
Transcultures à l'automne 2021

École Doctorale  
**C**ulture **S**ociété & **T**erritoire

Membre du conseil de laboratoire  
LLSETI et du conseil de l'ED CST

Enseignant vacataire au Département  
Communication & Hypermédias

## SOUS LA DIRECTION DE :

### GHISLAINE CHABERT

Directrice de Recherche

Professeure en Sciences de l'Information  
et Communication \_ 71<sup>ème</sup> section

Université Lyon 3

Laboratoire de Recherche MARGES

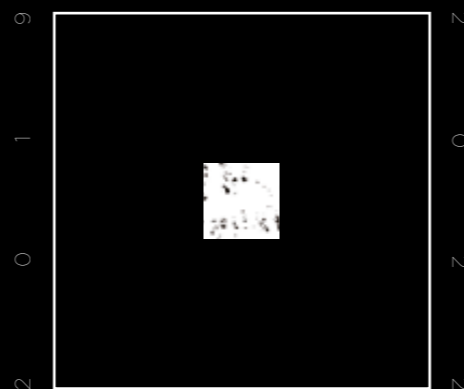
### MARC VEYRAT

Co-Directeur de Recherche

Professeur en Sciences de l'Art  
18<sup>ème</sup> section

Université Paris 8

Laboratoire de Recherche  
CiTu Paragraphe



## MEMBRES DU JURY :

### GHISLAINE CHABERT

71<sup>ème</sup> \_ Externe / Direction de thèse / Lyon III  
Professeure des universités HDR

### MARC VEYRAT

18<sup>ème</sup> \_ Interne USMB / Artiste, Co-Direction de thèse  
Maître de conférence HDR

### CAROLE BRANDON

18<sup>ème</sup> \_ Interne USMB / Artiste  
Maîtresse de conférence

### GHISLAINE AZÉMARD

71<sup>ème</sup> \_ Externe / **Rapport de jury** / Paris 8  
Professeure Émérite HDR, Chaire UNESCO  
Innovation, Transmission, Édition Numériques

### KHALDOUN ZREIK

71<sup>ème</sup> \_ Externe / **Président du jury** / Paris 8  
Professeur des universités HDR

### ANTONELLA TUFANO

18<sup>ème</sup> \_ Externe / **Rapport de jury** / Paris 1  
Professeure des universités HDR

### JACQUES IBANEZ-BUENO

71<sup>ème</sup> \_ Interne USMB

Professeur des universités HDR

### PHILIPPE FRANCK

18<sup>ème</sup> \_ Expert et Artiste Transcultures Belgique  
Pépinières Européennes de Création

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier ma directrice Ghislaine Chabert et mon co-directeur Marc Veyrat pour leur soutien sans faille durant ces trois années aussi surprenantes qu'inédites à tous les niveaux. Ils ont su me pousser et m'accompagner dans l'avancement de la recherche. C'est grâce à eux que mon travail a été, durant ces trois années, diffusé à l'international. Cette thèse voit le jour grâce au travail constant et innovant de ces deux chercheurs qui s'intégraient dans une équipe dont le travail n'a eu de cesse de prouver son avant-gardisme, sa modernité et sa profondeur.

Je remercie le laboratoire LLSETI pour m'avoir permis de me déplacer sur le territoire français et à l'étranger pour communiquer dans les différentes expositions, séminaires, colloques et congrès auxquels j'ai été conviés.

Je remercie la direction de l'école SISEO (renommé CST en 2022), pour m'avoir permis d'obtenir mon contrat doctoral. J'ai aussi une pensée pour l'équipe des gestionnaires de l'ED, pour leur bienveillance et leur réactivité.

Je vais remercier maintenant les membres du Département Communication Hypermédia de l'Université Savoie Mont-Blanc avec qui je travaille depuis 2018. Ce département est certainement le bureau le plus dynamique, bruyant et vivant de l'université. Là, on y

crée sans cesse, on s'adapte et on prend de l'avance sur les innovations technologiques, immersives et créatives que l'on retrouve aujourd'hui. Merci Carole pour les plats végés, les alchimistes, tes précieux conseils et ton implication dans la réalisation de cette thèse. Merci Jacques, pour ton humour, tes récits de voyages, ainsi que ton accompagnement dans les difficultés administratives durant ces trois ans. Comment ne pas oublier mon compagnon de route. Merci Jordan pour ces grands moments de rédactions, les rires, les moments de stress partagés, les « prises de couleurs », *stargate*, et *la bamba*. Merci Ricardo, *el tercero caballero*, pour ton humour sans frontière, ta passion de la nourriture et les cours d'espagnol. Merci Jonathan pour ta réactivité et ton travail inspirant. Merci Eliott pour me laisser de la place sur ton bureau. Merci encore Ghislaine et Marc pour l'accompagnement sans faille, la présence constante et le soutien actif, sans oublier les nombreux *road movies*.

Je tiens à remercier les collègues, Alba, avec qui j'ai vu ce que c'était d'écrire une thèse. Noa, pour ta bonne humeur sans faille. Svenja, qui m'a propulsé dans la représentation des doctorants du laboratoire. Giulia pour ta bonne humeur très italienne. Merci Catherine pour ces discussions et ta gentillesse. Grazie Mille, Muchas Gracias, Obrigado.



Merci à tous les soutiens qui sont impliqués dans la production du projet [AN DOMHAN](#).

Merci Transcultures et les pépinières européennes de création, Philippe Franck, Jacques Urbanska. Merci le Festival Zone Libre et Tommy Lawson pour ton *oreille* attentive. Merci Noémie, avec qui, l'aventure dans les légendes et mythologiques celtiques a commencé. Merci pour ton travail entre la Nouvelle-Calédonie, l'Australie et la Nouvelle-Zélande.

Merci le Festival Courant 3D, François Serres, IMMERSITY, Mathieu Gayet, le pôle Magelis, le Laval Virtual, le Recto VRso, Judith Guez, Elhem Younes, Pixelpirate, la Société i-Matériel, le Collectif Nérée, 89/92, Géraldine Teyssier, Lise Missilier, le World XR Forum, Salar Shahna, Eurekatech, le Fab@icc - université de Poitiers, Charles-Alexandre Delestage, La Cité Internationale de la Bande Dessinée d'Angoulême, Smart City Connect, Morocco Numerica, Mohammed Rachdi, Majid Seddati, l'Institut Français, l'Ambassade Française à Malte, Marine Debliquis & Arnaud Mahot, l'Alliance Française Malte Méditerranée, la Maltese Society of Arts, le Spazju Kreattiv, la Casa di e Scenze de Bastia, le Musée d'art contemporain MILL de La Louvière, Benoit Goffin, la Biennale ARTour, la Biennale Internationale de Design de Saint-Étienne, Véronique Gay-Rosier, la The Wrong Biennale

Merci à l'Université Paris 8, le laboratoire CiTu Paragraphe, Khaldoun Zreik, Nasser Bouhai, l'EUR ArTeC, le pôle d'excellence Idéfi CréaTIC, Ghislaine Azémard, l'université de Malte, Richard Spiteri, le Saint-Martin's College de Malte, l'Université Hassan II, les beaux arts de Casablanca, l'école Arts<sup>2</sup> de Mons, l'université de Mons, l'école supérieure d'art de Saint-Luc, le CNAM-ENJMIN à Angoulême, l'université de Nouméa, l'université de Poitiers, le CEEI-THALIM, l'INHA, l'université de Corte, l'université Lyon III, le laboratoire MARGE, l'ENSSIB, Pascal Robert, l'université de La Laguna, l'université de Toulon, Frédéric Armao, la SFSIC, le laboratoire CIMEOS, la MSH de Dijon et l'université Savoie Mont-Blanc.

Merci à toutes les personnes en présentiel, en distanciel, sur les réseaux qui ont partagé mon travail.

Enfin, je tiens surtout à remercier ma famille et mes proches qui ont peut être autant subis ces trois ans, qui n'ont pas été de tout repos. Merci à eux de m'avoir soutenu dans les hauts et les bas de la recherche et de la création durant ce doctorat. Ils ont toujours été à l'écoute et m'ont toujours accompagné durant cette aventure. Si j'en arrive là c'est en grande partie grâce à eux !

Je leur dédicace cette thèse.

14 Présentation  
15 Membres du Jury  
16 REMERCIEMENTS

## INTRODUCTION

25 PROJET D'AXE  
43 TRAVAUX INFÉRANTS  
PROLOGUE  
65 LA THÈSE COMME EXPÉRIENCE  
85 PROCÉDÉ D'UN PLAN

## I . En Réalité Mixte...

[-188.4|193]-187X12.3|-311.4|0.2]

### I.1- DU JARDIN DE GALILÉE

I.1.1- DéjàPtolémée/DéjàGalilée 97  
I.1.2- Après l'hétérotopie 105  
I.1.3- Dans le découpage 117  
I.1.4- Reconstruire un schéma spatial 129  
I.1.5- La place du corps en lieu de sommation 137

### I.2- PASSER LE T@OPIQUE DU LOCUS

I.2.1- Schéma d'un emplacement propre 151  
I.2.2- Que peut le corps ? 169  
I.2.3- Le rôle intense des mains et du visage 183  
I.2.4- Les mains mentales, radicales libres 195  
I.2.5- T@OPIQUE du visage, l'Autre 207  
I.2.6- Architecture T@OPIQUALE du Locus, intercorporéité 217

### I.3- OÙ L'ARCHÈ EST NOIR

I.3.1- Les parts de la texture 233  
I.3.2- Celui qui hante le Locus 249  
I.3.3- Corps à corps 261  
I.3.4- La Terre noire 275  
I.3.5- *personnage*-Autre 295  
I.3.6- Architecture / Archi-texture / Architexture 307



## II . ... Les Fabriques De La Terre

[0|113.6|-152.3X0|0|0]

### II.1- NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION

II.1.1- Affûtage et Topologie 341  
II.1.2- Echevètrément & Accrétion 373  
II.1.3- @-ACTION d'une structure dynamique 403  
II.1.4- Mort du *personnage*, l'enterrement 417  
II.1.5- Ceux qui restent où ce qui reste 451

### II.2- AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE

II.2.1- La charnière mécanique, eSPACE TRANSFO/SOCIO 465  
II.2.2- Le moteur d'*immersion* 509  
II.2.3- Modèle Terrestre 517  
II.2.4- *Lecture* des eMOTIONs 531  
II.2.5- UX@ 555

### II.3- A L'ÉPREUVE DE L'INTERFÉRENCE

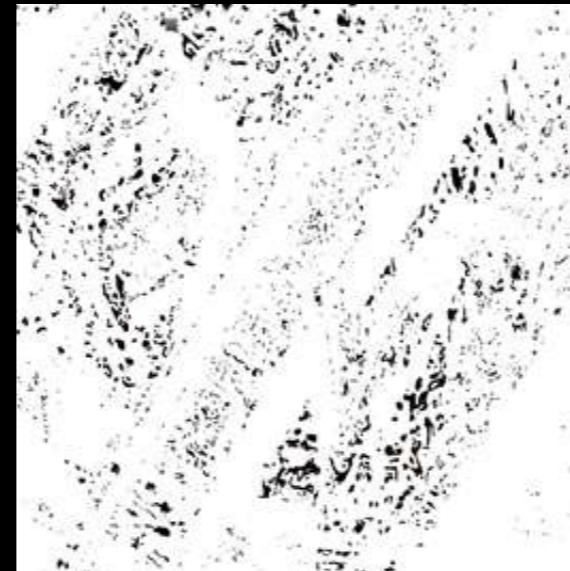
II.3.1- *Inter*référence 593  
II.3.2- Luminocentrisme 623  
II.3.3- Réponse étendue d'un corpus interféré 639  
II.3.4- *Agent* double x Métaverse 663

CONCLUSION 691

TRAVAUX INFÉRANTS 719  
ÉPILOGUE

BIBLIOGRAPHIE 737

S'immerger dans un projet de bande dessinée « *au jour du i* » implique de repenser une manière de faire cette bande dessinée et l'image que l'on communique de cette dernière. Au travers d'une méthodologie de recherche création nous développons un dispositif en réalité mixte. C'est-à-dire une inférence de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée traversée par une architecture narrative singulière. Ce projet intitulé AN DOMHAN, est une adaptation d'une légende celtique irlandaise en XR, où deux utilisateurs feront de manière simultanée, par interférence, l'expérience d'une histoire pensée de deux points de vue et de deux situations différentes à partir de deux dispositifs techniques différents. Les deux utilisateurs le premier disposant d'un casque VR et le second d'un smartphone AR se trouvent dans un même terrain d'expérimentation. Au travers des méthodes visuelles, nous étudions les usages de lecture par le corps de l'utilisateur immergé dans le Noir des espaces de la narration



«Comme un espion démasqué, celui qui n'était qu'un nom de code – Sagittarius A\* – a désormais un «visage». Jeudi 12 mai, le consortium scientifique Event Horizon Telescope (EHT), qui regroupe plus de 300 chercheurs de par le monde, a, en effet, dévoilé la photo d'un très discret, voire invisible, **personnage**, le trou noir<sup>1</sup>».

« L'espace est noir<sup>2</sup> »

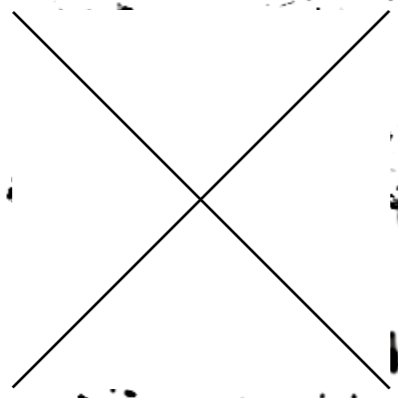
**1** «Le trou noir central de la Voie lactée enfin révélé», Le Monde.fr, 12 mai 2022, [https://www.lemonde.fr/sciences/article/2022/05/12/le-trou-noir-central-de-la-voie-lactee-enfin-revele\\_6125825\\_1650684.html](https://www.lemonde.fr/sciences/article/2022/05/12/le-trou-noir-central-de-la-voie-lactee-enfin-revele_6125825_1650684.html).

**2** Victor Hugo, *Toute la lyre*, recueil de poème, 1888-1893.



BANDE DESSINÉE ET RÉALITÉ MIXTE

vers de nouveaux espaces de narration



**INTRODUCTION**  
PROJET D'AXE

La «Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration» est un sujet se pensant et se construisant *pour, en tant que et au travers d'une création*<sup>1</sup>. Dans le cadre de ce sujet nous élaborons un projet. Ce projet, intitulé **AN DOMHAN**, est une adaptation en réalité virtuelle et augmentée d'une légende celtique irlandaise. Nous cherchons à partir de ce projet et donc de notre thèse, à comprendre comment se structure la narration en réalité mixte, c'est-à-dire dans notre cas, dans la «mixité<sup>2</sup>» des médias utilisés, des espaces engagés, de la place et des incidences du corps vis-à-vis de la narration. En effet, c'est l'utilisateur (portant évidemment le statut de **LECTURE@**<sup>3</sup>) qui nous apprend tout ce que nous ne pouvons pas imaginer, élaborer en amont. L'utilisateur, le **LECTURE@**, le corps

de ce dernier nous aide à construire et appréhender le système narratif de notre projet. Par conséquent il(s) nous aide(nt) à comprendre la structure, et les performances des espaces de narration. Nous laissons la place à l'utilisateur.

Pour revenir sur le projet, ce dernier est expérimenté par deux individus qui personnifient deux **personnages** principaux tirés de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*<sup>4</sup> (*Oidhe Chloinne Tuireann*). Cette dernière «fait partie de la mythologie païenne irlandaise, notamment traduite dans sa version moderne par le linguiste Christian-Joseph Guyonvarc'h. [...] Elle met en scène les divinités de la tribu de Dana (*Thuatà de Dannan*), divinités fondatrices de la mythologie irlandaise. Ces dieux aux valeurs guerrières et pour certains

<sup>1</sup> Owen B. Chapman et Kim Sawchuk, «Research-Creation: Intervention, Analysis and «Family Resemblances», Canadian Journal of Communication 37, no 1 (13 avril 2012), <https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489>.

<sup>2</sup> Paul Virilio, *La machine de vision*, Collection L'Espace critique (Paris : Editions Galilée, 1988), 148.

<sup>3</sup> Le terme de **LECTURE@** est un néologisme reprenant le style *procédéral* de Marc Veyrat. À la fois mot et signes, ces derniers s'intègrent dans un texte rendant une information illisible, c'est-à-dire nous portant plus loin que la *lecture* du mot. Ces derniers constituent des pauses, des nœuds dans lesquels l'information nécessaire à leur décryptage se mélange à d'autre sens. Ce sont des jeux de mots, un *procédé* à la qualité hypermédia, ouvrant la non-finalité d'un texte en réseau. Ainsi le **LECTURE@** est-il signifiant, dans l'intégration des multiples définitions qu'il @-mix. Il fait tout d'abord référence à l'acte de *lecture* en soi. La situation dans laquelle un corps exprime de toute manière que ce soit, quelques informations que ce soit. Ce terme intègre donc le corps à une situation actuelle de *lecture*. C'est un corps agissant, ne se limitant au langage, au vocable. Ce dernier fait signe, fait même image dans ce cadre, c'est l'image d'un lecteur, ou corps en *lecture*. Ce dernier lit mais aussi est lu. Nous y retrouvons aussi le terme de «**LECTURE@** ». Anglicisme revenant à la racine du terme de lecteur, en tant qu'individu faisant la *lecture*, avant associé au culte, l'interprétation a glissé vers la scolastique, et fait dorénavant plutôt référence à un conférencier. Un individu présentant, exposant et partageant un savoir à une audience. **LECTURE@** est riche de sens, se loge dans une logique de «mixité», et dans l'approche des usages.

<sup>4</sup> Christian-Joseph Guyonvarc'h, *Textes Mythologiques Irlandais* (Rennes : Ogam-Celticum, 1980), 105.

aux pouvoirs magiques sont rassemblés dans plusieurs récits et plusieurs batailles<sup>5</sup>». Deux divinités de la tribu se démarquent dans la légende des enfants Tuireann : Lugh et Brian. Ce sont deux **personnages** antagonistes. Lugh est le dieu par excellence dans la culture celtique. On le retrouve dans les légendes irlandaises, mais aussi dans la mythologie gauloise. Sa figure est largement étendue et marque ainsi un vaste territoire de la culture celtique. Dans la légende irlandaise, sur laquelle nous nous reportons, Lugh est une divinité apparente comme salvatrice. En effet, l'introduction de *La Mort tragique des enfants Tuireann* s'articule autour de l'envahisseur scandinave, aussi appelé Fomoir. «Lugh au Long Bras, aux coups puissants et à la cavalcade féérique de la Terre de Promesse<sup>6</sup>» apparaît alors face à Nuadha, souverain craignant l'envahisseur. Notons que la scène se déroule à Tara, fief de la mythologie celtique irlandaise. Ce lieu est d'une importance capitale, puisqu'il intervient de manière fictionnelle dans la légende pour construire un territoire propice aux déroulements des événements, c'est un lieu *actuellement* localisable en Irlande, au nord-ouest de Dublin [53|34|39n X 6|36|43o]. Ce lieu est la pierre angulaire de l'instauration du christianisme du territoire irlandais. Une statue

de Saint-Patrice<sup>7</sup> se trouve au sommet de la principale butte de Tara. Ce lieu fait l'interface entre la fiction et le réel et développe de forts potentiels narratifs en termes de topographie et de topologie. Méthodes largement exploitées dans les différentes légendes celtiques. Des semi-fictions se sont écrites *en* ce lieu, jouant sur l'ambiguïté de la valeur historique des événements contés et l'appropriation des histoires dans la culture générale. C'est un lieu comme interface dans l'archéologie narrative, historique de l'Irlande. Aussi nous devons noter que la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann* propose une grande panoplie de **personnages**. Il y a des **personnages** de premier plan qui sont tous accompagnés de frères et/ou de sœurs, régulièrement apparents au **nombre** de trois. Nous devons faire face alors à un récit avec énormément de **personnages** qui n'ont souvent d'influence que par leur nom et leur parenté. S'ils apparaissent dans la narration, ces derniers ne représentent souvent qu'une sorte d'**ombre portée** des **personnages** mis en lumière, *en* premier plan. C'est un point important à garder en **tête** pour la suite de la présentation du projet **AN DOMHAN**.

Dans la légende Lugh tue sauvagement des collecteurs d'impôt scandinaves. Par ce **geste**,

<sup>5</sup> Gaëtan Le Coarer (sous la supervision de Ghislaine Chabert et Marc Veyrat), «La Narration éprouvée : Mettre en lumière un modèle d'interférence comme système narratif», dans Carole Brandon (Dir.), *L'Art et les Cartographies sensibles, la question des interfaces dans les réalités mixtes*, Chambéry, Presses Universitaires Savoie Mont Blanc.

<sup>6</sup> Guyonvarc'h, 1980, 106.

<sup>7</sup> Figure historique, presque légendaire, de l'évangéliste de l'Irlande au cours du Vème siècle apr. J.-C.

il déclare la guerre aux Fomoires. Il doit donc désormais se préparer à des offensives ennemies. Afin de planifier au mieux une future bataille, il fait envoyer en reconnaissance plusieurs membres de sa famille, dont son propre père Cian, et également Brian et ses deux frères (Lucharba et Luchair) qui sont en quelque sorte ses cousins. Comme décrit dans la légende, les membres de la famille Tuireann (à laquelle appartiennent Brian, et ses frères), et les membres de la famille Cainte (à laquelle appartiennent notamment Cian, et par descendance Lugh) se détestent vivement et mutuellement. Pour cette raison Brian va assassiner Cian. La mort du père de Lugh est une nouvelle qui circule vite. Lugh est mis au courant et, pris de rage, va juger le meurtrier, en l'occurrence Brian et ses frères qui sont d'eux même rendus au fils de Cian. Il ne semble pas y avoir de place pour la vengeance dans les récits légendaires celtiques irlandais. Cependant, Lugh va juger les trois frères Tuireann et les envoyés en exil, loin de la Terre d'Irlande à la recherche d'objets et d'armes aux pouvoirs magiques<sup>8</sup> qui aideront Lugh à livrer bataille contre l'envahisseur scandinave et potentiellement vaincre cet ennemi juré. Si les frères reviennent sans les objets ou avec des objets manquants, ils seront certainement exécutés.

Le récit se développe sur le modèle épique et tragique, que l'on retrouve dans divers écrits notamment antiques. À la manière d'une *Odyssée*, ou des *Travaux d'Hercules*, les frères affrontent de manière successive différents **personnages** (de tous horizons). Ici le territoire narratif s'étend jusqu'à la Perse [29|56|4n X 52|53|29e]. Le récit nous amène dans Les Jardins des Hespérides lieu légendaire (notamment visité par le demi-dieu Hercules) maintes fois interprété et dont la localisation a plusieurs fois été *actualisée*. Elle reste toujours incertaine, allant du territoire nord-africain, jusqu'aux Antilles [35|12|3n X 6|5|55o]. Nous sommes ensuite transportés en Sicile [37|45|On X 14|15|0e], puis dans un lieu qui semble quant à lui purement fictionnel à savoir, le territoire des Colonnes d'Or régies par le Roi Asal. Brian et ses frères vont ensuite en Norvège. Soumis à un charme que lance Lugh, la fratrie revient en Irlande, mais avec plusieurs objets manquants. Lugh par malice et stratégies les a pris de court en les forçant au retour. À leur arrivée en terre d'Irlande, Lugh récupère les quelques objets que les Tuireann ont pu dérober jusque-là. Lugh souhaite les exécuter puisqu'ils ont échoué dans leur quête. Cependant Brian promettant de ramener les objets manquants réussit à négocier une seconde «chance». Les voilà condamnés à mourir durant leur voyage ou à leur retour une nouvelle fois en Irlande. Ils repartent pour les îles de Fianchair lieu entouré

<sup>8</sup> La valeur d'un individu dans les légendes irlandaises peut être défini par un «prix de composition». En cas d'atteinte à la personne, ce prix doit être remboursé. C'est à cette condamnation que les frères Tuireann doivent par conséquent se soumettre.

de magie impossible à localiser, bien qu'elles soient indiquées comme être en mer d'Irlande. La dernière étape de leur trajet est le nord de la Scandinavie sur la colline de *Míodhchaoin* lieu aux apparences fictives, mais visiblement correspondant «au nord de la Scandinavie<sup>9</sup>». Pour chaque territoire fictif, semi-fictif, réel dans lequel les frères Tuireann sont «instanciés», des objets, armes ou animaux seront dérobés comme nous l'avons stipulé plus haut.

Cette légende semble propice à un développement *en* réalité mixte. Si son récit se déroule de manière linéaire, la construction systématique de la narration en jeu quant à elle relève d'un autre statut. En effet, nous l'avons vu, le travail topographique de la légende est encadré par une topologie propre à la narration étant en mesure d'interpréter, de reconstruire et de mettre en place des lieux localisables et non-localisables. La nature fictive de ces informations transmises et codées au travers de la narration baigne dans une virtualité, à laquelle n'échappent pas les informations liées aux lieux actuels. Nous voyons déjà qu'*en* termes de cartographie, la narration (re)pense les territoires invitant le **LECTURE®** dans un étrange voyage. Une relation entre les dimensions spatiales dites actuelles et virtuelles que Paul Virilio théorisait déjà au travers de modèles de «mixité».

<sup>9</sup> Guyonvarc'h, 1980, 137.

<sup>10</sup> Virilio, 1988, 148.

Le déplacement du centre d'intérêt de la chose à son image et surtout de l'espace, au temps, et à l'instant aboutit à substituer l'alternative tranchée, réelle ou figurée ? Celle plus relativiste : actuel ou virtuel ? À moins... à moins que nous assistions à l'émergence d'un mixte, fusion/confusion des deux termes, avènement paradoxal d'une réalité unisexuée, au-delà du bien et du mal, s'appliquant cette fois aux catégories devenues critiques de l'espace et du temps, de leurs dimensions relatives, tel que le suggèrent déjà le **nombre** de découvertes dans les domaines de la non-séparabilité quantique [...]<sup>10</sup>

Cette mixité nébuleuse se retrouve également chez Anne Cauquelin qui revient de manière très pédagogique sur des liens existants entre ces termes pas simplement binaires auxquels s'affronte Virilio dans sa machine de vision.

Tout d'abord, nous n'avons pas affaire à deux termes, sommairement opposés comme réel et virtuel, ou actuel et non actuel, ou encore réel et possible : couples qui semblent dans les discours contemporains résumer toute la dialectique manichéenne par quoi sont condamnées ou sanctifiées les nouvelles technologies. [...] Il y a là une harmonie de structure qui introduit un **ordre** nécessaire, formel, dans les errements humains. Non point une équivalence des contenus, non plus qu'un passage obligé, seulement



cette figure indispensable à toute recherche qu'est la forme logique de l'analogie<sup>11</sup>.

Nous comprenons que la scission n'est pas radicale et ne peut se résumer à l'acte ou la puissance, l'actuel ou le virtuel. Ce sont des notions qui peuvent cependant nous aider à localiser, spatialiser des espaces. Ces notions seules ne peuvent pas déterminer simplement les espaces sur lesquels nous nous penchons, où nous travaillons. La réunion de «fusion/confusion» élabore un plan que l'on retrouve également chez Cauquelin avec la figure aristotélicienne de l'analogie. «Ainsi, chez Aristote, l'*energeia*, acte, a un double ontologique, à portée plus large, l'*entéléchie*, ou accomplissement. Et la puissance, *d[y]namis*, a un correspondant plus sensible, le mouvement, *kinesis*<sup>12</sup>». C'est la mise en réseau des dyades et dualités entre ces quatre notions qui va formuler le rapport acte/puissance, actuel/virtuel, fusion/confusion. Ces derniers se nouent, par leurs singularités propres et se mix[t]ent. Ils participent à la création du concept de mixité et par *extension*,

construisent les fondations d'une réalité mixte. Aux milieux de ces mixages, dans ces rapports, c'est dans la barre oblique, aussi connue sous l'anglicisme slash (le signe<sup>13</sup> «/») que la narration est désormais capable de s'engouffrer. Avec elle, les relations au corps et à l'espace sont directement *impactées* par les sphères, milieux aristotéliciens. Le signe renvoie à une structure qui se rapproche de la fonction d'interface, en tant que «transferts entre *deux* milieux, *deux* substances<sup>14</sup>». Par ce jeu de transfert propre à la nature analogique, le signe s'ouvre sur une signification également plastique.

Le signe *dessine* du potentiel narratologique entre deux milieux, et par *extension* va penser les fondements du lien entre réalité mixte et narration sur lequel nous nous appuyons dans le projet *AN DOMHAN* et cette thèse. Dans l'introduction de «L'Entre [corps/machine] : La Princesse et son Mac<sup>15</sup>», Carole Brandon raconte la construction de son titre et sous-titre de thèse, et le lien plastique et presque

cybernétique qu'il existe avec la barre oblique structure.

Elle désigne d'abord un choix, en tant que signe graphique. Ce n'est pas seulement le «ou» qui nous intéresse, mais son sens en informatique. D'un côté, elle permet d'introduire et d'identifier une entrée dans un espace particulier (elle arrive à la suite du protocole internet permettant d'identifier une ressource sur un réseau par exemple http://). De l'autre elle indique le chemin d'accès à différents dossiers. Nous pourrions considérer avec le jeu d'écho et de dépendance entre le titre et le sous-titre que chaque mot et signe ici sont réversibles et peuvent être combinés de gauche à droite ou de droite à gauche.

Si la première partie englobe plutôt le doctorat, la deuxième moitié représente l'œuvre, mais l'un sans l'autre n'existe pas<sup>16</sup>.

Véritable modèle graphique aux valeurs hypermédia, l'élaboration des signes construit, dans la thèse de Carole Brandon, les premiers éléments d'un parcours cartographique d'un savoir en réseaux (Corps/Machine). La barre oblique ainsi ne fonctionne pas seule, elle rentre dans un système plus vaste, signifiant, tissant des relations avec le jeu de variable (représenté par les crochets) et le «lien

d'accès» (représenté par les deux points :). Ce titre-sous-titre a presque l'allure d'une URL. Il tisse des liens entre plusieurs milieux. Aussi retrouvons-nous une ébauche de jeu de mots, jeu de signe, dans l'écriture de Marc Veyrat, Anne Cauquelin et de Paul Virilio. Ce dernier ne va pas jusqu'à l'aspect, plastique, formel comme Carole Brandon, mais constitue à sa manière un réseau, par le signe de la barre oblique. Nous savons désormais qu'en plus d'ouvrir sur des translations *en* entre-deux, la barre oblique permet de représenter une fluctuation cartographique dans un contexte de mixité.

Nous poussons ce système signifiant, en ne pensant plus uniquement le signe *sample*<sup>17</sup> «/», mais le «X». Le X, 24<sup>ème</sup> lettre de l'alphabet latin dépasse ici son statut de graphème. Il n'est plus véritablement une entité d'écriture, permettant de racoler à un système de langage graphique. Il se propose désormais comme signe proche d'une rhétorique symbolique, plastique dans une logique cartographique. En effet la narration traversant le signe de mixité, pourrait se former tel un X, une double barre oblique<sup>18</sup>. Le signe n'est cependant plus tirailé dans son appropriation sémiotique, il

<sup>11</sup> Anne Cauquelin, *Le site et le paysage* (Paris : Presses universitaires de France, 2013), 128-29.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 128.

<sup>13</sup> Le signe ici fait trace dans l'étude d'un système dialectique encore inconscient. Même si l'héritage de la sémiotique ne se trouve guère loin de notre approche, nous ne faisons ici davantage appel à l'architecture, à l'architecture phénoménologique d'une expérience. Le signe fait trace, il ne la détermine pas.

<sup>14</sup> Paul Virilio, *L'espace critique : essai* (Paris : C. Bourgois, 1984), 18.

<sup>15</sup> Carole Brandon, «L'Entre [corps/machine] : La Princesse et son Mac» (Thèses, Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016), <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02111485>.

<sup>16</sup> *Ibid.*, 14.

<sup>17</sup> Un *sample* est un simple signe, (se) signifiant dans la répétition. En musique, il constitue généralement un extrait, qui par répétitions construit ou intervient sur un rythme, ou même redéfinit un rythme. C'est un passage. Il peut définir un exemple, un échantillon également.

<sup>18</sup> Frédéric Migayrou, Éditions, Nevers, *Architecture principe*: Claude Parent, Paul Virilio, Collection FRAC Centre (Orléans, France: HYX, 2010).

est directement renvoyé à sa signification et sa spatialisation concrète. Il est le signe permettant la localisation de la rencontre entre la réalité mixte (**facteurs** de mixité/le corps) et la narration (dans notre cas la structure, «le procédé»<sup>19</sup> prévalant sur l'énoncé/dans le cadre de la bande dessinée). Il forme symboliquement le terme de réalité mixte tel qu'il est envisagé dans notre travail : XR, «X» Reality. Le terme de réalité mixte est généralement résumé par l'acronyme MR (pour Mixed Reality en anglais). L'acronyme XR, déjà existant (et maintenant largement employé par la communauté informatique) signifie quant à lui une contraction de VR (réalité virtuelle, ou Virtual Reality en anglais), et AR (réalité augmentée, ou Augmented Reality en Anglais).

VR (Virtual Reality) remplace le monde réel par une expérience simulée (monde virtuel). AR (Augmented Reality) permet à un monde virtuel d'être expérimenté tout en expérimentant le monde réel en même temps. La réalité mixte fournit des mélanges qui interpolent entre les mondes réel et virtuel dans diverses proportions, le long d'un axe «Virtuality», et extrapolent à un «axe X» défini par la «XR» (réalité étendue) de Wyckoff [...]»<sup>20</sup>

Nous créons dans le terme de réalité mixte, et de notre acronyme une *confusion* nécessaire. Quand nous parlons de réalité mixte, ou XR, nous ne nous référons pas *uniquement* à la signification de contraction, ni *uniquement* à la définition de Steve Mann, notée plus haut. Cependant nous réutilisons leurs formulations, leurs idées, et les intégrons dans notre modèle dédié à la narration. Ainsi la réalité mixte mise en place dans le projet **AN DOMHAN**, n'est pas à confondre avec le terme marketé de réalité mixte employé par Microsoft par exemple :

Les expériences issues de la combinaison de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle forment la *réalité mixte* :

- À partir du monde physique, placer un objet numérique, comme un hologramme, et le faire apparaître comme s'il existait.
- À partir du monde physique, créer une représentation numérique d'une autre personne (**avatar**) et montrer son emplacement quand elle laisse des notes. En d'autres termes, des expériences qui représentent une collaboration asynchrone à différents moments.
- À partir d'un monde numérique, faire apparaître numériquement dans l'expérience les limites du

<sup>19</sup> Ce dernier laisse davantage de place au processus et à la valeur de l'information dans la narration.

<sup>20</sup> Steve Mann et al., «All Reality: Virtual, Augmented, Mixed (X), Mediated (X, Y), and Multimediated Reality», ArXiv:1804.08386 [Cs], 20 avril 2018, <http://arxiv.org/abs/1804.08386>. «VR (Virtual Reality) replaces the real world with a simulated experience (virtual world). AR (Augmented Reality) allows a virtual world to be experienced while also experiencing the real world at the same time. Mixed Reality provides blends that interpolate between real and virtual worlds in various proportions, along a «Virtuality» axis, and extrapolate to an «X-axis» defined by Wyckoff's «XR» (eXtended reality) [...]»

monde physique, comme les murs et les meubles, pour aider les utilisateurs à éviter les objets physiques.»<sup>21</sup>

Nous voyons que cette vision de la réalité mixte est centrée sur la technique et la représentation intégrées à l'actuel (appelé plus haut «monde physique»). Nous faisons face ici à une illustration d'une fusion ou d'une confusion (non pas d'une fusion/confusion), puisque les techniciens de la réalité mixte veulent à la fois camoufler et représenter l'espace physique par le virtuel. Nous retrouvons ici le caractère manichéen que critique Anne Cauquelin. Si la réalité mixte est une réussite technique, elle ne semble pas s'intégrer telle qu'elle dans un rapport logique. Elle revêt un aspect finalement superficiel et illustratif. Par ailleurs, le caractère illustratif de cette approche *uniquement technique* impacterait certainement une approche narrative (qui serait de manière similaire, alors superficielle et illustrative). Cependant en partant d'une phénoménologie de situation, de perception<sup>22</sup>, d'un lieu dans lequel se trouve un utilisateur, un **LECTURE®**, nous pouvons ouvrir les potentiels narratifs, afin de créer une

<sup>21</sup> «Qu'est-ce que la réalité mixte ? - Mixed Reality», consulté le 22 février 2021, <https://docs.microsoft.com/fr-fr/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality>.

<sup>22</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, (Paris : Gallimard, 2009).

<sup>23</sup> Le projet est expérimenté durant divers événements et expositions tels que le colloque sur «Les Mythologies et folklores celtiques dans le monde anglophone» ; les «Digital Days» du World XR Forum ; au LAVAL VIRTUAL et le Recto VRso. Le projet est également essayé dans le cadre d'une résidence d'art soutenue par Transcultures - Pépinières Européennes de Créations. Nous avons présenté le projet à La Biennale du Design de Saint-Étienne et au Smart City Connect de Casablanca avec le soutien de Morocco Numerica. Le projet a une véritable portée internationale.

X situation des dualités, et analogies des différents milieux confrontés (*energeia*, *entéléchie*, *dynamis*, *kinesis*, corps, narration, espace, et bande dessinée).

Nous disions plus haut que La Mort tragique des enfants Tuireann était propice à un développement en réalité mixte. En référence à une réalité mixte, et en particulier notre XR. En effet, la légende se structure véritablement en XR par ses jeux topographique et topologique. Nous sortons d'une linéarité du récit en entrant, afin d'explorer dans les passages, sa narration.

Ceux-ci gomment ou remodelent les frontières du récit linéaire d'origine, composent le territoire d'une aventure procédurale à travers une carte complexe en réseau, que l'on ne parvient à explorer qu'à travers son expérience. **AN DOMHAN**<sup>23</sup> se construit sur ce postulat, et s'inscrit dans une démarche méthodologique de recherche-crédation inhérente à la notion d'usages.

[...] la notion d'usage élargit la relation des personnes aux technologies en portant attention à la manière dont elles les investissent, les pratiquent, y projettent des besoins, des envies, des imaginaires et des références culturelles. Cette approche, en France, a été influencée par Michel de Certeau (*L'invention du quotidien*, 1980) décrivant la **lecture** comme un «braconnage» au travers duquel le lecteur, dans son intimité, recompose le texte d'un auteur en introduisant son propre univers<sup>24</sup>.

Ce rapport à l'utilisateur, prenant racine dans un processus de **lecture**, devient fondamental dans une méthodologie de recherche-création. En effet, si nous développons des concepts et idées à partir d'un projet et «un terrain de recherche» (dans notre cas la légende par le prisme de la BD et la XR), ce sont des personnes — des corps — qui au travers d'un dispositif, vont véritablement *en* faire l'expérience. «La notion d'usage remobilise ainsi l'idée que dans le couplage concepteur/utilisateur, ce dernier a un certain pouvoir sur le devenir de la recherche. L'usager «interprète» à sa manière les technologies à sa disposition mais il les réinvente aussi et participe ainsi à leur conception<sup>25</sup>». Si le développement du

projet n'est pas «centré utilisateur» (c'est-à-dire un projet principalement pensé pour son utilisabilité), la méthodologie quant à elle nous permet davantage de nous concentrer sur ses expériences, ses réactions usages. Aussi devons-nous faire images des diverses expérimentations afin d'en garder une trace et de construire un processus d'analyse **visuelle** des usages à la manière de Ghislaine Chabert et Jacques Ibanez-Bueno notamment. «La co-construction de la **méthode visuelle** avec participants et équipe de recherche est au service de ce retour qualitatif en termes de résultat de recherche où le mot participatif est employé à la fois par les initiateurs [...] et les chercheurs en *visual methods* et *participatory methods*<sup>26</sup>». Nous voyons que dans ce processus d'establishment d'une réalité mixte, les méthodologies elles-mêmes sont attirées, restructurées, pour former une entité propre à notre recherche.

La participation nécessaire des utilisateurs porte cette innovation. Les «[...] projets d'innovation ascendante par les usages [...], de 'design thinking', ont aujourd'hui parfaitement intégré les principes de co-construction des

<sup>24</sup> Dominique Cardon, «De l'innovation ascendante», InternetActu.net, consulté le 28 février 2021, <https://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/>

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Jacques Ibanez Bueno et Ghislaine Chabert, «Innovation et numérisation de la relation muséale : une expérience «participative» et **visuelle** en Suisse», in *Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*, édition no venal (La Laguna (Tenerife) : Sociedad Latina de Comunicación Social, 2017), 87.



Figure 1 - Lobby vu VR (cadre horizontal) / Lobby vu AR (cadre vertical)

usages et de co-conception [...]»<sup>27</sup>. Ces captations sont primordiales. Elles nous permettent de conserver et d'analyser les données récoltées terrain (la captation des expériences réalisées *in situ*, nous parlons ici de «terrain d'expérimentation»), les réactions, et usages des participants.

Le projet est conçu à partir d'une production **visuelle**, abstraite et figurative. Des modélisations en 3D forment des mondes ou des objets au travers desquels naviguent deux utilisateurs. Avec un casque VR, le premier incarne Brian. Il est mort. Toutefois son **personnage** — l'utilisateur en VR — tente de revenir sur sa quête, et les événements qui ont mené

à son assassinat prémédité par Lugh. Avec un Smartphone et une application en AR, un autre utilisateur incarne Lugh. Ce dernier est en mesure d'interférer sur l'expérience de l'utilisateur en AR. L'expérience est donc vécue par deux utilisateurs simultanément. Sur deux médias différents, ils sont exposés à des environnements personnalisés, mais connectés par l'architecture XR de la narration qui permet des conjonctions, ouvre des portes. En AR comme en VR l'utilisateur lance l'application. Tous deux voient alors devant leurs yeux une scène de présentation appelée techniquement «*Lobby*». En réalité cette scène apparaît lorsque le programme se connecte à un serveur informatique. Elle va permettre

<sup>27</sup> *Ibid.*, 80.



la connexion des deux médias AR et VR dans la même expérience (à la manière d'une plateforme multijoueur en quelque sorte).

Le terme *Lobby*<sup>28</sup>, que l'on peut traduire par salle d'attente en français, reprend davantage l'image du hall d'hôtel. Ce salon généralement en face ou sur le côté du guichet d'enregistrement, où patientent les différents clients, et/ où se rencontrent différents individus. Nous construisons déjà des liens avec une idée

d'architecture (qui méritera plus tard, une plus grande attention) et la rencontre, la mixité par l'expérience. Quand le programme se connecte au serveur, le dispositif technique de l'expérience - c'est-à-dire l'ensemble de l'AR, la VR et leurs contraintes spécifiques - devient techniquement simultané. L'application est lancée dans les différents médias. Bien évidemment, si ce que voit l'utilisateur en VR diffère de ce que voit l'utilisateur en AR, le dispositif en lui-même n'est pas le même et propose par défaut

<sup>28</sup> Terme commun également utilisé en programmation pour la création en multi-joueur.

des affections dissemblables aux images<sup>29</sup>. Le fait que le visuel diffère ici, entre un utilisateur et l'autre, provient avant tout de la composition de la légende, qui décrit les deux personnages (à incarner) comme rivaux et qui ne sont pas situés dans le même territoire (Lugh régit et agit en Irlande, là où Brian parcourt différents mondes). L'adaptation reprend cet élément d'architecture narrative et l'intègre dans l'expérience. En VR l'utilisateur est immergé dans un environnement sombre, structuré par un étrange amoncellement cartographique. Il est pris au piège dans un ensemble abstrait, c'est l'autre utilisateur qui possède le moyen de l'en affranchir.

De son côté, l'utilisateur en AR est plongé dans un environnement contrasté, blanc et noir. Ce contraste a une forte connotation dans la culture celtique irlandaise<sup>30</sup>. Il est en mesure de suivre les mouvements de l'utilisateur qui se trouve actuellement face à lui (en effet les deux partagent un même terrain d'expérimentation) et qui apparaît sur l'écran du smartphone. Il peut modifier la scène de l'utilisateur VR en une pression sur l'écran, et ensuite de la même

manière intervenir sur l'expérience de ce dernier sans qu'il puisse s'en apercevoir.

L'utilisateur fait face à 7 planètes, représentant chacune des destinations explorées par Brian lors de sa quête. Au cœur de chaque planète se trouve un objet contenant les différents éléments intervenus durant la quête et qui ont mené Brian à sa perte. En se plaçant sur la position de Brian (l'image de l'utilisateur VR apparaissant dans l'application AR), l'utilisateur interfère sur la VR. C'est une question de position, de coordonnée, tout comme dans la légende, les différentes perturbations prévues et réalisées par Lough interviennent sur une spatialisation, une position, une situation. La répétition ou l'intensité de ces situations se retrouve en système dans l'architecture narrative.

AN DOMHAN met en lien une pratique du dessin et de la narration étendue aux réalités virtuelles et augmentées, au travers d'une adaptation mythologique irlandaise. Ce projet crée des connexions dans/entre les dualités, que ce soit entre les images et leur reconstruction numérique, entre les personnages, entre

<sup>29</sup> Mann et al., « All Reality ».

<sup>30</sup> Le contraste entre le noir et le blanc, que nous pouvons extrapoler à l'obscurité et la lumière dans la mythologie celtique fait écho notamment à la spatialité et l'emplacement même des tribus dans ce rapport au monde singulier. Les divinités de la Tribu de Dana se retrouvent d'un côté lumineux quand les Fomires se retrouvent du côté obscur. C'est un contraste qui encadre les saisons, et l'environnement propre de la mythologie : Entre vie et mort en passant par la régénération. Noémie Beck, Gaetan Le Coarer, « Autre | Monde : À la lumière d'une adaptation d'une légende irlandaise en réalité mixte », Keynote, Colloque Mythes et Légendes Celtiques dans le monde anglophone. Université de Toulon, 18 Novembre 2021.



Figure 3 - À gauche à l'horizontale : aperçu de la scène VR/à droite à la verticale : aperçu de la scène AR

l'histoire, entre les appareils. Dans sa *Vision*<sup>31</sup>, Yeats évoque la notion de concorde/discorde. Il illustre la rencontre de ces deux termes au travers de deux pyramides qui se rencontrent par leur sommet. L'une est la concorde, l'autre est la discorde. Ce n'est pas alors, l'antonymie que cela peut créer dans la narration qui va annuler toute lecture potentielle, mais l'effet qui en résulte qui rend le système intéressant et dynamiser cette dernière. Nous retrouvons dans le modèle de Yeats une structure identique à celle de Virilio.

Reprenant la forme de ce signe, AN DOMHAN se dessine suivant le patron architectural et structural dans le système en «X» de Yeats. Si le système en «X» se lit (comme chez Yeats), il se représente aussi. S'il se représente, ce dernier (se) construit, c'est pour cela que nous parlons d'architecture.

AN DOMHAN naît d'une production logique, architecturale, de schémas. En effet, les espaces engagés dans la légende sont réattribués dans l'expérience afin de conceptualiser un schéma. Le schéma est une articulation synthétique de chaque élément en jeu dans le projet et l'expérience créant une expression de la légende. Il semble maintenant pertinent d'interpréter le

système narratif à la fois de manière visuelle et conceptuelle. On parle alors d'architecture de la narration. Que compose cette architecture, et comment conçoit-elle une déconstruction du récit originelle, ouvrant sur des concepts de narration ? Tout d'abord, nous pouvons soulever la dualité à l'œuvre dans le mythe celtique, que l'on retrouve dans la légende des Enfants Tuireann comme dans bien d'autres histoires. Deux opposés se créent et se rencontrent, imposant au lecteur une finalité épique et/ou

tragique. Le mythe impose une spatialisation de l'évènement, avec des lieux, topographiques et/ou fictifs. La succession des péripéties pour reprendre une figure de modèle narratif antique, du traitement mythologique, mène vers le dénouement, qui linéairement va guider le lecteur vers une fin. Avec AN DOMHAN, nous voulons exacerber ce modèle. Pour cela, nous ne devons plus traiter le déroulement

du récit de manière linéaire, mais par l'interférence en se déployant par les opposés de la fable. Cette dernière n'est plus traversée de part en part, mais de tous les côtés, creusant une interférence et libérant ses potentiels narratifs.

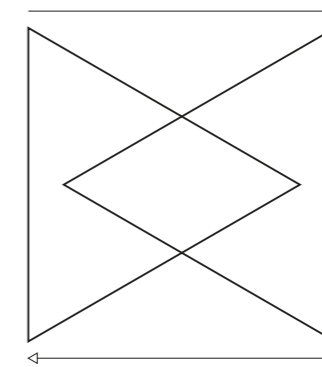


Figure 4 - Pyramides de Yeats

Notre schéma doit être ainsi lu, de droite à gauche, mais également de gauche à droite et en rotation, de haut en bas et bas en haut. Cette complexité de **lecture** est nécessaire pour représenter le développement conceptuel de la légende. Si nous prenons chaque extrémité du schéma, nous remarquons une certaine symétrie. En effet, chaque **personnage** principal incarné par utilisateur évolue dans des espaces similaires, mais distincts. La légende en XR, constitue leurs propres espaces auxquels se superposent le dispositif, le terrain. C'est dans ce dernier que les utilisateurs vont faire expérience par le biais du **personnage** (vu par le dispositif, en première personne) des lieux représentés, et des incidences de l'AR ou la VR dans l'histoire. C'est dans ces références (qui peuvent être à première vue **extérieures** aux disciplines scientifiques liées à la narration et la bande dessinée) proche de l'information & communication et Art que nous trouvons des cohérences pour une étude sur la réalité mixte.

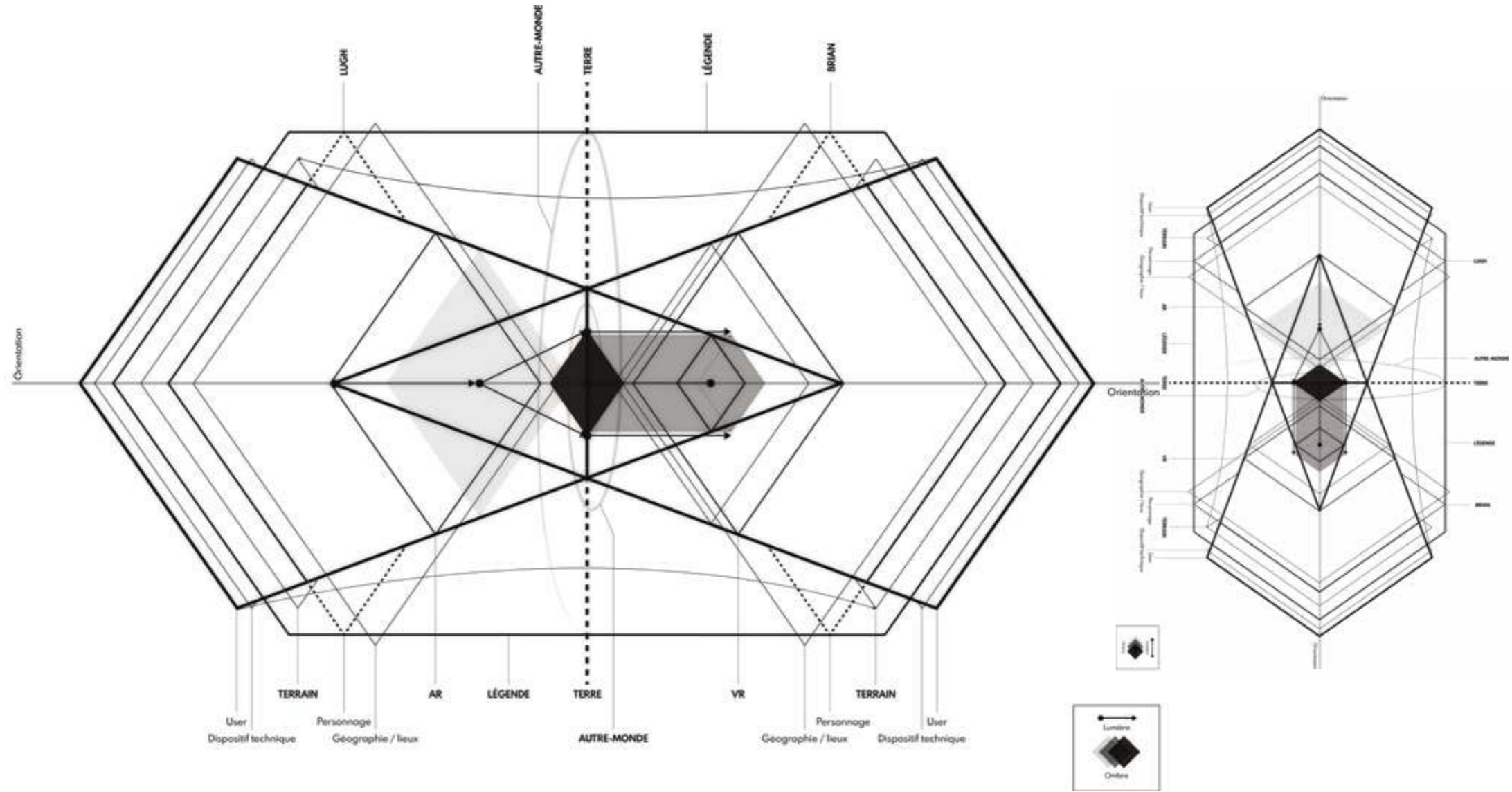
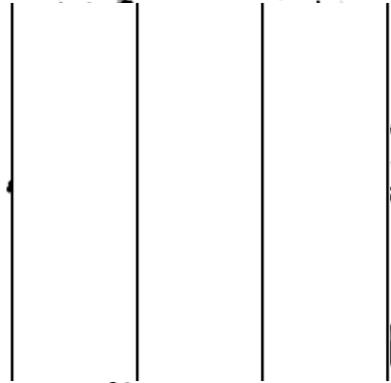


Figure 5 - Schéma de l'architecture narrative du projet AN DOMHAN



**INTRODUCTION**  
TRAVAUX INFÉRANTS :  
PROLOGUE

Nous traitons ici des projets que nous avons réalisés et qui jouent un rôle primordial dans l'avancement théorique de notre thèse. Plus qu'une base, chaque projet sert une expérimentation ainsi que des études de terrain apportant son lot de notions, de concepts et de résultats. Nous les décrivons ci-dessous et nous les étudierons plus en détails tout le long de l'ouvrage.

En 2016 dans le cadre d'un atelier du pôle excellence IDÉFI-CréaTIC, nous avons développé un projet de valorisation du patrimoine culturel de La Valette, à Malte [35|53|52n X 14|30|45e]. Ce projet intitulé ARMANAC<sup>1</sup> a débuté lors d'un premier atelier à Chambéry-le-haut [45|35|18.7n X 5|54|56.6e]. Un travail liant la cartographie d'une fiction et la cartographie d'un territoire nous a mené à construire un projet, où une narration serait spatialisée notamment à l'aide d'une application en réalité augmentée, et/ou de projection. Nous remarquons dans cette étude *en* superposition, «en *extension*», que des points de rencontre se créent. Des points déterminables dans la fiction et localisables dans le territoire (topographique). La narration et les usages quant à eux effectuent les connexions entre ces derniers. Cette approche a été exportée, à Malte, au cours de l'atelier IDÉFI-CréaTIC, annoncé

plus haut. Le travail cartographique, l'étude de l'histoire et du patrimoine de la capitale nous a guidé vers des points spécifiques dans ce territoire. Nous remarquons que la capitale possède une stratification culturelle, due aux différentes influences, invasions, et guerres ayant traversé ses terres. L'architecture de la capitale maltaise s'expose et repose sur cette stratification. Ainsi se mélange à La Valette, une structure des quartiers de la ville agencée en bloc, des balcons extrudés des façades, des symboles d'*ordres* de chevaleries gravées sur les murs en pierre ou sur l'acier, le bois des portes, et bien d'autres indices de la présence anglaise, italienne, française, arabe. Avec ce projet nous voulions spatialiser ces différentes strates sur l'axe principal de La Valette, la place du parlement maltais (35|53|46n X 14|30|35e). L'idée du dispositif se résumait de la manière suivante : quand une personne traverserait l'une des strates immatériellement bornées en face du parlement, cela générerait une fresque sur la façade du bâtiment brutaliste de Renzo Piano.

Plusieurs scénarios étaient envisagés vis-à-vis de l'installation et des usages des utilisateurs, des passants. Par exemple, un individu restant à une même coordonnée trop longtemps ferait glitcher<sup>2</sup> la fresque, allant même à la



Figure 6 - Aperçu du projet ARMANAC (photomontage pour représenter l'installation)

<sup>1</sup> ARMANAC signifie simplement Almanach en patois savoyard.

<sup>2</sup> «100 Notions pour l'art numérique», consulté le 23 février 2021, <http://100notions.com/artNumerique/notion.php?idNotion=43&langue=fr&lettre=#>.



réinitialiser totalement<sup>3</sup>. Dans ce projet la narration était intrinsèquement liée à l'utilisateur et au lieu : les prémices de notre approche en réalité mixte.

Après cette expérience nous retournons à Malte pour un stage laboratoire au sein du département de Digital Arts de l'Université de Malte, dans le cadre de notre deuxième année de Master Création Numérique parcours Hypermédia et Espaces Intelligents. Durant cette mobilité, nous élaborons un sujet de mémoire de recherche sur la Bande Dessinée, avec la problématique suivante : En quoi le Noir ouvre un infini permettant l'exploration spatiale de l'ellipse en Bande Dessinée interactive. Durant ce mémoire, nous avons l'opportunité d'étudier la bande dessinée comme modèle narratif par l'hypermédia, c'est-à-dire, aborder l'art séquentiel<sup>4</sup> dans un processus sensible de lectures et d'expériences d'interactions en réseau.

Ledit mémoire était accompagné d'une expérience de lecture à expérimenter dans le noir. Cette expérience était proposée par l'usage d'une application en réalité augmentée intitulée ] · · · [, un signe impossible à lire, mais que l'on peut interpréter à l'oral sous cette forme

(tel un sous-titre en quelque sorte) 4c37.0. Le titre fait signe dans l'idée de se concentrer sur la figure de l'ellipse (représentée par les points de suspension) et l'entre-espace (représenté par les crochets). « En effet, l'objet hypermédia reste à jamais fragmenté, incomplet. Et nous impose de le reconstituer dans un *Entre-espace* élastique, dépendant finalement d'un potentiel presque infini de connexions, reconstitué par chacun-e d'entre-nous, par de multiples investigations. Cette caractéristique de l'hypermédia est d'ailleurs liée au principe même du réseau<sup>5</sup> ». La bande dessinée est en mesure d'infiltrer de nouvelles possibilités de nouvelles informations et références en dehors son cadre d'image. Néanmoins au travers de l'hypermédia elle est déjà en mesure, par l'intervention de corps, de structurer et donner sens à un parcours ainsi qu'à la dimensionnalité, la spatialité de ce nouveau potentiel

On entend par là une extrapolation de l'entre-image comme mise en page par la séquentialité de la bande dessinée, vers la mise en place sur un terrain d'expérimentation. Nous ne faisons plus l'expérience uniquement de la page à l'écran, mais nous pratiquons — à l'aide d'un dispositif — l'expérience d'une narration spatialisée. Nous voulons dans ce terrain

<sup>3</sup> Ce projet a été présenté, mais non retenu pour la célébration de La Valette comme capitale européenne de la culture européenne 2018.

<sup>4</sup> Synonyme de bande dessinée

<sup>5</sup> Carole Brandon, L'Art et le dispositif, Introduction aux hypermédiations, Art (Europa productions, 2021), 73.

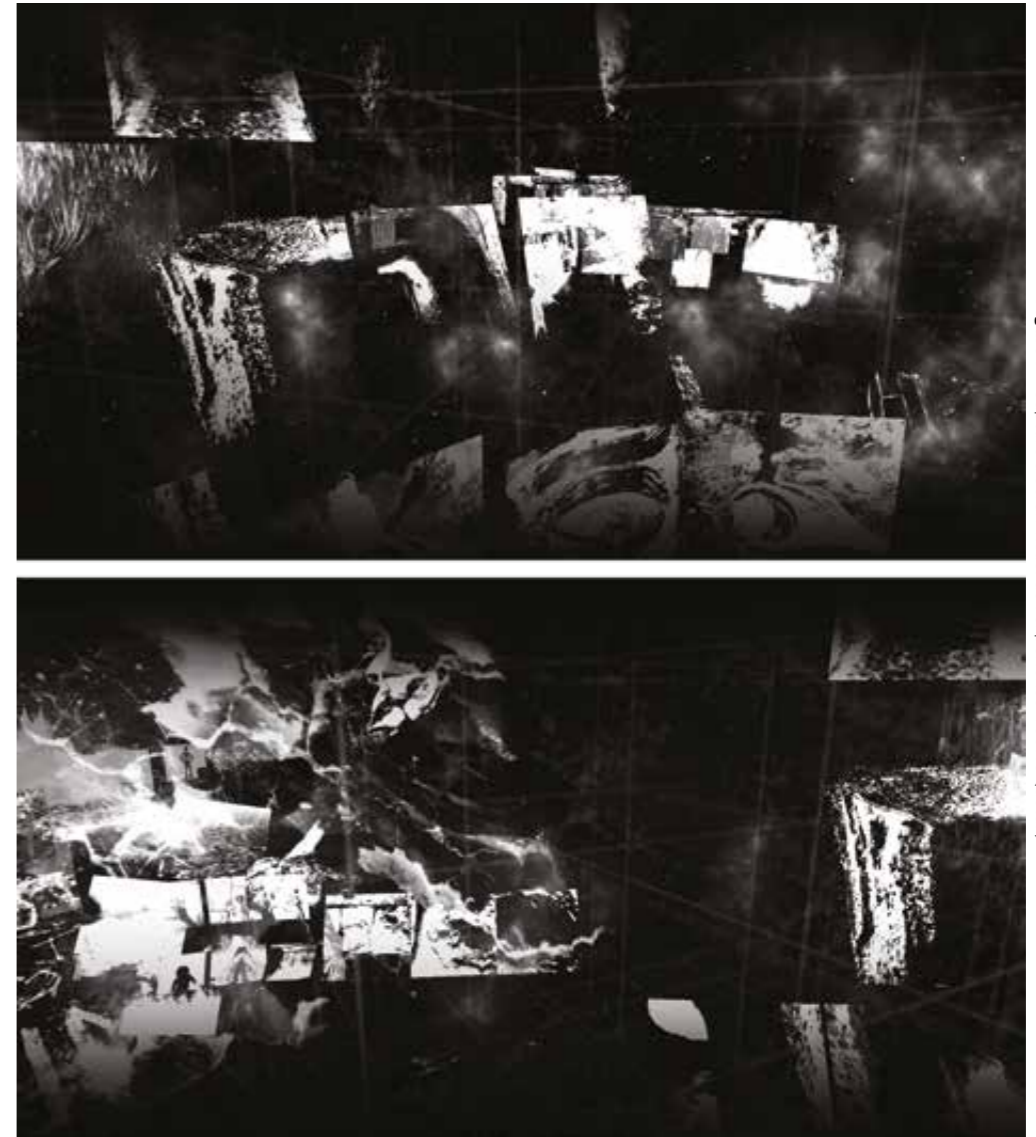


Figure 7 - Capture d'écran visuel de l'expérience 4c37.0 (détail)

aller au-delà de l'écran, «pousser les murs de la caverne» pour y découvrir un espace que nous qualifions de noir. Un espace noir est, pour nous<sup>6</sup>, dans le cas de l'étude la BD interactive, cet espace en réseau qui s'affirme comme matériau de construction pour une architecture narrative de l'expérience. Il est le symptôme spatialement déterminé d'une «mixité» entre Actuel/Virtuel. Il indique le rôle du Noir sur le thème de la réalité mixte, et des usages qui en découlent (les *gestes*, la circulation, et les mouvements du corps dans un espace spécifique lié à une expérience immersive).

L'influence de Marc-Antoine Mathieu est liée à cette approche narrative de la bande dessinée. Le sous-titre fait référence au premier tome de la saga des Julius Corentin Acquefacques, «L'Origine<sup>7</sup>». Dans cet album, à la page 37, le lecteur est surpris par la mise en page et le récit déployé par l'auteur-scénographe. En effet un trou se trouve au beau milieu de la page. Nous conservons la coordonnée de cette anomalie de surface. C'est à cet endroit que se répercute la narration de l'album, et que se relève au mieux l'architecture narrative. Non pas car elle en fait *samplément* image, mais parce qu'on est en mesure de véritablement en faire expérience au cours de la *lecture*. On ne

perçoit pas l'architecture d'une narration, il faut globalement la vivre, que ce soit qu'un point, un indice, un plan ou un environnement qui nous en donne le témoignage, la description.

La coordonnée est une donnée stable, solide, et fiable, même dans l'ambiguïté d'une approche de la «mixité». Nous plongeons dans l'obscurité du récit jusqu'à nous diriger vers l'espace même de la narration. Tout l'album et ses suites sont liés à la *tension* entre la fiction, la place de cette dernière par les actions, les découvertes d'un *personnage*, guidant le lecteur toujours de plus en plus loin ainsi que les usages de ce dernier durant la *lecture* de la BD. Marc-Antoine Mathieu raconte des rêveries, et pour cela construit une architecture narrative qui lui est propre en déconstruisant le support du récit. Le réseau *en* bande dessinée s'ouvre au-delà des *cases*, et au-delà de l'image-même.

Dans notre cas, la construction d'une architecture narrative s'est déroulée par appropriations des lieux. Une visite, des trajets, une exploration réalisée sur un territoire. Des traces de cette exploration (des photographies) sont retravaillées sur logiciel de photomontage afin de passer d'un cliché couleur, à une image en noir et blanc très contrastée. Ces images sont

ensuite partagées sur *Instagram*. Ce réseau social est agencé de manière distinctive. Nous nous servons de cet agencement et de notre exploration pour partager des potentialités narratives. Sur une composition en quadrillage infini, qui rappelle à première vue des codes issus de la bande dessinée, nous mettons en place un système et une expérience de *lecture* par et sur le noir. Le réseau social qui s'est approprié et a développé de nouveaux usages de la photographie se construit à partir d'un gaufrier<sup>8</sup>. Selon l'affichage de l'interface, les images sont proposées les unes en dessous des autres, guidant un scroll infini (en glissant du doigt sur l'écran dans l'axe vertical). Sur les profils des utilisateurs, l'interface combine 3 images côte à côte [Figure 8], qui vont également nous guider vers le scroll (in)fini (dans la limite du contenu publié évidemment). Comme le souligne Lev Manovich, «*Instagram* possède une autre et unique contrainte : toutes les photos respectent le même format carré<sup>9</sup>». Un skeuomorphisme premier du design de l'interface (UI) est évidemment assumé et tente de proposer en conséquence des éléments associés. Avec le carré du polaroid, et des films photographiques Kodak, *Instagram* propose des filtres aux noms inspirés. En terme

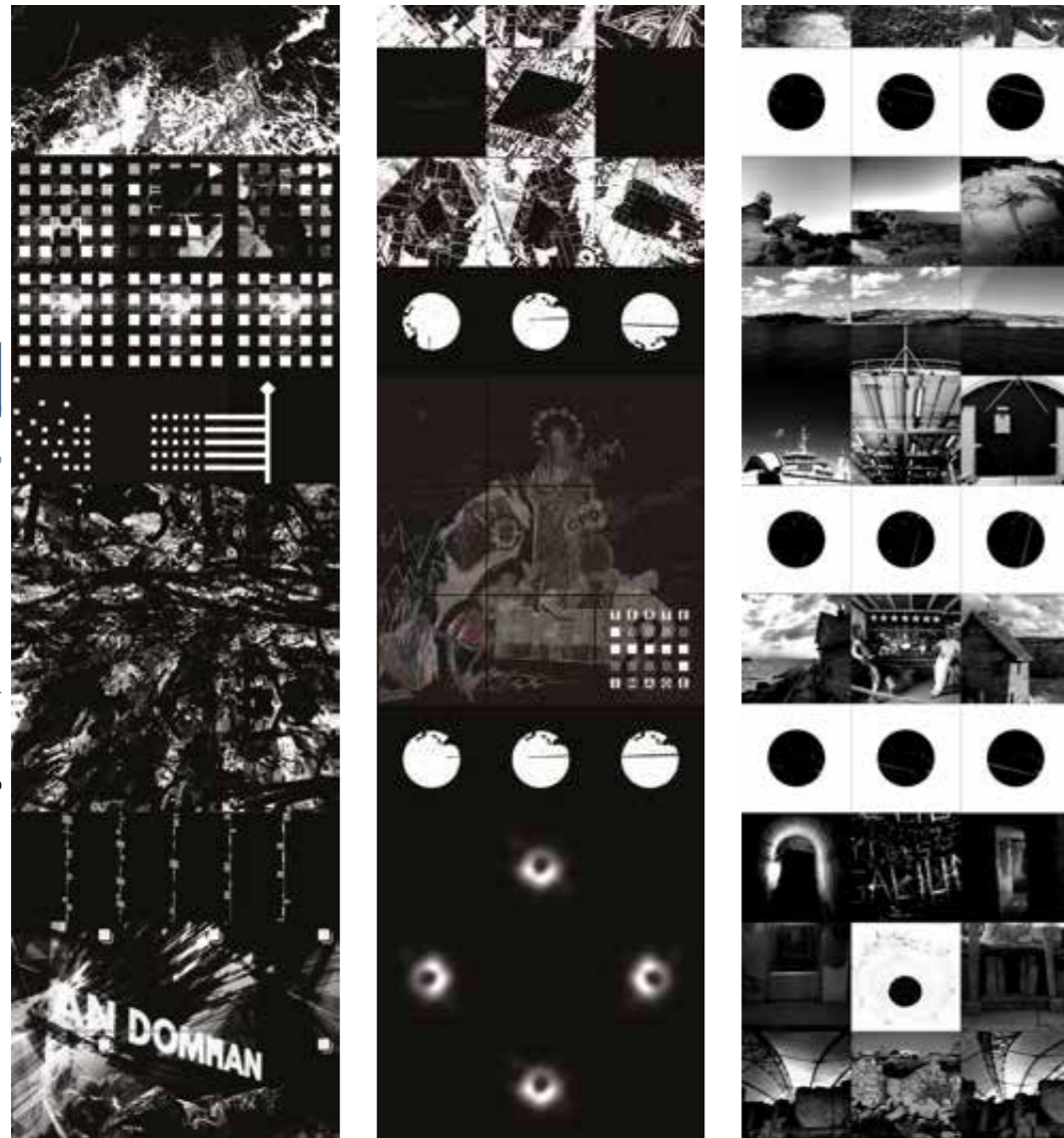
d'expérience cependant nous nous apercevons que le design et les usages qui découlent de l'interface d'*Instagram* ne cherchent pas en soi uniquement le carré photographique, mais *le carré* en termes de géométrie. Ce carré compose en surface le mur *Instagram*, telles des pierres aux côtés homogènes faisant une élévation à bord et sans fin. Un *aperçu* presque non-euclidien de cette géométrie qui s'étire dans l'entre-espace des carrés, formant des ellipses, des écarts inter-ictoniques. Ces derniers encadrent des passages entre les images. La géométrie en carré de l'interface prise dans sa totalité est ainsi plus une mathématique du passage, du *lisse* que de la linéarité d'images fixes superficiellement organisées l'une par rapport à l'autre. Dans cette géométrie, un assemblage de code à partir d'une structure interne semble se démarquer. En effet s'il nous est possible de poster des images hétérogènes les unes se juxtaposant aux autres, rendant de plus en plus ou de moins en moins fluides le passage d'une image à l'autre, nous avons la possibilité de créer des ensembles, à l'aide de 3 images (ou autre *nombre* multiple de 3). Des images sont également capables de se correspondre par multiples de deux, mais ces dernières seront réencadrés par d'autres

<sup>6</sup> D'une autre manière c'est un concept que l'on retrouve aussi chez Maurice Merleau-Ponty dans son analyse des travaux d'Eugène Minkowski.

<sup>7</sup> Marc-Antoine Mathieu, L'origine, Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, texte et *dessin* : Marc-Antoine Mathieu. Couleur de couverture : Henri Mouzet ; T. 1 (Paris : Delcourt, 2010).

<sup>8</sup> Terme utilisé pour décrire la composition classique d'une page de bande dessinée (généralement de type francobelge mais pas que...) en quadrilatères réguliers et alignés, comme une machine à gaufre.

<sup>9</sup> «Lev Manovich, *Instagram* and Contemporary Image», 12, consulté le 16 novembre 2020, <http://www.manovich.net>. «*Instagram* had another unique constraint: all photos had to be in the same square format».



images dans le gaufrier. En effet l'élévation<sup>10</sup> de l'interface se monte par multiple de 3. En dehors de cette contrainte algébrique, les images s'adaptent à la totalité. Notre pratique d'Instagram est composite. Les images sont postées par multiple de trois (3, 6, 9, ou 12 images d'un coup), mais généralement sans vouloir créer de panorama entremêlé. Les images se répondent de manière proxémique, car elles correspondent à une même coordonnée, elles ont été captées dans un même lieu. Pour cette raison elles partagent la même saturation, contraste, et luminosité dans leur esthétique visuelle (éléments qui permettent également de tisser des liens entre les images). Nous préférons que l'utilisateur voit notre mur Instagram avec un mode sombre activé (via le système d'exploitation du téléphone, soit à partir de la version bêta du réseau social). Chaque salve d'importation de photos sur l'application se termine et/ou débute par le poste de 3 images photomontées, qui à la manière de points de suspension, projettent une nouvelle logique de connexion entre les images. Comme une bande dessinée, les 3 points de suspension entre les images font séquence et réactualisent, relancent une nouvelle étape de construction du mur, une extrusion (à la

manière d'un balcon). C'est une multiplicité des dimensions qui apparaissent et repensent l'interface même de l'application. La figure et la texture du Noir surgit sur différents plans dans cette mixité. En effet, la logique narrative que nous construisons à force dans l'application n'expose pas le Noir de la même manière dans les images, entre les images, et dans le contour des images. Entre la surface du noir, de l'écran, de l'image et la profondeur de la narration, nous observons diverses facettes de l'espace (par ailleurs liée à la géométrie en carré) s'ouvrant sur de multiples dimensionnalités. Nous voyons avec Instagram et notre posture de construction narrative qu'une mixité des dimensions doit être envisagée.

Ce travail fera l'objet d'un article<sup>11</sup> publié dans le livre-objet [Texte & Image 5 : Les Fabriques des Histoires](#)<sup>12</sup>. Dans cet article nous revenons sur notre expérience du territoire maltais, nos explorations, et l'élaboration du projet 4C37.0 et d'un concept développé durant le mémoire.

Le livre [Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires](#), fait suite au colloque éponyme qui s'est déroulé au sein de l'Université Savoie Mont Blanc en mai 2018. Il rassemble plusieurs

<sup>10</sup> Terme tiré du vocabulaire de dessin technique, de l'architecture pour signifier la vue de face, la façade, étages, fondation et structure en une coupe d'un monument, d'un objet. Généralement la vue est extérieure, telle la vue d'un utilisateur sur l'application. C'est pourquoi nous utilisons ce terme ici.

<sup>11</sup> Gaëtan Le Coarer, « ] · · · [ De L'espace noir en bande dessinée interactive », in [Texte et Image 5 : Les Fabriques Des Histoires](#) (Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019).

<sup>12</sup> Marc Veyrat, [Texte & Image 5 : Les Fabriques des Histoires](#) (Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019).



artistes/enseignants/ chercheurs, autour de la question des corps et des espaces dans des dispositifs interactifs, œuvres photographiques, ou littéraires.

Le livre se construit comme un objet architectural narratif. En effet, les **visuels** et les articles entrent et sont composés dans un système entre textes et images propres à nos usages d'**Instagram**, et des collages de Carole Brandon. Ces collages qui vont émailler les chapitres de sa thèse<sup>13</sup> structurent les articles recueillis dans le livre. À l'image du carré d'**Instagram**, le livre lui-même a une constitution homogène (21cm X 21cm). Puis chaque morceau de collage, disposé par **ordre** d'apparition sur le mur **Instagram** de Carole Brandon<sup>14</sup> sépare chaque article en prenant une pleine page (celle de gauche, la page de droite indique le titre de l'article à chaque fois). Un jeu est ensuite mis en place avec le lecteur, par l'intermédiaire du logo(gramme) du livre. En effet, dans un premier temps nous élaborons un code. C'est une trame formée par un carré quadrillé par 5 carrés de largeur et de hauteur. Ce code se présente tel un logogramme pour le livre. Il donne une identité propre au livre et même en décrit la structure pour celui qui y sera attentif, qui saura se situer par rapport au mécanisme de fonctionnement du livre

présenté par ce code. Il y a un élément qui revient des précédents livres de la collection Texte & Image. C'est un signe mis en valeur en couverture et qui est ensuite réinvesti sur un plan esthétique et signifiant dans l'ouvrage. Le carré de 5<sup>2</sup> est le signe propre à Texte et Image 5. Il est un élément structurant les singularités en présence dans le livre (les articles sont indépendants, mais entrent dans un tout), et en même temps le carré de 5<sup>2</sup> s'inspire de l'interface tabulaire d'**Instagram**. Ce carré tel qu'il est représenté aux premiers (a) bords du livre (sa position et sa constitution sur la page de couverture) montre comment fonctionne le livre. Le livre s'axe autour de la relation texte-image, représenté par les trois barres supérieures, inférieures et médianes composaient le «5» dans la trame des carrés. L'image et le texte sont présentés comme entités : le livre est pensé autour de l'interface. La barre médiane plie le logogramme, formant un axe d'inflexion<sup>15</sup> et recollant l'image/texte. Le remplissage de carrés intermédiaires joignant à gauche entre la barre supérieure et la barre médiane, ainsi qu'à droite entre la barre médiane et la barre inférieure, fait l'indice d'une potentielle composition de la trame. Cette dernière joue avec son propre signe.

<sup>13</sup> <https://books.apple.com/ch/book/lentre-corps-machine/id1550452464?l=en>

<sup>14</sup> <https://www.instagram.com/cboxyz/>

<sup>15</sup> Gilles Deleuze, Le pli : Leibniz et le Baroque, Collection critique (Paris : Éditions de Minuit, 2005).

Ce signe est alors réattribué pour chaque article ; chaque article va de pair avec une version du signe. En cela, l'article est reconnaissable, mais aussi localisable dans le livre. Avec ces signes que nous pouvons peut-être qualifier de «tag» ou balises, nous voulions que chaque personne ayant écrit un article compose le sien dans la trame. Le tag est composé de 5 carrés noirs parmi les 5<sup>2</sup> carrés blancs, nous répétons la logique des multiples et de l'homogénéité, chère à [Instagram](#). Le signe qui en sortirait serait alors libre et propre au chercheur. Ce tag aurait ensuite été réutilisé dans diverses images de communication (pour une publication sur les réseaux, afin que chaque chercheur réactive le flux d'information à partir de son signe devenant au fur et mesure reconnaissable.

Nous remarquons également que le logogramme se déplace entre la page de couverture et le sommaire. À la manière de nos traitements du mur [Instagram](#) nous agissons sur de multiples dimensions. Ainsi le carré se déplace-t-il sur la diagonale, l'axe de la profondeur, pour montrer ce mouvement dans la mixité des dimensions.

C'est cette direction, cet espace que l'on veut évidemment explorer avec le lecteur. Le carré devient, au cœur du livre-objet, une instance narrative agissante dans la structure, les liens de la relation texte-image et des qualités

hypermédiées issues des références à l'interface d'[Instagram](#).

Pour notre article, «Des Espaces Noirs en Bande dessinée interactive», chaque [planche](#)<sup>16</sup> se compose d'une manière unique par rapport aux autres articles. Sur la page de gauche, on retrouve une partie de texte et sur la page de droite (avec un débordement en fondu sur le petit fond de la page de gauche) se trouve un [dessin](#). Ce dernier n'est pas une illustration du texte. Le texte défile sur les pages de gauches, les [dessins](#) se succèdent sur les pages de droite. Cette bande dessinée qui se propage dans le cadre de notre article se base sur l'expérience des différents lieux qui nous ont influencés pour la rédaction de l'article. Les [dessins](#) servent le texte et vice versa. Le contenu de notre chapitre du livre doit être lu en aller et retour entre les [dessins](#) et le texte, entre les textes et entre les [dessins](#) même.

La pratique du [dessin](#) ne s'arrête pas au livre-objet [Texte & Image 5 : Les Fabriques des Histoires](#). Cette pratique est même certainement le liant de nos approches conceptuelles et scénaristiques. Le [dessin](#) nous permet parfois de représenter des concepts théoriques, des scènes avant leur production au travers d'un quelconque logiciel. Nous avons essentiellement 3 méthodes concernant notre pratique. La première, que l'on peut qualifier de brouillonne ou de «rough», nous permet

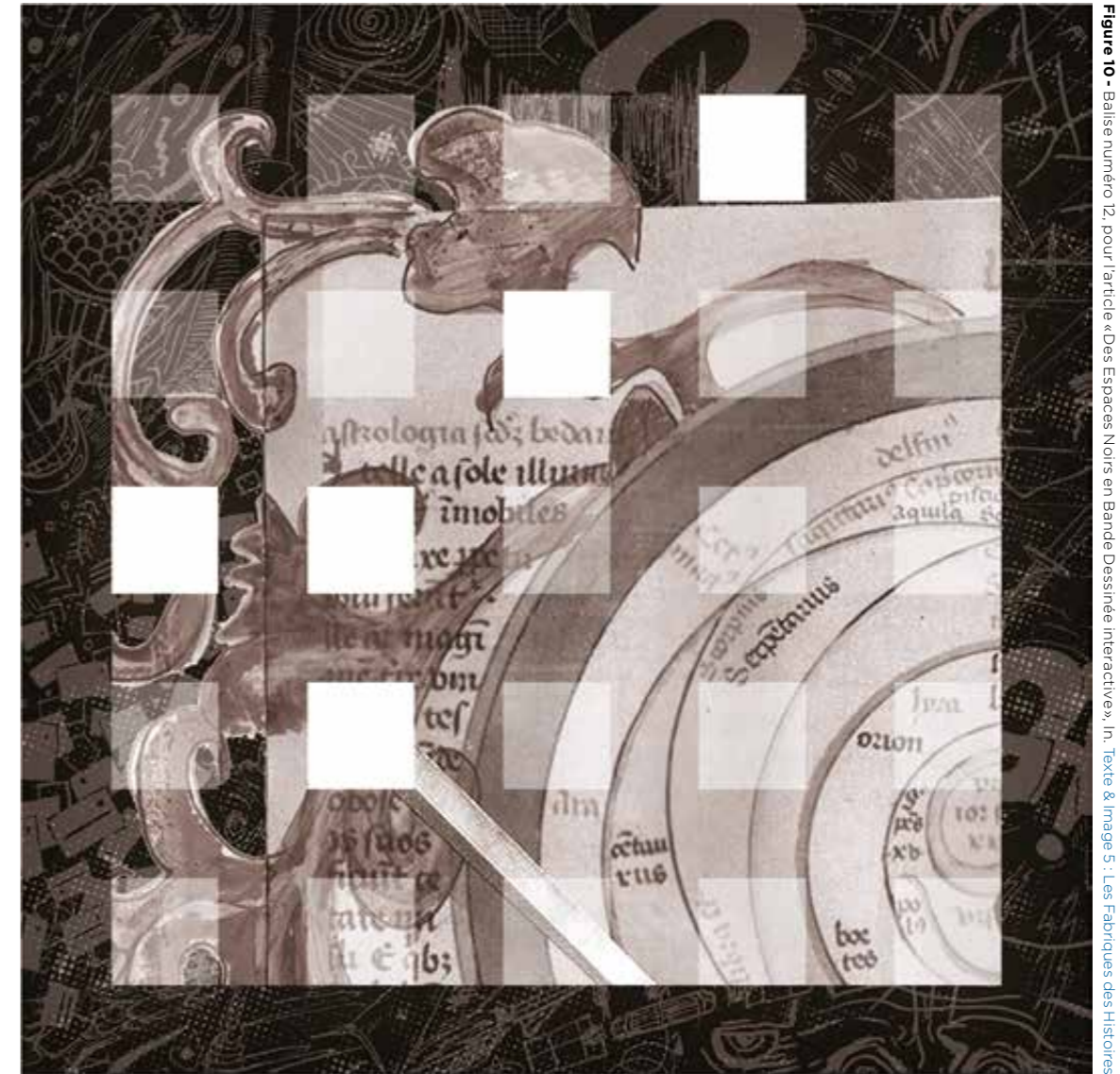


Figure 10 - Balise numéro 12, pour l'article «Des Espaces Noirs en Bande Dessinée interactive», in: [Texte & Image 5 : Les Fabriques des Histoires](#)

Figure 12 - Intérieur du livre (détail), Texte & Image 5.

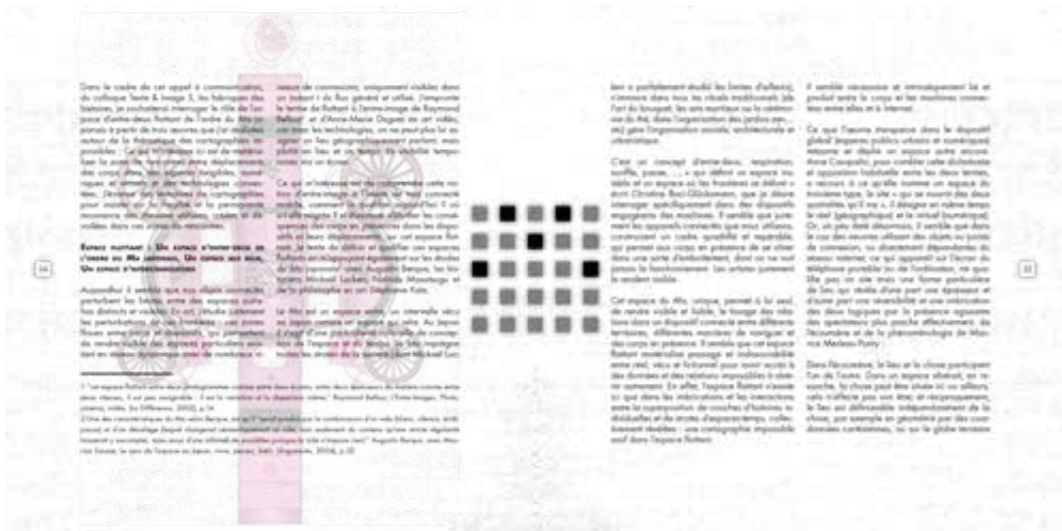


Figure 11 - Premières pages du livre (détail), Texte & Image 5.



Figure 13 - Intérieur du livre (détail) Article «Des Espaces Noirs en bande dessinée interactive», In: Texte & Image 5 : Les Fabriques des Histories



de représenter des scènes, environnement 3D, schéma plus ou moins conceptuel, et de faire le pont entre toutes nos idées. Pratique anodine, elle est cependant primordiale dans notre posture. En effet cette dernière entame une archéologie d'une structure que l'on tente de mettre en place au travers de nos projets et de notre recherche. Les autres méthodes plastiques ouvriront les fondements, les fondations de cette dite-structure. La deuxième méthode, qui a été exploitée de manière quotidienne entre 2019 et 2020, se résume par le dessin au feutre et encre de Chine sur feuille rectangulaire, puis carrée. Les compositions dynamiques, pleines. Les éléments figuratifs divers sont jetés presque par colère. Ils rappellent la posture d'ARMAN (des œuvres, un

geste qu'il exerce depuis 1958). Dans l'accumulation, nous parlons aussi d'accrétion, les formes figuratives sont mises en valeurs, ou se perdent dans la lecture. Ces dessins réalisés au début sur un simple format A4 se sont rapidement figés à la stature du format. Nous nous libérons de ce dernier en le redécoupant, pour concevoir un carré de 21cm de côté (faisant également référence à Texte & Image 5). Ce nouvel aspect de notre support nous invite à de nouvelles actions de manière plus naturelle, comme la rotation du papier pendant le dessin, articulant une construction de connexion entre les images encore plus denses. Chaque dessin est réalisé au feutre et encre noire sur papier blanc. Au final, la feuille est scannée et les tonalités sont inversées. Nous jouons

sur ce passage entre le positif et le négatif de l'image, où le noir se démarque de manière photographique.

La troisième méthode est une production sur une autre échelle et nécessite de respecter un certain protocole. 9 feuilles de papier de 50x50cm de côté, sont disposées en carré par terre (3 feuilles sur la largeur et trois sur la longueur). Elles reposent toutes sur une longue nappe elle-même en papier, qui protège le sol et les alentours. La surface des feuilles de papier forme un carré donc de 150x150cm de côté, la nappe dépasse d'une vingtaine de centimètres. Nous errons sur les feuilles. Nous cherchons où nous allons attaquer. La décision prise, nous nous mettons au niveau du sol, à genou, accroupi, ou seulement penché et nous appliquons de l'encre sur la ou les feuilles à l'aide d'un couteau de peinture. Le déplacement sur les feuilles nécessite une certaine attention. Car l'idée n'est pas de décaler les feuilles et casser le montage en place. Les feuilles ne sont pas scotcher au risque de les recadrer et perdre des informations sur les formes. Parce que les scotcher, ces sont les figer et favoriser la déchirure. Ceci aurait pour incidence de reformer un autre cadre, ce que nous ne voulons pas. Le corps quelque peu contraint marque le fait qu'il est pleinement intégré dans l'espace propre du support. Il n'y pas vraiment d'équilibre à engager, ou du gainage à développer. Nous avons seulement

besoin de faire attention où nous allons, et comment. Le reste est pure expression. Nous ferons cependant attention aux taches, ces dernières seront immédiatement retravaillées à la surface du papier. À la manière d'Henri Michaux, nous ne souhaitons pas faire des taches. Cependant si ce dernier craignait le Noir<sup>17</sup>, nous au contraire nous voulons par nos dessins nous y plonger, et emporter le LECTURE® avec nous.

Le geste est extrêmement libre. Ce geste est exprimé d'une manière volontairement abstraite sur les dernières réalisations [Figure 15]. Dans la Figure 14, des éléments figuratifs étaient traités, le geste étant alors déterminé à réaliser la forme d'une certaine façon et d'un certain endroit. Avec notre travail d'abstraction, on (re)garde l'endroit, mais pas la manière et la figure. L'idée avait été, dans un premier temps, de réduire jusqu'au possible la figuration, afin de rejoindre le geste pur dans l'exploration d'une forme d'expression. (Re)connecter le corps à l'espace même du dessin, de façon équivalente à l'incursion sur un terrain d'expérimentation.

Les outils utilisés sont des couteaux de peintures (ou cutter). Trempés directement dans un flacon d'encre de Chine, ces derniers « emmagasinent » une certaine quantité d'encre. Normalement, les couteaux servent pour de la matière plus aqueuse, telles que la peinture



Figure 14 - Dessin au feutre, avec élément figuratif, 21x21cm, 2019 (scan & négatif)



à l'huile, acrylique ou même gouache. Ils permettent alors d'étaler et /ou faire des tas sur la toile ou autres supports, la manipulation peut être assez rapide ou très délicate. Le comportement ne peut pas être tout à fait le même avec l'encre, et ceci n'est pas voulu de toute façon. L'encre de Chine s'accroche directement au contact du **couteau**, mais uniquement dans la limite d'une « première couche », d'une épaisseur de quelques particules certainement, imitant quelque peu le contact de l'huile sur de l'eau. Cette couche d'encre sert d'accroche. Ensuite une plus grande quantité d'encre vient se tenir de manière plus ou moins instable sur le **couteau**. Le premier contact sur la feuille a pour conséquence de verser directement la quasi-totalité de l'encre déposée sur la lame. Il faut réagir vite, et plus ou moins fort. On peut y revenir ensuite à plusieurs fois. Le **couteau** permet avec certains niveaux d'effort de manipuler l'encre sur la feuille (parfois jusqu'à créer des sillons, ou au contraire des amas d'encre à peine sèche).

Les **dessins** sont construits sur la relation de la profondeur, la surface, et l'épaisseur proposées par le Noir et du noir. Par l'usage de ces derniers, nous tâchons de rechercher des modes narratifs. Le Noir crée un système, par lequel la narration peut rayonner. En effet (et c'est ce que nous essayons de mettre en place

avec les **dessins**), le Noir articule et fait articuler des espaces que ce soit en profondeur, en surface ou en épaisseur. Il immerge le corps du spectateur comme celui du créateur, dans un système spatial générant de multiples informations, et capable d'entrer en action. Pour Adorno, « l'idéal du noir est, du point de vue du contenu, l'une des plus profondes tendances de l'abstraction<sup>18</sup> ». De plus, l'abstraction relève du processus, un système en fonction, comme le souligne rapidement Roque en début d'ouvrage. « [...] QUI A ÉTÉ ABSTRAIT désigne, faute de mieux, les œuvres abstraites qui sont le résultat d'un processus d'abstraction (et gardent donc la trace de ce à partir de quoi l'abstraction a été faite [...])<sup>19</sup> ». On comprend alors l'importance du Noir dans la constitution du processus d'abstraction. Il détermine un espace spécifique permettant l'organisation d'un tout à partir de la profondeur. Cette profondeur qui fera écho à l'abstraction soulignée par Adorno. Intervient alors du noir, comme matériau et matière permettant d'accéder au Noir. Il permet de faire la trace que note Roque dans son ouvrage et permet de souligner la capacité non-figurative du Noir. Le noir correspond à l'espace qu'il exprime avant tout. Le Noir s'articule au travers s'une topologie.

**18** Georges Didi-Huberman, *Sortir du noir* (Paris : Les éditions de Minuit, 2015), 14.

**19** Georges Roque, *Qu'est-ce que l'art abstrait ? Folio Essais 431* (Paris : Gallimard, 2004), 27-28.



Pour Pierre Lévy, «chaque espace a son axiologie, son système de valeurs ou de mesures particulier. [...] Ainsi nous passons notre temps à modifier et aménager les espaces dans lesquels nous vivons, à les connecter à les séparer, à les articuler [...] à sauter d'un espace à un autre<sup>20</sup>». Pierre Lévy insiste sur l'interprétation et la relation anthropologique des espaces. Ces espaces sont en mesure également d'intervenir au niveau de la narration.

S'il y a un rôle joué par le récit dans la construction du lieu qui justement le différencie d'un simple endroit, il y a aussi un rôle joué par le déplacement dans un espace dans la constitution du récit. Cette thèse est celle qui est soutenue par des chercheurs travaillant sur les jeux-vidéos. À mi-chemin entre l'approche ludologique et narratologique, ils considèrent en effet que les jeux doivent être pensés moins comme des récits que comme des espaces prêts pour des possibilités narratives<sup>21</sup>.

En dehors du domaine des jeux-vidéos, l'approche narratologique permet de comprendre d'introduire des valeurs spatiales dans la constitution d'une architecture signifiante et dans laquelle le **LECTURE®** est incorporé.

Nous pouvons alors comme la citation tirée de Pierre Lévy le souligne, construire des passages. Nous invoquons aussi un sens narratif dans le passage entre chaque espace. Ainsi, par le biais de la structure et une axiologie en action, est proposé une **orientation** au travers les espaces vécus<sup>22</sup> (expérimentés, lus). L'espace se construit dans un structuralisme plus vaste. C'est dans ce dernier que nous nous établissons donc dans la logique d'espace, mais aussi de «mixité». Deleuze revient sur certaines définitions dans son chapitre «À quoi reconnaît-on le structuralisme», tiré du livre *L'Île Déserte*<sup>23</sup>.

Les éléments d'une structure n'ont ni désignation extrinsèque ni signification intrinsèque. Que reste-t-il ? Comme Lévi-Strauss le rappelle avec rigueur, ils n'ont rien d'autre qu'un *sens* : un sens qui est nécessairement et uniquement de «position». Il ne s'agit pas d'une place dans une étendue réelle, ni de lieux dans des **extensions** imaginaires, mais de places et de lieux dans un espace proprement structural, c'est-à-dire topologique. Ce qui est structural, c'est l'espace, mais un espace inétendu, pré-extensif, pur *spatium* constitué de proche en proche comme **ordre** de voisinage, où la notion de voisinage a précisément

**20** Pierre Lévy, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte/Poche Essais 27 (Paris : La Découverte, 1997), 27.

**21** Ghislaine Chabert, «Les espaces de l'écran», *Ecrans & Médias*, MEI (Médiation et Information), no 34 (avril 2012) : 204-5.

**22** Chabert, 204.

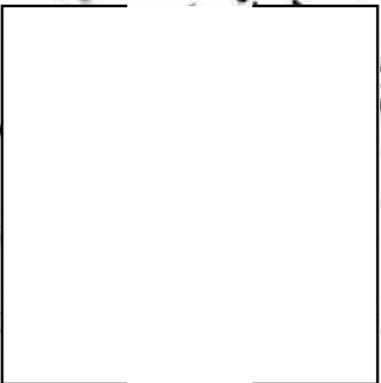
**23** Gilles Deleuze, *L'île déserte : textes et entretiens 1953 - 1974*, Éditions par David Lapoujade, *Paradoxe* (Paris : Éditions de Minuit, 2015).

d'abord un sens ordinal et non pas une signification dans l'étendue<sup>24</sup>.

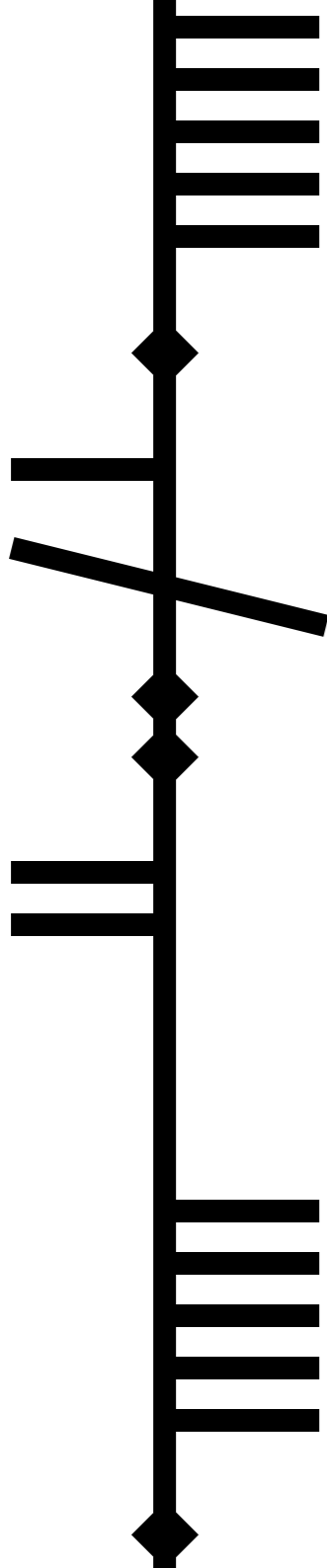
Aussi à partir de notre conception en réalité mixte, **AN DOMHAN** et nos autres travaux se retrouvent dans une structure que nous élaborons et qui va former le sens et la position de/dans notre thèse. Nous comprenons en effet que nos travaux rentrent dans une totalité expressive, agissante pour elle-même que nous sommes en mesure d'explorer et que nous tentons de représenter à la *manière* d'une cartographie sensible<sup>25</sup>. La réalité mixte conduite par une méthodologie de **recherche création** et la structure nous permettent à la fois de comprendre comment l'XR fonctionne, comment la représenter, et même mieux, comment faire expérience de ce fonctionnement.

**24** *Ibid.*, 243.

**25** Carole Brandon (dir), *Art et Cartographie sensible*, (Chambéry : Presses de l'USMB, 2022).



**INTRODUCTION**  
LA THÈSE  
COMME EXPERIENCE



«Les structures sont inconscientes, étant nécessairement recouvertes par leurs produits et effets<sup>1</sup>». Puisque nous partons d'une légende celtique comme base informationnelle dans notre projet, le produit structural est pour nous le signe oghamique. L'ogham est un alphabet antique de la culture celtique. Il semble prendre origine au IV<sup>ème</sup> siècle. C'est un système d'écriture aux usages liés à la magie, les témoignages et les épitaphes sur pierre. La forme même de ce vocabulaire est directement liée à la technique et la matière. Puisqu'il faut graver une pierre, ou du moins une surface poreuse solide, il faut un outil contondant, tranchant, pour être en mesure de s'exprimer. L'**orientation** des inscriptions semble variée, ouvrant cet alphabet vers une topologie en image de ce dernier. Nous trouvons des gravures verticales sur pierres, et des écrits horizontaux sur papier. Dépassant son support l'ogham s'impose dans sa facilité à s'adapter aux dimensions, aux axes, en somme au sens de **lecture** et leur géométrie. Chaque signe qui compose un mot est séparé par un espace à chacune de ses extrémités. Le tout est (re)connecté par un trait tiré, tranché, ou parfois sculpté (tranche, arrête d'une pierre). C'est un signe qui utilise sa propre géométrie pour transmettre du sens et aussi s'articuler de façon plus ou moins complexe à la situation, pour répondre aux contraintes, **caractéristique** et structure d'un lieu. L'ogham, par son axonométrie est en mesure de s'adapter en terme

<sup>1</sup> Deleuze, 2015, 253.

d'**orientation** comme nous le disions puisqu'il se lit et se grave (se propage) à la fois à l'horizontale et à la verticale (répondant par la même occasion aux commandements du schéma de l'expérience d'AN DOMHAN cité plus haut). Il indique un troisième axe, celui de la profondeur. Nous parlons ici du signe en diagonale (traduisant généralement M, «*Muin*») creusant une certaine perspective<sup>2</sup>. Spatialement déterminé, le signe structure son langage en s'ouvrant aux dimensions, ce qui nous permet d'envisager notre propre plan également vers la 3<sup>ème</sup> dimension. Nous écrivons alors par le traitement spatial du Plan une grammaire de l'espace<sup>3</sup>, que nous retrouverons également chez Marcel Duchamp. Une porte de l'atelier du 11 rue Larrey est un Readymade, ou plutôt ce qui est devenu de lui-même un Readymade. En effet Duchamp va bricoler l'espace de cette porte au milieu d'une double ouverture en angle droit. «Cette porte vient démontrer, d'une manière quasi scientifique, la possibilité pour une chose d'occuper, alternativement, des positions totalement opposées<sup>4</sup>». Pour

<sup>2</sup> Les perspectives axonométriques en **dessin** technique, telle que la perspective cavalière (la plus connue) et une perspective représentant le volume par mesure d'angles. Cette perspective permet de conserver les proportions en dépit d'un caractère réaliste (propre aux perspectives coniques par exemple).

<sup>3</sup> Henri Poincaré, *La science et l'hypothèse* (Paris : Flammarion, 2017), 64-103.

<sup>4</sup> Quentin Jouret. L'art de la discrétion (l'infrance et le petit usage). Art et histoire de l'art. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2015., 317.

<sup>5</sup> «Michel Vanpeene. Les clefs de la rue Parmentier : entretien avec Paul Matisse et Jacqueline Matisse Monnier», art. Cité, p.17» cité in *Ibid*

<sup>6</sup> Deleuze, 2005.

répondre à Paul Matisse nous devons utiliser le terme : simultanément. À Paul Matisse de dire que «Marcel a mené ses propres recherches et quand il a atteint le stade où les opposés pouvaient vivre ensemble, il s'y est tenu<sup>5</sup>». Duchamp exploite la réalité mixte au travers de sa tactique architecturale. De même manière que nous articulons l'expérience et le scénario spatialement dans AN DOMHAN, Duchamp ouvre et ferme ses pièces d'atelier par l'interface de cette porte. Cette idée d'interface en réalité mixte est proposée par la charnière de la porte de Duchamp, cette dernière devient un concept. Ce concept également en «X» se retrouve au cœur de notre structure et articule la disposition des espaces ainsi que leurs dimensions.

L'inconscient de la structure que met en avant Deleuze, s'établit sur une **posture** préfreudienne du concept. Deleuze s'appuie notamment sur le jeu des *petites perceptions* qu'il reprend de Leibniz et qu'il étudie déjà dans Le Pli<sup>6</sup>. Elles sont définies comme «[...] le passage

Figure 17 - Vue sur angle de mur du bureau. Visualisation et spatialisation des idées

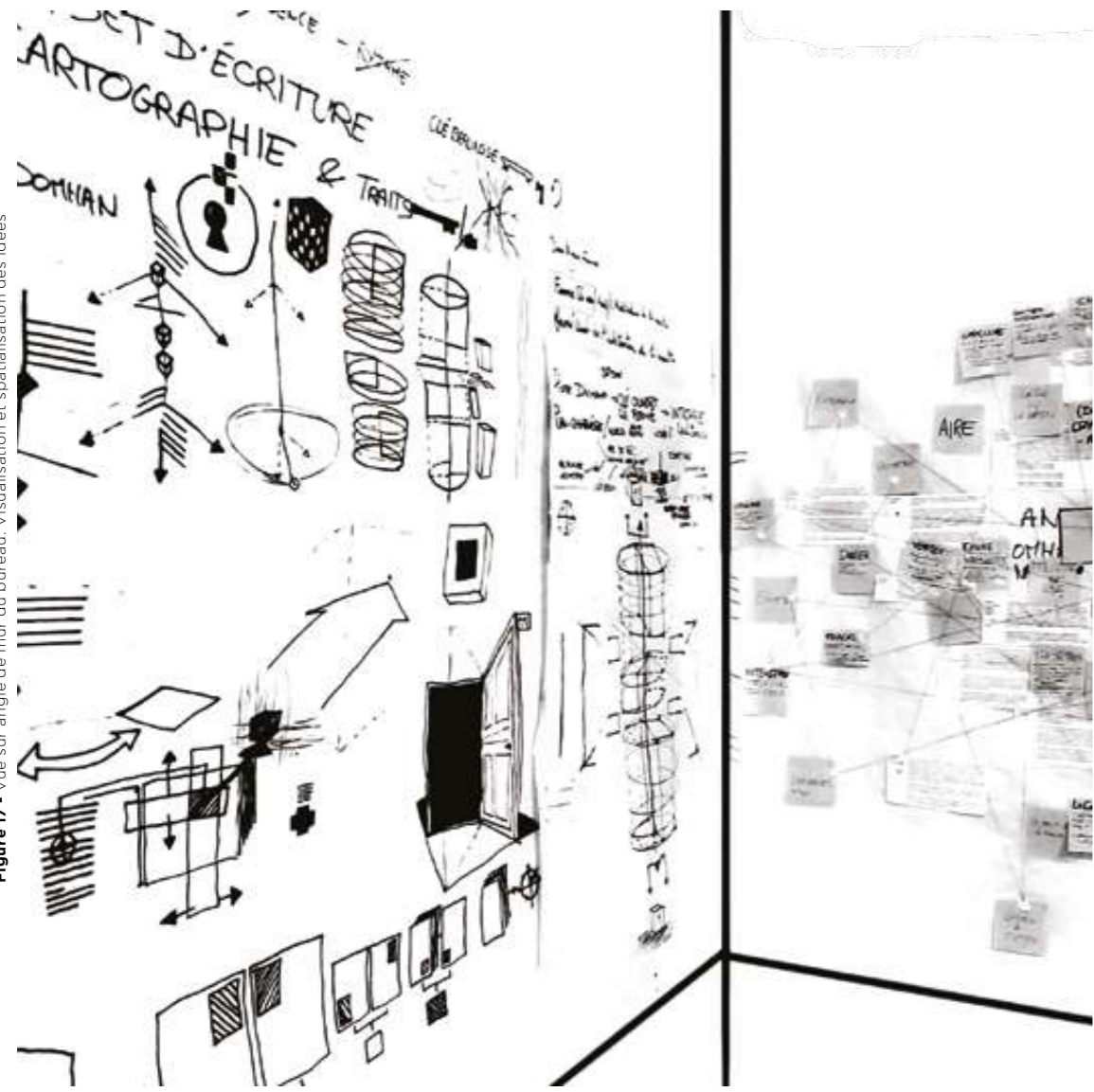
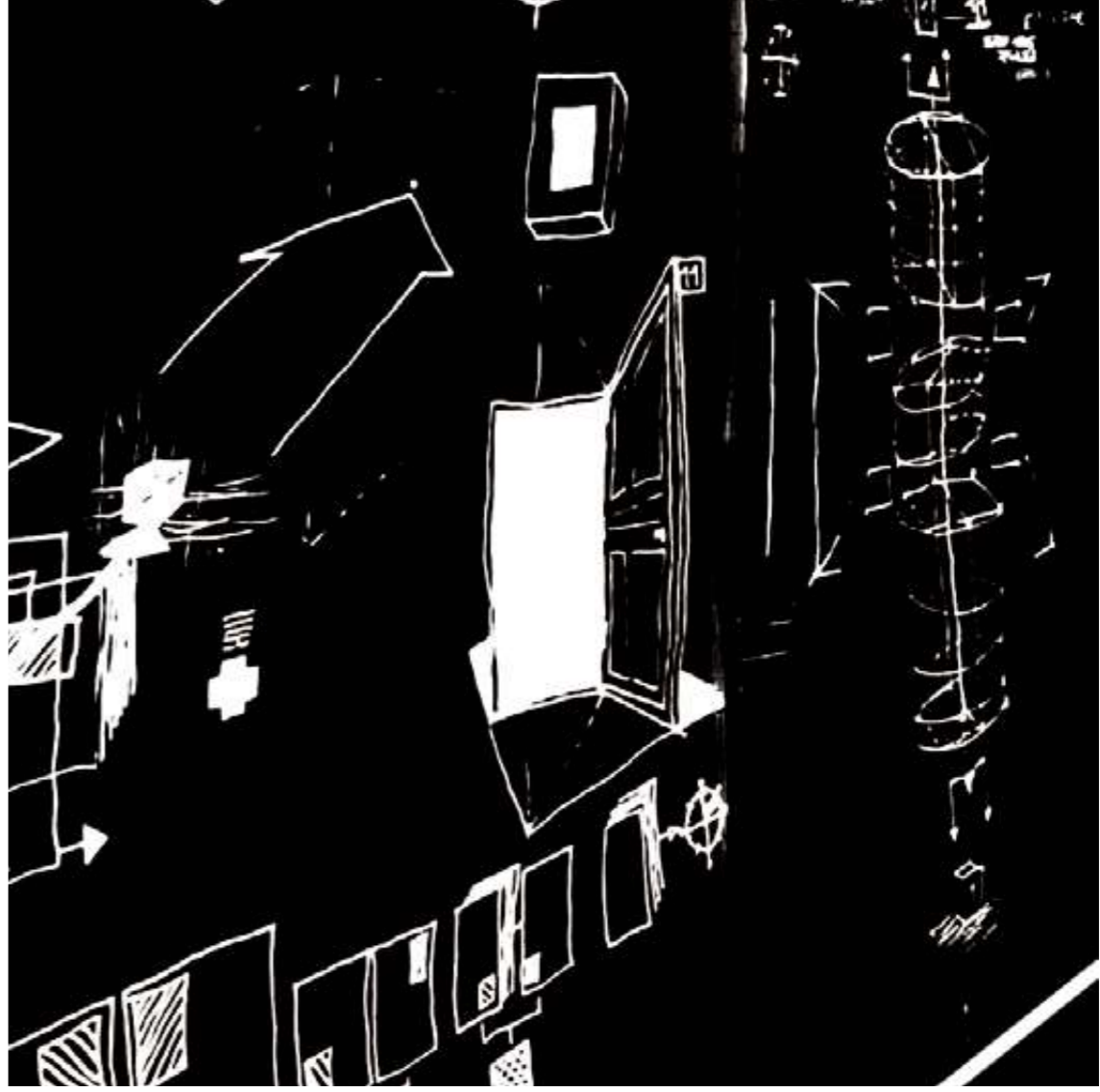


Figure 18 - Vue sur angle de mur du bureau. Visualisation et spatialisation des idées (détail porte de Marcel Duchamp)





d'une perception à une autre, autant que les composantes de chaque perception<sup>7</sup>». Le caractère monadologique les fait rentrer dans le modèle de l'inconscient puisque «ce sont ces petites perceptions obscures, confuses, qui composent nos macroperceptions, nos aperceptions conscientes, claires et distinctes : jamais une perception consciente n'arriverait si elle intégrait un ensemble infini de petites perceptions qui déséquilibrent la macroperception précédente et préparent la suivante<sup>8</sup>». C'est de de cette manière, inconsciente, qu'apparaît et se construit la structure de notre thèse, dans de petites perceptions qui plus est oghamiques. Cependant nous invitons le **LECTURE®** à une réception consciente de ces petites perceptions. Le sens, les axes, les singularités qui composent le signe oghamique forment les textures de cette structure qu'il nous faut combler, coordonner. Ces derniers composent l'expérience donnée au **LECTURE®** de notre thèse. Ainsi la coordination dans l'inconscient des petites perceptions invite cependant à penser à l'**ordre** de la structure. «Les **ordres** de structures [...] se caractérisent par la forme de leurs éléments symboliques, la variété de leurs rapports différentiels, l'espèce de leurs singularités, enfin et surtout par la nature de l'objet = x qui préside à leur fonctionnement<sup>9</sup>».

<sup>7</sup> *Ibid.*, 115.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Deleuze, 2015, 264.

Cet **ordre** dans notre cas, en réalité mixte et par la structure ne se rattache pas à la question du temps<sup>10</sup>, mais bel est bien à l'espace, la narration et son architecture<sup>11</sup>. Nous retrouvons après un parcours afférent, l'entité X au cœur de la structure. Dans la logique de multiplicité propre à ce dernier et par **extensions** à la structure même, nous appliquons et sommes en mesure d'y faire voyager les différents complexes, concept, usages, questions et remarques qui constituent notre terrain de recherche (le projet **AN DOMHAN**, nos travaux, les expériences utilisateurs, les retours utilisateurs, etc...).

Le signe oghamique dans le mécanisme de la charnière va également proposer une organisation, un agencement : nous pouvons même parler de séquençage des volumes alors créés dans la logique de communication (puisqu'on se base à l'origine sur un alphabet) et d'expérience. Ce signe construit une grammaire au travers d'espaces en réseau. Toutes notions sont pensées au travers de ce signe. Il compose l'architecture des formes principales d'une structure, constituant par la suite le Plan de la thèse. De la même manière cette machine va entraîner la narration (pour former **AN DOMHAN**), et transformer nos hypothèses

<sup>10</sup> Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, Collection Poétique (Réimpr. : Seuil, 2002), 9.

<sup>11</sup> Marc Veyrat, « Tribal Poursuite », in *100 Notions pour l'art numérique*, 100 Notions (Paris : Les éditions de l'immatériel, 2015), 252-54.

Figure 19 - Évolution du schéma de la structure

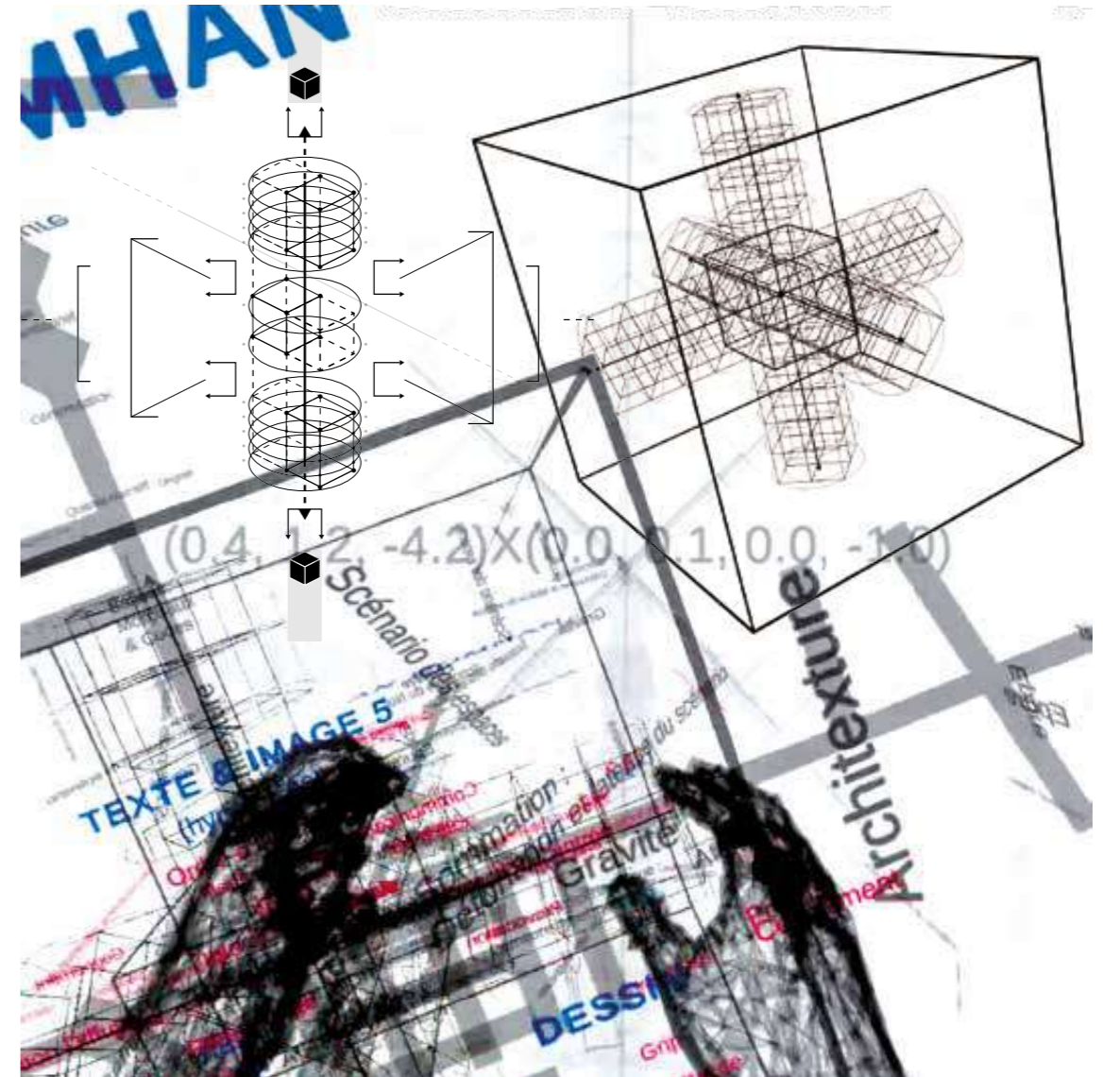


Figure 20 - Actuelle évolution du schéma de la structure

Figure 21 - Moteur de notre thèse comme expérience (détails)

(dans l'idée de la thèse). « Appréhender *Le Grand Verre* signifierait donc voir à travers [...]»<sup>12</sup>, appréhender *La Porte* signifierait donc aller à travers ; appréhender Le Signe Oghamique signifierait donc modéliser *au travers d'un « processus œuvre »*<sup>13</sup> c'est-à-dire voir de travers ce que nous appelons *machine narrative*. La jonction au cœur du signe oghamique forme *symboliquement* l'objet = *x*, que nous renvoyons simultanément dans les qualités spatiales de la structure. Ce sont dans ces renvois, dans ces trajets que s'anime la machine narrative (elle-même au centre de notre thèse).

Les mots sont spatialisés. Tous coordonnés dans la structure, ils possèdent 3 couleurs (comme « sous-structures » correspondant « aux diverses actualisations dans le domaine »<sup>14</sup>). Le noir est global, il se rattache à l'architecture initiale de la narration, l'information primordiale. Le bleu concerne les travaux. Le rouge est appliqué aux usages. Ces termes et ces couleurs se répercutent dans le texte même de la thèse. Le lien, le *sens* entre la thèse et cette structure est interdépendant. À la manière de notre processus créatif sur *Instagram*, à notre approche de la bande

dessinée nous agissons au travers de cette structure dans de multiples dimensions (de la narration), déterminant même le système d'écriture de la thèse. Comme dans *Texte & Image 5*, la relation texte-image, son réseau et ses allers-retours se répercutent également dans notre système d'écriture et la structure (la machine narrative).

En se déplaçant dans cette structure, aux aléas de l'objet = *x*, nous nous plaçons et nous captions différentes images, différentes « profondeurs de champ »<sup>15</sup>. De/dans ces *charnières* nous sommes en mesure de collecter les éléments qui vont composer nos chapitres, les informations en réseaux ainsi que de nous positionner dans la structure (-même de notre réflexion) par l'usage de la coordonnée associée.

A l'instar d'un Raymond Roussel, et d'une description rhétorique<sup>16</sup> qui n'en est pas une, nous pouvons décrire comment nous écrivons cette thèse. Dans ce livre, *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, dont la publication sera à titre posthume, Ramond Roussel réexprime son projet d'écriture, ce qu'il appelle le « *procédé* ». Ce terme que nous avons déjà à

plusieurs reprises utilisé dans cette introduction porte les stigmates que l'écrivain français a encodé. Ce *procédé*, qui est en soi un acte d'écriture à part entière est déterminé par un dess(e)in qui lui est propre. Il forme une structure que Roussel met en place dans *certain*s de ses livres, mais aussi compose le sens d'une narration singulière à/entre chacun de ces livres. Les trajets dans une même structure peuvent varier et construire de nouveaux processus de narration. Ainsi Raymond Roussel et son *procédé* rentre dans la logique de série deleuzienne. « L'inconscient, selon Lacan, n'est ni individuel ni collectif, mais intersubjectif. C'est dire qu'il implique un développement en séries : non seulement le signifiant et le signifié, mais les deux séries au minimum s'organisent de manière très variable suivant le domaine considéré »<sup>17</sup>. Si le *procédé* peut facilement relever du caractère conscient (macroperceptif) du processus créatif de Roussel, la structure active et les relations qu'elle soutendent forment son inconscient (ses petites perceptions). Dans cette organisation, Roussel met en place une logique sérielle dans l'idée de reconnecter deux éléments macroperceptifs dans un ensemble plus vaste,

qui lui reste à concevoir, à explorer. Il en donne un exemple dans les premiers paragraphes de son explication *procédurale*. À partir de son jeu de « billard » (série 1) « pillard » (série 1')<sup>18</sup>, il est en mesure dans son *procédé*, de reconnecter ces séries par une architecture de la narration. Le lecteur y est alors invité à déambuler mais aussi à décoder la narration (de même manière dans ces romans purement fictionnels, que dans ces productions plus didactique). À Michel Foucault de dire que « le « comment inscrit par Roussel en tête de son œuvre dernière et révélatrice nous introduit non seulement au secret de son langage, mais au secret de son rapport avec un tel secret, non pour nous y guider, mais pour nous laisser au contraire désarmé, et dans un embarras absolu quand il s'agit de déterminer cette forme de réticence qui a maintenu le secret en cette réserve tout à coup dénouée »<sup>19</sup>.

Comment écrivons-nous notre thèse, ou plutôt comment composons-nous les passages dans notre thèse, et entre cette dernière et nos travaux. C'est évidemment sous l'égide de « la méthodologie utilisée, par nature multimodale [...] »<sup>20</sup>, qui nous permet dans

**12** Marc Veyrat, *La Société i Matériel*, Collection Eidos. Série RETINA (L'Harmattan, 2015), 24.

**13** *Ibid.*, 25.

**14** Deleuze, 2015, 251.

**15** Virilio, 1988, 129.

**16** Raymond Roussel, *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, Collection l'imaginaire 324 (Paris : Gallimard, 2005).

**17** Deleuze, 2015, 256.

**18** Roussel, 2005, 11. « Je choisisais deux mots presque semblables (faisant penser aux métagrammes). Par exemple *billard* et *pillard*. Puis j'y ajoutais des mots pareils mais pris dans deux sens différents [...] *Les lettres du blanc sur les bandes du vieux billard*... [...] *Les lettres du blanc sur les bandes du vieux pillard* ».

**19** Michel Foucault, *Raymond Roussel*, Le Chemin (Paris : Gallimard, 1986), 9.

**20** Carole Brandon et Ghislaine Chabert, « @boo : le temps dans les légendes urbaines », in *Texte & Image 3 et 4*, 2019, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02114738>.

une recherche-crédation liée à une **méthode visuelle** et d'une étude des usages de composer « une machinerie<sup>21</sup> ». Nous faisons ainsi par définition fonctionner notre projet d'écriture à l'aide de notre machine narrative, elle-même rassemblant les informations liées à notre production. Aussi la **lecture** de cette thèse passe-t-elle par l'expérience de cette machine. En effet si le **LECTURE®** peut faire l'expérience de la thèse dans la **lecture** du présent livre (lui-même exprimé à partir d'un rapport *procédéral*<sup>22</sup> avec la machine narrative), il peut en faire également l'expérience par le biais d'un dispositif en réalité virtuelle : en s'immergeant dans la troisième dimension de la machine narrative.

La **lecture** de la thèse est totale si le dispositif est expérimenté et la **lecture** est effectuée. Dans un processus de « mixité », le livre et la réalité virtuelle fonctionnent l'un pour l'autre. Ainsi, tout comme *en*<sup>23</sup> bande dessinée, le

texte et l'image sont intrinsèquement liés. La Thèse, ce n'est plus non seulement le document textuel, c'est un livre et une scène 3D, une machine narrative où les mises en scène<sup>24</sup> interrogent la place du spectateur et ses usages. Nous immergeons le **LECTURE®** dans la spatialité de notre thèse. Nous le mettons *en présence* à partir du jeu, entre les coordonnées et les notions traitées le long de nos textes et dans la machine. Chaque sous partie de notre plan est liée à une coordonnée permettant de situer et de rejoindre l'emplacement à partir duquel les notions traitées se (re)connectent [Figure 20 et 21] comme nous l'avons vu plus haut.

La manière dont nous présentons ces coordonnées et les notions dans le texte a également une incidence. En effet, la *présence* dans la machine narrative doit être aussi *mise en scène* dans le texte. Pour produire de tels effets structuraux, nous répétons les signes et l'esthétique

**21** Foucault, 1986, 97.

**22** Le terme commun « procédural » est réinterprété par la pensée Roussellienne et son « *procédé* » formant le mot *procédéral*.

**23** L'expression *en bande dessinée*, ou *en réalité mixte* est répétée à de nombreuses reprises dans cette thèse et notre pensée en générale. Ce « *en* » en italique extrapole son statut de préposition généralement insistant sur l'état, la position dans cet état, ou l'espace même. « *En* » introduit un potentiel adjectif, voir même une affection et forme une conceptualisation du nom auquel il se rattache. Gilles Deleuze, durant sa communication « Qu'est ce que l'acte de création ? » parle d'idée « en cinéma ». Cette conception, ce qui pousse à l'adaptation, quand un réalisateur lit un livre par exemple. C'est l'idée du concept dans sa place la plus fondamentale, dans le lieu de création de l'artiste. *En bande dessinée* ou *en réalité mixte* signifie donc la conceptualisation en générale ou d'un sujet spécifique que nous lions à la bande dessinée et la réalité mixte.

**24** Foucault, 1986, 69.

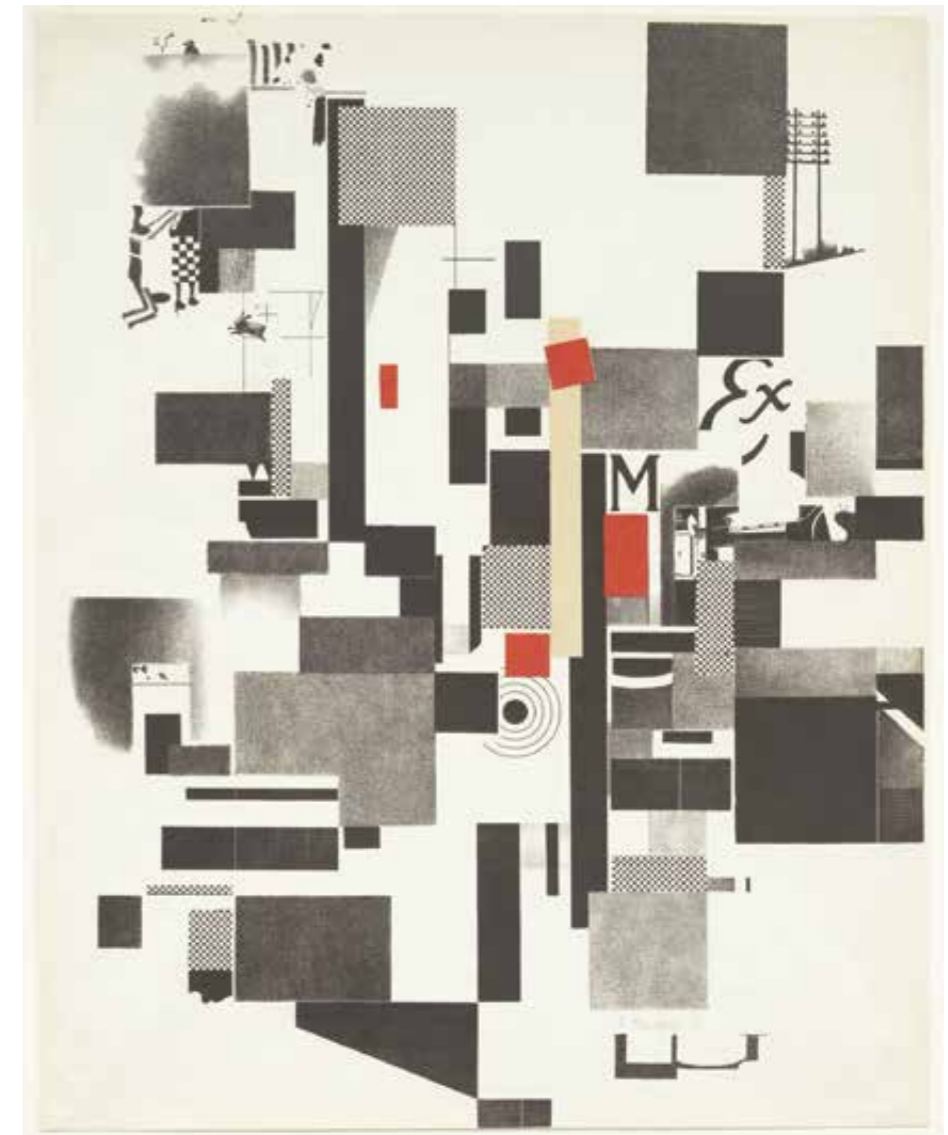


Figure 22 - Kurt Schwitters, Plate 1 from Merz 3, Lithographie et collage, 55.5 x 44.3 cm, 1923





développée dans la réalité virtuelle, le moteur d'*immersion*<sup>25</sup>. Comme AN DOMHAN, la représentation de notre structure a été réalisée sur le moteur de jeux vidéo Unity3D. Grâce à ce dernier nous sommes capables de concevoir des environnement 3D et coder des *interactions* exportables pour des supports VR et/ou AR. Dans l'interface de ce logiciel pour n'importe quel élément, ou ensemble d'éléments intégrés, une coordonnée est associée. Cette coordonnée contient la position, la rotation et l'échelle de l'élément 3D (techniquement appelé *gameobjects* ou *prefab*). Chaque caractéristique de la coordonnée est organisée sur l'axe x (longueur, axe horizontal, mire) | y (hauteur, axe vertical, hausse) | z (profondeur, axe diagonal, distance). Ce sont des données élémentaires de spatialité. Cette grammaire spécifique permet de garder un certain contrôle sur la localité des *gameobjects* quand on conçoit une scène 3D. Dans notre cas cela signifie également réadapter le vocabulaire de mise en scène dans un processus d'écriture théorique et ainsi créer des connexions entre différents médias (programme, traitement de texte et VR par exemple). On implante de

la «mixité» dans un *procédé* en série. Cette méthode (rentrant dans l'approche multimodale de la recherche-crétion, *méthode visuelle* et étude des usages) permet également de faire comprendre notre recherche mais aussi nos méthodes de travail, toutes aussi importantes pour en dégager l'ensemble du *sens*. On comprend en effet qu'ici la méthodologie fait œuvre.

Les liens entre une pratique de la mise en scène 3D et l'écriture se retrouvent formellement dans le texte. En effet, l'impact des coordonnées est si important pour nous que nous devons les exprimer telles quelles. Aussi nous reprenons chacune des informations et les notons dans le texte de la manière suivante : [x|y|z X x|y|z]<sup>26</sup>. Les données contenues par x, y, et z sont exprimées par des valeurs numériques (unités et dixièmes). Ces données sont entrecoupées par le signe | pour reprendre la compartimentation des coordonnées telles qu'elles sont présentées sur Unity3D. Ces informations sont aussi séparées par le signe de mixité X indiquant l'endroit auquel le *LECTURE®* doit se diriger par

<sup>25</sup> Gaëtan Le Coarer, «Moteur d'*immersion* - Collection 100 notions», [https://100notions.com/territoire\\_numerique/moteur-dimmersion/](https://100notions.com/territoire_numerique/moteur-dimmersion/). «Le moteur d'*immersion* est un moteur d'information dans la démarche d'un projet en réalité mixte sur un territoire tangible et intangible. Il explore au travers des usages un projet en *recherche création*. Mis en mouvement par ce moteur qui permet la fabrication d'une machine narrative, il structure son développement théorique et ses usages»

<sup>26</sup> S'inspirant également du modèle de repère cartographique DMS (degré, minute, seconde) quadrillant le monde.

rapport à une étape de **lecture** de la thèse<sup>27</sup>. Les valeurs de mixités, d'interfaces, et cartographique d'un X se répercutent dans le texte et notre approche *procédérale* et l'influence de la machine narrative. «[...] la machine qui, comprenant et répétant en son mécanisme toutes [les machines] qu'il avait autrefois décrites et fait mouvoir, rend visible le mécanisme qui les a fait naître<sup>28</sup>». Ce que Michel Foucault nomme des machines, sont à la fois les objets fictionnels étant intégrés au récit comme le modèle narratif produisant le récit, propre à chacune des œuvres *procédérales* de Roussel.

Nous notons que dans chaque page, paragraphe, nous utilisons fréquemment les parenthèses. Véritables **bulles** d'informations se dilatant dans le texte, ces dernières sont générées en tant que produits de notre machine (telle que par exemple les coordonnées). Les parenthèses nous permettent de jouer sur les dimensionnalités de l'information intégrées à notre texte. Elles se détachent du texte, ou le creusent davantage. Ce que nous racontons entre parenthèse n'est pas une double **lecture** mais un *sens* ou un *contre-sens* simultanément exprimé. Dans cette **posture** nous nous rattachons à la forme de la bande

dessinée déjà insinuée avec l'idée de **bulle**. Ces expressions donnent également une certaine théâtralité à la thèse : les parenthèses comme apartés.

Les mots présents dans la machine narrative sont retranscrits dans le corps de texte avec les mêmes couleurs. Au-delà d'une *sample* cohésion esthétique, nous cherchons à jouer avec une mise en réseau rappelant l'hypertexte, même l'hypergraphie. «A l'origine appelé : Métagraphie ou Métagraphologie [...] c'est un art basé sur l'organisation de l'ensemble des signes de la communication **visuelle**, à savoir : les signes alphabétiques, lexiques et idéographiques, acquis ou possibles, existants ou inventés. [Elle est] également nommé[e] art des multi-graphies, des poly-graphies, des super-notations, ou plus simplement, art des super-écritures<sup>29</sup>». Nous pourrions *au jour du i* parler «d'hyper-écriture».

S'exhalant sur les influences situationnistes, surréalistes et dadaïstes [Figure 22 et 23], les artistes du lettrisme développent un système de communication qui leur est propre. En bouleversant l'organisation des lettres et leurs tailles ils en font des images. Ils fondent

ainsi des structures cassant l'usage traditionnel de lettres typographiques. Ils renouvellent des *séries*, ouvrent les connexions en réseaux des signes (la fameuse **case** de l'imprimeur) et donc le vocabulaire décrivant les actions sur la manière de relire, relier l'expérience de **lecture** elle-même (re)pensée.

L'usage des couleurs dans notre texte, s'intègre dans une appropriation hypergraphique de l'expérience de **lecture**. Celle-ci nous pousse à nous demander quel est le retentissement d'une hypergraphie, d'une hyper-écriture, d'une hyper-carte, sur la construction d'une architecture narrative dans le cadre d'une expérience de **lecture**.

La structure que nous développons permet de mettre en évidence les évolutions de la bande dessinée associée à une étude des usages et une ouverture à l'hypermédia. Comment la narration dorénavant pensée dans une logique, une systémie de la circulation simultanée et du réseau créé de nouveaux potentiels actanciels. Comment la réalité mixte construit-elle de nouvelles approches vis-à-vis de la narration et comment la narration *au jour du i* (re)construit-elle la réalité mixte ? Pourquoi la réalité mixte doit-elle être pensée par l'interface de l'architecture, c'est-à-dire le modèle structurel architectural pris dans la «mixité», pour envisager et (re)connaître la présence et l'influence d'une spatialité (renouvelée ?) *en* narration, *en*

bande dessinée. Quels **facteurs** une adaptation nous permet de rendre légitime, et de mettre en place l'architecture narrative *en* bande dessinée ? Comment le **LECTURE®**, explorant les nouveaux horizons d'une structure naissante de la bande dessinée dans l'hypermédia (et donc la réalité mixte) est-il en mesure de nous témoigner son expérience. En quoi cette expérience s'inscrit et impacte l'espace à l'**intérieur** et autour d'elle ? Quelles sont les incidences du corps que ce soit de l'utilisateur ou du créateur sur la narration ? Comment le **geste** permet de recréer, repenser la narration *en* bande dessinée et par l'hypermédia ? Quels liens se tissent entre la structure, la machine et le **LECTURE®** dans notre approche *procédérale*, spatiale, de la narration *en* bande dessinée et *en* réalité mixte ?

Isidore Isou dans un article publié en 1966 déclare vivement : «A mort les bandes **dessinées** [...]». La bande dessinée, qu'Isidore Isou reproche d'être «fragmentaire et crétinissant», démontre les faiblesses d'un média qui n'a à cette époque pas pris le pas de l'évolution (et qui en était même alors certainement incapable). Les mots d'Isou peuvent encore résonner aujourd'hui et ne sont pas à interpréter par le bertillonnage et la critique d'un *comic code*<sup>30</sup> mais pour appuyer la nécessité d'un média qui est désormais capable de progresser : les bandes **dessinées** dites numériques en sont un premier symptôme. Nous

**27** «X marks the spot !» Le **personnage** d'Indiana Jones dans le troisième opus de la saga, alors à la recherche de son père se lance dans une chasse au trésor dans une bibliothèque de Venise, où l'addition de plusieurs signes, et le changement de point de vue lui indique un accès secret.

**28** Foucault, 1986, 87.

**29** Guillaume Robin, *Lettrisme, le bouleversement des arts : essai sur le lettrisme et les différents mouvements artistiques*, Collection Savoir lettres (Paris : Hermann, 2010), 164.

**30** Commission de régularisation sensiblement identique au *Code Hays* adapté à l'industrie du comics.



cherchons même à démontrer que la bande dessinée fait *sens* dans la *posture* hypergraphique, mais surtout par l'hypermédia et la réalité mixte. «Aucun livre *contre* quoi que ce soit n'a jamais d'importance ; seuls comptent les livres «pour» quelque chose de nouveau, et qui savent le produire<sup>31</sup>». Aussi structurons-nous notre thèse afin de conceptualiser et démontrer ces nouveaux espaces que nous voulons tant instaurer.

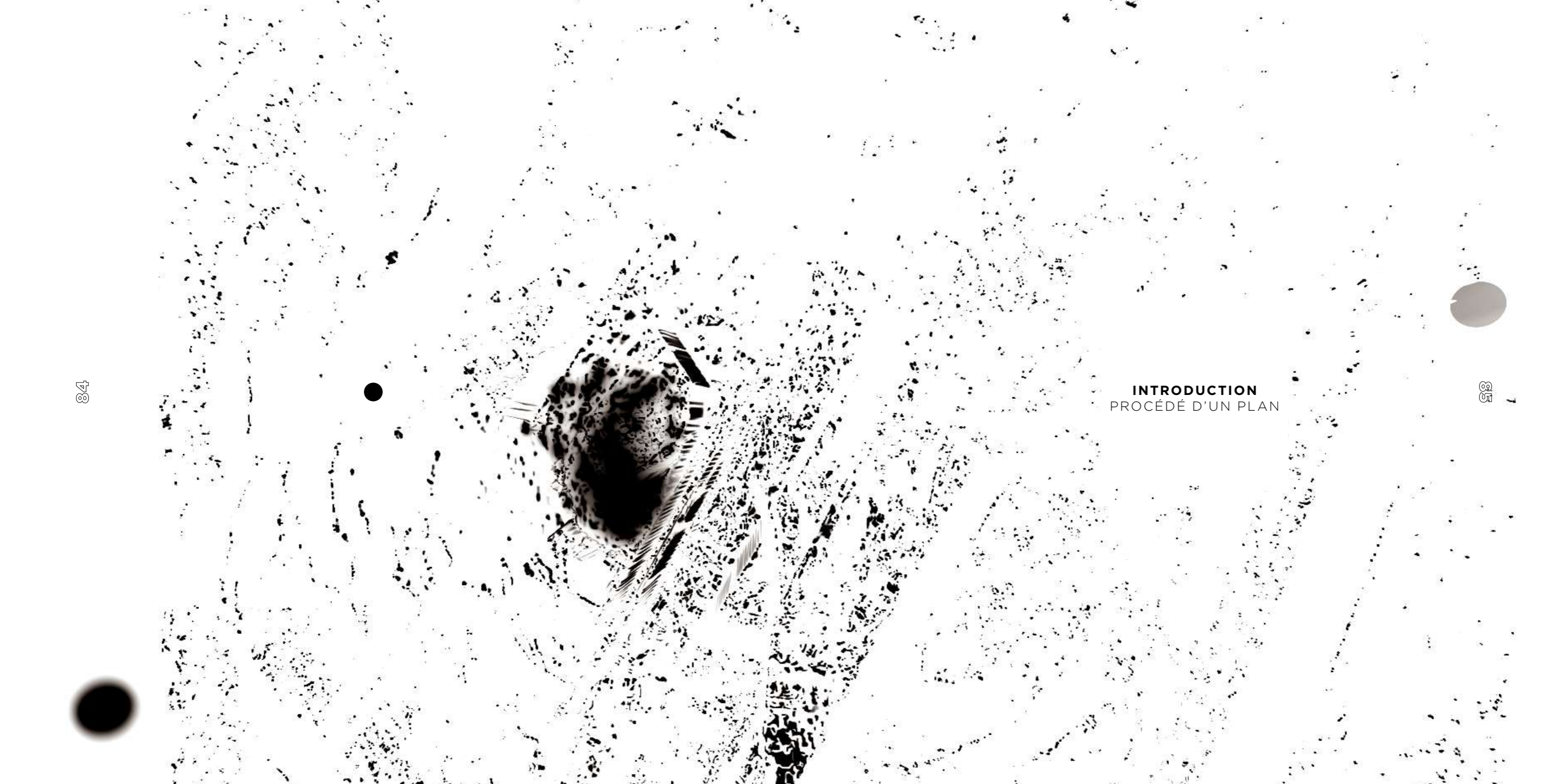
---

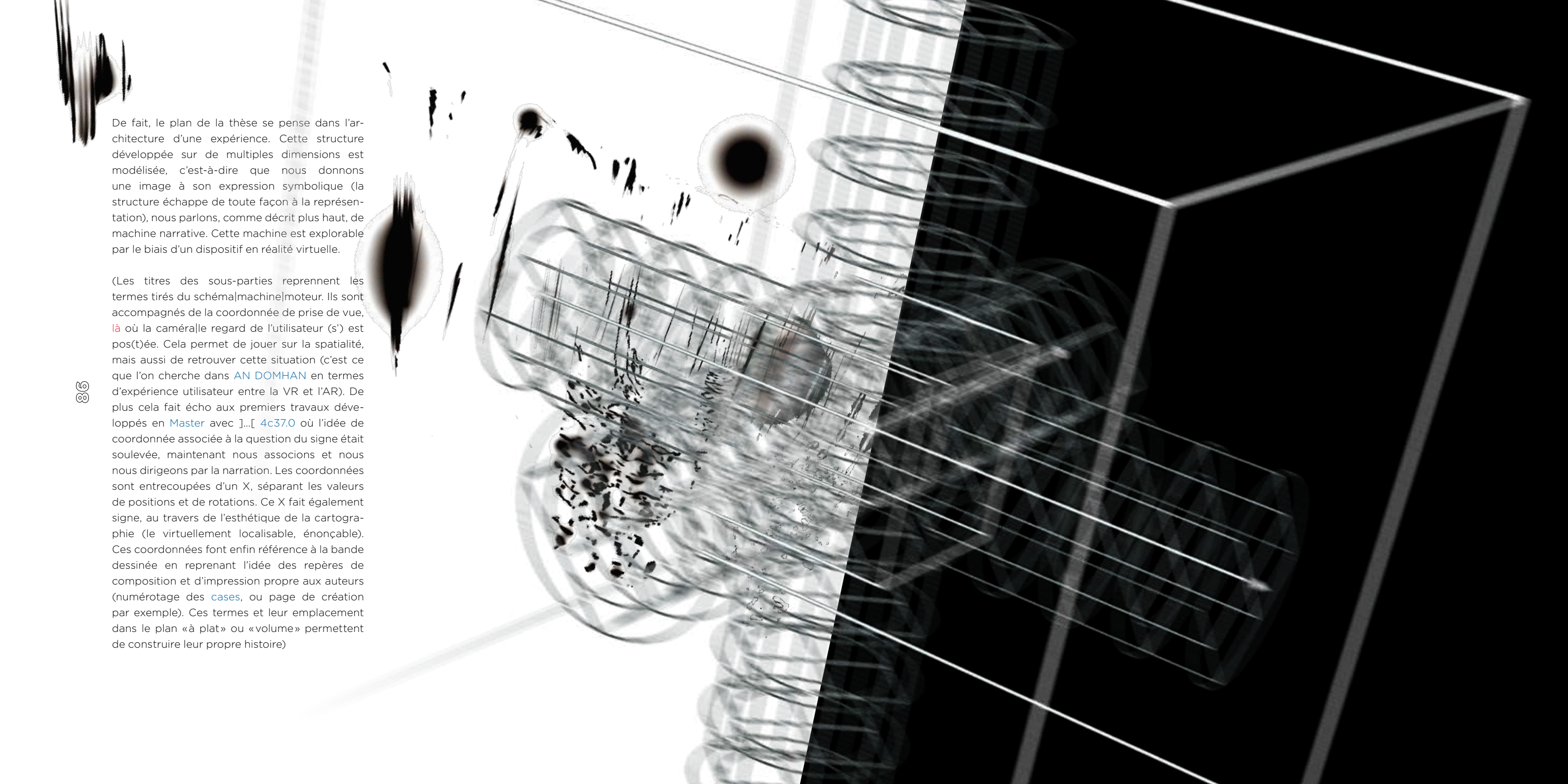
31 Deleuze, 2015, 269.



Figure 24 - Singularité au noir, vidéo 360 (détail), plure cartographique.

**INTRODUCTION**  
PROCÉDÉ D'UN PLAN

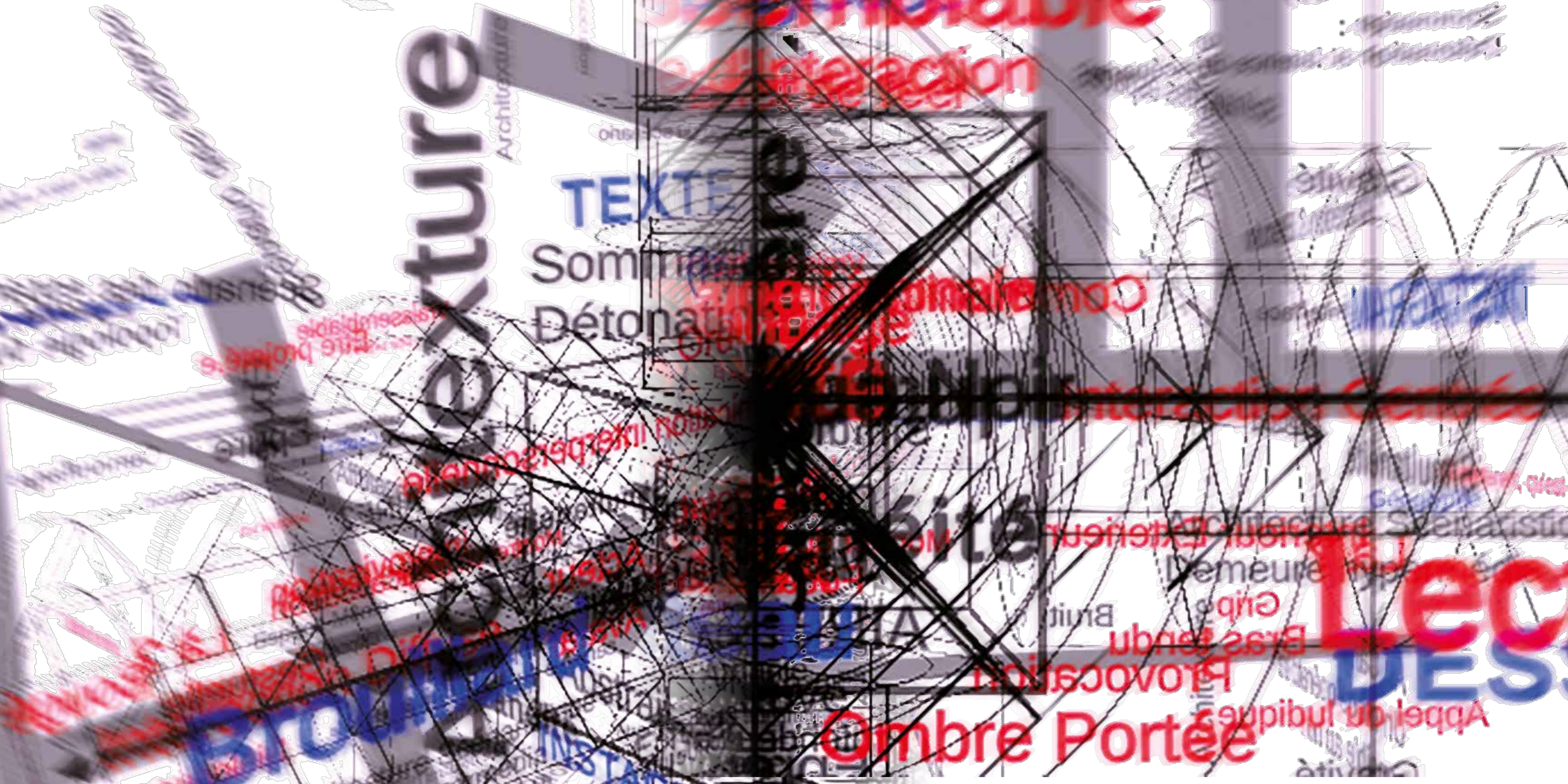




De fait, le plan de la thèse se pense dans l'architecture d'une expérience. Cette structure développée sur de multiples dimensions est modélisée, c'est-à-dire que nous donnons une image à son expression symbolique (la structure échappe de toute façon à la représentation), nous parlons, comme décrit plus haut, de machine narrative. Cette machine est explorable par le biais d'un dispositif en réalité virtuelle.

(Les titres des sous-parties reprennent les termes tirés du schéma|machine|moteur. Ils sont accompagnés de la coordonnée de prise de vue, là où la caméra|le regard de l'utilisateur (s') est pos(t)ée. Cela permet de jouer sur la spatialité, mais aussi de retrouver cette situation (c'est ce que l'on cherche dans [AN DOMHAN](#) en termes d'expérience utilisateur entre la VR et l'AR). De plus cela fait écho aux premiers travaux développés en [Master](#) avec [...] [4c37.0](#) où l'idée de coordonnée associée à la question du signe était soulevée, maintenant nous associons et nous nous dirigeons par la narration. Les coordonnées sont entrecoupées d'un X, séparant les valeurs de positions et de rotations. Ce X fait également signe, au travers de l'esthétique de la cartographie (le virtuellement localisable, énonçable). Ces coordonnées font enfin référence à la bande dessinée en reprenant l'idée des repères de composition et d'impression propre aux auteurs (numérotage des [cases](#), ou page de création par exemple). Ces termes et leur emplacement dans le plan «à plat» ou «volume» permettent de construire leur propre histoire)





Architecture

TEXTE

Somme

Détonation

Interaction

Interaction

Lectures

DES

Ombre Portée

Provocation

Grip

Bras tendu

Appel au jugement

texture

TEXTE & IMAGE 5

Somnatio

Détonation et latence du scénario

Scénario des espaces

Orure

MÉTAPHORE

TRICOLOR

AGENCE

LA LUNE

REMANÈSQUE

AGENCE

AGENCE

AGENCE

AGENCE

Architecture

originalité

Case

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

Orure

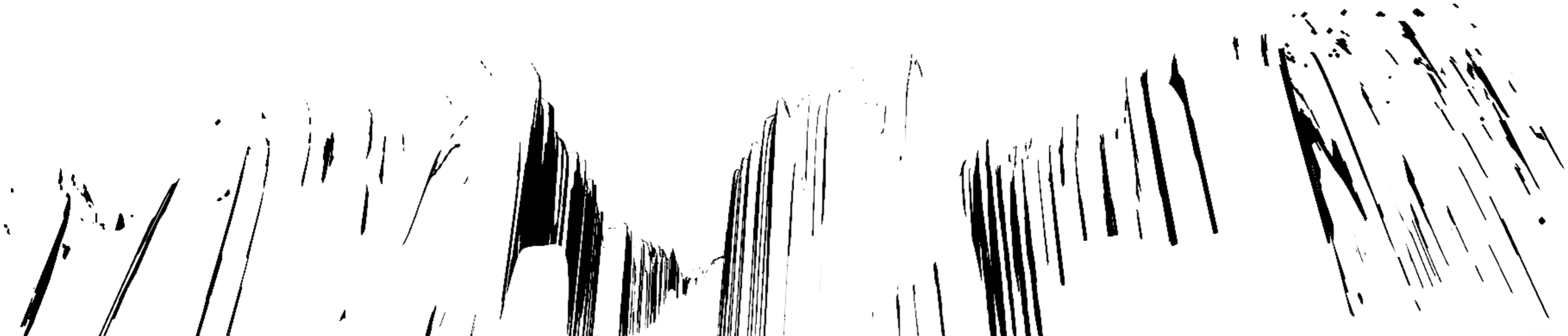
Orure



**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**1. DU JARDIN DE GALILÉE**



## EN RÉALITÉ MIXTE ...

Architecture | Brouillard | Sommatation | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

## 1. DU JARDIN DE GALILÉE

1. 1. Déjà Ptolémée / Déjà Galilée

AN DOMHAN se met en place dans un terrain in/déterminé. Bien que ce lieu dans lequel se déroule l'expérience soit (géo)localisable, il définit néanmoins son propre territoire hétérotopique d'expérimentation, un en dehors AN DOMHAN indéterminé dans le déterminé du positionnement des corps. Même si les utilisateurs sont placés physiquement ensemble dans un endroit précis afin de pouvoir réaliser l'expérience, celle-ci se détache d'une forme de LBE (Local Based Entertainment). Le LBE rassemble en un court acronyme, toutes les possibilités de divertissement à l'extérieur d'un domicile. La liste peut être longue mais à l'accoutumée, entrent dans les LBE : les parcs, salle de jeu, scénographie ludique etc. La réalité virtuelle, augmentée ou mixte, est en mesure de rentrer dans cette catégorie. Les studios tels que la Wilkins Avenue, Meow Wolf ou Mœbius Studio sont en mesure de proposer des projets localisés dans une scénographie, ou par exemple un terrain spécifique pour la 4D<sup>1</sup>. La localisation est donc un enjeu pour la production d'expérience immersive, tout support confondu. Les espaces auxquels se confronte le concepteur, du fait de leurs contraintes, vont être respectés, habillés par le scénario. La contrainte la plus évidente tel que le balisage virtuel du terrain d'expérimentation se fond dans la scénarisation. En effet, le casque VR est paramétré pour « reconnaître »

son environnement. C'est-à-dire que quel que soit le lieu dans lequel se trouvent l'utilisateur et le concepteur, ces derniers doivent indiquer au casque l'espace dans lequel ils souhaitent vivre leur expérience VR. Cette indication *géo-graphique* est une base pour la mise en place de la scénarisation qui doit rentrer dans un terrain d'expérimentation. Pour répondre à cela il existe deux fonctions nommées « *Roomscale* » et « *Stationary* ». Nous traduisons ces deux fonctions respectivement comme « à l'échelle de la pièce » ou « étendue », et « stationnaire » ou « assise ». La fonction « étendue » permet à l'aide des manettes que l'on a en main de tracer une surface au sol et de délimiter de manière personnalisée les limites du terrain d'expérimentation. La fonction « assise » quant à elle, est générée automatiquement en proposant une surface circulaire d'un rayon d'1,50m environ autour de la position de l'utilisateur. La fonction « *Roomscale* » offre la possibilité de se déplacer facilement dans un terrain que l'on a conçu. La fonction « *Stationary* » ne permet pas de déplacement dans l'espace. Elle nous oblige à rester assis, ou du moins elle impose une mobilité très limitée, une sédentarité (pouvant correspondre à certain type d'expérience de simulation, tel que le pilotage, et autre expérience avec un mouvement programmé de l'avatar, la position assise permet alors de

réduire le *motion-sickness*, un sorte de vertige créé par la confusion de l'oreille interne qui a du mal à assimiler le mouvement perçu dans les animations projetées par le casque jusqu'à l'œil et la position, l'équilibre corporel immobile de l'utilisateur). Le choix de l'une de ces fonctions est obligatoire au fonctionnement du casque. Au-delà du choix le paramétrage de l'espace même par le biais d'un dispositif est donc d'ores et déjà signifiant dans l'expérience immersive. Pour AN DOMHAN nous faisons le choix d'une limite « *Roomscale* ». Le dispositif VR, le corps en mouvement dans le dispositif, comme le scénario font acte de l'espace et proposent un espace s'adaptant à leur besoin vis-à-vis du lieu, ou en abolissant les contraintes mêmes du lieu. La fonction étendue « *Roomscale* » permettant de dessiner une nouvelle « surface-limite<sup>2</sup> » du terrain d'expérimentation est libre, et l'utilisateur en se déplaçant et en traçant, peut absolument créer des frontières du terrain par de là les murs, le mobilier, et autres obstacles matériels dans l'espace par exemple. La jonction de la scénarisation et de la contrainte du lieu relève bien évidemment d'une question d'usage. Cet usage en particulier se forme dans l'expérience

corporelle de lecture. L'utilisateur et/ou le concepteur fait et applique corporellement sa lecture du lieu pour une expérience immersive. La lecture dépasse la contrainte de la localisation, et met en avant le jeu des espaces comme influence, et instance propre d'une expérience scénarisée. Dans le cas d'AN DOMHAN c'est le LECTURE® qui place l'expérience. Il va ensuite s'exprimer à sa propre manière, en mouvement dans l'espace. L'expérience ne peut techniquement se lancer sans que les LECTURE® se soient placés. Au travers d'un scénario, et donc une première construction spatiale nous dessinons les contours d'une expérience propre, dont les contraintes ne s'attachent plus seulement au lieu actuel, mais où le corps des utilisateurs doit être totalement en jeu. Italo Calvino, dans l'introduction de l'un de ses célèbres romans illustre l'attention à portée<sup>3</sup> du lecteur.

Tu es sur le point de commencer le nouveau roman d'Italo Calvino, Si une nuit d'hiver un voyageur. Détends-toi. [...] Prends la position la plus confortable qui soit : assis, allongé, lové, couché. Couché sur le dos, sur un côté, sur le ventre. Dans un fauteuil, sur le divan, dans le fauteuil à bascule, sur la chaise longue,

<sup>1</sup> 4D est un terme marketé soulignant une expérience où l'utilisateur est immergé en VR et est en mesure de se repérer, se déplacer, et même attraper des objets actuels dans le terrain d'expérimentation, évidemment par le biais du toucher et autre sens.

<sup>2</sup> Paul Virilio, *L'espace critique : essai* (Paris : C. Bourgois, 1984), 12.

<sup>3</sup> Le cœur de cette phrase vu du côté du concepteur serait remplacé par : la tension à rapporter. Si nous exportons ce rapport existant entre les corps des LECTURE® chez Calvino, à notre posture nous voyons émerger une logique de « mixité ». Une attention/tension comme il y a une fusion/confusion, nourrit ce rapport du LECTURE® à l'expérience narrative immersive et le lieu ainsi que les espaces dans lesquels il se trouve. C'est par ailleurs le LECTURE® qui rapporte un ressenti au concepteur, qui sera en mesure d'en faire une analyse, et faire progresser l'expérience. L'expérience, ici, part de la perception et de la lecture d'un corps au travers d'espaces, dans un lieu. C'est une conception topographique de l'expérience en construction.



sur un pouf. Dans le hamac, si tu as un hamac. Sur le lit, bien sûr, ou dans le lit. Tu peux aussi te mettre tête en bas, comme au yoga. Avec le livre à l'envers, cela va de soi. Bien sûr, la position idéale, pour lire, on ne la trouve jamais. Autrefois on lisait debout, devant un lutrin. On avait l'habitude de rester debout sans bouger. On se reposait ainsi quand on était fatigué de faire du cheval. Personne n'a jamais pensé à lire sur un cheval ; et pourtant, l'idée de lire à cheval, le livre posé sur la crinière, ou peut-être accroché aux oreilles du cheval avec une bride spéciale, cette idée t'attire maintenant. Les pieds dans les étriers, on doit être très à l'aise pour lire ; avoir les pieds qui ne touchent pas terre, c'est la première condition pour jouir de la lecture<sup>4</sup>.

Le procédé de Calvino s'étend du personnage-lecteur, jusqu'à l'actuel lecteur du roman. Le corps mixte<sup>5</sup> établi l'expérience de lecture présenté par l'auteur. Nous ouvrons cette posture à la bande dessinée. Quelles techniques cette dernière peut-elle mettre en place vis-à-vis de la posture du LECTURE®, vis-à-vis des espaces, et où se situe-t-elle ? AN DOMHAN par la participation du LECTURE®, nécessite d'être étudié au travers d'une relecture du rôle des espaces et du lieu dans leurs diverses logiques. La lecture, la bande dessinée au

travers d'une intelligence se focalisant sur la narration, épouse et expose des modèles hypermédias et tournés vers la réalité mixte.

En 1967, lors d'une conférence donnée au Cercle d'étude architecturale Michel Foucault dévoile le bouleversement structurel qui se met en place. L'espace entre au cœur de son discours. Non seulement comme origine, cause ou conséquence des changements, du bouillonnement naissant de la situation (à quelques mois seulement de mai 1968), mais comme avènement d'autres espaces, ou plutôt des Espaces Autres, titre donné à sa présentation.

L'époque actuelle serait plutôt l'époque de l'espace. Nous sommes à l'époque du simultané, nous sommes à l'époque de la juxtaposition, à l'époque du proche et du lointain, du côté à côté, du dispersé. Nous sommes à un moment où le monde s'éprouve, je crois, moins comme une grande vie qui se développerait à travers le temps, que comme un réseau qui relie des points et qui entrecroise son écheveau<sup>6</sup>.

Déjà Galilée pourrait servir de sous-titre à la première partie du discours de Foucault tant le développement épistémologique de l'espace est sur plusieurs points comparable à celui d'Anne Cauquelin dans son

sous-chapitre «Déjà Ptolémée<sup>7</sup>». Tous deux, que ce soit Anne Cauquelin/Michel Foucault ou Ptolémée/Galilée élaborent une vision/construction de l'espace. C'est-à-dire qu'ils sont en mesure d'observer et donner à voir l'espace, tout en élaborant des concepts permettant la fabrication même de l'espace. Ces approches qui ont souvent pris la forme de paradigmes peuvent être utilisées aujourd'hui afin de proposer le dessin d'une structure, d'une logique spatiale renouvelée, et que nous ouvrirons à la narration et la bande dessinée. Certains paradigmes sont bien évidemment désavoués à cause d'une mise en erreur de l'évènement. Cependant la logique spatiale, et la manière dont elle agence ses concepts dans le paradigme de Ptolémée et Galilée est primordiale pour approcher l'espace même. Une raison pour laquelle les deux chercheur.e.s cité.e.s plus haut se servent de ces deux figures respectivement de l'antique et de la renaissance comme référence.

Le vrai scandale de l'œuvre de Galilée, ce n'est pas tellement d'avoir découvert, d'avoir redécouvert plutôt que la terre tournait autour du soleil, mais d'avoir constitué un espace infini, et infiniment ouvert [...] Autrement dit, à partir de Galilée, à partir

du xvii<sup>e</sup> siècle, l'étendue se substitue à la localisation. [...] De nos jours, l'emplacement se substitue à l'étendue qui elle-même remplaçait la localisation<sup>8</sup>.

Galilée, figure de la géographie, des mathématiques, de la physique et de l'astronomie du XVI<sup>e</sup> siècle élabore et instaure une nouvelle conception de l'espace. Pour lui au travers de ces lieux, une vision de l'espace est imposée : des lieux dits sacrés décrits par Foucault, reliant l'homme et leur(s) monde(s) dans une localisation propre. Cependant les Écritures laissent place au phénomène. Avec la conception galiléenne, l'observation, le calcul, l'expérience et la représentation de l'espace reconfigurent le lieu. D'édifice symbolique, le lieu devient signifiant. En effet, parce que le pivot d'une vision universelle vient de changer (on passe à la figure de l'héliocentrisme, donc la Terre et par réduction l'homme et ses lieux sacrés ne sont plus centraux, originels. Autrement dit, comme le souligne Jean-Claude Pecker «Il n'existe pas de séjour localisé pour les âmes...<sup>9</sup>». Nous sommes propulsés par et dans l'espace infini, le dessein des cartes est désacralisé, et le lieu s'inscrit dans l'étendue spatiale, alors «la grandeur de l'étendue spatiale semble surpasser l'étroitesse du lieu

<sup>4</sup> Italo Calvino, *Si une nuit d'hiver un voyageur*, trad. par Martin Rueff (Paris : Gallimard, 2015), 9-10.

<sup>5</sup> Etendue entre la première et la troisième personne du lecteur, sans autre point de vue qu'une première et troisième personne de l'auteur-même.

<sup>6</sup> Michel Foucault, «Des espaces autres», *Empan* 54, n°2 (2004) : 12-19, <https://doi.org/10.3917/empan.054.0012>.

<sup>7</sup> Cauquelin, 2013, 80.

<sup>8</sup> Foucault, 2004.

<sup>9</sup> Jean-Claude Pecker, «De Ptolémée à Copernic : Science en évolution ou révolutions scientifiques», *Bulletin de la Classe des sciences* 10, n°7 (1999) : 400, <https://doi.org/10.3406/barb.1999.28050>.

[...] <sup>10</sup>». À la manière de la démarche de Robert Smithson, «le Copernic de l'art <sup>11</sup>» durant son *Tour des monuments de Passaic* <sup>12</sup>, c'est bien dans l'étendue des espaces fabriqués par l'expérience, les images, le corps et la narration même qu'apparaît le lieu.

En 1967 Robert Smithson publie chez Artforum <sup>13</sup> un texte racontant sa visite de cette ville du New Jersey. Dans son texte, Robert Smithson se place *en* touriste. Il fait par ailleurs plusieurs captations photographiques à partir d'un petit appareil populaire dans les années 60 ce qui souligne la posture de l'artiste voyageur, lisant le paysage à travers une autre perspective. Cette perspective se trace à partir d'un paysage galiléen. Non seulement le mouvement, l'observation et l'exploration vont offrir de nouvelles trajectoires dans le processus artistique de Smithson, mais en plus, le paysage va désormais entrer dans, et dessiner un système coordonné, structuré. C'est-à-dire, une étendue. En effet «ce que Smithson découvre dans le paysage, c'est un univers en mouvement,

travaillé de l'intérieur par un principe d'instabilité et d'usure permanente [...] <sup>14</sup>».

**10** Anne Cauquelin, *Le site et le paysage* (Paris : Presses universitaires de France, 2013), 76.

**11** « Colloque Robert Smithson (1938-1973) : Entropie et mémoire [1/7] », Centre Pompidou, consulté le 12 mai 2021, <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/PgkeEHs>.

**12** Anaël Lejeune, « Un « Tour des monuments de Passaic » (1967), l'image de la cité selon Robert Smithson », *L'Espace géographique* 40, n° 4 (2011) : 367-80, <https://doi.org/10.3917/eg.404.0367>.

**13** « The Monuments of Passaic », consulté le 12 mai 2021, <https://www.artforum.com/print/196710/the-monuments-of-passaic-36680>.

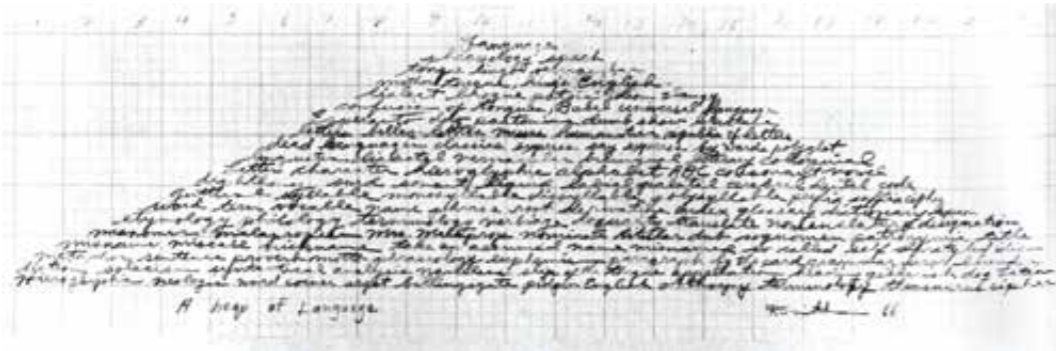
**14** Jacques Leenhardt, « Sur l'entropie et le paysage : à propos de Robert Smithson », *Images re-vues*, n° Hors-série 5 (1 janvier 2016), <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.3491>.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommatation | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**1. DU JARDIN DE GALILÉE**

**1.2 . Après l'hétérotopie**



La perspective de Smithson porte sur les lignes de construction, de fuite, les textures et objets d'un terrain jusqu'à l'œuvre. Les espaces sont composés, recomposés et constituent, restructurent un lieu. La fabrication d'une expérience *en réalité mixte* telle qu'**AN DOMHAN** qui s'articule autour de l'exploration d'un utilisateur, et de la construction et l'adaptation des espaces fait écho à la pratique de l'artiste américain. En effet dans l'adaptation, nous voyageons, parcourons la légende comme Smithson expérimente la ville

de Passaic. Ce cheminement entre déjà dans le *procédé* narratif à partir duquel l'expérience est créée. À l'instar de l'œuvre **SUGOROKU**<sup>1</sup>, urban-game constitué à partir de la ville de Saint-Etienne dans lequel un utilisateur est pris dans un **eSPACE**<sup>2</sup> mixte, entre «réseau» < joueur > < lieux». La ville élaborant son propre quadrillage, est repensée par le programme. Afin d'être éprouvée, restructurée par le joueur, tout comme Smithson par un jeu de composition et de superposition de carte et de grille recompose, adapte son expérience

<sup>1</sup> aboutarchiving, «sugoroku», AboutArchiving, consulté le 16 mai 2021, <https://aboutarchiving.wordpress.com/category/titres/sugoroku/>. Voir la vidéo <https://youtu.be/GqEAhbnvmc>

<sup>2</sup> «L'œuvre en réseau se trouve toujours confrontée à une distorsion spatiale et temporelle. Entre l'espace-temps physique des utilisateurs et l'espace-temps du programme et des réseaux, ce nouveau territoire qui se *dessine* est un lieu hybride — l'eSPACE — constitué désormais d'espaces virtuels ET i-réels, associés à des temporalités superposées». Marc Veyrat, «eSPACE», in *100 notions pour l'art numérique* (Les Éditions de l'Immatériel, 2015).

d'un territoire, l'urban-game **SUGOROKU** met en avant l'eMOTION<sup>3</sup> du joueur. À partir d'**AN DOMHAN**, nous cherchons avec l'eMOTION de l'utilisateur à mettre en avant ce débordement de la grille. Une perspective donc, dont la «mixité» ambiante des espaces est coordonnée dans une expérience *en réalité mixte*. Cette épreuve de la perspective qui dépasse son statut linéaire pour constituer une **posture** galiléenne de l'étendue où le mouvement et le dépassement du quadrillage reconfigure les espaces et les valeurs du paysage (tels que nous l'avons vu chez Smithson, **SUGOROKU** et **AN DOMHAN**) invite à repenser la bande dessinée de la même manière. Cette dernière est reconnue comme art quadrillé. Nous ne reviendrons pas sur les définitions et autres images d'Epinal faisant de la bande dessinée un art de la **case** et de la page, dont la séquence est maîtresse.

Cette approche est plate, linéaire. Elle peut être convaincante dans un premier temps, mais qui ne s'adapte plus «*au jour du i*» : au jour de la «mixité» et de l'information en réseaux. Avec notre dispositif la bande dessinée n'a plus de contour<sup>4</sup>.

La bande dessinée, désormais en réalité mixte, ressemble au parcours de son utilisateur

même. Aussi au travers de ce parcours se charge-t-elle de la construction narrative et spatiale d'un lieu-propre. Le **LECTURE®** est renvoyé dans un paysage adapté à sa propre **lecture**, où se tisse le long de cette autre perspective qu'est l'étendue de son expérience, un réseau de références déterminant le lieu de la narration et des espaces composant cette dernière. La **lecture** d'**AN DOMHAN** tisse un parcours dans cette expérience.

Le scénario de l'expérience plonge dans ce paysage, au-delà de la grille, fondant sa propre logique par l'exploration. Nous formons non pas une trame de fond mais nous suivons la mécanique interne des espaces dans l'étendue. À la manière de la *Negative Map* [Figure 27] cette sorte de vaisseau que conçoit Robert Smithson, qui nous parachute au-delà d'un paysage contraint, déjà recadré, vers une autre histoire. Celle qui se cache non pas en dehors de la ville de Passaic, mais en dehors de l'agencement des 28 carrés. L'histoire, et son scénario spatial, propre à la pratique de Robert Smithson, se trouve totalement dans le négatif comme l'indique le titre, c'est-à-dire dans l'espace blanc de sa carte : dans le fond noir donc, puisque nous sommes face à une image *en négatif*, dans le contre-point du quadrillage de

<sup>3</sup> «Le concept d'eMOTION est lié à la manière dont nous percevons l'espace sensible qui nous entoure et comment celui-ci nous imprègne (voir [la notion d'] Imprégnation) à travers nos déplacements et l'utilisation du téléphone portable. Dans l'art numérique, il est lié à des processus de géolocalisation et de design d'**interaction**». Ghislaine Chabert et Marc Veyrat, «eMOTION», in *100 notions pour l'art numérique* (Les Éditions de l'Immatériel, 2015).

<sup>4</sup> Isidore Isou l'a tué, comme nous l'avons vu en introduction.





légende, situé sur un lieu lui-même reconstruit à la manière de Robert Smithson. La carte est une superposition lisible (dans le sens d'une expérimentation) par le **personnage** de Brian (**LECTURE®** en VR) [Figure 27 et 29]. Elle sert de support *i-lisible*<sup>8</sup> du quadrillage (dans le sens d'une **lecture** de l'information par le quadrillage) pour le **personnage** de Lugh (**LECTURE®** en AR) [Figure 31]. Ensemble, ces deux processus mettent en valeur une narration spatialisée et véritablement agissante entre les deux utilisateurs dans le même terrain d'expérimentation. Elle met également en avant l'adaptation *en réalité mixte* et *en bande dessinée*, puisque deux lieux d'expérience (VR et AR) s'entrelacent en une carte, et que de

cette *carte sensible rapportée* s'adapte à une scénarisation et un parcours (dans le Noir) des espaces.

Dans le Noir nous retrouvons à travers cette carte redoublée, la représentation du paysage et la grille. Ces deux *components*<sup>9</sup> affectent chacun de leur côté les utilisateurs. Ainsi, si nous plongeons dans le dispositif XR d'**AN DOMHAN** nous nous immergeons dans une carte smithsonienne, où paysage, grille et narration se confrontent. Pris dans le dispositif nous séparons la grille du paysage afin d'en exploiter chaque traduction (in)dividuellement<sup>10</sup> et de manière simultanée : c'est-à-dire à travers une « **posture** » de mixité. Evidemment

**8** « Un soupçon de résistance pointe, persiste donc dans cette mise en page, afin que cette *forme de l'information* fabrique par *contamination* ce que nous pourrions peut-être appeler une *hypermodernité*. Par exemple *en attendant toto* présenté ci-dessous signifie bien une préconfiguration du chapitre consacré au travail sur les *toto*. Or l'encadrement, à travers cet *i-lisible* (de *ce lisible* à *l'extraire* dans la forme donnée à l'information) isole l'expression du reste du texte. À travers cette opération non seulement le *déravage sémantique* nous offre un détour volontaire vers l'œuvre de Samuel Beckett *En attendant Godot* mais *l'objet textuel préfigure l'attente...* par l'utilisation de plusieurs signes non explicités ». Marc Veyrat, *La Société i Matériel*, Collection Eidos. Série RETINA (L'Harmattan, 2015), 11.

**9** Que l'on traduit en français par « composant » ou « éléments ». C'est un terme anglais qui est utilisé dans le logiciel Unity 3D pour paramétrer une expérience, une action ou *sagement* un objet. Nous ne cherchons pas une réduction des notions de grille et de paysage dans le texte. Nous voulons les intégrer concrètement dans la fabrication de même de l'expérience **AN DOMHAN**. Le vocabulaire technique permet ici de s'y accrocher. Si Smithson constitue le récit de son parcours sur ses terres natales de Passaic à la manière d'un voyageur, un **personnage**, nous construisons le récit de la thèse à la manière du concepteur, le **personnage** vous portant directement dans une expérience de **lecture**.

**10** « Dividu : Être humain perçu non pas comme indivisible (individu), mais comme divisible. Le dividu nourrit en son sein de multiples identités, dont aucune n'est perçue comme plus réelle ou plus originale que les autres, et permet à chaque facette de prévaloir sur les autres en fonction des nécessités de l'adaptation au contexte, alors que l'individu s'efforce de n'être qu'une même personnalité intégrée (définition selon A. Bard et J. Söderqvist dans Les Netocrates 2) » Anonymus, « La mort de l'individu », 11 mai 2013, <https://voilemag.wordpress.com/numero-5-les-netocrates-le-grand-peril/les-netocrates-le-grand-peril/la-mort-de-lindividu/>. Car Je ne suis pas le même dans la **lecture** du livre ou de la réalité virtuelle et augmentée, entre Brian et Lugh.

Figure 29 - Carte de la Scène globale dans **AN DOMHAN** (Mappemonde)

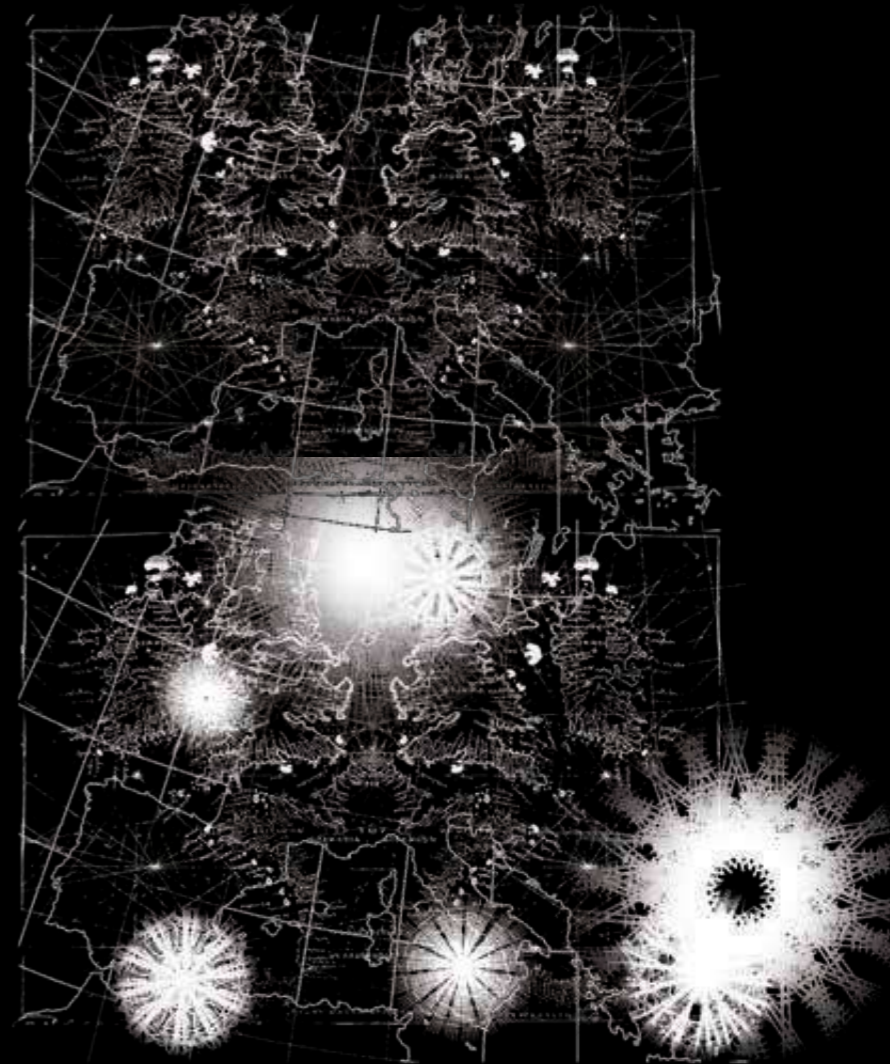


Figure 30 - Mappemonde dans **AN DOMHAN** avec spatialisation des divers emplacements adaptés de la légende

Figure 31 - Aperçu de la Map en AR, la grille est modélisée à partir de la topographie de l'Irlande



chacun de ces *components* apporte leur propre signification à l'expérience. Le paysage représenté par la carte [Figure 29] auquel fait directement référence le *personnage* de Brian, dans le dispositif, souligne le cadre de l'histoire, une quête à travers *l'istoria*, d'ores et déjà provoquée par l'architecture narrative du dispositif reprenant lui-même la structure de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*. Comme à Passaic, sur cette carte figure plusieurs « monuments » [Figure 26] pour reprendre le terme de Smithson. Nous lui préférons le terme de scène [Figure 30]. Ces scènes sont situées sur le parcours du *LECTURE@* incarnant Brian. De son côté l'expérience se superpose au territoire. La scène n'intervient pas explicitement dans le récit originel de la légende, cependant elle permet de souligner la position du *personnage* de Lugh dans l'histoire et dans le terrain d'expérimentation par rapport à Brian. C'est une confrontation entre l'étendue du paysage et de la grille, entre la perspective de Brian et Lugh, entre deux *LECTURE@*. Par

la « mixité » des espaces nous concevons « une forme d'emplacement contradictoire<sup>11</sup> » dans les lieux d'expériences. Autrement dit cette hétérotopie intervient dans la relation spatiale intense s'opérant dans un « entre deux étendues<sup>12</sup> ». Autour, mais aussi au travers de cette hétérotopie, gravitent les deux *components* présentés plus hauts. Ainsi, à partir d'une architecture narrative adaptée d'une légende celtique irlandaise et de l'héritage d'un art spatial, tel que celui de Smithson mais désormais aussi tel que nous le concevons *en* bande dessinée, sommes-nous en mesure d'identifier un trait de construction propre à la narration à partir d'une conception galiléenne de l'espace même. Les étendues et les perspectives adoptées pour et par chaque partie prenante dans l'expérience gravitent autour d'un emplacement contradictoire, un espace autre. Le maître-mot ici, le *X factor*<sup>13</sup>, à traduire comme : « graviter autour de... », devient une caractéristique fondamentale de ce vocabulaire propre à l'héliocentrisme.

<sup>11</sup> Michel Foucault, « Des espaces autres », *Empan* 54, n° 2 (2004) : 12-19, <https://doi.org/10.3917/empa.054.0012>.

<sup>12</sup> Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, classiques des sciences sociales (Chicoutimi: J.-M. Tremblay, 2003), 9, <https://doi.org/10.1522/cla.beh.ess>.

<sup>13</sup> En référence à Larisa Dryansky (Université Paris 4) : « The X Factor in Art. Robert Smithson et la science comme fiction » *In* Centre Pompidou. « Colloque Robert Smithson (1938-1973) : Entropie et mémoire [1/7] ». Consulté le 12 mai 2021. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/PgkeEHs>.

Nous l'avons vu, cette conception s'articule au travers de l'héritage des idées galiléennes, mais aussi ptoléméennes<sup>14</sup>, ainsi que l'apport de la mixité telle que la définissent Anne Cauquelin et Michel Foucault. Cette conception est également propice à une prochaine culture de l'espace. Espace ou plutôt entre-espace dans notre cas, comme concept agissant et faisant image. L'image que nous souhaitons alors tirer de cet entre-espace, est celle du jardin. Ce dernier est également décrit par Michel Foucault comme l'une des plus anciennes formes de l'hétérotopie. En effet «le jardin c'est la plus petite parcelle du monde et puis c'est la totalité du monde<sup>15</sup>». Le jardin est en effet cet emplacement contradictoire qui se profile dans un *entre deux étendues*, à la fois de mon corps dans l'espace et des espaces contenus et contenant ce même espace. C'est bien cette idée-*là* et sa texture héliocentrique

qui s'implantent entre les **LECTURE@**, dans notre expérience, entre les *procédés* narratifs propres du dispositif XR, entre les *composants*. C'est dans ce jardin conceptuel que les **LECTURE@**, entrent se placent.

L'expression galiléenne et les mouvements inhérents à la **posture** de Robert Smithson, ainsi que l'intensité même traduite par la réalité mixte qui poussent et entraînent les **LECTURE@**, dans un parcours immersif et narratif. Dans cette idée de parcours, de cartographie, donc de **lecture** smithsonnienne en somme, s'élabore une structure opérante de la réalité mixte. Elle fait image et permet de scénariser, analyser, conceptualiser et expérimenter simultanément les espaces à l'œuvre. Si dans sa pratique Smithson cherche et met en place une forme d'entropie, au travers d'**AN DOMHAN**, la «mixité» et son jeu d'*entre deux*

**14** Ptolémée, la figure reprise par Anne Cauquelin, est un lointain prédécesseur de Galilée. Figure davantage orientale Claude Ptolémée également géographe, mathématicien, physicien, astronome, a élaboré le paradigme du géocentrisme. Cette conception est fortement influencée par la philosophie et la poésie des sphères, des mondes aristotéliens. En partant de l'expérience propre des phénomènes, le penseur met en place les théories d'une architecture des corps et de leurs mouvements à partir de la Terre. Cette dernière est alors localisée au centre. Puis autour d'elle, à la manière de sphères emboîtées les unes dans les autres, se trouvent les autres planètes. Les étoiles quant à elles font partie de la sphère la plus lointaine. Ce paradigme est désavoué par l'héliocentrisme. L'idée de l'observation du phénomène et de l'organisation spatiale de ces derniers permet de souligner l'approche du lieu et de la localisation dans lesquels Ptolémée s'est intriqué. En fait, à partir d'un point rayonne le reste de la carte. Le géocentrisme sert la cartographie de Ptolémée et met en avant le lieu par rapport à l'espace-même. La carte est donc le sujet d'étude développé par Anne Cauquelin dans son sous-chapitre intitulé «Déjà Ptolémée». Car déjà avec Ptolémée et donc la pensée aristotélienne associée aux données des cartographes gréco-romains, intervient la (in)dividualité du lieu et de l'espace comme nous l'avons vu plus tôt. Nous trouvons à partir des conceptions Galiléenne et Ptoléméenne une architecture spatiale active, en direction du lieu, mais dont les qualités diffèrent. Nous notons donc que l'espace, le lieu nous permettent d'intervenir sur l'architecture, la fabrication, la composition, l'intensité même des phénomènes ainsi que leur signification et leurs **dessins**. L'espace est et fait phénomène, il s'observe, se vit, se lit, se trace, dans les deux conceptions.

**15** Foucault, 2004, 17.

*étendues* se structurent où le **LECTURE@** évolue comme jardinier. Les mains dans la terre, dans le cœur de l'œuvre, révèlent la contradiction du lieu en *en* faisant usage. Dans **AN DOMHAN** se sont des corps à l'ouvrage, qui, bien qu'il ne soit pas au centre (d'où la **posture** galiléenne), entretiennent et nourrissent un jardin qui est leur commun. C'est un autre monde, un *outré-monde*, un **brouillard** noir où les *cadres* (albertiens) de l'expérience se joignent et dans lesquels s'anime la réalité mixte. L'attractivité de cette structure en construction montre le dépassement du concept hétérotopique, à partir d'un emplacement qui lui propre, vers son expressivité propre. L'emplacement de chaque **LECTURE@** défait et dépasse l'hétérotopie à partir des usages associés. Nous sortons en effet de «l'activité romanesque [qui] est une activité jardinière», pour nous tourner vers l'activité jardinière comme conceptualisation et fabrication dans le *procédé* de mixité.

## EN RÉALITÉ MIXTE ...

Architecture | [Brouillard](#) | Sommatation | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | [TEXTE & IMAGE](#) 5 | [LECTURE](#) | [BOUGÉ](#)  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

## 1. DU JARDIN DE GALILÉE

1.3 . Dans le découpage

L'activité jardinière profondément marquée par la présence des corps agissants dans leur propre espace construisent à l'intérieur d'entre eux certainement d'autres espaces puisent de ça et là, de chaque partie dans *l'entre deux étendues* les *components* essentiels au jardin. Le jardin (sur)vit par la présence des corps agissants non pas seulement pour eux-mêmes, pour le jardin même, mais pour les espaces contenus dans ce dernier, pour ce qu'il peut proposer. Ce jardin AN DOMHAN qui n'est ni oriental, ni à l'anglaise ni à la française se débarrasse de son esthétisme symbolique, qui elle est romanesque pour se concentrer conceptuellement, de manière systémique et expérimentale sur ses constructions propres. Le jardin AN DOMHAN est ainsi dans *l'entre deux étendues* proposées dans notre expérience. La forme, la figure, et l'intensité de la «mixité» nous propulsent dans une architecture en construction. L'emplacement, particule hétérotopique restante, est plongée dans le Noir où le concepteur et les LECTURE®, se retrouvent. Le jardin, qui pour toutes ses *qualités*, peut-être enfin qualifié de Jardin de Galilée. De ce noir jaillit, s'extirpent, toutes directions, *gestes*, mémoires et mouvements émis par cette narration spatialisée. C'est finalement là que se conçoit toute chose dans une logique prise dans cette bande dessinée en réalité mixte. Le tout étant de comprendre et d'être

en mesure de se représenter l'architecture même de se jardin, terrain de nos expériences.

un jardin labyrinthique dans lequel la référence à l'échelle humaine était abolie par une variation des «scaling» et la juxtaposition de plusieurs plans que le promeneur aurait arpentés, en passant alternativement au-dessus et en-dessous d'une structure :

Pour éviter justement qu'il y ait une seule origine ou un seul centre, il [Eisenman] a imaginé dans son projet une multiplicité de couches, de strates, qui peuvent ressembler à des strates de mémoire. L'ensemble est une sorte de palimpseste où des couches de projet se superposent, sans qu'il y en ait un qui soit plus fondamental ou plus fondateur que l'autre<sup>1</sup>.

Une conception qui fait directement écho à Borges et son Aleph. Ce dernier est défini comme «[...] le lieu où se trouvent, sans se confondre, tous les lieux de l'univers, vus de tous les angles<sup>2</sup>». Cette voix de Carlos Argentino Daneri raisonne encore dans la mémoire du *personnage* de Borges qui, après l'expérience de L'Aleph, continue de faire vivre cet espace dans lequel le lecteur est lui-même impliqué. Le *personnage* de Borges s'immerge dans le jardin secret de son ami Daneri. Dans un lieu dissimulé, l'Aleph, est au centre de l'expérience. Il faut pour en avoir une conception, un *dessin* précis, entrer

<sup>1</sup> Céline Bonicco-Donato, «Déconstruction philosophique et déconstructivisme architectural», *Archives de Philosophie* 83, n°2 (2020) : 125-44, <https://doi.org/10.3917/aphi.832.0125>.

<sup>2</sup> Jorge Luis Borges, *L'Aleph*, trad. par Roger Caillois et René L.-F. Durand, L'Imaginaire (Paris : Gallimard, 2019), 203.

dans l'emplacement-même de ce dernier. Le *personnage* doit se placer de telle sorte à observer le phénomène abstrait, global, universel. L'Aleph possède un rayonnement galiléen presque post-moderne. Il voit plus loin dans la *posture* charnière de Galilée. Il s'étend dans sa propre logique de l'espace, bien que le socle, le terrain, sur lequel repose l'expérience soit sensiblement le même. Tous, l'auteur, le LECTURE®, les *personnages*, les interfaces, les espaces et la narration se retrouvent dans le jardin de Galilée<sup>3</sup>. Ce que nous montrons, avec l'idée du jardin ce sont les conceptions scénaristiques et spatiales de notre dispositif et les définitions à apporter pour l'expérience ainsi que la représentation de l'espace et du lieu *en place*. Donc l'idée de jardin par son caractère hétérotopique s'explode *sombrement* sur la logique de mixité, et nous permet de mettre en image non pas une relation métaphorique de l'espace et du lieu vis-à-vis de l'hypermédia et la bande dessinée, mais véritablement de fonder un paysage nécessaire à l'agencement théorique, conceptuel et (en soi) narratif des espaces et lieux *en* bande dessinée. En qualifiant «le jardin», nous *dessinons* un entre-deux

appelant déjà des références qui se reflètent dans l'influence de la mixité.

Notre construction du dispositif en réalité mixte met *en place* ce jardinage, et la manipulation concrète de l'espace pour apprendre à composer de la même la façon qu'un *dessinateur* qui découpe ses *planches* pour réorganiser ses *cases* et construire une nouvelle articulation du récit. Découper<sup>4</sup> signifie dans ce contexte autant l'idée d'une découpe aux ciseaux d'un support de récit, que le *dessin* même d'une *case* sur papier ou sur écran, ou bien même le balisage dans un programme comme les sillons du jardinage. Découper la *case* c'est donc non seulement trouver, mais aussi faire un espace. Replacer la *case*, c'est la superposer à un autre espace dans le but de construire un système cohérent. Prenons quelques exemples de découpes en termes de composition en bande dessinée. Un usage spécifique dans la construction narrative qui est pourtant propre au *dessinateur*. D'un côté nous pouvons nous tourner vers Alberto Breccia de l'autre vers Albert Uderzo. Deux figures majeures partageant un âge d'or commun, sur deux territoires

<sup>3</sup> Pourquoi choisissons-nous ce nom ? Car comme nous l'avons dit Galilée fait le pivot, la charnière dans l'étude épistémologique de l'espace. C'est par lui que la *posture* change, évolue, *il est à l'origine...* Dans l'héritage de la charnière, on singularise en plus une hétérotopie, irréelle, pour l'emplacement de la mixité, l'analyse de l'hypermédia, et l'exploration spatiale. Le jardin que l'on peut imaginer comme principal témoin fictionnel de la pensée d'intellectuels arpenteurs (tels que Ptolémée), lieu d'observation, de culture, et d'expérimentation. Celui qui justement est *déjà là*, qui nous correspond, et celui qu'on laisse, qui reste derrière nous. Il est donc le socle sur lequel repose le *Déjà Ptolémée/Déjà Galilée*. Un emplacement par excellence, qui *in fine* raconte l'espace.

<sup>4</sup> Voir aussi, Thierry Grøensteen, «Découpage», in *Le bouquin de la bande dessinée : dictionnaire esthétique et thématique*, Bouquins (Robert Laffont, 2021), 188-91.

bien distincts (l'un est argentin l'autre est français dans les années 1960,1970). Alberto Breccia en particulier dans la conception de Perramus, va élaborer des **planches** à partir de découpes d'images qu'il a lui-même réalisée et qu'il assemble ensuite par des passages de lavis, et/ou d'aplats de noir et de gris. Il conçoit le long de cet album un environnement narratif (comme **bulle** de perception du **personnage** principal à partir duquel nous sommes pris et dont nous sommes spectateurs des angoisses, des fureurs, de potentielles hallucinations et des oublis (termes dont la base la Latine se rapproche de la question du noir). En résulte un style identifiable certes, mais avant tout un *procédé* signifiant, un agencement dans ce travail de conception, un *sample* jardinage des **dessins** dont l'un des seuls instruments serait une paire de ciseau. Rapprochons-nous maintenant d'Albert Uderzo, qui (comme beaucoup d'auteurs de la ligne claire et plus globalement d'une école franco-belge de la bande dessinée) concevait une **planche** non pas par découpe directe dans la matière du papier, mais une découpe dans le **dessin** même. La méthode est assez *sample*. Les **dessins** sont conçus sur brouillon, dès qu'une mise en page et qu'une architecture de la page est mise *en place*, les **dessins** sont ensuite retracés au propre. Après un encrage des **ombres** et d'aplats de noir, sont appliqués les aplats de couleurs directement sur le papier. Enfin les contours et les tracés de bordures, les limites

des **cases** et des **bulles** sont réalisées sur une feuille transparente à part qui sera superposée à la **planche** de couleur. Nous retournons vers une superposition d'une grille, dans ce cas pseudo-smithsonnienne. «Pseudo», car c'est une grille figurative recadrant sans cesse et par assemblage, l'histoire. Le scénario des espaces s'établit dans le cadre de ce *procédé* fermé, ou un *sample* jardinage s'est effectué une nouvelle fois par découpe (puisque le **dessin** est découpé en deux phases) et assemblage. Il y a *en bande dessinée* comme dans le jardin, un corps à la tâche faisant, **dessinant** dans la terre-même, le scénario à apporter. «Le jardin est le **geste** d'agrément qui justifie le territoire ; c'est la *trans*-consistance du **geste** programmé qui existe dans l'hyper-espace de toutes les machines ; la fonction cosmique du jardin dans l'agencement (passage ou relais) de tous les agencements<sup>5</sup>». Le concepteur tout comme l'utilisateur dans le Jardin de Galilée, participe au semis. Le **geste**, l'intervention du corps donnant lieu à l'espace même du Jardin de Galilée va constituer l'épaisseur de l'espace. Ainsi le concepteur et l'utilisateur ne sont pas une phase de la *culture* d'un lieu (par ailleurs contradictoire) en constitution mais font véritablement part du processus à l'œuvre. C'est l'emplacement du corps utilisateur dans le Jardin qui ouvre la consistance de ce dernier dans un agencement propre. Le concepteur comme l'utilisateur décide quoi faire dans le Jardin. Il impose leur travers, cette

*trans*-formation de la consistance par leur présence et leur action. L'agencement du jardin, est ensuite intensifié, extrapolé par la présence d'un dispositif en réseau (d'où le rapprochement avec l'idée hyper-espace). Ce travers place l'utilisateur et le concepteur dans l'emplacement du semis (le **geste** du semeur à la volée, d'un coup de **bras** sur la rotation du bassin n'est-il pas réciproque au coup de faux<sup>6</sup>).

*En bande dessinée* nous pouvons trouver l'idée du jardinage qui s'investit davantage dans la

mise en place d'un scénario des espaces pour une expérimentation, et une **immersion** dans ces derniers dans les *procédés* contemporains. Faisant certainement suite à l'OuBaPo<sup>7</sup> et suivant peut être de manières insoupçonnées l'héritage des Nouveaux-réalistes (dont les Colères et Accumulations d'ARMAN sont assez signifiantes), l'idée de découpe et de construction d'un scénario des espaces est prise dans une *sample* forme de jardinage. C'est-à-dire que ce *procédé* d'agencement, d'investissement dans la manipulation même des espaces

**6** Sur ce point de vue, les tableaux de semeurs de Jean François Millet et de Vincent Van Gogh sont représentatifs. Tous deux représentent sur une toile au format à la française, la **posture** d'un semeur identique, faisant interface avec la vue du champ. Semeur et récolteur à la fois, origine et conséquence d'une culture, d'une expérience. C'est le semeur dans les tableaux (Jean François Millet, Le Semeur, pastel et craie de cire sur papier vélin beige monté sur carton, 45,1cm x 37,5cm, 1865, et Vincent Van Gogh, Le Semeur au soleil couchant, Huile sur toile, 64cm x 80,5cm, 1888) qui guide le spectateur d'un espace à l'autre du champ, du (premier) champ vers le fond, et de la terre du champ vers le vent, le couperet du ciel, marquant les deux tableaux. Les deux semeurs rentrent dans les teintes et la nuance du champ. Ils en **partagent** véritablement la consistance (pour reprendre la figure de *trans*-consistance de Franck Soudan, que nous étant du «**geste** programmé» à la «présence du corps». Les semeurs entrent dans un cadre de mixité. Ils font interface en se mêlant au champ, ainsi ils sont à même de semer au bon leur semble et créer dans ce lieu qui leur est dorénavant propre, et où, nous, spectateur attentif sommes conviés de cultiver. Tout comme la conception du **personnage** du semeur, les textures appliquées aux représentations des **personnage** de Lugh et Brian incarné dans le projet AN DOMHAN sont générés à partir des **dessins** ayant servi à la construction du monde dans lequel les utilisateurs sont eux-mêmes immergés. Nous reprenons ainsi le système de *trans*-consistance que nous adaptions en projet *en* réalité mixte et *en* bande dessinée.

**7** L'OuBaPo, qui signifie Ouvroir de Bande Dessinée Potentiel, emprunte l'expression notamment à Raymond Queneau qui fera partie de ces auteurs français qui vont créer l'OuLiPo, Ouvroir de Littérature Potentiel. À partir d'expérimentation ils tentent de nouvelles approches de rédactions et invitent le lecteur à des expériences de **lectures** inédites. Il en est de même pour la bande dessinée avec l'OuBaPo. La maison d'édition L'Association rassemble en grande partie les auteurs regroupés à l'OuBaPo. L'idée est de pousser les possibles de création en bande dessinée. Il y a des contraintes des trames parfois pour diriger ou titiller la créativité. De plus, à la manière du groupe Dogme95 — groupe de réalisateurs au contraintes de tournage stricte — (l'OuBaPo ne relève cependant pas d'une rigueur aussi marquée) le travail reste très identifiable, car très tourné sur l'objet bande dessinée. Les productions sont estampillées du logo du groupe presque à la manière d'un idéal Fluxus. On pense alors rapidement au tamponnage Bien Fait, Mal Fait, Pas Fait de Robert Filiou qui «cherche à fusionner l'art et la vie et met l'accent sur la notion de création permanente». «Principe d'équivalence : bien fait, mal fait, pas fait», Centre Pompidou, consulté le 9 juin 2021, <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cqGyknn>.

**5** Franck Soudan, «Le code et le territoire» (Université Grenoble Alpes, 2016), 74.



dans un lieu contradictoire (faire usage de la terre dans l'œuvre au seuil de la mixité) est encore trop *samplément* la *planche*, les auteurs contemporains tels que Marc Antoine Mathieu, Jessy Deshais et Martin Vitaliti forment des exemples ou contre-exemples signifiant dans leur production. Marc Antoine Mathieu propose des découpes dans le récit renvoyant le lecteur dans l'architecture même de la narration (comme le cas de la page 37 du premier tome de la sage Julius Corentin Acquefacques), ainsi le *procédé* de jardinage chez Marc Antoine Mathieu relève de cette architecture naviguant dans la superficialité tangible du récit et la superficie et la profondeur de la narration. C'est le passage dans la grille vers le fond de la narration, qui est creusé dans le jardin des rêveries de Mathieu. Le trou et autre agencement réalisé sur la

*planche* portent ce *procédé intense* auquel le **LECTURE®** attentif est sensible. Chez Jessy Deshais et Martin Vitaliti, la découpe intervient dans le *procédé* même de création, mais à partir de *planches* et de livres dont ils ne sont pas les auteurs. Jessy Deshais a récemment présenté la «découpe du «Rusty Brown» de Chris Ware». Livre devenu objet, Jessy Deshais fait apparaître la grille marquée de chaque *planche* composant le livre en découpant chaque *case* à l'intérieur des marges du livre. Les grilles des *planches* forment une grille totale par «*scaling*<sup>8</sup>» exacerbée. Jessy Deshais forme un lieu contradictoire en surexposant un emplacement de la narration et établissant un objet se suffisant à lui-même. Jardin auto détruit par son usage propre, il n'en reste que les parcelles. Ces parcelles ne peuvent qu'en raconter l'histoire, trace d'une entropie

8 Voir Eisenmann, note 23



Figure 33 - Martin Vitaliti, Collage original réalisé à partir de la publication : John Byrne, Superman n°42, édition Zinco Barcelone, 1987., 196,5 x 146,5cm, 2012.

extrême d'un *procédé* agissant dans une intensité narrative (une contraction d'une particule narrative qui a certainement été identifiée par Jessy Deshais comme étant la gouttière (le faisant grille) chez Chris Ware, et qui a été *samplément* étendu au livre), sans se confronter à un *quelconque* entre deux. Un jardin vit, fonctionne, dans un entre deux étendues contradictoires. Nous pouvons partir de ce dernier quand nous nous confrontons à l'adaptation, à l'agencement ou à l'assemblage puisque nous confrontons un *procédé* à un terrain, des lieux et espaces qui nous sont Autres. La *focalisation* ou la suppression des uns ou des autres engendre une dissolution d'un jardin, par *sample* hégémonie (d'un cadre, d'une surface, d'un fond, ou d'une grille). La circulation dans la grille de Jessy Deshais dissout le reste. À contrario, Martin Vitaliti surfe sur cette dissolution, en naviguant intensément dans la forme de l'entre-deux. Si Jessy Deshais plonge (nous plongeons avec elle dans les stricts mais fabuleux méandres de la grille), Martin Vitaliti flotte *en surfaces*.

À partir de *procédés* très proches de ceux de Jessy Deshais, Martin Vitaliti déchire, découpe, détruit, reconstruit, des *planches* de bande dessinée dont la texture rappelle les photos des Colères d'ARMAN, ou la forme propre de l'architectural [Figure 33]. De même manière donc que les auteurs de bande dessinée cités plus haut, Martin Vitaliti forme son *procédé*. Ce dernier cependant se focalise uniquement dans l'adaptation de la bande dessinée, entre

sa structure et ses *components*. Il propose toujours un résultat tiré d'une contradiction de la grille et de la carte inhérente à la structure de base des *planches* sur lesquelles il s'est appuyé ou des *planches* qu'il crée. Il donne l'image d'un jardin cultivé, le lecteur ne s'immerge alors dans son propre parcours non plus celui de l'objet, ou même de la carte élaborée. Il reste en surface, pouvant naviguer au gré des contradictions ou abstractions installées par l'auteur. Le jardin est en deçà inaccessible, rendu inutile, car son image témoigne de son travail. Avec *AN DOMHAN* nous jouons avec les diverses expérimentations évoquées et liées à la bande dessinée. Nous nous plaçons dans un *entre deux étendues smithsonniennes*, plongeant dans le cadre albertien afin de proposer une nouvelle perspective d'une bande dessinée qui s'ouvre et s'adapte à la mixité. C'est-à-dire que dans l'expérience en réalité mixte du projet *AN DOMHAN*, les deux *LECTURE®* évoluant dans un rapport conflictuel (l'altercation de Lugh et Brian sur laquelle repose la légende tout entière), agencent un entre-deux de l'espace de la carte *énonçant* les lieux de la légende, et de la grille qui structure et sépare les différents lieux). C'est alors l'action corporelle par les dispositifs fournis qui va permettre de travailler dans, ou de compromettre, cet agencement. Quoi qu'il en soit, ce travail, ce labeur des *LECTURE®* dans un lieu contradictoire entre deux étendues de carte et de grille intervenantes respectivement dans l'expérience de l'un et de l'autre arrange la consistance même du jardin, c'est-à-dire:

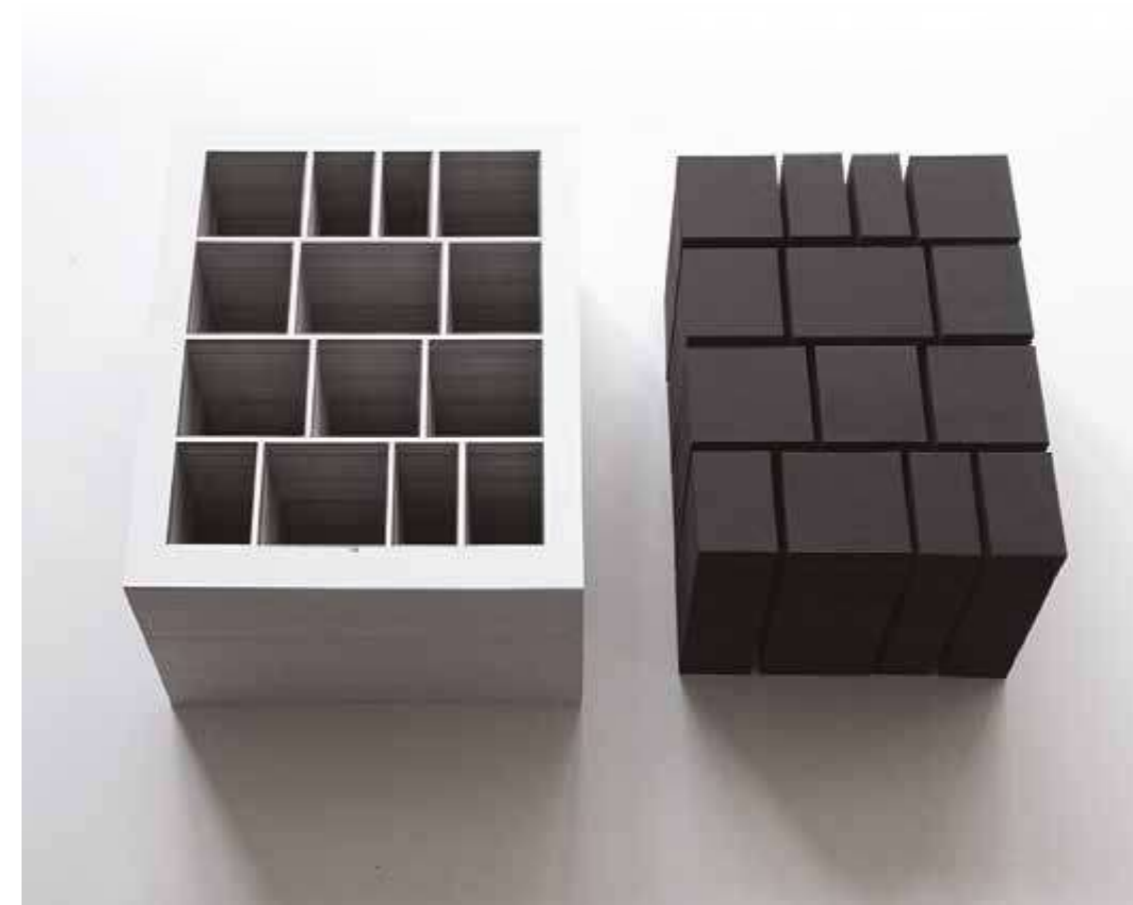


Figure 34 - Martin Vitaliti, Impression sur papier découpé., 47 x 23 x 30cm, 2015.



construire sa narration. L'étendue de cette consistance, la superficie du jardin ouvre ensuite et délimite le cadre du paysage. Ce paysage c'est ce qui fait image pour le concepteur qui construit et agit sur le projet mais c'est aussi l'image et l'histoire que sont en mesure de voir concrètement (au travers d'une esthétique par conséquent abstraite, car faite dans un contexte de mixité) les deux utilisateurs. Ce paysage c'est l'image tirée des actions dans le Jardin de Galilée. Telle que la mixité relève des actions établies en réalité mixte.

Nous voyons que la bande dessinée engage presque mécaniquement des *procédés* qui se tournent vers la mixité, mais qui sont stoppés par un manque de jardinage en quelque sorte. Le travail dans les lieux représentatifs de la bande dessinée que ce soit par *extension*, la page, la *case*, la séquence et autres référents superficiels et linéaires restent trop souvent dans l'expérience *visuelle*, le symptôme du jardin de Galilée. Il faut que le jardin en soi broie cette méthode propre à une construction linéaire et de surface, pour envisager la mixité des espaces, la mise en réseau concrète de ces derniers dans une étendue spatiale en perpétuelle *tension*.

La bande dessinée tout comme AN DOMHAN, la mixité, et l'idée de Jardin se rejoignent justement par-delà le seuil formé par la production expérimentale contemporaine. Si le

lieu dans lequel s'investit l'auteur afin de manipuler la texture, d'en exprimer la structure, se résulte à l'objet et l'expérience *visuelle* seule ; tout un *pan* d'expérimentation des scénarios des espaces est libéré. L'idée de Jardin nous apprend à investir les lieux de la bande dessinée et ne pas nous arrêter à l'objet que l'on peut (re)connaître, puisqu'en bande dessinée l'objet fait disparaître le lieu. L'idée de Jardin par son caractère hétérotopique *surpassé*, nous détache, ouvre les possibles, en somme si nous nous plaçons dedans, il se donne comme *avoir* dans un *être* au corps. « James Turrell suit sans doute ce même chemin, lui qui aime le mot *yield* dans la polysémie du donner, du produire et de l'exhaler, mais aussi de l'acte où l'on cède et où l'on se soumet à la puissance évidente du lieu<sup>9</sup> ». Dans notre cas, dans un contexte de mixité nous pouvons même *étendre* la conception de Turrell propre à son *procédé* de création en évoquant « des lieux ».

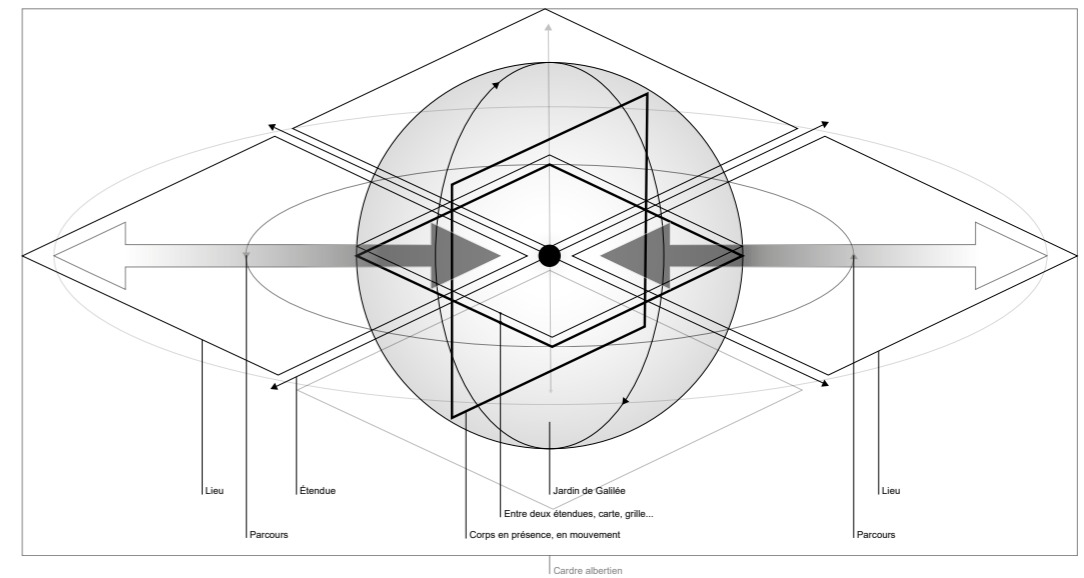


Figure 35 - Schéma du Jardin de Galilée

## EN RÉALITÉ MIXTE ...

Architecture | Brouillard | Sommatation | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

## 1. DU JARDIN DE GALILÉE

1.4. Reconstruire un schéma spatial

En réalité mixte et en bande dessinée d'«*au jour du i*» (à l'aire d'une hyper-intensité des espaces générés, expérimentés) le Jardin de Galilée doit rentrer dans le cadre albertien, le paysage dans lequel se fond le LECTURE® et le concepteur afin de proposer une expérimentation une immersion non pas dans un objet à l'allure de jardin où les lieux perdent tout pouvoir, mais où le procédé, la manière dont le concepteur fait expérience de son intervention dans les lieux, l'agencement, c'est-à-dire l'évocation narrative qui se dégage de l'expérience des lieux, ainsi que l'image que l'on en fait est située dans un même espace.

Le LECTURE® dans ce lieu physique de la l'expérience (qui appartient désormais à sa propre expérience de l'espace corporellement engagé dans un procédé de création en bande dessinée et en réalité mixte) élabore aussi à sa propre manière des espaces. Le Jardin de Galilée tel qu'il est découvert avec AN DOMHAN, tel qu'il est intensifié et conceptualisé, est une sorte de jardin partagé.

Le Jardin de Galilée fait la part d'un monde en construction, mais dans lequel nous pouvons à partir de notre propre corps, arpenter un espace infini, premier (tel un nombre premier, un entier naturel lié à notre propre expérience). Cet espace, nous le verrons est

Noir<sup>1</sup>. C'est-à-dire qu'il ne peut que contenir cette obscure errance programmatique de l'expérience (le programme noir). C'est pourquoi l'Aleph correspond au jardin de Galilée, de mêmes manières que le promontoire d'Arago<sup>2</sup> permet à Victor Hugo en se plaçant à cet emplacement précis d'entreprendre une exploration du Noir, agissant directement sur son écriture. C'est-à-dire que c'est par l'expérience même d'un lieu spécifique dans lequel se trouve le personnage Borges dans *L'Aleph* et le personnage Victor Hugo dans *Le Promontoire du songe* que se dessine l'espace même sur lequel repose le lieu contradictoire qu'ils sont en mesure d'explorer par la posture et les mouvements de leur corps. Le personnage Borges se dandine face une cage d'escalier afin de ne pas perdre L'Aleph de vue, et le personnage Victor Hugo se positionne et s'articule à partir de la machine de vision qu'est le télescope d'Arago. Dans cette intervention du corps, les personnages sur lesquels s'appuient les auteurs pour jouer sur des qualités autobiographiques de la représentation d'une expérience, travaillent et évoluent dans le Noir, c'est-à-dire en travaillant un jardin sans s'en apercevoir (puisque le regard seul du personnage se porte ailleurs que la représentation qu'en fait l'auteur). Le noir de la nuit, cette forme de rien dont parle le personnage Victor Hugo et l'expérience presque cristalline de

L'Aleph du personnage de Borges frappe dans le concept même d'une expérience agencée par la narration, une réalité propre, jardinée par les auteurs mais établi par les personnages.

Les personnages de Lugh et Brian (incarnés par les LECTURE®) partagent la même sensation que le personnage Borges ou que le personnage Victor Hugo vis-à-vis de l'espace (Noir). Les personnages de Lugh et Brian sont portés par une biographie établie dans une légende. Ils sont cadrés par une carte définissant l'intervention de lieux fictionnels et actuels à explorer et une grille qui compose l'expérience effectuée de la carte [Figures de 26 à 30]. L'intervention du corps de chaque LECTURE® incarnant Brian et Lugh, ouvre la possibilité pour l'utilisateur, par l'agencement de l'expérience de rentrer dans cet *entre deux étendues* de la carte et de la grille où l'idée de Jardin se structure comme avec le personnage Borges (L'Aleph et la cage d'escalier), ou le personnage Victor Hugo (le noir sidéral et la plateforme du télescope). L'idée de Jardin, et donc en particulier l'idée *Du Jardin de Galilée* dans AN DOMHAN se forme par l'intervention de corps en animations travaillant l'entre-deux dans l'expérience même. L'emplacement et la

posture de ces corps (LECTURE®) accrochés à des lieux contradictoires et l'usage qui en est associé (le labeur<sup>3</sup>) produisent une activité tangible formant le concept de jardin, au travers d'une situation concrète. De fait, le Jardin de Galilée permet d'interroger un labour<sup>4</sup> du lieu et d'y semer du concept.

«Pour Monet qui n'est pas un peintre d'atelier, il construit son jardin pour travailler dans le réel avec le réel, mais en figeant l'espace du motif. Dans ses interrogations spatiales, cela lui permet d'abord de rendre compte des variations et modularités des espaces complexes qu'il interroge à la fin de sa vie<sup>5</sup>». Monet n'est pas un peintre du Noir, pourtant au travers de son jardin, il fonde sur le Noir. Monet est un peintre qui ne sert pas du Jardin mais qui fait Jardin. Aussi le Noir sur lequel repose comme on l'a vu avec AN DOMHAN, L'Aleph, et Le Promontoire du songe, n'est jamais bien loin. Peut être même que Monet l'a embrassé, apprivoisé.

Le Noir n'invoque alors plus le labeur, il s'arpeute, il se médite, il questionne. Y reste tout de même l'intervention du corps dans

<sup>1</sup> Thibault Brunet, AULT, 2019 <https://thibaultbrunet.fr/fr>

<sup>2</sup> Victor Hugo, *Le promontoire du songe*, Collection l'imaginaire 627 (Paris : Gallimard, 2012).

<sup>3</sup> «produit, fruit du travail [...] travail de composition et de tirage important [...] peine qu'on se donne pour faire quelque chose». «L'ABEUR : Etymologie de L'ABEUR», consulté le 8 juin 2021, <https://www.cnrtl.fr/etymologie/labeur>.

<sup>4</sup> «Travail de la terre qui consiste à l'ouvrir et à la retourner en profondeur pour la culture». «LABOUR : Définition de LABOUR», consulté le 8 juin 2021, <https://www.cnrtl.fr/definition/labour>.

<sup>5</sup> Carole Brandon, «L'Entre [corps/machine] : La Princesse et son Mac» (Theses, Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016), 365, <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02111485>.



l'entretien de ce jardin et de son réel qui s'impose, ainsi que l'expérience qui se propose.

Dans la série des «ponts japonais» de Claude Monet qu'il réalise par l'actuelle construction et entretien de son Jardin (que ce soit en intervenant dans le lieu même ou dans la toile, jouant alors sur une forme de mixité) que le peintre joue avec le peu de Noir intervenant dans sa peinture. Dans cette série le Noir témoigne du parcours du peintre et d'une réalité du territoire, accomplie dans la rigoureuse mais sensible répétition de l'emplacement du Noir dans ces toiles. Nous les retrouvons à la lisière de l'étang à l'ombre des roseaux, sous le pont dans l'entremêlement des végétations, dans le fond, par de là le pont dans les arbres et la forêt. Le Noir se dérobe à l'impression pour s'exposer en délicatesse et porter au regard du spectateur la consistance spatiale d'un peintre jardinier arpentant sa propre toile. Ce Noir se situe au seuil de ce que Monet peut ou ne peut toucher, voir ou ne pas voir, labourer. C'est l'espace qui porte la contradiction d'un travail à faire, à entretenir et d'un paysage représenté (tout comme les *components* déjà décrits tels que le télescope, la cage d'escalier, la carte et la grille). Par ce Noir, autour de ce Noir, dans ce Jardin, Monet nous porte, comme les *personnage* Brian et Lugh emporte le *LECTURE*®. C'est un parcours dans le concept du Jardin, dans le Jardin par le Jardin dans lequel nous gravitons (imposant ici son statut galiléen, et

la figure héliocentrique d'un «sur terre, dans notre environnement nous gravitons autour... du soleil en l'occurrence»). Monet nous porte derrière le pont, dans le reflet des ondes de l'eau au plus proche du chemin et dans la danse de la végétation. Un parcours unique que les couleurs ne permettent pas (là).

Le Noir est une matière complexe pour l'impressionnisme, qui s'articule énormément sur la picturalité et les motifs proposé par les reliefs et reflet de la couleur. Cependant Monet, dans son jardinage, doit (re)connaître le noir, qui, intimidé par l'impressionnisme n'ose se montrer (épuisé à l'époque par la photographie peut être aussi). Il semble alors, par le travail du Jardin, découvrir un témoignage du noir, qui lui ouvre le lieu contradictoire ici de la Toile/Paysage, celle qui porte la représentation et celui qui la fait. Le noir ne porte pas les couleurs. Comme Monet marchant et peignant dans son jardin, il emporte le spectateur dans ses fins sillons, délicate semence entre les couleurs. Les couleurs *dessinent*, portent alors en elle leur propre expérience en dehors du noir, et qui augmente l'expérience (par le tableau) du jardin. En effet, par le Noir Monet est un homme *qui marche dans la couleur*<sup>6</sup>. Il lui permet le mouvement dans cette dernière, un passage structurant le paysage par de Noirs emplacements *parsemés*. Nous sommes alors libres de parcourir, de lire, dans cet étrange paysage. Il faut voir le Noir du Jardin pour voir

par Monet dans cette image du jardin [Figure 36]. On le voit également, l'idée du Jardin ainsi que la pratique propre de ce dernier interviennent dans le *procédé* même de création et de conceptualisation de l'espace sur le plan d'une *recherche création*. Il serait anachronique de partir de Monet pour porter enfin l'idée du jardin vers une méthodologie de la narration. Cependant, il est important de noter que la pratique du peintre telle qu'elle est soulignée par Carole Brandon forme la *bulle*, la sphère de ce dernier dont l'environnement est tout à fait propice à la construction de et par la *recherche création*. Les « interrogations » y sont spatialisées, et l'intervention est faite sur le réel. Quoi du plus réel dans le réel qu'un corps dans un jardin<sup>7</sup> ? La preuve en est que, la disparition du peintre et l'immobilité de ses *couteaux* et pinceaux, on établit en parallèle entre la mort du Jardin et un jardin sans corps. Un Jardin sans corps, sans intervention, sans perspective, donc sans explorer les lieux meurt donc avec son jardinier en devenant corps de peinture-même.

---

<sup>7</sup> « [...] il n'y aurait pas pour moi d'espace si je n'avais pas de corps ». Voir, Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Tel 4 (Paris : Gallimard, 2009), 132.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommutation | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**1. DU JARDIN DE GALILÉE**

**1.5 . La place du corps *en lieu de sommutation***

Dans notre *procédé* engendré par le Jardin de Galilée nous essayons de mettre en place un parcours, un cheminement, dans le Jardin. Le Jardin in/détermine le point de vue et reconstruit la perspective [Figure 35]. Dans un entre deux étendues naissant dans la relation de lieux contradictoires, nous sommes en mesure d'intervenir à l'intérieur même de cet «entre», cette sphère, et d'en faire surgir toute l'intensité. Cette intensité est en effet dynamisée par l'action du corps, le parcours de ce dernier de manière conceptuelle et dans la pratique de l'idée du Jardin. Ce Jardin intervient uniquement si l'intervention du corps reste dans une *pratique* du lieu. Alors le corps anime la sphère, le Jardin même qui sera en mesure de proposer une expérience propre du lieu contradictoire, dans cet *entre deux étendues*. C'est ici que le nom de Galilée impose sa *loi*. C'est en effet par l'*extension* et la perte d'une perspective géo-centrée (un moi au centre - le lieu autour), pour se diriger vers une *immersion* dans la structure, le système est évidemment la culture du lieu à explorer profondément et corporellement. C'est une architecture, de fait de la mixité qui



Figure 37 - Paul Klee, Ville de rêve, aquarelle et huile, carton, papier, 48 x 31 cm, 1921, (Nationalgalerie, Berlin)

est élaborée à la fois sur le plan conceptuel, pratique et donc spatial. AN DOMHAN et par *extension* cette thèse, reposent sur l'agencement de ce Jardin de Galilée, d'où chaque *component* nécessaire à la conception et à la scénarisation sont confrontés à l'emplacement d'un lieu contradictoire et l'usage que l'on en fait. Le cadre d'AN DOMHAN, le paysage qu'il forme (au sens d'Alberti) est élaboré à partir d'une expérience de *lecture* et d'expérimentation liées à l'*immersion* du corps dans le(s) lieu(x) de la légende et du système narratif de cette dernière. Le scénario des espaces de notre dispositif sans cette approche du jardin serait pris en étau entre deux réalités d'objets seulement (entre l'objet BD en VR et BD en AR). Le Jardin de Galilée nous aide à scénariser la relation spatiale et signifiante des lieux que l'on investit, que l'on agence vis-à-vis d'une expérience narrative de plusieurs utilisateurs dans un contexte de mixité. Nous construisons alors un paysage qui s'étend dans l'agencement du jardin et dont chaque *component* que nous manipulons est traité en réalité mixte et en bande dessinée. Le **LECTURE®** entrant dans

ce paysage dans le cadre *i-lisible*<sup>1</sup> d'un scénario d'espace en réseau, fait corps avec ce dernier et est en mesure de donner du sens en explorant, en manipulant *la terre*<sup>2</sup> noire du jardin. Il fait en effet, sans le voir, expérience du Jardin. Il devient par sa présence l'architecte de ce dernier. Le paysage, lui, en fait image.

Se construit alors un voyage en réalité mixte dont le scénario des espaces est naturellement lié à notre expérience du lieu. Les passages d'espaces font phénomènes de narration. L'intervention en bande dessinée, ainsi que l'apanage du corps est par nature, de la mixité, pousse en fait vers une abstraite architecture de l'*immersion*. «[...] l'architecture se situe peut-être du côté d'une mémoire rêvée [...]. Un *Lieu d'élection*, pour reprendre le titre d'un autre pastel de ville. Ce lieu d'élection renvoie à cette *synthèse de l'architecture de la cité et de l'architecture du tableau* [...]»<sup>3</sup>. Dans l'œuvre de Paul Klee [Figure 37], nous retrouvons des *impressions*, des *pas*, relativement similaires au tableau de Claude Monet [Figure 36]. En effet, en nous appuyant sur l'analyse de Buci-Glucksmann, citée ci-dessus, nous voyons que le lieu qu'élabore Paul Klee naît d'une *extension* du Noir. Des espaces en profondeur, s'agencant dans le *procédé* architectural de l'artiste

et dans un mimétisme, une rythmique du parcours du jardin. On est, face au tableau de Paul Klee à une carte du Jardin de Galilée. En effet, on sait que l'artiste suisse en explorant *les terres* d'Orient a fortement été influencé par les paysages (ruraux) expérimentés dans l'obscurité (de la nuit). Nombreuse sont ses huiles et aquarelles réalisées en ces lieux ou vis-à-vis de ces lieux. Cela en est le cas pour la construction de sa ville rêvée, qui telle que la présente Buci-Glucksmann, intervient dans une série de peintures abstraites traitant notamment des maisons, villes, lumières et paysages dans lesquels l'artiste s'est lui-même immergé. À la manière d'un Claude Monet dans son jardin de Giverny, avec cette *sample* différence que le peintre français également influencé par une certaine forme orientale, a *rapporté* le Japon dans son propre jardin. C'est en grande partie la Tunisie qui inspire Paul Klee. Ainsi la carte qui résulte de son expérience de terrain (afin d'emprunter les termes issus de l'information et de la communication par rapport à une forme d'étude des usages), se traduit par une juxtaposition des espaces et des formes. Des strates et des sillons, semant une sorte de sommation des espaces en jeu, nous racontent eux-mêmes le parcours rêvé du **LECTURE®** (dans ce cadre qui est à la fois le peintre et

<sup>1</sup> Marc Veyrat, Patrizia Laudati, et K. Zreik, HyperUrbain. 6: art et ville post-numérique: sixième colloque sur les technologies de l'information et de la communication en milieu urbain, Université de Savoie Mont-Blanc, Chambéry, France, 6-8 juin 2017 (HyperUrbain (Conférence), Paris, France: Europia productions, 2018).

<sup>2</sup> AN DOMHAN ne signifie-t-il pas *La terre*, après tout ?

<sup>3</sup> Christine Buci-Glucksmann, *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, Collection débats (Paris : Galilée, 2008), 119.

le spectateur). Ce statut-ci de rêve que nous n'abordons pas par une forme de psychanalyse (car dans ce cas-là en dehors de notre champ d'étude), est davantage signifiant dans la somme des espaces se fondant et s'extirpant du Noir. Comme dans AN DOMHAN le LECTURE® est pris au Noir, c'est à travers cet étrange perspective qu'il évolue afin de faire vivre un certain *procédé* narratif. Les espaces sont agencés par et pour l'exploration d'un corps, et comme nous l'avons vu c'est la place et l'action de ce dernier qui nous permet de donner sens à un scénario, de composer une narration abstraite de la figure (*paysante*). C'est bien le LECTURE® qui fait *passage* entre les espaces, et qui compose le Jardin de Galilée.

La notion de rêve se manifeste, que ce soit dans La Ville rêvée, dans Le Bassin des Nymphéas (ou dans AN DOMHAN), au travers de l'emplacement du Jardin de Galilée ainsi que de l'emplacement du corps du peintre (du LECTURE®) pris dans le travail de la *terre noire*. Pris entre deux étendues (issue d'une représentation d'un côté et d'une expérience du lieu de l'autre) ce dernier fait face à ce qu'il ne fait pas (le stade le plus profond du noir dans le tableau) et ce qui n'est pas (la première strate, le premier plan de représentation de la ville sur le tableau). Deux opposés au seuil du Jardin, que les agencements repoussent sans cesse. En ceci Paul Klee élabore, par jardinage,

une *cartographie sensible* d'une ville (orientale) construisant une narration qui lui est propre (du lieu à sa représentation et vis versa). Ce rêve est expérimentable par le montage d'une sommation.

La sommation déjà mentionnée se définit comme une «opération par laquelle on fait la somme de plusieurs quantités, notamment des termes d'une série. [...] La sommation est dite spatiale lorsque les réponses provenant de différents neurones viennent stimuler simultanément un même neurone<sup>4</sup>». La sommation qui relève finalement d'un *principe*, c'est-à-dire le système établissant l'opération même et en amont de cette dernière, donne une profondeur à l'œuvre de Paul Klee, et nous apprend à établir des connexions spatiales en réseau participant dans son ensemble à une expérience unique et singulière. La sommation répond ainsi *samplement* à un scénario des espaces. La juxtaposition et la superposition des espaces et des formes chez Paul Klee donne une apparence à cette sommation. Nous jouons, dans AN DOMHAN sur ce même *principe* dans la superposition et la juxtaposition des *Gameobjects* et de leurs *components* afin de créer des scènes et un assemblage de ces dernières dans une *immersion* partagée des utilisateurs. Proche de la notion d'agencement tiré du Jardin de Galilée, la sommation se rattache à la terre. Elle part de ce qui est fait dans ce jardin et fait le lien dans la quantité

des espaces générés. Si l'idée de principe est associée à la question de l'origine, cependant elle reste associée à un principe de sommation, porté par le Jardin de Galilée qui, dans le cadre de la mixité, s'ouvre sur l'épaisseur, la masse programmatique. L'épaisseur de la terre du jardin contient les informations et réactions-mêmes à l'œuvre du jardin et du jardinier. Chaque pas fait, empreinte marquée, action réalisée, et décision appliquée sont contenus dans la terre, et la sommation enregistre chaque donnée *par principe*. La sommation constitue l'épaisseur phénoménologique d'une expérience narrative, parce qu'elle contient chaque image et le sens qui les lie au Jardin. La sommation est un principe *intense* qui joue sur les qualités des étendues structurantes intervenants *en mixité*. Dans l'entre-deux, la sommation condense les espaces et composants qui s'interceptent, se connectent, se rencontrent et se frictionnent (à la croisée de deux semis). Par *extension* la sommation propose alors de cibler des ensembles d'espaces afin de proposer un parcours propre à l'architecture d'une narration en réseau. Chez Paul Klee la sommation organise les relations de profondeur et de surface des formes,

soutenant l'intensité abstraite sur un processus de figuration (représentation d'une ville). Chaque *forme forme*<sup>5</sup> alors un espace de vie fertile, une maison, un quartier, une agglomération, une ville, un monde en soi, voilà en principe le système de sommation.

La bande dessinée est un art de l'espace qui sait reprendre et traduire le principe de sommation en codes graphiques. En effet on parle de *case*, de gouttière et de *planche* généralement pour parler ou *faire de la bande dessinée*<sup>6</sup>. La sommation intervient non pas *par principe* mais par code *en bande dessinée*. Elle intervient *là*<sup>7</sup> plus qu'ailleurs car c'est elle qui produit l'unique intensité d'une séquence. La narration est soudainement alors traduite par des effets graphiques et des compositions graphiques distributives d'une pensée en *case* encartée. La sommation est par principe au-delà de la surface du code graphique. Nous l'avons dit c'est l'épaisseur même de la terre/code qui témoigne. Les textures et agencements narratifs de certains auteurs de romans graphiques tels que Will Eisner ou Sergio Toppi se placent au seuil de ce rapport, et proposent par l'abstraction du noir, notamment

4 «SOMMATION : Définition de SOMMATION», consulté le 10 juin 2021, <https://www.cnrtl.fr/definition/sommation>.

5 Répétition du mot ici afin de souligner l'expression de sommation, la somme des formes en une expérience cartographique d'un scénario des espaces. C'est une sommation expressive de la sommation même dans le texte en quelque sorte.

6 Référence et expression vulgaire quand on dit concevoir un projet de bande dessinée, ou réaliser un projet en bande dessinée. Faire de la bande dessinée, débarrasse cette dernière de la forme qu'elle peut avoir, et la ramène avant toute conception à un objet, un *representamen*, un intouchable.

7 Dans la bande dessinée.



dans un contexte narratif linéaire, des mises en séquences terreuses de la narration, qui se dépolissent par ci, par-là, au moins en réseau, dans la quantité des espaces représentés. Nous jouons sur cette tradition de passage dans la bande dessinée en travaillant cette architecture de terre noire dans laquelle nous poussons les **LECTURE®**, à l'exploration de la *somme* des espaces.

«La fleur est sans doute une image princeps, mais cette image est dynamisée pour celui qui a manié le terreau. Si nous aidons au mystérieux travail des terres noires, nous comprenons mieux la rêverie de la volonté jardinière qui s'attache à l'acte de fleurir, à l'acte d'embaumer, à produire la lumière du lis avec la boue ténébreuse<sup>8</sup>». La somme de nos actions dans un scénario des espaces dans un contexte de mixité, dans la façon de ce qui est *mis en place* avec **AN DOMHAN**, constitue l'épaisseur phénoménologique de

la narration. Ainsi l'*espace premier* [voir page 47], *somme toute*, qui est donné à expérimenter est placé en exergue, en **tension**, comme première porte vers un paysage plus vaste. Le **LECTURE®** fait face dans l'expérience du projet en réalité mixte **AN DOMHAN** à ce *lieu d'élection*, apparaissant à l'issue d'une somme d'espaces jardinés, d'une sommation. C'est le lieu de la naissance de l'expérience, là où le **personnage** de Brian et Lugh prend *forme* ; la forme<sup>9</sup> de premier plan du tableau de Paul Klee. Le lieu d'élection provenant d'une somme d'espaces jardinés dans un contexte de mixité intervient également de manière signifiante et scénarisée dans la conception du livre **Texte Image 5 : Les Fabriques Des Histoires**<sup>10</sup>. Livre conçu à partir d'un scénario des espaces adapté d'**Instagram** (et du compte de l'artiste Carole Brandon), nous avons établi une architecture d'un Jardin de Galilée en travaillant *la terre* même du système spatial d'**Instagram**, des œuvres publiées de Carole

**8** Gaston Bachelard, *La terre et les rêveries de la volonté : essai sur l'imagination de la matière*, 2. éd, Les massicotés 1 (Paris : Corti, 2007) in Franck Soudan, «Le code et le territoire» (Université Grenoble Alpes, 2016), 76

**9** La somme de toutes les formes en superposition, dont la surface est représentée, et apparait en premier plan. Il en va de même pour les formes juxtaposées les unes à côté des autres. L'élection chez Paul Klee a cela d'intéressant. Ce n'est pas une seule forme tirée d'un ensemble. C'est la naissance d'une forme à partir des autres. C'est une élection provenant du réseau intrinsèque au tableau, et la cartographie sensible scénarisée.

**10** Marc Veyrat, *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires* (Chambéry: Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019). En 2018 à la suite du colloque international éponyme nous nous sommes chargés du design éditorial d'un «livre-objet» rassemblant les articles des artistes, enseignants et chercheurs ayant participé à l'évènement. En résulte donc **Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires**, premier livre publié contenant une bande dessinée propre à un article de recherche que nous avons écrit et premier livre publié dans l'ensemble de notre pratique, sur un *procédé* de mixité et de scénario des espaces.

Brandon et d'une expérience propre mettant en orbite, en lien par superposition<sup>11</sup> et simultanément chaque article et notion présente dans le livre. La sommation est mise en image au travers du sommaire mais pas seulement. En effet, la sommation dans ce cas-là résulte d'une contraction scénaristique présentant de manière obscure (sans préparation) le système dans lequel évolue le **LECTURE®**. Le livre en soit n'est pas scénarisé dans le sens d'un enchaînement d'article spécifique et **acté**. Le livre est scénarisé sur un mode de passage d'article en article, c'est un scénario des espaces, *invoqués* (par *élection*) au travers des images, et du texte. La première expérience du livre doit être celle d'une détonation scénaristique (une *intensité*). Sans lire le scénario, le **LECTURE®** doit être en mesure de comprendre le système scénaristique. Tel un Big-Bang-Big-Crunch, la sommation détonne, s'affranchit du modèle d'**Instagram**. Cette dernière est représentée dans les premières pages du livre prise dans l'expérience de

**lecture** puisque la sommation présuppose, *par principe*, deux techniques : Elle évolue dans l'ouvrir<sup>12</sup> du livre ; Elle conçoit une latence<sup>13</sup>.

La sommation est donc une injonction à l'expérience. La sommation obtient par la mise en page, *la place* pour *détonner* au contact de l'expérience menée par le lecteur. Elle est alors en mesure de déterminer un rayon d'actions latentes, comme une onde de choc en devenir, une *étendue intense* que le **LECTURE®** explore en voyageur(s) explosé(s) entre plusieurs places.

Le sommaire, en particulier dans **Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires**, synthétise et fait image du *procédé* à l'œuvre dans le livre. Cependant, en termes d'usage, on imagine *samplement* que le **LECTURE®** ne se lance pas dans la **lecture** de manière linéaire par l'entame, la couverture et le sommaire, puis le corps du texte. Le **LECTURE®** a un champ libre<sup>14</sup> pour s'immerger dans le corps du texte,

**11** Une disposition, contrainte d'impression, propre au livre sous la forme de codex tel que nous la connaissons aujourd'hui. Une superposition de pages, imprimées recto-verso disposées les unes sur les autres et une à côté d'une autre, puis reliées sur un côté, rappelant *par principe*, l'idée de jardin et le tableau de Paul Klee.

**12** Terme à interpréter ici comme, «atelier», «lieu où on se met à l'œuvre». L'ouverture du livre paramètre le lieu d'une expérience de **lecture**, tel l'allumage d'un casque VR paramètre le terrain d'expérimentation. Cette **lecture** est un parcours dans lequel le **LECTURE®** au travers des espaces *en somme*.

**13** L'étendue nécessaire à la fleur Bachelardienne pour pousser [voir citation de Bachelard ci-dessus, note 48].

**14** À jardiner ? À explorer ?



Figure 38 - Maurice Lemaître, Bande d'annonce de : Le Film est déjà commencé, film 35mm couleur et sonore, 1h01, 1951 (détails)

à l'ouverture<sup>15</sup>, dans la matière/manière d'un scénario des espaces *mis en place* avec la mise en page. Ce dernier se confronte au système du scénario représenté. La sommation détonne.

Le LECTURE® sait désormais à quoi s'attendre, la latence, l'onde s'est dispersée. La sommation est une opération de *premier plan* dans l'expérience de *lecture* du livre<sup>16</sup>.

Prenant origine dans un *procédé* de jardinage galiléen, la sommation et l'élection s'adaptent naturellement *par principe* dans un cadre de mixité. *Le Film est déjà commencé* de Maurice Lemaître est une conception spatialisée, dans un lieu propre et actuel, du principe de sommation (qui est en plus augmentée par la projection et le visionnage qui sont réattribués dans de nouveaux lieux). Dans la bande d'annonce de son film-documentaire expérimental, le narrateur décrit le projet de Maurice

Lemaître (jardinier galiléen de ville) par le biais d'une foule de gens s'amassant à l'entrée d'un cinéma pour aller voir un film. Plusieurs événements leur arrivent, tels qu'une fermeture des portes, jet d'eau, et insultes... Maurice Lemaître établit, manipule, le lieu dans lequel se tourne son film au travers même des usages des spectateurs, en l'occurrence des *acteurs* figurants. Il travaille une mise en place concrète d'un scénario spatial complexe jouant sur les lieux de tournage et de projection sur le même plan que le déroulement narratif propre du film.

En effet le film est déjà commencé. *Tout est* (dans) *le titre*. «Ce film doit être projeté dans des conditions particulières : sur un écran aux formes et aux matériaux nouveaux et avec des animations spectaculaires dans le hall<sup>17</sup> du cinéma et dans la salle (perturbations, bousculades forcées, *dialogues* à voix haute, confettis et coups de feu dirigés vers l'écran...). Il ne s'agit pas d'une simple projection, mais d'un

**15** La fonction propre de l'ouvrage du livre, dont l'expression «*par principe*» que nous répétons et que nous rattachons à la sommation, s'intègre parfaitement. En effet, «*par principe*» va pouvoir signifier «au commencement» (faisant elle-même référence au chapitre «Au commencement était noir» dans Michel Pastoureaux, *Noir : Histoire d'une couleur* (Éditions du Seuil, 2014). Le commencement c'est bien où le LECTURE® ouvre le livre, pour la première fois ou pour les fois suivantes. C'est à partir de là que doit s'exposer un scénario des espaces, le rattachant à une forme de mixité dans la *lecture*.

**16** Telle qu'elle, la sommation appartient à un principe propre et indéniable dans les *procédés* de création *en bande dessinée*. Connue entre autres sous le terme de *splash page*, c'est un modèle récurrent en bande dessinée américaine permettant de représenter une multiplicité d'action, ou un événement sur la totalité d'une page. Modèle que l'on retrouve dans les journaux illustrés périodiques avec Richard Felton Outcault, poussé ensuite par Will Eisner en fer de lance d'une esthétisation, théorisation du *Graphic Novel*, roman graphique en français.

**17** Voir «Le Lobby» page 9, note 27

véritable spectacle cinématographique [...] <sup>18</sup> ». Ce point d'interrogation qui, visiblement, ne se prononce pas dans la bande d'annonce du film, fonctionne de manière similaire aux « interrogations » appelées par Carole Brandon en parlant de la peinture (en mixité) de Claude Monet. Ce spectacle, dans un scénario des espaces monté de *toute pièce*, au travers de *la terre* <sup>19</sup> du film, est une interrogation. Cette dernière souligne également une *élection*.

Dans la *somme* des espaces générés par cette scénarisation jardinée, mise en place et aux services de différents éléments, Maurice Lemaitre avec son *film* [ ? ] <sup>20</sup> élève un *locus en réalité mixte* <sup>21</sup>. Il *met en place*, dans son *film* [ ? ], des scènes comme nous le faisons comme nous tentons de le faire avec AN DOMHAN. C'est-à-dire *en* structuration, un agencement d'une certaine semence, d'une qualité spatiale s'immergeant *en étendues*. Cette semence

laisse se développer des spectacles au sens roussélien du terme, tel que le définit Michel Foucault. « Toutes ces scènes sont comme des spectacles, puisqu'elles montrent qu'elles montrent, mais non pas ce qui en elles est montré <sup>22</sup> ». Nous assistons à une triangulation entre l'expérimentation du lettriste français, AN DOMHAN et *Locus Solus* <sup>23</sup> de Raymond Roussel. Cette triangulation nous pousse à nous diriger, à comprendre le fonctionnement purement spatial de ce terme étrange qu'est le *Locus* et les formes qu'il peut prendre au travers d'une interprétation et d'une fabrication de la narration *en* réalité mixte et *en* bande dessinée.

**18** Maurice Lemaitre, *Le Film est déjà commencé ?* 2019, <https://vimeo.com/ondemand/lefilm>.

**19** Entre « toute pièce » et « la terre » nous faisons intervenir le vocabulaire de la théâtralité d'un côté, et Du Jardin de Galilée de l'autre. Nous soulignons la conception expérimentale et en réseaux des espaces utilisés et *mis en place* par Maurice Lemaitre, afin de créer une expérience que l'on peut bel et bien qualifier de mixité, du fait de son statut entre-deux système narratif, ainsi que l'engagement du corps dans un *procédé* agissant dans le réel pour évoquer des espaces autres et en faire usages.

**20** Cet assemblage particulier de signes et de caractère permet de faire intervenir au même endroit, les différentes significations et valeurs données au terme de « film » en citant l'œuvre de Maurice Lemaitre. Cet aspect signifiant racole aussi au caractère participatif du projet de l'artiste lettriste français, en jouant sur les codes graphiques des humanités numériques. En particulier le symbole de traitement et de mise à jour de l'information sur les modèles de wikis, d'encyclopédie collaborative en ligne.

**21** Sur le plan du concept et non sur le plan technologique évidemment.

**22** Michel Foucault, 1986, 68.

**23** Michel Foucault s'appuie sur ce livre dans la citation ci-dessus.

EN RÉALITÉ MIXTE

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait |

2. PASSER LES T@OPIQUES DU LOCUS

TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ

[ - 1 8 8 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 3 | - 3 1 1 4 | 0 2 ]

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**2. PASSER LES T<sup>®</sup>OPIQUES DU LOCUS**

**2 . 1 . Schéma d'un emplacement propre**

Le *Locus* se place dans l'expérience de **lecture** et d'une architecture de la narration *en* bande dessinée et *en* réalité mixte. C'est un terme qui revêt déjà diverses couches de sens rendant son interprétation parfois évidente ou au contraire obscure et abstraite. Etymologiquement le mot latin «*Locus*<sup>1</sup>» est à l'origine de «Lieu», «Place», «Endroit». Il rejoint naturellement la mise en place d'une logique de l'emplacement déjà instaurée<sup>2</sup>. Il possède un double sens qui, bien qu'en dehors de notre champ scientifique fait sens dans la manière dont il est défini. «En biologie [il désigne] une localisation précise sur un chromosome, correspondant à un gène<sup>3</sup>». Il permet une certaine identification d'un *component* aussi biologique soit-il, bien que nous puissions adapter cette fonction propre du *Locus* à la technique. Sa localisation est certainement signifiante mais superficielle. C'est bien l'emplacement et finalement le programme associé à un *component* qui permet au *Locus* de sortir d'une *bio-logie localisée*, et s'étendre (faisant lieu) dans une *intensité* d'expérience

de **lecture**, liant différents corps au travers d'un dispositif<sup>4</sup>.

Locus désigne alors majoritairement un lieu, un endroit, une place, de manière assez neutre, sans que le terme semble doté d'une connotation positive ou négative (in locum inferiorem concidere, César ; ex loco dejici, Cicéron). De manière figurée, il désigne le moment, l'occasion de faire quelque chose, la situation dans laquelle on se trouve (eo loco locati sumus, ut..., Cicéron), ou le lieu de l'argumentation, le sujet dont on traite, le passage d'un écrit, d'un discours (omnes philosophiae loci, Cicéron). [...] Le trait majeur qui ressort de l'utilisation du mot locus entre le IXème et le XIIème siècle (chronologie retenue par le Novum glossarium) est son absence de neutralité. Le locus est un point de repère qui permet de penser le réel tout en instaurant une distinction au sein de l'environnement et parmi les hommes. C'est ce qu'exprime le discours scolastique qui, soucieux de classer les choses et les créatures, reprend les catégories de la Physique d'Aristote pour les adapter au monde chrétien médiéval : le locus est la limite des corps et des substances ; la notion vient de l'observation des corps, mais le locus n'est pas un corps

; il est l'espace qu'un corps occupe et remplit, en largeur, en longueur, en hauteur<sup>5</sup>.

Nous assistons à une *dérive*<sup>6</sup> de la figure latine du «*Locus*», au *Locus* comme **facteur** génique de la mixité. Le «*Locus*» latin<sup>7</sup> laisse apparaître des contours complexés, limés, s'adaptent aux embarras du corps pour les Ecritures Médiévales. Grâce à la bascule Galiléenne, au vertige des perspectives, au travail jardinier, et à la mise en avant d'un corps agissant pour et par l'espace, le *Locus* apparaît (à partir de ses racines latines et de son usage médiéval) bel et bien comme un *point de repère*. C'est le *point de repère* dans la *cartographie sensible* à l'œuvre *en* réalité mixte. C'est à la fois ce qui superpose le point à cette *carte*, qui rend le scénario, reconnaissable et, *en outre*, ce qui identifie l'espace entre les espaces occupés par les *corps-en-présence* dans l'expérience.

*Le Film est déjà commencé, Locus Solus, AN DOMHAN* et même *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires* se pensent et sont *scénarisés* dans un *procédé* de mixité, au travers

l'emplacement de *Locus*. Maurice Lemaître agit dans son film performance sensiblement dans la même veine que le **personnage** Martial Canterel. **Personnage** principal du roman *Locus Solus* de Raymond Roussel. Scientifique, inventeur, philosophe, poète, Martial Canterel possède un domaine dont il se sert comme véritable terrain d'expérimentation et d'immersion. Il y compose 7 «scènes» (comme il y a 7 scènes dans *AN DOMHAN*) qu'il fait visiter à des individus (le narrateur dans le roman fait partie de ses visiteurs). Chaque scène vaut un chapitre du livre, dans lequel le lecteur «**LECTURE@**» est immergé dans une situation complexe où se mélange un récit spécifique et les mécanismes d'une étrange machinerie. Raymond Roussel devient par l'intermédiaire du **personnage** de Canterel, l'architecte d'une narration établissant un lieu faisant distance et lien entre les visiteurs-lecteurs, et le propriétaire du domaine. Les visiteurs et le **personnage** de Canterel se rejoignent, et s'investissent dans chaque chapitre dans un *Locus*, dans l'image donnée des possibles du *Locus Solus*. Les points de repères dans la

<sup>1</sup> Alain Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française : contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine* ..., 5<sup>e</sup> Éditions, vol. Tome 2 Fo-Pr (Le Robert, 2019), 1994.

<sup>2</sup> Voir note 6 Du Jardin de Galilée

<sup>3</sup> Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française*, Tome 2 Fo-Pr : 2020.

<sup>4</sup> En laissant de côté une épistémologie de notre domaine d'étude nous illustrerions la chose de la manière suivante : l'expérience remplace «le chromosome», le dispositif remplace «le gène».

<sup>5</sup> Didier Méhu, «Locus, transitus, peregrinatio. Remarques sur la spatialité des rapports sociaux dans l'Occident médiéval (XIe-XIIIe siècle)», *Actes de la Société des historiens médiévistes de l'enseignement supérieur public* 37, n° 1 (2006): 279-80, <https://doi.org/10.3406/shmes.2006.1926>.

<sup>6</sup> Voir, «16.04.2021 | Les modes opératoires de la dérive - Séminaire @ Recto VRso - Laval Virtual (Fr - online)», Pépinières Européennes de Création, consulté le 17 juin 2021, <http://pepinieres.eu/les-modes-operatoires-de-la-derive-seminaire-recto-vrso-laval-virtual-fr/>.

<sup>7</sup> Nous nommerons toujours le «Locus» latin entre guillemet et en italique afin de le différencier du Locus rattaché au contexte de mixité. Le «Locus» se différencie par sa forme dans le texte afin de créer une différenciation du terme et en même temps, en accentuant sur une ambivalence qui souligne elle-même un bouleversement, un passage, une évolution.

visite du domaine donné par Martial Canterel se forment toujours autour de ses étranges machines, plaçant le maître des lieux exactement là où se trouvent les visiteurs mais également et d'une autre façon face à eux.

Martial Canterel, tel qu'il est conté par le narrateur (démontrant déjà une distance entre les personnages dans un lieu partagé), raconte le fonctionnement de ses œuvres et en lance les mécaniques programmatiques. Il se place en face de ses visiteurs contemplant les réactions ou participant à l'animation de ses scènes. Le *Locus*, s'instaure et se représente ici. Le *Locus* est cette dimension spatiale, issue d'un procédé de mixité instauré par un jardinage [Figure 35], (re)connectant les personnages, spectateur et LECTURE®, par la distance de leur corps ainsi que les espaces occupés par ces derniers. Le *Locus* intervient de manière similaire avec *Le Film est déjà commencé*, qui forme dans une expérimentation performante cinématographique un mécanisme roussélien, et même canterélien.

À mi-chemin entre projection et performance [Maurice Lemaître] propose au spectateur de vivre une expérience hors du commun en détournant la projection de ses conditions de réception classique tout en déstructurant totalement la surface lisse et rectangulaire de l'écran. [...] Pour ce projet, il opère une série de manipulations (présence de tentures

de couleurs et d'objets pendus sur l'écran) et d'interventions inopinées (activation de têtes, mains et chapeaux placés devant le faisceau lumineux du projecteur) dont la finalité est de modifier le cours de la projection. En outre, l'artiste met également en place plusieurs manipulations censées déstabiliser le spectateur ou encore détruire purement et simplement le cinéma<sup>8</sup>.

Maurice Lemaître ouvre les dimensions du cinéma par son éclatement, laissant apparaître les possibles traits de construction d'une expérience d'un nouveau genre à partir du médium cinématographique. C'est en plaçant des spectateurs avec des acteurs, en tournant finalement un film qui ne se voit pas mais qu'ils font. La place du spectateur et de son corps participent à une mise en scène. Peu importe qu'elle soit scénarisée ou improvisée (bien que cette dernière proposition paraisse improbable), puisque le scénario, le passage d'espace en espace par un corps dans le lieu d'une expérience se fait ici en dehors d'une écriture, dans la dimension même de ce lieu-film (le *synciné*) déterminé par les corps-en-présence des spectateurs.

La dimension du *Locus* dans l'expérience d'AN DOMHAN est faite par les deux LECTURE®, immergés dans la mixité du terrain d'expérimentation et de la fiction (spatialisée par une carte [Figure 29 & 30]). Leur expérience

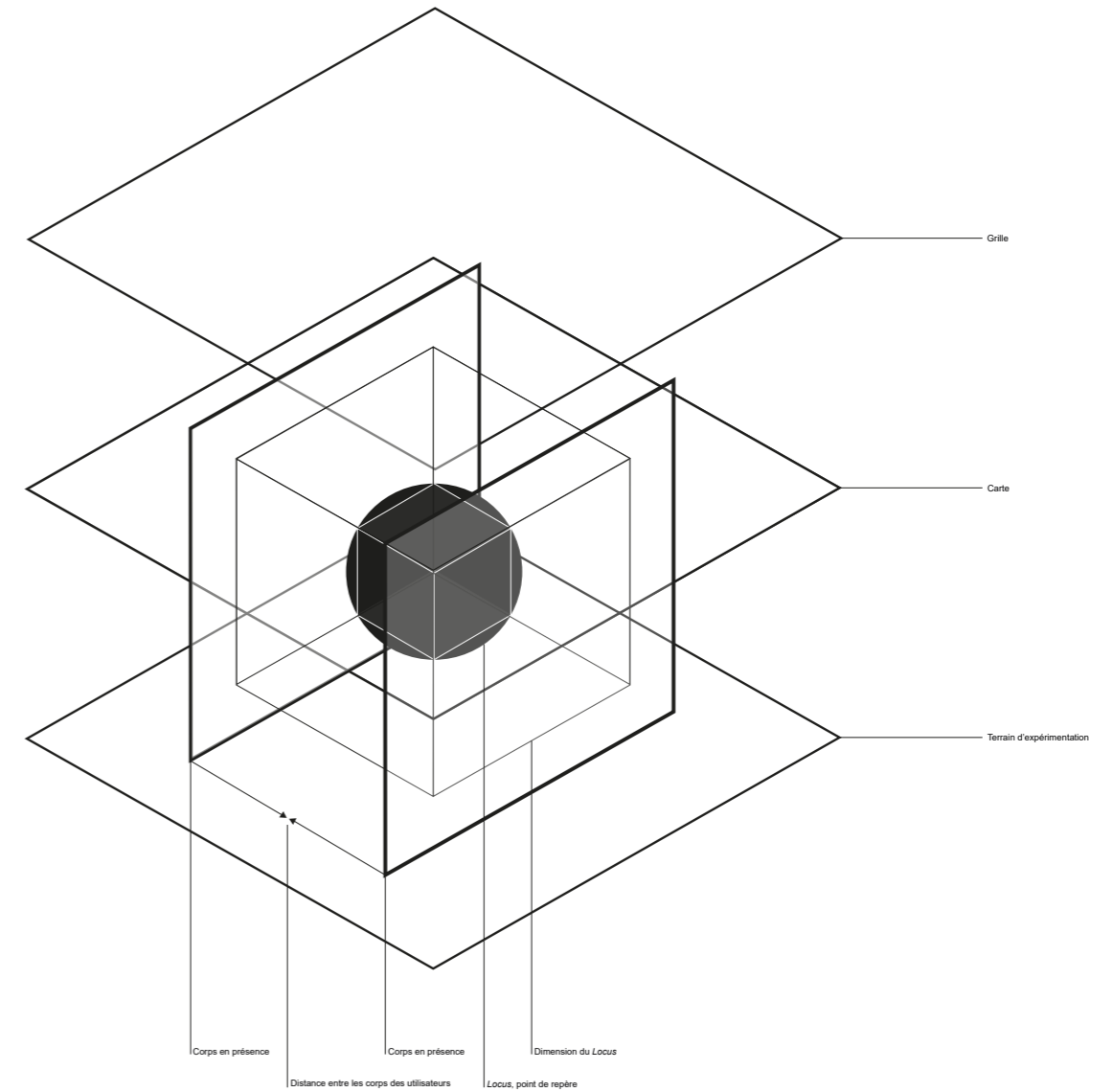


Figure 39 - Schéma du Locus

<sup>8</sup> Aurélie Herbert, «Le film est déjà commencé ? . Mise à l'épreuve de l'image cinématographique des salles obscures aux cimaises des musées», *Ouvrir* 14, n° 2 (27 novembre 2018): 330-39, <https://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-6>.

encartée et marquée par le *Locus* affecte le schéma corporel à l'œuvre. La place du corps dans un scénario des espaces *en bande dessinée* et *en réalité mixte*, voilà ce que/ce qui structure le *Locus*. À la différence d'un *sens*-topique de la bande dessinée, qui correspond à une localisation des images et de l'énoncé proposé par chaque image et espaces entre eux, le *Locus* se place comme lieu singulier habitant et habité par le corps des LECTURE@s. Il est le *composant* essentiel d'une *pratique spatiale* et d'une architecture complexe en construction. L'expérience établie dans le projet AN DOMHAN construit cette architecture (sur laquelle nous reviendrons plus tard) à partir d'une fiction, d'une conception mais aussi, comme nous l'avons vu, à partir du *corps-en-présence*. De plus c'est bien dans le passage de cette architecture, c'est-à-dire la circulation sur une carte et un terrain que le projet et sa narration s'expérimente. Comme nous l'avons vu aussi, nous avons quitté la localisation, alors les modèles spatio-topiques propres à une bande dessinée en dehors d'un contexte hypermédia, et/ou de mixité deviennent pour nous incompatibles. Ces derniers sont donc extrapolés.

[...] la bande dessinée se compose d'images solitaires, avant de connaître tout type de relation, a pour caractéristique de se partager un espace. Et fait remarquable, ils n'en disent rien d'autre que cela.

On verra plus loin que cette « grille » incarne bien en effet la bande dessinée comme « forme mentale », et que le dessinateur peut s'y référer à un stade très précoce de la création, stade auquel sera donné le nom de *quadrillage*. Cette étape du procès d'engendrement peut être brièvement décrite comme une première appropriation de l'espace à investir. [...]

[Les] paramètres spatio-topiques sont toujours observables, même si la vignette est vierge de toute inscription et ne consiste qu'en un cadre vide. [...] Cette dimension spatiale de la vignette se résume et s'incarne dans le cadre. Le cadre est la fois la trace et mesure de l'espace habité par l'image.

[Le] paramètre, qui est le *site* de la vignette, concerne son emplacement dans la page et au-delà, dans l'œuvre entière<sup>9</sup>.

La notion d'emplacement est cependant un synonyme de localisation dans le système spatio-topique.

Les coordonnées spatiales de la vignette à l'intérieur de la *planche* définissent son *site*. Le site d'une vignette détermine sa place dans le protocole de *lecture*. C'est, en effet, de la localisation respective des différentes parcelles du multicadre que le lecteur pourra déduire le cheminement à suivre pour passer de l'une à l'autre. À chaque « pas », la question est au moins virtuellement posée : où dois-je diriger mon regard ensuite<sup>10</sup> ?

<sup>9</sup> Thierry Grænsteen, *Système de la bande dessinée*, 2. ed, Formes sémiotiques (Paris : PUF, 2011), 36.

<sup>10</sup> *Ibid.*, 43.

AN DOMHAN sort de la *planche*. Les *visuels* mettent en place des scènes (des parcelles de domaine à la manière du roman de Raymond Roussel ou des mondes décrits par la légende La Mort tragique des enfants Tuireann). On retrouve des liens dans l'idée de protocole de *lecture*, de passage de vignette en vignette, mais encore une fois, bien que le modèle systémique spatio-topique corresponde à une bande dessinée imprimée, sur support papier, la mixité déconstruit ce modèle et se construit sa propre architecture<sup>11</sup>. Dorénavant, avec la mixité, et AN DOMHAN, les corps des LECTURE@s vivent et construisent l'expérience vis-à-vis des images bien évidemment, mais surtout, ils permettent de concevoir entre eux une nouvelle intervention du lieu, par et au-travers des corps notamment.

La bande dessinée passe par un lieu et un schéma corporel, *en réalité mixte*. Le support et l'approche -topique<sup>12</sup> *en bande dessinée* sont délaissés, (re)construits *en un lieu autre* qu'est le *Locus*. Nous suivons, en ce sens, un *procédé* équivalent à celui que Maurice Lemaître produit par la destruction du -topique cinématographique par excellence, qu'est la salle, un

lieu entre-deux salle de projections/salle d'expositions *en dispositif immersif* (happening). Ce cinéma, en train de se faire et non plus fixe sur la pellicule, s'apparente à la forme mouvante et imprévisible du happening auquel il emprunte par ailleurs la perméabilité entre le dispositif mis en place et les spectateurs devenus des participants à l'œuvre. Ici, les frontières entre le regardeur et l'écran semblent brisées et la séance ne se restreint pas à la projection mais consiste en un véritable évènement qui décroïssonne les disciplines artistiques<sup>13</sup>.

Nous nous décroïssonons du spatio-topique pour nous fondre dans le *Locus*.

Le *Locus* devient, dans l'héritage du Jardin de Galilée<sup>14</sup>, ce lieu propre de la mixité se composant dans la distance entre les LECTURE@s. Il *s'éclate* dans et par la carte dans un lien perpétuellement et simultanément tangeant. C'est-à-dire que, tel que le décrit Raymond Roussel, le *Locus* est bel et un bien un lieu solitaire, mais se composant avec les espaces et un corps multiple. Dans le *procédé* de mixité de Raymond Roussel le corps du LECTURE@ circule de corps *en corps*. C'est-à-dire qu'outre

<sup>11</sup> Comme nous l'avons déjà vu avec la figure du Jardin de Galilée

<sup>12</sup> Le suffixe topique nous démontre qu'il se travestit d'une finalité qu'y n'est pas possible d'exprimer par la mise en réseau hypermédia de la réalité mixte. Le tiret signifie le manque dans un contexte de mixité du modèle architectural narratif apporté par le -topique. Il respecte en effet un principe de localisation que nous tentons de délaissier pour créer dans une logique d'emplacement...

<sup>13</sup> Herbert, 2018.

<sup>14</sup> Le Locus apparaît déjà, presque en symptôme dans le schéma figurant la structure du Jardin de Galilée [Figure 35].



le superficiel corps de récit le **LECTURE®** est pris dans un système machinique le faisant passer de corps en corps, dans une expérience singulière. Dans une dimension *shéhérazadienne*<sup>15</sup>, nous passons de lecteur à narrateur, au **personnage** visiteur, au **personnage** automate, puis de nouveau lecteur avant de passer à la scène suivante. Le **LECTURE®** effectue une *révolution* du corps au travers du *Locus* composant ici même ce que nous décrivons par corps multiple.

Le **LECTURE®** comme le visiteur du domaine de Canterel, ou le spectateur du *Film est déjà commencé*, par son emplacement face à un autre **LECTURE®** détermine la dimension du lieu. En effet, le Jardin de Galilée permet de se placer dans la superposition des lieux investis (ou à investir) dans une expérience et une conception afin de former un lieu autre se présentant aux **LECTURE®**. Le *Locus* se charge de la mise en réseaux des **LECTURE®**, dans ce lieu autre formé par le Jardin, où les corps ne sont plus seulement propres mais sensibles à la *terre* du scénario. C'est-à-dire que le corps sensible – que nous tentons d'entreprendre dans

la vision merleau-pontienne de la phénoménologie du corps – est ce corps, qui, plongé dans le lieu autre évolue *en* dehors de son propre corps, l'étendue dépassant les limites du corps propre caractérisé par une adaptation et une présence dans un environnement. La *terre* du scénario, elle-même remuée, retravaillée par la présence et le jardinage des **LECTURE®**, entreprend dans une articulation du schéma corporel, une augmentation au sensible. Cette *terre* offre un terrain favorable au lien entre la limite de l'étendue du corps propre, l'infini d'un corps sensible. Le corps s'expose dans le sensible, par cet infini, sur le modèle propre de *l'outre-monde*<sup>16</sup>. La *terre* (du scénario) n'en est pas le support, elle en est fondamentalement l'intensité. C'est-à-dire cet élan affectif sur lequel le corps s'étend au sensible, à partir d'un lieu singulier qu'est le *Locus*. C'est le corps transporté, étendue, galvanisé dans l'onde d'*inception* de la princesse Shéhérazade et de Martial Canterel, que nous retrouvons dans *l'innommable* de l'outre-monde de la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann*. Le corps sensible ne s'écrit pas, il s'expérimente. Ce rapport au sensible est mis en tangente

**15** De nombreux passages de *Locus Solus* font écho aux Mille et une Nuits contées par la princesse Shéhérazade, qui pour sauver sa vie racontera à la tombée de la nuit histoires sur histoires à son meurtrier de mari le Roi, qui au lendemain épargnera la vie de la princesse pour connaître la suite et de nouveaux contes. On retrouve alors des schémas emboîtés, étendus dans l'architecture narrative du recueil persan. De son côté Raymond Roussel, se fonde dans cette orientale architecture et en fait les fondations des salles du domaine des Canterel. Le lecteur dans l'une de ses salles assistera à une terrible description du paysage machinique de la scène, puis l'histoire du **personnage** représenté ou ayant inspiré l'étrange inventeur Martial Canterel.

**16** L'Outre-Monde, est un terme emprunté à l'univers de la légende de La Mort tragique des enfants Tuireann, et par extension à la *mytho-logie* celtique irlandaise. Il décrit un espace entre-deux, aux potentiels magiques, qui se traverse à l'aide d'objets magiques, et qui se situe dans divers endroits comme la mer ou le *brouillard* par exemple.

par et dans le *Locus*, soulignant son caractère cartographiable mais aussi son architecture singulière.

Si la pratique du collage permet de créer des associations imprévisibles, si justement pour notre corps «l'animation du corps n'est pas l'assemblage l'une contre l'autre de ses parties», la fusion de ces inscriptions, informations et publications ordinaires sur la toile de tapisserie donne peut-être un nouvel espace du corps (comme sur les réseaux sociaux). Éclatent ainsi les frontières et se redessinent de nouvelles cartographies par les rencontres hasardeuses, les liens imprévisibles, enrichissant ainsi notre corps propre<sup>17</sup>.

Avec ce passage extrait de la thèse de Carole Brandon nous cherchons à déterminer cette *mise en place* d'un espace du corps (qu'elle produit par collage et son expérimentation des réseaux sociaux). Le *Locus*, en fait, se (ra)colle par et avec les corps (sensibles/propres) des **LECTURE®**. Par collage, il va se constituer sa dimension propre dans l'étendue du corps sensible. Le corps sensible que l'on peut décrire en effet comme l'étendue perceptive du corps par-delà et en deçà des limites propres donc tangibles, parcellaires des images perçues.

**17** Brandon, 2016, 369.

**18** «Cf. M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, pp. 108, 109, 188-195, où il définit la «chair» comme corps vécu –animé, percevant et se mouvant, désirant et souffrant, l'être à deux feuillets (dedans dehors), l'étoffe commune du monde (voyant-visible, la main touchant-touchée) : réversibilité, enveloppement réciproque, entrelacs, chiasme». Julius Brown, «Penser le corps, sa puissance et sa destinée chez Spinoza : aux sources de son anthropologie», 2015, 268-69.

**19** La posture du corps se place dans une logique de *spatialité de situation*. Voir, Merleau-Ponty, 2009, 129.

[...] il convient de rappeler que Spinoza ne considère pas l'individu comme une substance ni comme un sujet (ni *ousia* ni *upokeimenon*), mais comme une relation entre un **extérieur** et un **intérieur** qui se constituent dans la relation (il n'existe pas une intériorité absolue du *cogito* face à l'extériorité absolue du réel), une sorte de chiasme déhiscent, quelque peu à la manière de Merleau-Ponty. Cette relation constitue l'essence de l'individu qui se résume à son existence-puissance ; puissance qui n'est pas donnée une fois pour toutes, mais puissance variable, précisément parce que la relation constitutive de l'**intérieur** et de l'**extérieur** est instable, non établie. Les affects ne sont donc pas les propriétés d'une nature humaine donnée, mais les relations constitutives de l'individu humain, et leur *locus* n'est pas l'intériorité, mais l'espace entre les individus<sup>18</sup>.

Ainsi, le *Locus* n'est pas un lieu immobile marqué par la position des corps utilisateurs en situation<sup>19</sup>. Il intervient en étendue *quelconque*, dont ses limites ne correspondent qu'au vécu du corps des **LECTURE®** dans l'expérience. Sa dimension s'étire et se déforme en s'adaptant sur tout et pour tout, entre les **LECTURE®**. Pris dans un entre deux étendues (collées) des

corps en tant que *components* existants (placés) et agissants (*bougés*), le *Locus redessine* dans sa structuration le schéma corporel mis à l'œuvre de cette étendue réseau. Nous avons déjà vu que le corps propre s'articule par une figure de corps sensible dans l'expérience pour créer une connexion au contexte de mixité, au monde virtuel immersif de l'expérience et puis tout *samplement* à l'autre utilisateur. La représentation du *corps-en-présence*, du schéma corporel<sup>20</sup> dans nos divers schémas démontrant la structure même de l'expérience et de sa conception varie sensiblement [Figures 35 & 39]. Le fait est, puisque le *Locus* est un lieu s'adaptant au corps, la représentation de ce dernier dans l'expérience, où la représentation passant dans ce dernier pour décrire l'expérience permet d'ajuster, de dimensionner le schéma corporel du *corps-en-présence* dans l'expérience. C'est pourquoi si nous comparons les deux schémas intrinsèquement liés du Jardin de Galilée et du *Locus* dans l'idée d'emplacement du corps et de dimension de lieu, le corps, contrairement aux lieux et espaces représentés change de taille (de dimension). Nous déterminons cette faculté de corps, adaptable, dans le prisme d'un lieu entre-deux d'ores et déjà établi par le dit-corps.

La réalité mixte, au-delà d'une réalité virtuelle et augmentée séparée, dépareillée

prend de manière systémique dans la dimension du lieu, la dimension du corps même. La place du schéma corporel ne change pas dans le schéma de l'expérience malgré sa taille différente. Aussi, tel que l'écrit Maurice Merleau-Ponty, «[...]si mon corps peut être une «forme» et s'il peut y avoir devant lui des figures privilégiées sur des fonds indifférents, c'est en tant qu'il est polarisé par ses tâches, qu'il *existe vers* elles, qu'il se ramasse sur lui-même pour atteindre son but, et le «schéma corporel» est finalement une manière d'exprimer que mon corps est au monde<sup>21</sup>». Aussi la représentation et la mise en place, en situation du corps et de sa forme dans un schéma de l'expérience sont *là* pour re-conter/narrer, et re/faire le lieu de l'expérience.

Nous rappelons que l'expérience d'*AN DOMHAN* se construit au travers de deux *LECTURE®*, placés dans un même terrain d'expérimentation. Chacun fait expérience du projet par le biais de deux dispositifs différents dont les contraintes sont propres (par exemple : le casque VR aveugle l'utilisateur et l'application AR sur smartphone occupe généralement les deux mains pour ne citer que ça). Les dispositifs soumettent des premières tâches auxquelles répondent les corps des utilisateurs. Il faut se déplacer, *bouger*, pour reconnaître l'environnement dans lequel nous

**20** L'articulation du *corps propre* et du corps sensible.

**21** Merleau-Ponty, 2009, 130.

sommes plongés et comprendre les limites, ou ce qu'il reste à découvrir dans l'expérience. Chaque *pas* fait par l'un des utilisateurs, le rapproche ou l'éloigne de l'autre, et au même endroit, le fait circuler dans le sens ou dans le contre-sens de l'expérience (qui participe quoi qu'il arrive à l'expérience de *lecture*, puisque *AN DOMHAN* est une adaptation scénarisée sur un modèle en réseau des espaces de *l'historia* et des usages). C'est bien *là*, pour *AN DOMHAN*, que se structure, se *met en place*, se *met en scène* le *Locus* et la narration. La forme que prend ce dernier dans le schéma de l'expérience [Figure 39], est un noyau, un prisme, *un centre de gravité*<sup>22</sup> qui s'inscrit dans un cube. Les faces latérales et opposées du cube renvoient quant à elles à des carrés, la représentation de la place et de la forme *au* corps dans le schéma de l'expérience. Le corps *existe vers* et par le prisme du *Locus*, lui-même traduisant le schéma de l'expérience [Figure 39]. Le carré exprimant donc le schéma corporel se constitue *en fait* comme faces du *Locus* : deux cartouches en face à face<sup>23</sup> dans un *étant donné.es* exprimé par le *Locus*. Ce *Locus*, qui, dans *AN DOMHAN* se *forme* donc dans la distance *affective* des deux *LECTURE®*. Cette distance faisant l'épaisseur du *Locus*, et qui

permet à la fois pour chaque *LECTURE®* de rester *focalisé* sur sa *propre* expérience à partir du dispositif assigné (se soumettant alors au scénario des espaces établie, et plaçant l'utilisateur sur une cartographie sensible de l'expérience), et de laisser l'espace à *l'Autre*<sup>24</sup> dans sa propre expérience (que l'utilisateur soit conscient ou non de sa présence derrière le dispositif). Dans cette mouvance du lien entre corps et *Locus*, nous souhaitons avec le projet *AN DOMHAN*, nous rapprocher d'une expérimentation en réalité virtuelle mais en fait qui entre véritablement dans un processus de mixité au travers des usages.

Nous pensons à *Machine To Be Another* développé par le collectif espagnol *ToBeAnotherLab*. Pensé dès 2012 et suivant des recherches interdisciplinaires mêlant art, et science cognitive, le projet est montré à partir de 2014. La volonté des chercheurs, artistes et techniciens associés au projet est de stimuler une forte expérience d'empathie chez les utilisateurs (afin d'intervenir sur l'appropriation de stéréotypes). Leur dispositif mêle de la réalité virtuelle avec un système de captation en temps réel, bricolé, *low tech*. Une caméra disposée au niveau du casque VR filme en direct,

**22** *Component* hérité du Jardin de Galilée

**23** Ce face à face dans l'idée Du *Pli* Deleuzien, comme point d'inflexion en tant que rapport d'entre-deux déjà abordé lors de notre mémoire, en quoi le *Noir* ouvre sur un infini permettant l'exploration spatiale en bande dessinée interactive ?

**24** Cet *Autre*, qui dans le cadre de l'expérience est évidemment l'autre utilisateur, mais qui peut être également l'individu filmant l'expérience afin de conserver et d'analyser les traces dans le *procédé* d'une méthodologie croisée entre *recherche création* et méthode *visuelle*.



en simulant une vue subjective, dont l'image est retransmise en simultanée dans le casque VR de l'autre utilisateur.

Le système procure une véritable sensation tactile au lieu de dispositifs haptiques tels que des moteurs vibrants parfois utilisés en neurosciences, ce qui accroît l'effet d'incarnation. Il permet également des gestes détaillés (comme le mouvement des doigts) que les systèmes traditionnels de suivi par vision par ordinateur ne peuvent pas réaliser facilement. Bien que les interprètes aient tendance à copier les mouvements des utilisateurs avec un certain retard, le suivi de tête contrôle la caméra en temps réel. Nous avons observé que les utilisateurs ont tendance à accepter la latence des mouvements et à se déplacer lentement afin d'obtenir un meilleur contrôle des mouvements. Il est intéressant de noter que les études relatives à l'incarnation ont démontré que si le suivi de la tête en temps réel est assuré dans un



environnement virtuel, il n'est peut-être pas nécessaire de recourir à des stimuli physiques simultanés, car cela implique des actes moteurs et des changements perceptifs correspondants comparables à la réalité physique, comme c'est le cas avec le suivi de la tête et l'affichage monté sur la tête. Ceci est également lié à une observation selon laquelle la forte illusion d'être dans le lieu décrit par la réalité virtuelle se produit lorsque les contingences sensorimotrices de la perception sont similaires à celles de la réalité physique, c'est-à-dire lorsqu'un participant peut utiliser son corps pour la perception de la même manière que normalement. [...]

L'approche hybride consistant à fusionner la performance et la technologie s'est également révélée très flexible et pourrait être utilisée dans une grande variété d'applications corporelles pour les arts du spectacle, la psychothérapie systémique, la neurorehabilitation et la recherche sur l'empathie<sup>25</sup>.

<sup>25</sup> Philippe Bertrand et al., «The Machine to be Another -Embodied Telepresence using human performers» (Conference: TEI 2014 - Eighth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied InteractionsTangible, Embedded and Embodied Interactions, Munich, 2014).

Le *Locus* dans l'expérience Machine To Be Another est extraordinairement intense. La proxémie des utilisateurs dans un terrain d'expérimentation partagé — avec par ailleurs l'intervention d'un corps supplémentaire, en interface — densifie sensiblement la structure du *Locus* et les liens affectifs<sup>26</sup> s'étendant de corps à corps. Les corps dans l'expérience poussent la distance jusqu'au noyau intensif du *Locus*, cet endroit de connexion absolue (dans le cadre de leur scénario [Figures 40 & 41]), cette sphère *écumée* [Figure 39], de

la relation *propre* et *sensible* des utilisateurs. Dans cette *tension*<sup>27</sup> entre corps et fondation propre d'un lieu de l'expérience de deux ou plusieurs LECTURE@s, le collectif barcelonais met en actions les corps dans un *entre deux étendues*. En effet «Pour Spinoza, l'esprit et le corps, c'est un seul et même individu que l'on conçoit tantôt sous l'attribut de la pensée, tantôt sous celui de l'étendue. Ils ne constituent pas deux substances distinctes, mais sont une seule et même chose qui s'explique de deux manières, soit par rapport à l'étendue, soit par

<sup>26</sup> Jeu de mot permettant d'intégrer et de souligner dans un même endroit une relation spatiale de l'affect, que nous étudierons avec Baruch Spinoza et Gilles Deleuze. Nous reconnectons ce terme philosophique par l'expression «*if*», propre au vocabulaire algorithme qui permet de mettre en place une action, si une première situation est reconnue par le programme durant l'expérience. Un jeu de mot, dans une méthodologie de recherche création permettant de racoler deux univers (philosophique et informatique), et sans faire affront aux définitions et préceptes philosophique, donnant un sens ciblé dans notre pratique et scénarisation de l'expérience affective établie dans le *Locus*, dans le corps à corps de l'expérience AN DOMHAN.

<sup>27</sup> A prononcer de manière anecdotique comme ceci : «Dancette *tension*». Même immobile, due à la contrainte du dispositif technique, dont nous avons déjà parlé plus haut, les utilisateurs dans la Machine To Be Another constituent dans leur *face à face*, ou plutôt devrions dire, dans leur *volte-face*, une danse, un usage du corps dans et pour l'espace de l'expérience. Un échange entre-deux corps dans un territoire qui par le biais d'un scénario et d'un dispositif, mène vers des relations miroitantes (*Je* imite l'autre pour me fondre dans l'expérience, tel le danseur (novice ?) répétant des gammes de *pas* afin d'emboîter d'enchaîner les gestes d'un partenaire sans lui marcher sur le pied). On souligne aussi dans l'expérience Machine To Be Another une relation timide qui peut s'installer. C'est *là* ou un corps, l'une des faces du *Locus*, peu importe son orientation dans le schéma corporel et le schéma de l'expérience reste plus rigide *face* une autre. On souligne des stratégies de domination simultanées, c'est-à-dire *là* où les deux corps tentent, en jouant sur l'intervalle établi par la latence des retours d'images (le faux semblant exposé d'un temps réel) de prendre chacun à leur tour, et chacun par rapport à l'autre, les devants. Une danse classique, où chaque partenaire veut à chaque *pas*, mener la danse. Dans ce rapport *là* l'un des utilisateurs peut très bien se laisser porter, ou réussir à prendre la main. La danse entre dans une forme aussi de dérive, si l'une des faces, se place en *posture* de surveillance. Ce transfert, sans vouloir piocher dans le champ lexical des sciences cognitives qui s'éloignent de nos champs d'étude, place l'une des faces du *Locus* de manière propice pour une surveillance de l'autre, un voyeurisme de premier plan. Enfin, *dancette tension*, propose un champ de perception érotique, la vision d'un autre corps dans le monde, pour reprendre les idées de Maurice Merleau-Ponty. Or c'est dans cette vision, d'un monde d'expérience, que les membres du collectif ToBeAnotherLab, glissent vers l'empathie, un savoir : *qu'être Autre ?*

rapport à la pensée<sup>28</sup>». AN DOMHAN rejoint ce processus de mise en action du collectif d'artistes et scientifiques espagnols dans la vague spinoziste, deleuzienne et merleau-pontienne. C'est-à-dire que nous tentons dans l'*entre deux étendues* de deux corps cette fois-ci de constituer la brique génétique, identifiable de l'expérience de réalité mixte, et par delà même de narration. Le *Locus* construit cela. Cependant à la différence de la Machine To Be Another, les LECTURE®, en action dans AN DOMHAN ne repoussent pas les distances. Leur perception les trompe. Chacun est plongé dans son propre monde [Figure 3]. Si nous nous arrêtons là, le *Locus* perd son sens. Mais le dispositif conçu pour l'expérience AN DOMHAN de la même manière que pour la Machine To Be Another, place les actions dans un lieu commun. Le code du projet est par ailleurs contraint par son système propre<sup>29</sup>. Chaque script, c'est-à-dire un petit programme servant une ou un ensemble de fonction, d'action, et d'animation réalisé ou à calculer dans le fonctionnement du dispositif, doit être

compatible pour chaque utilisateur. Nait alors *ici* une première relation entre le programme et le *Locus*, nous y reviendrons. Notre scénario des espaces, ainsi que l'environnement<sup>30</sup> et les images projetées dans notre cadre de mixité *entre deux étendues* et la mise en place du *Locus*, remplacent en quelque sorte une équivalence des corps interfaces des acteurs, assistants, régisseurs dans la Machine To Be Another. Ce nouveau système de lieu, composé par les corps en action dans une expérience immersive en réalité mixte, par le biais de dispositifs techniques propres redessine ce que peut<sup>31</sup> (faire) la bande dessinée. Dans AN DOMHAN, la bande dessinée s'expose à partir d'un code narratif qui permet à tout un chacun de se retrouver au travers d'une disposition identifiable ; une sommation d'images est spatialisée. Ces dernières sont disposées les unes par rapport aux autres selon leur conception et la mise en scène de leur support, lors du dessin, lors de l'acte de dessin [Figure 15]. C'est autour et par elles que des actions se réalisent et que les distances entre les LECTURE®,

tendent à se pousser<sup>32</sup>. Les actions en image et les actions réalisées en vers<sup>33</sup> les images établissent dans AN DOMHAN l'emplacement de la sphère<sup>34</sup> du *Locus*.

«Autrui est pour nous un puissant facteur de distraction, non seulement parce qu'il nous dérange sans cesse et nous arrache à notre pensée intellectuelle, mais aussi parce que la seule possibilité de sa survenue jette une vague lueur sur un univers d'objets situés en marge de notre attention, mais capable à tout instant d'en devenir le centre.» La partie de l'objet que je ne vois pas, je la pose en même temps comme visible pour autrui ; si bien que, lorsque j'aurais fait le tour pour atteindre à cette partie cachée, j'aurais rejoint autrui derrière l'objet pour en faire une totalisation prévisible. Et les objets derrière mon dos, je les sens qui bouclent et forment

un monde, précisément parce que visibles et vus par autrui. Et cette profondeur pour moi, d'après laquelle les objets empiètent ou mordent les uns sur les autres, et se cachent les uns derrière les autres, je la vis aussi comme étant une largeur possible pour autrui, largeur où ils s'alignent et se pacifient (du point de vue d'une profondeur). Bref, autrui assure les marges et transitions dans le monde<sup>35</sup>.

Manipulation et scénarisation sont le propre de la mixité. La sphère du *Locus* est ce composant en mesure de cacher ou d'exposer l'Autre dans l'expérience. Aussi nous voyons avec AN DOMHAN, comme dans la Machine To Be Another par ailleurs le fait qu'un LECTURE® est parfois en mesure d'aller contre le scénario en tentant des actions non-scriptées qui vont le guider vers la fin (prématurée par rapport au

<sup>28</sup> Chantal Jaquet, « Corps et passions », in *Les expressions de la puissance d'agir chez Spinoza*, Philosophie (Paris : Éditions de la Sorbonne, 2014), 228-43, <http://books.openedition.org/psorbonne/152>.

<sup>29</sup> Le propre-Ment/Dit

<sup>30</sup> « Au lieu de présenter une séquence narrative prédéterminée, ce type de jeu offre au joueur un certain nombre d'activités et de missions qui se rattachent à certains lieux dans le monde du jeu, et que le joueur peut accomplir dans un ordre plus ou moins libre. Henry Jenkins appelle cette structure "environmental storytelling" (un environnement qui raconte des histoires) [...] ». Voir, Marie-Laure Ryan, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, n°27 (18 décembre 2014), <https://doi.org/10.4000/narratologie.6997>.

<sup>31</sup> Nous reprenons ici un adage spinoziste : Ce que peut le corps. Qui peut aussi bien s'exprimer comme interrogation ou affirmation.

<sup>32</sup> Nous disons que les distances se poussent dans AN DOMHAN comme dans la Machine To Be Another, puisque nous reposons *ici* toujours sur le schéma de l'expérience [Figure 39] dans lequel nous situons la distance entre les deux corps. Puisque, nous le répétons nous sommes dans un procédé de mixité, donc entre deux étendues, en référence à la posture de Spinoza, chaque corps établit sa distance vis-à-vis de l'autre. Il y a deux corps donc, dans deux cas, une étendue face à une autre. Là où nous disons que les distances se poussent cela signifie, à partir du schéma [Figure 39], que les corps en réalité se rapprochent. Nous pouvons illustrer ça par le rapprochement de deux aimants face positive ou négative peu importe dans le cadre de cette comparaison. Là où les deux aimants ayant les mêmes faces, les mêmes polarités (donc positive ou négative) se rapprochent, en réalité se poussent. C'est la même chose qui est représentée par l'emplacement des corps, et l'édification du *Locus*, par deux flèches qui se font face en bas légèrement à gauche du schéma de l'expérience [Figure 39].

<sup>33</sup> Envers, en direction, vers, et « idée en » une direction rassemblée dans une courte expression. Les actions sont placées mais se déterminent aussi par la posture du corps et ses gestes, donc dans ses intentions et directions prises.

<sup>34</sup> Nous renvoyons au schéma de l'expérience [Figure 39]. Cette sphère est représentée, en noir, au centre du schéma. Un épi-centre intensif du *Locus* étant en mesure d'agir en fonction et par rapport au corps, aux faces-mêmes du *Locus*. Cette sphère est intrinsèquement et singulière liée à l'architecture du *Locus*, contenant et répétant le cube, lieu de la connexion des faces. Cette sphère ainsi se situe au centre des distances entre les faces, et prend en charge et retraduit dans le lieu les actions, gestes et mouvement réalisés (en étendues).

<sup>35</sup> Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Collection critique (Paris : Éditions de Minuit, 2009), 354-55.

scénario) de l'expérience. Si pour Gilles Deleuze en extroplant les aventures de Vendredi et Robinson [Note 30], voit *en* autrui (que nous chercherons à baliser comme *l'autre au monde* et ses potentialités dans l'expérience) une *dis-traction*, c'est bien que spatialement, l'une des faces du Locus a délibérément ou non évité le prisme de l'expérience. Cette sphère, ce *com-ponent* menant à la rupture dans la situation, dans le lien à l'autre.

Le *Locus* établit, installe un nouveau territoire à la bande dessinée qui désormais en réalité mixte, se lit, se vit à plusieurs. Se concentrer sur l'Autre plus que dans le lieu où nous nous trouvons c'est écraser le *Locus* et lieu même de l'expérience (et avec elle un nouveau système narratif *en* bande dessinée). Il faut pour comprendre le lien du *Locus* avec la réalité mixte et la bande dessinée, faire lieu. Il faut laisser la place à ce nouveau centre afin de rendre davantage paisible la rudesse, la description expérimentale de Gilles Deleuze dans laquelle nous nous reconnaissons.

Dans *AN DOMHAN* la présence d'autrui est nécessaire pour fonder le Locus, pour trouver les images en sommation (expression séquentielle *en* bande dessinée spatialisée) et pour faire le lien entre la sommation des images et

l'environnement<sup>36</sup> dans lequel le *LECTURE®* est immergé. Entre la sphère et ma *face* l'emplacement de mon corps dans l'expérience se constitue dans ce que Gilles Deleuze nomme une *profondeur*. Il en va de même pour l'Autre dans le schéma de l'expérience. Je le perçois en marge de ma profondeur, en dehors de mon *environnement* dans le touché de ma distance. Mes actions sur ou via les images en séquences spatialisées (que nous pourrions comparer aux *objets* deleuziens) dans mon *environnement*, impactent aussi son *environne-ment* et *vice versa*. Dans cette *tension* assignée par la sphère du *Locus* sur la réalité même et propre des *LECTURE®*, nous ne laissons pas une forme entropique des usages se lasser, se miroiter tout *sagement* : nous sommes bel et bien en mesure par l'architecture même de la sommation des images établies en jardinage, et par l'emplacement des *corps-en-présence* dans l'expérience, de situer cette sphère, et d'en programmer l'emplacement *affect-if*.

La bande dessinée fait maintenant davantage le passage entre corps qu'entre images. Le scénario dans le *Locus* doit alors se focaliser sur l'adage spinoziste : que peut le corps ?<sup>37</sup>

**36** Voir Note 25 de cette sous-partie.

**37** À écouter, les *lecture* de Baruch Spinoza dans « Judo, karaté, aikido : comment suivre la Voie ? - Ép. 2/4 - Philosophie des arts martiaux », France Culture, consulté le 17 juin 2021, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-emission-du-mardi-01-juin-2021>.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**2. PASSER LES T<sup>®</sup>OPIQUES DU LOCUS**

2 . 2 . Que peut le corps ?

Pour répondre à cela on crée un emplacement *affect-if* où les actions se listent, se gèrent, et finalement se scénarisent mais aussi se répercutent par *extension*, dans la logique de lieu, et par répétitions sur l'expérience de l'autre.

Les affects (*affectus*), par définition, sont des réalités psychophysiques qui expriment des modifications ou des affections de la puissance d'agir du corps et de l'esprit. L'*affectus* pour Spinoza désigne en effet «les affections (*affectiones*) du corps qui augmentent ou diminuent, aident (*augetur*) ou contrarient (*coercitur*) la puissance d'agir de ce corps, et en même temps (*et simul*) les idées de ces affections». L'affect, qu'il soit une action ou passion, recouvre à la fois une réalité physique (certaines affections corporelles) et une réalité mentale (les idées de ces affections), et il implique une corrélation entre ce qui se passe dans l'esprit et dans le corps. [...] L'action désigne un affect dont nous sommes la cause adéquate, autrement dit, selon les définitions I et II de l'*Éthique*, une cause dont les effets s'expliquent clairement et distinctement par notre nature et expriment sa puissance propre<sup>1</sup>.

Le scénario des espaces et le profil architectural du *Locus* comme espaces fondés et programmés en *entre deux schémas corporels*

passent à l'action. En effet, si jusqu'à présent nous avons situé et tenté de donner un contour à ce nouveau lieu directement lié à la mixité, nous devons chercher comment et par quoi il se constitue. Pour cela, partons des corps propres étendus sensiblement dans le schéma corporel du **LECTURE®**. Ainsi, le système du *Locus* de l'*extérieur* (la vue du schéma d'expérience [Figure 39]) nous plonge vers le contenu des *profondeurs* des **LECTURE®**, dans les étendues et entre les distances. Nous remarquons que par le biais des environnements propres aux **LECTURE®**, ces derniers ne s'affectent jamais mutuellement, corporellement dans **AN DOMHAN** comme on pourrait le voir dans la *Machine To Be Another*<sup>2</sup>. Cependant les affects sont davantage liés aux images établies dans notre *procédé* de sommation narrative. Ces images augmentent l'*historia* à laquelle le **LECTURE®** fait face et où les affects des deux **LECTURE®** s'impactent<sup>3</sup>. Si l'étendue du corps est la cause adéquate de l'action, c'est l'impact *affectif* dans le *Locus* qui encode l'action dans un *paysage de mixité* (c'est là le lieu du jardinage). Cela donne un sens à l'emplacement et à l'expérience de *lecture* même de l'utilisateur. L'affect, tout comme (par *extension* dans la

logique de lieu) le *Locus*, agit en *volte-face*<sup>4</sup>, Gilles Deleuze parle de deux états.

Quelles que soient leurs implications mutuelles, nous distinguons donc deux états des qualités-puissances, c'est-à-dire des affects : en tant qu'ils sont actualisés dans un état de choses individué et dans les *connexions réelles* correspondantes (avec tel espace-temps, *hic et nunc*, tels caractères, tels rôles, tels objets) ; en tant qu'ils sont exprimés pour eux-mêmes, en dehors des coordonnées spatio-temporelles, avec leurs singularités propres idéales et leurs *conjonctions virtuelles*<sup>5</sup>.

Nous assistons bien *là* dans le *Locus* de l'expérience d'**AN DOMHAN** à la *lecture* des affects que fait Gilles Deleuze. Ils sont placés et intensifiés par des *corps-en-présence* dans une expérience *en bande dessinée* et *en réalité mixte*, dans laquelle chaque affect s'étend dans sa singularité propre en réaction des actions *actuelles*. Dans cette manifestation du premier état d'affect deleuzien nous reconnaissons l'intervention de schémas corporels dans un terrain d'expérimentations. Ils effectuent des opérations situées dans leur propre emplacement dialoguant avec notre scénario. Ces *états de choses individué*s et *les connexions réelles* correspondent aux usages même du dispositif appareillant les **LECTURE®**. La connexion

réelle dans notre situation fait référence à l'emplacement *actuel* et à la caractérisation de ces actions dans le dit emplacement. C'est *là* que le *caractère affect-if*, dans un premier état, est rendu visible et auquel nous devons être attentifs *en méthode visuelle* et *recherche création*. La réaction vis-à-vis de l'environnement *perçu face* au dispositif technique est une des apparitions lisibles et symptomatiques du caractère *affect-if* d'**AN DOMHAN**. Ce premier état trace les premiers contours phénoménologiques du *Locus*. Le deuxième état intervenant dans l'expérience **AN DOMHAN**, échappe facilement à l'observation, mais est davantage programmable (jardinable) et densifie ainsi le premier état, tout en s'y dérochant donc. La *conjonction virtuelle* semble bel et bien correspondre à l'*impact affect-if* décrit plus haut. Cette conjonction agit *ailleurs*, à la manière d'un *outré-monde*. C'est le *gros plan* de l'expérience où l'emplacement de l'*impact affect-if* remplace le visage de l'approche cinématographique de Gilles Deleuze dont les analyses précèdent de plusieurs décennies les développements techniques, technologiques et expérimentaux de la réalité mixte. Cependant ses propos rentrant dans un rapport *procédural* dans le développement d'un usage et de système (par extrapolation) de mixité restent pour nous signifiants. Pour Deleuze dans la

<sup>1</sup> Jaquet, 2014.

<sup>2</sup> Bien que le *procédé* de lieu soit sensiblement similaire, la finalité du projet du collectif espagnol n'était pas recherchée dans le cadre de notre adaptation d'une légende celtique irlandaise. La réalité mixte relevant d'un *procédé* hypermédia n'a pas de sens ou de légitimité dans UNE finalité, mais bel et bien au travers le sens des usages d'une expérience, et l'implication de plusieurs espaces et lieu pour l'expérience.

<sup>3</sup> Dans l'idée d'impact nous retrouvons l'image du Schéma de concorde/discorde de Yeats [Figure 4].

<sup>4</sup> Marc Veyrat, «La société i matériel : de l'information comme matériau artistique» (Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2006), 112. Le *Locus* agit ici comme une extension du MOI *en accordéon*, au travers de l'impact de la réalité augmentée sur la réalité virtuelle.

<sup>5</sup> Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Collection «Critique» 1 (Paris : Editions de Minuit, 1983), 146.



dimension du deuxième état, le gros plan du visage est l'expression de l'affect pur. « C'est le visage, ou l'équivalent qui recueille et exprime l'affect comme une entité complexe, et assure les conjonctions virtuelles entre points singuliers de cette entité (le brillant, le tranchant, la terreur, l'attendri...) <sup>6</sup> ». En réalité mixte nous proposons au travers du *Locus*, un *autre* lieu, où l'expérience ne nécessite plus seulement un corps-visage face à l'image (participant par ailleurs à une déconstruction du schéma corporel) mais bien un *entre deux étendues* de schémas corporels, l'équivalent du visage dans le schéma de l'expérience se plaçant dans la conjonction des deux étendues, où *l'affect pur* devient la dimension du même deuxième état de chose *affect-if* recueilli et exprimé.

L'expérience *AN DOMHAN* fait visage, et même, donne ce visage à *La Terre*. La Terre à partir de laquelle s'épaissit, se constitue le Jardin de Galilée, *La Terre*, véritable *actant* dans la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann* et *La Terre* comme expérience à laquelle se confronte les utilisateurs. Le visage de/dans *La Terre*, exprimé par l'emplacement et l'être-même du *Locus*, se fait face. C'est-à-dire que par la mixité de schémas corporels dans l'expérience et le scénario de cette dernière se tend la peau du visage de La Terre, où ses traits, réactions et expressions <sup>7</sup> se *dessinent* par les actions en situation (dans un *terrain* d'expérimentation) de deux utilisateurs face à face. Notre *Locus* entraîne et s'entraîne ainsi dans un rapport *affect-if* sur des *LECTURE@*, *acharnés*. Le *Locus* les lance dans une attaque, une persévérance

<sup>6</sup> *Ibid.*, 146.

<sup>7</sup> « Au lieu de méditer, on trace une nouvelle figure : tout aussitôt les analogies demeurent tandis que les différences se marquent, et on est sur la voie de comprendre à une très grande exactitude près par quelles inflexions du trait, la première *tête* se trouvait avoir une expression de bêtise tandis que la seconde se trouve avoir une expression de dureté ». Voir Töpffer, Rodolphe (1799-1846) « Essai de physiognomonie / par R. T. [Rodolphe Töpffer] ». Image. Gallica, 1845. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529034f>.



soudaine<sup>8</sup>, *sous-terrain*, cathartique<sup>9</sup> propre à la nature des **personnages** initiaux et les reconecte dans une stratégie/tragédie<sup>10</sup> narrative roussélienne, et affective. Rappelons que les **personnages** de Brian et Lugh, *incarnés* par les **LECTURE@**, se représentent autour d'une relation houleuse, entre un dieu héros prêt à tous les stratagèmes pour se venger et un héros guerrier déterminé à rester en vie afin de sauver sa fratrie. Ils s'acharnent dans leur stratégie respective.

Cet *acharnement* que l'on retrouve dans l'adaptation en réalité mixte de la légende devient également une *charnière* du *Locus Solus* de Raymond Roussel. Symbolisé par la balade<sup>11</sup> de Danton, compté par le narrateur d'après l'héritage et les *histoires* de Martial Canterel, cette relation (à) l'acharné du *Locus (Solus)*, souligne l'absence du visage pour se fondre dans un autre (en l'occurrence, dans le cas de Danton,

dans le visage absent d'une machine à stimulation nerveuse). Danton décrit de manière biographique par rapport à la figure historique de la révolution, est un proche d'un aïeul de Martial Canterel. Danton est condamné à la guillotine mais s'arrangera pour s'accorder une faveur afin de jouer, se moquer de ses bourreaux. Au prix de tirades et de stratagèmes, de manière posthume Danton (se sauve *la face*) fait *volte-face*, de sorte que sa **tête** soit récoltée par son ami, l'aïeul de Martial Canterel, et que sa **tête** soit ainsi entretenue. Au fur et à mesure des années le faciès de la **tête** se déperit, se dégrade, et disparaît. Ne restant que nerfs, muscles et os, maintenus (dans un étrange schéma corporel) par les expérimentations alambiquées de Martial Canterel, le créateur philanthrope arrivera (en développant les bases de sa prise *Résurectine*) à faire revivre le visage de Danton au travers d'une machine électrifiant des emplacements

**8** Les utilisateurs sont, dans la version 2020-2021 d'**AN DOMHAN** directement plongés dans leur expérience respective puis participative. Aucune transition, aucun balayage n'est donné à expérimenter pour justifier ou contextualiser l'expérience et l'atmosphère dans laquelle baignent les utilisateurs. La rentrée dans l'expérience en VR comme en AR est soudaine, tout à fait surprenante dans le sens violent du terme.

**9** Prendre corps. Incarner, dans le rapport au corps, l'histoire des *corps-en-présence*, dans un besoin de se comprendre soi-même à l'Autre. Luz, à propos de sa bande dessinée *Catharsis*, éditée après son traumatisme de l'attentat à Charlie Hebdo, dit qu'« Il faut pouvoir regarder le puzzle qui est par terre, pour retrouver un peu ses propres débris au milieu des débris ». Luz, *Catharsis* (Paris : Futuropolis, 2015).

**10** Pour faire suite à la Note 46 : «La tragédie [...] est une imitation faite par des **personnages** en action et non au moyen d'un récit, et qui, suscitant pitié et crainte, opère la purgation propre à pareilles émotions».

**11** La balade comme genre de récit : celui du parcours d'un **personnage** vu et métamorphosé par sa relation aux lieux d'actions. Nous reprenons ce mot à la fois pour signifier le parcours d'un **personnage**, le parcours des **personnages** avant de se présenter face à Danton, et nous reprenons ce mot afin de signifier une histoire en bande dessinée d'Alan Moore et Dave Gibbons, *La balade d'Halo Jones*.

précis du visage et de la **tête**. Des mots, des expressions (d'*outré-tombe* ?) sont alors «prononcés» sans son, d'*un* Danton dorénavant dépourvu de cordes vocales. Des mots qui sonnent autant que ceux présents dans **AN DOMHAN**. On *s'acharne* dans le *Locus*, et l'expérience en reste silencieuse. Le **dialogue** s'instaure seulement ou régulièrement avec les personnes spectatrices, en dehors de l'expérimentation (à la manière du corps de Danton et le groupe de visiteur chez Martial Canterel). Nous concevons dans cette mesure, non pas une expérimentation narrative dans l'être et le lieu des mots (la légende telle qu'elle est), mais dans leurs *tropiques* dont le rapport *affect-if* à cet étrange visage constitué (de *La Terre*) en est le principal *actant*<sup>12</sup>.

Nous parlons ici de tropique dans le sens d'une mise en situation d'une «figure par laquelle un mot prend une signification autre que son sens propre<sup>13</sup>». Au-delà du rapport au mot que la légende met d'ores et déjà en place, le *Locus* quant à lui, dans son rapport *affect-if* de deux **LECTURE@**, propose un visage changeant. Avec l'expérience **AN DOMHAN**, le tropique passe du mot au lieu (autre), au rapport du *corps-en-présence* au lieu. Ce T@OPIQUE<sup>14</sup> constitue l'emplacement, le phénomène de

l'ensemble des visages pris par le *Locus* dans les expériences. Chaque utilisateur approche le dispositif **AN DOMHAN** d'une manière propre et ceci constitue un trope *premier* sur lequel commence à se **dessiner** le visage. En bande dessinée, en illustration et en peinture, c'est une logique que l'on connaît avec Saul Steinberg, David B. et Jean Dubuffet.

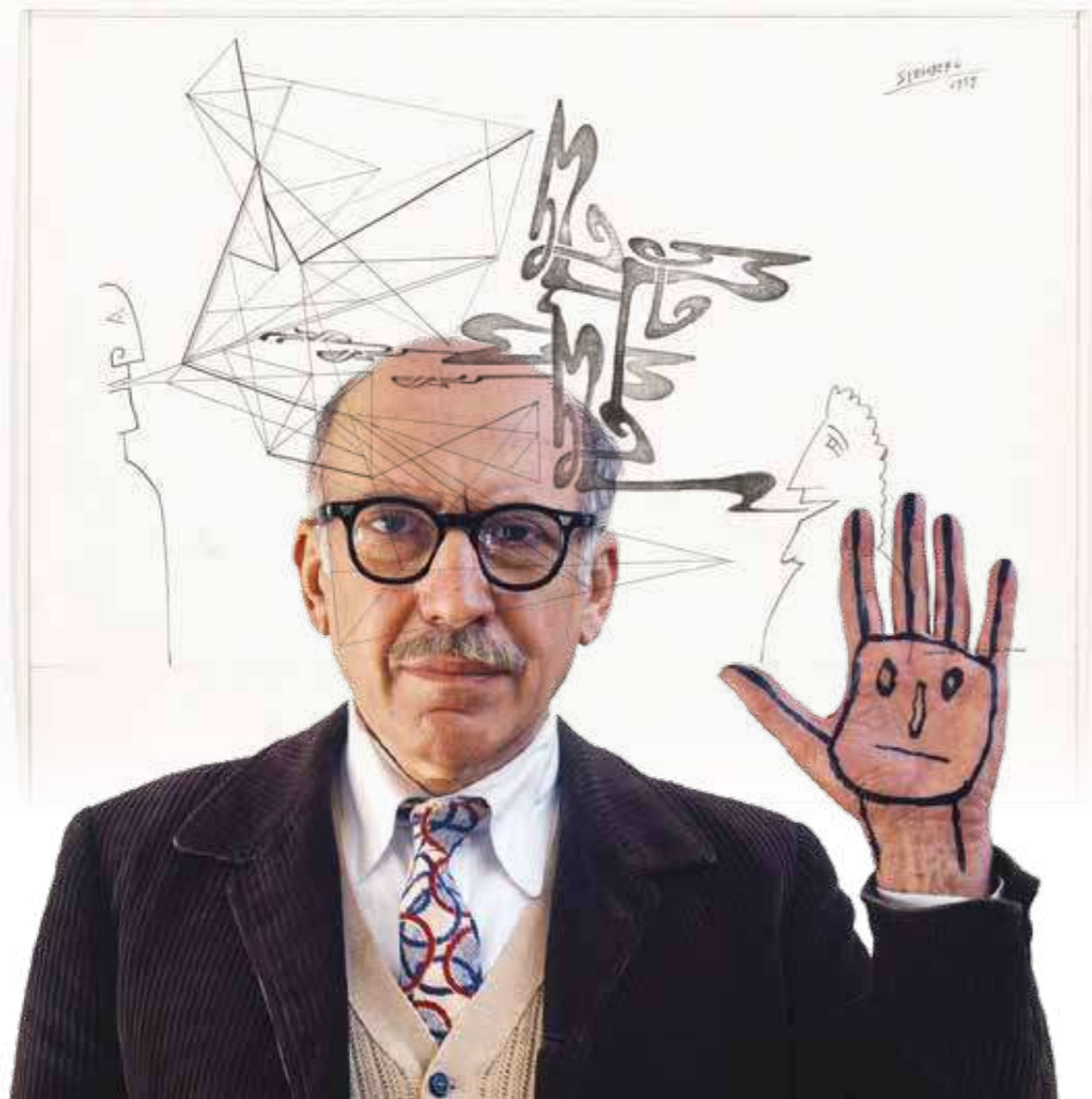
Saul Steinberg dans ses scénettes propose véritablement des représentations de l'*affect* par l'usage du visage. Pour cela il conçoit toujours une confrontation une fusion/confusion, la symbolisation d'une mixité qui résulte par une schématisation d'un *Locus*. Comme nous pouvons le voir dans la Figure 36, Steinberg met en place un vocabulaire graphique propre à la situation : une abstraction, T@OPIQUE, faisant lien entre deux figures. Les deux figures contrairement à leurs expressions (l'une anguleuse, l'autre brumeuse) sont élaborées sur un même ton, un même trait. Ces deux figures en deviennent caduques, et cadrant *samplement* la représentation du visage d'un *Locus* schématisé. Le **dialogue** entre les deux **personnages**, silencieux mais à sa façon intense, forme ce rebondissement *affect-if*, dans l'ellipse, l'espace presque inter-iconique qui se forme entre les deux étranges phylactères. Au

**12** Nous reviendrons plus tard sur ce statut bien particulier, se rattachant à la fois à la sociologie, l'étude des usages, la narratologie et la sémiotique.

**13** «TROPE : Définition de TROPE», consulté le 14 juillet 2021, <https://www.cnrtl.fr/definition/trope>.

**14** C'est-à-dire le tropique vu par le *corps-en-présence* dans le lieu, où le **LECTURE@** s'insère, s'inscrit (que l'on traduit par *register* en anglais. Ce mot est populairement et informatiquement *symbolisé* par le signe ®).

Figure 43 - Saul Steinberg, *Speech*, Encre, tampon, graphite, crayon, sur papier, 1959, et Steinberg en 1979



même endroit (et c'est un point, une inflexion, une couture que l'on retrouve dans toute l'œuvre de Steinberg) s'effectue une rencontre *en* mixité, une analogie une confrontation poreuse entre les deux bulles abolissant leur style pour concevoir leur singulière expérience tout *samplement*. Le dessin de Saul Steinberg a ceci de puissant (qui donne de la force à la bande dessinée) c'est l'impulsion et le retour de l'affect. Une forme qui est singulière par le seul usage de l'avoir extrapolée de ses cadres et de l'avoir placée dans la rencontre d'une autre, *entre deux entendues*.

Son *Speech*, se retrouve dans *AN DOMHAN* à la fois du point de vue formel, puisque le phylactère du premier personnage sert dans notre dispositif XR à représenter l'emplacement des *LECTURE®*, dans l'environnement immersif. Le phylactère du deuxième personnage de *Speech* sert à l'emplacement afin d'entourer la sommation d'images spatialisées dans l'environnement immersif. *Speech*, tout comme *AN DOMHAN* place deux personnages dans leur relation au lieu d'expérience et aux images (*en* réalité mixte). La rencontre et l'inflexion des deux phylactères de *Speech* fait visage, et schématise un *Locus (solus)*. Avec *AN DOMHAN* et son développement *en* réalité mixte et *en* bande dessinée, ce n'est plus le T@OPIQUE du phylactère qui est au cœur de la schématisation et au cœur du scénario (des espaces), c'est le *corps-en-présence* accompagné de son *schéma corporel* dans un lieu. Les

dimensions par comparaison sont bouleversées entre *Speech* et *AN DOMHAN*.

Dans le cas d'*AN DOMHAN* la dimension est elle-même en soi affectée par le lieu (non pas au support comme *Speech*). Elle souligne à la fois le caractère immersif du dispositif, de l'expérience, où la mise en réseau des affects est insécable entre les *LECTURE®*, Visibles ou invisibles, figuratifs ou abstraits, perceptibles ou imperceptibles, représentés ou non, les liens affectueux sont là insécables mais séparables. Nous avons d'un côté des schémas ([Figure 35 / Figure 39 en prenant le dessin dans son ensemble) et de l'autre des *components* de l'expérience facilement reconnaissables (les singularités propres de chaque côté du visage par le *Locus*, comme le phylactère 1 et 2 dans *Speech*) les *LECTURE®*, et entre ces derniers des affects dont on peut dresser la liste et donc que l'on peut *agencer* dans un scénario des espaces.

Il y a alors changement de perspective : selon Deleuze comme le montrerait Spinoza, « il y a de plus grandes différences entre un cheval de labour ou de trait, et un cheval de course, qu'entre un bœuf et un cheval de labour ». Par cet exemple qu'il aime à répéter, Deleuze démontre que chez Spinoza, la définition par formes et fonctions propres aux biologistes ne tient plus. Il s'agit alors pour lui d'en tirer les conséquences : si l'individu se définit par sa capacité d'affects, on peut alors en faire la liste. On peut ainsi trouver chez Jacob von Uexküll une description

Figure 44 - Jean Dubuffet, Locus Agitatus, Gouache sur toile, 50 x 67cm, 1963



des mondes animaux correspondant à la définition spinoziste du pouvoir d'affecter et d'être affecté<sup>15</sup>.

Le schéma du *Locus* reste ; le visage de *La Terre* change à chaque expérience. Ce n'est pas parce un.e tel.le et un.e tel.le participe à l'expérience que cette dernière change. C'est parce qu'elle rentre dans un *lieu autre* schématisé et scénarisé, où le corps, leurs usages dans un dispositif singulier vont impacter leurs propres et sensibles relations affect-if<sub>s</sub> à l'*historia*<sup>16</sup>. Ainsi le visage de *La Terre*, dans le *Locus* profondément T@OPIQUE, ne se *des-sine* pas. Il est à la rigueur (du scénario des espaces) systémique et se discerne par ses *components* : des *yeux sans visage*<sup>17</sup> justement pris dans un casque VR et une application AR sur smartphone. La relation affective des deux *LECTURE@<sub>s</sub>*, en scène et équipés de leur dispositif technique (leur voilant la face) passe alors *oultre* le deuxième état de chose de l'image-affectation (le gros plan, le visage) car ils sont incarnation. Ils s'acharnent corporellement dans le *Locus*.

*La Terre* de son côté possède un *visage sans yeux*. Elle est peu *regardante* sur l'un.e et

l'autre des *LECTURE@<sub>s</sub>*, mais attentive à leurs actions pour elle et au travers d'elle (et de ses propres espaces) dans le lieu de l'expérience. La mixité, au travers du *Locus*, exploite la relation de *La Terre* et des *LECTURE@<sub>s</sub>*. Elle fait le *produit* de la relation *yeux sans visages X visages sans yeux*. Dans ce «X» instrument de mixité permettant la fluctuation du corps dans la narration<sup>18</sup> se calcule, se traite, se *des-sine* les trajectoires affectives menant à une conception du *visage de La Terre* dans l'expérience d'AN DOMHAN, traçant les potentialités du *Locus*. Ce n'est pas le résultat d'une équation qui est recherché en réalité mixte, mais bien la structure, la construction d'une relation, une architecture, engageant qui plus est des *corps-en-présence*.

On pourrait en effet croire que l'autre apparaît dans son visage, est donné à voir. Non point : il échappe à la représentation ; il est la «défection même de la phénoménalité» (p. 141). Il n'est pas non plus entre lui et moi de présent commun [...]. Le prochain n'est pas mon contemporain ; sinon on retournerait à la synchronie dont sont grevés, [...] la mémoire, l'histoire, le récit : «La proximité est dérangement du temps remémorable» (p. 142). «On peut appeler cela

<sup>15</sup> Vincent Jacques, «De Différence et répétition à Mille Plateaux, métamorphose du système à l'aune de deux lectures de Spinoza», in *Spinoza-Deleuze : lectures croisées*, Éditions par Anne Sauvagnargues et Pascal Sévérac, La croisée des chemins (Lyon: ENS Éditions, 2016), <http://books.openedition.org/enseditions/7082>.

<sup>16</sup> Voir Note 19 dans la partie «Du Jardin de Galilée» et Note 38 de cette partie.

<sup>17</sup> A la manière du *personnage* de Christiane Génessier dans le film éponyme de George Franju, sorti en 1960.

<sup>18</sup> Voir les Notes 13 à 19 de l'Introduction.

apocalyptiquement éclatement du temps ; mais il s'agit de la dia-chronie effacée mais indomptable du temps non historique, non dit, qui ne se synchronise pas dans un présent par la mémoire et l'historiographie où le présent n'est que la trace d'un passé immémorial... Tel est le sens de la non-phénoménalité du visage» (p. 142). Il ordonne sans se montrer, sans se faire voir. «Démésure» contre «conjonction». Ne rompt cet extrémisme que le charme de la caresse [...] <sup>19</sup>.

Dans la relation des **LECTURE@**, dans et faisant le *Locus*, nous avons vu que les impacts *affect-ifs* créent le visage, et en particulier le visage de *La Terre*, en un deuxième état de chose deleuzien. Dans la pratique d'un Saul Steinberg [Figure 43], et des usages de *lecture* par le corps dans l'expérience **AN DOMHAN**, nous pouvons ouvrir un nouvel état de chose faisant mains, se faisant par les mains <sup>20</sup>.

Elles [les mains] sont presque des êtres animés. Des servantes ? Peut-être. Mais douées d'un génie énergétique et libre, d'une physionomie - visages sans yeux et sans voix, mais qui voient et qui parlent. Certains aveugles acquièrent à la longue une telle finesse de tact qu'ils sont capables de discerner, en les touchant, les figures d'un jeu de cartes, à l'épaisseur

<sup>19</sup> Paul Ricœur, « Autrement que... : le Dire et le Dit », in *Autrement*, Collège international de philosophie (Paris cedex 14: Presses Universitaires de France, 1997), 1-18, <https://www.cairn.info/autrement--9782130489184-p-1.htm>.

<sup>20</sup> Cette parcelle de corps propre que l'on expose autant que son *propre* visage. Dont le cinéma de Robert Breton fait hommage.

<sup>21</sup> Henri Focillon, « Éloge de la main », in *Vie des formes, suivi de Éloge de la main*, 7ème édition (Paris : Presses Universitaires de France, 1981).

infinitésimale de l'image. Mais les voyants eux aussi ont besoin de leurs mains pour voir, pour compléter par le tact et par la prise la perception des apparences <sup>21</sup>.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**2. PASSER LES T<sup>®</sup>OPIQUES DU LOCUS**

**2.3. Le rôle intense des mains et du visage**

La main et le visage partagent cette capacité du corps à être les *composants* propres d'une exploration sensible dans l'étendue du corps à l'espace. La relation affective des *corps-en-présences en distance* et de leurs impacts se *dessinent* entre les *bords* du *Locus* : l'espace *entre deux étendues* dans lequel naviguent et agissent indépendamment les mains. Une architecture directement héritière du Jardin de Galilée<sup>1</sup> dans sa scénarisation même. Le *Locus* s'établit comme concept mis en scène et comme situation du jardinage galiléen. Et l'espace donné à l'expérience des mains dans la logique spatiale de l'entre-deux, relève en surface d'une adaptation en mixité de la *lecture* et l'usage du découpage (formant en bande dessinée « l'épaisseur » de l'ellipse, de la gouttière. Dans la dimension d'*AN DOMHAN* nous parlons alors d'exploration vers le visage de *La Terre*. En effet on peut d'ores et déjà affirmer que quelque chose s'expérimente et se

construit dans la relation de *l'entre deux étendues* (l'adaptation de la relation à l'ellipse en bande dessinée, vécu par le corps, ses *gestes*, ses *affect-if<sub>s</sub>*, immergé dans une *lecture* et les usages liés à cette dernière).

Les mains rejoignent le visage par la caresse, les *LECTURE@<sub>s</sub>* rejoignent *La Terre* par leurs usages : le dispositif comme un corps. Les principes phénoménologiques à l'intersection de Maurice Merleau-Ponty et Emmanuel Levinas mènent à cette pseudo-évidence dont l'usage bien sûr poétique *s'implante* et se fond dans notre *paysage* en réalité mixte. En allant du Film Noir<sup>2</sup> au *Pickpocket*<sup>3</sup> de Robert Breton, en passant par *Persona*<sup>4</sup> d'Ingmar Bergman et des travaux de Jean Dubuffet [Figure 44]<sup>5</sup> et David B. [Figure 45]<sup>6</sup> des mains ont façonné des visages, animées par des *impacts affect-ifs*. Les mains sont des électrons libres dans cette expérience par le *Locus* et nous le

**1** Voir notamment la notion, analogie à la technique du découpage dans la partie du Jardin de Galilée.

**2** On pense alors à *La Nuit du chasseur* et Robert Mitchum mais aussi le jeu (des mains au visages) entre Janet Leigh et Anthony Perkins qui se cache le visage avec ses mains dans *Psychose*...

**3** Les mains d'un voleur en apprentissage qui verra et vivra par elle, comblant un visage propre mais absent, inexpressif. Ses mains dans les sacs, vestes et pantalons dans ses *gestes* et mouvements forment de bien meilleurs *dialogues* que n'importe quelle ligne de texte prononcé dans le long métrage.

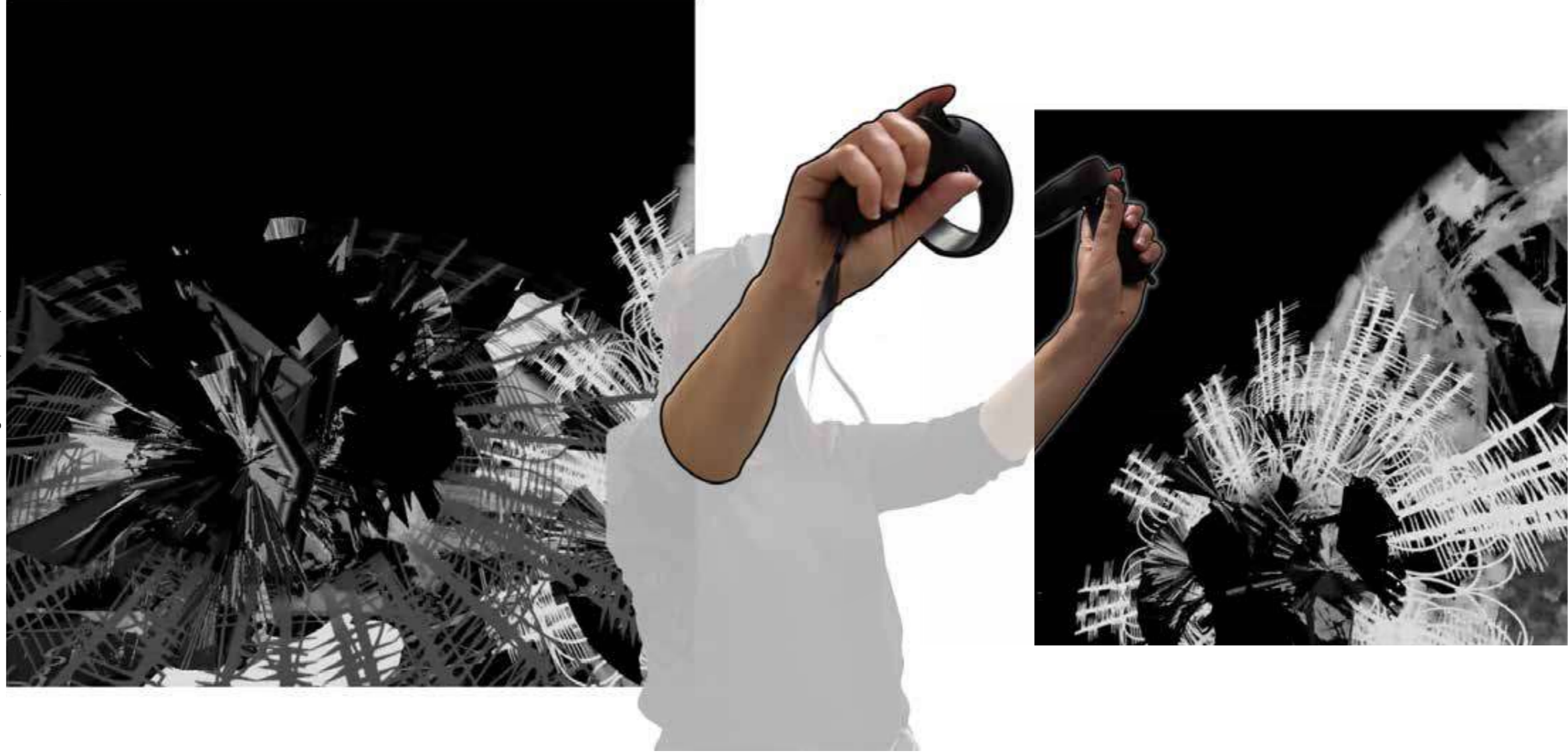
**4** En particulier la scène introductive de l'enfant caressant l'image du visage d'une femme.

**5** Traces, scénarisation d'espace et sommation d'image racontées par la main se guidant dans l'absence, dans l'écart, entre les *bords* ici du support pour penser ailleurs. Une *balade* autobiographique ne relévant pas encore de la mixité mais dont les intentions et intuitions sont intenses.

**6** Des mains qui retracent leurs parcours, leurs vécus, dans des visages texturés presque comme des cartes, dont les effets *visuels* rappellent une esthétique hourlopienne de Jean Dubuffet. Les mains sont ici aussi rattachées à la construction et au développement autobiographique.



Figure 45 - David B., Portrait du roi du monde, encre, 30 x 25cm, 2015, Galerie Anne Barrault



voyons très rapidement dans les captations **visuelles** faites des utilisateurs en VR (mais aussi en AR<sup>7</sup>), ce sont bel et bien les mains qui nous donnent les traits d'expression de ces *yeux sans visages* que sont les utilisateurs avec leur dispositif technique. Les mains **dessinent** et sculptent dans la matière du *Locus*, dans *La Terre* même, leur place, et évoluent de manière non linéaire entre les *bords* du *Locus* **impactant**, et s'**impactant** sur tel ou tel événement et en exprimant telles ou telles *choses* durant l'expérience.

La phénoménologie de cette parcelle de corps propre nous apprend que « toute main prête à toucher s'avance vers une chair, mais il importe peu de savoir à qui elle appartient tant il n'y a jamais qu'une seule et même chair<sup>8</sup> ». Le **LECTURE@**, dans l'expérience **AN DOMHAN** s'acharne à progresser dans la « chair du monde » immersif dans laquelle il est plongé. C'est un fait, une expression merleau-pontienne que nous pouvons rattacher au volume, l'aire du *Locus* dans toutes ses dimensions dans lesquelles baigne et évolue à son contact le **LECTURE@**. Le *Locus* par intervention du corps, et la mise en avant des

mains, une densité spatiale d'une mixité de dimension, allant de la surface des espaces, le sol, la peau du monde exploré par les mains des **LECTURE@**, dans une narration, en passant par l'immersion de la 3D produite pour l'XR, vers les profondeurs absorbantes du Noir où s'engouffre les mains. On met les mains dans le *Locus* pour s'infiltrer dans la narration expérimentée par le corps dans toutes les dimensionnalités en jeu.

De la même manière le Noir produit du *Locus* dans le film *Under the skin* de Jonathan Glazer. Dans ce film sorti en 2014 Scarlett Johansson invite des personnes qu'elle rencontre, et qui au détour d'une relation charnelle se retrouvent absorbées par une matière aqueuse et noire. Ces personnes semblent se noyer et très vite finissent dissoutes dans l'outre-monde avec lequel ils sont confrontés. Retirons la finalité et l'aspect événementiel du récit pour se concentrer sur la valeur structurante, le schéma de cette matière. Nous la retrouvons à l'œuvre ainsi dans la logique du *Locus*, dans la mesure où l'utilisateur ne se dissout pas dans une sorte d'analogie de la digestion (qui correspondrait davantage à une scénarisation linéaire :

une entrée et une sortie possible), mais à un **acharnement**<sup>9</sup>. C'est-à-dire un *corps-en-présence*, vivant, participant à l'expérience qui, en difficulté tente d'avancer contre l'**attente** qui lui est rapidement imposée par le dispositif technique. L'**acharnement** est une dissolution volontaire vers la « chair du monde » de *La Terre* dans l'expérience d'**AN DOMHAN**. Les mains dynamisent et rendent possibles cet usage et cette mixité d'une phénoménologie des corps, du lieu et des expériences. Les mains dynamisent la narration : Elles sont toujours dans une intensité sensible s'**impactant** à tout ce qui compose toutes les strates de réalités et d'espace agissant dans l'expérience. Elles nous servent à nager dans le Noir ; ce Noir et cette action de la main qui se retrouvent aussi dans la perspective de Möbius dans l'*Incal*.

Cette page [Figure 47] lance véritablement la balade de John Difoool, le **personnage** principal de cette série du duo Jean Giraud (alias Möbius) et Alejandro Jodorowski. Elle manque de ne pas apparaître dans le premier album, mais à la demande du scénariste chilien, la page (aux allures de *Splash Page*<sup>10</sup>) est replacée dans le découpage. Cette page est un

condensé de sommation. Elle organise de multiples séquences où nous sommes guidés par le **personnage** (comme nous le sommes dans toute la série), ouvrant une perspective à trois points de fuite. Le point de profondeur, le trou blanc à partir de quoi tout se construit (les *basements*, les fondations de la ville), **là** où la ville s'élève, John Difoool chute. Il s'acharne dans cette perspective, dans ce lieu étrange. Notons que la finalité de cette chute est un « lac d'acide qui dissout tout » ressemblant dans le récit à la matière noire d'*Under the skin*. Le **personnage** dans cette situation, dans cette perspective est comme les **LECTURE@**, dans l'expérience **AN DOMHAN**, des *yeux sans visage*. Dans son **acharnement** dans un rapport *affect-if* narratif aux décors, à l'*environnement*, au volume dans lequel il *baigne* (ou flotte en l'occurrence) actuellement, son visage s'efface et fait face à celui du lieu, de l'énigme, de la ville. John Difoool est un détective : c'est à nous de découvrir ce visage... Ses mains s'**agrippent** aux bâtiments remis à distance dans la perspective (à la manière des *bords* d'un *Locus* qui se re-tirent). Sans être dans une forme de panique, mais en jouant sur la composition de la page, les mains de

<sup>7</sup> Nous y reviendrons plus tard mais l'AR contraint extrêmement les mains, forçant une certaine retenue, et imposant une économie de l'attention focalisé sur la position et l'**orientation** des mains uniquement actives pour placer le dispositif technique qu'est le smartphone à tel ou tel endroit pour voir telle ou telle chose.

<sup>8</sup> Jérôme de Gramont, « Le toucher - lecture croisée de Levinas et Merleau-Ponty », *Alter*, n°20 (1 décembre 2012): 39-53, <https://doi.org/10.4000/alter.1009>.

<sup>9</sup> Alain Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française : contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine ...*, 5<sup>e</sup> Éditions, vol. Tome 1 A-Fo (Le Robert, 2019), 24.

« Le verbe [acharner] dépend dès l'origine du sens figuré de *chair* « être humain vivant », avec l'idée de proie, [...] se disant pour s'attaquer avec fureur à » et, au figuré (1409), pour « s'exiter, s'irriter contre ». Avec une autre valeur de *chair*, le réfléchi est attesté en ancien français [...] pour « s'attacher avec passion ».

<sup>10</sup> Voir Note 58 du Jardin de Galilée. L'idée de « Splash » joue aussi ici sur une onomatopée d'un corps plongeant...





Figure 47 - Moebius, Alejandro Jodorowski, L'Incal, Tome 1, Les Humanoïdes Associés, 1981

John Difool sinthomatise<sup>11</sup> la structure d'une quête poussant le **personnage** dans une *spirale*, dans une fuite en avant vers l'aventure. Les mains accrètent les informations absorbées et cachées par le visage du **personnage** (comme un trou noir). En effet le visage nous reste invisible de par son évident emplacement dans une situation scénaristique. Aveuglés, les mains nous offrent quant à elle une vision de la réaction du **personnage**. Ce sont en fait elles qui *main-tiennent* John Difool et qui recadre l'évènement. Les mains étendent l'accroche d'un corps représenté dans le paysage, alors disponible pour une *lecture*. C'est ce que fait un "contour" d'un trou noir, pour pouvoir être analysé. Apparaitre dans la disparition, à l'interstice du contenu et du pourtour, dans la mixité aveugle de multiples points de vue d'un corps en/vers un paysage narratif et immersif. Un parcours que nous essayons également de scénariser avec AN DOMHAN...

Les mains en action dans le *Locus* et prises dans le schéma corporel ne sont pas des

parcelles de corps propres confrontées à leurs représentations, comme dans le cas de la bande dessinée, ou le cinéma par exemple.

Nous avons vu que le visage du **LECTURE®** tendait à disparaître pour le visage de l'expérience même dans la logique du *Locus* et que les mains avaient tendance à être des *composants* exploratoires, des *radicaux libres*<sup>12</sup> dans la distance des *bords* du *Locus* et la « caresse » de son volume. Les mains en tant que *radicaux libres* agissent en intensité. Ainsi pour reprendre la définition d'Henri Bergson :

Dans l'idée d'intensité, et même dans le mot qui la traduit, on trouvera l'image d'une contraction présente et par conséquent d'une dilatation future, l'image d'une étendue virtuelle et, si l'on pouvait parler ainsi, d'un espace comprimé. Il faut donc croire que nous traduisons l'intensif en extensif, et que la comparaison de deux intensités se fait ou tout au moins s'exprime par l'intuition confuse d'un rapport entre deux étendues<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Le sinthome est une expression lacanienne. Là et comment le sujet fait lien dans la boucle, le triskèle (Lacan utilise l'image du nœud borroméen) du réel, l'imaginaire et du symbolique. Le **personnage** de Mœbius surf sur le sinthome, et porte le lecteur dans cette quête de la signification. Le diagnostic (à la manière d'un psychiatre), l'enquête à la manière du détective dans trois diverses strates de l'*Historia*.

<sup>12</sup> « J'avais lu un truc qui parlait d'une particule appelée « radical libre » - ces particules d'énergie possédaient une qualité de compression et de relâchement permettant d'échanger des électrons entre elles. En tous cas, la description semblait correspondre au comportement de mes soi-disant particules [...] Len Lye. *Extrait du catalogue des éditions Re:voir*. © Len Lye Foundation. Traduction : Vincent Deville. ». « Particles in Space « EDENROCTV ». Consulté le 18 juillet 2021. <https://edenroctv.com/2012/06/particles-in-space/>.

<sup>13</sup> Bergson, 2003, 9. [Voir Note 24 de la partie Du Jardin de Galilée].

Alors l'intensité des mains dans l'expérience et *en extension* l'intensité du *Locus* même<sup>14</sup> établissent la *tension* et la circulation du *geste* des *LECTURE®*, dans le terrain d'expérimentation, dans l'exploration et la recherche de *La Terre*. Le statut des mains cependant évolue au contact du visage de l'expérience : le TROPIQUE du visage de *La Terre* dans le cas d'AN DOMHAN. Nous nous approchons d'un modèle de « mains mentales<sup>15</sup> » pour emprunter l'expression en particulier à Brian De Palma.

---

**14** Voir Note 30 et 31 de cette partie.

**15** « Carrie », au bal ensanglanté ohé ohé - Ép. 1/4 - Stephen King, anatomie de l'horreur à l'écran », France Culture, consulté le 16 juillet 2021, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-emission-du-lundi-14-juin-2021>.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommatation | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**2. PASSER LES T<sup>®</sup>OPIQUES DU LOCUS**

**2 . 4 . Les Mains Mentales, radicales libres**

Ces mains débordantes d'intensité, *outré*-passantes leur corps propre et qui viennent agir dans l'espace de la scène. Un débordement des mains (l'étendue sensible du corps) qui vient s'impacter contre les bords de la scène. Brian De Palma traduit cela dans son film par une ampoule qui éclate (sous la douche, dans la scène introductive), le cendrier qui vole (dans la scène du bureau du directeur), et dans la destruction de la salle de balle de son lycée et de sa propre maison dans les scènes finales. Les mains sont par défaut et proprement des parcelles de corps qui parent, agrippent et (re)poussent, elles sont au contact des *objets* avec lesquels ils interviennent. Cependant dans le cas de Carrie une mise à distance se crée entre ses mains propres (de Carrie) et les *objets* qu'elle brise ou jette (du fait d'un usage des mains mentales). Ce sont des *intensions*<sup>1</sup> passant par les mains mentales. Ces mains absolument sensibles, débarrassées de leur limite propre agissent *en* distance (dans le film, c'est une forme de *télékinésie*) de manière similaire à ce que l'on peut voir *en* réalité virtuelle et augmentée notamment avec l'expérience AN DOMHAN. C'est-à-dire, suivant la dimension, le modèle du *Locus* [Figure 39], les mains propres de l'utilisateur s'agitent actuellement mais agissent ailleurs

virtuellement. À partir du corps propre *en-présence* les mains partent dans la dimension du locus, dans une étendue purement sensible où elles peuvent agir virtuellement avec les *gameobjects* qui composent la scène en VR. Les mains dans le *Locus* mettent en place à leur *manière* la mixité dans une *outré*-séquence des espaces où le corps sert d'origine et le *geste* fait passage<sup>2</sup>. Dans *Carrie au bal du diable*, cette mise en place et *en* séquence des mains agissantes ailleurs sont traitées dans des codes cinématographiques du jeu d'intensité entre le lieu (en l'occurrence le décor même) et le corps du *personnage*, c'est-à-dire le champ-contrechamp (à la manière d'un face à face des bords, des corps, dans un *Locus* *en* réalité mixte).

La séquence prend soin de construire d'abord un champ-contrechamp symétrique. La non-cloison paradoxale de la buée instigée, d'un côté, un espace tactile et flou pour Carrie et, de l'autre, un espace graphique réaliste très net pour les autres jeunes filles. Dans cet espace réaliste, violemment, Carrie va emmener sur son corps le blanc de la vapeur, la laiteur du savon, et son sang. Son corps affolé sert la pénétration d'un espace par l'autre, au moyen principalement d'une main sanglante, déformée, presque détachée du *bras*, qui représente l'exacerbation de

<sup>1</sup> Jeu de mot volontaire pour jouer sur l'usage de l'*intensité*.

<sup>2</sup> Entre le terrain, la grille et la carte dans un processus narratif (dans l'héritage de Robert Smithson et Du Jardin de Galilée), dans la mesure de déterrer un visage aux multiples strates et à la relation affective hyper-située.

celle que Marion Crane, dans *Psycho*, tendait vers nous. [...] Comment jouer l'*intérieur* du corps ?<sup>3</sup>

Brian de Palma nous apprend la séquence *en* corps au cinéma dans les actions des mains mentales. En plus de créer un espace par leur *propre* action en situation, *en* lieu, les mains mentales permettent de faire corps au passage dans cette séquence. Ces mains qui passent au travers de la buée (le *brouillard* d'un *outré*-monde qui nous lancent dans la terrible histoire de Carrie ?), qui ramènent l'eau sur le corps, étalent le savon, et *découvrent*<sup>4</sup> le sang : le corps explore et s'explore dans l'espace par les mains. Les *components* qui servent à souligner cette exploration offrent des directions dans l'intensité des *gestes* des mains, avant de s'impacter et passer à l'intensité du lieu, *outré*-espace dans lequel nous tombons dans l'*extension* de la séquence. C'est-à-dire, au *cut*<sup>5</sup> du montage quand on passe des mains, du corps au décor (par exemple dans le cas

de la scène d'introduction : le contre-champ sur l'ampoule). Dans le cas d'AN DOMHAN, les mains et l'étendue des mains mentales (ou du moins leur équivalent *en* mixité) rattachent le *personnage* au corps du *LECTURE*®, le guide vers l'autre et dans cette direction, dans cette distance elles le(s) tirent vers le visage de *La Terre* : son sang de l'expérience.

*En* mixité par l'intervention de deux corps dans un même terrain d'expérimentation, au travers d'un *Locus*, le T@OPIQUE de *La Terre*, son visage, est actualisé/virtualisé infiniment<sup>6</sup> dans la mesure de l'expérience. Une situation que la réalité mixte partage avec la bande dessinée, puisque la séquence et – (dans le cas du neuvième art) à la limite de – la représentation du *Locus* compose, découpe, met en page une sommation d'image simultanée, le T@OPIQUE de la narration même se dévoile, s'actualise au fur de la *lecture* et de son rapport *affectif* (la relation à l'énigme ou le paysage et la machine,

<sup>3</sup> Nicole Brenez, « 3. L'étude *visuelle* puissances d'une forme cinématographique. Al Razutis, Ken Jacobs, Brian De Palma », in *De la figure en général et du corps en particulier*, Arts & Cinéma (Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, 1998), 313-35, <https://www.cairn.info/de-la-figure-en-general-et-du-corps-en-particulier--9782804129996-p-313.htm>.

<sup>4</sup> Comme dans *Psychose*, d'Alfred Hitchcock par le découvrage du rideau exposant les mains et amènent le sang. Il amène à sa manière les yeux sans visage dans un seuil d'acharnement. Tiré le rideau est déjà un premier coup de *couteau*, le *cut* dans l'espace même du visage qui sépare (et garder avec lui le mystère et le suspens) le tueur et la victime.

<sup>5</sup> La coupure du montage cinématographique qui nous fait passer d'un *plan* à un autre. Le terme anglophone *cut*, fait résonner dans notre *tête* (presque comme une onomatopée, ou une didascalie) le cri du réalisateur qui met fin au tournage d'une scène : « CUT ! ». Cette interjection renvoie à une expérience de terrain et par la même occasion fait réintervenir une composante du processus de création de bande dessinée : le découpage (*cut* se traduisant par coupe, couper, découper...).

<sup>6</sup> Signe d'infini que l'on retrouve dans le mot T@OPIQUE avec le @ et O qui forme ensemble le signe ∞.

respectivement dans *L'Incal*<sup>7</sup>, ou *Le Garage Hermétique*<sup>8</sup> par exemple). Le *Locus* se propose comme ce lieu exploré et *gardé* par les *corps-en-présences* même. Ce lieu n'est plus regardé par la figure des lecteurs telle que peut l'être la bande dessinée éditée sur papier dont le lieu de l'expérience s'arrête non pas par l'expérience mais dès sa conception même (dépourvu de jardinage ?). Le *Locus* en bande dessinée devient ce lieu où les mains mentales (ou virtuelles) sont *en garde*.

Au commencement, il nous faut d'abord entendre qu'une des caractéristiques du gardien est d'être vigilant, c'est-à-dire de ne jamais perdre de vue celui qui vient, d'être responsable de ce qu'il protège et de demeurer éveillé *devant* ce qu'il garde. Entendre ensuite que le gardien se tient toujours sur le seuil, aux portes ou à l'entrée, non pas parce qu'il s'est arrêté, interrompu ou immobilisé dans sa marche, mais bien plutôt parce qu'il a déjà traversé, est revenu sur ses traces, connaît et reconnaît ce qu'il garde, en détient les « lois », les règles ou la législation. Il est celui devant lequel il faut donc passer *avant* même d'entrer. Comme si la présence du gardien nous racontait déjà l'importance du gardé.

Entendre finalement – et nous y reviendrons – qu'il y va du passage et du visage, du secret et de la mort<sup>9</sup>.

Avec Brian De Palma, le visage, la puissance de Carrie, se *dessine* au fur et mesure du film à chaque éclat intense des mains mentales ; c'est-à-dire le débordement de la garde. Les mains mentales telles que les scénarise et les met en scène Brian De Palma est un franchissement. C'est le débordement du *seuil* de garde construisant, marquant un corps-premier, et en l'occurrence *sensible*, réarticulé dans un schéma du lieu et des espaces d'une expérience narrative. Là se trouve le *propre* de la mixité par le *Locus* (et par l'interface des mains mentales ou virtuelles), une avancée, une percée (non pas dans le sens d'avant-garde militaire), dans la vision du lieu. Les mains mentales font face, le visage du *personnage* de Carrie en témoigne dans la scène du bal comme dans l'affiche du film [Figure 48 & 49]. C'est un visage sans yeux qui travaille par les mains.

Chaque *débordement* qui mène Carrie à casser des éléments de décor et de lieu fait peu à peu

<sup>7</sup> Alejandro Jodorowsky et Mœbius, *L'Incal. Tome 1 : L'Incal noir* (Paris : Les Humanoïdes Associés, 2011).

<sup>8</sup> Mœbius, *Arzach ; Le Garage Hermétique* (Paris : Les Humanoïdes associés, 2018). Ouvrage dans lequel la perspective mais aussi le champ-contrechamp ont leur importance. Le lecteur « tourne » autour des *personnages* qui se répètent (de manière presque mécanique) de *case* en *case* à des places et distances différentes. Dans cette sommation le lecteur circule sur et face à un visage aveuglant (une sorte de *désert blanc*).

<sup>9</sup> Anne-Lise Large, « Gardiens de l'invisible », in Emmanuel Levinas-Maurice Blanchot, *penser la différence*, Éditions par Éric Hoppenot et Alain Milon (Presses universitaires de Paris Nanterre, 2008), 141-57, <https://doi.org/10.4000/books.pupo.872>.



Figure 48 - Scène du bal. Brian De Palma, Carrie au Bal du Diable, film, 35mm couleur, Redbanks Film MGM, 1976

ressortir ce qu'elle a ou est en elle et que le film tend à explorer, exposer.

Puisque Carrie représente l'incarnation du monstre *intérieur* qu'est le féminin, une objectivation de cette intimité épouvantable, elle travaille essentiellement à supprimer le contrechamp. En le pénétrant [...] ; en le ramenant au champ, comme dans la séquence du massacre qui sera traitée en *split-screen*, *procédé* qui n'a jamais aussi bien été justifié dans l'œuvre de De Palma quoi qu'il en dise lui-même ; ou bien en se l'appropriant, ce qui légitime ses pouvoirs de télékinésie. La télékinésie dans *Carrie* n'est pas du

tout une force surnaturelle satanique comme dans le roman homonyme de Stephen King, mais un pouvoir formel logique. Carrie, c'est le principe *intérieur* du contrechamp, son étrangeté constitutive, elle l'anime à sa guise, en faisant *tomber* les cendriers, en faisant voler les *couteaux* qui vont crucifier sa mère, en faisant s'effondrer les maisons : puisqu'elle y est toujours déjà.<sup>10</sup>

Le *split screen* de Brian De Palma est l'apothéose des mains mentales en action. Le film met en *tension* cette nuit du bal de promotion que Carrie languit au possible. Elle a pris

<sup>10</sup> Brenez, 1998.



conscience de ses facultés et en fait désormais usage volontairement (d'abord pour se confronter à sa mère, enfin). Lors du bal c'est un usage de ses pouvoirs (un usage de ses mains) qui explose à la suite d'un piège que lui tendent ses camarades de classe ainsi que son propre cavalier. Appelée sur scène Carrie va recevoir un sceau de sang sur elle. Cela a pour conséquence de la déchaîner et cela va la mener à la destruction totale du bal qu'elle enviait tant. Le split screen compose ce débordement total de Carrie et permet d'afficher son vrai visage, le T@OPIQUE de l'horreur dans cette situation. Cette situation et ce pouvoir exprimé par les mains mentales ressort dans cette affiche de film *Carrie au bal du diable* qui finalement nous raconte tout (trop) du film. En effet, ne sont pas exposées ici l'image de Carrie à deux instants du film, contrairement à ce que l'on pourrait voir, mais bel et bien la face de Carrie. L'affiche présente le **personnage** Carrie en tant que lycéenne, puis le **personnage** Carrie **redessinée** par l'usage des mains mentales. Cette exposition, et cette mise en page qui par ailleurs tente de reprendre le *split-screen* et par la même occasion divulgue le *climax* du film, met en place l'expression des mains comme «visages sans yeux» que nous citons d'Henri Focillon et qui nous permet de définir le visage de l'expérience narrative.

Ainsi dans une équation, une *gestation*, qui peut sembler complexe du *corps-en-présence* dans un lieu d'expérience narrative (dont le **personnage** de Carrie nous permet d'en faire une représentation), les mains mentales (ou virtuelles) remplacent le visage du **personnage** (et du **LECTURE@** appareillé dans le terrain d'expérimentation). Elle change de garde, elle déborde et s'établit sur les mêmes attributs que le visage de l'expérience narrative. Les Figures 39, 44 et 45 représentent trois captations photomontées d'expériences utilisateurs d'AN DOMHAN. Dans les trois cas les **LECTURE@**, sont placés dans un terrain d'expérimentation auquel nous superposons l'image de l'expérience vécue. Il est à noter que les mains virtuelles (ou mentales) dans le(s) *cadre(s)* de l'expérience immersive contribuent à la destruction du portrait des **LECTURE@**. Elles nous permettent, par leurs captations mais aussi par leurs emplacements de les suivre dans leurs *débordements* afin d'être au plus proche d'un **dialogue** avec le T@OPIQUE de *La Terre*, «car dans le mouvement de la main, il s'agit toujours, dans une certaine mesure, de rechercher et d'*attraper* le but avec tous les aléas que cela comporte<sup>11</sup>».

Le visage (devenu *yeux sans visage* dans le dispositif de l'expérience AN DOMHAN) se dissout<sup>12</sup> par les mains, à la *manière* d'une réaction

<sup>11</sup> Emmanuel Levinas, *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*, Livre de Poche Biblio essais (Dordrecht : Kluwer Academic, 1971), 180.

<sup>12</sup> Devenu a-charné...

à l'eau-forte. Les mains dans l'expérience font véritablement visage pour la narration, et en faisant visage s'ouvre le dialogue avec le T@OPIQUE de *La Terre*, but superficiel de *l'his-toria* élaborée dans AN DOMHAN. Les mains virtuelles (ou mentales) comme nous l'avons vu, nous portent au-delà du regard<sup>13</sup> (tel le portrait de Carrie [Figure 48] ou d'Eugène Delacroix [Figure 50]), mais elle ne s'arrête pas non plus à la figure subjective (les rattachant encore trop au corps propre). Elles filent et tracent leur propre chemin dans le « tâtonnement<sup>14</sup> », la manipulation au seuil du corps propre et sensible (plaçant le schéma corporel en mixité, stratifié, exploré sur le modèle du jardin même) et au seuil du corps-en-présence dans le *Locus*, où le portrait disparaît dans l'invisible du visage de l'expérience même.

L'espace extérieur sombre conduit au cœur de l'espace intérieur, comme un regard tourné vers les profondeurs du moi : « L'ennemi est dans la place, au cœur ; il étend partout la main. Penser aux biens que tu vas trouver, au lieu du vide qui te met incessamment hors de toi-même : une satisfaction intérieure et une mémoire ferme » écrit Delacroix le 4 avril 1824. Villot, ami du peintre, interprète avec son portrait

l'idée qu'il se fait de l'art de Delacroix perçu comme une pénétration de l'intérieur vers l'extérieur [...] <sup>15</sup>.

Ce tableau que l'on retrouve à la Figure 45 place véritablement les mains mentales dans la structure même du tableau. Les yeux sont aveugles. Ils laissent place à ces (ou ses) mains mentales ennemies cherchant à se fondre en extérieur. Dernier bastion, le corps fait disparaître les mains, pour leur donner un terrain d'exploration, un lieu d'interfaces aveugles (évidemment incarné par le visage) où dans le Noir, à taton volontaire et immergés les mains mentales envahissent l'extérieur. En nous regardant Eugène Delacroix nous met la main dessus, comme le Noir nous capture. En effet, au regard de la Figure 46, nos mains disparaissent car nous sommes déjà aux mains du Noir — dont la photographie est prise en son regard (rétine de Niepce). Dans la trajectoire Intérieur-Extérieur de la situation, corporelle, immersive, narrative.

Ce jeu de regard sur lequel on peut s'arrêter sur le portrait d'Eugène Delacroix, ne nous guide pas dans la lecture spatiale du tableau même. C'est bien par la spatialisation du visage

<sup>13</sup> À la manière des « Affûtages » sur notre mur Instagram : <https://www.instagram.com/Gaetan/?hl=fr>. Le mur Instagram met en surface son propre Locus. La sommation d'image faisant totalité mais explorable dans leur singularité est architecturer sur le geste et la lecture n'est pas composé pour le regard. Elles sont faites et lisibles par les mains. Le couteau (medium utilisé dans ces dessins) découvre le geste des mains (mentales ou virtuelles).

<sup>14</sup> Lévinas, *Totalité et infini*, 1971, 181.

<sup>15</sup> Peter Rautmann, *Delacroix*, trad. par Denis-Armand Canal et Lydie Échassériaud, Les phares 7 (Paris : Citadelles & Mazenod, 1997), 32.

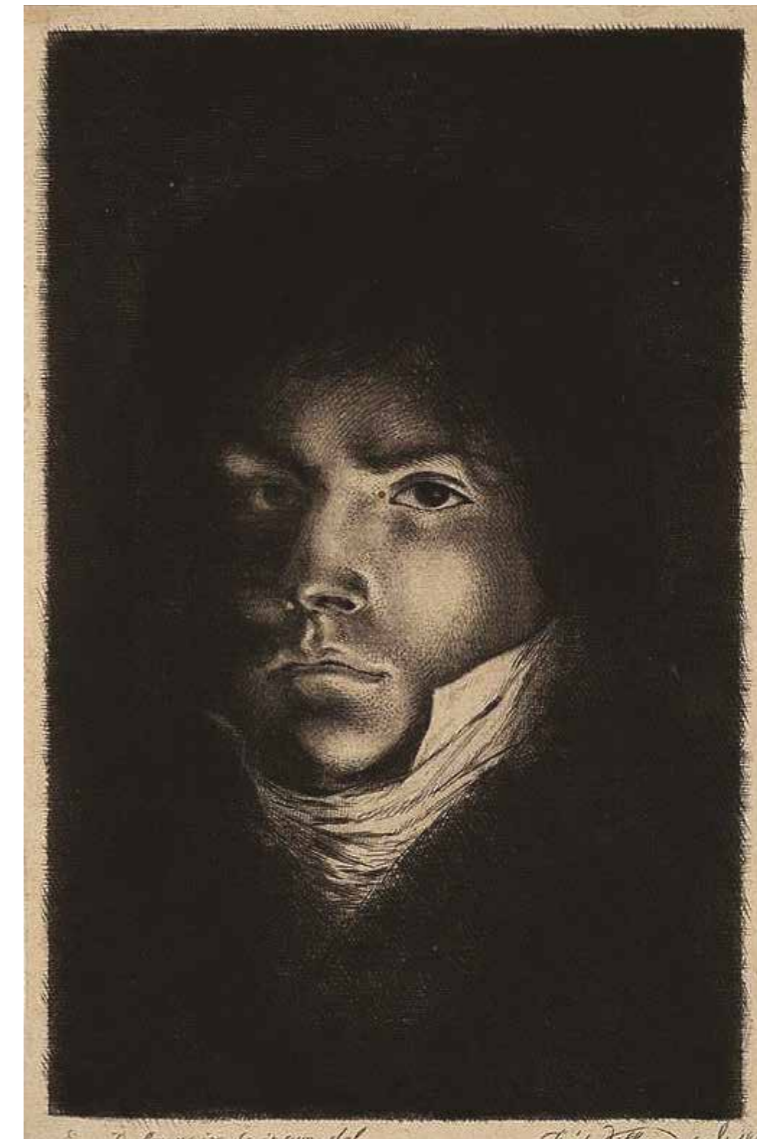


Figure 50 - Frédéric Villot, Delacroix d'après l'autoportrait d'environ 1818, Gravure à l'eau-forte, 1847, Paris, Bibliothèque nationale de France, cabinet des Estampes

(qui devient tout *Autre*) par les mains mentales que le tableau à l'eau-forte met en place son architecture, son *sens*, une expérience (narrative) d'une *lecture* en mixité se rapportant par ailleurs en bande dessinée. Le tableau de Frédéric Villot présente une structure semblable aux captations de l'expérience utilisateur d'*AN DOMHAN* [Figure 46]. Ils forment, ensemble, une sorte de plan de *Locus*, le T@OPIQUE même de l'expérience narrative du lieu. Un lieu où le regard dans la *lecture* s'abandonne disparaît par la structuration et l'architecture spatiale en place. Les mains ne prennent pas le relais, elles fondent l'expérience. Le portrait<sup>16</sup> d'Eugène Delacroix, et la Figure 46 se constituent, se séquentent dans un invisible à la manière d'une *orientation* et d'une composition de la narration en bande dessinée. Peter Rautner lit le tableau de *manière* suivante : « L'œil gauche du peintre est au point d'intersection des diagonales du tableau. Ce regard «*extérieur*» est juxtaposé au regard «*intérieur*» de l'œil droit, maintenu dans l'*ombre*, dont la noirceur accentuée au milieu - l'iris - conduit à une sorte de caverne *sombre* évoquant la nuit. L'invisible commence, pour ainsi dire entre les yeux<sup>17</sup> ». Nous retrouvons cette situation dans le cas de Carrie, au travers de l'affiche du film. L'invisible, s'exprimant ou rayonnant par le *split*

*screen* se place entre les yeux du *personnage*, dans la mixité du champ contrechamp (le territoire même des mains mentales de Brian De Palma). Dans *AN DOMHAN* cet invisible se place entre les yeux sans visage, les mains virtuelles même dans leur rencontre directe (face à *l'autre* dans le *Locus*). Les mains virtuelles (ou mentales), car *terreuses*, aveugles et muettes nous plongent dans cet invisible scindant nos captations des expériences utilisateurs d'*AN DOMHAN*. « Au-delà et en deçà du visible, le visage du prochain *tombe* sous ma garde. Je ne serai jamais gardien d'une image, d'un reflet ou d'une forme plastique mais j'assumerai la garde de l'invisible dans cette responsabilité qui est avant tout accueil du visage de l'autre, là où le dévisager frôle l'impossible<sup>18</sup> ».

<sup>16</sup> Terme servant ici à qualifier uniquement le genre du tableau et non sa conception, ni servant de notion analytique.

<sup>17</sup> Rautmann, 1997, 32.

<sup>18</sup> Large, 2008.

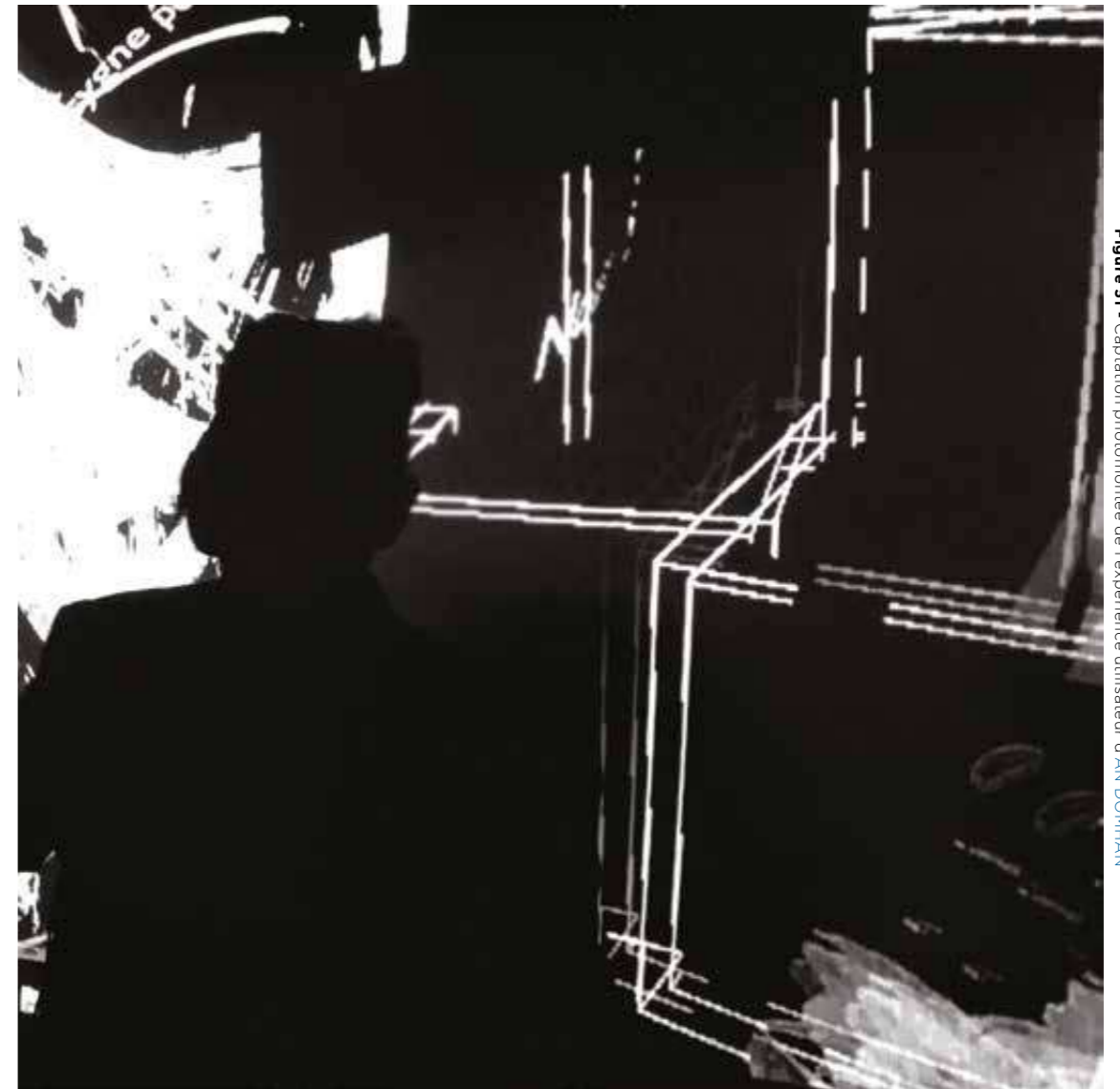


Figure 51 - Captation photographée de l'expérience utilisateur d'*AN DOMHAN*



**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**2. PASSER LES T@OPIQUES DU LOCUS**

**2 . 5 . T@OPIQUE du Visage, l'Autre**



C'est la destruction du portrait pris par les mains mentales de la lycéenne comme celui de John Difool, d'Eugène Delacroix ou des **LECTURE®**, dans **AN DOMHAN**. Les mains font visage et même font *sensiblement* corps dans l'expérience de *lecture*, en plongeant dans l'invisible qu'elles maîtrisent et habitent. Le dispositif en réalité mixte vise non seulement à (re)placer, garder, ces mains virtuelles en JE(U)<sup>1</sup> de *manière* actuelle, mais également par la même occasion d'explorer les dimensions techniques, esthétiques et phénoménologiques de ces mains dans le cadre d'une expérience telle qu'**AN DOMHAN**.

Ces mains sont *l'avant-garde* du corps **LECTURE®** dans un *territoire* en réalité mixte. Fondant dans l'invisible, elles se placent en terre et préparent ou agissent en confrontation, en relation avec *l'autre*. Elles portent avec elles le corps sensible (d'un **LECTURE®**) qui entre dans la bataille par la jonction *entre deux étendues* des deux *corps-en-présence* des **LECTURE®**. En effet, l'emprise des mains dans l'expérience (dans la bataille) ne protège pas le **LECTURE®**, bien au contraire. En « se portant vers l'outil », c'est-à-dire en agissant (*faisant usage*) par l'intermédiaire du dispositif

<sup>1</sup> Marc Veyrat, « i-REAL Contre Creeper et Zombie Boy », in *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires* (Chambéry : Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019), 100. [à propos de l'œuvre i-REAL]

« Cette installation hypermédia (même en étant conçue et restant avant tout une œuvre artistique) a pour but scientifique de permettre de découvrir si une machine est capable de penser les connexions entre les mots, finalement le JE(U) conceptuel de la langue – et en particulier toute la richesse de la langue française – qui permet à ce JE sujet de Nous\* tous, en exprimant, *de faire référence* en somme sans la citer explicitement. [...] Ce JE(U) / œuvre hypermédia est donc également en quelque sorte, un test laboratoire... Que reste-il de ce Nous en JE(U)[...]. »

\* La définition se suit en note de bas de page dans le chapitre du livre Texte et Image 5 : « Ce *Nous d'un Nous tous* contient notre *JE sujet qui parle* en s'écartant de son *Moi*, *forcément en le régulant*, comme la PART-i intrinsèque d'un corps social qui, en s'exprimant, de lui échapper ».

On tire en réalité mixte les *ENJEUX* du JE sujet composant dans la narration un *Autre* (par) rapport à *Nous*.

de réalité mixte, elles portent le corps, et le *gardent en assillant*<sup>2</sup>.

La main est par essence tâtonnement et emprise. Le tâtonnement n'est pas une action techniquement imparfaite, mais la condition de toute technique. La fin n'est pas *aperçue* comme fin dans une aspiration désincarnée dont elle fixe, le destin de l'effet. Si le déterminisme de la fin ne se laisse pas convertir en déterminisme de la cause, c'est que la conception de la fin ne se sépare pas de sa réalisation ; la fin n'attire pas, n'est pas dans une certaine mesure inévitable, mais s'attrape et, par *là*, suppose le corps en tant que main. [...] La fin est un terme que la main cherche en risquant de le rater. Le corps en tant que possibilité d'une main – et sa corporéité tout entière peut se substituer à la main – existe dans la virtualité de ce mouvement se portant vers l'outil<sup>3</sup>.

Les mains mentales (ou virtuelles) présentent une *nouvelle vision* au travers d'un visage sensible et plaçant le corps au cœur des T@OPIQUE<sub>s</sub><sup>4</sup> du dispositif.

Rendre visible et superficielle cette situation passe par l'espace entre les sommations d'images, d'espaces *en bande dessinée* et par le *split screen* au cinéma. Cette rainure, fissure noire du *split screen*, est mise en place de manière tout à fait *vivante* (elle va s'animer et se multiplier durant cette séquence) dans les mains de Carrie et Brian De Palma. « Elle est toujours au fond de toute image, comme ici la douche au fond de l'espace, le flou au fond du net et l'*ombre* au fond du corps. Carrie figure ainsi le développement de cette hypothèse que l'autre, Norman Bates, le corps synthétique,

<sup>2</sup> Le champ lexical martial dans ce paragraphe suit l'intensité propre des mains mentales (ou virtuelles). Ainsi, dans une corporéité se substituant à la main (qui dans notre *cadre* de mixité est *sensible*), porte le corps en « première ligne » dans la rencontre de *l'autre*. *L'autre* (qui sur papier, dans le récit de la légende La Mort tragique des enfants Tuireann que nous adaptions avec **AN DOMHAN**) est bel et bien l'ennemi, mais sans qui l'expérience est impossible. Alors les mains mentales (ou virtuelles) dans **AN DOMHAN**, *en terre*, entrent-elles dans un invisible commun ? *Là* où leurs propres visages en situation *dessinent* le visage propre du T@OPIQUE de *La Terre*. L'invisible commun se détermine dans un lieu singulier (mais commun justement) tel que le *Locus*. Cependant cela ne signifie pas qu'il nécessite un espace commun. Pour la seule raison que les mains mentales dans l'expérience **AN DOMHAN**, par le *Locus*, s'établissent en bande dessinée et ainsi, bien que le lieu soit commun, elles conviennent par des corps propres (qu'elles reconfigurent sensiblement dans leur parcours)wwwwwwwww à l'exploration d'espaces propres également. L'action et l'in-action des mains mentales *en (avant)garde* fonctionne *en toute mixité*, et parce qu'elles font visage elles ne substituent pas à une parcelle de l'expérience et/ou du *Locus*.

Le corps *gardé en assillant* peut frapper, des mains, de partout et ainsi faire liens entre les différents espaces qui sont alors concernés. *La Terre*, dans l'invisible (sur un même JE(U) d'infini) sert de conversion, de passage, de trace peut être, structuré, dimensionné, densifié par la mise en place du *Locus*. La bande dessinée n'est plus seulement affaire de réseau, avec l'art et la manière de la réalité mixte elle est « à faire » de réseau !

<sup>3</sup> Lévinas, 1971, 181.

<sup>4</sup> Possédant évidemment le double sens de « tropiques » décrivant « deux parallèles terrestres » dans le *Locus* [Figure 39] auquel, en situation correspondent les **LECTURE®**, et les diverses stratifications jardinières galiléennes (terrain, carte, grille).

est le plus intime du même, Marion Crane apparemment en train de se laver du Mal au moment où elle déchaîne la mort<sup>5</sup>». Cette mixité de l'horreur qui vit en Carrie, ni tout à fait victime ni tout à fait coupable<sup>6</sup> expose son pouvoir et ce visage dans la déchirure noire du *split screen*. Une faille creusée par les mains et dont le(ur) visage possède le contrôle.

Comme nous l'avons vu dans l'un des posters du film, Carrie était présentée dans son *split screen* [Figure 48]. Le texte qui se dégage alors de l'espace entre les deux images de Carrie agit comme un phylactère, une parole directement prononcée par le visage de l'horreur se dissimulant dans Carrie (et dans l'usage de ses mains) et qui dans le Noir semble toujours au bon endroit pour déborder, s'exposer (tel le noir du *split screen*).

Ce débordement, ce *split screen* qui relève de codes graphiques et narratifs établis en bande dessinée se retrouve dans d'autres figures tel que le *Napoléon* d'Abel Gance [Figure 52], *Persona* d'Ingmar Bergman, ou même dans le troisième épisode de la sixième saison de la série *X-Files* réalisé par Chris Carter [Figure 60]. De trois *manières*, de trois dimensions différentes, tous se placent et mettent en place

une représentation du *Locus*. Dans le *Locus*, le format de l'écran, le format de l'image entraîne le débordement. Nous le voyons chez Abel Gance avec l'*extension* du 1 : 1 cinématographique<sup>7</sup> de début XXème en juxtaposition sur ses côtés gauche et droit (côté jardin et côté cour ?) établissant un visage guerrier, non pas celui de l'empereur affiché au centre, mais celui de la bataille dont le paysage et les *personnages dessinent*. Nous passons dans ce *cadre*, non pas d'une image à l'autre mais d'une image pour l'autre. L'autre étant l'autre image dans le *split screen* (les bords, un «tropic» et au-delà de ce dernier, l'autre est le reflet de Napoléon dans la bataille, c'est-à-dire le passage effectué dans le visage de l'expérience narrative même.

Dans *AN DOMHAN* nous voyons toujours l'autre par le biais du T@OPIQUE de *La Terre*. À la manière du Napoléon ou de Carrie, l'autre s'abandonne ou nous l'abandonnons par/de/ dans le visage déporté sur l'expérience. Les tactiques sont différentes, Carrie en détruisant le contrechamp expose le visage en brisant le champ par son pouvoir et lui permet de glisser ses mains mentales comme bon lui semble dans cet espace qu'elles n'avaient jamais atteint. Napoléon s'entoure d'un paysage,

de *personnages* non identifiables afin d'instaurer une grandeur dans laquelle il se métamorphose en héros, en empereur. Dans *AN DOMHAN* les *personnages* principaux comme les *LECTURE@*, sont deux. Avec un *personnage* mis en contexte de *Locus* on fait apparaître l'autre par le T@OPIQUE de l'expérience narrative-même dans lequel le *personnage* bien que transformé se retrouve représenté. Cependant dans le *Locus*, véritablement formé par deux *corps-en-présence*, l'autre est déjà-là : L'autre utilisateur devient l'Autre<sup>8</sup>. Comme nous l'avons vu juste plus haut le visage qui se forme dans l'expérience à deux comme *AN DOMHAN* permet de voir et manipuler l'autre. Comme nous l'avons également vu nos mains mentales (en l'occurrence virtuelles) dynamisent les *tensions* entre l'un et l'autre (des *personnages*, des *LECTURE@*) pour *dessiner*, densifier le T@OPIQUE du visage dans le *Locus*.

Nous pouvons comparer ici l'architecture du *Locus* établi dans *AN DOMHAN* et la mise en *place* du T@OPIQUE du visage avec cette séquence (de mixité) des *personnages* dans le film d'Ingmar Bergman et l'œuvre de David B [Figure 45 & 54]. Le *split screen* fait fusionner/



Figure 53 - Solveig Von Kleist, *Criminal Tango*, 35mm, Animation, grattage, 1985. (Détail)

confusionner les deux faciès des *personnages*. Pas de fissure noire ici, la sommation d'image débordante en constituant une sorte de carte scénarisant un discours, un échange avec moi (intensifié par les regards caméra des *personnages* d'Ingmar Bergman, qui me et se regarde en moi). Nous voyons que l'intervention de corps multiple vis-à-vis du visage crée un véritable *Criminal Tango*<sup>9</sup>.

Le visage est présent dans son refus d'être contenu. Dans ce sens il ne saurait être compris, c'est-à-dire englobé. Ni vu, ni touché - car dans la sensation *visuelle* ou tactile, l'identité du moi enveloppe l'altérité de l'objet qui précisément devient contenu. [...] Le fait que le visage entretient par le discours une relation avec moi, ne le range pas dans le Même. Il reste absolu dans la relation. [...] La relation éthique qui sous-tend le discours n'est pas, en effet, une variété de la conscience dont le rayon par du Moi. Elle met en question le moi. Cette mise en question part de l'autre.

La présence d'un être n'entrant pas dans la sphère du Même, présence qui la débordante, fixe son «statut» d'infini. Ce débordement se distingue de l'image du liquide débordant d'un vase parce que cette pré-

5 Brenez, 1998.

6 Le débordement de la linéarité et de la binarité qui se rapproche des diagnostics psychiatriques Freudiens, de Jean-Martin Charcot, vu par Georges Didi-Huberman à propos l'hystérie et de l'épilepsie, nous y reviendrons...

7 C'est-à-dire un format carré. Format que nous réutilisons dans notre pratique du *dessin*, que nous retrouvons sur *Instagram*, et dont Sergueï Eisenstein évoque dans son article intitulé "Le carré dynamique".

8 Lévinas, 1971, 21.

9 Solveig Von Kleist, *Criminal Tango*, 35mm, Animation, grattage, 1985. <https://www.youtube.com/watch?v=yly6E1cRoyM>.



sence débordante s'effectue comme une position *en face* du Même. La position en face, l'opposition par excellence, ne se peut que comme mise en cause morale. Ce mouvement part de l'Autre. L'idée de l'infini, l'infiniment plus contenu dans le moins, se produit concrètement sous les espèces d'une relation avec le visage<sup>10</sup>.

Ingmar Bergman et David B. mettent en exergue le rapport *sensible* du visage établi par Emmanuel Levinas. Le visage n'est pas *propre*. Il n'est pas le visage des *personnages*. Il est ailleurs et là où il est fait le lien, crée la génétique de l'expérience dans lesquels les *personnages* et les corps sont lancés les uns pour les autres. Il n'est pas objet comme le montre la scène d'introduction avec l'enfant tendant sa main et caressant l'espace où s'affichent les visages des deux femmes. Ces deux femmes nous les retrouvons en *persona*<sup>11</sup>, l'absolument autre, le modèle que compose de sa main l'enfant en début de film dans un *geste* continu au travers d'image changeante. Il n'y a pas de toucher, mais par usage de cette main (au devenant vituel) le visage de l'expérience narrative de/dans *persona* se construit. Le *speech* qui se contruit alors entre le garçon et *persona* (la femme *multiple*) / *persona* (la femme *en split screen*) crée dans un rapport *entre deux étendues* : le visage de l'expérience en mixité au

travers duquel nous lisons l'*historia*. Où le rapport *affect-if* est mis *en scène* par l'achitecture du rapport au corps dans le scénario entre les *personnages*, les spectateurs et le *Locus singulier* instauré par Ingmar Bergman. Bref ce T@OPIQUE de visage dans l'expérience nous dicte une carte nous pas seulement des personnalités mais de la relation à l'*Autre* dans le film.

AN DOMHAN par l'expérience du *Locus* donne un visage de l'expérience *en bande dessinée* et *en réalité mixte*. AN DOMHAN permet ainsi dans l'élaboration nécessaire à son scénario la mise en place d'une relation formellement, narrativement et corporellement spatiale. Nous créons un modèle de scénario spatial narratif *potentiel* en bande dessinée. Nous marquons, *dessinons* le visage d'une expérience de *lecture en bande dessinée, en réalité mixte*.

La bande dessinée *en réalité mixte* n'est pas un objet, ou même un produit<sup>12</sup>, c'est - *entre-Autre* - une expérience narrative du corps, du *geste*, de *lecture* dans un *Locus*, par un scénario des espaces. *C'est une écriture du corps*. L'idée de la bande dessinée en mixité prend le *visage* d'un *persona* passant par les strates et T@OPIQUE<sub>s</sub> du lieu.

<sup>10</sup> Emmanuel Levinas, *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*, Phaenomenologica (Nijhoff, 1971), 169-170.

<sup>11</sup> Que l'on traduit du latin par « personne », ou plutôt « personne » au travers de qui nous parlons.

<sup>12</sup> Le livre tel qu'il est pensé de nos jours par les éditeurs.

Comme nous le voyons dans la [Figure 45] plus haut, David B. trace un *persona* dont il lui attribut les identités suivantes : *Mon frère et Le Roi du monde*. Il en dessine une carte sensible à la silhouette (le profil, la coupe) qui en surface donne l'idée du visage-objet, le visage vu. C'est un visage en *split screen* sur lui-même. Comme un Janus post-moderne agité<sup>13</sup> regardant à gauche, regardant à droite, et qui, dans son mouvement, se fixe le visage *en face* de nous telle une image-clé au milieu d'une animation ou d'un gag à la Frankin. Le Roi du monde se *split* lui-même et fait apparaître un visage composite à la *manière* des deux femmes dans *Persona*. David B. bien que faisant rentrer cette image [Figure 45] dans une série de portraits (à la suite d'une sortie d'une bande dessinée papier éponyme) met en place des codes de bande dessinée et fait le T@OPIQUE cartographique d'une expérience narrative. Le visage dans le *Locus* fait dans sa traversée par le LECTURE® en situation, l'effet d'une carte. Il n'identifie plus seul le statut de la bande dessinée *en réalité mixte* par un rapport *affect-if*. Le rapport *affect-if* guide, en bande dessinée, le LECTURE® dans l'expérience narrative. Le visage *prend réellement part*<sup>14</sup>



au lieu et l'expérience en soi de la narration. «Car pour tout voir, de toutes les manières, pour surveiller et contrôler le monde, une carte suffit. Je m'y dirige, m'organise, me repère, déchiffre mon chemin, envisage<sup>15</sup> un voyage ou une errance<sup>16</sup>».

<sup>13</sup> Nous faisons référence avec ce dernier adjectif au tableau de Jean Dubuffet [Figure 43] dont les formes et l'ambiance se retrouve dans le dessin de David B.

<sup>14</sup> Voir le fait de «prendre part» in, Ghislaine Azémard et Marc Veyrat, «Story Telling, Une conversation entre Ghislaine Azémard et Marc Veyrat», in *E : Le Caravage, La décollation de saint Jean-Baptiste, 1608*, Collection 28 (Chambéry: G-SICA, 2016), 18.

<sup>15</sup> Nous pourrions ici faire un jeu de mot comme : «en-visage».

<sup>16</sup> Christine Buci-Glucksmann, *L'œil cartographique de l'art*, Collection Débats (Paris : Galilée, 1996), 24.



Figure 55 - David B., Exposition *Mon Frère et le roi du monde*, encre, 30 x 25cm, 2015. Galerie Anne Barrault

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**2. PASSER LES T<sup>®</sup>OPIQUES DU LOCUS**

**2.6 . Architecture T<sup>®</sup>OPIQUALE du Locus, Intercorporété**

Figure 56 - Katsuhiro Ôtomo, Akira, trad. par Djamel Rabahi (Grenoble : Glénat, 2016)



Un dernier T@OPIQUE que nous n'avons pas encore évoqué provient de la caresse des mains mentales ou virtuelles entre-elles. C'est un phénomène connu au cinéma ou même à la télévision mais exploité en surface pour un effet de style, où ce sont les mains propres qui doivent rencontrer d'autres mains propres (à la *manière* d'Interstellar et la rencontre du docteur Amélia Brand avec elle-même dans l'aller-retour au travers du trou de vers).

L'expérience de la main, même celle des deux mains, est celle d'un seul corps, ici ou là. Un seul corps : le mien, sans lequel ces deux mains seraient mortes et ne pourraient rien sentir («mes deux mains touchent

les mêmes choses parce qu'elles sont les mains d'un même corps», VI 186) – mais un seul corps sentant qui se continue surtout en l'autre, ou une seule chair, choses et corps mêlés. Ce sont là quelques-unes des thèses les plus étonnantes du dernier Merleau-Ponty, et elles apparaissent en toute leur pureté dans deux parenthèses – signe que les décisions de pensée les plus fortes s'écrivent parfois dans de simples détours de phrase : «[le corps] (que ce soit le mien ou celui d'autrui)» (VI 189), «la chair (celle du monde ou la mienne)» (VI 192). S'agissant de ma main serrant la main de l'autre homme, l'article de 1959 («Le philosophe et son ombre») peut risquer le mot d'intercorporéité :

Figure 57 - Katsuhiro Ôtomo, Akira, trad. par Djamel Rabahi (Grenoble : Glénat, 2016)



Mes deux mains sont «comprésentes» ou «coexistent» parce qu'elles sont les mains d'un seul corps : autrui apparaît par *extension* de cette com-présence, lui et moi sommes comme les organes d'une seule intercorporéité

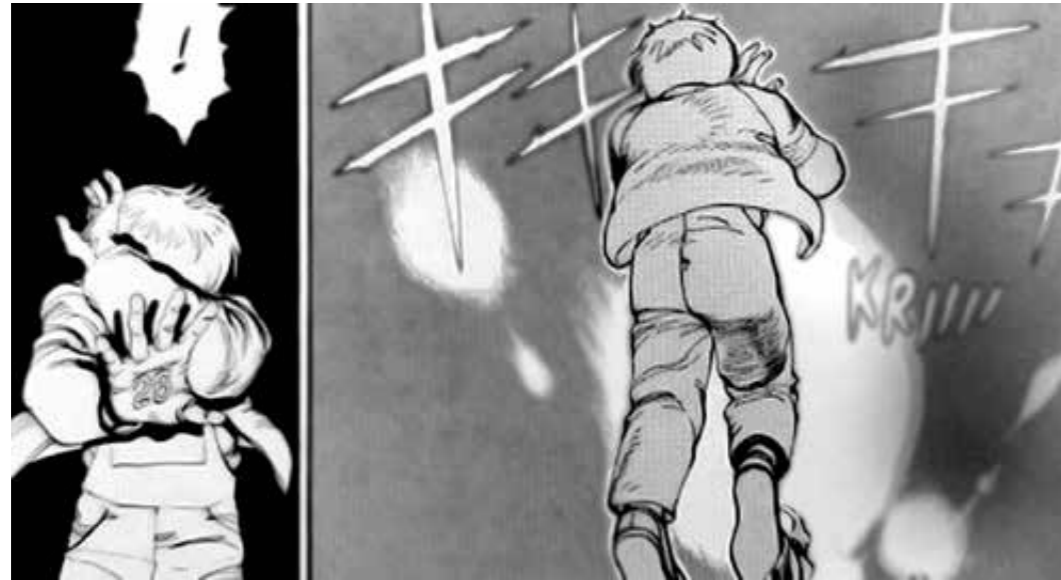
Dans l'expérience du touchant-touché, ma main droite et ma main gauche échangent sans peine leur rôle, mais dans la poignée de main comme pré-mices à l'accouplement des corps, c'est l'autre et moi-même qui, parce que nous sommes pris dans la même chair du monde, échangeons nos places<sup>1</sup>.

Nous pouvons voir dans la Figure 45 tirée d'une expérience utilisateur AN DOMHAN que la coprésence des mains n'apparaît plus

comme phénomène des *corps-en-présence entre deux étendues*, mais bien comme *propre principe* de l'expérience découlant directement de l'architecture du *Locus*. Ce n'est pas la *chair* du *corps propre* des utilisateurs qui se dirige l'une vers l'autre. Les utilisateurs *s'acharnent* par les mains et pénètrent la chair *propre* de l'expérience. Dans leur nage invisible, une houle *en chair* forme un bloc de corps mettant en reflet le T@OPIQUE même de l'intercorporéité, le JE(U) en reflet des **LECTURE®**. Les mains (mentales ou virtuelles) *redessinent* le corps dans une relation invisible faisant chair que le T@OPIQUE (par la mis en place du *Locus*) participe à mettre en image. Les mains ne développent pas une symbolique dans ce

<sup>1</sup> Gramont, «Le toucher - *lecture* croisée de Levinas et Merleau-Ponty».

Figure 58 - Katsuhiro Ōtomo, Akira, trad. par Djamel Rabahi (Grenoble : Glénat, 2016)



lieu là (peut être propre au langage de la peinture) mais reconstruit et *en place* la mixité d'un corps sensible exposé sur tous les plans. La bande dessinée *en mixité* dépasse son cadre médiatique pour s'interposer dans une architecture propre et sensible où l'assemblage du corps dans un lieu, un lieu repensé *en bande dessinée* par le corps (grâce à l'*avant-garde* des mains).

La houle du corps donne un mouvement dans la carresse et permet l'évolution, la réaction même de la chair de l'expérience donnant de multiple sens de *lecture* ; Le sens de *lecture*

dans l'architecture « T@OPIQUALE<sup>2</sup> » du *Locus*, et par l'intercorporéité en action des mains (mentales ou virtuelles).

La chair vient établir la cohésion de notre situation dans le monde, même s'il demeure un hiatus entre le visible et l'invisible de nos expériences, ainsi qu'entre le caractère à la fois immanent et transcendant de l'expérience corporelle ; il en subsiste un « excès » qui conserve à notre corps son étrangeté. [...] Pour lui, la sensibilité marque ainsi la nécessité d'un « passage à l'Autre » [...], autrement dit que le corps ne peut se suffire à lui-même. [...] La présence d'une altérité s'y trouve également signée, avec même encore plus de

<sup>2</sup> Voir Note 2 dans le chapitre T@OPIQUE du Visage, l'Autre.

Figure 60 - Chris Carter, Triangle, épisode 3, saison 6, X-Files, 1998 (Scène de fuite et de recherche dans le bateau. Les deux personnages Scully interprétés par Gillian Anderson, passent en un même endroit, recollant un split screen qui pendant quelque seconde est assez chaotique).



force selon l'auteur, puisque Levinas veut d'abord « [...] montrer qu'il n'y a pas de corps sans autre » [...]<sup>3</sup>.

On (re)connait l'Autre dans la caresse. Ce phénomène de caresse des mains mentales entre-elles tel que l'on trouve dans *AN DOMHAN* (par rapport à la position des corps entre espace virtuel/actuel) s'exprime d'une autre *manière* dans un épisode de la série X-Files.

Cet épisode intitulé « triangle » raconte la disparition de l'agent spécial Mulder lors d'une enquête sur l'apparition d'un navire considéré disparu lors de la seconde guerre mondiale. L'agent spécial Scully aidé par le petit groupe des Lone Gunmen trouve la trace du bateau mais pas Mulder. Un double récit *en simultané* se met alors en place (à la *manière* des deux environnements présentés d'un côté en VR, d'un côté en AR dans *AN DOMHAN*). L'enquête de Mulder est mise en scène à une certaine époque (virtuelle ?) et l'enquête de Scully se

<sup>3</sup> Daniel Moreau, « Agata Zielinski, *Lecture* de Merleau-Ponty et Levinas : le corps, le monde, l'autre. Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Philosophie d'aujourd'hui »), 2002, 317 p. », *Laval théologique et philosophique* 59, n° 3 (2003): 615, <https://doi.org/10.7202/008801ar>.



déroule actuellement, mais tout deux étant dans le même bateau, le même terrain d'expérimentation. Leur enquête va les mener dans l'entraille du navire, dans une course poursuite montée en *split screen*. Chaque couloir fait office de *case* dans lesquelles les *personnages* déambulent et se mettent en séquence. Chaque angle de couloirs et d'allées dans le navire traversé d'un côté par Mulder et de l'autre par Scully crée un champ des possibles pour une quantité d'images s'entremêlant dans un nœud de directions libres. Par leur corps dans l'espace (d'une séquence) Mulder et Scully mettent en place une étendue en 3D d'un espace intericonique. Les couloirs forment l'équivalent d'une ellipse narrative *en bande dessinée*. C'est la spatialisation d'une sommation d'image animée par des mains mentales<sup>4</sup> pourtant inactives (ouvrant un contrechamp sans en faire particulièrement usage à la *manière* de Carrie, ou de numéro 26 dans Akira par exemple). Puis vient l'emplacement de la caresse, du passage. Ce moment où dans un

espace autre, l'angle d'un couloir et d'une allée, les deux *personnages*-Scully se passent l'une à travers l'autre [Figure 60], dans un style qui rappelle très fortement l'esthétique de la mise en scène et le découpage du *split screen* des *projections* entre Kaneda et Numéro 26<sup>5</sup> et entre Kaneda<sup>6</sup> et Kei<sup>7</sup> dans le manga d'Otoma Katsuhiro : *Akira*. C'est l'intensité pure d'une main mentale ou virtuelle placée dans l'espace d'une expérience (de rencontre de l'autre) qui fait événement ici et qui construit non pas une fixation de l'action (avec son côté dramatique), mais souligne une intense convergence des sommations d'images se propageant pour les deux différents *personnages*. Cette rencontre *en bande dessinée*, par ailleurs n'a pas été adaptée dans la version cinématographique d'Akira. Représentant une forme de *Locus en bande dessinée* cette séquence *en cinéma* n'aurait pas eu de sens. Nous comprenons bien que la structure sur laquelle repose l'expérience narrative s'architecture à partir du *Locus* ; cette composition de lieu qui mène à

**4** Elles marquent l'éllection du nœud, de la rencontre des *personnage* dans l'angle mort du récit, qui est le refermé des mains caressées, la rencontre des *personnages* dans une mixité intensifiée outre visibilité du récit, dans l'aveuglante présence du noir intericonique, à la fois absolu entre espace de séquence narrative recadrant la différence /répétition d'un événement et espace propre du pouvoir même des mains mentales au visage de la bande dessinée. Une attitude spatiale que l'on retrouve dans les expériences utilisateurs en tant que répétitions des corps et nouage par les mains virtuelles (du point de vue du Noir ou du *personnage* même). Car nous l'avons compris maintenant les mains, sont les avant gardes d'une exploration faisant des liens dans l'espace et qui peuvent exprimés de partout autant à partir du corps, de l'humain, ou de l'in-humain, du Noir. Elle forme une articulation pour une narration *en bande dessinée en mixité*.

**5** Katsuhiro Ōtomo, *Akira*, trad. par Djamel Rabahi, vol. Tome 1 (Grenoble : Glénat, 2016), 23, 26. [Figure 57 et 58]

**6** Katsuhiro Ōtomo, *Akira*, trad. par Djamel Rabahi, vol. Tome 4 (Grenoble : Glénat, 2018), 286-87. [Figure 56]

**7** Katsuhiro Ōtomo, *Akira*, trad. par Djamel Rabahi, vol. Tome 5 (Grenoble : Glénat, 2019), 104.

l'Autre. Il se pense évidemment en bande dessinée pour son pouvoir de simultanéité et sa structure obscure qui lui permet de (se) jouer de l'espace. Kei voyant Kaneda et Kaneda voyant Kei (quelque chose de similaire se passe entre Tetsuo et Kaori<sup>8</sup> mais d'un autre point de vue), construisent ensemble le sens d'une sommation d'image et le parcours de mains mentales qui vont ouvrir et se refermer, dans la rencontre de l'un avec l'autre.

Que ce soit Kaneda et Kei, Scully et Scully, ou Brian et Lugh (et par eux, les deux *LECTURE@*), dans le *Locus* mis en place dans, par et au travers de la narration, chacun part d'un bord vers l'autre. Dans un rapport *affect-if* ces deux parties prenantes (*personnages* ou utilisateur dans le *Locus*) activent un T@OPIQUE du visage dans le terrain de l'expérience narrative (dans la relation de la caresse de ce visage, à la manière d'un échange avec La Terre par exemple dans la légende et AN DOMAN) : un T@OPIQUE cartographique du visage dans l'usage *en-visagé*. Maintenant ils surlignent la traversée de la grille smithsonienne, ou comment porter le regard du

spectateur sur le visage de l'expérience narrative. Dans leurs rencontres, les mains mentales (ou virtuelles) inactives le pointent du doigt. Le *split screen* des Scully nous permet de marquer une position, le visage est là ! Cette position, au travers d'images en mouvement rendent la tâche presque épiphanique. Ca se passe là. Le *climax* narratif<sup>9</sup> est placé, marqué par l'ouverture des mains mentales inactives qui se sont mutuellement découvertes. *En bande dessinée*, l'affaire est tout *autre*. Bien que nous retrouvons ce rapport à la traversée de la grille (et un soupçon de T@OPIQUE cartographique) et par elle la rencontre de deux *personnages* dans leur environnement propre est par défaut en sommation d'images fixes, marquées. On ne passe jamais à autre chose *en bande dessinée*, et dans l'usage du *Locus*. C'est le symptôme propre du T@OPIQUE de la grille dans la mise en place du visage de l'expérience narrative. Une situation est marquée, à un endroit de l'*historia*, puis s'étend. Dans cette étendue, ou ces étendues, des points de rencontre se font et seules les mains mentales et leurs capacités sensibles (même dans l'inactivité) à se jouer de l'espace permettent de faire images de

**8** Katsuhiro Ōtomo, *Akira*, trad. par Djamel Rabahi, vol. Tome 6 (Grenoble : Glénat, 2019), 188.

**9** L'emplacement d'un pic d'intensité dans la relation à l'autre. C'est-à-dire, un point où la caresse des corps évoque le visage de l'expérience de la manière la plus précise. Ce n'est pas une fin unique car c'est un emplacement qui n'appartient pas au récit qui n'est pas en mesure de le situer. C'est là où la houle atteint son point le plus fort, là où les mains ne peuvent que se retirer, car à cet endroit elles sont puissamment intriquées. En bande dessinée plus clairement qu'ailleurs peut être, ce *climax* narratif se situe dans le pic joignant les *cases* dans l'abandon des règles (de *lecture*) mais sous la *manipulation propre* et *sensible* du lecteur. *En bande dessinée* et *en réalité mixte*, le *climax* narratif se trouve de même manière mais par la *lecture des corps-en-présence* applicants alors leurs propres règles dans le dispositif et face à l'autre.

ces épiphanies. Dans X-Files ou même Carrie, le *split screen* (*sinthomatisant* le visage) finit par disparaître. En bande dessinée il se loge, demeure, se répète, s'étend, se juxtapose et se superpose (simultanément<sup>10</sup>).

AN DOMHAN est évidemment pensé, développé, et utilisé au travers du *Locus*. Le T@OPIQUE du visage de *La Terre* dans l'expérience narrative se constitue par les actions des mains virtuelles et l'emplacement des corps dans le terrain d'expérimentation. Entre les deux LECTURE@, dans l'expérience se crée un rapport affect-if, au travers duquel un *speech* se met en scène et une conception cartographique se met en place dans l'entre deux étendues du visage de *La Terre* (la carresse du visage par les mains virtuelles).

Le *split screen* qui est représenté au cinéma, et en bande dessinée, s'implante également en réalité mixte. En réalité mixte, le *split screen* ne se place pas ou ne fait pas seulement cadre de l'expérience, il suit l'emplacement du LECTURE@ générant, composant avec lui et pour lui une situation propre dans un environnement sensible. Un cadre dans l'*historia* qui renvoie également à un autre cadre dans l'*historia*. En effet le *split screen* se place au visage de l'expérience narrative entre deux

étendues de corps-en-présence dans le terrain d'expérimentation.

La position, le geste, l'inactivité des mains virtuelles d'un LECTURE@ ouvrent sur un visage et outre ce visage se trouve l'autre LECTURE@. Les deux ne sont pas séparés par le visage de l'expérience narrative, bien au contraire, ils se lisent dans le visage. Cependant on les sépare assez facilement et formellement-là dans l'idée du *split screen*. Le *split screen* depuis Brian de Palma, Abel Gance, ou Chris Carter se déjoue d'un usage superficiel des images en champ-contrechamp. Les mains mentales ou virtuelles se situent en bande dessinée et en réalité mixte dans le *Locus* créant par le visage de l'expérience narrative une brique structurelle et procédurale de l'architecture de l'évolution du 9ème art. Ces mains frappent, impactent ailleurs remodelant acutellement et virtuellement en mixité le scénario dans le terrain d'expérimentation. Elles deviennent un *component* sensible fondamental dans la conception de l'*historia* et de la posture du corps dans l'expérience narrative. Elles renvoient un corps en bande dessinée par le biais du *Locus*.

«le corps n'est pas image-de. Mais il est venue-en-présence» [...] Parce qu'on ne fait pas le tour du tout d'un corps, comme le montre l'amour, et la douleur,

<sup>10</sup> Car la bande dessinée dans son approche de la mixité, issue d'une mise en place hypermédia, se débarrasse du « fini » de l'expérience. Dans son propre réseau, elle élabore dans un rapport sensible affect-if, un infini (l'apparition du T@OPIQUE (et) du visage). Elle assume ici une identité, un *génome propre*, qu'elle doit revendiquer au jour du i.

parce que les corps ne sont pas plus totalisables qu'ils ne sont fondés, il n'y a pas d'expérience de la liberté. Mais la liberté elle-même est l'expérience, et le corps lui-même est l'expérience : l'exposition, l'avoir-lieu. Il faut donc qu'ils aient même structure, ou qu'une même structure les replie et les déploie l'un en l'autre et l'un par l'autre. Ce qui ressemblerait trait pour trait à la double structure du signe-de-soi et de l'être-soi-du-signé : à l'essence de l'incarnation<sup>11</sup>.

En réalité virtuelle les mains seront très quotidiennement l'image primordiale, fondamentale, et première dont les utilisateurs font expérience. Dans le cadre du *Locus* ces mains mentales qui se propagent bien au-delà de la perception que l'utilisateur peut avoir de la représentation de ses mains dans l'environnement immersif dicte une personification programmée d'un corps dans l'expérience donnant sens à la mixité. L'utilisateur n'est pas libre dans un dispositif, et dans l'expérience en bande dessinée, en réalité virtuelle, augmentée et mixte. Cependant les mains mentales (ou en l'occurrence virtuelle) par la faculté de frapper, d'impacter ailleurs, offrent une composition (et une forme de liberté) propre à l'utilisateur. Ces mains sont des *components* de l'expérience qui comprennent et jouent avec les modèles et

la structure même de l'expérience. Elles dictent sensiblement alors au corps propre comment être dans le *Locus*. Le corps dans une structure en construction (aux allures rousséliennes) que les mains mentales ou virtuelles redessinent au besoin de l'*historia* et de la situation. Dans ce codage d'incarnation<sup>12</sup>, dans ce sens de construction, nous tentons de remonter aux racines, au concentré d'intensité, comment le corps fait racine et questionne le fondement de ce qui constitue ce codage et l'assemblage du corps propre/sensible, du schéma corporel dans le *Locus*. Ce qui densifie le visage de l'expérience narrative et la mise en réseau de l'architecture de la narration et le lieu.

*La Terre* fait bloc dans le *Locus*. L'action (des mains) des LECTURE@, lui dessine un visage propre à partir de leurs relations affect-if, tout en étant en *Terre*, l'un invisible pour l'autre et pourtant en lien comme nous l'avons vu plus haut. Pour nous, lecteurs du LECTURE@, c'est-à-dire en tant que ceux qui les regardent, ce que nous voyons provient toujours d'outre-terre. En effet, dans une expérience en réalité mixte, de réalité virtuelle, augmentée ou dans la lecture d'une bande dessinée il y a toujours l'utilisateur, le lecteur et le spectateur, celui

<sup>11</sup> Jean-Luc Nancy cité in, Coralie Camilli, *L'art du combat*, 1ère Édition, Perspectives Critiques (Paris : PUF, 2020), 100.

<sup>12</sup> Qui se débarrasse absolument de son caractère théologique sous tendue dans les notions de Jean Luc Nancy cité juste ci-dessus. Nous rappelons que nous nous écartons de la métaphysique et de la sémiologie (principe auquel fait allusion avec la philosophie évidemment, Jean Luc Nancy) pour nous attaquer au terrain, au lieu, au corps, à l'image de la bande dessinée et de la réalité mixte établie dans des principes phénoménologique (et) d'usages. Jean Luc Nancy sert bien évidemment notre propos mais en dehors du concept il semble important de préciser notre point de vue.

qui regarde, assiste et analyse ce qui se fait dans l'expérience. La mixité, intrinsèque à l'approche méthodologique, à notre pratique du **dessin** et notre épistémologie de l'espace nous permet cependant de mettre un pied, de viser, d'assaillir (à notre manière<sup>13</sup>) la relation même des **LECTURE@s**. Tout d'abord, par défaut, nous ne nous situons pas dans le *Locus* à proprement parlé. Nous sommes davantage face à lui, témoins en surface «[...] où «la présence de l'autre en autrui n'est pas accueillie par le moi comme le mouvement par lequel l'infini vient à moi» et où «cette présence se referme sur autrui comme propriété d'autrui établie dans le monde». Ainsi, «la terre cesse d'être assez vaste pour contenir autrui et moi<sup>14</sup>». Le *Locus* me renvoie en surface. Nous nous plaçons face à la simultanéité des images même. Celles qui dans le *Locus*, *en Terre*, au travers des multiples T@OPIQUE<sub>s</sub> jouent avec les **LECTURE@s**. Nous ne faisons pas proprement expérience de ces images qui n'appartiennent qu'aux terriens du projet de réalités mixtes. Le spectateur sort

de la grille, il se trouve au «seuil de vision difficilement franchissable<sup>15</sup>». Dans la mouvance de ce seuil qu'Abel Gance instaure avec ces simultanités (aux yeux du spectateur sont des *split-screens* formels) de 16 images à l'écran, *brouillant* le spectateur pourtant face au visage même de son expérience ; pour *celui qui regarde*, ce seuil est un in/visible<sup>16</sup> Noir [Figure 52]. Face à cette image nous sommes spectateur d'un *split screen* dont le blanc crie les détails de l'expérience (la position des **LECTURE@s**, leur **geste**, et le dispositif technique). Ce blanc appartenant au *Locus* comme visibilité même du lieu. Il ne nous porte pas avec lui mais au-delà de lui. Le spectateur, le lecteur assiste au dynamisme du blanc (comme *component* du T@OPIQUE) de l'expérience que les *corps-en-présences* des **LECTURE@s** gardent et forment. Ceci éclaire en quelque sorte le visage de l'expérience qui pourtant se dérobe encore établissant un rapport à l'invisibilité proche à celui de Maurice Blanchot que

nous pouvons rapprocher de la sousveillance de Steve Mann<sup>17</sup>.

La garde du blanc s'étend et prolifère au-delà de la page de garde : le blanc est à lui seul un livre, *le livre*. Se fier au seul travail du blanc, c'est au regard de l'écriture, une entrée possible dans la configuration d'invisibilité qui lui est propre. Comme si cette configuration d'invisibilité était déjà une soustraction à l'évidence, une dérobade à l'éclatante lisibilité du jour, alors plus proche d'une vigilance extrême et d'une attention redoublée auprès de la lumière inextinguible de la nuit. Tout au long de ces pages dépliées par le vide d'écriture, Blanchot aura éveillé son attention jusqu'au point où il ne semble «rester de lui que le vide d'une vigilance». L'insomnie dévore l'écrivain, l'intensité nocturne le conduisant alors à *écrire-ne-pas-écrire* au lieu où de lui il ne reste personne, au lieu où il ne parvient pas *en* personne, à jamais absent, et conforté dans son anonymat : le hors nomination comme «présence insurveillée».

Le blanc dans lequel s'exposent les **LECTURE@s** place la texture première du

scénario des espaces se superposant au lieu (propre à la structure du *Locus*). Ce blanc ne sert pas cependant le visage de l'expérience qui reste in/visible, pourtant identifiable (à la manière d'un **intérieur** de *split screen* cinématographique, ou assemblage/découpage *en* bande dessinée). Le blanc, comme pour Maurice Blanchot, dans son étendue permet de se dérober, de déborder. Les **LECTURE@s**, pris dans leur dispositif technique respectif (un casque VR ou un smartphone avec une application en réalité augmentée) les coupe du blanc. Ainsi dans une vigilance absente creuse le passage, guide le spectateur (devenant, dans la mixité de la méthodologie de **recherche création** et de l'étude des usages, peu à peu un **LECTURE@** même), vers *La Terre* la plus phénoménale, le Noir le plus frappant.

La Figure 51 représente de manière très *sample* ce passage du Blanc au Noir, par la traversée des T@OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus*. Tout en respectant par ailleurs des codes graphiques de la bande

**13** Il faut donc distinguer dans notre précision l'expérience des **LECTURE@s**, que nous avons étudié sur toute la partie ; et l'expérience des spectateurs face aux **LECTURE@s**, qui bien évidemment ne vivent pas la même *chose* mais sont en mesure de partager un même lieu. Eux aussi ont alors une situation, un emplacement, un rôle à prendre en main.

**14** Large, «Gardiens de l'invisible».

**15** Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Le livre de poche Biblio essais (Paris : Galilée, 1989), 61.

**16** Marc Veyrat, «In/visible», *100 Notions pour l'art numérique*, 2015, consulté le 5 août 2021, <http://leden.org/sam/artNumerique/notion.php?idNotion=58&langue=fr&lettre=#>.

**17** Steve Mann, «Sousveillance», Wecam.org, 2002, <http://wecam.org/sousveillance.htm>.

«[...] au sens large, la sousveillance est une vigilance attentive par en dessous. [...] La sousveillance est le contraire de la surveillance. Mais par «sousveillance», je ne suggère pas que les caméras soient montées au sol, en regardant vers le haut, plutôt qu'au plafond en regardant vers le bas, comme c'est le cas actuellement. Je suggère plutôt que les caméras soient montées sur des personnes dans des endroits bas, plutôt que sur des bâtiments et des établissements dans des endroits élevés. [...] Ainsi le «dessous» (vue) signifie du dessous de la hiérarchie, plutôt que physiquement comme dans «sous» le **plancher**»  
«[...] loosely speaking, sousveillance is watchful vigilance from underneath. [...] Sousveillance (roughly French for undersight) is the opposite of surveillance (roughly French for oversight). But by "sousveillance", I'm not suggesting that the cameras be mounted on the floor, looking up, rather than being on the ceiling looking down like they are now. Rather, I am suggesting that the cameras be mounted on people in low places, rather than upon buildings and establishments in high places. [...] Thus the "under" (sight) means from down under in the hierarchy, rather than physically as in "underneath" the floor».

dessinée, dans une forme également *sample* de séquençage, un *cadre* à côté d'un *autre* : Blanc à coté de Noir. Conceptuellement les deux peuvent difficilement être *pensés* tel quel en côte à côte. L'emplacement *en* image de l'expérience, passe *en* surface du seuil entre le Noir et le Blanc qui déterminant leur emplacement respectif. Ainsi ils ne sont jamais en côte à côte, devant-derrrière etc... Ils ne sont toujours qu'in/visible<sup>18</sup> l'un pour l'autre.

Pour traverser la nuit de l'écriture – de la première à la «deuxième nuit» –, il faudrait toujours, à l'instant où l'on pose la main sur le papier, lâcher la main de celui qui nous accompagne, renoncer à l'appeler par son nom, toujours annonçant et renonçant. Répétant : «Est-ce vous ?» – «Oui, c'est moi.» – «Vous, en plein jour.» – «Dans le plein jour de l'obscurité.» Cherchant finalement à qualifier la nuit plutôt qu'à nommer *celui-qui m'accompagne-ne-m'accompagne-pas*, dans la distance infinie et la proximité incertaine de la question et de la réponse. Séparé des mots et marchant entre les mots, Blanchot n'aura eu de cesse d'être interrompu dans l'écriture et de s'interrompre par l'écriture – «échangeant le salut avec l'obscu-

rité». Salut entendu et gardé par la nuit, répercutant l'écho silencieux de cette *nuit de garde* – *Exode* 12, 30 – nous faisant sortir de la terre, échapper à la mort. Il s'agit donc d'un salut prononcé pour échapper à celui ou *celle* qui inévitablement arrive. «Car terrible est la terre», c'est-à-dire terrible est la mort<sup>19</sup>.

Le **LECTURE®** marche à la manière de Maurice Blanchot entre les mots, mais dans le Noir. Dans la Figure 51, qui est une captation de l'expérience utilisateur du projet **AN DOMHAN** nous faisons une **focalisation**<sup>20</sup> sur l'utilisateur par rapport au Noir et comment il nous fait entrer *en* Terre<sup>21</sup> (en y créant notre propre placé à distance des **LECTURE®**). Dans l'image nous voyons l'environnement immersif dans lequel est placé l'utilisateur en réalité virtuelle. Dans la mise en situation concrète, il suffit d'un ordinateur sur lequel le casque envoie également les images **perçues** par l'utilisateur. De l'ordinateur, les images sont ensuite projetées via vidéoprojecteur. L'utilisateur se trouvant devant l'objectif du vidéoprojecteur, projette une **ombre portée** sur l'image même de l'environnement immersif. En «[...] apportant des

<sup>18</sup> Veyrat, 2015.

<sup>19</sup> Large, 2008.

<sup>20</sup> Dans le sens d'une mise au point presque photographique (médium utilisé pour la captation), de manière très proche à la netteté du portrait de Frédéric Villot [Figure 50]. Nous cherchons encore une fois à nous situer et resituer le **LECTURE®** par rapport au *Locus*, et en particulier ici dans le Noir.

<sup>21</sup> A la différence du blanc qui fait sortir de terre.

caméras depuis les cieux, jusqu'à la terre<sup>22</sup>» nous sommes dans la position parfaite, dans l'emplacement même du seuil du visible. La Figure 45 fait l'image de l'emplacement, entre le Blanc et le Noir, mais la Figure 44 se place de façon subjective (à la manière du portrait d'Eugène Delacroix [Figure 50], et tel que l'utilisateur fait lui-même expérience). Du côté de la réalité virtuelle ou du côté de la réalité augmentée dans l'expérience **AN DOMHAN**, les utilisateurs font face à une vue à la première personne. Ces utilisateurs, ces yeux sans visages, possèdent alors dans le dispositif les yeux même des **personnages** de l'adaptation de la légende de La Mort tragique des enfants Tuireann. Chacun est l'ennemi de l'autre. Les utilisateurs s'expriment en tant que sujets incarnant, dans le noir, un **personnage**. Ils sont à la première personne, un **personnage** en vue subjective (évoquant un portrait).

Le Noir dans le *Locus* nous place dans l'«Invisible au seuil du visible. Ou plutôt pour associer cette idée à la pensée d'Emmanuel Levinas, ce corps étranger, inassimilable, pré-contraint avec et dans le visible<sup>23</sup>». «L'in/visible désigne bien plutôt un espace politique de ré-agencement, la zone de toutes les **tensions**<sup>24</sup>». Un seuil déjà signifié par sa mixité (avec la barre oblique de in/visible) que les mains (mentales ou virtuelles) et au travers d'elles le *corps-en-présence* plonge dans le Noir, ou du moins lui fait face.

<sup>22</sup> Steve Mann, "Sousveillance": Inverse Surveillance in Multimedia Imaging», in *Proceedings of the 12th Annual ACM International Conference on Multimedia - MULTIMEDIA '04* (the 12th annual ACM international conference, New York, NY, USA: ACM Press, 2004), 620, <https://doi.org/10.1145/1027527.1027673>. Wearing and implanting various sensors, effectors, and multimedia computation in order to re-define personal space and modify sensory perception computationally. This work involved the creation of various computational seeing aids that evolved into a new kind of visual art, using multimedia cyborglogs. Becoming at one with the machine, the author was able to explore a new humanity at the nexus of cyberspace and the real world. The author presents what was discovered accidentally, as a result of facing «cyborg discrimination». In particular, over the past 30 years, peer discrimination has decreased, while institutional and organized discrimination has intensified. Most notably, it was discovered that cyborg discrimination was most intense in establishments having the most surveillance. Rather than avoid such establishments, the author was able to explore and capture unique aspects to understand surveillance in new ways. The word sur-veillance denotes a God's eye view from on high (i.e. French for «to watch from above»). «[...] bringing cameras from the heavens, "down to earth"».

<sup>23</sup> Marc Veyrat, «La société i matériel : de l'information comme matériau artistique» (Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2006), 339.

<sup>24</sup> Soudan, 2016, 201.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

**3 . 1. Les parts de la texture**

## La découverte d'une étrange pièce sombre

AN DOMHAN nous apprend à nous situer, à prendre conscience de notre emplacement et établir un dessin de cette situation. La bande dessinée et la réalité mixte telles que nous les travaillons dans cette thèse ne s'établissent jamais pour leurs récits mais au travers de la narration. Cette narration dans AN DOMHAN crée la situation au travers d'un dispositif presque phénoménotechique nous permettant de placer et de nous placer dans des espaces et lieux singuliers. La bande dessinée et la réalité mixte se construisent par l'expérience et donc par le corps dans cette expérience en réseau.

Avec le *Locus* nous situons un lieu fondamental pour l'expérience (du corps) en bande dessinée. Ce dernier, place, met en relation (l'affect-if) des LECTURE<sub>s</sub> et dessine le visage de l'expérience narrative. C'est un lieu où nous nous guidons par les mains, cette parcelle de corps qui (nous) tire irrémédiablement dans l'exploration. Les mains propres et sensibles (mentales ou virtuelles) sont conductrices d'intensité. Nous avons vu que le *Locus* prenait en charge cette intensité dans le découpage, la composition de l'*historia* qui mène à l'ouverture du visage de l'expérience narrative. Il permet l'émergence d'un nouveau modèle narratif

pour les scénarios spatiaux en bande dessinée.

Par le *Locus* et donc en bande dessinée et en réalité mixte, le corps se place simultanément dans un terrain d'expérimentation, au travers d'une carte et dans la traversée d'une grille (les trois étant identifiés par un procédé de jardinage<sup>1</sup>).

Par définition le *Locus* ne repose pas sur une procédure linéaire visant tout d'abord la mise en valeur de la triple stratification du lieu (terrain, carte, grille) avant d'y placer un corps. Le *Locus* est avant tout une expérience (par la narration en bande dessinée) de lieu en réseau sans début ou fin. Comme c'est le cas dans les narrations interactives. *Du Jardin de Galilée* et le *Locus* s'élaborent de manière procédurale. Ils ne se confrontent pas : C'est la mise en relation de l'un pour l'autre qui permet de constituer l'expérience narrative. Nous voyons une sorte de modèle se mettre en place sur les diverses dimensions de la construction, de la scénarisation des espaces vécus, du lieu de l'expérience même, par rapport aux concepts propres que nous établissons dans ce lieu. En effet l'idée de relation (en réseau) *Du Jardin de Galilée* au *Locus*, correspond à ce nous notons déjà de l'architecture même du *Locus* et de la relation des corps-en-présence dans ce dernier. Nous y voyons une forme de répétition, une

résonance<sup>2</sup> pour reprendre un terme de Peter Sloterdijk. C'est un écho intense par l'espace, structurant ce dernier par la même occasion. Un renvoi se fait et les liens en commun s'amplifient, que ce soit entre les LECTURE<sub>s</sub> ou entre l'idée de jardin galiléen et de *Locus*. Ce renvoi, cet écho, cette résonance signifie en principe la présence d'un corps, ou du moins de quelque chose faisant corps dans l'expérience que nous composons et qui s'est dissimulée jusqu'ici. C'est dans le Noir de l'expérience, c'est-à-dire à l'origine des phénomènes mêmes sur lesquels reposent notre expérience et notre dispositif AN DOMHAN que se constitue le fondement de nos opérations de mixité. Le visage de l'expérience narrative, la houle des mains mentales, l'écart du *split screen*, la couleur de *La Terre*, tous ces composants expérimentaux partagent des traces structurales (certains, en sémiotique, parlerait d'indices) issues du Noir, qui encre (ancré) le *Locus*. Non seulement le fait de mettre en avant notre posture procédurale et phénoménale nous permet de comprendre la construction d'une expérience narrative en bande dessinée et en réalité, cette posture situe véritablement l'architexture des

espaces vécus dans le lieu de l'expérience AN DOMHAN. Dans la résonance de la construction spatiale de l'expérience, le Noir, sort du concept seul, et fait corps là où nous nous plaçons, c'est un double, une coulure du corps, un corps-Autre. En détectant cette répétition que la résonance comble par dissimulation, nous notons une disparité, un corps étranger mais sensible et agissant. C'est-à-dire le monteur<sup>3</sup> par excellence.

Nous appelons *disparité*, cet état de la différence infiniment dédoublée, résonnant à l'infini. La disparité, c'est-à-dire la différence ou l'intensité (différence d'intensité), est la raison suffisante du phénomène, la condition de ce qui apparaît. Novalis, avec sa tourmaline, est plus proche des conditions du sensible que Kant, avec l'espace et le temps. La raison du sensible, la condition de ce qui apparaît, ce n'est pas de l'espace et le temps, mais l'Inégal en soi, la *disparition* telle qu'elle est comprise et déterminée dans la différence d'intensité, dans l'intensité comme différence<sup>4</sup>.

La tourmaline est une pierre cristallisée (aux couleurs variées mais à dominante noire) et

<sup>1</sup> Voir *Du Jardin de Galilée*.

<sup>2</sup> « Il existe [...] donc exactement la même dose d'ouverture dans le visage qu'il existe de joie se transmettant de manière actuelle au visage qui fait face. [...] Ces relations de résonance relèvent de rapports entièrement pré-personnels, de rapport de champ, parce que la joie ne peut, ni être annexée par les individus, ni chargée de représentations significatives ». Peter Sloterdijk, *Sphères. 1 : Microsphéologie : Bulles / Peter Sloterdijk - Traduit de l'allemand par Olivier Mannoni*, Philosophie (Paris : Librairie Arthème Fayard/Pluriel, 2010), 190.

<sup>3</sup> Qui selon nos accents respectifs pourrait se prononcer sans fautes comme moteur, ou menteur...

<sup>4</sup> Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, 12e édition, Epiméthée essais philosophiques (Paris : Presses Universitaires de France, 2015), 287.

magnétique, qui révèle un potentiel électrique sous l'effet de la chaleur, de la friction. C'est un corps multiple (comme celui que l'on trouve chez Raymond Roussel et que l'on fait intervenir dans le *Locus*), qui met en avant la différence dans sa constitution propre. La tourmaline comme figure<sup>5</sup> cristalline du sensible met en place cette représentation du *cadre* phénoménal au Noir. Il se dissimule dans la différence d'intensité, qui, entre l'extensif et l'intensif bergsonien, sert le phénomène du passage dans *l'entre-deux étendues*. Deleuze nous apprend également dans *Différence et répétitions* comment finalement l'intensité est attribuée dans l'étendue.

Nous ne connaissons d'intensité que déjà développée dans une étendue, et recouverte par des qualités. De là, vient notre tendance à considérer la quantité intensive comme un concept empirique, et encore mal fondé, mixte impur d'une qualité sensible et de l'étendue, ou même d'une qualité physique et d'une quantité extensive. Il est vrai que cette tendance n'aboutirait pas si l'intensité ne présentait elle-même, pour son compte, une tendance correspondante dans l'étendue qui la développe et sous la qualité qui la recouvre. L'intensité est différence, mais cette différence tend à se nier, à s'annuler dans l'étendue et sous la qualité<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Pour ne pas parler pour l'instant de métaphore

<sup>6</sup> Deleuze, 2015, 288.

Le Noir qui se propage dans les résonances intenses entre deux étendues se laisse perdre. Différence essentielle, l'intensité établit mais creuse également le phénomène. Ce Noir que nous avons vu se répéter dans l'acte de jardinage, ou dans l'étude du lieu de l'expérience et des usages ouvre *en réalité* sur une différence qui lui est intrinsèque et pourtant tournée en dehors (intensif/extensif) donc intense. La bande dessinée et le scénario des espaces composés dans **AN DOMHAN** briment sans arrêt l'intensité même du phénomène qu'il soit *samplément* représenté ou mis *en place* dans la **lecture** (et la création) de celui ou celle qui y *prend part*.

Le **LECTURE®** en bande dessinée et en réalité mixte est en mesure de disséquer le phénomène, de **dialoguer** avec le Noir.

Comme dit Emilie Bréhier dans sa belle reconstitution de la pensée stoïcienne : « Lorsque le scalpel tranche la chair, le premier corps produit sur le second non pas une propriété nouvelle, mais un attribut nouveau, celui d'être coupé. *L'attribut* ne désigne aucune *qualité* réelle..., (il) est toujours au contraire exprimé par un verbe, ce qui veut dire qu'il est non un être mais une manière d'être... Cette manière d'être se trouve en quelque sorte à la limite, à la superficie de l'être, et elle ne peut en changer la nature : elle n'est à vrai

dire ni active ni passive, car la passivité supposerait une nature corporelle qui subit une action<sup>7</sup>.

Le Noir est *en fait* ou affaire de coups de scalpel<sup>8</sup>. Bien qu'il se propage dans sa répétition, le Noir se remarque dans sa différence<sup>9</sup>. La pensée stoïcienne nous aide ici à capturer de manière analytique et conceptuelle ce Noir qui par nature nous échappe. Il ne va pas à l'encontre du phénomène (en donnant la couleur du noumène si toutefois cela pouvait être envisageable), il se *fait* par *lui*. Le phénomène est en mesure de faire corps au Noir puisqu'il *l'en/visage* comme un autre *plan*, outre la *coupe*. Les stoïciens envisagent des éléments de construction conceptuelle que personne n'avait abordé : une *manière en concept* disséquée de la surface (face) à la profondeur. Élément que le Noir dans sa différence occupe et gère.

Or, le stoïcisme est d'abord un art des surfaces sans profondeur cachée, et même un art de la production de surfaces paradoxales, des effets de surfaces

<sup>7</sup> Deleuze, 2009, 14.

<sup>8</sup> Nous faisons référence en parallèle à notre production plastique dont nous parlerons plus tard, mais qui s'axe sur l'usage de **couteaux** et encre de chine sur papier.

<sup>9</sup> La différence entrant ici dans une conceptualisation structurelle et *procédurale* de l'espace. En aucun cas nous envisageons le Noir (pour l'instant comme couleur) dans l'idée de nuance, ce qui serait erroné...Le Noir même dans son concept ne possède pas de la nuance. Dans sa différence il est en mesure de porter le phénomène vers un sous phénomène, ce sous phénomène n'est alors pas un appauvrissement, un éclaircissement, ou une nuance de Noir mais bel et bien le Noir répété (ailleurs) par et pour ce sous-phénomène. Il fait répétition et ainsi produit le dynamisme et la stabilité (*en bande dessinée*) ainsi que sa **tension**. Le Noir dans ce sous-phénomène peut ensuite s'envisager dans ce qui constitue, attribue, sa différence.

<sup>10</sup> Christine Buci-Glucksmann, *La folie du voir : une esthétique du virtuel*, Collection Débats (Paris : Galilée, 2002), 212-13.

comme lieu du sens. Ici « tout se passe à la surface, comme dans un cristal qui ne se développe que sur les bords ». C'est dire que le cristal introduit d'emblée à la topologie du paradoxe de Lewis Carroll, où le combat des profondeurs vise à conquérir les surfaces et leurs dédoublements. Car la surface est habitée de ce que je propose d'appeler *un principe d'indifférence*, qui autorise tous passages et réversibilités. Indifférence à la « corporéité » des passions, indifférence aux effets de corps qui ne seront jamais physiques, mais aussi indifférence comme « impassibilité » des événements, voire même comme impénétrabilité. L'idée n'est jamais qu'« un extra-être impassible, stérile, inefficace, à la surface des choses : *l'idéal, l'incorporel ne peut plus être qu'un "effet"* ». Dès lors, ce sont précisément les événements comme incorporels qui « glissent » à la surface du monde, comme sur les faces d'un cristal. Aussi cette surface est-elle la « radiance d'événements purs »<sup>10</sup>.

Le noir de tourmaline (et son romantisme allemand) nous ouvre l'idée du cristal afin d'en comprendre sa composition *d'abord* superficiellement puissante. Dans cette mouvance



Raymond Roussel par le biais de son **personnage** Martial Canterel, que nous ne présentons plus, puise dans le cristal, se joue de la surface. Raymond Roussel en mettant en scène ce cristal intervient de **nombreuses** années avant la philosophie établie par Gilles Deleuze (et Félix Guattari et dans leur **lecture**, Christine Buci-Glucksmann). Ainsi faire appel à la mise en scène du cristal dans le *Locus Solus* n'est ni une illustration, ni une allégorie de la théorie de Gilles Deleuze. Cependant nous réutilisons cette référence car elle propose une mise en scène de *l'incorporel* et nous rapproche de plus en plus de la construction, de la *mécanique* du Noir qui l'accompagne (et qui la fonde). Dans **AN DOMHAN** la faculté cristalline vue de la surface est mise en scène dans le *glissement* et la *radiance* des événements répondant à une *résonance* du modèle spatial ainsi que de la relation *affect-if* en place (*Locus*). Le **LECTURE®** dans l'expérience est au contact de la surface des choses (car il se situe lui-même dans un mode d'*état de chose*, affectif, perpétuellement et à sa *manière en dialogue* avec l'*autre* **LECTURE®**). **AN DOMHAN** provoque la surface sur laquelle repose la bande dessinée, et la replace par rapport aux *corps-en-présence* et l'expérience (de l'autre). Alors que *fait* le Noir dans **AN DOMHAN** ? Il *fait* **AN**

**DOMHAN** tout *samplément*. Ce Noir que nous captions tout *d'abord de manière* superficielle donne une *texture* à la surface du *cristal*<sup>11</sup>. Ce Noir au cœur du *Locus* qui ne sera jamais vu par les yeux (sans visage) des **LECTURE®**. La mise en place et la détection de la surface ici nous apprend que notre expérience du Noir peut être tout d'abord question de texture (Noir *en surface*) et pas encore une *couleur*.

La texture de ce Noir que nous avons repéré, est réinvestie phénoménologiquement au travers du scénario. En effet la texture du Noir se fusionne/confusionne avec l'image de la surface même. Le Noir joue comme le liquide dans la mise en scène du cristal de Martial Canterel : «Ainsi Faustine la danseuse aquatique rêve au fond du diamant<sup>12</sup>». Une structure de mise en scène que nous retrouvons chez Gilles Deleuze en écrivant que «[...] le phénomène est un signe, c'est-à-dire ce qui fulgure dans ce système à la faveur de la communication des disparates. «L'émeraude en ses facettes cache une ondine aux yeux clairs...» : tout phénomène est du type «ondine aux yeux clairs», une émeraude le rend possible<sup>13</sup>». La «danseuse aquatique» chez Raymond Roussel a valeur «d'émeraude», et le diamant dans lequel baigne la craintive Faustine a valeur

**11** Le cristal est ici encore une fois une reprise de la référence à Deleuze (exprimée par Christine Buci-Glucksmann). Il permet de mettre en avant cette sorte de compréhension de notre attention du noir *en surface*.

**12** Foucault, 1986, 91-92.

**13** Deleuze, 2015, 286-87.

«d'ondine». Mais dans le *Locus Solus*, tout comme dans **AN DOMHAN**, la danseuse s'expose avec le diamant (le **LECTURE®** et son dispositif technique), les facettes, les surfaces sur lesquels buttent (du regard) les visiteurs de Martial Canterel sont celles touchées par son *corps-en-présence* [celui de Faustine]. La surface dans l'expérience de Faustine et des visiteurs du *Locus Solus* ainsi que des **LECTURE®**, dans **AN DOMHAN** met en place un sens que le Noir *assujettit*<sup>14</sup>. Le Noir n'est pas seulement en surface, la surface est au Noir.

Une sorte de double face dans une parfaite singularité étant en mesure de se polariser par celui qui perçoit et agit dans un phénomène que cette dernière *cadre*, abrite. La surface au Noir dans le contexte d'un *Locus* se pare d'une texture cristalline à double face entrant en résonance avec la structure à l'œuvre du *Locus* même (*en bords face à face*). Nous assistons à une répétition du schéma structurel de l'expérience dans le *Locus*. Cependant le Noir y crée une différence. Non seulement il est *celui* qui fait découvrir la surface des événements, mais en plus il *lisse* ces derniers dans cette surface. Il fait une «[...] une surface d'évènements, faite de vecteurs, de directions, de trajets et de rythmes. Surface fractale ou riemannienne, le

lisse est le modèle esthétique de l'art nomade avec cette modalité tout à fait particulière de la vision que Deleuze reprend à Riegl et à Maldiney, l'haptique, cette vision rapprochée qui suscite le toucher<sup>15</sup>». Une forme de trinité obscure qui par la relation au corps se place pour elle-même suffisamment ou légèrement *en dehors* de la conception narratologique pure. En effet dans le cadre d'**AN DOMHAN** et par *extension* en bande dessinée et *en réalité mixte*, les «vecteurs, directions, trajets et rythmes» *supplantent* (déjà) *en surface* «l'**ordre**, la fréquence, la durée et le rythme» que l'on retrouve dans l'héritage de Gérard Genette<sup>16</sup> par exemple. La surface n'a certainement jamais été aussi proche *en bande dessinée* et *en réalité* que ce qu'elle est au Noir. Puisque la surface n'est plus qu'un élément structurel seul, ou répondant à une série dans laquelle on rebondirait (de surface en surface, à la manière d'un récit linéaire), la surface engage une vectorisation haptique (ce Noir qui invite au «toucher» ou plutôt à la caresse) est source de force et de *tension*. La surface au Noir est celle à laquelle se colle le **LECTURE®** dans ses *gestes* et déplacement dans l'expérience de *lecture en mixité*. Elle s'étend, et se répète au **nombre** de **LECTURE®** mis en scène, et offre un terrain exploitable, identifiable,

**14** Dans le *cadre* de l'expérience **AN DOMHAN**, nous pourrions aller plus loin, en utilisant le verbe «personnifier» à la place d'«assujettir», en référence à La Terre, qui se densifie avec ce concept.

**15** Buci-Glucksmann, 2002, 214-15.

**16** Voir notamment «Rythme / Rhythm - Réseau des narratologues francophone (RéNaF)», consulté le 28 juillet 2021, <https://wp.unil.ch/narratologie/2021/01/rythme-rythm/>.

remarquable aux mains mentales ou virtuelles (qui sont en mesure de côtoyer toutes les facettes de la surface). La surface au Noir enfin *masque* le visage de l'expérience narrative, afin de tirer une distance suffisante entre le visage de l'expérience et le corps de l'utilisateur. Sans surface(s), pas de *split screen*, les corps ne sont plus un repère et il n'y a plus de distance. Il n'y a alors pas d'espace suffisant pour les mains mentales ou virtuelles, et donc pas de *Locus*.

Le dispositif technique mis en place dans *AN DOMHAN* met *en scène* un casque de réalité virtuelle et un smartphone composé d'une application en réalité augmentée. Ces deux éléments nous sont (en tant qu'utilisateurs) présentés en surface. Le casque et le téléphone nous plongent dans le Noir en masquant (et en focalisant) notre perception<sup>17</sup>. Le Noir se colle ainsi *en toute conscience en surface*.

[...] la conscience qui s'aveugle ne s'anéantit pas. Elle comprend pourquoi elle ne se trouve ni hors d'elle-même ni à l'intérieur d'elle-même. C'est parce qu'elle est une *membrane* : en même temps que conscience du monde externe, elle devient conscience de la présence inconsciente de ce corps qui la fait exister. La conscience de soi valéryenne est moins idéaliste que celle du phénoménologue [Edmond Husserl] : elle prend conscience qu'elle

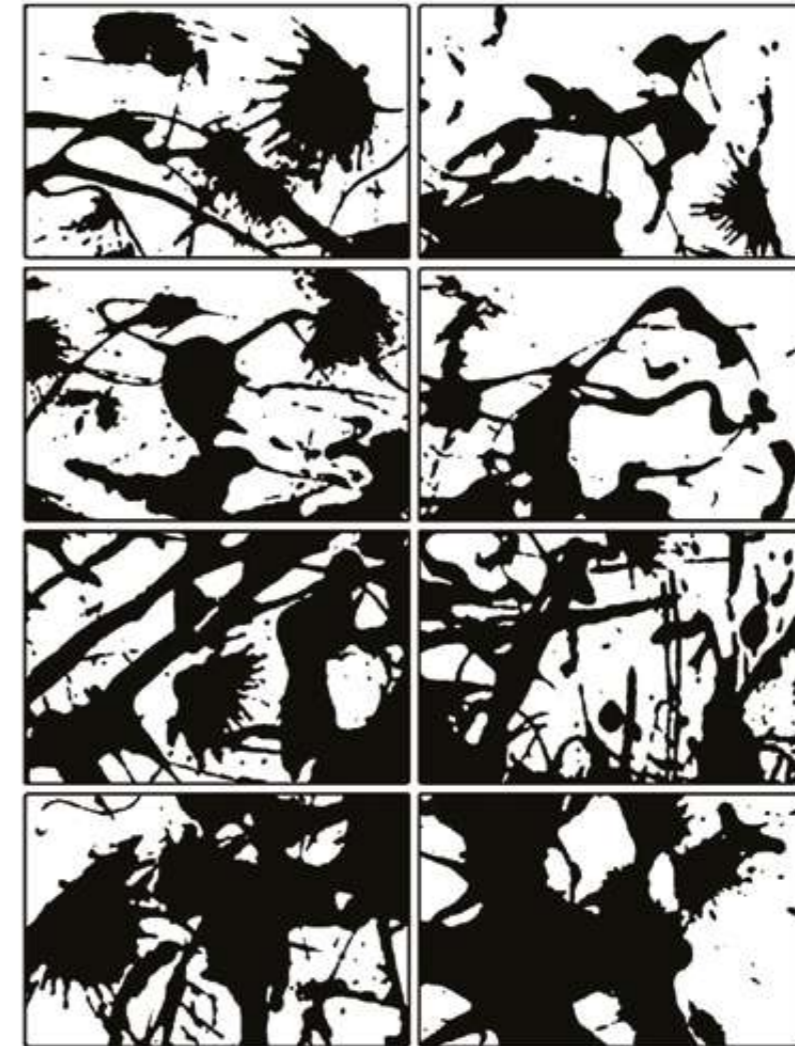
est le point de contact d'un corps avec le monde. Elle accepte momentanément de s'aveugler, de perdre conscience, de dissoudre sa visée dans le noir indistinct et de revenir ainsi à corps. Dans la vie de tous les jours, c'est une expérience enfantine (plus tard érotique) dont chacun garde le souvenir : plongé dans le noir, notre conscience cesse de flotter au-dessus de notre corps, d'être éthérée, pour n'être plus que la conscience du corps, de ses frayeurs et de ses désirs<sup>18</sup>.

La texture se reflète à notre conscience du *corps-en-présence* qui se prend au JE(U). En ceci ce jeu *en conscience* de surface renvoie formellement au *brouillard* de l'autre-monde de la légende de La Mort tragique des enfants Tuireann sur laquelle repose l'expérience *AN DOMHAN*. Rien ne précise que l'autre-monde s'illustre par le noir dans la légende (encore une fois ne confondons pas la couleur et la texture dans l'étude phénoménale d'une expérience narrative de mixité). Cependant l'autre-monde se place au noir de même *manière* que le spectateur se place dans l'outre-noir face à une peinture de Pierre Soulages. L'outre-noir bien qu'il ne soit pas un *personnage* (au sens d'héros comme Lugh et Brian par exemple) intervient dans la construction narrative de la légende. Un raccourci nous permettrait de dire que l'autre-monde de la légende agit en ellipse

<sup>17</sup> Nous noterons que la réalité augmentée offre cet avantage de se sortir de manière *sample* et rapide, tout en laissant l'opportunité à l'utilisateur de se refocaliser sur le smartphone ensuite. Manières que nous ne retrouvons pas avec le casque de réalité virtuelle qui dès la sortie (c'est dire quand l'utilisateur retire le casque) le retour n'est jamais ou très rarement souhaité.

<sup>18</sup> Vincent Bontems et Roland Lehoucq, *Les idées noires de la physique* (Paris : Les Belles lettres, 2016), 80.

Figure 61 - Andrei Molotiu, *Invade the Blots*, planche 1, 2013



de façon équivalente à l'espace inter-iconique en bande dessinée. Cependant l'autre-monde comme le Noir et l'outre-noir, est une manière pas une façon. Il ne compare pas, il agit dans un lieu déterminé dont il a conscience. Être dans ce lieu c'est porter sa conscience au Noir<sup>19</sup>.

L'«outrenoir» de Soulages s'adresse à l'inconscient du spectateur qui s'arrête devant ses toiles et se laisse captiver par leur noirceur. De sa communication avec les ténèbres, du plaisir sensuel d'être plongé dans le noir, de la chaleur éprouvée grâce à son rayonnement, la conscience tire un nouvel équilibre avec les forces obscures qui émanent des tréfonds de l'inconscient. Avec leurs (Re)présentations ludiques et réflexives, Jean-Claude Ferry et John Clyde Ferrow exploitent justement le fait que la peinture monochromatique met en présence deux corps noirs, la toile et son spectateur<sup>20</sup>.

Le Noir, l'outre-noir, et l'autre-monde se dessinent un portrait discret, dissimulé mais chaotique (jouant sur le champs lexical ténèbres, tréfond, noirceur, chaleur...), un *incorporel en situation* que la surface doit et fait traverser. «La surface sera élargie et reformulée à partir de la problématique du plan.

Car l'art, comme la philosophie et la science, est bien un «chaoïde» qui tire des plans sur le chaos. Mais, si la philosophie en rapporte des variations et des concepts, l'art en tire «des variétés» qui dressent un «être du sensible». Ces variétés ne sont que traits, percepts et affects, *manières*<sup>21</sup>. Le chaos qui se dresse le long de la texture et se lisse vis-à-vis du Noir. Le Noir devient cet «être du sensible» *incorporel* agissant dans la construction de l'expérience, figure négentropique<sup>22</sup> par excellence qui agence dans le désordre, le réseau d'un glissement d'évènements. De la même *manière* on ne relie pas les concepts ou les traits, brefs les notions par le Noir. La mise en surface propose dans ses répétitions et différences de tirer les notions au travers du Noir. C'est ainsi que le *personnage* passe au travers de l'autre-monde celtique, d'une surface (mise en décors permettant de situer une action vers une nouvelle mise en décors permettant de situer la même action ailleurs) à une autre. Brian et ses frères passent des côtes irlandaises aux côtes du jardins des Hespérides. Quelque chose de similaire est mis en place avec les *LECTURE@*, dans l'expérience *AN DOMHAN*. Le corps de l'utilisateur dans le terrain d'expérimentation (traversant *de manière lisse* les strates

<sup>19</sup> À la manière d'un masque. La surface à laquelle se colle le *LECTURE@* est la même que la surface constituante de l'histoire composée au travers du Noir. Une sorte de *tension* batmanesque si nous osions formuler ce mot.

<sup>20</sup> Bontems et Lehoucq, 2016, 81.

<sup>21</sup> Buci-Glucksmann, 2002, 215.

<sup>22</sup> Qui part du chaos.

Figure 62 - Andrei Molotiu, Invade the Blots, planche 2, 2013



cartographiques et de grilles smithsoniennes) renvoie directement au corps des **personnages** incarnés (à incarner) en relation avec *La Terre*. La surface au Noir collée au **LECTURE®** ouvre cet impact néguentropique<sup>23</sup> dans l'architecture en place, fondamentalement corporelle et *incorporelle* dont nous faisons usage *en* bande dessinée et *en mixité*. Cette **tension** à la surface réinvente la conception même du **personnage** qui est soit **perçu** uniquement par le Noir, soit vécu au travers de ce dernier comme dans une perpétuelle traversée de l'autre-monde celtique irlandais (sur lequel s'articule l'expérience narrative d'**AN DOMHAN**). Le corps du **personnage** n'est pas un autre corps se trouvant de l'autre côté de l'outre-monde<sup>24</sup>, il répond davantage à un reflet, une résonance du corps du **LECTURE®** dans les autres facettes texturées de la surface au Noir. Le **personnage** est, quoi qu'il advienne, une figure *suprême* (re) naissante des ténèbres chaotiques se propageant dans la distance créée par la surface. Il n'en existe jamais qu'une figure, il n'existe qu'une image consciente du Noir *incorporé* dans l'expérience par rapport au corps même du **LECTURE®**. De ce point de vue le Noir est ici issu d'une architecture *propre* à la bande dessinée dans le traitement du **personnage**

**23** C'est le corps et la relation à l'in-corporel du/dans le Noir qui met en place un ordre narratif à partir du chaos du fond de l'information et du noir décor algorithme. La narration incarnée en réalité mixte et en bande dessinée suit un chemin à contre courant d'une logique (presque naturelle) entropique consommée (de l'ordre vers le chaos).

**24** Nous utilisons le terme outre-monde comme contraction de « autre-monde celtique irlandais » associé à notre concept de surface au Noir (rejoint par la figure de l'outre-noir de Pierre Soulages notamment).

**25** Thierry Grøensteen, « Corps », in *Le Bouquin de la bande dessinée*, Bouquins (Paris : Robert Laffont, 2020), 170.

(traitement *propre* à la création *en* bande dessinée sur le plan de la technique).

[...] comme l'a fait remarquer Lambert Wiesing (chercheur allemand spécialiste en phénoménologie), dans la bande dessinée le style est un attribut du **personnage** même. Dessiné autrement (par un **dessinateur** au style différent ; songeons à titre d'hypothèse, à un Tintin que **dessinerait** Bilal), il ne serait plus le même. Le **personnage** se définit par son *design*. [...] La création du **personnage** a généralement coïncidé avec une phase de recherche graphique, une accumulation d'esquisses qui ont permis au **dessinateur** de trouver, de préciser, enfin de prendre en main son apparence **extérieure**. Mais une fois propulsé sur la scène, lancé dans le bain de ses « aventures », le **personnage** ne cessera plus d'être réinventé. Le **dessinateur** ne se réfère plus à aucun prototype, il travaille sous le contrôle assez lâche des images précédentes. Le **personnage** est et sera la somme des apparitions, et son *design* ne manquera pas d'évoluer [...]. (La bande dessinée se distingue sur ce point de la logique qui prévaut à l'animation d'un **personnage dessiné** au cinéma, avec sa référence constante à un prototype, le *model sheet*)<sup>25</sup>.

Figure 63 - Andrei Molotiu, *Invade the Blots*, planche 3, 2013



Le **personnage** ne peut pas être figé, comme il doit l'être au cinéma. Nous avons donc d'un côté un art dit séquentiel qui s'est établi sur des images fixes et qui (dans le cadre d'une mixité) est en mesure de composer des images *incorporées* des **personnages** non figés. De l'autre côté nous avons un média de l'image-mouvement qui ne peut que mettre en place un **personnage** au corps figé, inchangé, interchangeable, modélisé, modélisable. Le **personnage** au cinéma est davantage renvoyé à sa propre figure dans le cadre d'une évolution déterminée (presque entropique). Des exceptions comme «la femme» dans *Meshes of the afternoon* de Maya Deren, ou dans *Mulholland Drive* de David Lynch<sup>26</sup> peuvent être nommés, dans l'idée d'une plus grande distance établie par le caractère des **personnages**. Elles ne glissent pas à la surface des événements mais en font corporellement événements. Elles ont alors un caractère<sup>27</sup> radicalement changeant,

d'avantage texturées comme on peut le retrouver en bande dessinée<sup>28</sup>.

Ce Noir qui se retrouve schématisé au centre du *Locus* [Figure 39] fait véritablement réseau dans l'*intention* et l'*extension* de ses surfaces à l'œuvre vis-à-vis du corps des **LECTURE®**. C'est un élément pourtant venant d'ailleurs et qui apparaît dans le *Locus* en le perçant, faisant régner un certain chaos pourtant *imperceptible*<sup>29</sup> comme *incorporel* à ce dernier. Ainsi il ne serait pas faux de dire que le Noir est issu du *Locus*, mais il n'en est pas l'origine. De même *manière* que l'outre-monde n'est pas l'origine de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*. Mais il en structure la quête et l'intrigue par une architecture spatiale de la narration qui se répète et se différencie (chaque passage dans l'autre-monde celtique mène à un pays ou une ville fictive ou réelle, mais une stratégie incorporée bouleverse

**26** Où dès la 1ère scène le noir est évoqué comme élément constitutif de la narration, presque comme «**personnage**»

**27** Jeu de mots avec le terme anglophone «character» qui signifie **personnage** et qui se prononce quasiment de la même manière.

**28** Évidemment le «style» d'un **personnage**, comme d'un décor par ailleurs va changer en bande dessinée dû notamment au perfectionnement, aux mouvements ou au ciblage d'un trait dans la pratique du **dessin** (avec les contraintes d'éditions et les délais associés qui peuvent jouer sur la production). C'est un élément que l'on repère facilement dans les (longues) séries notamment. Le **dessinateur** peut dans certains cas également s'adapter à un goût, plus ou moins prononcé et évoqué de son public (tendances). Cependant cela rentre dans des politiques éditoriales qui ne correspondent à notre champ d'étude. De plus la méthode **Recherche Création** sort de ce cadre restrictif là. Elle impose ses propres contraintes et le «style» est défini par la narration même, établi par l'approche et ou le dispositif développé.

**29** L'erreur est ici volontaire afin de souligner le lien avec le terme incorporel. Nous intégrons un certain *incorporel incorporé* dans le *percept* du Noir.

l'*ordre* établi, les **personnages** s'adaptent sans cesse à cela).

Le problème auquel nous nous confrontons quand nous remarquons le Noir est que nous devons y être (collé, *incorporé*) pour pouvoir y faire affaire. Il nous frappe de sa surface en profitant non pas de codes empruntés à la bande dessinée mais grâce à une structure qui se constitue *en* bande dessinée. Enclin à la mixité (dans son JE(U) de facette) il nous impose sa surface. C'est une étreinte *acharnée* qui nous retourne sur nous-même et dans cette relation nous impose un regard sur lui-même. Une surface presque *auratique* que l'on trouve dans l'œuvre de Robert Morris comme les productions minimalistes de la bande dessinée (pourrait-on penser alors à Lewis Trondheim ou à la revue Bile Noire par exemple), la bande dessinée abstraite, mais aussi du côté du Graphic Novel américain et de la peinture (et notamment le néo-classicisme et le baroque<sup>30</sup>). Ici ce que nous apprend la surface est le *fait* que le Noir ne possède pas de forme en soi. *Par contre* c'est bien notre conception, et nos usages (jusqu'à notre perte) qui vont nous proposer une *intension* venant du Noir même. Vu de l'*extérieur* (c'est-à-dire en dehors d'une étreinte à la surface du Noir) on semble en mesure de capturer (spatialement) le Noir.

On le cadre (notamment dans le *cadre* de Lewis Trondheim) pour faire *case* et transformer un assemblage de *cases* comme un **personnage** ou un univers même (le Noir en surface, qui de sa texture, joue avec les événements). Le *dialogue* des **personnages** (qui font toujours gag chez la pratique du **dessinateur**<sup>31</sup>) passe alors toujours par le Noir en surface, une même surface à laquelle le lecteur est exposé par l'étendue du découpage et son *intension* homogène (formant un gaufrier). Cependant ce jeu de surface avec le *cadre* de la *lecture* semble des mieux exploités *en* bande dessinée et témoigne, **dessine**, déjà de potentielles nouvelles dimensions de la relation spatiale de la narration.

**30** Nous y reviendrons plus tard.

**31** Voir, Lewis Trondheim, *Genèses Apocalyptiques* (Paris : L'Association, 2008).

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

**3 . 2 . *Celui qui hante le Locus***

Chez Robert Morris, c'est dans un léger panache de fumée que nous cherchons à créer et tirer l'espace du Noir même. L'œuvre *Steam* [Figure 64] met en place son *propre* rapport auratique, s'exposant en surface contenant et pourtant mettant à distance le spectateur. Cette fumée fait le masque perceptible du Noir («qui cache la forêt»), qui alors s'élève en surface. *Steam* tente de mettre *en forme* ce Noir, l'espace, pour le spectateur *incorporé* dans le lieu.

Elle ne nie pas le regard du spectateur, elle l'inclut dans la stratégie de la forme même. Que la forme nous *regarde* depuis sa double distance *précisément* parce qu'elle est autonome dans l'espèce de «solitude» de sa formation, voilà ce que Benjamin devait aussi suggérer, en disant que la qualité principale d'une image auratique est d'être *inapprochable*, donc vouée à la séparation, à l'auto-suffisance, à *l'indépendance de sa forme*. Nous aurions là une première, une élémentaire réponse à la question de comprendre ce qu'est une véritablement une «forme intense» : à tout le moins une chose à voir qui, si proche soit-elle, se replie dans la haute solitude de sa forme, et qui donc, par cette simple phénoménologie du retrait, nous tient à distance, nous tient en respect devant elle. C'est alors qu'elle nous regarde, c'est alors que nous restons au seuil de deux notions contradictoires : entre *voir* et *perdre*, entre saisir optiquement la forme et sentir tactilement – dans sa

présentation même – qu'elle nous échappe, qu'elle reste vouée à l'absence<sup>1</sup>.

L'acte propre de la surface est d'exister et de laisser place. Ainsi, elle amène et porte par l'expérience une structure de la forme dans une ouverture par nature presque narrative ou du moins faisant in/visiblement lien. George Didi-Huberman insiste sur la position du *seuil*, qui finalement *en* réalité mixte comme nous le voyons dans le *cadre* du *Locus*, dépasse le regard et le tactile. Ce(s) sens glisse(nt) en surface par le Noir *en* réalité mixte et la forme s'adapte toujours dans sa plus grande intensité (perpétuellement assaillie par les LECTURE®). La fumée (le *brouillard* émit par Robert Morris) la *case* de bande dessinée, puisque pas encore dans un rapport de mixité, ne sont toujours que pensées, gardées, faites d'un «coté», le spectateur ne se trouvant généralement que de *l'Autre*. La surface qui incorpore au lieu fait également *seuil*, jusqu'à *l'inapprochable*, un stade qui repousse les distances mêmes de l'expérience de l'œuvre (tel un coup de vent dans la vapeur). La mixité devient certainement une mise en place de l'expérience très irrespectueuse<sup>2</sup>, car au travers du Noir, pourtant toujours en surface et dans la position de seuil elle fait échange, et même action entre les utilisateurs, entre les spectateurs. Robert Morris

<sup>1</sup> Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Collection «Critique» (Paris : Editions de Minuit, 1992), 177-78.

<sup>2</sup> Nous ne nous tenons plus en respect en mixité, et dans le Noir. Le rapport au sens, l'impact de l'intensité, et la distance restent fondateurs. L'aura-seule cependant dans notre *champ* ne serait-elle pas qu'un *double-slash* (X) sans corps ?



Figure 64 - Robert Morris, *Steam*, vapeur d'eau, 1967

en nous arrêtant face à sa *Steam* fait phénomène, il nous fait signe que quelque chose se passe. Les signaux de fumée et les hauts-fourneaux de l'époque industrielle sont passés par là, mais parmi ce qui est mis en place par Robert Morris il n'y a pas qu'une Histoire superficielle, il y a une surface (de la vapeur) abandonnant (par nature) toute géométrie afin de se poser là *sampling*. Une vapeur ne manufacturant que l'absence, et en profitant pour faire juste de l'espace. Apothéose pour la bande dessinée, qui (éprise de récit) est paradoxalement un phénomène qu'elle n'a jamais réalisé «[...] tant que l'image et ses textes, les lettres et leurs cadres, ne sont pas replacés dans l'unicité narrative qu'elles contribuent à construire<sup>3</sup>». En effet c'est le propre de la bande dessinée de comprendre l'espace «par rapport à». L'espace apparaît toujours par rapport à la multiplicité, un séquençage, des relations d'éléments *visuels*, une mise en page. L'espace apparaît toujours car il est tracé par le cadre : il est pris dans une grille superficielle, lui permettant de faire place à la narration. La grille semble arrivée avant l'espace en bande dessinée (de manière archaïque, l'espace de la grille étant fait lui-même par la grille). La surface butte aux limites de la grille et dans la butée témoigne l'espace même.

La figure du *Locus* cependant *en surface* est en mesure de «mettre à plat» l'expérience dans sa totalité. Comme nous l'avons vu, dans le *cadre* de mixité, l'expérience *en bande dessinée* et *en réalité mixte* passe ainsi par la relation en face à face et le passage entre le territoire d'expérimentation, la cartographie et la grille. La grille n'apparaît que dans ses débordements (on parle de grille smithsonnienne) dont la cartographie est en mesure de tracer, et donner sens sur diverses strates. Le terrain d'expérimentation fait un sol primordial dans la réalisation technique comme la conceptualisation de l'expérience *ANDOMHAN* (la manipulation coordonnée de ces notions est appelé *jardinage*<sup>4</sup>). Le *Locus* fait place à tout cela afin de *faire Terre la narration*. Dans la surface qui résulte du *Locus* (se) *dessine* sensiblement *en Noir* le passage dans *La Terre*. Apparaît alors au seuil in/visible la surface même de l'expérience. Le seuil livre des coordonnées dans lesquelles se loge la surface du *Locus* qui est présentée au *LECTURE®* ; ne laissant à son interprétation que son propre usage de cet espace. À cet emplacement précis, l'utilisateur se colle *en Noir* sur *Noir*<sup>5</sup>. *En surface* il a les mains sur la peau du visage de l'expérience<sup>6</sup>. À cet égard l'utilisateur nous témoigne une surface dans un processus de

**3** Alain Rey, *Les spectres de la bande : essai sur la B.D.*, Collection Critique (Paris : Éditions de Minuit, 1978), 70.

**4** Voir Du Jardin de Galilée

**5** Surface au Noir et Noir en surface

**6** La peau du visage faisant alors peau pour les mains mentales ou virtuelles par la même occasion, car portées par le Noir

mixité (provenant déjà d'une commutation de la surface dans une logique spatiale<sup>7</sup>). La surface devient ouvertement (telle l'allégorie de la *coupe* stoïque) attribut de la mixité dont le Noir est sa propre origine.

En tant qu'origine le Noir est cause et conséquence même de cette attribution. Il pousse l'enquête en avant (de son propre corps). La bande dessinée et son système *procédéral* en répétition et différence s'étend ainsi structurellement. Nous pouvons désormais en être certain : rien ne se cache derrière la surface mais quelque chose s'y construit. C'est un piège qui nous *est tendu* par le Noir que de nous présenter la peau de l'expérience (suivie ou à suivre). C'est-à-dire que la surface par son aspect cristallin, ses enjeux événementiels et sa texture donnent *sens* ailleurs. La surface a une valeur T@OPIQUALE. Elle nous donne l'envie d'aller plus loin, de tâtonner davantage et de découvrir ce qui se construit. Le Noir permet cette attribution de la surface dans un contexte de mixité. Il rend la mixité phénoménale. La bande dessinée formant alors un *terreau pratique* à l'usage. Comme le souligne Alain Rey : «La série des illustrations d'un livre n'a pas de sens dominant (elle a évidemment des sens, comme tout ensemble cohérent de figures) hors du texte avec lequel elle est

censée s'articuler. Au contraire, la construction d'un sens intégrateur, dans la B.D., est requise par la narration ; elle peut même se passer du langage<sup>8</sup>». Comme nous le disions *en réalité mixte* ce «sens intégrateur» appartient et est au Noir. Rien ne vient exclusivement du Noir, rien n'y rentre seulement. La surface dans le cadre d'une expérience par le *Locus en bande dessinée* (dans le *cadre* d'une mixité) prouve la relation nécessaire des *corps-en-présence*, *acharnés*, *assaillants*, qui par leurs actions (ou leurs *attentes*) nourrissent le Noir et qui en inter/action fait, *montre son visage* et sa peau tendue que les *LECTURE®*, partageront avec lui en situation.

La Peau (*interface i matériel* de ET pour l'Autre) semble être toujours le premier écran de *dialogue*, pour celui qui la porte comme pour celui qui la regarde. Elle est champ de mémoire et comme un fichier numérique émergeant sur l'écran d'un ordinateur, s'adapte, se module, se copie, s'efface. Il faut «prendre la surface au vol ! au sens warholien, dans le miroir dont Warhol nous déclare magnifiquement qu'il est vide. Rappelons-nous cette belle phrase de Nietzsche qui dit qu'il faut avoir le courage de la surface». Christine Buci-Glucksmann en répondant ainsi à Bernard Blistène, nous renvoie à notre propre usage de l'image numérique en quelque sorte *mise*

**7** Voir Paul Virilio en Introduction

**8** Rey, 1978, 64.



Figure 65 - Attribué à Gioacchino Serangeli, réplique de : Jacques-Louis David, La Mort de Marat, huile sur toile, 165 x 128 cm, 1793, musée du Louvre, Paris



à jour du *i*, à notre disposition et par défaut devenue désormais notre seconde peau<sup>9</sup>.

Ainsi Le Noir agit, sensiblement par l'espace et non par le langage, comme nous pourrions nous y attendre... Le passage dans l'espace du Noir, le contact de la peau, donne *un* sens intégrateur. Ce sens, qui peut être renommé de *sens attributeur* dans notre cas et donne une *présence* à la narration (l'*attribution* d'une seconde peau). Un sens *en* totale adéquation avec l'*immersion*, qui permet de lire non pas l'*historia*, mais la structure même du *Locus* en situation (par ailleurs proprement lié aux *méthodes visuelles et de recherche création*).

Outre *Du Jardin de Galilée* et en passant les T@OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus*, nous mettons le doigt sur le Noir. Bien sûr nous l'avons côtoyé à bien des égards mais jamais, jusque-là, comme *component* architecturale propre et *fondamental* de l'expérience AN DOMHAN. Ce Noir donne corps au dispositif et les LECTURE@<sub>s</sub> se fondent dans lui par lui. Ce Noir nous le rencontrons en bande dessinée mais aussi en peinture comme dans l'œuvre de Jacques-Louis David [Figure 65]. Ce célèbre tableau représente le cadavre du révolutionnaire Marat gisant dans sa baignoire. Le peintre, proche de la victime, fait ce tableau en hommage à la figure d'un homme assassiné politiquement. La composition aussi bien que le «sujet» représenté s'enfonce dans le Noir et s'organise sur des codes de bande dessinée que l'on retrouve

notamment chez Will Eisner [Figure 66]. La figure du *personnage* Marat et en particulier son rictus, la position du corps tenant la lettre et ouvrant une fiction à elle seule, la plume guidant vers le *couteau* (une sommation d'objet ?) proposant une *lecture* de la scène par les objets crée un paysage dont la *lecture* se fait en réseau. Une *lecture* de scène de crime en pointillé où chaque objet mène vers un autre élément et propose des indices propres et nouveaux non pas à la résolution du crime mais sa *lecture tout simplement*, son expérience.

Sur le chevet est alors inscrit ce qui dans une *confusion obscure* peut faire figure de phylactère, de légende, comme de méta-discours. Ce «N'ayant pu me corrompre, ils m'ont assassiné» porte en lui le phénomène même du tableau. Ce ne sont pas des mots prononcés par le *personnage*, ni par le peintre (en dehors de la scène), mais bien une information fournie par et pour l'espace dans le sens attributeur d'une *narration-en-présence*. Il nous donne un effet d'*oultre-tombe*, un témoignage de *La Terre* même. De manière similaire AN DOMHAN évoque les scènes ayant mené au meurtre planifié du *personnage* de Brian par Lugh. L'expérience n'est (tirée) que du témoignage de la terre, qui dans la légende est autant un *personnage* du récit qu'un concept spatial de l'architecture narrative. En bande dessinée et en réalité mixte dans le cadre d'AN DOMHAN nous avons davantage à y gagner en

<sup>9</sup> Veyrat, 2015, 113.

cherchant *La Terre* qu'en y cherchant le crime (fait ou situé sous nos yeux). Nous ne cherchons à résoudre un crime car comme dans le cas de Marat, l'assassin est connu, l'évènement-meurtre également, l'arme du crime et la raison aussi. Il n'y a pas d'*historia* dans la résolution du crime, mais elle se constitue dans la *lecture propre*. Le crime dans le cas de Marat, AN DOMHAN (et Le Spirit [Figure 66]) est dans le Noir. La victime quant à elle repose sur du noir.

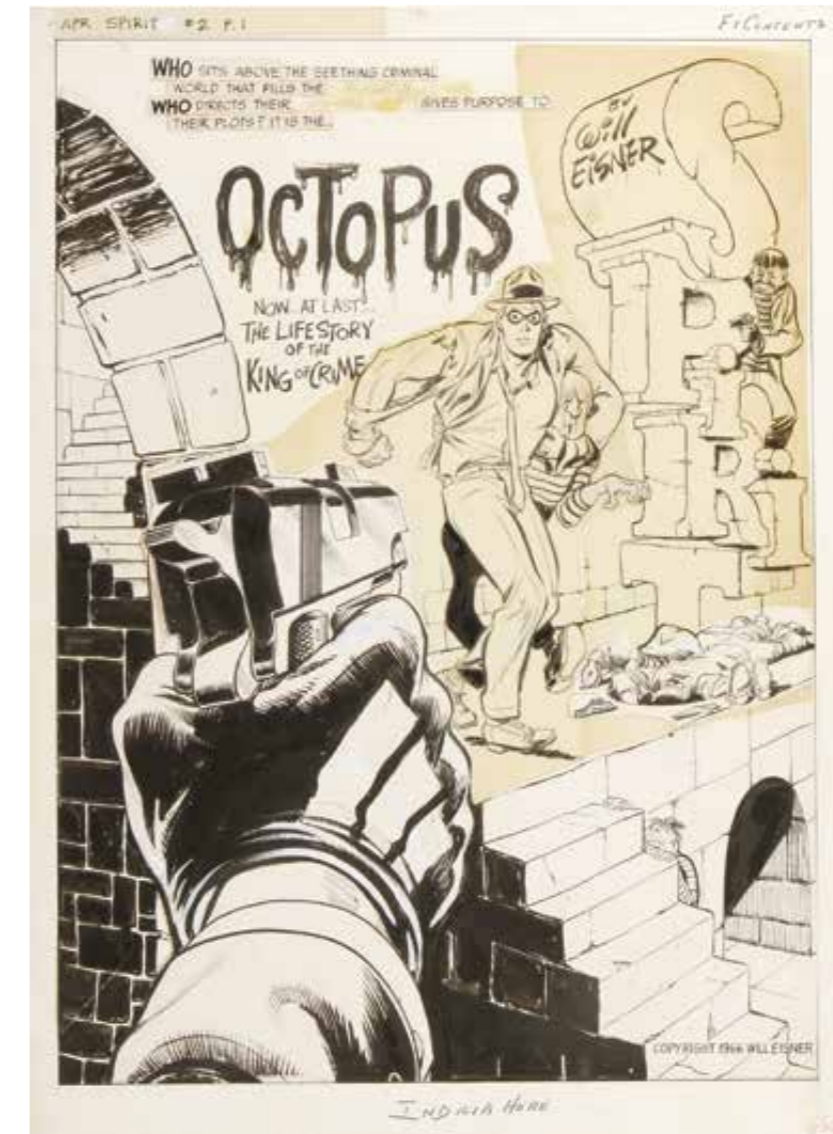
Ce Noir faisant surface est, encore une fois, différent du noir couleur, mais il nous donne un indice sur le sens attributeur, et l'effet créé. Aussi comme le souligne Carole Brandon à partir d'une citation de Christine Buci-Glucksmann :

«la surface n'ouvre pas à l'affect mais au désaffect, qui permet l'évènement, «comme l'identité de la forme et du vide».» La toile (le tissu) déborde en pores, grains, en mouvements circulaires : du noir profond à gauche suspendant le corps de Marat, l'œil bascule dans les chairs de la peinture, par une lumière rasante, dévoilant les reliefs, un fourmillement monstrueux cachant un monde souterrain (un darkside ?). Cet halo n'est plus un éclairage théâtralisé comme sur la gauche mais le reflet d'un hors-champ, une porte ouverte derrière nous, une ouverture<sup>10</sup>.

Le noir crée un contraste. Relevant tout d'abord d'une technique de *dessin* classique cherchant l'intensité, le noir (qui n'est pas *ombre*) dans la direction de l'éclairage porte les figures éclairées. Ils les repoussent, et les exposent. La technique de représentation en surface pose un indice, l'ailleurs de cette surface que Carole Brandon nous pointe par «le noir en profondeur». En surface, ce noir possède un caractère fumant à la fois en rappel avec la vapeur de Robert Morris et l'allégorie de la fumée de Léonard De Vinci. Ce noir à gauche du tableau de Jacques-Louis David donne cet aspect de *brouillard*, en surface, ce noir qui ne fait pas trait, qui ne fait pas trace mais qui donne l'indice que quelque chose d'*autre* est là. Il tranche et «suspend le corps». En effet nous noterons comment la lame du *couteau* (qui dans la fiction, et dans l'actualité du crime se propose comme arme du meurtre) s'étend dans le noir. Ce «noir en profondeur» *attribut* la mort au *personnage*-Marat. En surface nous glissons vers un autre évènement en lien (un reflet cristallin) : «la porte ouverte derrière nous». L'ennemi de Delacroix, le coupable sort de la pièce, il est encore, il sera toujours *là* car Marat est mort, et le Noir le garde. Quant à nous, *LECTURE®* de cette *sombre* situation nous nommes *pris au Noir* dans le sens attributeur de la mort. Le Noir texturant les évènements en surface, nous endimanche d'un funeste spectacle. En bande dessinée,

<sup>10</sup> Carole Brandon, «Secret story ou Marat assassiné», in A : Jacques-Louis David, *La Mort de Marat, 1793*, Collection 28 (Chambéry : G-SICA, 2015), 22.

Figure 66 - Will Eisner - The Spirit #2, Splash Page 1 Original Art, Encre de chine sur papier, 30,5 x 42 cm, 1967, Harvey.



cette *manipulation* est reprise (par répétition) par Will Eisner pour mettre en place le vilain dans sa série *The Spirit*. Dans cette série Dany Colt est un détective qui se fait tuer mais qui survit (par miracle à ses blessures) considéré comme mort pour ses ennemis, il cache son identité pour arborer le nom fantomatique de « The Spirit ». Il devient un justicier à l'âge d'or du comics<sup>11</sup>. Le vilain du nom d'Octopus, dans la série dissimule son visage et nous apparaît toujours hors-champ. Jamais en vue subjective. Le point de vue adopté peut être décrit comme par-dessus l'épaule du **personnage**. Le but n'est pas de voir à travers les yeux du méchant de l'histoire, mais bien de lire par les *mains* du mystérieux antagoniste, toujours paré d'indentifiable gants bleus. « Nous surveillons, en quelque sorte, au beau milieu d'une

conversation qui est déjà commencée et dans laquelle nous essayons de nous orienter afin de pouvoir à notre tour y apporter notre contribution<sup>12</sup> ». Dans le cas de la bande dessinée, ce n'est jamais vraiment une conversation mais plutôt une situation, une construction spatiale, terrestre, entre deux **personnages** dans un paysage, une *historia*. La citation de Paul Ricœur s'établit comme une règle ontologique à l'étude du signe qu'Eisner manipule avec grande attention, et si la BD est un « média qui nécessite « la coopération tacite du lecteur » (Eisner 2009) pour inventer, [...] la BD offre à chacun [...] l'opportunité de ne plus être hétérodirigé<sup>13</sup> ». En mixité la suppression de l'hétérodirection (déjà critiqué par Umberto Eco<sup>14</sup>) est par nature établie par un scénario des espaces en réseaux, dans le Noir de *La*

**11** Période de développement de l'industrie du comics book entre 1938 et 1952-4, dans laquelle les grands héros des Actions Comics et Detectives Comics voient le jour, comme Superman, Batman pour les plus connus. The Spirit émerge dans cette période. Le **personnage** du Spirit, ainsi s'affirme à partir de 1942 en tant que **personnage** canon mais non original qui va naître derrière tous les autres, derrière « eux ». Ce (super) héros qui n'est pas (encore) publié chez DC comic, passe après Batman, passe après The Clock, passe après l'actualité, et surfe sur cette position d'un **personnage** assez populaire pour être vendu, mais aussi assez pauvre pour **tomber** dans une culture Underground. Pour ainsi dire, le **personnage** d'Eisner, tant dans son récit que la manière dont il a été travaillé par les politiques éditoriales peut être qualifié sans péjoration de **personnage** de second plan

**12** Paul Ricœur, *Du texte à l'action*, Essais d'herméneutique / Paul Ricœur 2 (Paris : Éditions du Seuil, 1998), 48.

**13** Éric Dacheux, Dominique Wolton, et Stéphane Heuet, *Bande dessinée et lien social* (Paris : CNRS, 2014), 28.

**14** Umberto Eco, « Le mythe de Superman », *Communications* 24, n° 1 (1976) : 24-40, <https://doi.org/10.3406/comm.1976.1364>.

« Un homme hétérodirigé est un homme qui vit dans une communauté à niveau technologique élevé et à structure socio-économique particulière (dans ce cas, fondée sur une économie de consommation), auquel on suggère constamment (par la publicité, la télévision, les campagnes de persuasion qui s'effectuent dans chaque aspect de la vie quotidienne) ce qu'il doit désirer et comment l'obtenir selon certains canaux préfabriqués qui l'exemptent de faire des projets d'une façon risquée et responsable. Dans une société de ce genre, le choix idéologique même est « imposé » par un dosage avisé des possibilités émotives de l'électeur, et non pas promu par un appel à la réflexion et à l'évaluation rationnelle ».

*Terre*. En bande dessinée et en mixité, le Noir donne corps au dispositif, qui malgré l'idée de contrainte<sup>15</sup>, porte le **LECTURE®** dans (ou « au milieu d' ») une construction propre que ce soit le meurtre de Marat, la métempsychose de la quête légendaire irlandaise, ou la traque du Spirit. Le Noir et le **LECTURE®**, forment dans *l'entre-deux étendu* du dispositif un corps à corps dans un sens attributeur. La narration en présence est construite par l'espace, ou plutôt par (le Noir) le corps dans l'espace.

**15** Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Essais Petite Bibliothèque (Paris : Rivages, 2014). « J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les **gestes**, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants ».

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

**3 . 3 . Corps-à-Corps**

En surface le Noir est un point de rencontre pour le **LECTURE®** et *l'istoria* se présentant dans *La Mort de Marat*, **AN DOMHAN**, et The Spirit. Cette porte ouverte, la main de *l'autre*<sup>1</sup>, le **bras** assassin qui se tendent étendent le Noir, et le trahissent en image. Il pose la question d'une pièce d'un lieu au-delà de la surface qui lui échappe et certainement camoufle la surface même. Cette approche *en* mixité et *en* bande dessinée ouvre la dimension de l'espace en lui donnant une texture qui se reflète en surface mais qui n'en est pas la substance première. En effet comme nous le voyons, et manipulons dans l'expérience **AN DOMHAN** et depuis le début de notre réflexion la bande dessinée est une expérience de **lecture**, d'une narration spatialisée, qui est prise dans une avancée (des mains, des corps, dans l'espace). Cette avancée possède un *sens* qui est lui-même incorporé. La difficulté des espaces dans le Locus, donc d'une bande dessinée en réalité mixte, c'est que ces espaces (à scénariser) sont toujours pris dans le même système de répétition et de différence que la bande dessinée (dite classique). L'espace n'est plus superficiellement lu en réseau. Il est fait et est réseau *entre deux étendues*. L'espace sort de la singularité sémiologique dans notre dispositif

et porte la narration en phénoménologie d'une expérience mixte. L'espace est attribué, vécu, lu, dans sa multiplicité par rapport à la manière dont y fait face ou de la manière dont nous en faisons usage. Il n'est plus seulement acte de composition, et de catégorisation logique, pragmatique. Il est véritable component de structure active et vivante, que nous expérimentons de façon in/visible, dans le Noir. S'il se trahit, c'est qu'il est dragué, brimé, traqué, assailli, écorché, traversé, percé ou attrapé et montré dans la poigne ferme d'une *main*. Une main (re)faisant sa propre chair. L'espace ne s'affecte pas d'énoncé ou de séquence *en* bande dessinée et *en* réalité mixte (ces derniers, linéaires, se dissolvent<sup>2</sup> dans le Noir). Cet espace possède certainement une forme qui doit pouvoir nous aider à envisager la pièce qui se dissimule hors-champ, au-delà de la surface, dans la logique du Noir. Cependant, actuellement arrêté à la surface (en situation), nous ne pouvons être *en mesure* de capter cet espace et sa dimension (la logique de la/sa forme propre).

La surface de l'espace en situation, ce noir **dessinant** l'avant-**bras** et le gant d'Octopus, ou le fond terreux de *La Mort de Marat* le

<sup>1</sup> Dans l'expérience **AN DOMHAN** la main virtuelle (ou mentale) de l'utilisateur incarnant Lugh apparaît de manière abstraite dans l'environnement de l'utilisateur incarnant Brian qui ne suspecte pas la présence surveillante et contrainte de l'autre utilisateur. Pourtant c'est bien lui qui agit dans sa scène et c'est avec lui qu'il va se tourner et naviguer dans les T@OPIQUE<sub>s</sub> du visage dans l'expérience narrative (*Locus*).

<sup>2</sup> Revoir l'exemple d'*Under the skin* dans la partie « Passer Les T@OPIQUE<sub>s</sub> du Locus ».

met en espace à des coordonnées précises et embrouillantes<sup>3</sup>. Il se porte **là** où l'**ombre** ne peut pas (ou *tout à fait*) être *portée*, afin de combler et former le *sens* du Noir à attribuer à *l'istoria*. Il se **dessine** un débordement dans les coins gauche du tableau de Jacques Louis David et sur la manche, le gant, et (dans le doute) le coté de la cage d'escalier faisant *face* à l'assassin dans la *splash page* de Will Eisner<sup>4</sup>. La *narration-en-présence* dans ces deux exemples forme un *autre personnage* : *La Terre*. Elle est emportée de *sombres affaires* de crimes organisés. **Personnage produit** dans une approche de mixité (dans la volonté d'une **lecture** des espaces). L'identité de terre place au mieux la narration et c'est dans cette capture du Noir en surface, en image, que ce verra le mieux le système à l'œuvre *en* bande dessinée et *en* réalité mixte. Le Noir a enfin débordé du visage même de l'expérience. Pas de forme pour l'espace à cet endroit, juste un **personnage**, un *autre* étant en mesure de se faire avoir.

Ainsi dans la scénarisation d'un projet *en* bande dessinée et *en* réalité mixte, nous organisons les espaces lus et vécus des utilisateurs. Leurs formes, leurs définitions, pourrait-on presque parler de résolutions sont déterminés par les références mises en réseaux dans l'expérience même et *en* surface sont transmises par les attributs et **interactions** de/avec La Terre. Le Noir au visage de La Terre (qui est toujours trouvé par les mains en action) peut être pris et tiré. Dépassé du visage le Noir devient **personnage**, devient *autre* vivable en surface. Cela est propre à la mise *en place* du *Locus* et/ou de sa logique *entre deux étendues*. Le topique de la bande dessinée non-immersive (papier et numérique), l'absence de Noir, de terre, fait écran<sup>5</sup> et bloque la prise *en* main du visage *en scène*. Bien sur qu'il y a ou peut avoir visage en bande dessinée dans ses diverses formes. Cependant l'**immersion** et la prise *en* main du Noir établissent des espaces devenant propres à la narration et au **LECTURE®**. C'est **là** une innovation dans **AN DOMHAN** qui est portée par les utilisateurs, que la bande dessinée *en* mixité est *en mesure* de mettre *en place* des

<sup>3</sup> Nous aurions pu faire usage d'un terme encore plus familier : « fumante » afin de souligner ce **brouillard** suspicieux animant le mystère d'une narration et d'une logique spatiale *en* bande dessinée (et) en peinture. La surface brouillant l'expérience de l'espace. Le préfixe « *em* » accentue une intonation davantage anglo-saxonne à partir du terme 'embody', qui se traduit par incarner, incorporer, personnifier.

<sup>4</sup> Dans le cas de l'encre de Will Eisner [Figure 66], le halo de lumière se situe également hors champ, mais ce n'est pas une lumière naturelle, ou même théâtrale placée *là* pour des besoins d'action. C'est une lumière travaillant des **ombres portées**, l'approche est peut-être même inverse. Bien que le Noir en image semble se mêler aux **ombres portées**, c'est que chez Will Eisner, pour des questions de mystères et de complexe découpage (presque de jardinage), la lumière *en scène* est conséquence du Noir.

<sup>5</sup> Dans le sens archaïque du terme : qui arrête le rayonnement, l'intensité, la radiation...

Figure 67 - Captation (screenshot) expérience utilisateur en réalité augmentée du projet AN DOMHAN



espaces en principe (établis à l'origine de la scénarisation) mais aussi des espaces qui se forment par rapport au scénario (aux réactions du visage), et de sa manipulation par les utilisateurs. Le Noir déborde dans La Mort de Marat, The Spirit et AN DOMHAN parce que le LECTURE® lui a fait place. On s'attend alors à comprendre la forme même de l'espace (que Robert Morris a tenté de capturer par un signal de fumée), mais cette dernière se dérobe. Poser sa main sur une forme d'espace au Noir, en surface, revient à faire le signe de ce dernier (ce qui est fait par Jacques-Louis David et Will Eisner). L'espace devient alors presque le *component* d'une sculpture en terre, que nous essayons de dessiner ou lire en surface. Il fait alors *objet* dans l'expérience. L'idée dans un cadre de mixité est de réattribuer ce statut d'objet, pour en faire dégager le plus de corps. Il faut à la manière des minimalistes reconstruire l'objet, l'idée de l'espace *dispositif*, pour se concentrer au travers de la mixité sur l'espace jardiné, incorporé (dans *La Terre invisible*). AN DOMHAN est notamment pensé sur une forme d'espace adapté au corps en Terre.

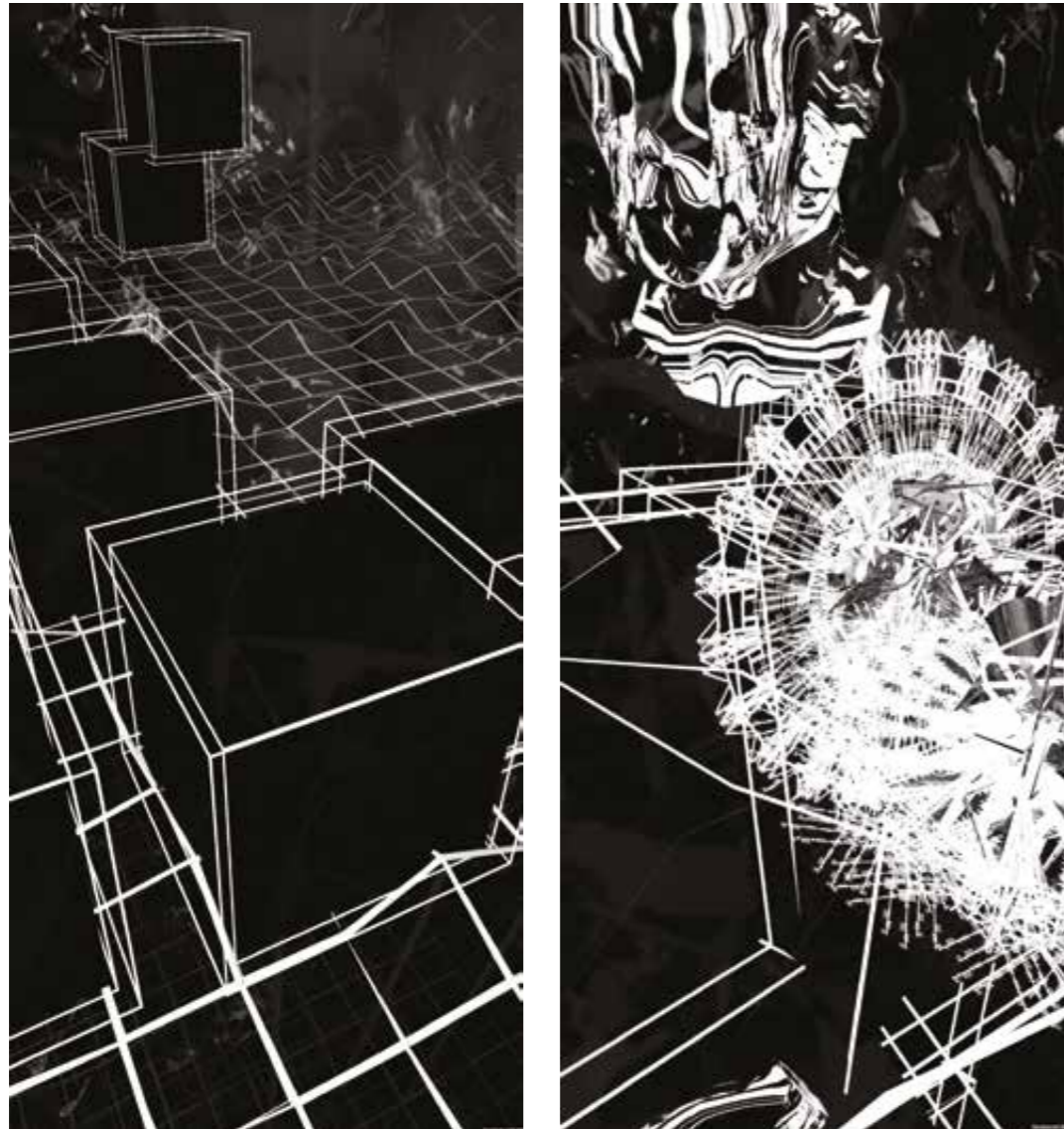
Tony Smith se positionne et positionne le spectateur en relation à ses sculptures imbibées d'une forte puissance émotionnelle. Le spectateur dans cette pratique artistique est proche du statut de LECTURE®. Le spectateur met les mains non plus sur un objet, mais bel et bien

sur un corps. Ce corps tiré du Noir dissimulé dans la bande dessinée de Will Eisner, et le tableau de Jacques-Louis David ici pénètre le volume, la dimension même de notre expérience du lieu d'exposition. L'une de ses plus célèbres œuvres, intitulée *Die, se compose* d'un cube de « 6 feet », c'est-à-dire 1m82 de côté. Le cube est à la taille d'un corps humain, faisant face à toute ses positions mais dont sa mensuration finale est établie sur l'envergure la plus étendue (bras et jambe tendues). L'espace naît d'une narration du lieu<sup>6</sup> qu'il expose au LECTURE® : le cube est cube de narration.

Les spécifications de l'artiste pour la sculpture étaient les suivantes : « un cube d'un mètre quatre-vingt en acier laminé à chaud d'un quart de pouce avec un renfort interne diagonal ». Les dimensions ont été déterminées, selon Smith, par les proportions du corps humain. Il explique qu'une échelle plus grande aurait conféré à *Die* la stature d'un « monument », tandis qu'une échelle plus petite l'aurait réduit à un simple « objet ». C'est cette observation simple mais profonde sur l'échelle qui a placé *Die* au centre de débats artistiques essentiels. Pesant environ 500 livres [226 kg] et reposant sur le sol du musée, la sculpture nous invite à en faire le tour et à en faire l'expérience séquentielle, un ou deux côtés à la fois. [...] Le titre de la sculpture, d'une simplicité trompeuse, invite à de multiples associations : il fait allusion au moulage sous pression, à l'un des deux dés et, finalement, à la mort. Comme l'a fait remarquer Smith, « Six feet » a une suggestion de cuisson.

6 Rejoignant la logique d'emboîtement d'Anne Cauquelin

Figure 68 - Captation (screenshot) expérience utilisateur en réalité augmentée du projet AN DOMHAN



Le cube se joue de l'information à laquelle il est signifié. Le jeu de mot avec sa dimension anthropométrique s'étire 6 pieds sous terre, dont le titre *Die* (Mourir en français) ne permet non pas de faire expérience de l'œuvre tangible mais bien de la situation dans laquelle se trouve le **LECTURE®** face à l'œuvre. Tony Smith immerge le **LECTURE®** par toutes les faces du cube, dans la dimension même de la mort aux saveurs d'allégorie du Noir. Nous n'avons pas besoin de rentrer dedans pour en faire expérience puisque se trouver face à elle en est déjà l'expérience (l'opération *totale*). L'espace en surface semble s'étirer (de toutes ses faces) afin de créer l'étendue singulière nécessaire à l'espace : La double-distance, (que l'on retrouve comme *sinthome* de la relation *affectif* des faces du *Locus*, produite par *La Terre pour les corps-en-présences*).

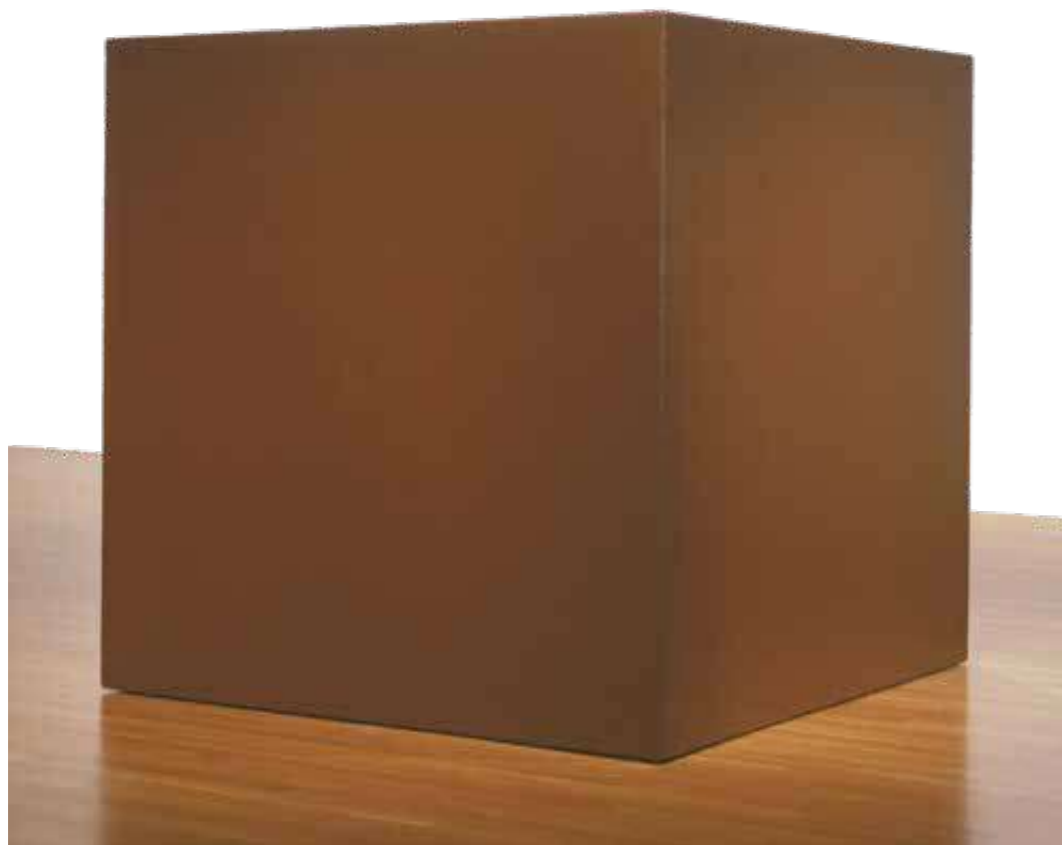
**7** «Die», consulté le 13 août 2021, <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.127623.html>.

**8** Didi-Huberman, 1992, 121.

Six foot box. Six pieds sous terre». La rationalité, évoquée par la configuration purement géométrique de *Die*, est contrecarrée par la présence inquiétante de la sculpture. Le sens devient relatif plutôt qu'absolu, quelque chose généré par l'**interaction** entre le mot et l'objet. Tissant des liens entre l'architecture, la fabrication industrielle et l'objet trouvé, Smith a radicalement transformé l'apparence de la sculpture, sa fabrication et sa compréhension<sup>7</sup>.

Ce qu'il [Tony Smith] nous raconte de son expérience nocturne sur la route du New Jersey nous enseigne en effet - serait-ce au titre de parabole théorique - qu'il attendait en quelque sorte la possibilité «étrange» et «unique» d'un *supplément* phénoménologique à toute définition triviale de l'espace (celle d'un cube, par exemple). Et ce supplément vise encore l'*aura*, ce «lointain ponctué» du paysage nocturne qu'il contempla sur cette route, ce «proche approfondi» et distancié que nous éprouvons aujourd'hui devant ses grandes sculptures<sup>8</sup>.

Le cube est un *gameobject* récurrent dans l'expérience AN DOMHAN. Ses dimensions donnent l'illusion d'être à la hauteur de la taille du **personnage** incarné. En effet si le cube est manipulé (en réalité virtuelle) l'utilisateur se trouve à l'**intérieur** de ce dernier, prenant tout le champ de vision et l'environnement immersif, cependant de l'**intérieur** la vue n'est pas cachée l'utilisateur sera en mesure de voir «au travers» du cube. Cette *sample* action de prendre le cube dans la main et le jeu spatial qui en découle, *sinthomatise*, synthétise l'architecture des séquences d'espace *en bande dessinée*, en réalité mixte. Tout d'abord pour l'**interaction** entre le mot et le *gameobject*. Les cubes sont générés par l'utilisateur en réalité augmentée. Ils permettent à la fois de remplir le paysage de l'utilisateur en réalité virtuelle et perturber ce dernier. Les cubes s'entrechoquent et/



ou passent parfois au travers du **personnage** créant de petites interférences **visuelles**. Ces cubes restent également visibles pour l'utilisateur en réalité augmentée. Si l'utilisateur incarnant Brian manie un ou deux cubes (un dans une main ou un dans chaque main), l'utilisateur Lugh est capable de repérer la présence de l'autre utilisateur dans l'environnement immersif (*en gardant* un œil sur la présence de cet autre utilisateur dans le terrain d'expérimentation). Le cube est attribué en interface de position et de **dialogue** entre les utilisateurs (manieur-manipulateur). Avec lui se **propagent des passages** de/dans la légende. Ce sont des bouts de phrases qui se placent, et se lisent, se voient et se perdent dans le maniement du cube, comme une bulle de bande dessinée qui prendrait son autonomie [Figure 70].

Cela rappelle l'œuvre de Philippe Parreno, *Speech Bubbles*<sup>9</sup> en 1997 où l'artiste parsème le plafond de ballons d'hélium, en forme de bulles [noire] de bande dessinée sans texte. Contrairement au clip musical de Orelsan<sup>10</sup> où les notifications facebook surgissent dans la réalité, les bulles flottantes ici se

vident ou se remplissent, une **attente** d'un discours bruyant, inaudible, désordonné... Un bavardage<sup>11</sup>.

Nous nommons ce cube en tant que *gameobject* pour décrire tout d'abord d'un point de vue technique, son rôle dans la mise en scène de l'environnement immersif. Ce qui lui sert à se dégager du statut d'objet que Tony Smith à qui nous faisons référence, avait déjà mis de côté. Le cube souligne l'emboîtement spatial d'une narration en cours dans **AN DOMHAN**. Il reconecte mais également sépare l'utilisateur d'un sens premier, l'élan dans lequel il souhaite se lancer. Si le cube permet de former une sorte de **dialogue** (comme un jeu de dé<sup>12</sup>) entre les utilisateurs par le mouvement des mots porté dans l'espace, il autorise une manipulation concrète de l'information (lire les passages, les repoussées), il permet également de formaliser la distance entre les deux **LECTURE@**. Il met en image un bloc de *Terre*. «La distance n'est pas sentie, c'est plutôt le sentir qui révèle la distance<sup>13</sup>». Le sentir se mesure alors par la dimension même de la Terre et de son *attribut* dans le Noir.

<sup>9</sup> Philippe Parreno, *Speech Bubbles* (Black), mylar balloons, helium, black ribbon, each balloon: 109 x 68 x 29 cm, dimensions variable, Louis Vuitton Foundation

<sup>10</sup> *N'importe comment*, The Toxix Avenger Feat. Orelsan, album Angst, 2011, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=aEoW1x9O3k>

<sup>11</sup> Carole Brandon et Ghislaine Chabert, «@boo : le temps dans les légendes urbaines», in *Texte & Image 3 et 4*, 2019, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02114738>.

<sup>12</sup> Stéphane Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Hors Série (Gallimard, 2020).

<sup>13</sup> Didi-Huberman, 1992, 117.



**Figure 70** - Philippe Parreno - Speech Bubbles (Black), mylar balloons, helium, black ribbon, each balloon: 109 x 68 x 29 cm, dimensions variable, Louis Vuitton Foundation, photo: Marc Domage



Le sentir dans [AN DOMHAN](#), en bande dessinée et en réalité passe par le corps à corps des [LECTURE@s](#), et du Noir dans une [tension](#) qui peu à peu s'étend au-delà de la surface. Un au-delà de la surface dont le cube tend à dénoter. Le cube comme *gameobject*, va dans un rapport au corps et à la surface faire même-ment *gameplay*. Il est la trace directe d'un lien entre les [LECTURE@s](#), et permet d'introduire l'idée de mise en relief de ladite surface à laquelle s'accrochent les [LECTURE@s](#). Nous n'irons pas jusqu'à confondre l'image cube et le *plan* stoïcien de la surface, qui frappe respectivement à plusieurs endroits différents de *manière* phénoménologique. Le cube s'attaque davantage à la perception (l'usage des mains virtuelles) dans l'expérience, alors que la surface se porte au phénomène même de l'expérience. Cependant l'un permet de rejoindre l'autre. C'est un pouvoir étendu du *gameobject*, qui, dans le *cadre* d'un projet de réalité mixte et *en bande dessinée* (par répétition et mixité) permet d'ouvrir le *gameplay*. Le terme *gameplay*, se rapproche de la notion de scénario dans l'univers du jeu-vidéo. Il peut être attribué aux expériences immersives, utilisant les mêmes médiums et les mêmes techniques parfois que la construction des jeux-vidéos. Il importe qu'un utilisateur se pose face *lui* [*gameplay*] et en face usage. Il représente déjà la constitution du *Locus* [Figure 39] et place

cette image en jeu. Le corps en réalité virtuelle et augmenté dans [AN DOMHAN](#) est face à la surface et donc déjà évoqué en cube, face au cube, avec le cube.

Le vécu de l'écran implique le corps spatialement : «L'esprit sort par les yeux pour aller se promener dans les choses», y «flâner». Il engendre une déambulation et une flânerie à travers un espace qui n'a rien de virtuel dans la réalité de l'expérience qu'il procure. Dans ce cas, l'écran au sens de surface disparaît au profit d'une expérience d'écran, d'une projection dans un espace aux contours illimités et plus profonds que le rectangle de l'image [...] <sup>14</sup>.

Avec le cube (*gameobject-gameplay*) et la primauté du *Locus*, l'écran au sens de surface disparaît mais reste en place. Certes sa disparition se fait au profit de l'expérience (cette disparition en est même immanquable), mais la surface est encore *là*, *en arrière-garde*, en deçà des *mains* (virtuelles ou mentales) portant le corps à corps entre les cubes.

Ce corps à corps à distance pose un voile nocturne sur l'expérience. En sachant qu'un ailleurs de la surface se profile dans le Noir, il nous faut dévoiler cette nuit. Nous nous profilons alors dans cet espace outre-visage pourtant encore visage. Nous devenons Danton <sup>15</sup> en quelque

**14** Ghislaine Chabert, «Les espaces de l'écran», *Ecrans & Médias*, MEI (Médiation et Information), n° 34 (avril 2012): 208.

**15** Le *personnage* décrit par le visiteur du *Locus Solus*, dont les supplices rappellent le port du dispositif technique par l'utilisateur dans l'expérience [AN DOMHAN](#).

sorte quand nous faisons corps au dispositif et aux **personnages** de la légende adaptés dans AN DOMHAN. Outre-visage nous recouvrons et sommes recouverts de *Terre*, le visage est ainsi *remodélisé* et *La Terre* épouse les nervures, nervosité d'un visage encore exprimé-exprimant. Nous relatons ici un caractère propre de la mixité plongée dans le Noir, en bande dessinée, qui détermine la position simultanée dans le visage et son rôle de composition primordiale, originale de *La Terre*.

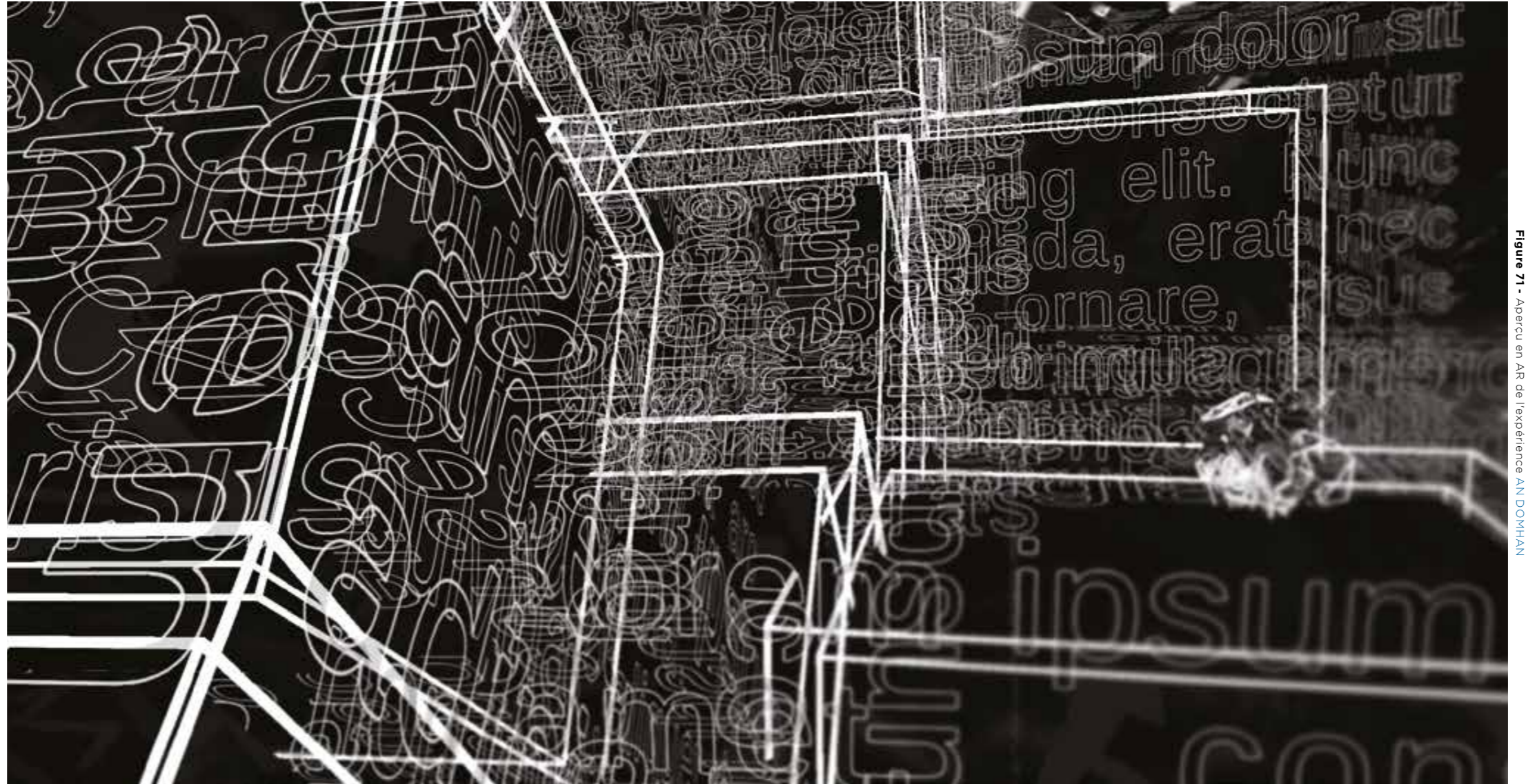


Figure 71 - Aperçu en AR de l'expérience AN DOMHAN

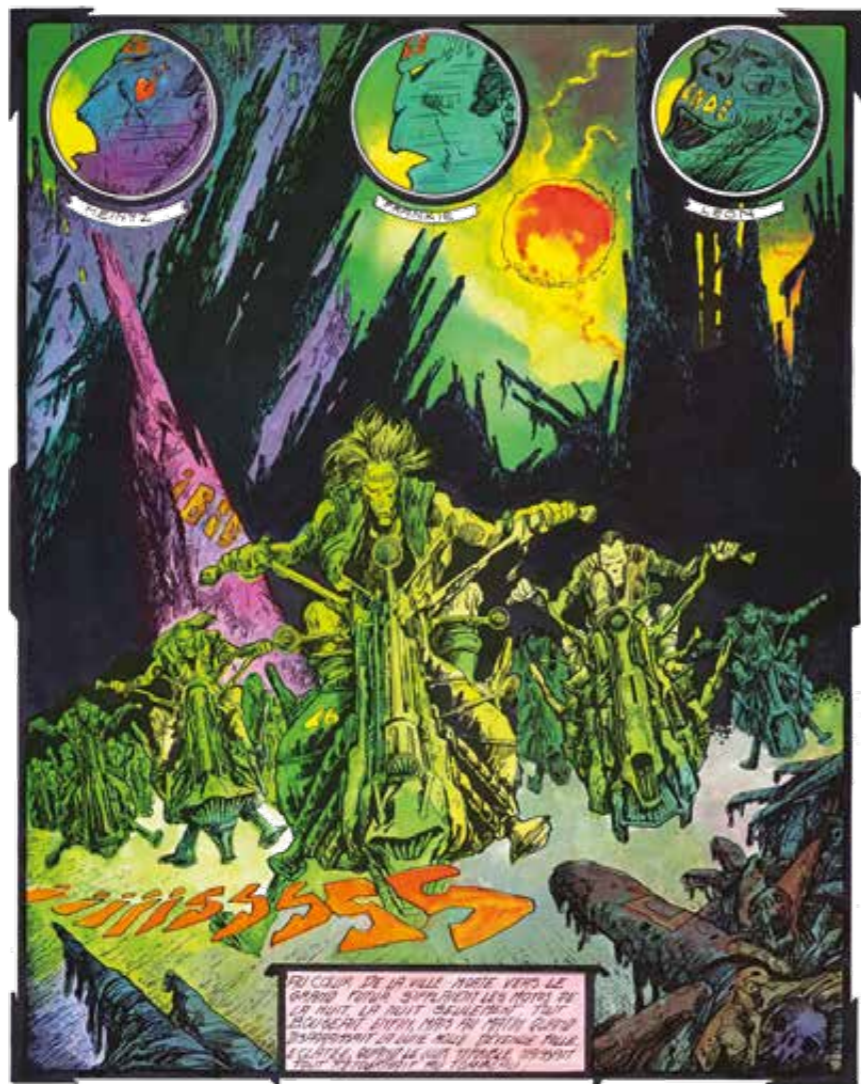
**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

3 . 4 . *La Terre noire*

Figure 72 • Philippe Druillet, La Nuit (Glénat, 2019), 2.



La bande dessinée se fabrique *en mixité par/de/dans le Noir* et se constitue de *Terre*. Dans *La Nuit*<sup>1</sup> noire, Philippe Druillet nous introduit dans le *procédé* de fabrication d'une *Terre* en bande dessinée. *La Nuit* est énervée. Cette bande dessinée que produit Philippe Druillet alors veuf est terrible et tire le lecteur dans un univers purulent. Les *planches* aux formes d'épithape baroque placent le corps du lecteur dans l'interface d'une mort dépassant de très loin le simple récit. *La Nuit* est *corpus*. Elle fait corps avec le lecteur. *La Nuit tombe* sur les corps des *personnages* comme celui du lecteur. Nous jouons avec le terme *corpus* ici sur sa double définition. Tout d'abord le *corpus* (littéraire) qui forme un stock de référence nourrissant le récit (comme le font Hugo Pratt, ou Alberto Breccia et d'une autre manière Chris Ware par exemple). Puis le *corpus* (le corps en latin) qui ne revendique rien d'autre que ce qu'il est, fait et ressent en situation de *lecture* et de conception. Dès le début de l'histoire (*La Nuit* n'a pas de pagination, ce qui relève autant d'un parti pris graphique qu'un élément d'analyse dans la création méthodologique — encore à situer — de l'œuvre du *dessinateur* français) nous assistons à un coucher de soleil rouge sur un paysage rappelant les terribles traits de Max Ernst. Nous faisons ici écho à *La Forêt* noire de Max Ernst [Figure 73].

1 Philippe Druillet, *La nuit* (Paris : Glénat, 2019).

2 « La Forêt », consulté le 24 août 2021, <https://www.museedegrenoble.fr/oeuvre/1736/1922-la-foret.htm>.

Inventeur de collages à la poésie troublante, Ernst donne naissance à une œuvre protéiforme fondée sur l'automatisme, le surgissement de l'inconscient et l'expérimentation matérielle. Contribuant à son propre mythe, l'artiste raconte qu'il inventa le *procédé* du frottage à Pornic un jour de pluie, fasciné par les lames du parquet de l'auberge où il séjournait. Nous sommes en 1925. Posant quelques feuilles de papier au sol, il vient révéler la structure du *plancher* avec une mine de plomb. Placé sous l'égide de Léonard de Vinci qui invitait ses élèves à exercer leur imaginaire par l'observation des nuages, le *procédé* graphique du frottage qui s'épanouit dans le magnifique cycle gravé d'*Histoire Naturelle* (1926) trouve son prolongement dans le *procédé* pictural du grattage. *La Forêt* en est une illustration. L'artiste a d'abord recouvert la toile de jaune, de rouge et de vert avant de la peindre en noir. Posée humide sur des *planches* et des objets divers, la surface peinte est grattée avec une spatule de maçon ou un *couteau*. Une forêt imaginaire surgit alors des veines du bois<sup>2</sup>.

Etablissant une architecture du Noir, Max Ernst fait et nous fait faire expérience de la toile, par le noir de ses *planches*. C'est une peinture sculptée où le noir fait lien, et le Noir donne matière à ce lien. C'est le Noir qui se cache derrière et dans l'arbre, ce qui signifie qui se cache au travers de la Forêt. Ce que nous apprend Max Ernst vis-à-vis du Noir mais également

vis-à-vis de la *planche*, c'est leur incapacité à la fixité. La fixité de la *planche* chez Ernst, se trouve dans la couche de noir se superposant au séquençage de couleur. Cependant le Noir ne s'arrête pas, on s'arrête au Noir. Max Ernst à *samplément* pris la passion de traverser l'arbre, foncer au travers de la forêt en brisant la fixité du Noir littérale (donc qui nous échappe), fausse peau superficielle de l'inachevé. Le Noir nécessite cet épuisement ce que Samuel Beckett tire par *l'image*. Max Ernst en épuisant le noir, déterre un *cadavre exquis*<sup>3</sup> entre quatre *planches* (*nombres* de couleurs superposées nécessaires à la fabrication du tableau). Ce terme de *planche*, qui se superpose et la technique du grattage aux allusions matricielles (la mine de plomb sur *plancher*) semble déjà se rattacher au vocabulaire de la bande dessinée. En effet en bande dessinée nous distinguons la *planche* et la page. Bien que les deux servent à définir le lieu même d'une histoire (où se séquentent des *cases* placées traditionnellement les unes après les autres, les unes par rapport aux autres et leurs ensembles), la page est ce qui ressort de l'impression, c'est la finalisation, l'objet. La *planche* elle possède un statut ambigu (qui nous nommons plus tard et plus tôt, «attribut») très proche de celui du *plancher* de Max Ernst. *En bande dessinée*

l'ensemble des plans s'intègrent selon un agencement particulier au sein de la séquence qui prend ainsi corps sur la page. Une dialectique s'ouvre entre la taille et le positionnement de chaque image, et la forme structurante globale de la *planche*. La taille respective des images, leur positionnement, les échos graphiques de chaque image, etc. – tels sont les éléments à prendre en compte dans cet art du *collage*, au sein d'une *planche* devenue grille d'accueil, pleine d'échos et de sens, véritable matrice de fonctionnement du récit. [...] La *planche* est autographique, elle sert en quelque sorte de moule à ce qui est un art essentiellement allographique et massif<sup>4</sup>.

La *planche* de bois de Max Ernst fait moule, elle est la matrice même des *planches* ressortant du Noir. Par son grattage il élabore un *procédé en bande dessinée*, et qui relève de manière analogique à une forme de mixité, par ce travail du Noir entre l'actuel d'une peinture face à l'objet, allant révéler des passages (par usage du corps) dans une virtuosité du *geste* sur une virtualité de l'espace (de la *planche*).

[...] [La] quasi-totalité des *planches* sont exécutées à un format plus grand que la page finalement imprimée. La plupart des *dessinateurs* travaillent «en grand» pour des raisons de confort : leur *geste* est ainsi plus ample, et le format permet de mieux travailler les détails. Le fait de réduire ensuite le *dessin* au format d'impression donne au trait d'encre la force,

<sup>3</sup> Au sens littéral du terme

<sup>4</sup> Pascal Krajewski, «La quadrature de la bande dessinée», *Appareil*, n° 17 (29 juin 2016), <https://doi.org/10.4000/appareil.2328>.

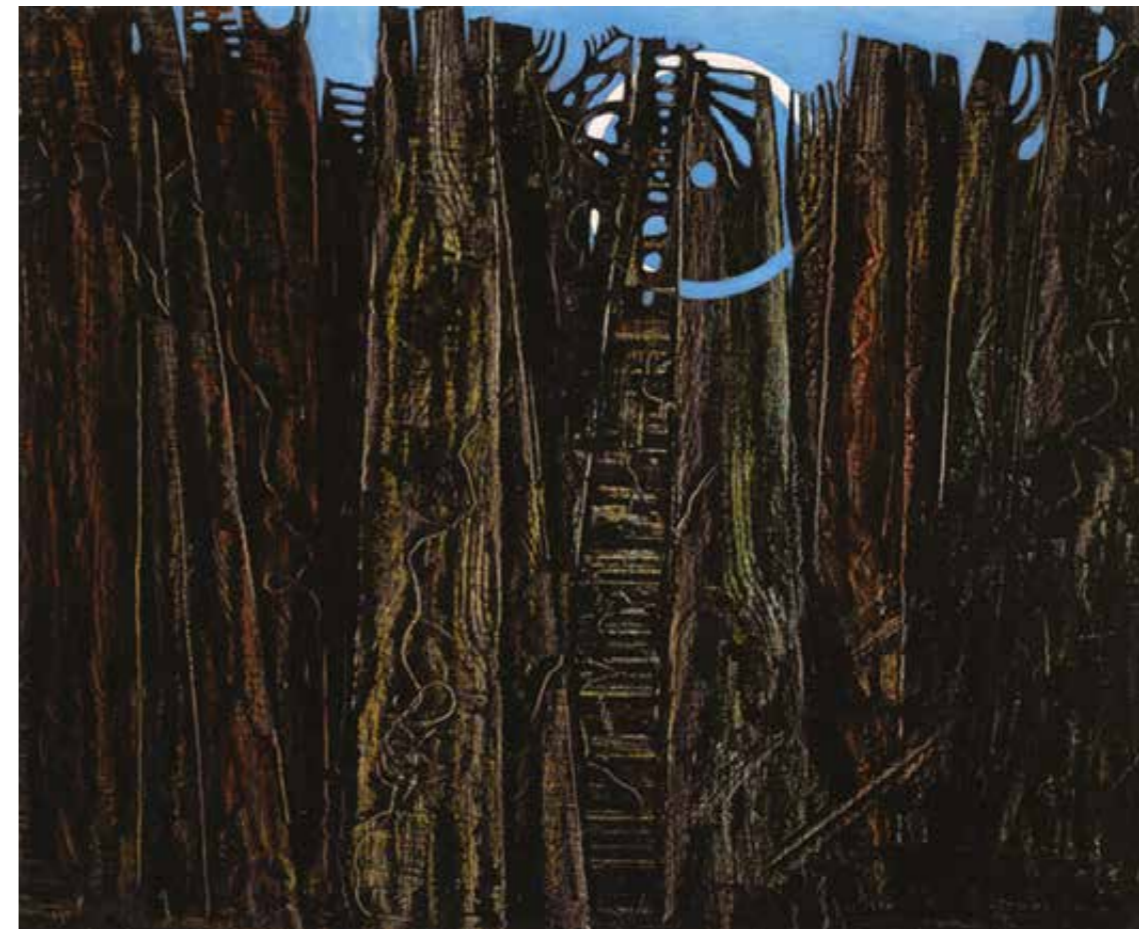


Figure 73 - Max Ernst, La forêt, huile sur toile, 80,7 x 100 cm, 1927, musée de Grenoble

le dynamisme que tous les auteurs recherchent. Et si l'on s'attarde aux questions de format, il est toujours passionnant de voir les rares auteurs qui, comme Philippe Druillet ou Paul Gillon, travaillent leurs *planches* de (très) grand format comme un tout dont ils occupent l'espace au moyen de traits amples ou de grands aplats d'encre ou de couleur(s), contrairement à la majorité de leurs confrères qui, engagés dans une narration où l'agencement des *cases* est primordial, n'hésitent pas à découper les feuilles de papier sur lesquelles ils travaillent en deux ou trois bandes, qu'ils réunissent ensuite au moyen de ruban adhésif. [...] L'aspect général de la *planche* renseigne également sur la «nature» de l'artiste au travail. Certains, comme Gotlib, André Franquin ou Joost Swarte fournissent des pages qui sont, à quelques rares et minimes retouches près, exactement semblables à ce qu'elles seront une fois imprimées. [...] D'autres, au contraire (Jean-Claude Forest, l'Argentin Alberto Breccia...), conçoivent la page comme un lieu d'expérimentation et tentent de multiples grattages, collages, projections, sans garantie assurée d'un résultat imprimé complètement satisfaisant, car le processus de reproduction peut trahir certaines de ces tentatives virtuoses. Il n'empêche que la page finale imprimée garde la mémoire de ces hardiesses,

pour le plus grand bonheur des lecteurs amateurs d'innovation<sup>5</sup>.

Entre répétition, mixité et expérimentation la *planche* est avant tout un *component procédural* matériel du passage par/de/dans la narration, que le lecteur peut contempler dans les diverses strates d'ensevelissement (le crayonné pour une bande dessinée, ou le premier touché du *plancher* en bois de Max Ernst étant 6 pieds sous-terre). Avec AN DOMHAN les *planches* se trouvent dans plusieurs endroits<sup>6</sup>. Nous avons les crayonnés, brouillons, et idées *dessinées* enterrés au plus bas, et les paysages (au plus haut) que manipulent les *LECTURE®*, par leurs usages du dispositif immersif. Les *planches*, matrices de l'expérience de *lecture*, font passages (de manières analogiques entre le *dessinateur* et le lecteur, parfois entravés par des éditeurs) entre les concepts primordiaux construits dans la narration et l'expérience propre du *LECTURE®*<sup>7</sup>. De la même manière que Max Ernst engage son corps dans la *planche*, le *LECTURE®* engage son corps dans le passage en rapport aux *planches*. C'est ainsi que dans le Noir, dans la matière même de *La Terre*,

<sup>5</sup> « Imprimer : *planche* originale », consulté le 15 septembre 2022, [http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=imprimer\\_articulo&id\\_article=676](http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=imprimer_articulo&id_article=676).

<sup>6</sup> La réalité mixte semble agrandir les cimetières.

<sup>7</sup> La réalité mixte, établi par l'hypermédia, ne peut jamais *tomber* dans le fini. Sa production s'attribue par conséquent toujours en *planche* à la manière d'une bande dessinée. Il en irait de même pour *l'image* de Max Ernst, mais la qualification «toile» s'apparente dans le *procédé* de fabrication à la finalité «page». Le tableau de l'artiste allemand est terminé mais nous préférons le voir en origine, au travers de ses *planches*, sous *Terre* et pourtant si vivant.

*Nous* agissons en forêt traversant *planche* en *planche* dans le cadre d'un environnement immersif.

Dans l'album de Philippe Druillet, les références ne s'agglutinent pas pour le récit, elles servent davantage à *étendre* un terrible espace dont la *planche*-épitaphe établissait les contours. *La Nuit* nous *tombe* dessus comme la terre d'une sépulture, avec les *racines* nous grignotant et nous absorbant dans les antres les plus funestes, celles de la narration.

La narration chez Philippe Druillet se colle au corps, elle frappe et nous avale<sup>8</sup> comme le deuil et la haine de l'auteur. Afin de nous présenter cette expérience-*là*, l'auteur établi dans son trait, dans l'image même *en* bande dessinée le *procédé* de fabrication, un principe de fonctionnement, et des espaces dans lesquels nous nous embarquons. Dans l'incipit nous ne connaissons rien d'autre que ce que les *personnages* peuvent voir de nous, c'est-à-dire des mains et des visages. *La Nuit* fait apparaître les mains et les visages. Les mains

<sup>8</sup> À la façon des *personnages* de Francisco de Goya. Voir sa série de *Peintures Noires*, comptant notamment Saturne [Figure 74] dont les pourtours et les «jeux d'ombre et de lumière» rappellent celles des captations de l'expérience AN DOMHAN : [Figures 67, 68, 71]. La *texture* du corps de Saturne, sa *gueule* et le rouge sang du corps de *l'un de ses fils* rappelle le *dessin* de Philippe Druillet.



Figure 74 - Francisco de Goya, Saturne dévorant un de ses fils, peinture murale transférée sur toile, 146 x 83 cm, 1818-1823

qui servent à piloter une moto<sup>9</sup> (du point de vue du **personnage**) comme de prendre les commandes du livre (du point de vue du lecteur), puis le visage du **personnage** faisant face au lecteur. Loin d'être un effet miroir en bande dessinée, Philippe Druillet nous place face à « ce qui me regarde<sup>10</sup> » de Georges Didi-Huberman. La tomb(é)e de *La Nuit* en ceci ressemble à La Terre d'AN DOMHAN. En effet dans l'expérience AN DOMHAN comme à partir de la légende, et dans la bande dessinée de Philippe Druillet l'architecture narrative à l'œuvre s'expose comme instance et met en relation les lecteurs. La Terre fait l'effet d'un tombeau<sup>11</sup>. « Devant un tombeau, l'expérience devient monolithique, et nos images sont plus directement contraintes à ce que le tombeau renferme. Voilà pourquoi le tombeau quand je le vois me regarde jusqu'au tréfonds – et à ce titre, d'ailleurs, il vient troubler ma capacité de le voir simplement, sereinement – dans la mesure même où il me montre que j'ai perdu ce corps qu'il recueille en son fond<sup>12</sup> ».

L'adaptation d'une légende en réalité mixte et en bande dessinée se confronte ici au cadre du tombeau dont nous devons apprendre à extraire, faire, tirer, exprimer, et capturer les images. Nous devons nous laisser prendre dans son fond afin d'en dépasser le cadre plus facilement. Le fond du tombeau, tout comme le fond du monde de *La Nuit*, et le fond d'AN DOMHAN est Noir. « Ici ce que nous voyons [...] sera éclipsé ou plutôt relevé par l'instance légiférante d'un invisible à prévoir. Ce qui nous regarde s'outrépassera dans un énoncé grandiose de vérités [d'] au-delà. [...] L'activité de produire des images a souvent beaucoup de choses à voir avec ce genre d'échappé<sup>13</sup> ». Le Noir crée cet invisible à prévoir, bien en dehors de toute croyance<sup>14</sup>. Pourtant en tant que concepteur nous devons proposer dans notre expérience un scénario, auquel doit se plonger ou du moins se confronter un lecteur, un utilisateur. Alors comment dans cette réaction du Noir s'échappe la constitution même de l'expérience. C'est-à-dire les images, et les

passages d'espaces en espaces faisant (re) vivre l'expérience même.

Au jour du i le corps du lecteur s'impose en bande dessinée. Les méthodes d'analyses doivent donc désormais se tourner vers un véritable corpus procédéral. Nous revenons au corps. Nous plaçons désormais au centre de notre production une étude même des eMOTIONS<sup>15</sup> et de nos gestes afin de comprendre notre attitude face au Noir et aux feuilles (qui cadre son propre tombeau). Nous faisons un pas de côté et donnons à expérimenter en situation le projet à divers utilisateurs qui deviennent « ce que nous voyons » face à ce qu'ils [*La Terre* en tant que **personnage**] regardent. Nous tachons d'en exprimer, d'en extrapoler leurs ressentis aussi, afin d'intensifier l'expérience et embellir mais aussi creuser ce Noir que nous rendons Visuel par Méthode au travers du corps et des espaces.

Nous retrouvons aussi chez Philippe Druillet une production maniériste brute.

Si la conscience engendre des monstres et l'inconscience des criminels, c'est bien que l'Idée - Idea - détruit les ordres organiques et cosmiques, elle disloque les corps et « hérissé les cheveux ». Le destin de la pensée consiste à engendrer sa propre ombre et à [précipiter] le « sujet » dans la tombe. En cela, comme dans tout le corpus maniériste de la peinture, la mélancolie est bien la scène inaugurale du sujet aux prises avec un jeu de deuil et d'affliction, où la pensée s'auto-affecte d'être pensée<sup>16</sup>.

Philippe Druillet (et les **personnages** de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*) nous précipite dans la tombe encore fraîche<sup>17</sup>, où *La Terre* nous recouvre et nous comble et donne matière à l'Idée dont parle Christine Buci-Glucksmann ci-dessus. Ce recouvrement,

<sup>9</sup> Mis en scène à la façon d'une caméra subjective, proposant le même point de vue, de la même manière que ce qui est présenté dans un casque de réalité virtuelle. L'utilisateur qui voit ses mains virtuelles.

<sup>10</sup> Didi-Huberman, 1992, 18.

<sup>11</sup> Rappelons que La Terre qui est en quelque sorte un **personnage**, ou du moins un **actant** du récit de la légende de La Mort Tragique des enfants Tuireann, est un élément qui abrite le corps inanimé de Cian (père de Lugh), et c'est elle qui témoignera à Lugh du meurtre de son père. La Terre et par **extension** (la figure) du tombeau possède un rôle fondamental de la légende, l'agencement des éléments et la mise en place d'une ambiance mytho-logique.

<sup>12</sup> Didi-Huberman, 1992, 18.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 21.

<sup>14</sup> En effet dans la citation de George Didi-Huberman [Note 19] à laquelle nous faisons référence, l'auteur s'appuie entre autres sur la chrétienté, sujet qui ne rentre pas dans notre champ d'étude phénoménologique et d'études des usages...

<sup>15</sup> Chabert et Veyrat, « eMOTION ».

<sup>16</sup> Christine Buci-Glucksmann, « Shakespeare et la folie », *Chimères* 24, n° 1 (1995): 137-45. <https://doi.org/10.3406/chime.1995.1982>.

<sup>17</sup> Nous repensons alors à ce passage de film *Kill Bill* : Volume 2 dans lequel le **personnage** de Beatrix (incarné par Uma Thurman) est enterrée vivante par Budd (incarné Michael Madsen). En tout état de chose, tout d'abord cette séquence d'enterrement évoque l'affection dont parle Gilles Deleuze [Note 39 dans la partie *Passer les T@OPIQUE<sub>s</sub> du Locus*], le tombeau pas encore fermé mais déjà clos pour Beatrix (espace, dans lequel elle n'est pas censée sortir, à la manière d'un écran) invite la caméra à se placer au plus près, les mains dans la terre à deux doigts de caresser son visage. Une terrible affection se met en place entre le **personnage** incarné par Uma Thurman et le spectateur. Dans cette séquence, nous voyons également le rôle de la planche. Cette planche que Beatrix doit gratter, briser (en profitant des enseignements du *Sensei*), pour entrer dans le passage de *La Terre*. Beatrix, comme Franckie et Philippe Druillet dans *La Nuit* se font leur propre Charon. Un rôle outre-planche, outre-monde dans laquelle nous embarquons (peut-être même dans la même barque que les frères Tuireann). Béatrix après son passage en terre, devient-elle autre. Ce même scénario que l'on trouve déjà chez Will Eisner pour faire la transmission de son héros détective Danny Colt, devant le justicier The Spirit, après sa sortie de terre, après sa « mort » récente (fraîche).



Figure 75 - Pieter Brueghel L'Ancien, La Parole des aveugles, détrempé sur toile, 86 x 154 cm, 1568

Figure 76 - Igmar Bergman, Le 7ème Sceau, (scène finale), 1957, 35mm, 96 min

cet enterrement *sans bon uniforme*<sup>18</sup>, nous place dans un processus d'aveuglement. Revoyons cette scène de Kill Bill : Volume 2 où Uma Thurman dans un cercueil se fond au Noir à chaque coup de marteau celant les *planches*. Nous repensons également à *L'Angélu*s de Millet, [Figure 78] ; ou de façon humoristique, l'adaptation du tableau de Pieter Brueghel L'Ancien<sup>19</sup> par F'Murr, *samplement* intitulée *Les Aveugles*<sup>20</sup>, [Figure 77]. Comme dans *L'Incal*, *Les Aveugles* est «une belle histoire qui commence par une chute<sup>21</sup>». Un groupe d'aveugles marches et les deux «avant-gardes» tombent entraînant l'ensemble des autres dans l'inconnu (ou presque). Cette fiction, adaptée du tableau (par ailleurs reproduit dans la toute première *case* de la bande dessinée) du peintre flamand propose une chute en avant, un retour constant à la terre se déroband sous les pieds des deux compères qui seront laissés, car dorénavant appartenant au Noir



Figure 77 - F'Murr, Les Aveugles, (Paris : Casterman, 1992), 2.

composant la narration même du parcours des quatre derniers marcheurs. Sans cette chute et sans cet abandon au noir, il n'y a pas d'ouverture, pas d'exploration, pas d'étendue dans la fiction même. F'Murr nous place alors comme les véritables aveugles de l'histoire (à l'opposé d'un potentiel imposteur-voyant dans le groupe). Chaque événement est dans la cécité de la nuit narrative, là où il n'y a plus image, où le corps de la narration (*La Terre*) est pourtant le plus remarquable. C'est un JE(U) que l'on retrouve dans AN DOMHAN où le dispositif technique de réalité virtuelle par rapport à la réalité augmentée participe à mettre en place ce même processus d'aveuglement. Dans l'histoire des *personnages* de F'Murr, c'est le faux-aveugle qui fait *l'image* de cette chute à ses compères (et à nous par la même occasion). Une *évidence*<sup>22</sup> qui aveugle, comme *l'image* proposée par le casque de réalité à l'utilisateur incarnant Brian dans AN DOMHAN, ou comme le *personnage*

<sup>18</sup> Dans l'incarnation du *personnage* et par notre propre corps dans l'espace de l'expérience ; il n'y a pas d'uniformité dans l'expérience.

<sup>19</sup> Pieter Brueghel L'Ancien, *La Parole des aveugles*, détrempé sur toile, 86 x 154 cm, 1568.

<sup>20</sup> F'Murr, *Les aveugles* (Paris : Casterman, 1992).

<sup>21</sup> *Ibid.*, 1.

<sup>22</sup> Une pulsion de clarté que nous étudions plus bas dans la thèse.





de Brian ensorcelé<sup>23</sup> dans la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*. La bande dessinée s'architecture à la manière d'un champ semé chez Jean-François Millet. L'aveuglement nous cache ce corps, de Nous. Notre recherche de corps nous suspend dans l'évidence (la nuit la plus claire<sup>24</sup>). Dans le tableau de L'Angélus, la **posture** des deux paysan.e.s en prière nous guide vers la terre, et la récolte du champ. Un fondu au Noir se profile dans ce tableau (de manière moins tranché et certainement plus subtil que F'Murr) comme la disparition des aveugles. À y regarder de plus près la récolte (de pomme de terre ?), se tourne davantage vers une sorte de deuil (qui fera écho à celui de Phillippe Druillet). L'Angélus fait *l'image*, ici mais un corps *en Terre* le trahit. En effet la tradition catholique veut qu'aux sons des cloches (qui est symbolisé et placé dans le tableau par la silhouette d'une église arrêtant l'horizon), le travail s'arrête et le croyant se tourne vers l'église pour participer à la prière (la virginité de la sainte marie, la bénédiction

et la résurrection du Christ). Cependant les travailleurs de la terre dans le tableau font dos à l'église. Dans cette position de rupture leur prière se dirige véritablement au sol et non aux cieux. L'Angélus est pris au Noir. Vient la question de la bêche et de la brouette. Les pommes de terre au sol indiquent une terre retournée, creusée en partie (cela explique l'usage de la bêche soulignant le paysan sur le côté gauche du tableau et qui capture au passage encore une fois l'œil errant du spectateur). La brouette cependant porte bien plus de mystère. Elle porte un sac. Le contenu de ce sac nous perturbe. Tout d'abord, il se dissimule déjà dans la texture et les couleurs mêmes de la terre. La brouette le guide vers un dégradé au noir, au foncé, qui va s'étendre jusqu'au bas du tableau en passant par la paysanne, et l'**ombre**. Il y a un écoulement au Noir, au noir une chute désarticulée vers l'obscur. En plus de cette remarque le contour du sac crée une confusion. Le sac prend la forme d'un buste humain. Le sac rempli de quelconque matière,

**23** Dans la légende, Lugh va ensorceler Brian et ses frères alors qu'ils ont en leur possession une très grande partie des objets nécessaires pour rendre leur «prix de composition». C'est-à-dire, qu'ils possèdent presque tous les objets à ramener à Lugh pour se repentir du meurtre de Cian (père de Lugh). Mais Lugh, les voulant de retour sans avoir réussi leur quête afin d'avoir une excuse parfaite pour exécuter les frères Tuireann, va donc ensorceler ces derniers et leur donner l'idée de rentrer en Irlande sans certains objets. Derrière l'idée de vengeance, sous-jacente, il y a une stratégie de Lugh qui va en réalité récupérer les premiers objets qui lui seront nécessaires dans une bataille proche. De plus il va faire preuve (stratégiquement une nouvelle fois) de fausse bonté et renvoyer les frères dans leur quête. Lugh les renvoie mais sans les objets qu'ils avaient déjà récupéré. Ces objets auraient pu leurs être utiles car certains possédaient des pouvoirs guérisseurs par exemple... L'inévitable, et le plan de Lugh se produit. Épuisé lors de leurs dernières épreuves, les trois frères **tombent** face à leur dernier adversaire. Brian, grièvement blessé, ramène le corps de ses frères en Irlande et implore Lugh de leur sauver la vie par l'usage de la peau de porc magique rapportée lors de la quête. Lugh refuse.

**24** À la manière du paysage de L'Angélus.



Figure 78 - Jean-François Millet, L'Angélus, huile sur toile, 55,5 x 66 cm, 1857-1859, Musée d'Orsay, Paris

est ligoté par le haut, mais le ligot crée un autre volume donnant l'aspect d'une tête. Le nœud de la cordelette se situerait au cou. Le buste se place sur l'avant de la brouette, presque adossé. Le reste est masqué par la robe de la paysanne. La confusion évidente attire notre regard et fait l'image, à la surface du Noir, brouillant l'imaginaire d'un corps inanimé ou de *sample* tubercules (un sac de narration<sup>25</sup>). Un stratagème aveuglant (jouant sur les règles de l'angélus) pour frapper dans le plus obscur ; et caché le *corps en terre*. *L'image* du *corps en terre* est à la base du gag chez F'Murr, le fond tragique chez Jean-François Millet, et la colère chez Phillipe Druillet (et Lugh). Ce corps là cependant, dans l'aveuglement, naît<sup>26</sup> *personnage* dans la fiction. Ce n'est jamais un autre paysan, un autre aveugle, une autre femme, un autre utilisateur. Ce corps là dans le Noir de La Terre *vient-en-présence* de *Nous*. C'est également à *tâtons*<sup>27</sup> que nous le découvrons. À tâtons dans le *sens* d'une répétition interprétative de la *lecture* de *planche*, tableau, d'environnement immersif, nous permettant d'en dégager et de nous faire une idée. À tâtons dans le *sens* de manipulation :

nous laisser manipuler, toucher par *l'image*, être dans *l'emprise*, dans les mains mêmes de *l'image*, la boue. Puis, à tâtons dans le *sens* de la manipulation de cette boue. C'est ainsi, là que nous rejoignons ce corps. Un troisième<sup>28</sup> *attribut* se rapportant au schéma corporel (du propre et sensible déjà en place).

Là où

[...] le monde des objets clairs et articulés se trouvent abolis, notre être perceptif amputé de son monde *dessine* une spatialité sans choses. C'est ce qui arrive dans la nuit. Elle n'est pas un objet devant moi, elle m'enveloppe, elle pénètre partout mes sens, elle suffoque mes souvenirs, elle efface presque mon identité personnelle. Je ne suis plus retranché dans mon poste perceptif pour voir de là défiler à distance les profils des objets. La nuit est sans profils, elle me touche elle-même et son unité est l'unité mystique du *mana*. Même des cris ou une lueur lointaine ne la peuplent que vaguement, c'est tout entière qu'elle s'anime, elle est une profondeur pure sans plans, sans surfaces, sans distance d'elle à moi. Tout espace pour la réflexion est porté par une pensée qui en relie les parties mais cette pensée ne fait nulle part. Au contraire, c'est au milieu de l'espace nocturne que je

<sup>25</sup> Des patates *dé-bulles* faisant écho aux cubes de narration et les *Speech Bubbles* de Philippe Parreno

<sup>26</sup> « n'est »

<sup>27</sup> À tâtons dans le *sens* d'une répétition interprétative de la *lecture* de *planche*, tableau, d'environnement immersif, nous permettant d'en dégager et de nous faire une idée. À tâtons dans le *sens* de manipulation : nous laisser manipuler, toucher par l'image

<sup>28</sup> À l'image des trois corps de Paul Virilio « Le lieu fait le lien - Ép. 5/5 - Avoir raison avec... Paul Virilio », France Culture, consulté le 28 septembre 2021, <https://www.franceculture.fr/emissions/avoir-raison-avec/avoir-raison-avec-paul-virilio-45-le-lieu-fait-le-lien>.

m'unis à lui. L'angoisse des névropathes dans la nuit vient de ce qu'elle nous fait sentir notre contingence, le mouvement gratuit et infatigable par lequel nous cherchons à nous ancrer, et à nous transcender dans les choses, sans aucunes garanties de les trouver toujours<sup>29</sup>.

Comme dans la nuit, nous ne pouvons devant elle repérer aisément le jeu des plans, des coupes et des surfaces (elles sont pour cela très difficiles à photographier). Leur masse s'impose devant nous selon la volumétrie paradoxale d'une expérience typiquement nocturne : obnubilant la clarté des aspects, intense et presque tactile, trop vide trop pleine en même temps, corps d'*ombre*, et non pas *ombre* d'un corps, sans limite et pourtant puissante comme un pan de mur, aiguisant à l'extrême le problème de nos propres dimensions en face d'elle, alors que nous font pareillement défaut les repères d'espace où nous pourrions la situer<sup>30</sup>.

Il y donc un corps dans La Terre, qui par aveuglement nous emporte. Dans l'étendue de la nuit, nous cherchons à *tâtons* ce corps qui est le *Nôtre*.

*La Nuit* est énervée, nous sommes pris dans cette Idée fixe, alors elle nous *coupe les nerfs*<sup>31</sup> pour nous embarquer<sup>32</sup> avec elle : faire *corpus*.

C'est ainsi que nous reconnaissons un maniérisme brut chez Philippe Druillet. Bien sûr dans les scènes nous reconnaissons des compositions proches des peintures d'El Greco. Nous pensons à la double page [Figure 80] de la capture des « Lions » par les « Crânes », groupes de *personnages* antagonistes.

La mise en scène de ces deux pages par la saturation des *personnages* et du décor du bas par rapport au haut (page gauche [Figure 80]), puis les *cadres* de la page droite de l'œuvre de Phillipe Druillet par pliage, par mixage forme l'architecture même (du moins similaire) de *L'enterrement du comte d'Orgaz* [Figure 79]. La *lecture* sera certainement différente entre les deux œuvres cependant par une sommation des images et un découpage *mixte*, un lien se crée.

Que ce soit du côté d'El Greco, de Philippe Druillet ou bien d'AN DOMHAN, la multiplicité (la répétition) des *personnages* que ce soit le seigneur d'Orgaz, Don Gonzalo Ruiz de Toledo dont l'enterrement et l'ascension sont contés dans le tableau, que Frankie, Heintz et Léon (et les autres) dans la Nuit, ainsi que Brian et Lugh dans AN DOMHAN. Dans le tableau d'El Greco, le seigneur Orgaz se trouve, mort, dans

<sup>29</sup> Didi-Huberman, 1992, 71.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 75.

<sup>31</sup> Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française*, 2019, Tome 1 A-Fo:1232.

<sup>32</sup> Comme une mélancolique descente aux enfers.



Figure 79 - El Greco, L'enterrement du comte d'Orgaz, huile sur toile, 480x360 cm, 1586-1588

les bras de Saint Augustin et Saint Etienne dans la partie basse du tableau. Cette même âme se trouve représentée également (dans les cieux) dans la partie haute du tableau. Les personnages rassemblés dans la partie basse contemplent le corps en suivant la posture de Saint Augustin, là où d'autres suivent la posture du prêcheur en bas droite, contemplant le haut. Dans le geste et la spatialisation des espaces et des personnages dans l'espace, une lecture aveugle se crée et que l'on trouve dans AN DOMHAN comme Philippe Druillet en bande dessinée. Ne partageant pas les mêmes gestes que ce soient les sacrements ou la prière le tableau et ses personnages font volte-face<sup>33</sup>, portés par le comte d'Orgaz. Don Gonzalo Ruiz de Toledo étend La Terre et en recouvrant les personnages qui sont alors absorbés, traversés par le Noir. Enfin dans ce Noir deux personnages nous regardent, El Greco et son fils (dans la partie basse et gauche du tableau [Figure 79]). Ce sont des LECTURE@s, qui, au plus près de l'action n'appartiennent à aucun regard, mais se découvrent. Recouverts de Terre, ils trouvent le tableau par toute l'intensité du Noir, et nous frappent, Nous, Autres LECTURE@s. Ce phénomène terreux se retrouve dans La Nuit [Figure 80], dans l'axe central et à gauche dans la première «case» de la page de gauche, ainsi que la 4ème case de la page de droite (tout

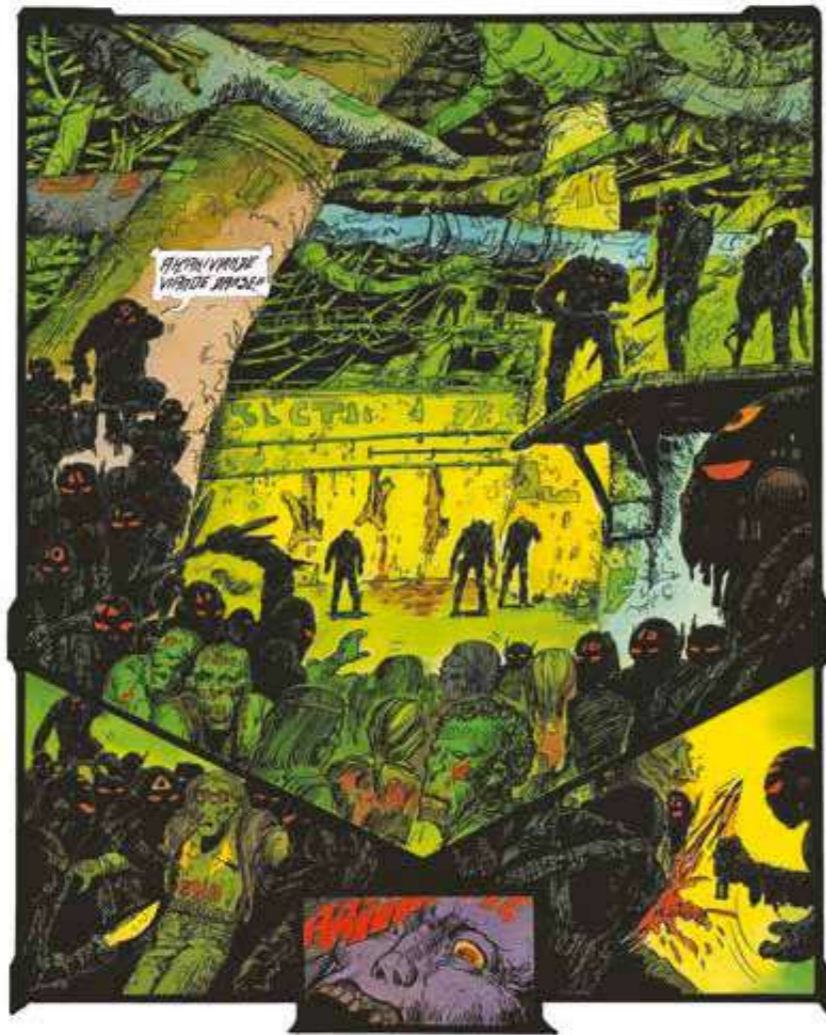
à fait en bas à gauche). C'est dans le Locus, la double face, le double bord, du personnage du seigneur d'Orgaz (faisant narrativement paysage) chez El Greco et du paysage même (dont prend à partie Franckie : la plateforme est mise en évidence dans la page de gauche, il l'a rejoint en sautant, créant le tumulte page de droite). AN DOMHAN dans un contexte de mixité du virtuel et de l'actuel dans toutes les strates du Locus (terrain, cartographie, grille, en réalité mixte) en bande dessinée met également en surface cette multiplicité dans une situation due à la relation entre les LECTURE@s et les personnages dans la narration. AN DOMHAN, La Nuit et L'enterrement du comte d'Orgaz se parlent dans le Noir. Ce Noir dont El Greco fait usage dont reconnaît une certaine mixité.

Le Noir total de l'œuvre, qui donne le ton pour la première moitié du tableau, et l'ouverture sur la deuxième moitié du tableau. Le noir ici n'est pas un fond. Il est quelque chose d'autre et fait quelque chose d'autre. Le noir, où ici le *Fuscum Subrinum*<sup>34</sup> à la manière d'un clair-obscur, pourtant sans en être visuellement, met en place une architecture du noir. Si chez le Caravage, pour Deleuze, «les choses surgissent de l'arrière-plan» et que «les figures se définissent par leur recouvrement plus que par leur contenu», un concept équivalent à la

<sup>33</sup> Veyrat, 2015, 112.

<sup>34</sup> Deleuze, 2005, 44.

Figure 80 - Philippe Druillet, La Nuit (Glénat, 2019).



figurabilité des sujets est mis en avant par El Greco. Les figures y apparaissent par le noir, mais elles ne surgissent pas de l'arrière-plan. À la différence du Caravage, El Greco, fait un Noir qui s'étend au **personnage**. Ainsi, les **personnages** naissent et disparaissent par le même espace, surgissant non pas du Noir même mais bien d'une intercorporéité dans le Noir, par le Noir. Dans cette relation des **personnages** le Noir devient de manière terreuse *celui qui densifie cet Autre qui nous apparait et nous sert la main (celui qui nous regarde)*. Les **personnages** ne nous voient pas ils nous **agrippent** et nous portent dans la nuit morbide d'un *enterrement*. Nous, recouvert de *Terre*, suivons le comte d'Orgaz dans toute ses positions, dans un emplacement *en mixité*.

Aussi, c'est par cet ancrage (cette mise en bière), que s'instaure une théorie de la réalité mixte chez le peintre grecque. Nous retrouvons cette stratégie du Noir dans la fange graphique de Philippe Druillet. Ce trait qui ne saurait se confondre avec les autres membres fondateurs de Métal Hurlant<sup>35</sup> (dont Druillet est une figure de proue) fait émerger des corps, comme des organes malades sortis de terre. Ils font l'image d'une boue Noire, une boue formant elle-même *l'image*<sup>36</sup> de Samuel Beckett. Ce corps digéré par *La Terre* prenant conscience de sa propre consistance terreuse. Sur ce plan (de construction) Philippe Druillet est un maniériste. Ce qui nous intéresse dans son style ce n'est pas le fait qu'il applique ce dernier au travers de son récit, mais de quelle *manière* il l'(s)' exprime. Or bien que ce soit dans *l'image* que se trouve des réponses à nos questions, ce ne sont pas simplement en lisant, et regardant les images que nous sommes en mesure de nous positionner et d'évoluer dans cette entreprise analytique tournée *en bande dessinée*. Les **LECTURE®**, dans et par **AN DOMHAN** se confrontent et ouvrent corporellement, manuellement un **dialogue** dans, avec et par le Noir.

<sup>35</sup> Tels que Bilal ou Moebius.

<sup>36</sup> Samuel Beckett, *L'image* (Paris : Éditions de Minuit, 1988), 9.

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

3.5. *Personnage-Autre*

Comme nous le montrent El Greco et Philippe Druillet la bande dessinée ne fait pas seulement **personnage** dans le Noir, elle constitue *La Terre* en tant que **personnage-Autre** par le Noir. En effet si la position du **LECTURE®** (doit rester) reste floue<sup>1</sup> son emplacement quant à lui est *indiscutable, tranchant*. En étant en *Compagnie*<sup>2</sup> du Noir, le **LECTURE®** se positionne dans *un tout comme lui*. «Mais le visage renversé pour de bon peinera en vain sur ta fable. Jusqu'à ce qu'enfin tu entendes comme quoi les mots touchent à leur fin. Avec chaque mot inane plus près du dernier. Et avec eux la fable. La fable d'un autre avec toi dans le noir. La fable de toi fabulant d'un autre avec toi dans le noir. Et comme quoi mieux vaut tout compte fait peine perdue et toi tel que toujours<sup>3</sup>». Le Noir n'est pas tout puissant ou passe-partout dans les concepts. Il relève d'un principe fondamental, d'une origine même, un **personnage-Autre** que nous rencontrons, immergé *en Terre*. **L'immersion** dans l'expérience de **lecture** en bande dessinée et *en réalité mixte* dans **AN DOMHAN**, *La Nuit* ou *L'enterrement du comte d'Orgaz* se déroule toujours en *compagnie* du Noir. Il ne raconte pas sa propre histoire. Il nous placerait encore en retrait, nous en serions à faire l'expérience de récit et le Noir nous échapperait

instantanément. Le Noir dans notre *cadre*, fait historia, il est ainsi singulier qu'il ne s'ouvre narrativement que par **l'interaction**, et l'avènement, l'intercorporéité et de l'incorporalité. Il agit alors ici en dehors du récit, qui, bien qu'à portée de vue, agit ailleurs pour d'autre raison (sortant de notre champ d'étude). Le Noir **dessine**, écrit *en Terre* la narration. Nous n'en sommes pas seulement témoin. Par l'action de nos mains, nos **gestes**, notre acharnement, en nous recouvrant de Terre et entrant en compagnie du Noir, nous interagissons avec ce dernier, passant, glissant dans l'art et la manière sur l'incorporel.

Nous construisons dans cette relation, la substance même de la mixité : dans cette exploration du Noir même. *Celui qui*, devenant-corps est exploré par un *Autre* au travers de l'interface d'un dispositif, constitue sa chair propre par une mise en espace, sensible. À l'abri dans le *Locus*, si on en lui laisse suffisamment la place, et l'écoute (les coupes), Le Noir nous convoque et nous donne à lire. En Terre, le Noir ne nous perçoit pas (en tant que **LECTURE®**), nous le sondons et renvoyons ce que nous *a-prenons*<sup>4</sup>. Pour cela nous nommes toujours en lien entre **LECTURE®**, et par avant-garde, nous nous reconnaissons. Notre mission

- 1 Soutenue par la multiplicité des *prépositions* décrivant la situation vis-à-vis du Noir («dans, avec, et par...»).
- 2 Samuel Beckett, *Compagnie* (Paris : Éditions de Minuit, 1980).
- 3 *Ibid.*, 87-88.
- 4 *Ce que nous prenons* par acharnement.

en tant que **LECTURE®** dans le Noir est autant de nous tourner sur nous-même que sur ce dernier, car *lui* aussi fait expérience de *Nous*.

Une vie lue, par un lecteur qui n'existe pas, dans un livre où chaque hétéronyme et chaque phrase seraient une page. L'anonymat d'une multiplicité sans recours. [...] Ni l'être, ni la vérité, ni leur mimesis : l'artificialité maniériste traduit une perte de substantialité du monde et du soi. Car la manière exorcise les référents d'un cosmos effondré, d'une vitalité de formes organique accomplies. Elle ne peut que construire un théâtre d'opérations qui met le réel en éclats de langage, en détails de rien. Mais dans et

par ce pathos de la distance, la forme s'intensifie, s'érotise, et la matière affleure à la surface. Le maniérisme est de l'**ordre** de la circonstance, du **geste** et de l'évènement<sup>5</sup>.

Le Noir vécu comme **personnage-Autre**, ne fait pas de lui un **personnage** aux traits humains, identifiables. Il n'est pas représentation, il n'est pas représenté. Il est *étendue*, en «détails de rien». C'est en ceci qu'il intervient puissamment et actuellement. Le Noir n'est pas une esthétique du maniérisme, il en propose un paysage : *l'étendue*. Quant à nous, investir ce dernier au travers d'une incorporalité et par



- 5 Christine Buci-Glucksmann, *Tragique de l'ombre* (Paris : Galilée, 1990), 189.



rapport à une intercorporité matérialise la substance même de *Nous*<sup>6</sup>. Le Noir fait *l'image* entre *Nous*.

Parce que *l'image entre* – en revanche sensiblement perceptible – reste virtuelle, chacun de nos *Je* devient opérateur *au jour du i*, au jour du *Je informationnel*. Ce *Je* enjeu d'interfaces est *matière première* de cet art hypermédia. [...] Approcher l'art *au jour du i* c'est donc peut-être provoquer l'avis, *un avis sur la vie* ; entreprendre avec une multiplicité *en jeu de*

*Je, un contre Je enrôlé* autour, dans, par des objets informatiques<sup>7</sup>

Comme nous pouvons le voir dans les captations photomontées des expériences utilisateurs d'AN DOMHAN, le Noir agit en surface dans le glissement *l'en jeu* entre *Nous*. Nous n'apparaîssons jamais dans l'image-même car elle est entre *Nous*. Nous sommes dans l'expérience par le Noir. Perceptible, gardé, palpable, au travers du cadre de fond

<sup>6</sup> Cf. *Supra.*, Note 1, chapitre T@OPIQUE<sub>s</sub> du Visage, l'Autre.

<sup>7</sup> Veyrat, *La Société i Matériel*, 43.



Figure 83 - Captation photomontée de l'Expérience Utilisateur AN DOMHAN

témoignant l'expérience. Ce ne sont pas de *sample* captures de l'expérience, ce sont davantage des gardes d'espaces de l'expérience dont *Nous faisons* usages. Le Noir n'est pas seulement dans l'expérience : il est *là* par principe. Il construit le Tout de l'expérience, plaçant nos *Je sujets* en *Autres*.

L'architecture de l'expérience narrative, ne s'arrête pas au fondement du lieu *Locus* traversée par des *corps-en-présence*. Le Noir, y est l'architecte, l'*archè* même faisant la narration des corps dans l'espaces. L'*archè* (ou *arkhè*) préfixe d'architecture, signifie ce qui fait fondement ; qui vient *en principe*. Comme muse de la mythologie grecque, elle est l'allégorie du commencement, sans naître (n'être) au commencement. Non-linéaire dans l'âme, cette muse *s'a-donne*<sup>8</sup> dans le Noir de sa réflexion. Muse de l'origine, de la série et de la séquence elle devient elle-même figure mythologique de la bande dessinée. Cette dernière qui plongée dans le Noir, devient une réactualisation perpétuelle de son propre paysage. Immergée dans ce paysage, elle se détache alors des différences des éléments s'agençant en série et en séquence. La Terre et sa boue seraient des cousines de cette Muse. Outre les figures

subjectives et illustrations par la mythologie, l'*arkhè* est *avant tout* le concept du « commencement et commandement ».

L'architecte est celui qui se tient au plus près du principe d'*arkhè* : commencement et commandement. Selon ce modèle, il est aussi celui qui dirige la communauté des travailleurs et le partage du travail, qui donne l'exemple en vue de la représentation, de la modélisation de l'architecte en philosophe, sans poser la question de que pourrait être l'architecture elle-même, s'en servant plutôt comme expédient rhétorique. [...] on voit à quel point la complaisance rhétorique bénéficie de la référence architecturale, dans une langue qui ne conserve elle-même aucune architecturalité, ne se servant que de son image. Je me demande aussi s'il n'y aurait pas, avant même cette distinction entre théorie et praxis, entre pensée et architecture, une pensée qui pourrait être liée à l'évènement architectural<sup>9</sup>.

Le Noir architecte est de fait celui qui fait corps à *Notre historia*. Il en dispose les espaces pour faire évènement. Dans *AN DOMHAN*, les deux *LECTURE@*<sub>s</sub> lisent l'expérience et glissent d'évènement en évènement par le Noir, dans la mesure où ils sont dans le Noir. Par les corps, se pose la question

<sup>8</sup> Elle se donne par acharnement par un perpétuel faire-origine se superposant au monde même de la mythologie. Cette figure s'ouvre une réflexion, un *sombre* portrait se *dessinant* dans le miroir Noir de son propre Sujet, par lequel nous y *entrons* comme dans un paysage.

<sup>9</sup> Jacques Derrida et Eva Meyer, « Labyrinthe et Archi/texture, Entretien avec Eva Meyer », in *Les arts de l'espace, écrits et interventions sur l'architecture*, trad. par Cosmin Popovici-Toma, vol. 85, Essais (Paris : Editions de la Différence, 2015), 29.

de l'espace (donc à la fois lui-même et la manière dont il le fait<sup>10</sup>) et par *extension*, du lieu (*Du Jardin* de Galilée au *Locus*).

La question de l'architecture est effectivement celle du lieu, de l'ayant-lieu dans l'espace, de l'évènement architectural. L'établissement d'un site qui n'existait pas auparavant et qui correspond à ce qui aura lieu un jour : *voilà* le lieu. Comme le dit Mallarmé, ce qui aura lieu un jour : *voilà* le lieu. Comme le dit Mallarmé, ce qui a lieu, c'est le lieu. Cela n'a rien de naturel. L'établissement d'un site ou l'habitabilité a elle-même lieu : *voilà* l'évènement<sup>11</sup>.

L'*arkhè* au Noir permet en ceci de ne pas mettre le lieu avant la pensée, ou l'expérience

avant l'espace. Elle possède cette capacité dont la bande dessinée, de manière substantielle, est narrativement capable de mettre *en place* : La mixité de l'expérience dans son étendue propre. Sans début, ni fin, ni lignes entre les deux, mais bel et bien ce pointillé Duchampien<sup>12</sup>, l'italique de William Faulkner<sup>13</sup>, bref cette architecture semblant déjà pleine en agissant dans le vide. En effet, la difficulté à saisir l'*arkhè* (pourtant essentielle à la conception d'une narration immersive *en* bande dessinée et *en* réalité) se base sur le fait même de son origine. Elle est en mesure de faire commencement (de le décider). Ce dernier est alors produit dans sa propre répétition. Le commencement se *®-Place* à *l'in/fini* et *en*

<sup>10</sup> Rendant la Bande Dessinée avec un fort potentiel subversif

<sup>11</sup> Derrida et Meyer, 2015, 32.

<sup>12</sup> Marcel Duchamp, *Nue descendant un escalier*, huile sur toile, 146 x 89 cm, 1912. Sans directement attaquer la représentation d'un mouvement (qui incite dans ce cas-*là* à voir l'individualité des parcelles de corps représentées dans une circulation linéaire et déterminée), Marcel Duchamps en reprenant des codes graphiques de la bande dessinée dont il a certainement lu et vu (en Europe comme aux Etats-Unis) resignifie, *redessine*, (re)construit le lieu en JE(U) (l'escalier), à partir d'un corps (Nu). *Dans cette* descente, se compose le pointillé, véritable architecture de l'expérience de l'escalier.

<sup>13</sup> William Faulkner, *Le bruit et la fureur*, trad. par Maurice-Edgar Coindreau, Folio (Gallimard, 2020). Dans ce roman William Faulkner nous invite dans un parcours cartographique et *sombre* d'une famille du sud des Etats-Unis. Le livre est architecturé autour de la mise en place et en scène des *personnages* en situation. Les mots, formés, en italique se superposent aux actions en cours, actuellement en train de se dérouler. Ils offrent de nouveau commencement dans un commencement déjà entamé ailleurs. Un système que l'on retrouve *en* images dans le Rusty Brown de Chris Ware, ou Le Garage Hermétique de Mœbius, qui par la répétitions à partir de perspectives différentes, relie les séries d'évènements *en jeu* dans la structure de la narration.



remplace un *Autre*. Par ce paradoxe qui constitue certainement la matière de l'arkhè<sup>14</sup> qui se dégage, se propage déjà le Noir. Il place la logique d'*extension* dont nous héritons et qui rentre dans l'*ordre* par Jardinage, et passage du *Locus*. La comparaison ou plutôt la figure qui s'extériorise entre le *personnage-Autre* et la question architecturale dans le Noir ne relève pas d'une subdivision, une accumulation des potentiels même du Noir *en* bande dessinée et *en* réalité mixte. Elle relève d'une compréhension et d'une *lecture* sensible par quoi et comment se constitue le Noir. En effet, puisque cette dernière relève de la relation du corps à l'espace (et *vice versa*) ainsi qu'une construction d'une historia qu'il comprend mais qui de prime abord ne lui appartient pas, le Noir est de nature complexe, mixte, qui ne peut pas être qualifié par un *sample* terme. Le *personnage-Autre* étendue n'est jamais dans une phase d'origine, et l'architecture par commandement à un *geste* finalisé avec ses *mains* que le *personnage-Autre* peut sensiblement intensifier ou dérouter.

<sup>14</sup> Bonicco-Donato, 2020, 128.

«Prêtant attention au vocabulaire de la philosophie, Derrida considère que le modèle architectural à l'œuvre en son sein de manière métaphorique (le fondement, le système, les couches du discours, les plans conceptuels, l'architectonique, etc.) est le corollaire d'une imprégnation de la discipline architecturale elle-même par des présupposés philosophiques dont témoigne sa racine : arkhè, signifiant le principe, le commencement et le commandement. La sémantique de la construction constitue le réservoir de la conceptualité propre à la philosophie parce que l'architecture est une expression matérielle et spatiale de ce système normé et finalisé».

<sup>15</sup> Derrida et Meyer, 2015, 37.

Une architecture, donc, qui ne représente plus la figuration et l'accomplissement de l'homme et de ses objets, mais qui se transforme, ainsi que l'affirmait Eisenman, en «signe autoréférentiel». On pourrait y déceler quelque chose comme une architecture auto-explicative, qui donne des indications sur son inhérence, qui n'est plus celle de l'homme s'attribuant sa propre dénomination univoque mais plutôt ce processus d'attribution reflété en lui-même ; on parvient ainsi à une relation fondamentalement nouvelle entre l'homme et le sujet, la maison et l'habitant<sup>15</sup>.

Le *personnage-Autre* et l'architecture sont l'un pour l'autre un nouvel *attribut* sculpté par l'archè (*entre-d'eux*). On en remarque leur existence, leurs liens, leur répétition, leurs différents par coups de scalpels, c'est-à-dire notre exploration du Noir. Chaque action créée, située, dans le Noir pour un nouveau coup un nouvel attribut. Cet attribut densifie la relation du *personnage-Autre* et de l'architecture en conservant en lui toutes les informations donnant *sens* à cette relation. En effet, faire l'expérience en surface du Noir nous permet de percevoir quelque chose de ce dernier,

mais ce que nous en percevons est sans épaisseur. Cependant nous nous plaçons dans la densité substantielle de la relation au *personnage-Autre* et l'architecture. Une structure jardinée, mobile, en évolution, métaphore sans fin de l'implicite de la relation, dans laquelle le *LECTURE®* se dérobe. En effet se dernier est immergé dans le Noir, il a été recouvert de terre. Il agit sans commandement, le Noir s'étend plus que lui. Le *LECTURE®* peut laisser sa marque dans le Noir, se dernier s'affecte mais reste origine<sup>16</sup> et commande de l'expérience. La surface est au Noir et ce que l'on en fait y retourne toujours. La spatialisation de la relation du *personnage-Autre* et de l'architecture (que nous nommerons plus tard *Architexture*) est encodé *en* archè : la destruction de *modèle de penser* (qui mène à la redistribution et la répétition-seule, le séquençage linéaire). C'est

<sup>16</sup> Buci-Glucksmann, 1990, 208.

«Dans *Via Vecchia* Synge, se commentant, ajoutait : «C'est quand la vie atteint à sa plus grande simplicité, sans rien qui la précède ou la dépasse, que le mystère est le plus grand, et toujours à peine nous pouvons le supporter. Nous devons vivre comme les oiseaux qui ont chanté ou vont chanter le long du chemin.»

<sup>17</sup> Relevant *in fine* d'un caractère (*character*) métaphorique *essentiel*.

<sup>18</sup> Derrida et Meyer, 2015, 45-46.

<sup>19</sup> Mettant en avant un rapport à l'archive directement lié à l'arkhè à partir de la philosophie de Jacques Derrida. «Le mot «arkhè» nomme à la fois le commencement (l'originare) et le commandement (l'autorité)», consulté le 20 août 2021, <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0705011001.html>.

«*L'arkheion* grec est une *maison*, celle des magistrats qui commandent, les arkhontes. C'est une *adresse* où l'on dépose les documents officiels dont ils sont les gardiens : l'archive. Ces documents sont classés en fonction d'une topologie, ils sont rassemblés dans un système, une configuration idéale. Les archontes ont le pouvoir *d'interpréter* ces archives, de *dire la loi* (de la garder). C'est une domiciliation, une assignation à demeure, un lieu de passage entre public et privé. [...] Toute archive est à la fois institutrice et conservatrice, révolutionnaire et traditionnelle. Il y a en elle une violence (la violence archivale). Pour garder, mettre en réserve, il faut qu'elle fasse respecter la loi.

[Dans le lexique derridien], l'*arkhè* est aussi un *lieu* : là où arrive quelque chose, où il y a de l'avoir lieu, où quelque chose a lieu».

*eXtended Response*<sup>20</sup> de Charles Wyckoff. Une sorte de multiple exposition réalisée en *Une fois*, en *Un lieu* où l'utilisateur apparaît entre le terrain d'expérimentation (détouré puis remplacé par du blanc par photomontage), la grille et la carte (trois composants jardiné propre du *Locus*, constituant le *Locus*) apparaissant et/ou structurant *l'image*. L'image outre l'utilisateur, est l'image tirée du casque VR. C'est une capture de l'environnement immersif pris, capturé, *archivé*, *là* où se trouve l'utilisateur, dans les *main*s du *personnage* incarné. Nous formons ainsi par superposition, en mixité une «double-vue» pour reprendre l'expression de Ghislaine Chabert<sup>21</sup>, nous permettant comme par deux coups de *scalpel* d'explorer le Noir de l'expérience établie et vécue par l'utilisateur. Une double-vue comme avènement de l'XR, martelant, rasant la surface où le Noir semble nous ouvrir à sa *texture* propre. Si les captations (photomontées) de l'expérience utilisateur sont construites dans la même mesure que la réalité attribuée par l'expérimentation et le scénario, elles donnent à voir les *in/formes*

les plus intenses du Noir, *pensées en bande dessinée*<sup>22</sup>.

Le but premier du photomontage est d'abord de «nettoyer» l'image, comme on gomme un crayonné en bande dessinée où on passe à l'eau après le révélateur et le fixateur en photographie. Les captations sont réalisées en direct dans une situation où l'esthétique du terrain d'expérimentation apporte cette surcouche superficielle (en nettoyage mais jouant un rôle dans l'analyse des usages) dans la *lecture* de l'image même. Nous nous concentrons ensuite sur la mise en surface du *Locus*. Par *gommage* nous *révélons* les trois *composants* stratifiés du *Locus*, par rapport aux usages de l'utilisateur. La forme des captations est scriptée. C'est-à-dire que nous appliquerons les mêmes paramètres de «nettoyage» sur toutes les captations. Dans une uniformité se matérialisent les potentiels infini et intense, du noir. C'est encore et déjà un JE(U) de répétition et de différence, d'infini et de totalité.

Cette *texture* s'envisage comme un «plan de l'émergence/disparition de la représentabilité de la représentation». Dans la Figure 60 comme dans les autres images tirées des captations d'expériences utilisateurs, la *texture* y est mais n'apparaît pas dans l'image présentée. Elle appartient avant tout au Noir et l'expérience de ce dernier. Ainsi la texture souligne l'écart entre l'image scénarisée, scriptée, capturée, analysée et la réalité virtuelle, augmentée qui nécessite d'être testée pour rendre visible, compréhensible. En soi la *texture* sert de fondement à la captation. La *texture est vécue* ; elle fait part de l'expérience, la retrouver dans *l'image* de la captation c'est (re)faire expérience du Noir, en répétant son *caractère* et sa *manière* in/visible. L'archè est en face de *Nous*. Ce «fantôme qu'on interview<sup>23</sup>» comme disait Paul Virilio en citant Michel Simon. Présent mais absent au regard constituant, encore et toujours la structure comme les tumultes de l'image, du scénario, de la narration (re)lue).

l'étendue<sup>24</sup>. L'archè s'instaure, et nous pouvons y *remonter* dans les sens attributeurs remarqués dans le Noir, à la fois du côté de l'actuelle expérience et de l'actuelle captation, et leurs rapports propres à la virtualité. C'est par le corps que l'expérience et la captation sont composées. C'est par le corps que la *texture*, est *a-pensée*<sup>25</sup>. Le Noir ouvre le profil de *lecture* au-delà de l'expérience même. La captation devient des images qui se racolent à l'expérience. Elles ne sont pas *là* pour en prolonger la durée. C'est un point de vue caduc puisque qu'elles *partagent* déjà de mêmes étendues. Rien ne se s'additionne. Tout se multiplie<sup>26</sup>, se potentialise, s'intensifie.

Aussi si l'archè par le Noir se compose de la relation *entre* le *personnage*-Autre étendue et l'architecture, cette dernière en instaurant des ou ses *composants* structuraux dans la relation, est envisagée également dans

**20** Charles W. Wyckoff, «An Experimental Extended Exposure Response Film», S.P.I.E, Newsletter (1962).

Voir aussi la Note 19 en Introduction. Nous faisons appel ici à l'article dans lequel le photographe et ingénieur chimiste américain Charles W. Wyckoff explicite une technique qui l'a breveté quelques années avant la publication de l'article en question. Il développe un film, une pellicule photo en couches permettant un multiple traitement d'une même image en elle-même. Il nomme ça *l'extended response* ou *extended range* (XR) qui sera réanalyser en *eXtended Reality* puis *Mixed Reality* par Steve Mann. L'image contient de manière in/visible par défaut des couches d'information en mixité.

**21** Ghislaine Chabert et Gaëtan Le Coarer, «AN DOMHAN Immersive narrations and participative experiences in a mixed reality project» (17th International Pragmatic Conference, Winterthur, 2021).

**22** Cf. *Infra*. chapitres *Lecture* des eMOTIONS et UX®

**23** Virilio, 1989, 60.

**24** L'archè rejoint ainsi la logique de l'entre deux étendues propres à la mixité.

**25** Penser dans l'acharnement, dans le Noir ouvert à l'étude de la captation et/ou de l'expérience.

**26** Voir la double-oblique, Note 18 en Introduction

**EN RÉALITÉ MIXTE ...**

Architecture | Brouillard | Sommaton | Scénario des espaces | NOIR | Abstrait | TEXTE & IMAGE 5 | LECTURE | BOUGÉ  
[ - 1 8 8 . 4 | 1 9 3 | - 1 8 7 X 1 2 . 3 | - 3 1 1 . 4 | 0 . 2 ]

**3. OÙ L'ARCHÈ EST NOIR**

**3.6 . Architecture / Archi-texture / Architecture**



Figure 84 - Captation photomontée de l'Expérience Utilisateur AN DOMHAN

Le rapport direct entre la captation et l'expérience témoigne du rayonnement de l'arché qui dans le Noir fonde l'architexture c'est-à-dire l'expression et l'exploration corporelle de la relation *en entre d'eux* étendue : Du **personnage**-Autre à l'architecture.

L'architexture comporte et met alors en place l'expérience selon les règles propres et sensibles en *vigueur* dans la relation de ses *components*. L'architexture est Tout *en réalité* mixte et *en bande dessinée*, abandonnant

toutes idées superflues de coordinations, homogénéités stylistiques d'apparats<sup>1</sup>, pour la confrontation concrète, phénoménologique, corporelle aux espaces-mêmes et autres corps *en jeu* dans l'expérience.

Peut-on dire qu'il s'agit d'un texte ? D'un message ?  
Disons que l'analogie n'éclaire pas grand-chose et qu'il s'agit de *textures* plus que de texte. Les architectures peuvent se dire des archi-textures, en prenant chaque monument ou chaque bâtiment avec ses alentours, sa contexture, avec l'espace peuplé et

<sup>1</sup> Caractéristiques aux **dessins** en séquences, fixes ou animées...

ses réseaux, comme production de cet espace. Une telle analogie éclaire-t-elle la pratique spatiale ?<sup>2</sup>.

Henri Lefèbvre est l'un des premiers à formuler le terme d'archi-texture. Il sert évidemment de base pour entreprendre la construction de l'architexture dans cette thèse. Alors afin de mettre en lumière cette élaboration, voyons quelles différences il y a entre archi-textures et architectures. Si les deux proviennent, naissent et réinventent *la place de l'architecture* et la *pratique de l'espace*, elles se différencient sur leurs modes d'action et leurs qualités propres. L'archi-texture semble se rapprocher d'une nouvelle forme du discours, *là* où l'architecture semble agir sur la narration même. En effet, l'archi-texture relocalise la figuration et la non-représentation d'un sens donné au récit (par le graphisme comme cité par Henri Lefèbvre) dans une mise en réseau *là* où l'architecture agit au travers d'une mise en réseau sur la constitution, et la fabrication d'une narration et du sens (attributeur) donné à cette dernière.

Bertrand Westphal revient sur la définition d'Henri Lefèbvre, mais en déformant le terme

<sup>2</sup> Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, 4. éd, Ethnosociologie (Paris : Éditions Anthropos, 2000), 140.

élaboré par ce dernier, il reconstruit également une vision de l'archi-texture.

Selon les termes de Lefebvre, l'espace est architexture et architecture. Il est un conglomérat immatériel qui régule les flux de la société. Dans ma vision des choses, attentive à l'oscillation incertaine, mais constante entre le texte et le lieu, le couplage de l'architexture et de l'architecture prend un sens différent. [...] La dyade architexture-architecture cède alors la place à une troisième intertexture. L'espace humain prend également une dimension intertextuelle. Le scénario se superpose à la route ou à l'itinéraire. Et comme la ligne, cette disposition est un artefact de l'un ou de l'autre ; tour à tour, sinon dans leur intégralité, tous sont réels, imaginaires ou réels et imaginaires, et ils sont soumis à des forces contradictoires en elles-mêmes, mais similaires dans leurs effets; ces forces ont tendance à rapprocher les trois (réel, imaginaire, réel et imaginaire) au fur et à mesure qu'elles les déconstruisent. Le récit est désormais libéré de la progression linéaire qui lui était traditionnellement réservée ; l'espace est devenu récalcitrant à la dialectique classique qui oppose radicalement le centre et la périphérie. Le récit se cherche lui-même, tout comme l'espace.

L'espace devient plus complexe et diversifié, tout comme le récit<sup>3</sup>.

La manière dont Bertrand Westphal réécrit «l'architecture» d'Henri Lefèbvre se retrouve aussi, non plus dans une approche théorique, mais dans un contexte fictionnel. L'auteur américain William Gibson en fera usage dans ses histoires de science-fiction. Dans son paysage fictionnel, l'architecture y est décrite comme un «[...] espace hétérotopique riche, diversifié, complexe et contextuel dans sa création de sens qui se chevauche<sup>4</sup>». Prise en tant qu'élément purement fictionnel, l'architecture s'applique symptomatiquement dans la narration. Cette utilisation du terme est un exemple qui montre le rayonnement de ce mode de pratique spatiale qu'est l'architecture, agissante structurellement dans la narration même, mais qui est également

capable de jouer un rôle (dans tous les sens du terme) dans la fiction, et les événements narratifs. C'est là où s'infiltrèrent les réactions symptomatiques de l'architecture. Là où nous repérerons les diverses formes d'espaces de narration. La définition de l'archi-texture, et de l'architecture change assez peu. Bien que, d'un côté l'archi-texture accentue son lien avec l'influence sociologique de l'architecture, on emphase alors le préfixe «archi-». Comme le souligne René de Maximy, «l'architecture et l'architecture (mode de composition urbaine) ont des fonctions qui doivent être, elles aussi, mises en évidence<sup>5</sup>». D'un autre côté, l'architecture n'est qu'une contraction du terme d'Henri Lefèbvre ayant succombée aux diverses traductions anglo-saxonnes et à son adaptation à un contexte certainement plus tourné sur la narratologie.

**3** Bertrand Westphal, *Geocriticism: Real and Fictional Spaces*, trad. par Robert T. Tally (New York: Palgrave Macmillan, 2011), 163. «In Lefebvre's terms, space is architecture and architecture. It is an intangible conglomerate that regulates the flows of society. In my view, mindful of the uncertain but constant oscillation between text and place, the coupling of architecture and architecture takes on a different meaning. [...] The architecture- architecture dyad then gives way to a third, intertexture. Human space takes on an intertextual dimension as well. The story line is superimposed upon the road or the route. And like the line, this layout is an artifact of one or the other; by turns, if not in their entirety, all are real, imaginary, or real- and imaginary, and they are subject to forces contradictory in themselves but similar in their effects; these forces tend to bring all three (real, imaginary, and real- and imaginary) into closer proximity as they deconstruct them. Narrative is now freed from the linear progression that was traditionally reserved for it; space has become recalcitrant to the classical dialectic that radically opposed the center and the periphery. Narrative searches itself, as does space. Space becomes more complex and diversified, as does narrative»

**4** « [...]a heterotopian space that is rich, diverse, complex and contextual in its creation of overlap-ping meaning». Ross Farnell, «Posthuman Topologies: William Gibson's «Architecture» in «Virtual Light» and «Idoru»», *Science Fiction Studies* 25, n° 3 (1998): 468.

**5** René de Maximy, *Le commun des lieux: cours et discours sur la ville*, Architecture + recherche 41 (Sprimont: Mardaga, 2000), 20.

Il semble essentiel dans notre posture de reprendre la structure-même du mot. Nous ne ferons pas un choix entre la version écrite d'Henri Lefèbvre ou de William Gibson, mais nous proposons à partir de la mixité de nos pratiques, nos projets et de nos méthodologies d'approcher l'architecture en tant que architecture (l'emphase se trouvant désormais sur le «X», en italique dans le mot). Aussi l'aspect du mot, composé de ce «X» en italique, permet de se couper du «texte» de l'architecture, qui, s'il a participé (par réaction) à sa naissance<sup>6</sup>, le recolle également à des fondements discursifs qui nous écartent de notre sujet. L'architecture est désormais abordée de la manière suivante : *En tant que pratique spatiale*, l'architecture construit les nouvelles formes de narration<sup>7</sup>. C'est par cette dernière que la bande dessinée et la scénarisation en bande dessinée peuvent être également développées, conçues, et

vécues en réalité mixte, par l'hypermédia. C'est à partir de ces formes issues des relations<sup>8</sup>, du tissage structural inhérent à l'architecture, que nous essayons de faire *images*.

«[...] un désir informe d'une autre forme<sup>9</sup>» «[...] s'institue à travers cette *architecture* composite, ce *storytelling artistique* où c'est bien l'internaute qui construit son propre scénario interactif à partir de ce qu'il *entrevoit* de ce processus<sup>10</sup>». Ainsi l'architecture dans la forme donnée de la *pratique spatiale* en réseau permet de repenser le scénario, ainsi que les espaces symptomatiquement investis par ce dernier. L'une des premières figures constituant des règles pour une architecture peut être attribuée à Filarète et sa *Sforzinda*. Filarète est un architecte italien du XV<sup>ème</sup> siècle, auteur d'un traité d'architecture. Ce traité ne prendra pas la forme d'un manuscrit théorique,

**6** Nous faisons référence à la question du texte versus la texture chez Lefèbvre, mais aussi à la terminologie proxémique dite d' «*architexte*» rattachée de son côté à Yves Jeanneret & Emmanuël Souchier qui remarquent que « l'écriture et le texte sont également placés au cœur des ordinateurs configurés à partir du code, des langages informatiques et des logiciels. Ces outils singuliers, que nous avons appelés [...] les «architextes» (du grec *archè*, origine et commandement, en ce qu'ils sont placés à l'origine et au commandement des opérations du texte à l'écran), permettent l'effectuation de toute activité médiée par un dispositif informatisé», Yves, Jeanneret et Emmanuël, Souchier, «Pour une poétique de l'écrit d'écran», *Xoana*, 6, 1999, p. 97-107. Le terme est également abordé par Gérard Genette comme cela s'est vu dans la thèse de Gaétan Darquie, sous la direction de Khaldoun Zreik, citant à plusieurs reprises Genette, Gérard. *Fiction et diction : précédé d'Introduction à l'architexte*. Paris : Seuil, 2004.

**7** Nous devons considérer à partir de maintenant que ce que nous avons appelé et ce que pouvons appeler «architecture de la narration» est un synonyme (quand bien même moins signifiant) d'architecture.

**8** Le terme de «relation» est aussi à rapprocher de la notion de «voisinage», prononcé par Foucault.

**9** Derrida et Meyer, 2015, 45.

**10** Marc Veyrat, «Tribal Poursuite», in *100 Notions pour l'art numérique*, 100 Notions (Paris : Les éditions de l'immatériel, 2015), 253-254.

technique, pour la réalisation d'ouvrages et édifices. Le traité de Filarète est pensé par la scénarisation, une fiction, réinterrogeant et réactualisant les principes de l'architecture et ses diverses relations. En résulte la *Sforzinda*, ouvrage architextural fictif.

La *Sforzinda* est une ville qui, bien qu'elle n'ait jamais été construite, a été cependant élaborée à partir d'une scénarisation singulière, et a permis de mettre en place une expérience propre pour le lecteur amateur d'architecture. Nous nommons cette réalisation de l'architecte italien, une architecture car c'est une œuvre, composée au travers d'une scénarisation, d'une histoire des espaces, racontant et tissant de manière fictive, mais aussi *potentiellement* de manière actuelle des liens entre un **LECTURE®** dans le vécu et la réappropriation des concepts élaborée dans ce *Trattato di architettura*.

Filarète ne cesse de se référer à l'activité graphique du praticien et d'étayer par elle sa démarche théorique. Le **dialogue** le montre bien qui, tout au long du récit de la construction de *Sforzinda*, fait alterner le « **dessine-moi** ce que tu vas faire » du prince avec le « je vais te faire le **dessin** de ce à quoi correspond le désir que tu viens d'exprimer » de l'architecte. [...] Cette référence insistante à la méthode graphique est complétée par les **dessins** qui font partie intégrante du manuscrit de Filarète. Certains d'entre

eux ont une simple fonction narrative, liée à celle du « roman » : un croquis fixe alors un paysage ou une rencontre. Cependant, la majorité des illustrations se répartissent trois rôles indissociables dans le processus de production du bâti. Ces illustrations apparaissent d'abord comme le moyen pour l'architecte de faire comprendre intuitivement, avec facilité et rapidité, à son interlocuteur-lecteur, certaines opérations [...]. Ensuite, le **dessin** est le moyen de tester la bonne entente du praticien et de son client dont le désir est inscrit en deux dimensions avant d'accéder à la tridimensionnalité. Enfin, le **dessin** soutient la créativité de l'architecte [...]. Non seulement c'est à travers lui que le concept prend forme, mais il possède son autonomie, son dynamisme propre, qui défie l'**attente** et ouvre sur l'imprévu. [...] On voit donc que chez Filarète le **dessin** s'affirme comme partie intégrante et instrument indispensable de la création architecturale<sup>11</sup>.

Filarète appartient à une préhistoire de l'architecture bien évidemment, mais il est intéressant de le citer, à partir des travaux de Françoise Choay, puisqu'il fait le lien entre l'architecture et le scénario des espaces dans un contexte de création de projets, et de fiction. Aussi afin de proposer une expérience totale de ses revendications qui ont pour origine Alberti et son *De re aedificatoria*, c'est le **dessin** et la narration qui vont servir à transmettre et fabriquer l'histoire même. Il fait la jonction entre deux disciplines, l'architecture

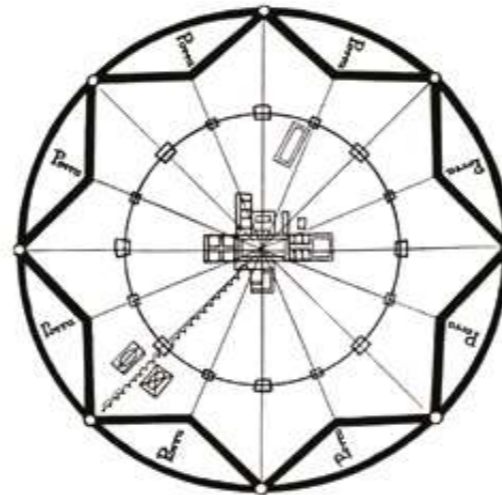


Figure 85 - Filarète, Plan de la Sforzinda

<sup>11</sup> Françoise Choay, *La règle et le modèle : sur la théorie de l'architecture et de l'urbanisme*, Espacement (Paris : Édition du Seuil, 1980), 215-16.

et la narratologie, qui vont devoir se partager des espaces et des *procédés* à recalculer. Ainsi Filarète entre dans une tradition des principes premiers (*arkhè-*) sur lesquels reposent l'architecture et ses nouveaux usages.

En tant que forme sans règles établies, nous pouvons déjà nous tourner vers d'autres modèles que l'architecture. Par exemple, formellement et du point de vue narratif, Le Livre de Kells<sup>12</sup>, et d'autres manières *Le Songe de Poliphile*<sup>13</sup>, *Texte & Image 5 : Les Fabriques des Histoires*<sup>14</sup>, (nous y reviendrons plus tard) respectivement antérieur et ultérieur à Alberti, constituent déjà des liens architecturaux. En tant que formes, nous voulons les rapprocher de la bande dessinée. Car comme l'architecture, la bande dessinée est un art des scénarios des espaces. Avec la mixité, l'architecture a *in fine* appris à se détacher de l'architecture<sup>15</sup> pure pour de nouvelles *places*. Elle s'est emportée dans les flux, les flots de l'hypermédia, de l'interactivité et des usages.

En conséquence sa faculté de mise en réseau s'est complexifiée, densifiée.

L'architecture est Noire, là où l'archè est Noir. Melchior [Figures 84] ne la met pas en valeur, il évolue dedans. Il est pris à l'**intérieur**. La structure d'AN DOMHAN, qui s'étend au-delà de l'expérience même, prend la forme d'une pièce obscure. Il est absorbé par le Noir à la manière du soldat anglais dans ce passage de *Black & Tans*<sup>16</sup>. À la fin de cette nouvelle **dessinée** par l'artiste italien Sergio Toppi, nous suivons la patrouille de soldats à la solde des anglais sur le territoire irlandais. Ces derniers croisent une jeune fille au regard noir. Cette petite fille met en garde les deux envahisseurs. Si ces derniers pénètrent dans ce bâtiment ils seront victime de Cúchulainn (divinité de la tribu de Dana). Se moquant des avertissements de la jeune irlandaise, ils rentrent dans la tour. La Figure 65, en représente les conséquences. Cependant *Nous* ne rentrons pas dans la tour. Le Noir, absorbant, plein de mystère *narrativement parlant*, vient vers *Nous*.

- <sup>12</sup> Bernard Meehan, *Le livre de Kells*, trad. par Christian Vair (Paris : Éditions Citadelles & Mazenod, 2020).
- <sup>13</sup> Francesco Colonna, *Le songe de Poliphile*, trad. par Jean Martin et Gilles Polizzi, Agora 414 (Paris : Pocket, 2017).
- <sup>14</sup> Veyrat, 2019.
- <sup>15</sup> À lire ici comme le métier classique pragmatique, figure de la corporation des arts mécaniques du XIII<sup>e</sup> jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, héritage nécessaire, mais limité, suranné. Nous devons prendre exemple sur Jacques Derrida sur notre idée d'expansion de l'architecture. « Et non pas afin de reconstituer quelque architecture pure ou originelle – mais, au contraire, pour mettre, tout simplement, l'architecture en relation à d'autres médias, d'autres arts, afin de *contaminer* l'architecture... », Jacques Derrida et Christopher Norris, « Architecture et Déconstruction : Entretien avec Christopher Norris », in *Les arts de l'espace : écrits et interventions sur l'architecture*, par Ginette Michaud et Joana Masó, Essais (Paris : Éditions de la Différence, 2015), 78.
- <sup>16</sup> Sergio Toppi, *Black & Tans*, trad. par Michel Jans (Saint-Égrève : Mosquito, 2007).

Figure 86 - Sergio Toppi, Black & Tans, planche originale, encre de chine sur papier, 36.5 x 50.5 cm, années 90. (Traduction : Paisley, ou est-tu ? Je ne vois rien du tout ici...)

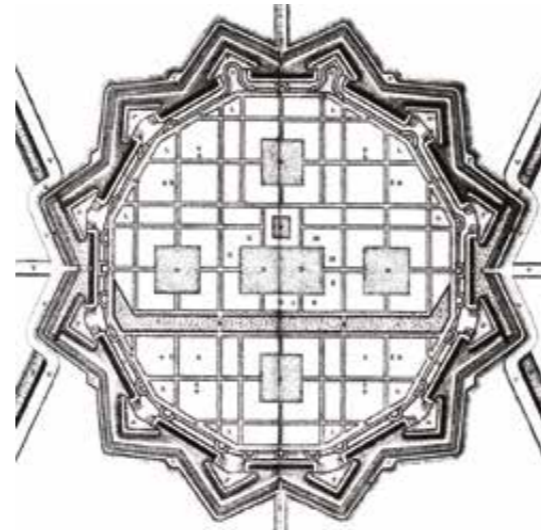
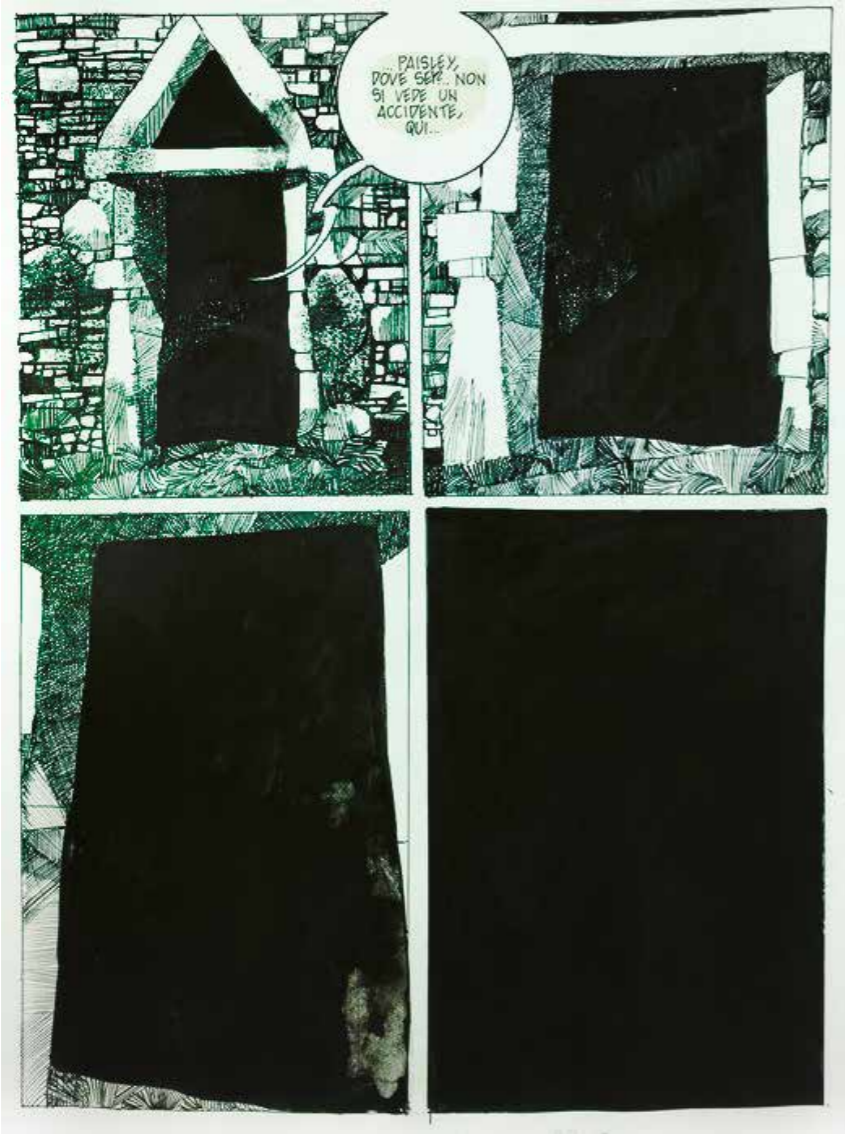


Figure 87 - Plan de Vincenzo Scamozzi pour la ville de Palmanova

Contrairement à l'absorption vécue dans l'expérience (nous prenons l'exemple d'*Under the Skin*), l'étude de la captation nous place davantage du point de vue de Sergio Toppi et de son *Black & Tans* (cette chute au Noir). Ce Noir à mettre en place (au bon endroit) nous rejoint, il s'étend à *Nous*.

Il y a alors un enjeu dans le Noir à établir ou auquel nous *Nous* confrontons dans la scénarisation et l'expérience sous couvert d'une architecture. En effet l'emplacement du Noir reste indéterminé par nature, il ne relève pas d'un choix du LECTURE® ou du scénariste. Il vient. *Nous* devons créer avec. La bande dessinée ou plutôt le scénario de cette dernière est envisagé par les LECTURE®, comme exploration vers le Noir. À leur Manière ils sont les spatonautes<sup>17</sup> premiers de cet espace-même.

Que ce soit au travers de l'exemple de Philippe Druillet, ou notre expérience des catacombes maltaises (qui ont mené la construction du projet 4C37.O, vu en introduction), l'architecture de la narration s'imprègne de l'autobiographie. Avant d'entamer la lecture de la bande dessinée *La Nuit*, le lecteur passe au travers d'un narthex émotionnel propre à l'auteur. Ce sont

déjà des éléments issus de la mise *en place* de l'architecture dans le Noir, à laquelle le lecteur se confronte. Ce n'est pas là une introduction du récit, ou une préparation du lecteur à aborder l'histoire qui va suivre mais c'est bien le passage, sur le flot d'une extériorité de la *fureur* de l'auteur. Le lecteur y est emporté jusqu'à l'entame de la lecture. On entre dans *La Nuit* comme dans le narthex d'un édifice. C'est-à-dire dans l'ambiance même à laquelle nous devons faire corps avant de s'immerger dans l'architecture. L'espace là où on passe le pas. Lire un narthex est un acte émotionnelle de passage (elliptique?). Moitié antéglise, moitié cabinet de curiosité Philippe Druillet habille l'espace en avant-garde de la lecture de dessin, peinture, citation et texte. Quoi qu'il arrive Philippe Druillet est le premier à y rentrer. Nous pourrions nous demander alors comment le Noir nous tire vers ce potentiel autobiographique, sans en tomber dans son genre littéraire à part entière. Tout simplement que le Noir dans son processus architextural et T@OPIQUALE, c'est-à-dire cette capacité à se projeter *corps et espaces de/dans* la narration, ne laisse la place qu'à ce qu'il renferme et enterre. Encore une fois rien n'est déterrerminer dans le Noir. Sans piège, face à *Nous*, il laisse

<sup>17</sup> Le terme spatonaute est un terme propre à l'exploration spatiale et qui sert en parallèle (dans l'ordre de langage de différentes nationalité) à différencier l'origine des hommes et femmes de l'espace au cours ou au sujet de leur mission. Le terme récurrent est astronaute (qui convient de base plus fidèlement aux Américains). On retrouve le terme cosmonaute qui connote davantage les Soviétiques et puis les Russes. Le plus récent étant le terme taïkonaute pour les Chinois. Naissant d'une volonté de démarcation dans une guerre de communication entre les Etats-unis et l'URSS, les termes cosmonautes et astronaute ont figé la question de la nationalité dans l'espace. Sujet faisant couler beaucoup d'encre en sociologie, nous nous attacherons de notre côté à la notion française mais signifiante du spatonaute, le voyageur de l'espace sans -topie.

la place à la mise en réseau des composants actuels pour une communication de la narration. *Face à Nous*, il archive l'expérience vécue, l'expérience même comme information enterrée en *Lui*, et *Nous avec*. Proposer une manière de communiquer et faire vivre une expérience dans le noir (le Noir) est donc parfois une question d'autobiographie.

Que ce soit au travers d'une **méthode visuelle** (permettant l'analyse de l'expérience AN DOMHAN) ou bien de la colère de Philippe Druillet, la bande dessinée, la mixité et le scénario des espaces de cette dernière intervient non comme le support buvard d'un exutoire émotionnel mais comme l'architecture propre du vécu permettant le détour d'une représentation unique (que se soit de la photographie, du texte etc...). La bande dessinée est l'Une des plus propices au Noir car elle se joue de la notion d'archive, d'expérience et d'architecture. Là où le média, formalistiquement, va proposer un système linéaire et en boucle pour puiser dans l'archive et en proposer une nouvelle (qui entrera en lien avec la précédente, permettant une nouvelle production etc... etc...), la bande dessinée telle qu'elle est pensée en mixité (se) propose dans le Noir, là où les points<sup>18</sup> et les étendues se confondent, font des nœuds. Ces nœuds sous-tendent une

architecture *hypermédia*, que le Noir est là, seul à pouvoir (être) exprimer.

Le Noir met en lien AN DOMHAN, les usages de ce dernier, les captations, ses **dessins** d'observation, de scénarisation en bande dessinée. Le Noir sert ainsi Philippe Druillet. Il y expose tragiquement le décès de sa femme, et sa colère se place dans l'espace de chaque mot et entre ces derniers.

Il est possible d'avancer que les témoignages textuels, qu'ils soient transcrits ou le fruit d'une forme d'autobiographie (correspondances, journaux de bord, mémoires...) de par l'abstraction liée à l'écriture textuelle permettent un recul plus grand, une synthèse plus efficace et donc une remise en cause plus facile des messages qu'il sont censés véhiculer. D'une part, leur mode de création, leur côté abstrait, leur possibilité tant immédiate que différée de correction, permettent à un locuteur de livrer un acte réfléchi. D'autre part leur mode de **lecture** permet une **relecture** immédiate et différée facile, tout comme elle autorise une vitesse de **lecture** appropriée au niveau de compréhension du lecteur<sup>19</sup>.

Aussi Philippe Druillet part-il véritablement de lui en *Nous* emportant dans *La Nuit* ? Le Noir ne fait-il qu'agir ce *lui en Nous*, par l'extériorité même à l'œuvre du Moi Philippe Druillet.

<sup>18</sup> Aleph<sub>3</sub>

<sup>19</sup> Alain Lamboux-Durand, « Appréhender les biais de l'audiovisuel pour une analyse scientifique appropriée des situations enregistrées », in *Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*. cac137 (Cuadernos Artesanos de Comunicación, 2017), 39.

Ce tiraillement de l'auteur pris dans le Noir du deuil et de la fureur et dans l'étendue même du Noir, porte cette fresque comme une frénésie purgative, nécessaire. Philippe Druillet considère lui-même, en le répétant dans divers interviews qu'il y a un avant et un après «Druillet» à la suite de *La Nuit*. Ce que nous raconte Philippe Druillet c'est ce que le Noir, l'archè, ne nous appartient pas. Elle s'approche et nous avale si on en lui laisse la place, peut être alors le scénariste serait une Andromède toujours au seuil<sup>20</sup>, faisant passage<sup>21</sup>, laissant la porte du narthex ouverte. Et par là rentre le Noir.

Là nous *Nous rencontrons où l'archè est Noir*. C'est ce lieu, ce *Locus replacé* que nous fouillons et dont nous découvrons ou plutôt agissons le Noir. Le *Locus* y est ainsi replacé car le *Locus* ne se garde qu'un instant dans le Noir. En effet, nous estimons que dans la **sombre** énergie et activité de ce dernier le produit structural comme le *Locus* ne peut être déterminé dans une *simplicité*, une entité seule. Le *Locus* se propage simplement dans le Noir. La bande dessinée en est la plus à même d'en être composée de part sa nature multiple, systémique, rhizomique.

Le Noir n'est ni conscient, ni omnipotent ni dans l'ubiquité. Il n'en a pas le besoin. Il est, en expérience, l'origine d'un corps dans l'espace *samplement*. Philippe Druillet dans son architecture du narthex, et dans la boue de ses **dessins** l'a très bien formulé.

De notre côté dans une architecture similaire (dans une forme grave), c'est sous-terre, gravé dans la pierre que nous avons trouvé un lieu, alors approprié par le Noir.

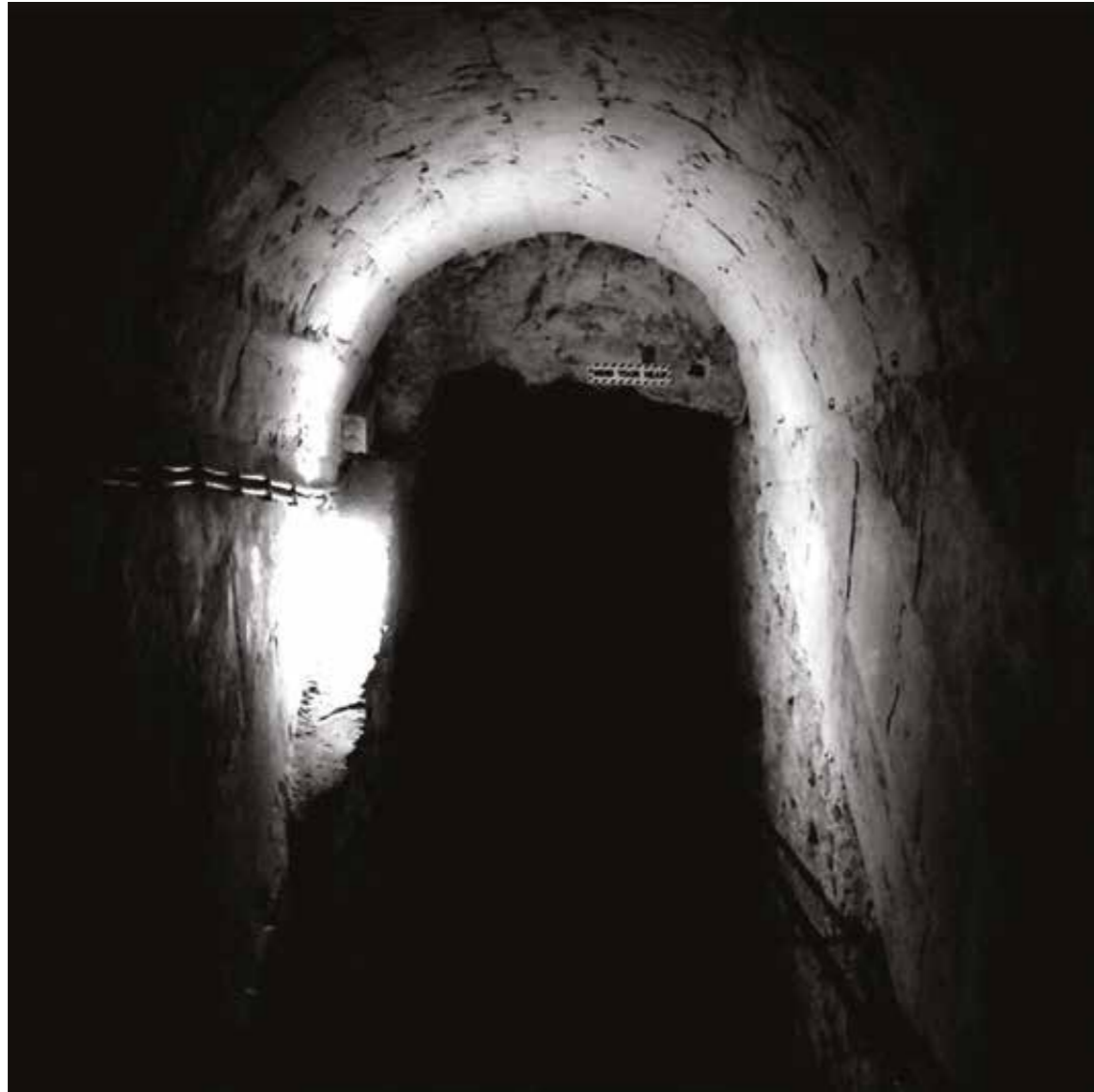
Nous plaçons ici un terme très intéressant dans les liens de références entre notre travail et l'œuvre de Philippe Druillet. Nous introduisons l'adjectif grave dans son rapport émotionnel. C'est-à-dire, la place du deuil, la force du **dessinateur** français qui lui appartient et que nous ne pouvons comparer ou nous l'accaparer. Cependant le terme «grave» permet de faire lien (en sous-terrain) avec sa connotation anglaise. «Grave» en anglais signifie **tombeau** (et est le titre de la série d'album de l'ami, collègue de Philippe Druillet, un pilier de Métal Hurlant : Richard Corben). Il ouvre déjà notre exploration de catacombes, lors d'un séjour à **Malte**, l'une des premières véritables expériences au Noir, pour *Nous*. Nous même en deuil au moment de l'exploration, *Nous* avons

<sup>20</sup> Voir : Banquet de lagrassé, Georges Didi-Huberman : *Faire le pas*. 13/08/21, consulté le 22 août 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=CksqE8MS8Kg>.

<sup>21</sup> Gilles Picarel, « Art et extériorité féconde. Josef Sudek », in *Art & Extériorité*, Collection Eidos. Série RETINA (Paris : L'Harmattan, 2017), 75.

Montaigne cité par Gilles Picarel « Je ne peins pas l'être, je peins le passage ».





trouvé et fait entrer du Noir dans notre expérience du lieu. Une autobiographie en gravité (terme qui sera abordé plus tard mais dont il ne faudra pas oublier sa racine in the grave) est ensuite conçue au travers d'une application en réalité augmentée (dans le cas de 4C37.O) et au travers d'une mise en page dans le livre [Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires. AN DOMHAN](#), à sa manière, rentre également dans cette lignée.

Les catacombes Maltaises se situent sous la cathédrale et la grotte de Saint-Paul, dans le centre de l'île. C'est un lieu aux multiples fictions, mêlant retraite et méditation spirituelle et descente *en terre*. Sous cette cathédrale, sous la grotte s'étendent des catacombes. Catacombes singulières, car vidées. C'est un lieu spécifique, marqué par l'Histoire, réagencé par l'usage d'une population, qui, durant la seconde guerre mondiale trouvera là-dedans, des abris anti-aériens. Des espaces creusés à même la pierre à même la terre permettent de protéger des familles. Des couloirs connectent chacun de ces espaces. Nous avons visité, exploré cette catacombe, en dehors d'un parcours touristique. L'idée est de se confronter seul au lieu. Se laisser porter, avaler par

l'obscurité, les gravures et la terre. Chaque espace emplit d'information, d'histoires de familles, de signes reliés par des couloirs vides nous saute aux yeux et modélise une bande dessinée en trois dimensions (en quelque sorte). Mais il n'y a rien comprendre en se *rendant simplement* à cette évidence-là<sup>22</sup>.

Là où l'archè est noir, fait donc bande dessinée, dans la *mesure* où elle adapte de *manière* sensible le lieu même dans lequel le corps se place. La catacombe en soit (pour elle-même ne fait pas bande dessinée, ni la nuit d'ailleurs). Si en plongeant dans le Noir et *en* propageant le Noir par *Nous*, nous mettons en scène des *components* en *mesure* de structurer une bande dessinée (par jardinage galiléen) alors un sens architextural se dégage et se propage. Le lieu *en Locus* ouvre le compartimentage naturel de la catacombe, et la spatialisation de la narration (en adaptation ?) répond à une expérience de *lecture* (immersive) propre et singulière.

Ainsi, le film et la bande dessinée possèdent par nature un certain je ne sais quoi de narratif lorsqu'ils sont définis en fonction de la manière dont ils activent et déclenchent une succession d'images,

**22** Évidence est tiré du mot anglais se traduisant comme preuve, indice. Nous faisons également référence au terme « évidence » : « Ce qui est présenté de façon à être remarqué immédiatement. [...] Se manifeste clairement ». Voir : Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française*, 2019, Tome 1 A-Fo:1335. Bien que cela peut faire sens, s'arrêter à ce niveau n'apporte rien en terme de narration ne finit que par produire un système vide : une boîte hermétique inutilisable. L'architecture donne la place, et les outils pour produire *en principe* la bande dessinée et pour former l'adaptation *en* bande dessinée (de l'autobiographie, à la *lecture* de légendes...).

Figure 89 & 90 - Captation Photographique Noir Blanc contrastée de l'intérieur des catacombes de Saint-Paul, Rabat, Malte



Figure 89bis - Capture du projet de réalité augmentée 4C37.0, détails sur des images tirées de l'exploration des Catacombes de Saint-Paul



Figure 90bis - Capture du projet AN DOMHAN, détails les planètes qui par le jeu de contraste rappelle la mise en scène des images tirées des catacombes

Figure 91 - Captation (screenshot) expérience utilisateur en réalité augmentée du projet AN DOMHAN



ainsi que de la manière dont ils stimulent la possibilité d'introduire un principe de transformation au sein de cette succession. Il appartient à ce potentiel narratif intrinsèque de recevoir un contenu narratif extrinsèque. [...] Les bandes dessinées, par exemple, combinent généralement une image dessinée et un texte écrit, tous deux versés dans une dynamique graphique homogène. Plus généralement, le potentiel d'un médium découle d'une double interaction : non seulement celle qui permet l'ouverture codée d'un espace interne où peuvent se combiner différents matériaux d'expression, mais aussi celle qui est produite par la rencontre, ou la réaction (chimique) de ces premiers moyens d'expression avec les appareils techniques destinés à les relayer et à les amplifier<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> André Gaudreault et Philippe Marion, « Transécriture and Narrative Mediatitics », trad. par Robert Stam, *A Companion to Literature and Film*, 2004, 58-70.

« Thus, the film and the comic strip by their very nature have a certain narrative *je ne sais quoi* when they are defined in terms of the manner in which they activate and trigger a succession of images, as well as the manner in which they stimulate the possibility of introducing a principle of transformation within that succession. It is the responsibility of this intrinsic narrative potential to receive an extrinsic narrative content. [...] Comic strips, for example, generally combine a designed image with a written text, both of which are poured into a homogeneous graphic dynamic. More generally, the potential of a medium derives from a double interaction: not only the interaction that allows a coded opening of an internal space where different materials of expression can be combined, but also the interaction that is produced by the encounter, or the (chemical) reaction of these first means of expression with the technical apparatuses designed to relay and amplify them ».

Prise dans un *procédé* méthodologique **visuel** de **recherche création** en mixité, la bande dessinée s'ouvre à de nouvelles expressions face à la double **interaction** du medium : par les *corps-en-présences*. Notre corps au sein de la catacombe permet d'en explorer les divers recoins, d'en faire image. L'image produite alors se joue de l'**intérieur** et de l'**extérieur** pour proposer plutôt quelque chose qui lutte et qui émerge. En effet, le corps est dans l'espace, pris dans cette obscure exploration des codes d'ouverture à la profondeur actuellement sondés du Noir, en situation. Les images *tirées* et séquencées sur [Instagram](#) [Figures 89 - 91] témoignent d'une approche. C'est-à-dire la manière dont ces images ont été faites, et pourquoi, elles en proposent en soi les prémisses d'un dispositif immersif et enfin comment le **dessin** et la forme narrative même de la bande dessinée peut y être repensée. En effet à l'allure de cette thèse nous avons décrit ces catacombes tout d'abord dans leur emplacement et elles agencent leurs espaces (ceci répondant à la logique *Du Jardin de Galilée*), puis de quelle manière ces espaces se comportent pour la narration et la bande dessinée (en référence au Noir et le *Locus*). Il nous reste à comprendre le rôle du corps d'un **LECTURE®** qui s'ignore dans l'exploration du Noir de ce

lieu et de cette relation essentielle à la scénarisation et la compréhension systémique dans le cadre de la mixité.

«*L'artiste apporte d'abord son corps*», écrivait Paul Valéry<sup>24</sup>. Nous ajouterons qu'*en terre* tout le monde apporte son corps. C'est déjà dans ce singulier paramètre et en soi ce singulier emplacement que la catacombe devient ce terrain d'étude tout à fait inattendu et innovant.

On va vient dans les catacombes. Non dans le sens d'une entrée et d'une sortie mais dans celui du parcours élaboré par *la présence* dans les catacombes. Pour souligner cette information en particulier les images tirées de la catacombe sont tirées, *découpées* et publiées sur [Instagram](#) avec les hashtags #WayIn #WayOut. Le but de l'hashtag, c'est-à-dire de cette forme d'hypertexte née par les usages appropriés aux interfaces de réseaux sociaux est de laisser la possibilité à cette image déjà en séquence dans un *cadre* spécifique de réapparaître ailleurs, dans un nœud au sein de l'arché même créé dans l'**ombre** de l'expérience de cette image. L'histoire de cette image ne commence ni ne s'arrête à son texte, hypertexte, à son image, **case**, mais se propage dans

24 Paul Virilio, *La procédure silence*, Collection L'espace critique (Paris : Galilée, 2000), 26.



Figure 92 - Aperçu Mur [Instagram @6aetan](#)

le réseau, (hypercase<sup>25</sup>) de l'application. C'est bien encore une fois le passage (le scénario) qui compte, que ce soit au niveau de l'expérience, de la captation ou de la communication. Cette hypercase c'est-à-dire cette «habitation rudimentaire<sup>26</sup>» faisant référence à l'entité spatiale permettant l'abri et la conception d'une image. Une image propre donnée à la case même dans un réseau non-linéaire de l'information narrative et interactive propose déjà comme fiction l'idée de passage. Elle fait donc référence à la capacité propre de la catacombe et sur le même principe, un écho à un *component* traditionnellement primaire de la bande dessinée.

Elle fait prise de vue comme la prise du corps dans le Noir ou le Noir pris au corps. C'est l'une des images clés du mur Instagram permettant de pénétrer l'histoire en cours. Une histoire bien particulière car elle ne regarde personne. À la limite, elle touche. Nous retrouvons une direction propre de la narration répondant à la structure en *Locus* dans le Noir (Voir partie I.2 avec les notions d'yeux, visages et mains).

La narration n'est dictée que dans le Noir. En effet, nous retombons ici sur le cas de l'autobiographie. En surface, à première vue les

images relatent des événements auxquels nous nous sommes confrontés auxquels nous avons été spectateur. Sous cet angle, c'est-à-dire de l'évènement seul en surface, la répétition des images, donc, avant et après l'entrée de la catacombe propose un ensemble hétérogène sans véritable énoncé pour le lecteur, spectateur, utilisateur. C'est pourquoi nos images sont proposées avant tout à des LECTURE<sub>s</sub>. Ces corps en mesure d'accueillir dans chacune de leurs actions (et inactions) les 3 catégories listées dans la phrase précédente et ainsi profiter d'une présence unique dans l'expérience d'une narration singulière. Le récit ne doit pas leur importer car ce dernier ne leur apporte rien dans le Noir. Le Noir seul est en mesure de dire ce qu'il veut. C'est cependant aux LECTURE<sub>s</sub>, dans l'acte d'une expérimentation que ce soit dans 4C37.0, AN DOMHAN ou le mur Instagram de tirer ce qui est porté au et dans le Noir.

Dans cette architecture de la narration en réseau la bande dessinée se voit offrir une épistémologie de ses espaces complexes. C'est dans cette pratique de l'espace mis à jour par la mixité et l'apport du corps que la bande dessinée développe ses nouvelles formes. Une bande dessinée aveuglée et informe à celui

<sup>25</sup> Faisant ici référence au terme d'hyperfenêtre employé par Carole Brandon. «[...] l'objectif est bien de déterminer [...] la manière dont les différents programmes des réseaux sociaux sont actifs, se structurent, dialoguent et convergent entre eux, ce sont bien sûr toutes ces potentialités programmatiques qui vont ouvrir une hyperfenêtre (une stargate) [...]». Brandon, *L'Art et le dispositif, Introduction aux hypermédias*.

<sup>26</sup> Définition de la «case», Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française*, 2019, Tome 1 A-Fo:627.

qui ne s'en approche pas. Une bande dessinée radicale entreprise comme essentielle et faisable pour le jardinier Galiléen.

Une bande dessinée qui apprend à se défaire de sa représentation pour laisser la place aux corps dans son espace. Pour laisser la place aux écrans et aux interfaces auxquels ils font faces dans le terrain d'expérimentation et le(s) lieu(x) élaboré(s) de/dans la narration. Cette notion de face (à face) du corps est ce qui est représenté en bande dessinée et en mixité. La bande dessinée telle que nous l'entreprendons atomise son lieu propre de lecture, pour se structurer dans la fission/fusion<sup>27</sup>, le passage en terre par excellence, marqué par la diversité des médias utilisés pour l'encadrer et surtout construire les liens, nœuds et interfaces qui lui donnent un sens. Envisager la bande dessinée là où elle n'est pas déjà, désormais ou encore vue c'est justement lui laisser et Nous laisser une opportunité de la (re)fabriquer ou cas échéant la déconstruire dans le Noir. Cette approche est substantielle dans l'entrée des catacombes. Ce sont les catacombes qui donnent l'intuition d'explorer et développer à partir de son lieu les Nouvelles Terres<sup>28</sup> d'une narration en bande dessinée restante à découvrir. Et c'est cette narration en bande dessinée qui nous permet d'entreprendre l'étude de ces Nouvelles terres.

La nouvelle terre est ici une expression que nous reprenons des navigateurs (de premiers spationautes d'une certaine manière) à l'heure des Grandes Explorations. Les Nouvelles terre ou la *Terra Incognita* est un objectif se trouvant toujours dans l'inconnu. Le spationaute doit alors, au moyen de dispositifs techniques appropriés au réel (connu), affronter divers éléments et élaborer sa propre route. Ce trajet est le même lorsqu'il est effectué dans le Noir de la catacombe, et à une autre échelle celui de la Narration. C'est l'assemblage de plusieurs éléments, concepts, percepts et *components* à première vue disparates qui nous ouvre la route. Il y a encore cependant un paramètre à prendre en compte dans l'exploration narrative. Paramètre essentiel qui sert et se sert du dispositif (en particulier celui encadrant la mixité, tel que la VR, l'AR, l'Installation, la performance que l'on peut retrouver jusqu'en peinture) qui pousse à la fabrication de la *terra incognita*-même.

La figure de la catacombe en bande dessinée en réseau crée l'intervalle nécessaire à cette fabrication. Certes, le lieu est inconnu pour le premier LECTURE<sub>s</sub> qui le franchit, comme la première lecture d'une case en bande dessinée. La reconnaissance du lieu, sa captation, son enregistrement ne se fera pas dans la répétition de la visite de lieu comme la répétition de

<sup>27</sup> Paul Virilio, *L'horizon négatif : essai de dromoscopie*, Débats (Paris : Ed. Galilée, 1984), 238.

<sup>28</sup> Frédérique Aït-Touati, Alexandra Arènes, et Axelle Grégoire, *Terra forma : manuel de cartographies potentielles* (Paris : Éditions B42, 2019).

la *case* (ordre de langage proposé) en bande dessinée. Chaque pas effectué dans les catacombes en hyper-*case*, dans cette traversée en réseau dans Noir, n'est pas un nouveau sous-cadre d'un récit d'exploration comme nous l'avons dit plus tôt mais bel bien la fabrication même d'une *terre*, que ce soit à l'échelle moléculaire ou *métaversiel* de la narration.

Cette *terre* expérimentée et/ou fabriquée est une *terre* touchée par tous les LECTURE®. Il n'y a plus qu'une expérience de la catacombe comme celle de la bande dessinée. *Nous* y passons tous. Et la *terre* à l'image de celle de la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann* est là pour en témoigner et en spatialiser tous les faits : des fait-dessinés, empruntés. Car ce témoignage d'une *terre* fabriquée résulte d'un retour presque programmatique (ou du moins en réaction) de l'expérience dont nous sommes en mesure de qualifier.

-Ce témoignage est un assemblage de traces, c'est-à-dire d'indices informationnels à la surface de l'espace de narration qui feront toujours lien car provenant toujours du même produit, l'expérience réalisée, effectuée d'un corps-en-présence. Ce corps laisse ses traces de son expérience au travers de discours, de marques, de coups infligés à même la *terre*. Là où la bande dessinée traditionnelle semble s'arrêter sur le coup, ne laissant que très peu de place à la *terre* pour répondre, la mixité ouvre son entre-deux étendu dans le Noir (dont la catacombe en est une parfaite illustration).

Ces coups portés sont déjà capturés par la *terre* qui sera en mesure d'en traduire les faits si nous l'interrogeons (au travers de captation, tiré d'une méthode visuelle et/ou de publication en réseau sur Instagram par exemple).

-Ce témoignage est un assemblage de dessins, c'est-à-dire d'une pratique du coup déjà infligé. Un dessin arrivant en quelque sorte avant un certain discours de la *terre*. Du moins qui ne résulte pas d'un élément de langage de cette dernière et encore moins d'une traduction de cette dernière. Le dessin tel quel, relève d'un ordre de modes d'informations attribués dans l'image projetée au LECTURE®, tout comme les mots, figures et volumes spatialisés dans les scènes d'AN DOMHAN par exemple. Le dessin dans notre production est ce qui sert à la *terre*. Cela provient d'un potentiel d'architexture. Le dessin sert à faire l'image de la production même de l'image. Au-delà de l'idée de brouillon, ou d'étape préparatoire usant du dessin comme pratique exclusive d'un médium afin de clarifier, mettre à plat et communiquer des idées, le dessin dans notre procédé entre déjà dans l'expérience. Il participe absolument à cette sorte de phénoménotechne de la narration construisant un rapport de plus en plus complexe entre la bande dessinée et la mixité dans le Noir. Le dessin dans ce nouveau rayonnement de la bande dessinée dans notre méthodologie spécifique participe non plus à la mise en image d'une narration. Il participe à tout construire, à tout conceptualiser. L'image en bande dessinée au jour du i, se

propose ainsi au travers de plusieurs modes d'informations qui sont analysés par un rapport au corps, un territoire, une ambiance. Le dessin permet d'inscrire cette évolution du corps dans les différents espaces à traverser et structurer par le *Locus* notamment. Le dessin permet dans un même cadre de faire image, et de cartographier le territoire sur lequel, dans lequel se déroule une narration et donc une expérience. Le dessin permet de mettre en place une ambiance, la texture spatiale d'une interface qui relie les corps dans l'expérience. Cette ambiance n'est pas seulement visuelle. Le dessin évoque alors cet espace au seuil du visible et du tangible. In/visible et in/tangible, dans la mesure où le dessin non seulement est capable de construire une interface mais il est capable de la révéler.

Le dessin relève alors dans cette posture, d'une qualité essentielle à la scénarisation qui justement de construire et révéler les passages d'espaces en espaces ainsi que d'espaces en entre-espaces.

Ainsi le dessin qui peut ne pas originellement relever d'une pratique de mixité, s'impose dans une méthode visuelle de recherche création en bande dessinée comme une étendue propre au sein de l'expérience. Le dessin est vécu par et pour le LECTURE®. Il est vécu pour la

conception de l'expérience. Il se joue d'un style<sup>29</sup> qui impose déjà une vision de monde pour se construire, en réalité, dans l'architexture et la fondation de cette dernière.

Ainsi nous n'avons pas à nous soucier de la difficulté à distinguer entre forme et contenu ; car cette distinction, dans la mesure où elle apparaît un tant soit peu clairement, ne coïncide pas avec, mais traverse la distinction entre ce qu'est le style et ce qu'il n'est pas. Le style comprend certains traits caractéristiques à la fois de ce qui est dit et la manière dont cela est dit, à la fois du sujet et de la formulation, à la fois du contenu et de la forme. C'est sur d'autres bases qu'il faut engager la question de la distinction entre les aspects stylistiques et les aspects non-stylistiques<sup>30</sup>.

Plus qu'une simple façon de représenter chaque *component* en jeu et à l'œuvre dans l'expérience, ce style si toutefois doit-il réellement exister pousse à la fixation et la mise question même de ce qui est dessiné. Le style pourrait être cet accès qui nous fait rentrer dans une œuvre. Une accroche qui fixe le monde en action dans l'œuvre pour faire accéder le spectateur à tous ses aspects. Cependant au travers d'un processus de mixité s'étendant au dessin-même, cette affaire de style tend davantage à percer le monde pour bouleverser spatialement sa structure propre

<sup>29</sup> Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*, trad. par Marie-Dominique Popelard, Folio Essais (Paris : Gallimard, 2015).

<sup>30</sup> *Ibid.*, 49.

et *éventuellement* (l'évènement faisant alors de lui déjà presque une histoire toujours en train de se dérouler) le faire infiltrer par et dans le « monde réel ». Le **dessin** n'est pas alors une version de l'expérience en tant que monde en soi à comparer à la mise en monde de l'expérience vécue. Le monde explose.

Le monde explose *en réalité mixte* et *en bande dessinée*. S'exprime alors *la Terre*. Le **dessin** ainsi que les traces laissés de l'expérience sont gravés *en terre*. Le style du **dessin** lui est en pause alors que la mixité et la création de l'expérience sont constamment en évolution. Nous tentons d'évoluer sur ces « autres-bases » que propose Goodman dans la citation précédente. Le chercheur américain établit notamment quatre ouvertures sur le **sentiment**, la structure, la signature et le signifiant formant un quatuor épistémologique et presque sémiologique du style. Dans notre pratique de mixité, le style est un paramètre qui, si appliqué, témoignerait en amont du **dessin**. Il dicterait ce dernier. Le **dessin** dans la **posture** de mixité va chercher des potentiels ailleurs que l'application d'un motif, de la dénotation et d'une **tension** entre signifiant-signifié<sup>31</sup>. La stylistique du **dessin** dans notre pratique est envisagée et réalisée dans une forme de recherche de l'espace même, l'expression de la terre. Aussi, afin de passer cette opacité du style de **dessin**, devons-nous

mettre en avant le caractère métaphorique du **dessin**. C'est-à-dire la manière avec laquelle le **dessin** se débarrasse de lui-même pour s'infiltrer dans tous les interstices de la scénarisation et de l'expérience.

En effet nous allons voir que le **dessin** en plus de servir de témoignage de la Terre va être **là** également pour *tirer le portrait du visage* de l'expérience, va concevoir l'étalonnage des espaces et objets servant de catalyseur dans l'**immersion** d'une expérience de réalité mixte comme AN DOMHAN. Métaphore, ou bien même métamorphose du **dessin en bande dessinée**. Elle instaure les *qualités* philosophiques, phénoménologiques du **dessin perçu** de l'extérieur à la manière d'un spectateur d'une expérience de réalité virtuelle, ou d'un lecteur de bande dessinée. La manière dont nous usons de ces qualités pousse l'utilisateur, le **LECTURE®** vers l'**intérieur** du **dessin** même, *en réalité mixte*. Faire le **dessin** et/ou le voir (ou du moins le percevoir) c'est de notre point de vue déjà se trouver dans le *Locus*, déjà se trouver dans cette particule structurelle primordiale de mixité narrative.

Pour rappel les T<sup>®</sup>OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus* s'articulent au travers du territoire – sur lequel se déroule l'expérience conçue et/ou vécue –, la grille – dans laquelle s'agence les événements

et le réseau qui la traverse dans un **ordre** qui lui est propre –, la cartographie – qui évoque et projette les **®-ACTIONS** de/dans chaque espace, par le corps du **LECTURE®**. Au travers de ce modèle émerge les mains mentales, le visage de l'expérience, etc. Le **dessin** n'illustre pas cette *modélisation* de pratique de l'espace et de l'expérience mais il y intervient, tisse des liens entre l'architecture narrative et l'utilisateur (cadrant l'étendue du **personnage-Autre**). Le **dessin** dans notre *procédé* de création, de scénarisation ainsi que dans cette *modélisation* de l'expérience *en réalité mixte* et *en bande dessinée* fait donc réseau et permet de tirer dans le Noir, les différentes références en jeu ainsi que la représentation des usages effectués. Si le **dessin** sert au témoignage de la *Terre* comme nous l'avons mentionné plus haut, il le fait par un *mode opératoire* « **d'extension et d'extraction**<sup>32</sup> ».

Un mode qui pour Derrida se trouve du côté de la métaphore tant qu'il « s'agit de dégager le concept et le nom cachés, l'idée substantive dissimulée en tout signe syntaxique de relation. On transforme ainsi une particule en signification complète<sup>33</sup> ». Premièrement le **dessin** rejoint la pratique internationale lettriste en tant que particule

d'une poly-écriture hypergraphique<sup>34</sup> dans le sens d'un *procédé* méthodologique qui nous est singulier. Deuxièmement cette particule ainsi que son étendue interviennent entre chaque élément de langage, à la manière d'un fond algorithmique assemblant un code informatique. Le **dessin** s'étend partout grâce au Noir (représentation des usages, support des usages, contenu du projet et de l'expérience), devient le *composant premier* de la réalisation de l'expérience *en réalité mixte* et *en bande dessinée* dans la mesure où il s'ouvre à de nouveaux statuts dans une pratique de l'espace, entre les mots et les images mêmes (gardiens et gardiennes de la surface). Le **dessin** profite des potentiels des nouveaux emplacements d'espaces, de l'agencement d'une structure narrative en perpétuelle évolution pour frapper de partout, et parfois à l'aveugle faisant émerger (dans la pratique du **dessin** comme dans – l'expression d'un *corps-en-présence* – la captation des usages) un potentiel phénoménologique, architectural d'une narration en pleine construction, en pleine **lecture**, *en pleine Terre*.

La bande dessinée sort de son histoire, de son langage pour se découvrir de nouveaux potentiels établis sur un scénario exploratoire

<sup>31</sup> Ce sont **là** plusieurs aspects essentiels qui forme un corpus théorique important sur l'analyse des arts **visuels**. L'esthétique au travers de la sémiologie sort de notre cadre théorique. Il relève d'une grande importance mais c'est davantage sur l'espace que se porte notre recherche.

<sup>32</sup> Jacques Derrida, *Marges de la philosophie*, Collection « Critique » (Paris : Edition de Minuit, 1972), 278.

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> Maurice Lemaitre, « Le Lettrisme dans le roman et les arts plastiques, devant le pop-art et la bande dessinée », *Lettrisme*, 1970, 24.

et expérimental propre. La bande dessinée *i-migre*<sup>35</sup>. Elle vise une véritable terraformation de la narration. L'opération d'*extension* et d'*extraction* de Jacques Derrida se voit maintenant *réattribué* à notre *procédé* architextural, dans lequel nous parlons d'affûtage et de topologie.

**35** Marc Veyrat et Franck Soudan, «U-rss >Pour les i-)migrants», in *Imagens da cultura: textos seleccionados do IV Seminário Imagens da Cultura / Cultura das imagens* (Université d'Alberta, Lisbonne: Centro de Estudos das Migrações e Relações Internacionais, 2010).



**Figure 93** - Jan Kounen, *Blueberry : L'expérience secrète*, 120 Films, 2004, (Collage scène d'introduction et de conclusion).







VIATION

EXTE & IMAGE 5

Scénario des espaces

Scénario des espaces et latence du scénario

Agentivité Actée

AGE

535



**LES FABRIQUES DE LA TERRE**

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accretion | Exécution | Texte | Image | Instagram | Dessin |  
[ 0 | 1 | 1 | 3 | 6 | ]

**1. NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION**

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture  
[ 0 | 0 | 0 | ]

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution |

[ 0 | 1 | 1 | 3 | 6 |

Texte & Image 5 | Instagram | Dessin |

1 | 5 | 2 | 3 |

## 1. NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture

X 0 | 0 | 0 ]

1.1. Affûtage et Topologie

La bande dessinée possède une capacité commune aux arts visuels et à la littérature que nous pouvons résumer en terme d'affûtage. Nous pourrions l'aborder dans l'idée d'un trait affûté, une ligne, une rayure que l'on repère facilement dans les bandes dessinées. En effet, le trait, les formes représentées, le dessin appliqué par l'auteur a tendance dans le cadre d'une série (dans les cas d'éditions régulières et plutôt étirées), à s'inscrire par un trait, un tracé qui sera, à priori, plus naturellement répété : c'est une forme de signature. C'est un élément d'une pratique du dessin en série propre à toutes les écoles et courants de la bande dessinée puisqu'elle relève avant tout d'une pratique personnelle, une démarche. C'est la preuve, une information *sample*, d'un corps en action et en décision. Mais, ce n'est pas là forcément l'artiste qui maîtrise de mieux en mieux son propre trait. L'affûtage d'un trait relève tout autant d'une adaptation et/ou d'une recherche de codes graphiques. Cela soulève la question, intéressante, du sériel en bande dessinée déjà abordé dans plusieurs livres<sup>1</sup>, mais que nous laisserons à ces chercheurs, car en dehors de nos questions de recherche. Le *component* à extirper de cette approche lambda et superficielle du dessin s'inscrit dans la répétition. C'est l'affûtage du dessin. Répétition d'un trait à la recherche d'un dessin de plus grande ampleur c'est-à-dire le dessin qui se cache et s'abrite dans un réseau

plus ou moins complexe de traits élaborés ou répétition de la pratique-même du dessin, sur plusieurs supports et dans plusieurs narrations.

Dans un premier temps cette pratique du dessin rappelle une sorte de *sfumato* italien, que l'on connaît comme une technique développée entre autres par Léonard de Vinci et qui vise la recherche du trait et la connexion de ce dernier dans la fondation même du dessin. Le dessin comme brouillard (écran de fumée) à explorer pour en extraire LA forme. Qu'il invite à penser les dimensions du dessin d'après nature et notamment l'estompe, l'évaporation des contours qui suggère cet aspect parfois brumeux aux peintures de la Renaissance. L'affûtage d'un trait semble alors reposer sur une application de règles et un travail de déconstructions, de découvertes dans le brouillard des contours. Dans un deuxième temps l'affûtage du trait peut sembler reposer sur une sorte de méthodologie d'une pratique du dessin qui s'axerait alors sur la fréquence de la manipulation des médiums et des différentes techniques connues ou encore inconnues de l'artiste. L'affûtage ainsi nommé devient un travail génératif, programmatique, qui s'ancre dans tous les domaines des arts visuels sans en retirer une forme de singularité seulement au travers de la bande dessinée.

<sup>1</sup> Sylvain Lesage, *L'effet livre: métamorphoses de la bande dessinée*, Collection Iconotextes (Tours: Presses universitaires François-Rabelais, 2019).

De notre côté, nous tâchons de reconstruire une pratique de l'affûtage débarrassé de la technique du trait et du dessin en général. En effet l'affûtage devient un mouvement directement inscrit dans le *Locus* d'une pratique du dessin. Et c'est à partir de cet emplacement, à l'origine de la création des dessins donc, que nous trouvons un sens profond à cette singularité qui s'inscrit désormais dans

une architecture narrative en bande dessinée. L'affûtage est avant tout une pratique du dessin nous servant à scénariser et structurer une mixité. L'affûtage relève de tout un extérieur du dessin, ou plutôt une manière-même d'un corps provenant d'ailleurs (celui du LECTURE®, du concepteur) allant à l'encontre même du dessin. C'est l'engagement d'un corps dans le processus spécifique du dessin se disposant



Figure 94 - Captation photomontée de l'expérience AN DOMHAN lors de la biennale ARTour, Chateau Gilson, La Louvière, Belgique, 2021

d'une allure, d'un comportement, d'une texture propre qui, même à l'**extérieur** du **dessin**, fonde *véritablement* une narration à l'œuvre dans la réalisation et la **lecture**.

Comme nous l'avons vu précédemment le **dessin** souligne plusieurs dimensions d'une expérience *en bande dessinée* et *en réalité mixte*. L'affûtage relève alors de cette capacité *en répétition*, à *qualités* variées, visant et traçant l'allure d'un corps dans une architecture qui pour l'instant le dépasse.

L'affûtage, comme *pratique de l'espace* ®-MIXÉ à la dimension du **dessin**, devient une tactique propre à un *faire-dessiner* en mixité.

Il devient non pas une étape de projet mais un usage réadapté bouleversant l'action du verbe «**dessiner**». Cela s'inscrit dans la **sombre** étendue de la mixité en jeu — la *Terre / Noir* — développé dans le cadre d'AN DOMHAN, et **Instagram** par exemple. Symptôme d'une créativité qui ne plonge pas dans le Noir mais qui s'y trouve *in medias res* à la manière d'une réflexion du compositeur Gustav Mahler comme un «archer tirant dans le noir<sup>2</sup>» ou d'une autre manière, soulevée par Serge Tisseron à l'échelle d'une psychanalyse de la bande dessinée :

Alors qu'un travail pictural ou littéraire peut passer par une période de créativité prolongée où de multiples retouches successives donnent sa forme définitive à l'œuvre, toute persévérance sur un **dessin** ne produit bien souvent qu'un échec. Là, une fois passé le premier et principal jaillissement de la création, toute retouche se laisse comparer à quelque fleur sur une tombe, signe d'une œuvre dorénavant morte et à laquelle le créateur ne peut que manifester ses regrets d'une rencontre ratée.

Car le **dessin** ne trouve son équilibre **intérieur** que d'avoir à la fois maille à partir avec la mort, présente dans toute trace, et avec la vie, dans le mouvement qui le porte. Et le trait en témoigne à sa façon, mouvement gelé en **attente** d'un mouvement conjoint du regard qui, en lui restituant sa dimension dynamique, le fera vivant<sup>3</sup>.

Le **dessin** *en répétition*, d'un **extérieur** (l'allure d'un corps) vers l'**intérieur** (la mort du trait dans la *Terre / Noir*) se construit en frappant sur plusieurs espaces à la fois. La répétition sort du rythme linéaire du trait pour s'abandonner dans les mouvements systémiques du *Locus*. C'est-à-dire **dessiner** comme donner des coups dans plusieurs dimensions, sur *différentes* incidences, ayant pour ®-ACTION une véritable complexification, et une revalorisation de la «logique du trait» pour reprendre l'expression de Serge Tisseron. Puisque le

<sup>2</sup> «Le créateur est un archer qui tire dans le noir» est une citation attribuée au compositeur de musique allemand Gustav Mahler sans pouvoir pour autant en attester l'origine.

<sup>3</sup> Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Champs 472 (Paris : Flammarion, 2000).

**dessin** relève dans notre méthode **visuelle** de recherche création, le processus même d'une poly-écriture (de notre thèse, scénario, et contenu des projets) *vivant* dans le Noir, il pousse l'action *en dessin* dans le rythme du corps vis-à-vis du Noir. Le

fait de **dessiner**, de s'affûter, est déjà en soi une dimension dynamique sous l'effet du regard porté par le Noir. En effet, au travers du *Locus*, nous sommes sans cesse sous l'influence — pouvons nous parler de menace ? — dans cette ouverture de *ce qui est* le plus re-fermé. Dorénavant le **dessin**, affûté, trouve son équilibre dans l'interface d'un **extérieur-intérieur** propre à l'ouverture du Noir et à son regard posé sur la production d'un corps en mouvement, ou du moins en présence s'étriquant, s'intriquant à ses espaces. C'est dans cet équilibre que l'archer de Mahler tire sur la corde sensible. Cependant, *en mixité*, dans l'expansion entre deux étendues (la fusion/confusion **intérieur extérieur** du **dessin**) la corde n'est pas *sample* et unique, elle est multiple, possède plusieurs résistances et directions.

La citation de Gustav Mahler certainement tirée de carnets ou d'une biographie quelconque



Figure 95 - **Dessin**, série de prises de vue au sol, et inversions des "couleurs", 50x50cm, 2020 (négatifs)

semble (malgré les doutes sur ses origines) en corrélation avec la personnalité de l'auteur qui, dans ses méthodes de création, va chercher l'isolement. L'isolement d'une cabane dans les bois à l'écoute d'une symphonie organique, naturelle, voire

naturaliste, que l'on retrouve dans ses productions harmoniques. Isolation dans la cabane, dans la **case**, sans rappeler un certain William Turner qui semble rechercher un effet d'aveuglement dans une isolation de plusieurs jours dans le fond d'une cave pour y développer sa peinture. L'isolation et l'aveuglement<sup>4</sup> propres à Gustav Mahler et William Turner prennent part à l'établissement conceptuel de l'affûtage en parallèle des notions d'extension et d'extraction envisagées avec Jacques Derrida précédemment.

En effet dans l'isolation d'une pratique spatiale du **dessin** nous cherchons à extraire du Noir différents passages. Afin d'en arriver là, nous filons, tirons à l'aveugle sous le regard du Noir. Une psychanalyse du **geste** se tournerait vers une explication entre vie et mort du trait (voir Serge Tisseron), à la manière de cette *transi-tion*<sup>5</sup> qui doit être vécue par le **LECTURE®**

<sup>4</sup> «Lumière et couleur de JM William Turner», France Culture, consulté le 20 juillet 2021, <https://www.franceculture.fr/emissions/lart-est-la-matiere/lumiere-et-couleur-de-jm-william-turner>.

<sup>5</sup> [https://www.oculus.com/experiences/rift/1098976800151952/?locale=fr\\_FR](https://www.oculus.com/experiences/rift/1098976800151952/?locale=fr_FR).



dans l'expérience AN DOMHAN. L'affûtage se sert du geste comme véhicule, l'allure d'un corps en mouvement, dont les axes de mixités tendent la corde sensible.

« Je me dis quelquefois que nous profanons la vie : à force de voir les choses, nous ne les regardons plus. Nous ne leur apportons que des sens émoussés (...) Turner vivait dans une cave. Tous les huit jours, il faisait ouvrir brusquement les volets, et alors quelles incandescences ! Quels éblouissements !<sup>6</sup> ».

Le lien entre l'approche du dessin par affûtage et cette pratique de/dans la cave fait évidemment directement lien avec la figure du tableau *Regulus* de William Turner et notre propre manière de communiquer l'expérience par le dessin-même. Dans le tableau (Figure 75), William Turner reprend la figure du Général Régulus qui, après avoir combattu les Carthaginois et avoir failli à sa mission, est envoyé en émissaire à Rome pour négocier les conditions de sa défaite. Les Carthaginois imposent de lourdes demandes et contraignent Regulus<sup>7</sup> à de sévères supplices s'il ne parvient pas à les faire accepter à Rome. Regulus échoue et à son retour à Carthage, se voit supplicier par l'ablation de ses paupières et être

ligoté à un poteau faisant face au soleil jusqu'à en devenir aveugle. William Turner représente l'aveuglement de Regulus. Ce tableau que l'on peut considérer au plan subjectif, permet de porter la destruction du *sample* regard afin de subir ce *paysage* qui porte la lumière. Révélant sur son *passage* les matérialités des couleurs en relation dans le tableau. La *corde sensible* qui est tiraillée — tirée jusqu'à l'infini — travaillée par l'affûtage se retrouve *amarrée* au quai dans le tableau de Turner.

L'esplanade du quai c'est l'espace de la lutte du rayon de lumière face à la posture du personnage devenant purement spatial c'est-à-dire se confondant à la spatialité du tableau. Le personnage incarne le spectateur devant le tableau : le LECTURE® dans la narration. L'espace du quai c'est celui de la marche fantomatique, de la présence de corps d'ombre comme de potentielles étendues du corps de Regulus à extraire de la foule. C'est l'affûtage même d'une mythologie expérimentale<sup>8</sup> permettant dans une prise en main de la corde sensible (comme un archer bandant un arc) de s'inscrire non pas seulement dans le mouvement d'un geste mais de se rapprocher au plus de la narration que nous sommes en train de tirer. L'affûtage, la manière de dessiner pour la

<sup>6</sup> Henri Matisse cité par Jean-Clet Martin, « Matisse et le système de l'expression », *Chimères* 45, n° 1 (2002): 151-69, <https://doi.org/10.3406/chime.2002.2408>.

<sup>7</sup> On y retrouve les bases de la mythologie celtique irlandaise. En effet comme Regulus et les Carthaginois, les Formoires imposent de lourds supplices aux Tuatha dé Danann. Ceci provoque l'entrée en guerre et l'apparition de Lugh...

<sup>8</sup> Celle du supplice de Regulus et de sa représentation

mixité en bande dessinée s'envisage comme la réalisation d'une tension entre deux étendues. Le créateur, dans notre cas l'affûteur, peut être considéré par les mots de Gustav Mahler comme un archer qui tire dans le noir. Mais qui tire sans flèche puisque l'action de tirer l'arc est déjà dans la main de l'affûteur. Il ramène le Noir à lui et ainsi effectue le tir au plus près de lui. Le tir se confond avec le corps qui tire. Le point de cible qui sous-entend alors une pratique mimétique et linéaire du [dessin](#), sur la base de la perfection de la technique, se dévise. Pour atteindre une nouvelle place qui est avant tout celle de la totalité du réseau entre les figures, formes, et leurs emplacements. Il y a dans la pratique du [dessin](#) comme affûtage cette influence de l'*aleph* qui témoigne Du Jardin de Galilée dont la fondation spatiale, résonne dans notre logique. Jorge Luis Borges l'auteur de *l'Aleph* est aveugle tout comme Regulus. Ces deux nous enseignent de nouvelles directions à entreprendre dans la lumière, mais aussi la *Terre / Noir* dans le [dessin](#).

Dans la Figure 94, un utilisateur est pris en photo pendant son expérimentation. Nous intervenons sur le terrain d'expérimentation et nous figurons alors sur cette même image lue, de multiples spatialités de l'expérience de la narration. À la manière des photomontages des expériences utilisateurs précédents, le fond du terrain d'expérimentation est *retiré* pour y afficher la captation (en miroir) de la VR. Une interface se crée à la façon d'un

entre-espace, entre Regulus et le Soleil et entre les badauds et la limite du port. Nous cherchons à reproduire cet axe traversant les espaces, entre les espaces des images dans les captations des expériences utilisateurs du projet [AN DOMHAN](#) : c'est l'affûtage.

L'affûtage est également une pratique du [dessin](#) qui est mise en place sur notre mur [Instagram](#). La Figure 97 est un détail, une prise de vue *tirée* du Noir, à même la *Terre* du *procédé* d'affûtage. Nous démontrons *en premier lieu* que le *procédé* d'affûtage rentre *totalemment* dans le *procédé* de mixité en tant que *manière* nous permettant de voir, d'entrevoir, de faire à partir d'un même corps dans un espace-propre de l'expérience, l'étendue du [dessin](#). Que ce soit sur l'image ou dans l'expérience utilisateur. L'affûtage n'est jamais vraiment *produit* qu'à partir d'un seul endroit. L'affûtage crée un emplacement à soi dans une multitude de lieux, par le Noir et pour une narration *en* réalité mixte. Il entérine des liens entre ce qui est fait et vu par le [dessin](#) et l'expérience (ou plutôt sa captation).

L'affûtage à la dimension du «[dessiner](#)» c'est donc se placer *en* tireur, producteur, ou même archéologue de l'espace dans la *Terre / Noir* tout en s'apercevant que l'on intervient simultanément dans d'autres dimensions de la narration. [Dessiner](#) devient autant une pratique de la réalisation de *sample* contenus que la réalisation et la remise en forme d'une captation de l'expérience utilisateur. [Dessiner](#),

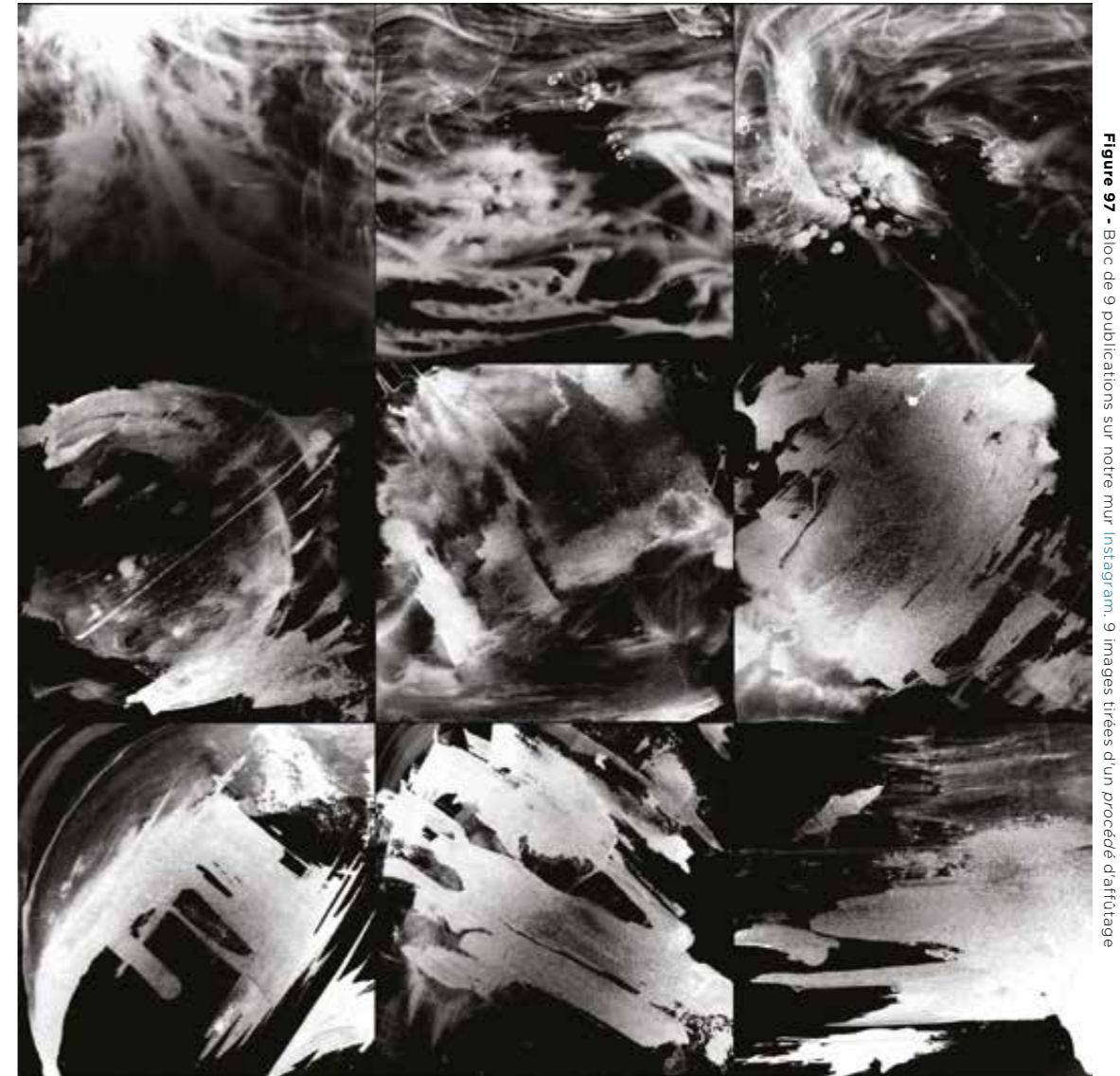


Figure 97 - Bloc de 9 publications sur notre mur [Instagram](#). 9 images tirées d'un *procédé* d'affûtage



c'est scénariser : contruire une narration. Ce n'est pas une production par anticipation d'une pratique, du vécu d'un **LECTURE®**, mais la remise en scène d'une expérience. C'est bien là que se situe la narration. Car, l'anticipation d'une pratique, en plus d'être caduque, serait une manière de penser la linéarité et considérer le travail du **dessin** comme *sample* antériorité à la pratique de **lecture** de ce **dessin** (où un trait nécessite d'être *fini* pour être montré et lu, dans l'allégorie d'une chronologie de début et fin). En effet, même avec la mixité, dans le « **dessiner** » comme entre deux étendues (du **dessin** et de l'expérience) d'un dynamisme mortel, l'émergence de l'image apparait toujours en réaction à d'autres invécus par l'expérience<sup>9</sup>. Et chacun de leur espace se complète d'une manière ou d'une autre. C'est en suivant ces espaces qu'une **lecture** en bande dessinée (spatiale) doit être envisagée. C'est aussi dans cette direction que le **LECTURE®** met *en place* cet aspect spécifique d'un modèle particulier d'architecture de la narration, de la **lecture** et du « **dessiner** » en réalité mixte et en bande dessinée.

L'affûtage, est plus qu'une description du **geste**, de l'action sur et par la forme. Dans

les espaces réalisés et/ou révélés par affûtage, le **geste** provoque une archéologie de la forme. Celle-ci n'est pas datée ou placée sur une chronologie par rapport à d'autres formes (ce modèle est incompatible avec la réalité mixte) mais permet de lire, comprendre, d'en expérimenter une autre par simultanété, juxtaposition mais jamais en comparaison.

Dans la *Terre / Noir* on retire de la matière, qui est renvoyée en surface, et qui sera exposée à d'autres éléments<sup>10</sup>. L'affûtage façonne. Il est par définition déterminé comme le « châssis des formes ». Il est techniquement nécessaire au fonctionnement des formes, en tant que manière de façonner les espaces (créant, agissant) nous permettant l'expérimentation d'une place au Noir dans la Terre, de la même manière que le **dessin**.

La **lecture** entre toutes les images qui peuvent nous concerner sont approchées en réseau, donc, de la même manière qu'est envisagé le **dessin**. Le **LECTURE®** et nous dans la Figure 94 sommes directement respatialisés dans la relation du noir Terre au blanc affûtage : du noir-lumière du **dessin** par affûtage. L'**orientation**, le point de vue peut

<sup>9</sup> Comme sur les réseaux sociaux, on ne lit pas linéairement, on se contruit une expérience de la **lecture** en réseaux. « La question de l'art numérique et plus précisément l'art lié à Internet et aux réseaux sociaux pose éminemment la question de nos interrelations avec l'INFORMATION, d'autant plus quand celle-ci est utilisée comme "matériau artistique". Cette présentation à l'Université Jean Monnet Saint-Étienne, dans le Master RIM / RAN, s'appuie en particulier ici sur trois œuvres numériques i-RÉELISÉES par Marc Veyrat et Franck Soudan : U-rss, FFF et F-CONNEXION». <https://youtu.be/CgOQgeG86mq>.

<sup>10</sup> Cf. *Infra*. Nous renvoyons ici aux notions d'épaisseur, puis d'accrétion.



Figure 98 - Autre dessin, série de prises de vue au sol, et inversions des "couleurs", 50x50cm, 2020 (négatifs)

librement changer dans la mesure où, nous le rappelons, nous évoluons dans le Noir / Terre. En tant que **LECTURE®** nous sommes face à la lumière dans une **posture** d'observateur ébloui. Ebloui car, dans le cadre de cette expérience utilisateur, nous ne sommes pas en mesure d'avoir un retour particulier. Le retour attendu ouvre d'abord un retour avec le sensible. En effet l'utilisateur restant stoïque, dans sa *bulle*, ne laisse rien paraître d'autre que le jeu avec cet environnement lumière. C'est la danse des *corps obscurs confrontés à la lumière atomique*<sup>11</sup> atomisant la narration linéaire. Le Butō est proche du phénomène trou noir confronté à la lumière. Comme sous la menace, d'un éclat, l'utilisateur est mis en lumière et la captation en image fixe, ouvre le dialogue du corps en narration. Quant à nous, nous jouons de cette étrange proximité avec la lumière qui ne nous paraît pas et qui est pourtant si proche de nous.

Dans cet affûtage de la situation le **LECTURE®** est dorénavant placé face à lumière des événements (à la manière de Regulus face au soleil) et également dans la situation en tant que « **personnage** », justement en situation. Ancré, amarré dans la dimension du **dessin**. Dans la

Figure 73, un fort contraste ne laisse que peu d'informations se révéler sur sa constitution. Cependant dans le Noir nous sommes tirés, **dessinés** dans cette situation. Nous appartenons d'un côté à l'incandescence blanche et son opposé noir. Deux matières servant le **dessin** qui permettent de recréer les tensions à l'œuvre dans la dimension de l'expérience utilisateur. Cette pratique de la dimension nous permet de mettre la main sur la vue subjective comme celle du **personnage** en ne passant qu'au travers de l'espace par affûtage : une dimension propre en bande dessinée.

[...] qu'est-ce donc qu'une dimension ?

Dans son livre, B. Mandelbrot répond que celle-ci est affaire de degré de résolution et que le résultat numérique (de zéro à plusieurs dimensions), dépend des rapports entre l'objet et l'observateur, c'est-à-dire de l'écart entre l'observé et l'observant, les dimensions spatiales n'étant guère plus que des messages fragmentaires que la géométrie n'aurait cessé d'interpréter, la véritable « dimension du monde » serait alors non seulement affaire de degré de résolution de l'image (géométrique, géographique) mais aussi de la célérité de celle-ci, la valeur de la médiation dimensionnelle ne cessant de se métamorphoser [...] dromostiquement au gré des progrès de la vitesse

<sup>11</sup> Pratique du corps moderne naissante au travers de la réappropriation du corps dans l'ère (air.e) post-bombardement Hiroshima-Nagasaki. C'est sous la lumière atomique, que les Japonais ont du se reconstruire. Le corps obscur, la danse butō est ainsi autant une stratégie de résistance qu'une expérience du corps dans l'espace même de la lumière. L'obscurité pénètre la lumière, le corps n'est plus consommé, atomisé, il est critique, il est uni dans l'obscurité (programme-narration?) et la lumière ne peut que le sublimer. Cela se retrouve dans la pratique artistique de Stelarc. Voir, Carole Brandon, « Art et Posthumanisme » (Amphi pour Tous, Chambéry, 17 mai 2022)

de l'observation, les moyens de communication de la dimension, vecteurs ou véhicules [...] étant simultanément les moyens de l'extermination des dimensions<sup>12</sup>.

Ainsi, la dimension du **dessin**-même par affûtage est déjà une relation à l'emplacement vécu en réalité virtuelle et augmentée. Cette « résolution de l'image » mise en avant par Paul Virilio redéfinit la dimension à l'ère des interfaces et des intervalles (entre deux étendues comme le **dessin** et la mixité, la réalité virtuelle et la réalité augmentée) passe par l'expérience du *Locus*. Ce dernier pris dans l'acte de « **dessiner** », s'inscrit non pas dans la « dimension du monde » citée par Paul Virilio mais bel est bien dans la *dimension de la Terre / Noir*. Or l'affûtage, dans sa capacité à donner, « **dessiner** » coup par coup sur une totalité spatiale, sur les espaces dont les strates du *Locus* (terrain d'expérience, grille, carte) ne permettent pas l'échappement, inscrit ce dernier sur une nouvelle étendue : le sol. Le sol ancrage, l'embarcadere, le quai. Le sol sur lequel reposent les **dessins**. Le sol foulé par les

**LECTURE®**, dans le terrain d'expérimentation. Le sol, et *la Terre / Noir* en main comme métamorphoses de la narration en bande dessinée, dromostiquement liés de manière *procédérales* et architecturales aux **dessins** et au *corps-en-présence en mixité*.

Pour revenir en détails sur le fait de « **dessiner** » sur le sol, nous décrivons notre pratique de la façon suivante :



Figure 99 - **Dessin** au feutre et à l'encre de chine sur papier, 21 x 21cm, 2020

Neuf **planches** de 50 centimètres de côté, sont disposées en carré (3 feuilles sur la largeur et trois sur la longueur). Elles reposent toutes sur une longue nappe elle-même en papier, qui protège le parterre et les alentours. La surface des feuilles de papier, forme un carré de 150x150cm de côté. La nappe dépasse d'une vingtaine de centimètres environ. Placés sur les

feuilles nous marchons et cherchons où nous allons attaquer. La décision prise, nous nous mettons au niveau du sol, à genou, accroupi, ou seulement penché.

Nous allons ensuite appliquer de l'encre sur la ou les feuilles à l'aide d'un couteau<sup>13</sup> de peinture. Le déplacement, sur les feuilles nécessite une certaine attention, nous ne voulons pas décaler les feuilles et casser la structure en place. Nous ne voulons pas scotcher les feuilles au risque de les recadrer et perdre des informations, des formes, des passages, des interférences. Nous ne voulons pas, non plus froisser, ou déchirer les feuilles au sol. Le corps quelque peu contraint marque le fait qu'il est pleinement intégré dans l'espace-propre du support. Nous devons *samplement* faire attention là où nous allons ainsi qu'à la manière que nous opérons. Dans le cadre du «dessiner» notre *corps-en-présence* dans le dessin-même provoque des tâches. Ces tâches en contact avec *la peau* agissent en hématomes à la suite du combat *entre-tenu*. Sans servir *a priori* le dessin, ces tâches<sup>14</sup> sont des restants de *Terre / Noir*, d'un dialogue effectué, entre les mots d'une légende adaptée en image, affûtée. C'est un combat *entre-tenu* car nous prenons en main les outils nous permettant de rejoindre et d'exprimer les espaces qui vont servir à un témoignage et, également, nous sommes pris

dans le Noir des *passages* entre les différents espaces explorés et touchés en étant-dessinés. Ce sont des indices menant à la relation symbiotique aux espaces *entre-pris*, preuves d'une épreuve faite vers et à travers une mixité de la réalité prise entre deux étendues. Le dessin n'est pas *samplement* déjà pensé pour la réalité virtuelle et ou augmentée. Il est *déjà là*, un état d'immersion *en-visagé*, pour l'adaptation en réalité virtuelle et augmentée. «Dessiner» c'est redessiner les spatialités narratives *en bande dessinée* et *en réalité mixte*.

Si le *geste* est extrêmement libre lorsque nous sommes bien positionnés, il est exprimé de manière volontairement abstraite. Sur de précédentes réalisations, comme dans la Figure 99, où des éléments figuratifs étaient dessinés, le *geste* est alors déterminé à réaliser la forme d'une certaine manière à un certain endroit. Avec le travail, et la tentative d'abstraction, on *garde* l'emplacement mais pas la figure. Pour *tâcher* d'ouvrir spatialement une forme d'intercorporité se tournant dans la simultanéité. Une recherche de cet emplacement qui n'est pas dans le besoin de figurer. Le visage

**13** La notion d'affûtage faisant alors également référence à l'utilisation du couteau de peinture. Le mouvement avec le couteau rappelant l'acte «d'affûter» propre à la coutellerie ou du moins dans la volonté de rechercher d'ajuster l'outil pour (re)-trouver son tranchant. Affûter c'est chercher le fil du couteau, l'inframince de la lame. «Affûter» sert aussi à définir la mise en place des canons avant la visée et la mise à feu. On retrouve alors dans le vocabulaire de la mise en mouvement d'un outil tout le vocabulaire utilisé dans notre analyse du phénomène même de «dessiner» (fil, corde, tir avec Gustav Mahler par exemple). C'est une sorte de *tendance* pour reprendre un mot d'André Leroi-Gourhan, participant à sa manière à cette métamorphose de la narration en bande dessinée par la résolution de l'image-même.

**14** Qui à la manière d'Henri Michaux se *détachent du dessin*, voir Henri Michaux, *Emergences-résurgences* (Genève: Skira, 1993).

de l'expérience et le *face-à-face* à «dessiner» semblent parler pour eux-mêmes. C'est au travers de leur emplacements qu'ils évoquent de nouvelles possibilités narratives *en bande dessinée*.

Les outils utilisés sont des couteaux de peintures (et/ou cutter, couteaux véritables). Trempés directement dans un flacon d'encre de chine, ils emmagasinent une certaine quantité d'encre. Normalement, les couteaux servent pour de la peinture plus aqueuse, à l'huile, acrylique ou même gouache. Ils permettent alors d'étaler et /ou faire des tas sur la toile ou autres supports. La manipulation peut être assez rapide ou très délicate. Le comportement ne peut pas être tout à fait le même avec l'encre, et ceci n'est pas vraiment voulu de toute façon. L'encre de chine s'accroche directement au contact du couteau mais uniquement dans la limite d'une «première couche», d'une épaisseur de quelques particules certainement, un peu comme de l'huile sur de l'eau. Cette couche d'encre sert d'accroche ensuite à une plus grande quantité d'encre qui reste instable sur le couteau. Le premier contact sur la feuille fera verser, directement, la masse instable d'encre. Il faut réagir vite et plus ou moins fort. On peut y revenir ensuite à plusieurs fois. Le couteau permet avec un certain niveau d'effort, de manipuler l'encre sur la feuille. Parfois nous allons jusqu'à créer des sillons, ou au contraire des amas

d'encre. D'un point de vue technique nous remarquons deux approches dans l'affûtage.

L'affûtage possède *en effet* deux aspects distincts. Nous disons que l'affûtage est bruyant ou silencieux. Bruyant, car il applique et transmet des informations. Il en crée de nouvelles qui s'ajoutent à l'existant. C'est une conséquence du *geste* sur le support. L'affûtage est silencieux quand le *geste* est pensé avant l'applique, mais déjà situé (le corps se trouvant dans l'espace de la forme en devenir, sur le support). On qualifie cette position du *corps-en-présence* comme «être à l'affût».

L'affûtage permet d'essayer de comprendre son *geste*, au travers du noir en tant que matière et par la forme. De ce jeu de matière nous trouvons des espaces à *entre-prendre* pour évoquer une expérience virtuelle et/ou de mixité en devenir. C'est le lien intrinsèque établi entre le dessin et les captations d'expériences utilisateurs. L'affûtage peut également proposer un début de structure narrative, vis-à-vis des liens entre Noir et forme. Il crée le jeu de l'épaisseur et profondeur (surface devenant interface).

Dans l'isolation d'une pratique du dessin nous nous trouvons à extraire une topologie du Noir. Le Noir ne se divise pas, il revendique le fait (contrairement aux couleurs qui correspondent à une logique de spectres<sup>15</sup>) de ne

**15** En suivant une logique Newtonienne plus que Goethienne

pas pouvoir entrer dans une typologie, une nuance. Cependant il se pourrait que le Noir puisse générer du noir, ou que nous puissions aller du noir vers le Noir, comme le Noir vers du noir. Du noir, fait plus référence à la matière, il est véritablement manipulable, il a une surface tangible ou du moins expérimentable. Il se détache en soi de «le Noir» (qui par contraction dans la langue française nous donne «du Noir»). Le Noir évoque l'espace en profondeur et son rayonnement vers la surface. C'est un espace qui peut apparaître, il est phénoménal.

L'affûtage révélant cette particulière topologie, est entre la profondeur du Noir et la surface du noir encrée est une mise en place des épaisseurs des espaces. Espaces déjà là dans le Noir, ou espaces élaborés dans les techniques et couches du noir, l'affûtage inscrit une épaisse interface. Suffisamment épaisse pour y trouver les **LECTURE®**, en situation et un *corps-en-présence* à l'affût au même endroit. Cette épaisseur provoque les articulations possibles de cette topologie en découvert qui, dans la logique et le schéma spatial du *Locus*, agit par le corps, pour le corps dans l'espace, entre les strates.

Il est intéressant de penser que nous puissions être portés corporellement par la dichotomie

de ces deux espaces. Nous sommes portés, à la limite corporellement impliqués par la topologie comme épaisse articulation des étendues.

Les **dessins** sont construits sur la relation de la profondeur, la surface, et donc l'épaisseur proposé par le Noir et du noir. Par l'usage de ce dernier, nous tâchons de rechercher ses modes narratifs. Le Noir crée un système, par lequel la narration peut rayonner. En effet, c'est ce que nous essayons de mettre en place avec les **dessins**, le Noir articule et fait articuler des espaces que ce soit en profondeur, en surface ou en épaisseur. Il immerge le corps du spectateur comme celui du créateur, dans un système spatial générant de multiples informations capables d'entrer en action. Le Noir tel qu'il est représenté dans les **dessins** rejoint la radicalité que prônait Adorno dans les années 60 en prenant en exemple certains auteurs constructiviste. Didi-Huberman, dans *Sortir du noir*<sup>16</sup>, une lettre adressée à Lazlo Nemes qui vient alors de sortir son film *Le fils de Saul*<sup>17</sup>, cite Adorno qui insiste sur la radicalité ou plus exactement, sur l'idéal du noir dans un «art déclaré [...] radical<sup>18</sup>».

Cette radicalité est exposée dans le cadre cinématographique, prise en tant que constituant

**16** Georges Didi-Huberman, *Sortir du noir* (Paris : Les éditions de Minuit, 2015).

**17** László Nemes, *Le Fils de saul*, Couleur - 1,37:1 - Son Dolby SRD ; DCP- 5.1 - 35 mm, Drame (Ad Vitam, 2015).

**18** Didi-Huberman, 2015, 14.

d'un «bloc image mouvement». La radicalité, matérielle et sensible du noir cimente alors l'émotion humaine prise dans les sanglots tragiques du **personnage** trouvant dans le moindre éclat de lumière une échappatoire que le noir donne l'impression de poursuivre. Le noir en tant que tel ne poursuit pas, en donnant l'impression (provoquant l'acte de *lumière*), il comble.

La narration *en* bande dessinée se joue de la radicalité par l'abstraction. La narration sortant de l'effet de bloc pour se fonder dans le *locus* (toujours ouvert *en* entre deux étendues) recherche par elle-même les potentialités du noir. Ce dernier envisagé dans l'emplacement en réseau, le *Locus*, le **geste** du **dessin** ne peut être qu'alors restructuré, texturé, sous plusieurs dimensions (deux en particulier). Dans cette logique du *Locus* exploré dans l'affûtage du **dessin** le noir nous apparaît rapidement et souvent par accident dans une matérialité qui se voit traversée et séquencée. En effet au cours du **dessin** et au cours d'une **lecture** spatiale de ce dernier (dans une expérience utilisateur *en* mixité) le noir se voit concevoir une qualité transparente malgré une superficialité opaque.

Premier acte d'exploration topologique du noir par un *procédé* d'affûtage dans la création du contenu narratif et simultanément de sa texture puis son modèle d'architecture de l'expérience immersive, l'opacité du noir se creuse, se fabrique. Nous connaissons déjà sensiblement le jeu de la surface vis-à-vis de la profondeur et vice versa (notamment après l'approche stoïcienne). Les deux se répondent dans le tranchant. Cependant ce constitue entre, *la Terre* (au cœur du modèle du *locus*) faisant la **sombre** solidité de la narration, l'épaisseur même du noir qui nous tient<sup>19</sup> toujours *compagnie*<sup>20</sup>. D'une épaisseur nous explorons tout d'abord la matérialité du noir. Sur les **dessins** le noir apparaît comme surface matérielle tangible avec laquelle le **LECTURE®** interagit. Le **dessinateur**<sup>21</sup>, son *corps-en-présence* et en action dans le *procédé* de **dessin** même pensant le noir en train d'être *produit* *ou*tre-passe déjà la *sample* surface du support de communication qu'est la **planche** de papier. La communication, abstraite, du noir *produit*, attire le **LECTURE®** dans sa dimension première. Cette dimension relève d'une résolution<sup>22</sup> propre à la **planche** mais qui s'adapte intrinsèquement à tous les milieux auxquels elle se confronte. L'opacité du noir à la surface du **dessin** évoque ainsi déjà la résolution

**19** Nous poursuit et nous comble

**20** Beckett, 1980.

**21** Qui compte parmi les **LECTURE®**, dans l'acte de «**dessiner**».

**22** Virilio, 1984.



d'une image, une texture, dans laquelle un LECTURE® sera immergé tout terrain d'expérimentation confondu. Une opacité qui porte dans la texture une matérialité du noir dans ce tout en Terre, les terrains d'expérimentation où (au travers la logique du locus) se déroule l'expérience narrative en mixité d'AN DOMHAN.

Un usage du dessin est provoqué par notre interaction à la matière Noir, qui se structure par une épaisse interface, au seuil du tangible et de l'intangible, du matériel et de l'immatériel. Cette épaisse interface affûtée est le contingent du cœur de la relation entre deux étendues au sein du Locus : Un infra-mince<sup>23</sup> en mixité entre-deux étendue. La matière renvoie toujours sur elle et à tout ce qui la détache

<sup>23</sup> Le Noir qui n'est pas une ombre, mais qui par l'épaisseur du sombre renvoie à l'infra-mince. Comme dans la Figure 73, tout ce qu'il y a à côté du trou de lumière, n'est pas une absence de lumière mais révèle une épaisseur de la matière sombre, qui ramène au potentiel du terrain du Locus. Voir aussi, Camille Zéhenne, «De l'infra-mince, brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours. DAVILA, Thierry, 2010, Éditions du Regard, Paris, 309 p.», Communication & langages 170, no 4 (2011): 124-25, <https://doi.org/10.4074/S033615001101413X>.

matériellement mais qu'elle met en place sensiblement. Peu lui importe sa dimension. La narration dans la dimension de la matière noire n'appartient pas à un système géométrique. Elle appartient à un système spatial, rendu phénoménologique dans son relationnel c'est-à-dire à l'interface des LECTURE®, comme des étendues ou d'une distance entre les répétitions, sommations des matières noires elles-même. Ainsi, l'idée même de la réalité mixte intervient dans la conception matérielle du dessin, dans la volonté d'intensifier la mise en place de cet fusion/confusion de matière. L'épaisseur de la Terre alors, s'expose, fait signe dans sa propre résolution (toujours entre deux étendues, en tant qu'inframince étiré). Cette singularité poétique de la matière (du) noir(e), est intéressante car elle ne se bouleverse pas les distances et élévations des espaces et des textures engagées. En effet puisque la Terre est avant tout l'étendue (entre-deux) en tant qu'épaisse interface, tout ce qu'elle est en capacité de commuter, tout ce qui se trouve en son extérieur (ce qui est en fait Autre pour elle) reste connecté. Les distances à l'échelle de notre perception corporelle propre du dessin, de la matière noire du dessin, ou à l'échelle de la particule de l'encre, proposent des étendues sensiblement différentes. Mais puisque l'intensité, narrative, en mixité texturant la matière noire n'intervient qu'entre-deux étendues (à la manière d'un espace relationnel), la relation des deux espaces est perçue au même endroit dans la résolution des points de vue engagés. C'est ainsi que le corps-en-présence agit dans

le dessin de manière équivalente à la matière même qui le constitue. C'est donc également grâce à la résolution de la Terre que le dessin en matière noire est en mesure d'apparaître à l'échelle de l'écran numérique, de la réalité virtuelle et augmentée. Ce Noir AN DOMHAN concerne tout corps lui faisant face par immersion dans l'épaisse interface de la Terre.

Dans la Figure 100 nous effectuons une capture d'une modélisation d'un dessin dans un environnement 3D. La tension des dimensions propre au système technique à l'œuvre influence déjà l'image sans pour autant que les composants spatiaux de ladite image en perdent leurs places. Pour décrire un peu plus le protocole de création de cette image – dont nous exposons le but plus loin – nous réalisons une photographie du dessin au sol. L'angle de la photo est libre. Bien souvent, c'est un point de vue en plongée – indiquant, signifiant déjà le parcours effectué ou à effectuer vers le Noir et sa matière, son épaisseur. Cette photo, cette image matricielle est retravaillée sur un logiciel de création graphique pour en réduire toute saturation, jusqu'à arriver à un certain degré de noir et de blanc. L'image apparaît toujours noire sur fond blanc (contenant entre les zones très contrastées, différentes valeurs de gris). Cette image est insérée comme texture sur une «plane» dans un logiciel de création 3D. La plane est une figure géométrique primaire en 3D. C'est un carré plat que l'on divise – découpe – en une grille fine pour générer le plus de points possibles. La plane

est découpée par des segments sur ses x et y (dans la longueur et dans la largeur). La rencontre de chaque segment crée un point et entre chaque point – qualifié de «*vertex*» – se divise une sous-section du segment que l'on nomme «*edge*». Quatre *vertices*<sup>24</sup>, quatre *edges* sont toujours parallèles et à équidistance, recréant un petit carré qui obtient l'attribut de «*face*». Dans le logiciel de création 3D, les *faces*, *edges* et *vertices* peuvent être déplacées sur les 3 axes de coordonnées 3D qui permettent de déformer une surface, un objet, un volume en 3D. Plus il y a de *faces*, *edges* et *vertices* plus la modélisation sera précise, détaillée. Ces éléments peuvent être manipulés individuellement ou en groupes. Ils peuvent être manipulés «à la main» ou par un algorithme. En l'occurrence, nous utilisons dans les *modélisations* des *dessins* une fonction appelée *displacement* ou *displacement map*. Cette fonction utilise comme modèle une image dans laquelle elle récupère la position et les valeurs des pixels noir, blanc, gris qui constituent l'image pour affecter la position correspondante des *faces*, *edges* et *vertices* du modèle 3D. Un pixel noir ou un ensemble de pixel noir tire les *faces*, *edges* et *vertices* correspondants dans l'emplacement géométrique vers le bas dans l'axe de l'*élévation*. À *contrario*, les pixels blancs de l'image servant de texture affectent les *faces*, *edges* et *vertices*

en les tirant vers le haut sur l'axe de l'*élévation*. Un *dessin* modèle au format carré dans cette fonction de *displacement* s'applique proportionnellement aux dimensions géométriques de l'objet 3D *plane*. L'intensité des déplacements des *components* de l'objet 3D est paramétrable pour être fortement affecté. Il est possible d'augmenter l'intensité positive ce qui a pour effet de produire des formes très étirées. Ou au contraire il est possible d'augmenter l'intensité négative ce qui a tendance à ramener les hauteurs de la forme affectée proche de zéro (la rendre presque à plat). Cependant, si l'intensité négative est poussée trop loin, les hauteurs viennent à zéro et puis s'inversent pour réaugmenter la forme sur des positions inversées. Tout ce qui était «haut» devient «bas», comme si l'image modèle était passée en négatif (photographique devenu programmatique).

Ce système technique nous permet de (re) créer des *visuels* topographiques des *dessins* en volume, nous introduisant et nous montrant les prémices d'un complexe topologique intrinsèque. Cette méthode met en place «[des] «soustractions additives» (Jasper Jonhs, dans Cage 1967, 75) [qui] sont des opérations paradoxalement négatives et productives, en ce qu'elles ouvrent de nouvelles pistes à l'interprétation<sup>25</sup>». En faisant la soustraction d'une

**24** Vertex au pluriel

**25** Aarnoud Rommens, «Introduction», in *Abstraction and comics : Bande dessinée et abstraction*, Collection ACME (Liège: Presses Universitaires de Liège, 2019).

surface indépassable contrainte par la matière même de la *planche*, on extrapole de la matière noire dans la dimension qui lui appartient. L'*état zéro* de l'in/fini de la matière du Noir qui s'ouvre à nous dans l'épaisse interface. Dans son jeu de taille, dimension, résolution et contraste la matière redistribue, sans trahir, sa qualité de mixité.

Ce processus au seuil de la finalité de l'affûtage doit être envisagé dans cette dimension de l'espace où l'expérience est techniquement (et sensiblement) *designée*. Le travail de cette matière comme dernier *geste* tranchant de la relation à la surface, l'épaisseur jusqu'à la profondeur est essentielle. On donne un *sens-attributeur* dans le Noir à la fonction de sa matière même. En surface elle reflète, en épaisseur elle commute, en profondeur elle sonde. Elle permet la forme dans le noir, dans l'espace des logiciels 3D, mais également au niveau du *dessin* et du programme. En effet, par effet de *displacement*, la matière est affectée par le programme est en garde une certaine logique qu'elle est en mesure de redistribuer.

Cette manière d'affûter la matière par son travail, son tiraillement, au travers de ces différentes résolutions et de ces différentes fonctions nous permet de créer un ailleurs à cette dernière. Elle devient toujours plus

abstraite, toujours plus contrastée, toujours saturée de fonctions algorithmiques et donc de moins en moins lisible en tant que telle. À la manière d'une lame de couteau, si cette dernière est lisible, visible c'est celle qui crée un défaut ; elle est émoussée et se détache de ses qualités premières essentielles. Il faut affûter la lame jusqu'à la faire disparaître<sup>26</sup>. Dans le *procédé* de mixité la matière Noir est traitée dans sa fusion/confusion dans les résolutions propres d'une image toujours retravaillée (réarticulée en plus sur notre méthode *visuelle* de recherche création).

L'affûtage est créateur d'une topologie en mixité. Une topologie comme articulation (narrative) des dimensions à l'œuvre. Cette topologie participe donc à la mixité intrinsèque des images élaborées dans notre *procédé* de narration. Elle catégorise le Noir matière qui est marqué, placé par l'encre de chine par exemple et la matière noire qui est élaborée dans une autre couche de l'affûtage (dans le processus des dimensions de l'immersion allant des logiciels de 3D et de l'expérience XR).

Ces deux résolutions du N<sup>o</sup>ir<sup>27</sup> jouent leurs rôles respectifs dans les *dessins*, dans l'architecture de l'expérience AN DOMHAN. Le *dessin*, vu plus haut, est un détail capturé dans

**26** «Retour au monde - Ép. 1/3 - Le phénomène Husserl», France Culture, consulté le 20 février 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/retour-au-monde>.

**27** Mot valise (*signifiant*) rassemblant en fusion/confusion les termes Noir, noir, et leurs dimensionnalités.

la dimension des logiciels 3D. Cette captation reproduit l'effet sur lequel les formes principales de l'adaptation du récit de la légende ont été pensées dans AN DOMHAN. Nous voyons bien que le procédé est encore une fois signifiant. Cette topologie entre la matière noire et le Noir matière s'articule entre la figure de la Terre dans le passage de l'épaisse interface qui sépare les dimensions des matières et qui participe à la séparation des deux personnages et deux LECTURE@s, avec leur dispositifs respectifs. Les matières et leurs dimensions propres entrent en interaction en COMMUTATION avec la Terre. Nous rappelons que la commutation est justement le potentiel propre de l'interface pour Paul Virilio.

Cependant l'épaisseur de l'interface que nous retrouvons avec notre étude topologique du Noir et de l'affûtage évoque au-delà de l'épaisseur même de la terre un symptôme bien singulier. Un symptôme avec lequel nous jouons dans nos dessins, leurs études en logiciel 3D, en réalité augmentée et virtuelle, sur Instagram, etc... Nous investissons l'espace en profondeur.

La profondeur du dessin est évoquée dans le Noir, au travers de l'ouverture de l'épaisse interface rendue disponible par la Terre. En effet, nous avons déjà identifié les enjeux des matières qui se commutent en Terre, mais dans

cette commutation un passage s'ouvre, une opération des dimensions de la matière et de l'espace dans la Terre qui nous porte ailleurs. De l'épaisseur vers la profondeur. Donc au travers du dessin la dimension en profondeur est établie dans le Noir, cet arkhé identifiable, conceptuel et sensible s'ouvre à notre monde. Les prémices dimensionnels intrinsèques d'une mixité sont donc dessinables par/de/ dans l'affûtage du Noir. C'est également le dessin qui grave une partie en profondeur du Noir (suffisamment) pour nous donner l'indice de son emplacement dans le schéma spatial de l'expérience en mixité. Une nouvelle « piste » (pour reprendre le terme d'Arnoud Rommens) à l'encontre des « niveaux d'abstraction<sup>28</sup> » auxquels se cogne le corps dans la bande dessinée par le biais de la Terre / Noir. Ce qui était légitimement vu et analysé dans l'interprétation du récit ne doit plus être au jour du i — dans l'aire de la structuration en réseau des dimensions et matières à l'œuvre dans la narration — envisagé seulement dans la lisibilité de l'événement narratif mais dans le vécu de l'espace mis en place. Le LECTURE@ se confronte à la matière noire, au Noir matière qui est alors en mesure de dessiner la géométrie d'une situation actuelle, le plan du Locus. Cette situation se projette au travers de lui. La profondeur, le Noir traverse son corps, le tient en main. Dans le dessin précédent [Figure 100], les matières nous portent vers l'épaisse

interface des résolutions noires, vers le Noir que nous ne pouvons accrocher à une résolution d'image. C'est l'indice de la profondeur, le coefficient d'usage de l'inframince. La place de l'espace dans lequel nous nous situons et qui nous expose les qualités narratives de l'expérience vécue est simultanément signification de sa structure même.

Le but premier de l'affûtage est d'exposer les couches d'informations sensibles en situation.

Dans notre cas, et à partir de ce que nous savons déjà sur l'architecture du schéma spatial (influence Du Jardin de Galilée et du Locus) le dessin permet à la fois de représenter le système redéfinissant le Noir et les places qu'il prend, qu'il expose (par niveau graphique et sémiotique d'abstraction pour former des schémas) et la texture énonciatrice : le contenu narratif i-lisible du projet, de l'expérience.



Figure 101 - Kasimir Malevitch, Carré Blanc sur fond blanc, 1918, New York, MoMA

Le dessin, ou en réalité le détail de ce dernier affiché plus haut, provoque comme un spin<sup>29</sup> vers l'éclat de lumière nous donnant l'intention (de lecture spatiale) de traverser le Noir. Lire c'est voyager, affûter c'est véhiculer du corps.

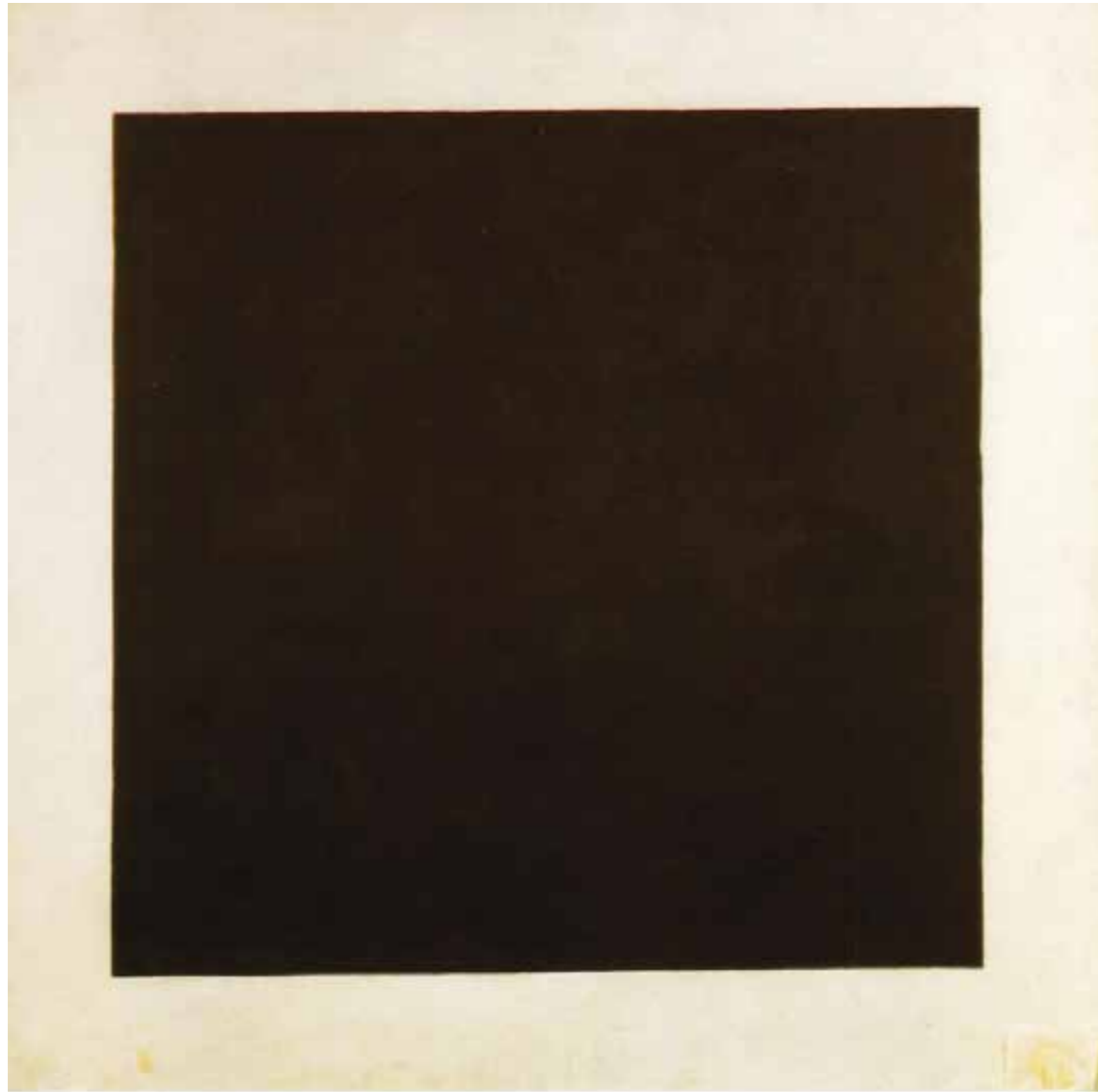
La place de la profondeur en narration est primordiale, là où les matières sont essentielles. La profondeur, le Noir, remet en perspective le glissement toutes directions et dimensions confondues de la narration. Le Noir est en ceci très difficile artificiellement à placer, scénariser, cartographier sans l'affûtage du dessin.

Maurice Merleau-Ponty revient sur les qualités sensibles de la profondeur qui nous ouvre une conceptualisation des directions à prendre à partir des expériences des LECTURE@s. Car comme nous pouvons le remarquer dans les expériences AN DOMHAN, c'est toujours à partir du corps-en-présence des LECTURE@s que nous pouvons revenir sur l'état du dessin dans l'étendue propre des dimensions spatiales en jeu, le Noir compris. Le dessin, n'échappe pas à cette observation. Ce dessin

est perçu par l'utilisateur en VR ; il texture la scène de l'utilisateur en réalité augmentée. Les deux en mixité synthétisent les parois du Locus et placent entre ces dernières, l'épaisse interface de la Terre. La profondeur semble se

28 Jan Baetens, « Abstraction et narration : une alliance paradoxale (notes sur la bande dessinée abstraite) », *Études de lettres*, n° 3-4 (15 décembre 2013) : 45-68, <https://doi.org/10.4000/edl.572>.

29 Jean-Pierre Luminet, *L'écume de l'espace-temps* (Odile Jacob, 2020), 172.



trouver sa propre dimension *en résolution* dans l'extériorité<sup>30</sup> de l'épaisseur. Car on explore la profondeur de l'intérieur mais on ne peut (que) se résoudre à la représenter dans une posture latérale (paradoxe déjà inscrit dans le schéma du *Locus*).

Dans l'analyse réflexive, c'est pour une raison de principe que la profondeur n'est pas visible : même si elle pouvait s'inscrire sur nos yeux, l'impression sensorielle n'offrirait qu'une multiplicité en soi à parcourir, et ainsi la distance, comme toutes les autres relations spatiales, n'existe que pour un sujet qui en fasse la synthèse et qui la pense. Si opposées qu'elles soient, les deux doctrines sous-entendent le même refoulement de notre expérience effective. Ici et là, la profondeur est tacitement assimilée à la *largeur considérée de profil*, et c'est ce

qui la rend invisible. L'argument de Berkeley, si on l'explique tout à fait, est à peu près celui-ci. Ce que j'appelle profondeur est en réalité une juxtaposition de points comparables à la largeur. Simplement, je

suis mal placé pour la voir. Je la verrais si j'étais à la place d'un spectateur latéral, qui peut embrasser du regard la série des objets disposés devant moi, tandis que pour moi ils se cachent l'un de l'autre – ou voir la distance de mon corps au premier objet, tandis que pour moi cette distance est ramassée en un point. Ce qui rend la profondeur invisible pour moi, c'est précisément ce qui la rend pour le spectateur

visible sous l'aspect de la largeur : la juxtaposition des points simultanés sur une seule direction qui est elle celle de mon regard<sup>31</sup>.

Le Noir affûté, intervient au travers de ces concepts, est en mesure de placer (de mettre *en place*) une *Autre* perspective. S'étendant en lui-même, *en mixité*, il est le contingent d'une singularité ; il est *Celui qui* est au plus proche de la profondeur. Il est comme nous l'avons vu plus haut, au centre du *Locus*, entre la commutation même des *corps-en-présence* des *LECTURE@s* et

des espaces engagés dans le *Locus*. Le Noir, en tant que figure de *personnage-Autre* affûté, déplace la représentation en mixité des espaces et matérialités du Noir dans l'expérience



Figure 103 - Alexander Mikhailovitch Rodchenko, Noir sur noir, 1918, Moscou, galerie Tretiakov.

30 François Soulages et Gilles Picarel, *Art & extériorité*, Collection Eidos. Série RETINA 113 (Paris : L'Harmattan, 2017).

31 Merleau-Ponty, 2009, 303-4.



narrative des **LECTURE®**, La profondeur émergente de l'affûtage redistribué dans les dispositifs techniques (VR et AR) simultanément se retrouve, naît dans le Noir du **dessin**. L'intensité propre du Noir nous immerge dans ses qualités narratives intrinsèques, fondant la capacité d'une nouvelle dimension de **lecture**.

Il n'est plus tout à fait vécu en a-coté (planifié) de la lumière, sur une position latérale par rapport à une trouée perspectiviste. Par conséquent il n'est plus tout à fait vécu totalement de l'intérieur. Il est entrepris au seuil, au passage d'une épaisseur s'abandonnant à l'infini. Une limite de l'interface appartenant *en Terre* à l'ensemble d'événements architexturés. Dans le **dessin** le plan de la profondeur s'approche en propulsant la matière noire dans le sans fond du *spin*, vortex, tourbillon (en quelque sorte), en deçà simultanément en deçà et au-delà de l'éclat de lumière dans l'image. Une architecture que l'on retrouve dans la scénarisation même d'**AN DOMHAN**, par la stratification, l'épaisseur du noir, dans le Noir, dans les dispositifs techniques simultanés.

Le noir a par «nature» ses limites. En tant que matière s'émancipant dans la similarité du Noir, le noir ne fait pas directement lien avec le Noir. Le noir ne fait pas de portail vers une dimension du Noir, il ne fait pas le pont. Il faut

s'efforcer l'expérience de la narration par le Noir, pour faire expérience dans le Noir. Le noir (du noir matériel) demeure en surface, et c'est par cette dernière que du noir sera travaillé pour aller au Noir. Par du noir, on tranche la surface, pour faire sortir la profondeur. Les formes — l'expérience des formes travaillées au travers du noir — et par le **geste** du corps au contact de l'espace du support et de la surface, créent un trou vers la profondeur. Dans la dichotomie du noir et le Noir, nous pensons aux travaux de Malevitch et Rodchenko qui dans deux peintures évoquent déjà en partie ces notions.

Rodchenko conçoit son tableau 3 ans après le *Carré Noir sur fond blanc*<sup>32</sup> de Malevitch, et semble répondre au *Carré Blanc sur fond blanc*<sup>33</sup>, sorti la même année. Rodchenko se place ainsi dans la polarité suprématisiste absolue de Malevitch. Son œuvre, qui toutefois entre en réaction avec la pratique du Suprématisiste, n'évoque pas les mêmes spatialités en présence du noir ou du blanc. Le Noir étant absent chez Rodchenko, est totalement (*totalitairement*) présent chez Malevitch. Tâchons ainsi de faire entrer en réaction les œuvres afin de comprendre les enjeux existants entre noir et Noir.

**32** Appelé ensuite *CNsfb*.

**33** Appelé ensuite *CBsfb*.

Rodchenko utilise du noir en superposition sur sa toile. Du noir émerge en premier plan, tandis que du noir, qui n'en est plus (car exposant une tonalité, c'est-à-dire du gris, du blanc), fait surface et baigne également dans une étendue elle-même de noire (les bordures en dégradés), revenant au Noir. Le tableau se construit en 3 espaces du noir au carré. La forme exposée (au premier, second et dernier plan), possède en puissance, un espace en surface (noir, gris-blanc, noir). Rodchenko ainsi se rapproche du *CBsfb*, mais s'écarte du *CNsfb* au maximum. En effet, dans *CBsfb*, Malevitch perce la surface, et la recouvre d'un abîme qu'il invite à explorer. Pour cela il travaille la forme par rapport à son espace, et notamment dans lequel elle évolue. Si Malevitch perce «l'abat-jour bleu» pour son carré blanc, c'est bien pour porter le regard et l'expérience (tel un aviateur), en dehors de la surface, et le long de la lumière minimale et suprême (la longueur d'onde bleue est la première sur laquelle se repose le spectre lumineux), ce bleu qui aussi et ainsi se détache (décolle) du blanc ocré qui l'entoure. Une logique en carré, de la puissance et des opposés propre aux productions suprématisistes de Malevitch, que semble reprendre Rodchenko avec le noir. Rodchenko, semble ne reprendre que le noir, des plus anciennes productions de Malevitch (par ancienne on pense à avant *CBsfb*). Rodchenko, s'inspire visiblement de la dynamique picturale de l'œuvre de Malevitch,

**34** Une forme qui de manière grossière, superficielle, peut faire penser à *L'Oiseau dans l'espace* de Brancusi, qui sera réalisée 5 ans plus tard.

son carré maintenant (après *CNsfb*) décentré, et incliné. Rodchenko prend un angle parfaitement opposé, et traduit les formes par le noir. Du carré, nous passons l'arrondi, à la pointe, et de l'aviateur nous passons à l'oiseau<sup>34</sup>. Avec Malevitch, la forme et l'espace portent le regard du spectateur vers un devant, un ailleurs, vers le cosmos, dans lequel a fusé le peintre, qui en **tête** d'escadrille nous invite à le suivre dans l'exploration.

Avec Rodchenko, dans *Noir sur noir*, le regard est similaire à l'oiseau, en vol certes mais en plongée. La profondeur est provoquée par les reliefs et les dégradés. Déjà dans *CNsfb*, Malevitch porte par la forme et la peinture (nouvelle), le regard du spectateur, vers l'ailleurs, brisant au passage l'*icône*. Malevitch travaille le Noir, là où Rodchenko s'est essayé au noir. Il y a ainsi plus de Noir dans le Blanc du carré de Malevitch, que dans ce qui est produit, raconté, narré avec le noir de Rodchenko.

Le *CNsfb* et *Noir sur noir* font deux opposés, le Noir et du noir. Ces productions prouvent qu'ils ne peuvent pas avoir de lien direct entre le Noir et le noir, comme le noir faisant passerelle vers le Noir. Pour plonger au Noir on s'affronte a, par, et au noir. Le noir ainsi travaillé, et même dirions-nous éprouvé, ouvre la surface, fait un trou appelant au Noir. Dans notre pratique du **dessin**, nous aurons certainement à revenir

sur les deux peintres cités ci-dessus (même si nous nous sentons plus proche de Malevitch), et ces derniers permettent de mieux apprécier la dichotomie, la logique et le système qui sépare le Noir et le noir.

Nous tentons de notre côté, au travers des [dessins](#), une pratique hybride du Noir et du noir tels que nous les avons vu notamment chez les avant-gardes russes. Le noir matériel permet de travailler la surface du support. Tout d'abord par accréation, c'est-à-dire l'accumulation de matière, et d'informations contenues dans cette matière, dans laquelle le corps est embarqué, le noir appelle au Noir. Ce dernier fait surface, de la même manière que l'on remarque, observe, approche un trou noir. Il fait image<sup>35</sup>. Le trou noir crée, par sa masse, un disque d'accrétion, une quantité de matière en fusion, et de lumière qui tourne autour de lui (à cause de la force d'attraction). Cette quantité de matière est éventuellement entraînée dans le trou noir, emportant avec toutes ses informations, Ce qui est transportée stockée.



---

35 <https://eventhorizontelescope.org/blog/astronomers-reveal-first-image-black-hole-heart-our-galaxy>



## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution |

[ 0 | 1 | 1 | 3 | 6 |

Texte & Image 5 | Instagram | Dessin |

1 | 5 | 2 | 3 | X

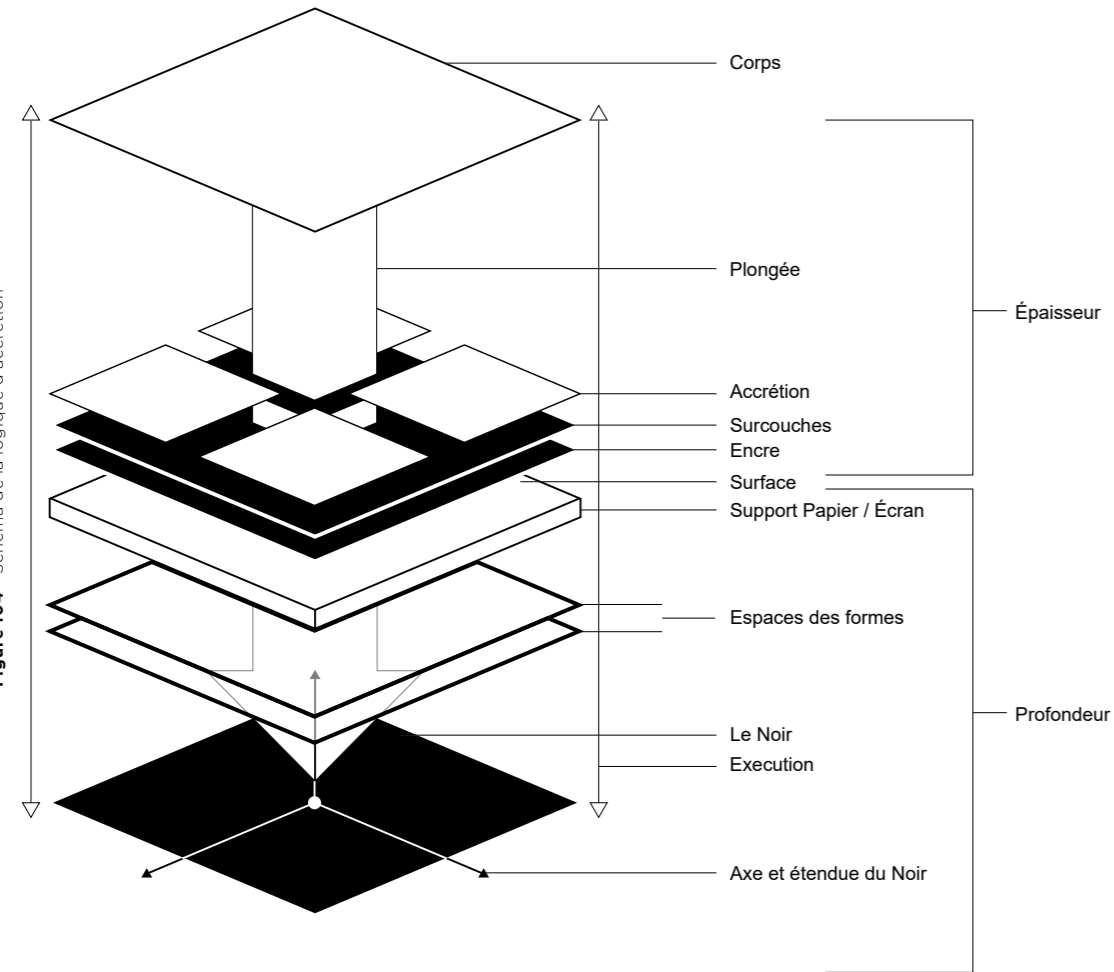
## 1. NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture

0 | 0 | 0 ]

1.2 . Enchevêtrement & Accrétion

Figure 104 - Schéma de la logique d'accrétion



L'accrétion est liée à une forme d'exécution (dans tous les sens du terme). Exécution comme «réalisation sous une forme sensible, et d'après certaines règles, soit d'une chose qui a été l'objet d'une prévision, d'un plan préalable, soit d'une chose dont l'idée vient spontanément à l'esprit<sup>1</sup>» et «passage du virtuel au réel, de l'état de puissance à l'état de fait, en vertu d'un acte de la volonté<sup>2</sup>». On pense l'exécution dans le sens de «destruction complète et brutale de quelque chose. [...] Atteinte [...] Acte de destitution [...] Mise à mort [...]»<sup>3</sup>. L'accrétion et l'exécution se complètent et ont besoin des systèmes du Noir et du noir pour être déterminantes. L'accrétion aide à situer un trou, placé par du noir, et structuré au Noir, là où l'exécution se destitue par la mise en action dans la profondeur. L'exécution est un éveil au Noir, contingent de la relation du corps aux formes et à l'espace. L'accrétion, accompagnée par l'exécution dans l'acte de «dessiner» comme la mise en place des interactions dans l'adaptation de *La Mort tragique des Enfants Tuireann*, intervient comme dépôt de l'affûtage et de la topologie du Noir. L'affûtage est davantage relié au geste, le corps dans l'espace du «dessiner», l'accrétion est quant à elle destinée à la relation du corps vers la matière, la perception de ces derniers, ce qui les attirent et les mets en tensions.

<sup>1</sup> «EXÉCUTION : Définition de EXÉCUTION», consulté le 18 mai 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/ex%C3%A9cution>.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*

N'oublions pas que le terme d'accrétion, est communément utilisé, comme qualificatif de l'étude des trous noirs en astrophysique et physique quantique. Le choix de ce vocabulaire pour cadrer notre concept dans une approche de la profondeur narrative *en mixité* et *en bande dessinée* n'est pas anecdotique. La bande dessinée *en réalité mixte* se construit et se perçoit dans le Noir, à la manière d'un spationaute approchant de lui-même, corporellement, d'un trou noir.

L'affûtage met en valeur les qualités sensibles de la structure du geste en lien avec la matière et les sens qui s'en dégagent ; des points de vue de la narration. Nous en avons vus trois dans une stratégie de la schématisation de l'emplacement spatiale incarnée par le *Locus* :

-au travers de la matière noire, l'influence algorithmique de la dimension immatérielle et numérique.

-le noir matière de la production spatiale tangible d'une texture-couleur, comme (re)mise en surface des enjeux en tension de l'encre

-et enfin le Noir comme perspective profonde de la recherche du point de vue du *personnage-Autre* dans les dessins et expériences.

Les deux premiers sont commutés *en Terre* dans l'épaisse interface, qui ouvre également *en* elle-même une nouvelle résolution de l'espace vers la profondeur. C'est un tout nouveau chemin de fer qui se crée dans la narration *en* bande dessinée ici, toutes échelles confondues. Le *Locus* ne servant plus seulement à énoncer un concept structurel de la narration mais est en mesure dorénavant de faire œuvre en s'impliquant dans la relation charnelle, spatiale, logique, stratégique et morale de la scénarisation spatiale de la narration. Il puise dans la matière pour faire corps par rapport aux espaces engagés et se sert du corps pour explorer les matières fabriquées.

L'affûtage est un concept semblable au trou noir. Il articule les éléments dans l'espace, et organise les espaces. Il évoque un *geste*, un angle d'approche et bouleverse les dimensions à l'œuvre dans l'expérience narrative sans clairement être vu, perceptible sans être ramené de la profondeur, l'épaisseur vers la surface. Il donne un semblant de perception dans un écrasement, une impression *en* surface.

L'accrétion est un condensé intense des formes dans les espaces et des espaces eux-mêmes en contraction des matières engagées. À la manière d'un trou noir rendu perceptible uniquement grâce à son disque d'accrétion, les formes nous aident

à nous placer, se placer, et à placer les différentes dimensions de surfaces, épaisseurs et profondeurs *là* où l'affûtage en réalise une *conceptualisation* séquencée en réseau.

Il n'y a pas de hiérarchie du *geste* ou de la dimension, car l'affûtage est, en soi, d'ores et déjà une action sensible du *Locus*. Ce qui fait sens ce n'est pas dans quel ordre s'agencent les éléments les uns derrière les autres ou même par rapport aux autres (créant un précipice linéaire et un rythme binaire) : l'affûtage est une stratification de la séquence où l'on vit par le passage des dimensions. L'accrétion *en* mixité et dans la narration *en* bande dessinée apparaît comme traçabilité des passages qui s'ouvrent à nous dans les étendues (mixtes ou *samples*) de matière noire, de noir-matière et de Noir. L'accrétion ne partage pas l'espace avec le concept d'affûtage, il en est *issu*<sup>4</sup> ; il en est l'issue. Il pose le problème non plus du niveau de l'abstraction. Car comme nous l'avons vu l'abstraction dans notre pratique sert avant tout à une augmentation spatiale du *dessin* i-lisible plus qu'à la lisibilité sémiotique attendu de ce dernier. L'accrétion dans le jeu des dimensions de la narration dans le Noir pose une question plus proche d'un niveau de perception. L'accrétion est ainsi le premier témoin de la topologie du noir s'engageant dans la narration... Et certainement essentiel à l'immersion. Encore une fois, de manière

similaire à la figure du trou noir et de son disque d'accrétion, le concept éponyme que nous en tirons est tiraillé dans les mêmes étendues élaborées dans les potentiels, les qualités, les intensités, du système spatial à l'œuvre. Sans que nous nous en apercevions, tout gravite (en quelque sorte) dans le Noir. L'accrétion relève à la fois de tout ce qui est rendu perceptible et qui simultanément témoigne de la topologie à l'œuvre en mesure pourtant d'échapper à la perception. La chose étant que le Noir et ses matières jouent la carte du réseau des textures et des couleurs tout en étant intrinsèquement capables de s'en cacher, de se cacher dans le système qui lui permet d'en faire l'épreuve.

Nous ne pourrions comprendre la perception qu'en faisant état d'une couleur-fonction, qui peut demeurer même quand l'apparence qualitative est altérée. Je dis que mon stylo est noir et je le vois noir sous les rayons du soleil. Mais ce noir est beaucoup moins la qualité sensible du noir qu'une puissance ténébreuse qui rayonne de l'objet, même quand il est recouvert par des reflets, et ce noir-*là* n'est visible qu'au sens où l'est la noirceur morale. La couleur réelle demeure sous les apparences comme le fond se continue sous la figure, c'est-à-dire non pas à titre de qualité vue ou pensée, mais dans une présence non sensorielle. La physique et aussi la psychologie donnent de la couleur une définition arbitraire qui ne convient en

réalité qu'à l'un de ses modes d'apparition et qui nous a longtemps masqué tous les autres<sup>5</sup>.

Au-delà du sensoriel c'est une relation sensible qui s'engage dans la topologie du Noir et des formes qui interagissent à l'intérieur même de cette topologie. Témoin du bouleversement des modes d'analyse qui se tourne comme nous l'avions vu avec Michel Foucault et Henri Lefèbvre sur la question de l'espace et de l'emplacement, la topologie du Noir suivis des dimensions affectées par ce dernier se répercute sur la *lecture* au travers des espaces et des matières. La narration en bande dessinée et en réalité mixte, sur le modèle de la fusion/confusion (répété dans la topologie), s'appuie sur des « modes d'apparitions » affectants et affectés par les corps des *LECTURE@*<sub>s</sub>.

Ce qui importe pour l'orientation du spectacle, ce n'est pas mon corps tel qu'il est en fait, comme chose dans l'espace objectif, mais mon corps comme système d'actions possibles, un corps virtuel dont le « lieu » phénoménal est défini par sa tâche et par sa situation. Mon corps est *là* où il a quelque chose à faire. [...] Ce corps virtuel déplace le corps réel à tel point que le sujet ne se sent plus dans le monde où il est effectivement, et qu'au lieu de ses jambes et de ses *bras* véritables, il se sent les jambes et les *bras* qu'il faudrait avoir pour marcher et pour agir dans la chambre reflétée, il habite le spectacle<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> Tiré du mot « Issue » faisant à la fois référence à la porte, le passage qu'au terme de « problème », direction à entreprendre, la décision tiré du vocabulaire anglophone.

<sup>5</sup> Merleau-Ponty, 2009, 352.

<sup>6</sup> *Ibid.*, 297.

Le signe *en bande dessinée* est ce qui densifie l'accrétion. Au travers du noir-matière il est rendu visible certes, comme noirceur, référent conscient déterminant la forme même (une morale dictant un signifié) bien que pourtant abstraite. C'est finalement un piège tendu à la relation (avant tout) au corps du **LECTURE®** devant trouver dans le Noir ce qui *est à faire*. N'oublions jamais que l'accrétion n'est jamais créée d'elle-même. Elle est toujours rendue phénoménale comme production en réaction à (l'essence de) quelque chose<sup>7</sup>. Sur un premier plan l'accrétion joue dans la fusion/confusion des matières et des espaces-mêmes. Dans un deuxième plan elle *nous* apparaît comme essentielle à la perception du Noir alors qu'elle n'est qu'*en réalité* produite en réaction par/de/dans lui. Dans un *Autre* plan elle joue les cartes d'une stratégie dans le Noir (activité déjà narrative en soi) pour donner l'illusion (soutenue par les *machines de vision*) de guider mais finalement de capturer le **LECTURE®**, en particulier celui pris dans l'acte de «dessiner». Le spectacle se résout *là* dans le Noir, dans la **posture** du corps pris comme vecteur, **facteur**<sup>8</sup> d'une stratégie du noir au Noir (œuvre au noir alchimique).

Ce rapport sensible à la couleur, la matière et la place, l'espace qu'ils prennent et entreprennent dans une narration abstraite (impliquant la relation au corps dans le **dessin**) est symptomatiquement perçu de la manière suivante :

Comme nous l'avons vu dans la description et le *procédé* élaboré pour faire nos **dessins**, *Nous* en tant que corps-**dessinateur** sommes placés sur les **planches** de papier au sol. Le papier aux allures de tatami doit être attaqué. Il est blanc, immaculé, ordonné (placé géométriquement sur le sol, en carré de 3 feuilles de cotés). À cet endroit précis, le **dessin** est accru au maximum d'un point de vue négatif. Il donne l'allure d'une photographie surexposée, cramée (sans feu). Il n'est déterminé que par la place qu'il prend dans l'espace et la place que prend le corps sur lui. Il y a déjà là, une relation narrative dans l'espace de la bande dessinée dans la répétition d'un modèle à différentes dimensions marqué ensuite par le support-témoin (en plus traditionnellement papier). Le corps devenant **personnage** du **dessin**, «dessiner», est répété dans l'expérience de la **planche** (de point de vue de la matière) et son expérience de la **planche** (la perspective du corps). L'image en résultant est déterminée sur une

<sup>7</sup> «Retour au monde - Ép. 1/3 - Le phénomène Husserl». France Culture, consulté le 20 février 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/retour-au-monde>.

<sup>8</sup> Phénomène soutenant la nécessité d'étudier les utilisateurs sous l'angle d'une Méthode **Visuelle**. Le **LECTURE®** est *celui* qui apporte une matière à analyser, quand nous mettons en boîte l'expérience (là où nous prenons, faisons des images de lui, avec lui dans l'espace).



Figure 105 - Dessin (détail)

sommation des espaces perçus faisant déjà émerger le *Locus* dans la situation (le terrain d'expérimentation en est le sol, la grille en est la disposition des feuilles au sol et la carte en est la circulation et la présence du corps au sol, feuille).

Au premier coup de couteau, l'accrétion totale, naturelle du papier disparaît et ouvre sur un autre espace (l'acte-même de la soustraction-additive citée plus haut). Le noir-matière est appliqué et une nouvelle accrétion débute. Nous créons les détails d'une photographie cramée<sup>9</sup>. La lame du couteau apporte du feu<sup>10</sup> produit par la matière. Les coups de couteaux se répètent et se répondent. Ils se pondèrent<sup>11</sup>. Ils répondent ainsi à l'opposition accentuée du contraste entre le noir-matière et la **planche** ainsi qu'entre le noir-matière et la matière noire en devenir. Au centre de cette pondération, par le coup de couteau, se marque l'emplacement d'une action, devenant-événement, d'un corps virtuel<sup>12</sup> agissant pour ce corps actuellement dans le « dessiner ». C'est l'émergence du corps sensible dans le **dessin**-même. Le coup de couteau est toujours un coup de corps. Se laisse une trace devenant virtuelle du corps,

qui va organiser la pondération avec un autre coup à proximité, *dans le lointain*, par-dessous ou par-dessus.

Voilà une allusion à l'architecture des mondes intéressante à rapprocher avec une figure d'un outre-monde énoncé par la saga de film *Insidious*, créée par James Wan. « *The Further* », le lointain en français, est un espace appartenant aux esprits damnés. C'est un monde *en parallèle* du nôtre ou plutôt à la perpendiculaire du nôtre. Une sorte de mise en reflet (*la Terre*) de notre monde permet d'accéder au *lointain*. Pour ça il faut franchir une porte. La distance, le noir, le brouillard, la porte, sont tous des éléments qui sont représentés, exposés et qui font signe dans une architecture de la narration propre à ce film d'horreur. Ce sont des *components* qui se retrouvent dans la scénarisation d'AN DOMHAN et la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann*. Bien que dans notre texte nous fassions référence au lointain de façon géographique et géométrique dans l'idée de « dessiner », le *parallèle* avec les films de la saga de James Wan appuient le caractère

**9** Nous reprenons ici, à titre d'illustration, la métaphore du paragraphe précédent.

**10** Comme une lame en verre et de solution photosensible rentre dans une chambre noire.

**11** Goodman, 2015, 28.

**12** Auquels font écho les mains virtuel dans ce modèle de mécanique du corps d'une fusion/confusion propre/sensible, virtuel/actuel



Figure 106 & 107 - James Wan, *Insidious*, Blumhouse Productions, 2011



caravagesque<sup>13</sup>, violent, narratif et obscure du geste et de l'espace avec du noir.

Les coups continuent, sont assainis sur le papier. Ils se répètent se placent sur le papier. Ils composent la narration d'un combat tactique alternant dans la pondération des emplacements (entre équilibre et instabilité plus ou moins intense, plus ou moins consciente, de l'ensemble graphique) et la pondération en densité (impliquant l'intensité des surcouches de coups de couteau à l'encre de chine). Pris en mouvement en rotation, en plongée, le corps du dessinateur actuel est propulsé déjà immergé entre les formes accrétées de noir-matière. Il y retrouve ces gestes dans chaque rainure, usure du papier et trace d'encre, comme dépôt de matière. Une virtualité *du coup* donnée est en mesure de lui communiquer l'information (non pas la signification directe ou la raison pour laquelle il a créé telle ou telle forme), des *ce qui se passe dans le noir matière*, lui-même augmenté par les différents dépôt et jeu de matière aux alentours par-dessus et par-dessous. C'est l'étendue narrative entre chaque coup, qui se spatiale et forme un *procédé* de dessin en bande dessinée dans une troisième dimension. Elle s'encre (ancré) dans notre dimension, celle

du corps et des profondeurs (structurée par la Terre) se mettant en place. L'accrétion<sup>14</sup> et la spatialisation des dépôts matières actives ou figées dans l'espace en sont les indices. Nous voyons que ce n'est pas une question de quantité qui crée l'accrétion, c'est l'intensité de l'emplacement même et les usages liés à ce dernier.

Il arrive un stade dans le *procédé* à «dessiner» où l'on se perd. On tombe et on fait quand même. Le noir-matière dans l'accrétion commence à parler pour lui-même. Dans l'acte de «dessiner» nous sommes là LECTURE®. Une intensité propre au noir dans sa pratique narrative et situationnelle.

Le noir m'a d'abord intéressé par son rapport aux autres couleurs, c'est un contraste. À côté de lui, même une couleur sombre s'illumine. Pour intensifier un blanc c'est pareil. Quant au noir absolu, il n'existe pas. Ou n'existe que dans les grottes. Je trouve d'ailleurs fascinant que les hommes soient descendus dans les endroits les plus sombres, dans le noir total de la grotte pour y peindre avec... du noir. La couleur noire est une couleur d'origine<sup>15</sup>.

Le LECTURE® est là proche de la femme et l'homme des cavernes quand il est *entrepris*

dans l'accrétion. De même que les *premières* femmes et les *premiers* hommes se sont engagés dans l'immersion d'une topologie (à l'origine peut être proche d'une *tautologie* «noir c'est/sur noir») nous sommes partis dans la grotte<sup>16</sup>, et nous y retournons à chaque dessin. Malgré ce périple bien singulier et signifiant, ce n'est pas tant le Noir en soi que nous allons chercher dans la grotte, ce dernier y est déjà. Ce qui nous échappe, mais qui à partir d'un certain endroit nous retient au cœur du sombre tas d'accrétion, c'est la Terre. La terre sur laquelle ils se sont abrités, qu'ils ont habitée. La Terre qu'ils ont dessinée. La Terre qui depuis son point de vue, voit l'accrétion se former. Alors que de notre perspective nous construisons de l'accrétion, comme on construit un feu<sup>17</sup>, nous sommes ainsi toujours aveugles de cette Terre. C'est bien par les dispositifs techniques immersifs en mixité que nous sommes en mesure d'entre-voir cette Terre accrétée. Elle est dans les surcouches de l'enterrement du corps de Cian dans la légende. Elle est dans les bombardements maltais. Elle est dans les superpositions, som-mations, d'images en réalité virtuelle. Elle est dans le contact de la réalité augmentée, le «clic» du doigt sur l'écran du smartphone.

C'est l'exécution même de la perspective en Terre par l'accrétion. La narration se construit sur une répétition et de nouvelles architectures allant chercher l'impact. Les coups de corps (dans leur fusion/confusion du virtuel/actuel du coup, leur matière et l'emplacement du corps). L'accrétion ne fait pas écran ou repère comme pourrait le faire un disque embrasant/embrasant<sup>18</sup> le trou noir, elle piège, elle immerge à sa façon dans le noir(-matière). Elle nous apprend à ®-VOIR comme à se ®-MIXER dans la lecture de l'espace du dessin. Le corps en prend un coup. Et dans l'acte de dessiner (et de lire) nous sommes projetés dans l'accrétion balayée par l'information. Nous donnons l'impression de marcher, «dessiner» autour du dessin (comme on fait le tour de l'un des feux dans une grotte) ou dans la perspective de la Terre. Notre corps apprend à se tourner par le dessin qui nous englobe. La grotte dans l'accrétion se referme sur nous.

Mario Merz évoque l'exécution du corps au monument et du monument au monde par la forme de l'igloo. L'igloo est cette forme étrange et pourtant primitive de l'habitat, de l'abri, de protection et en même temps forme de revendication d'un espace, d'appropriation, d'étendue et installation dans le paysage. Le

<sup>13</sup> Mis en avant par la chartre graphique, colorimétrique du plan tiré du film *Insidious : Premier chapitre*

<sup>14</sup> L'accrétion, sous couvert des matières, relève d'une question d'espace, de perspective (dimensions) et d'information, de même manière que ce qui tiraille les trous noirs et le paradoxe de l'information.

<sup>15</sup> Hans-Ulrich Obrist, «Entretien avec Pierre Soulages», in *Soulages* (Editions du Centre Pompidou, 2015), 123.

<sup>16</sup> Cf. *Supra*. dans le chapitre *Là où l'archè est noir*. L'hyper-case en terre explorée dans le noir et réadaptée en réseau.

<sup>17</sup> Jack London, *Construire un feu: nouvelles*, trad. par Paul Gruyer et Louis Postif, Libretto 253 (Paris : Phébus, 2007). Adapté la même année en bande dessinée par Chabouté.

<sup>18</sup> Refaisant lien à la figure du feu vue plus haut.

contraire ou plutôt la polarité (toujours changeante) semble être un élément récurrent dans la pratique de l'artiste. Déjà en 1968, quand il fait *L'Igloo de Giap*<sup>19</sup>, Merz « marque » au néon sur les sacs de sables, une citation de ce général Viêt-Cong « si l'ennemi se concentre, il perd du terrain, s'il se disperse, il perd sa force ». Une formulation similaire est utilisée pour intitulée l'œuvre que l'on voit en Figure 108, et que l'on peut traduire par « Tourne-nous autour des maisons ou les maisons tournent-elles autour de nous ? ».

Mario Merz fait évoluer ses igloos dans un espace qu'ils émettent et construisent mais qui ne sera jamais résolu. L'igloo de Merz s'exécute spatialement, comme le corps s'exécute à l'igloo. L'expérience est celle de l'irrésolu de l'exécution. En effet, si l'exécution est une mise en action dans



Figure 108 - Mario Merz, *Do We Go Around Houses, or Do Houses Go Around Us?*, installation, 266,7 x 500,3 x 1026,1 cm, 1977

la profondeur de et au travers de l'œuvre, on ne peut jamais vraiment prendre quoi que ce soit. Ou autrement dit ce qui en résulterait par une exécution de la narration ou de l'équation mathématique (la suite de Fibonacci, en spirale est sensiblement la formulation de la citation

de Giap). L'exécution est donc une mise au Noir (alchimique), ce dernier s'émancipant par la profondeur sus nommée. L'exécution et l'igloo nous apprennent un autre élément dans l'architecture de la profondeur, et donc du Noir. Un igloo n'a jamais été, un igloo est. Si on considère que l'igloo a été, cet igloo disparaîtra quoi qu'il arrive par l'igloo qui est. L'igloo qui est là. Merz a demandé à ne jamais nettoyer les panneaux en verres dans son œuvre. L'intérêt n'est pas pour montrer, exposer une

usure du temps, mais montrer une usure, un recouvrement toujours là, une trace au Noir, un dépôt alchimique de l'expérience au Noir. La lumière enlumine cet espace, redéterminé en son dedans. Elle dessine une sorte d'entrée saccadée, en vibration, qui s'estompe ou s'augmente. On n'entre pas dans cet igloo on lui fait face. La lumière

est là pour nourrir et combler un passage, jouant ainsi la carte de l'invisible et du plein. La lumière plonge dans le noir des panneaux en métaux formant l'igloo. Nous retrouvons la structure en pseudo-spirale déjà utilisée dans *L'Igloo de Giap*. La forme invite à s'exécuter,

la spirale crée son espace propre et amplifie son étendue, en plus de créer une étrange solidité dans l'ensemble apparemment instable. L'espace de l'igloo exécuté fait place au corps, et le corps s'exécutant à la forme de l'igloo fait place à l'espace d'expérimentation. Une dichotomie en partie issue de la relation équivalente au Noir et au noir que nous tentons de travailler par nos dessins.

L'igloo pose la question de la scène, à défaut d'une mise en scène. L'igloo est là, irrésolu, et fait scène premièrement par le jeu des matériaux qui se répondent et se contrastent, puis deuxièmement par sa position et ses revendications spatiales. Germano Celant est cité dans la fiche descriptive en ligne



Figure 109 - Mario Merz, *igloos*, Exposition Fondation Pirelli, HangarBicocca, Milan, 2004

de l'œuvre de Mario Merz. « Electric light, struggling to get through the dirty glass panes, underlines their "strange lightness" while softening them. At the same time, it can be said to emphasise the distance between the first and the last pane of glass<sup>20</sup> ». Structure qui entre en reflet par rapport « aux restes » de l'igloo, composé de vide et de plein (plaque de métal). Le spectateur est également placé inexorablement en dehors de l'œuvre, qui pourtant s'exécute à lui et vice versa. L'igloo pour le spectateur, entre dans la maison, comme la maison entre au monde. L'igloo crée par la transparence et le plein, l'opacité de ses matériaux une surface et une profondeur qui se répondent et s'exécutent au corps (d'où le titre de l'œuvre). Cette création de l'igloo fait rayonner un nouvel

19 Mario Merz, *L'Igloo di Giap*, Cage de fer, sacs en plastique remplis d'argile, néon, batteries, accumulateurs 120 cm, Diamètre : 200 cm, 1968

20 Tate, « 'Igloo, Do We Go Around Houses, or Do Houses Go Around Us?', Mario Merz, 1977, Reconstructed 1985 », Tate, consulté le 20 mai 2020, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/merz-igloo-do-we-go-around-houses-or-do-houses-go-around-us-t05755>. « The igloo is the ideal organic form' according to Mario Merz, who equates it with the basic structures built by ancient nomadic cultures. This work addresses the theme of shelter and the relation of humans to their environment and community. Merz was part of the Arte Povera movement, which adopted a revolutionary stance against consumerist society, and deliberately made their work from humble materials. He began constructing igloos in 1968, in response to student and worker political demonstrations in Italy ... ». Mario Merz, 1977, reconstructed 1985», «title-short»: «'Igloo, Do We Go Around Houses, or Do Houses Go Around Us?', <https://www.tate.org.uk/art/artworks/merz-igloo-do-we-go-around-houses-or-do-houses-go-around-us-t05755>. « La lumière électrique, peinant à traverser les vitres sales, souligne leur « étrange légèreté » tout en les adoucissant. En même temps, on peut dire qu'il souligne la distance entre la première et la dernière vitre ».

espace celui de la maison (le corps à l'abri, le matériau s'exécutant au corps), et la maison rayonnante au monde (le corps et les matériaux s'exécutant à l'espace). Un système, en explosion, en rayonnement, en accrétion et en exécution que l'on retrouve dans la mise en image, la composition *en bande dessinée* (Du Jardin de Galilée, *Locus*). Les matériaux utilisés par Merz font du noir, l'architecture conçue par Mario Merz rayonne au Noir. Ainsi dans ce jeu de composition irrésolue l'igloo constitue une structure de la scène, où l'espace l'emporte sur le temps qui disparaît dans l'expérience du Noir mis en scène.

La composition de l'igloo nous apprend également à nous arrêter dans la scène. L'œuvre est en quelque sorte monumentale mais se détache de l'installation. En effet elle n'a pratiquement pas besoin de la cinétique du spectateur pour entrer en jeu. On fait l'expérience des espaces et des éléments qui la compose dans la scène et donc au Noir. La question de l'installation, implicite à la scène, est abordée notamment par Cornelia Park, dans sa vue explosée. En 1991, elle présente *Cold' Dark Matter, Une vue explosée*<sup>21</sup>. Une installation présentant une quantité d'objets se trouvant dans un cabanon de jardin (symbole d'une appropriation spatiale anglaise d'après-guerre où l'individu range et/ou cache ses objets, et ses secrets) suspendu en l'air, maintenu par du fil de nylon (ou équivalent). L'œuvre s'explode, s'expose,

avec une source lumineuse au centre, projetant des **ombres portées** sur tous les recoins de la salle d'exposition.

L'artiste s'inspire des morts cartoonés (les aplatissements, les explosions et les détonations graphiques, et symboliques). De ce point de vue l'installation proposée par l'artiste anglaise est très figurative. Éléments récurrents dans sa pratique, les objets sont suspendus dans l'espace d'exposition. Le spectateur peut alors profiter et contempler l'installation en déambulant au sein des constructions et déconstructions proposées par Cornelia Park. Ce n'est pas l'empathie ou les histoires associées aux objets rassemblés dans la destruction qui nous intéressent forcément mais l'architecture de l'œuvre, qui propose des éléments scéniques intrigants. Ce que Cornelia Park appelle *La Matière Noire* dans son œuvre, n'est pas le contre-jour des objets (noir), ni véritablement l'**ombre portée**, la matière Noire, c'est le contenu, une profondeur vue en volume de l'espace entre les objets, leurs formes et l'espace de leurs formes (qui sont rendus visibles par l'**ombre portée**). L'**ombre portée** est déjà un espace dans la matière Noire de Cornelia Park.

La Matière Noire est une matière pensée par les physiciens comme constituant — et fluctuant — dans l'univers. Elle composerait probablement un quart de la matière de



Figure 110 - Cornelia Park, *Cold Dark Matter: An Exploded View*, sculpture, 1991

l'univers (quand on peut quantifier qu'environ 3% de matière connue, ordinaire, dans l'univers connu). Cornelia Park plonge le spectateur dans le mystère de cette matière rattachée au mystère de la scène, dans un environnement, un univers propre, (un cabanon-monde en quelque sorte). Le **LECTURE®** est au cœur de l'œuvre n'ont pas de repère, car il se situe au centre de la pièce, de l'explosion, parce qu'il se situe, se superpose au noir des ombres portées, dans le Noir de la matière de la scène. De manière beaucoup moins figurative (plus poétique ?) Mario Merz joue également la carte de l'explosion car les matériaux utilisés pour son Igloo sont issus d'une maison détruite, explosée. Dans nos **dessins**, l'explosion se traduit par l'épaisseur tendue entre les formes. Comme chez Mario Merz, ou Cornelia Park, les formes et leurs espaces se détachent entre le noir et dans le Noir. Comme le **LECTURE®** se plaçant au niveau des ombres portées dans *CDMAEV*, le spectateur dans nos **dessins** peut s'arrêter sur et dans l'espace des formes découvrir, redécouvrir, la forme en profondeur et rhabiller la surface. La surface est trouée<sup>22</sup> vers la profondeur ; de la profondeur, la surface se répare et se rhabille d'une expérience plus complète. C'est la capacité de la profondeur en scène à re-parer [Figure 111 et 112].

La notion d'accrétion comme composition architecturale et narrative dans la pratique du **dessin**, dans l'acte de « dessiner », s'adapte sur les divers supports. Elle est le *sujet*<sup>23</sup> même qui condense les potentialités narratives imposant la place au corps entre les matières. La narration dans le **dessin** s'étend à sa manière entre la surface et l'épaisseur, dans une stratégie de profondeur. De même manière qu'un disque d'accrétion communique des informations sur la masse, la radiation, la vitesse de rotation d'un trou noir, l'accrétion en marquant et en permettant une exploration dans le noir-matière du corps permet la mise en place d'un espace, d'une étendue entre deux (surface épaisseur) portant en soi le vocabulaire de la profondeur. L'exécution au noir, dans la répétition et les différences appliquées par ce dernier, de *façon* abstraite en tant que médiatrice d'une profondeur au travers de sa nature entre surface et profondeur, expose maintenant sa structure spatiale.

En effet puisque l'accrétion se place nécessairement à distance de la profondeur, (qui lui est légitimement inaccessible mais dont elle peut naturellement communiquer) les outils à notre portée pour la créer et l'analyser dans ses (et nos) propres modes (corporels, incorporels, dimensionnels,

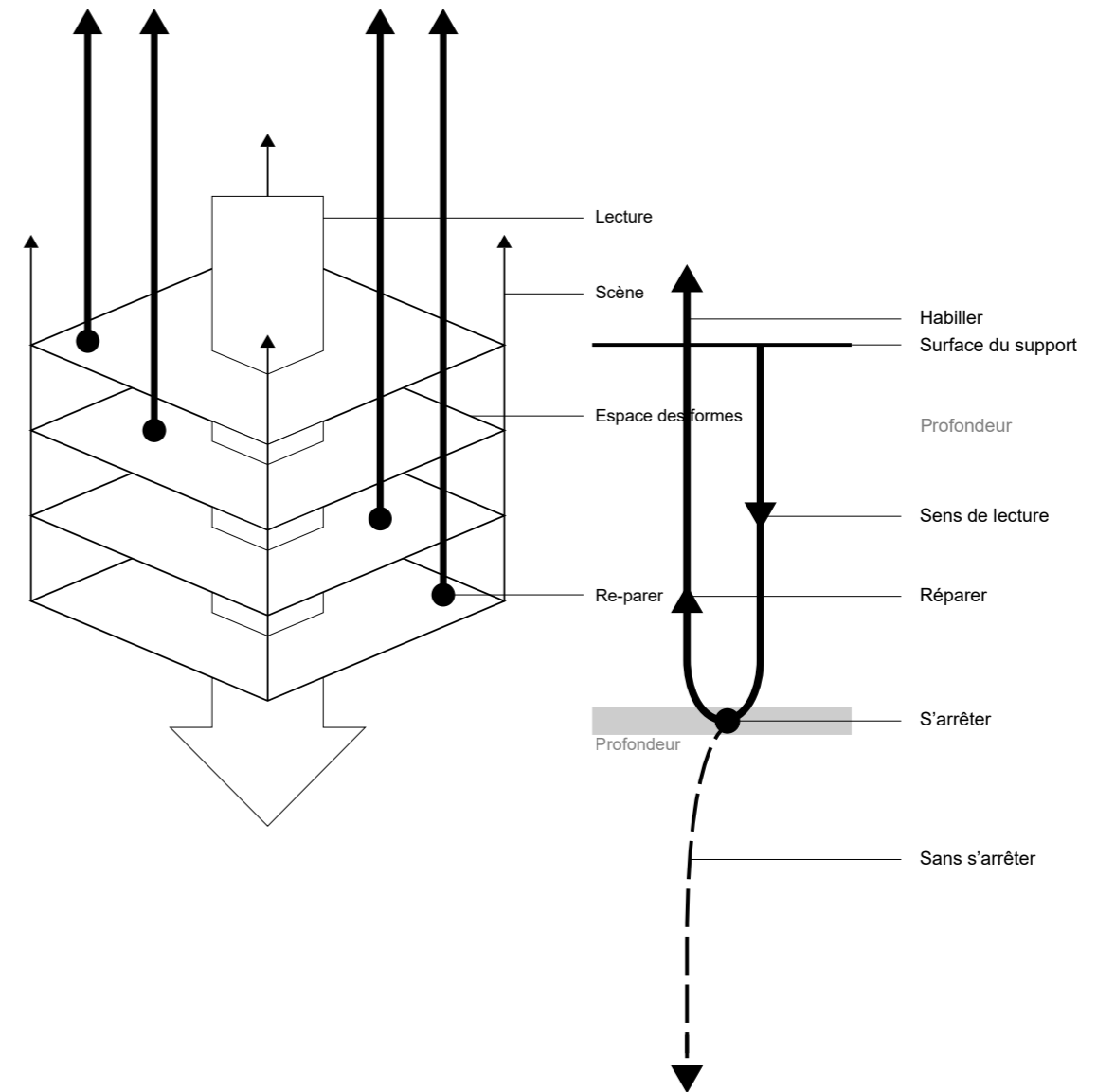


Figure 111 & 112 - Schéma des stratifications du dessin et du sens de lecture.

22 Coupée par le couteau, étendant par l'espace une épaisseur.

23 Gaudreault et Marion, 2004.

actuels, virtuels, d'ambiances<sup>24</sup>) participent à constituer la manière dont nous pouvons la percevoir. L'usage (spatial) que l'on va avoir de ces modes de créations et d'analyses, structurés par les dispositifs et les **gestes** qui tentent parfois de les transcender *signalent* une phénoménologie des surfaces se répétant et s'étendant en épaisseur. Au-delà du noir-matière, les strates de matière s'exécutent dans l'espace pour y être interprétées (latéralement et de l'intérieur) en de multiples espaces qui se juxtaposent et se répondent. Cette épistémologie *Du Jardin de Galilée* nous est connue sous le principe de sommation. Le schéma spatial est réaffecté par l'intervention du corps et de la *Terre* comblant à eux deux les étendues espaces se tissant entre chaque strates de noir-matière. Nous parlons dans cette situation propre au **dessin** et augmentant le schéma spatial d'enchevêtrement.

Les traces et **gestes** marqués par le noir-matière s'enchevêtrent entre la surface et l'épaisseur en formant une nouvelle place narrative pour une réflexion en bande dessinée. Elle nous permet de passer de la **planche** à la dimension immersive. C'est la densité du corps, de la *Terre*, du noir comme médiation sensible par accumulation, sans véritable figurabilité.

Il y a un phénomène bande dessinée *en* mixité entre **AN DOMHAN** et les **dessins** dans la mesure ou un *procédé* créatif et analytique communique une fusion/confusion d'une narration et d'une manière de faire cette narration<sup>25</sup>. Une intelligence subversive médiatrice d'un contenu, dense, à l'œuvre par du noir. L'enchevêtrement construit. Il étend la bande dessinée à un *procédé* au-delà de la **planche** pour composer un tout où la matière engagée dans ce qui peut devenir ensuite un récit, sert avant tout une place et une fonction vis-à-vis d'un corps (virtuel/actuel) dans la narration.

**24** Nous y revenons plus loin

**25** Refaisant référence au livre de Jack London cité plus haut, où l'auteur raconte au travers d'un feu sa propre histoire et pour raconter cette histoire il doit *construire un feu*. C'est alors, là où le feu s'éteint que le **personnage** meurt. Construire un feu est au niveau du récit, un témoignage de survie d'abnégation, de puissance et faiblesse d'un corps dans un environnement hostile, certes. Il est avant tout un *procédé* narratif qui s'articule sur la répétition du corps, et d'un feu faisant corps entre le **personnage** et le feu, constituer par l'image feu même. Cette entre corps-feu chez London constitue le noir-matière de nos **dessins** quand le froid (cher à Dante comme apothéose infernale) et la neige également chère à Pierre Soulages cadre son étendue. Nous reconnaissons l'exercice de Chabouté qui figure une accumulation de divers événements dans une *sample* situation par plusieurs **cases**, comme on agence des morceaux de bois pour faire naître une combustion.

Se plonger dans la bande dessinée (grâce à l'accrétion et l'enchevêtrement) c'est se parer à elle, par elle<sup>26</sup>. La relation corporelle, narrative, immersive devient alors assez naturelle *en* bande dessinée. En effet pour le **LECTURE@**, **AN DOMHAN** ou le **dessin**<sup>27</sup> ne sont pas (à juste titre une bande dessinée). C'est par la *Terre/Noir* que tous deux, *entre eux deux*, que se créer la bande dessinée.

Pour appuyer nos propos, dirigeons-nous sur une étude de cas appliquée aux travaux d'auteurs de bande dessinée, en particulier Sergio Toppi : un dessinateur de technique d'accrétion. Dans cette notion d'enchevêtrement et d'accrétion tâchons d'étudier les organisations et compositions spatiales dans la bande dessinée du **dessinateur** italien, décédé en 2012. Privilégiant le noir et blanc, et l'usage de l'encre, il se révèle par la picturalité de ses

**gestes** graphiques et ses mises en espaces complexes.

Nous nous appuyerons sur différentes **planches** des albums du *Collectionneur*<sup>28</sup>, *Sharaz De*<sup>29</sup>, *Le Dossier Kokombo*<sup>30</sup>, *Black & Tans*<sup>31</sup>, *Naugatuck 1757*<sup>32</sup>, mais nous tirerons aussi des images du *Tarot Primitif*<sup>33</sup> de Sergio Toppi.

La série du *Collectionneur* est certainement l'une des plus prolifiques du **dessinateur** italien. Sergio Toppi avouera lui-même un certain attachement au **personnage** principal au nom éponyme. La série *Le Collectionneur* devenant à elle seule presque une saga, rassemble plusieurs histoires courtes se (pour)suivant les unes après les autres.

Sergio Toppi est un **dessinateur** qui se colle aux décors. Ses **dessins**, contrastés, au style graphique affirmé se confrontent à plusieurs symboles et esthétiques différentes dans la

**26** On se pare de la narration *en* bande dessinée comme on peut se parer des *machines de vision*. À la fois on s'habille par eux et par le noir pour jouer l'incarnation d'un corps dans l'espace, à la fois on se pare du dispositif, on se défend de lui-même, on est tactique et on cherche dans le noir une approche qui nous est propre, un aller-retour essentiel entre la surface et l'épaisseur, entre notre corps propre et le feu sensible (électrique du casque de réalité virtuelle et de la réalité augmentée, voir Danton dans le *Locus Solus* de Raymond Roussel). Une question d'habillage que nous retrouvons dans notre thèse.

**27** Nous pouvons encore lister **Instagram** et **Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires**.

**28** Sergio Toppi, *Le Collectionneur* (Saint-Égrève: Mosquito, 2010).

**29** Sergio Toppi, *Sharaz-De*, trad. par Michel Jans (Saint-Égrève: Mosquito, 2013).

**30** Sergio Toppi, *Le Dossier Kokombo* (Saint-Égrève: Mosquito, 2012).

**31** Toppi, 2007.

**32** Sergio Toppi, *Naugatuck 1757* (Saint-Égrève: Mosquito, 2015).

**33** Sergio Toppi, Pietro Alligo, *Tarot Primitif, Jeu de 78 cartes, (Intuitives, 2021)*.

série du *Collectionneur*. L'auteur arrive à faire correspondre un univers celtique, comme oriental ou pariétal avec le même trait. C'est l'histoire d'un **personnage** accaparant (des morceaux) de cultures différentes. Nous parcourons le monde au cours de cinq histoires successives. L'intégrale du *Collectionneur* se compose du *Joyau Mongol*, *Le Spectre de Muiredeagh*, *L'Obélisque Abyssin*, *Le Calumet de Pierre Rouge*, *Le Collier de Padmasumbawa*. Toutes ces histoires nous *baladent* dans des décors différents se retrouvant dans le trait de Sergio Toppi, par exemple, dans *Le Spectre de Muiredeagh* le lecteur, la lectrice assiste à une histoire qui débute dans des contrées irlandaises pour finir dans les contrées reculées de la Nouvelle-Zélande. *Le Joyau Mongol* porte le lecteur des forêts tropicales de Bornéo jusqu'aux montagnes Afghane. *L'Obélisque Abyssin* nous pousse vers les étendues désertiques entre L'Érythrée et l'Éthiopie où le **personnage** croisera des **personnages** secondaires italiens (l'auteur faisant écho à la présence et aux diverses crises coloniales italiennes dans la région). *Le Calumet Rouge* nous envoie dans les plaines américaines du nord. Et *Le Collier* nous transporte des montagnes afghanes aux sommets tibétains. La Némésis du **personnage** principal fera une double apparition dans la première nouvelle de l'intégrale et la dernière (respectivement *Le Joyau Mongol* et *Le Collier de Padmasubawa*).



Figure 113 - Sergio Toppi, *Sharaz-De*, Mosquito, 2013, 7

Ce sont des histoires auxquelles nous faisons face sans forcément en (re)connaître tout l'arrière-fond : c'est-à-dire que les décors, les «arrières-plans», la composition des pages chez Sergio Toppi atteignent parfois un véritable niveau d'abstraction qui met en valeur la texture du **dessin** et la narration. Dans ce **dessin** les **personnages** émergent, mais ce

Figure 114 - Sergio Toppi, *Le Dossier Kokombo*, Mosquito, 2012, 6



sont très souvent des **personnages** dont on ne sait rien<sup>34</sup>. Ils n'ont aucune histoire personnelle et n'existent que pour le conte mis *en scène*

et *en page* par l'auteur. Une sorte de «*back-story*» que l'on peut définir comme l'histoire scénarisée d'un **personnage** avant *le commencement*, l'actualisation des événements d'une fiction spécifique. Cependant, chez Sergio Toppi les **personnages** sont toujours dotés d'un environnement propre à la fiction, un décor, un arrière-plan dans lequel ils se fondent. Individuellement nous ne savons rien des **personnages**, mais disposés en parure sur la page nous circulons dans plusieurs espaces. C'est le propre de l'*éttoffe des héros*<sup>35</sup> que de porter les lecteurs dans les différents événements de la fiction. Ainsi le terme de back-ground est préférable au terme de back-story. Sergio Toppi est un **dessinateur** de *la Terre de/dans* la narration.

À cette pratique de scénarisation se superpose une autre stratégie, un autre moyen afin de mettre en page la fiction. Chaque histoire nous est présentée à *coup de cartouches* dans les premières **planches**. Pour représenter cela, une «voix off<sup>36</sup>» raconte un ensemble d'informations pour nous immerger ou nous introduire dans une espèce de mythologie,

<sup>34</sup> Sauf exception des quelques **personnages** récurrents développés par l'auteur italien au cours de ses séries qui se construisent au fur et à mesure des albums leur propre histoire. Et le long de ces albums des références à certains événements «passés» apparaissent pour perpétuer le récit en cours. Nous pouvons penser à la relation du **personnage** du *Collectionneur* et de Franziska (entre *Le Joyau Mongol* et *Le Collier de Padmasumbawa*).

<sup>35</sup> Sans faire directement référence au livre de Tom Wolfe (paru en 1979) ou le film de Philip Kaufman (sorti en 1983), nous attirons plutôt subtilement l'attention du lecteur sur le rôle du vêtement («éttoffe») et des **personnages** («héros») dans le processus graphique, systémique et narratif de Sergio Toppi.

<sup>36</sup> A la manière de la voix off habillant l'image d'un générique introductif dans le film de Jean-Luc Godard, *Le Mépris* sorti en 1963

Figure 115 - Sergio Toppi, Illustration



mais aussi nous présenter des relations conflictuelles entre différents personnages qui *in fine* nous accompagneront au travers de la mythologie concernée. L'auteur reproduit ce modèle à de nombreuses reprises, c'est une pratique commune dans la bande dessinée comme Hugo Pratt, mais également Philippe

Druillet ou Will Eisner par exemple pour la bande dessinée française et américaine.

Il faut cependant noter que l'auteur fera également usage d'un personnage-narrateur comme dans *Le Dossier Kokombo*<sup>37</sup> ou *Un Dieu Mineur*<sup>38</sup> pour commenter une histoire en train de nous être dévoilée. La figure du personnage-narrateur structure également tout l'album *Sharaz De*. Dans cette adaptation des *Mille et une nuits*<sup>39</sup>, la princesse Shéhérazade plonge le lecteur dans diverses histoires, pourrions-nous même parler de «réverie» pour reprendre un terme de Marc Antoine Mathieu (au travers duquel il s'amuse à déconstruire le récit *en bande dessinée* comme dans la saga de Julius Corentin Acquefacques<sup>40</sup>). Le personnage de Shéhérazade introduit les diverses rêveries directement tirées des différents chapitres et tomes du livre originel. Au cours de ces différentes histoires, elle apparaît presque par surprise sur les planches, toujours au milieu ou à la fin d'une action. Elle reste toujours remarquable et émerge au cœur du récit en cours, au travers de ses étoffes et l'éclat de ses bijoux. C'est en effet par l'usage des vêtements

que Sergio Toppi *perce la page*<sup>41</sup>, bouleverse le récit et propose une construction narrative et spatiale complexe *en bande dessinée*.

Du point de vue des choix graphiques et narratifs le vêtement chez Sergio Toppi se conçoit dans un enchevêtrement d'espaces.

Le vêtement dans sa bande dessinée, prend une place privilégiée au sein de ses organisations spatiales. Au travers de ses dessins, le vêtement constitue autant une matière picturale qu'un enchevêtrement d'espaces. En effet, Toppi pare le corps de ses personnages comme autant d'univers, afin d'installer différents angles de son récit. Tout d'abord, dans ses planches en noir et blanc, nous remarquons une récurrence de l'installation de frontières très nettes entre des aplats importants de noir et de blanc.



Figure 116 - Sergio Toppi, *Le Collectionneur*, (intégrale), Mosquito, 2015, 90

Visuellement le blanc (dont le principe vibratoire est de renvoyer la lumière) permet de découper et mettre en valeur un objet, mais surtout donne la sensation d'avancer vers le spectateur la spectatrice. Le noir, quant à lui, permet la plupart du temps de renforcer les profondeurs d'une image.

«Sergio Toppi utilise ces caractéristiques visuelles de deux manières : soit en les confrontant frontalement ; il use des variations de jeux d'équilibre possibles entre leurs répartitions au sein des cases, entre les cases et sur la globalité de la page. Soit, il tisse leurs relations par ses graphismes imposants : ainsi une ambiguïté permanente entre le premier et les autres plans : comme un effet optique digne des camouflages disruptifs *dazzle*<sup>42</sup>, il empêche l'œil de se fixer<sup>43</sup>».

37 Toppi, 2012.

38 Sergio Toppi, *Un Dieu Mineur* (Saint-Égrève: Mosquito, 2011).

39 Jamel Eddine Bencheikh et André Miquel, trad., *Les Mille et une nuits, contes choisis*, Folio Classique (Paris : Gallimard, 1991).

40 Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, texte et dessin: Marc-Antoine Mathieu. Couleur de couverture: Henri Mouzet; T. 1 (Paris : Delcourt, 2010).

41 Nous faisons ici également référence à *L'Origine* de Marc Antoine Mathieu. La quatrième case à la page 37 de cet album, se trouve un trou laissant apparaître le personnage principal et un court dialogue alors actuellement *en place* à la page 39.

42 Attribué à l'artiste anglais Norman Wilkinson, cette technique de camouflage qui consiste à peindre des formes géométriques identiques en damier noir et blanc sur les flancs des navires, a été utilisé par les américains lors de la Première Guerre Mondiale. Il s'agissait de brouiller (*dazzle*) les surveillances. Cette technique est devenue obsolète à l'invention du radar.

43 Carole Brandon, Gaëtan Le Coarer, «Les Spatialités narratives du vêtement chez Sergio Toppi», in *La Parure du Corps : BD et Vêtements* (Cité Internationale de la bande dessinée, Angoulême, à paraître 2022).



Dans *Obélisque Abyssin* par exemple, le blanc dégouline et creuse dans le même temps, et selon le choix, le noir enfle ou se dérobe. En effet, à la lecture d'une planche de Sergio Toppi, le récit se compose en abandonnant des codes conventionnels de la représentation en bande dessinée : il crée son propre espace graphique à l'échelle de la page (en surface) qui se creuse également vers les sombres profondeurs de chaque « case », dans lesquelles se prolongent ou s'installent la narration. La page est habillée d'une multitude de couches, blanches et noires, de motifs et de figures. Ces multiples couches se compressent et s'étendent dans un maillage *en/pli*. Comme nous pouvons le constater dans les deux exemples ci-dessus, le vêtement chez Sergio Toppi ne fait pas seulement écho à un référent, il n'apporte pas seulement une icône à la figuration de l'histoire rendant crédible cette dernière. Le vêtement chez Sergio Toppi par son rapport à l'espace, et son rôle (graphique, narratif) vis-à-vis du décor et des personnages, est davantage une matière noire et blanche (re)travaillée par l'auteur. Il compose alors une esthétique singulière, par répétition et répartition des traits de matière blanche et noire, qui, à l'occasion, se collisionnent, s'éparpillent, se superposent, bref se plient, se replient, se « déplient<sup>44</sup> ». Pour Deleuze, le pli est à envisager tant comme espaces,

<sup>44</sup> Deleuze, 2005, 50.

<sup>45</sup> Deleuze, 2015, 236.

<sup>46</sup> Deleuze, 2005, 164.

agencements, multiplicités ou rhizomes. Les tracés, traits et graphismes de Sergio Toppi dans ces jeux de dialogues entre le noir et le blanc, développent des spatialités où la multiplicité serait « une organisation propre au multiple en tant que telle, qui n'a nullement besoin de l'unité pour former un système<sup>45</sup> ». Sergio Toppi pulvérise la perspective classique pour installer une compréhension des espaces comme plis où tout tient sur la multiplicité des rôles de chacun des tracés et des surfaces : ils sont tout autant et en même temps, frontière, ouverture, personnage, vêtement, objets, espaces, géographies, architectures... « Si le Baroque se définit par le pli qui va à l'infini, à quoi se reconnaît-il, au plus simple ? Il se reconnaît d'abord au modèle textile tel que le suggère la matière vêtue : il faut déjà que le tissu, le vêtement, libère ses propres plis de leur habituelle subordination au corps fini<sup>46</sup> ».

Ce sont justement les enjeux du vêtement dans les bandes dessinées de l'auteur. Le système formé par ces multiplicités pliées donne une sensation de maillage, qui rassemble cette triple opération baroque d'apparition de la forme. « Le signifiant baroque prolifère au-delà de tout signifié, plaçant le langage au-dessus de la corporalité. Au risque de paraître plus paradoxal encore, on pourrait dire que la



Figure 118 - Sergio Toppi, *Le Collectionneur*, (Intégrale), Mosquito, 2015, 171

raison baroque met en jeu la matérialité infinie des images et des corps<sup>47</sup>». La matérialité elle-même dans l'expression baroque du dessinateur italien se voit mettre en place jeu de graphismes créant la texture du maillage même. C'est un voile qui propose dans chacune de ses mailles, ses plis et ses rainures (aux allures de fond sombre, traits nerveux, courbes et coulures) de nouveaux espaces dépassant le cadre conventionnel d'une mise en espace formant de la narration.

Lire Toppi c'est partir dans une exploration. Une exploration de la mise en espace narratif en bande dessinée. Cette exploration est construite par l'auteur non pas à travers un récit seul et unique auquel le lecteur s'attacherait et suivrait à la ligne chaque événement représenté. L'exploration est vêtue d'une architecture propre, tiraillée, i-maillée entre le noir et le blanc dans une poésie graphique du geste construisant l'espace et la narration en même temps.

«Ce maillage n'est pas du tout régulier justement chez Sergio Toppi. Le vêtement en particulier est l'élément-pli où s'opère une variété de possibles tant visuels que narratifs. Dans l'exemple issu de *Spectre de Muiredeagh*, si la case du bas rejoue l'étagement du mur qui n'est pas visible, nous constatons que ce mur

rejoue autant le décor du bas que les motifs du vêtement. Et le vêtement dans la circularité des tracés, redouble les cheveux, les armes (boucliers, amulettes ou dague), les falaises et l'eau. Le vêtement au centre semble se prolonger à gauche pour devenir rochers, s'insinue en tatouage et décorations à droite ; l'entremêlement force la présence de la couleur noire imposant puissance et colère. Ces variations fourmillent à la surface et pèsent sur la case beaucoup plus épurée et plus lumineuse du dessous (il la perce même de son spectre) ; elle représente le présent et en contraste, les phylactères sont rondes légères, comme des bulles de savon et même les mots s'écrivent en rond. L'énergie déployée par ce système de maillage des cases supérieures se reflète même dans les hachures du chapeau du soldat, il s'affaisse sous le poids de ses aller-retours des graphismes tissés. Sans même lire le texte ou connaître l'histoire, l'imbrication des lignes et des graphismes nous permet de comprendre que les temps de gloire et de richesse sont révolus<sup>48</sup>».

Pascal Robert utilise plus volontiers le terme encastrement,

Toppi procède par ce que nous appellerions volontiers un «encastrement». Cet encastrement est le geste fondamental du travail graphique de Toppi,

<sup>47</sup> Christine Buci-Glucksmann, *Baroque Reason: The Aesthetics of Modernity* (London: Sage, 1994), 193.

<sup>48</sup> Carole Brandon, «Les Spatialités narratives du vêtement chez Sergio Toppi», in *La Parure du Corps : BD et Vêtements* (Cité Internationale de la bande dessinée, Angoulême, à paraître 2022).

sa singularité, sa signature. L'encastrement chez lui est double, encastrement hétérogène des «actants», encastrement homogène des pièces graphiques de la mosaïque. [...] les **dessins** de Toppi, dont on sait qu'ils ressemblent étrangement à de la gravure, fonctionnent comme des montages de mini-blocs de traits striés, droits (courts ou longs) ou courbes (courtes ou en longues ondulations), épais ou gras, agencés en une figure globale dont Toppi ne renie cependant pas le contour général. Ce sont les mêmes micro-blocs striés qui composent les paysages minéraux des déserts, des montagnes, des forêts, des vêtements, des corps et des visages, des animaux, des objets, bref de tout ce qui fait cet extraordinaire arrière-pays des récits de Toppi<sup>49</sup>.

L'encastrement permet de se débarrasser des **cases** pour propager la séquence dans le paysage (comprenant le vêtement) par le **dessin**. Cependant, envisager les **dessins** de Toppi de cette manière c'est penser la bande dessinée en **case**, en système géométrique : c'est concevoir le découpage sur la page blanche en **dessin** et texte. «Or, Sergio Toppi pense ses **dessins** comme des espaces s'imbriquant et se superposant ; il pense ses textes comme ses graphismes en vide et plein (mini blocs certes) mais, en respiration. Il rythme l'enchevêtrement pour délier, dans ces multiplicités spatiales, un déroulé non linéaire des actions. Cela rappelle l'origine moyenâgeuse du manga

japonais, les emakimono, où racontées sur rouleaux, les scènes étaient présentées en reproduisant les différentes phases de mouvement et d'histoire d'un **personnage** dans le même espace. Ce *procédé* est utilisé dans la peinture narrative japonaise dès le XIIIe siècle. Toppi décline le même langage de simultanés, qui sollicite la coopération de *l'œil et de l'esprit* du lecteur, de la lectrice, pour opérer les liens nécessaires entre les instants décalés et donner forme au récit.

De plus, il pense en graveur, à rebours, comme George Seurat qui gomme la noirceur de ses **dessins** pour faire surgir les espaces et les **personnages**. Toppi **dessine** en espace texturé pas en lignes, car il nous invite à une expérience quasi picturale de son récit<sup>50</sup>».

L'encastrement occulte ainsi le rôle essentiel des entre-espaces. L'enchevêtrement les favorise car il génère mouvements et exige notre mobilité **visuelle**. Un espace que Raymond Bellour qualifie, à propos de la vidéo en art, d'*entre-image*. Il définit cet *entre-image* comme «l'espace de tous les passages. Un lieu physique et mental, multiple (...) Flottant entre deux photogrammes comme entre deux écrans, entre deux épaisseurs de matières comme entre deux vitesses, il est peu

**49** Pascal Robert, «Chapitre IV. Du décor-actant à l'actant graphique (2) : pratiques», in *La bande dessinée, une intelligence subversive [en ligne]* (Villeurbanne: Presses de l'Enssib, 2018), <http://books.openedition.org/pressesenssib/9811>.

**50** *Ibid.*

assignable : il est la variation et la dispersion même<sup>51</sup>».

Ces entre-images s'agitent par l'enchevêtrement incessant des **postures** chez Sergio Toppi. Plus proche d'une séquence animée, ces entre-espaces sont de l'ordre de l'enchevêtrement chez Sergio Toppi car il relève davantage d'une *pratique de l'espace*<sup>52</sup>. Ici il s'agirait d'un espace à lire autant qu'à vivre. À l'instar de Jackson Pollock qui superpose ses coulures en filet dont il gère la répartition sur la toile, puis à cause des superpositions répétées a besoin de varier les rythmes des coulures (tâches, points, épaisseur...) afin de créer le grouillement si particulier que l'on éprouve face à ses toiles. Cette impossibilité de fixer un point engage notre corps dans un tumulte organisé, proche des tracés obsessionnels d'Alberto Giacometti, une creusée fascinante due à la répétition et superposition inégale des traits quand il peint.

Les entre-espaces de Toppi se créent dans l'étendue et l'architecture même de l'ensemble des espaces à l'œuvre au sein de chaque page, mais surtout parce qu'ils sont élaborés par le noir et le blanc et la rencontre de ces derniers. Entre profusions des traits et abstractions des aplats, l'enchevêtrement engage le corps du lecteur, de la lectrice parce qu'ils oscillent sans

**51** Raymond Bellour, *L'Entre-images: photo, cinéma, vidéo*, 2ème édition (Paris : Éditions de la Différence, 2002), 24. In Carole Brandon, «Les Spatialités narratives du vêtement chez Sergio Toppi».

**52** Lefebvre, 2000.

cesse, indécis et mobiles. Le vêtement centralise ces effets d'entre-deux spatio-temporels instables, mais réactualisant et dynamisant à chaque **lecture** de nouvelles possibilités de l'histoire ouvertes aux réalités mixtes.

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution |

[ 0 | 1 | 1 | 3 | 6 |

Texte & Image 5 | Instagram | Dessin |

1 | 5 | 2 | 3 | X

## 1. NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture

0 | 0 | 0 ]

1.3. Réaction d'une structure dynamique

Cet effet d'illusion optique entre noir et blanc qui nous donne d'emblée une impression de fourmillements et de mouvements est très efficace quand Toppi affronte des pans entiers, mais pour qu'il perdure il va multiplier les traits, les motifs les graphismes où l'équilibre blanc/noir est extrêmement maîtrisé. « Briser la linéarité de la séquence ou la conception classique de l'agencement des plans et des proportions est une nécessité si l'on veut faire avancer la bande dessinée<sup>1</sup> » dit Sergio Toppi lors d'une de ses interviews.

Dans les enchevêtrements de ses tracés, il brise la linéarité en tramant littéralement tant les surfaces que les profondeurs, entre les cases et au sein d'une même case, « tramé à tous les sens du terme, comme un subtil tissu ou bien comme un événement unique, étrange, qui nous entourait, nous saisissait, nous prendrait dans son filet<sup>2</sup> ».

Cet événement est un surgissement dans l'image où il reproduit cette indécision par les espaces d'entre-deux qui résonnent autant en creux qu'en plein. « L'entre-deux est un aller-retour entre le dessus, le dessous, le dedans, le dehors, nous sommes à la fois littéralement dans l'infra et dans le supra, notre désir devant

ces œuvres nous pousse à chercher à voir au-dessous de la surface mais aussi au-dessus de ce qui y est caché<sup>3</sup> ».

Parfois comme dans cette image les jeux sont simples : jeux d'échelle entre les cases, où toutes les oppositions (noir/blanc, léger/lourd, macro/micro, près/loin, minéral/végétal, vivant/figé...) se sensibilisent par les répétitions des graphismes. Texte et tracés se répondent et apportent des échos indéfinissables entre les cases.

Les entrelacements vont servir à laisser surgir les intrigues, les pensées et les trames narratives. Les traitements des noirs et des blancs, ou des encre et des tracés dans les vêtements de Toppi sont installés dans l'image de manière tellement proportionnée par rapport à l'enjeu de la narration que l'enchevêtrement devient une sorte de moucharabieh.

Le moucharabieh suppose une présence : mi ouverture, mi fermeture, il agit en zone de sensibilité dont le corps, jouant comme une invitation constante du regard, gouverne ses présences. Parce que le corps à travers le moucharabieh, peut être présent dans plusieurs lieux: il active sa présence plurielle en la répartissant dans une multiplicité d'espaces et de

<sup>1</sup> Guillaume Laborie, « Sergio Toppi », *Du9, l'autre bande dessinée* (blog), consulté le 25 octobre 2021, <https://www.du9.org/entretien/sergio-toppi/>.

<sup>2</sup> Didi-Huberman, 1992, 103.

<sup>3</sup> Céline Berchiche, « L'espace de l'entre deux », Galerie Lahumière, 10 avril 2019, <http://lahumiere.com/spip.php?article549>.



Figure 119 - Sergio Toppi, *Black & Tans*, Mosquito, 2007

temps. Le moucharabieh propose cela comme une fiction, parce que ce n'est pas visible à l'image<sup>4</sup>.

Pour mettre en place ces va-et-vient entre des zones de sensibilité, Toppi s'appuie sur des jeux d'échelle des éléments et les profondeurs dont les objets et en particulier le vêtement, jouent un rôle prépondérant pour créer le récit.

<sup>4</sup> Brandon, 2016, 215.

Chez Sergio Toppi, la texture née des gestes graphiques déploie dans des enchevêtrements d'espace entre-deux, des passages, des allers-retours entre le noir et blanc. Nous lisons littéralement le paysage. En effet, nous pénétrons les recoins les plus sombres de la narration sur lesquels glissera l'Évènement-récit (de type légende, ou conte) que développe ou adapte le dessinateur italien. Nous n'avons aucune porte (comme le fait Marc Antoine Mathieu).

Au travers de la totalité de la planche, sa multiplicité du trait va nous projeter en dehors du paysage pour rester en résistance à l'unique apparition matérielle du dessin. Prenons les planches complexes de Toppi tirée de *Sharaz De, Le Collectionneur* et *Black & Tans*. Certes la totalité de la page permet la représentation d'une situation. Cependant c'est la structure maillée, de plein et vide interchangeable, qui met en action chacun des éléments. Le paysage immanent de la narration chez Sergio Toppi se perçoit, s'aperçoit, sur l'ensemble d'un jeu d'échelle du macro(perceptif) et du micro(perceptif). De la même manière que se dissimuler et voir au travers des coutures d'une étoffe, la texture (maille), l'enchevêtrement ouvre sur la structure du paysage (le jour/contre jour - l'ombre/la lumière dans le tissu). Ainsi, nous nous plaçons dans le lieu-même de tous les passages, au cœur d'une déambulation entre surfaces et

profondeurs, ici, interchangeables : cet effet moucharabieh de lecture compose la narration, une prouesse extraordinaire de Toppi.

Dans les trois planches, un corps vêtu nous fait face et s'étire dans une composition soignée et esthétique. Dans la planche de *Sharaz De* représentant l'un des rois (tiré des rêveries de la princesse Shéhérazade) la toge, sa barbe, son poignard, son collier s'étendent pour former son royaume, avec son palais sur sa gauche. Le tout repose sur un fond noir dans laquelle, perce, éclate du blanc et fait place au texte, contextualisant le début du conte. Dans la deuxième planche tirée de *Black & Tans* un totem, une tombe, habillent, découpent et se font découper par le récit (en deux cases). Cette pierre tombale au travers des textures téléporte les deux soldats (les deux silhouettes noires) vers la tour, vers leur mort en soi, d'ores et déjà actée. L'arrière-fond noir agit comme une ombre portée morbide qui se propage sur les soldats et l'entrée de la tour (le long des sillons de pierres, des gravures en spirale, des visages, de l'herbe et de la terre). Dans la dernière planche tirée de la dernière aventure du *Collectionneur*, la situation est dictée par l'anti-héros principal de la série. Il introduit la puissance, le caractère presque divin de Padmasumbawa, sur un modèle pyramidal reposant sur des moines tibétains, leurs robes, leurs instruments de musique et leur incantation. Les textures ne se réfèrent plus à des éléments figuratifs de décors (comme



Figure 120 - Sergio Toppi, *Sharaz-De*, (Intégrale), Mosquito, 2013, 7



Figure 121 - Sergio Toppi, *Le Collectionneur*, (Intégrale), Mosquito, 2015, 226

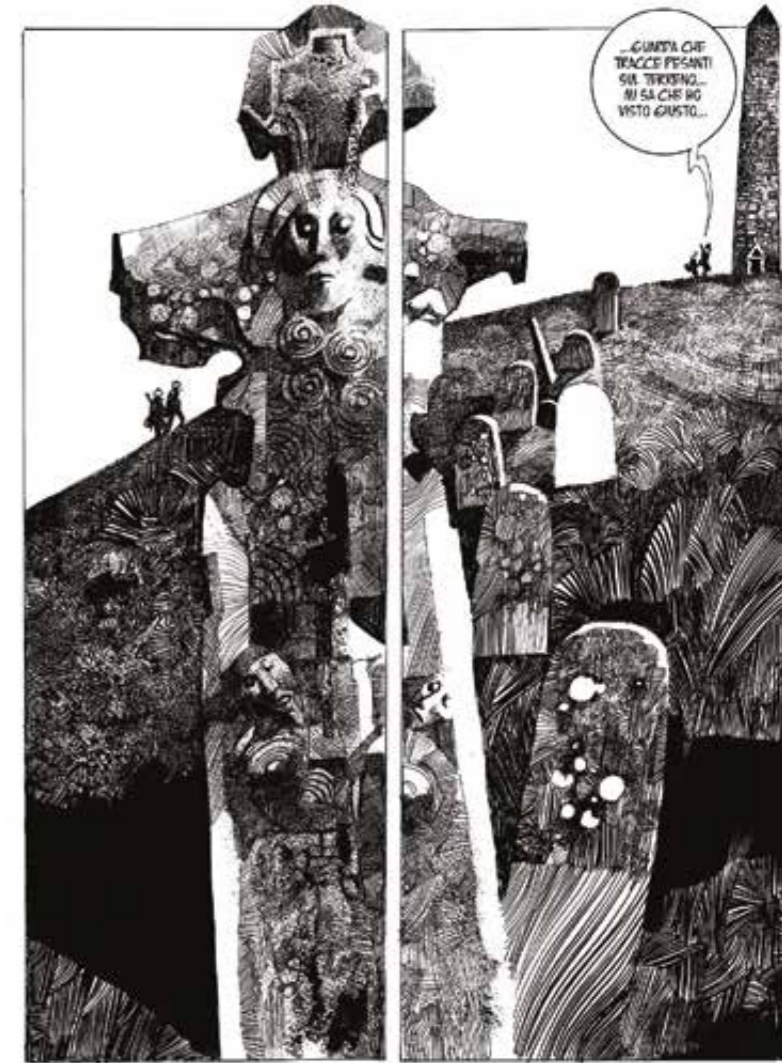


Figure 122 - Sergio Toppi, *Black & Tans*, Mosquito, 2007, 42

l'herbe ou le palais dans les [planches](#) précédentes) mais se répètent dans une expression abstraite<sup>5</sup> propre à la spiritualité incarnée par les [personnages](#). L'ensemble repose sur un fond noir qui fonctionne comme les coulisses de l'image propre au noir du Caravage, comme l'explique Christine Buci-Glucksman : « la comédie de l'image s'exhibe sur ces deux faces, scènes et coulisses, nudité et costume, armure de guerre et charme de la culture.(...) L'image ne sera plus une messagère symbolique de l'invisible divin mais une fiction que les hommes se racontent à eux-mêmes<sup>6</sup> ». Le fond noir et les variations infinies des traits de Toppi jouent de ses possibilités de projections et de récits.

Nous glissons dans les effets inchangés d'un moucharabieh dont la forme graphique et narrative évolue au sein des différents espaces d'entre-deux. Ainsi le processus narratif chez Sergio Toppi nous pousse à rejoindre ce paysage de la narration-même dans l'interface du moucharabieh, de la structure dynamique établie sur de macro-perceptions et de petites perceptions (micro).

La macro-perception et les micro-perceptions sont définies comme « [...] le passage d'une perception à une autre, autant que les composantes de chaque perception<sup>7</sup> ». Le caractère monadologique les fait rentrer dans le modèle de l'inconscient puisque « ce sont ces petites perceptions obscures, confuses, qui composent nos macro-perceptions, nos aperceptions conscientes, claires et distinctes : jamais une perception consciente n'arriverait si elle intégrait un ensemble infini de petites perceptions qui déséquilibrent la macro-perception précédente et préparent la suivante<sup>8</sup> ».

Dans ces trois cas, le vêtement, parure de corps, [dessine](#) la « *texture* [comme] plan d'émergence/disparition de la représentabilité de la représentation<sup>9</sup> ». En dissimulant le corps, qui n'existe plus derrière lui, le vêtement amène le lecteur, la lectrice, ailleurs : dans un autre lieu où les figures dans un paysage sont l'étendue du discours. La macro-perception se heurte à cette stratégie de la narration (la grande échelle du [dessin](#) de Toppi) et reste en surface du moucharabieh sans voir ou même penser l'autre côté (qui n'est pas encore la

suite du récit, mais simplement les profondeurs d'une situation en cours d'action). « Le moucharabieh se manifeste à la fois comme élément spatial frontal décoratif et opaque, à la fois comme surface de connexion(...) En effet, le moucharabieh impose certes une surface ciselée, magnifiquement sculptée, décorative. Mais dans le même temps par les ouvertures, il ne joue pas sur les illusions optiques fond/forme, il confirme les relations possibles des deux espaces qu'il sépare<sup>10</sup> ». Celui dans lequel Je se trouve (macro-perception, corps lecteur lectrice, page, structure globale des [cases](#)) et celui dans lequel l'espace-Je se trouve (l'organisation spatiale enchevêtrée, la narration, les va-et-vient).

La macro-perception trouve le ou les cadres sans en construire ou chercher le paysage immanent (narratif). Les petites perceptions en bande dessinée se cognent, s'accrochent, s'infiltrant plus facilement dans le cadre<sup>11</sup>. Et plongent dans les différentes échelles des parures texturées, Toppi les décompose au(x) passage(s) de [lecture](#) entre paysage et narration (historia\*). Chaque strate, chaque espace emprunté dans la plongée microperceptive,

anime et dynamise le moucharabieh structurant les chemins de [lecture](#) et le récit.

En effet, dans l'entre-espace en moucharabieh, la [lecture](#) signifie plonger dans « le plan d'émergence » et s'immerger dans cet afflux jusqu'à en découvrir la structure même. Cette structure n'est pas figurative. Nous avons quitté la représentation avec la texture. La texture dispose inconsciemment d'un rôle de conteur, là où le moucharabieh structure et dicte ce qui est à conter. Ainsi la coordination dans l'inconscient des petites perceptions invite cependant à penser à l'ordre de la structure. « Les ordres de structures [...] se caractérisent par la forme de leurs éléments symboliques, la variété de leurs rapports différentiels, l'espèce de leurs singularités, enfin et surtout par la nature de l'objet = x qui préside à leur fonctionnement<sup>12</sup> ». En se déplaçant dans cette structure, aux aléas de l'objet = x, nous nous plaçons et nous captons différentes images. L'objet = x dans notre contexte est le cœur de la structure en partant d'un point de la texture (un élément, un objet de récit, de la surface tel que le grain de la barbe du roi, les spirale de la statue, les motifs

<sup>5</sup> De la même manière que les décors expressionnistes abstraits du *Cabinet du Docteur Caligari* immergent le spectateur dans la folie ambiante du [personnage](#).

<sup>6</sup> Christine Buci-Glucksman citée par Stéphanie Katz, *L'écran de l'icône au virtuel, la résistance de l'infigurable*, Œuvres Philosophiques (Paris : L'Harmattan, 2012), 78.

<sup>7</sup> Deleuze, 2005, 115.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Derrida et Meyer, 2015, 29.

<sup>10</sup> Brandon, 2016, 210.

<sup>11</sup> Alberti, *De Pictura (1435)*, 115. Lire c'est [dessiner](#) (dans) son propre paysage. Comme nous l'avons vu avec le témoin Alberti dans la première partie : « je trace d'abord sur la surface à peindre un quadrilatère de la grandeur que je veux et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire (historia) ». (Cf. *Supra*. chapitre « Après l'Hétérotopie », dans *Du Jardin de Galilée*)

<sup>12</sup> Gilles Deleuze, *L'île déserte: textes et entretiens 1953 - 1974*, Éditions par David Lapoujade, Paradoxe (Paris : Éditions de Minuit, 2015), 264. (déjà vu en introduction).

des souliers comanches, le fissure rocheuse, ou bien les reflet du silex).

Au cœur du moucharabieh se développe un jeu de sens et de contre-sens entre l'objet et l'objet = x, contribuant à une évolution dynamique de la structure même du moucharabieh. C'est ainsi que lire une **planche** chez Sergio Toppi commence toujours à un point, un lieu du récit et ressort à un autre. C'est le trajet de l'émergence vers l'immanence de la narration. Une circulation entre les noirs et blancs du moucharabieh vers les constructions entre les aller-retours de l'évènement. C'est pour cela que chez Sergio Toppi, le paysage immanent de la narration est recouvert de noir et que sur ce dernier un éclat blanc s'y situe toujours. Sergio Toppi schématise ainsi le parcours expérimental, phénoménologique du lecteur, de la lectrice : l'**ombre portée** > la gouttière ou la tombe blanche ; le fond noir > le cadre blanc derrière Padmasumbawa, par exemple. (>) Entre d'eux se situe un moucharabieh. Aller chez *toppi* c'est se parer en conséquence.

Pour développer la variété de ces traits et graphismes Toppi s'inspire et utilise les grains et défauts de la photographie : «La photographie, pour sa part, m'a servi à développer et approfondir mon trait et mon encrage. Un encrage qui consiste en un système de

hachures et de trames. Cette multiplicité du point de vue offerte par la référence photographique permet de créer une autre dimension graphique<sup>13</sup>».

Non seulement la photographie lui donne des textures et une matérialité particulière à **dessiner**, mais elle permet, comme chez Edgar Degas, de construire des points de vue multiples et audacieux. Autant cinématographiques que photographiques, ses compositions s'inspirent des capacités techniques de prises de vue.

Et pour que cela fonctionne en bande dessinée, Toppi impose un objet, une accroche de premier plan, intervenant et faisant image. L'objet dans son sens le plus commun. L'objet chez Sergio Toppi est toujours l'icône d'une légende qu'il adaptera ou réalisera lui-même. Les titres de **nombre** d'albums mettent déjà en avant le nom de l'objet, qu'il soit un outil ou un bijou.

*Le Sceptre de Muiredeagh, Le Collier de Padmasumbawa, Le Joyau Mongol, Le Manteau de Saint Martin, ou même La Suite des Bijoux*<sup>14</sup>, sont des exemples soulignant l'importance de l'objet sur les légendes et contes adaptés, inventés par le créateur italien.

<sup>13</sup> Guillaume Laborie, «Sergio Toppi», *Du9, l'autre bande dessinée* (blog), consulté le 25 octobre 2021, <https://www.du9.org/entretien/sergio-toppi/>.

<sup>14</sup> Une des quatre familles d'arcanes mineures dans le jeu du *Tarot Primitif*.

Nous pouvons aussi penser au(x) poignard(s) dans *Sharaz De*, aux boucles d'oreille de la princesse et aux colliers des rois de ses rêveries. L'outil ou le bijou est parfois texturé, mais toujours mis en avant comme dans la nouvelle *Solitudinis Mordus*<sup>15</sup> où un vieux marin se plombe au fond de la mer avec un scaphandre non pas vraiment recouvert de poids, mais plutôt paré de chaînes. Ou bien, sur un sujet appartenant plutôt au registre de Jacques Tardi, Sergio porte sa fantaisie sur le front de

la première guerre mondiale avec une histoire autour d'un mystérieux couteau silex<sup>16</sup>. Ce sens narratif est répété au travers d'une *règle* de jeu, d'une *méthode de tirage*. «Resentez. Laissez les cartes pénétrer votre peau, votre sang. Ensuite, si vous le souhaitez, vous utiliserez la puissance de votre esprit pour leur donner du sens<sup>17</sup>»

L'objet apparaît toujours *sur* le corps du **personnage**. Il situe l'intrigue et dans le même élan annonce le vêtement. Les bijoux ou outils sont portés, mais également exposés : la page et par extension, la composition générale des **cases**, sont retravaillées par, autour et au travers de l'objet dont le vêtement est le double : l'architexture en infinité d'espaces. L'objet axe et signale, le vêtement ouvre et raconte.

Dans l'un des chefs-d'œuvre de Toppi, les parures et les lames composent une célèbre **planche**, essentiellement tirée de l'intégrale de la série *Sharaz De*. Ici Sergio Toppi adapte la grande œuvre littéraire, *Les contes des Mille et une Nuits*<sup>18</sup>. Allant de la Perse jusqu'à l'Inde, s'étendant sur plus de cinq siècles, les



Figure 123 - Sergio Toppi, *Saint-Acheul*, Mosquito, 2010

<sup>15</sup> Sergio Toppi, «Solitudinis Mordus», in *Blacks and Tans* (Saint-Égrève: Mosquito, 2007).

<sup>16</sup> Sergio Toppi, *Saint-Acheul* (Saint-Égrève: Mosquito, 2010).

<sup>17</sup> Barbara Moore, «Introduction», in *Tarot Primitif*, jeu de 78 cartes, (Intuitives, 2021) 7.

<sup>18</sup> Recueil de contes tragiques, dramatiques et parfois érotiques à tournure plutôt populaire, nous retrouvons des traces de cette référence orientale dans de nombreux territoire et époques. *Les Contes des Mille et Une Nuits*, recueil anonyme de contes populaires d'origine persane, indienne et arabe, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Les\\_Mille\\_et\\_Une\\_Nuits](https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Mille_et_Une_Nuits)

Figure 124 - Sergio Toppi, *Sharaz-De*, (Intégrale), Mosquito, 2013

connotations et inspirations sont nombreuses de ce recueil de contes.

Pour l'auteur italien, l'objet et le vêtement servent à l'imbrication du récit. Dans cette image, les va et vient du regard entre les stries et les noir et blanc, donnent à la frontalité du gros plan un effet de moucharabieh : le bijou/cheveux/paysage scintille et miroite. Cet effet en contexte avec la fixité du regard du **personnage** nous donne sa détermination et son rang. Avec *Sharaz-De*, Sergio Toppi nous initie à la mise en page de la narration au plus proche du corps, le vêtement faisant « édifice<sup>19</sup> ». Une mise en espace finalement qui devient de plus en plus intense en s'arrêtant sur la parure<sup>20</sup> du corps, en se dirigeant sur les vêtements.

Nous connaissons déjà l'intrigue de la princesse Shéhérazade qui raconte des histoires au terrible roi afin de s'épargner d'une mise à mort au petit matin. Ici, dans la production de Toppi, la princesse est la forme absolue de narratrice. Elle nous focalise, nous introduit (dans) des lieux, annonce des **personnages**, des objets, nous menant vers d'autres histoires et ainsi de suite. La princesse-narratrice applique

l'une des règles des points de vue de la fiction établies par Käte Hamburger. « Le fait que l'auteur du récit de fiction à la troisième personne disparaît en tant que point d'origine des valeurs référentielles et des repères de la déixis (« Je-Origine réel »), ce qui permet l'apparition de « Je-Origine fictifs », dont la « Je-originéité (ou la subjectivité) » peut être plus ou moins développé<sup>21</sup> ».

À la manière des couches successives allant de l'objet au **personnage**, du vêtement au décor, dans des aller-retours constants, la narratrice laisse place à la narration-même s'installant en tant qu'origine fictive propre. Le discours de la princesse fait **personnage** et les vêtements comme les décors en deviennent de véritables *actants*. Dans son livre *La Bande dessinée, une intelligence subversive*, Pascal Robert revient sur l'intégrale *Sharaz De*, et notamment l'une des premières **planches** représentant un poignard, un roi et un palais.

[le poignard] est un actant même du récit. C'est un véritable actant de situation, qui la définit pleinement, dans ce qu'elle est (l'oubli du roi) et son potentiel (car les conséquences vont s'avérer des

<sup>19</sup> Françoise Choay, *La règle et le modèle: sur la théorie de l'architecture et de l'urbanisme*, Espacement (Paris : Ed. du Seuil, 1980), 213-14.

<sup>20</sup> A partir d'ici un jeu de mot pourrait devenir récurrent. Nous sommes en mesure de jouer sur le double sens du mot parer, désignant à la fois « arrêter », « rediriger » un coup par exemple, et « s'habiller », « s'apprêter ».

<sup>21</sup> Sylvie Patron, « Les récits de fiction antérieurs à la deuxième moitié du XIXe siècle : des instances de réfutation pour les théories poétiques de la narration ? », *Le Français Moderne - Revue de linguistique Française*, CILF (conseil international de la langue française), 2012, 26.



plus lourdes). Un actant essentiel du récit et non mineur. Autrement dit, un actant aussi important que le roi, voire, à ce moment précis et dans son oubli lui-même, plus grand que le roi. Plus grand, car il va peser sur sa vie plus que le roi ne va le manipuler<sup>22</sup>.

On voit le lien entre le statut actanciel du motif et la composition spatiale narrative même de la page en bande dessinée.

C'est-à-dire que le poignard tranche la composition linéaire pour dicter sa propre architecture de la narration.

Il se joue de toute échelle humaine, crédible, naturelle, pour s'immerger dans un rapport en distance et nous balade dans les purs espaces fictionnels, virtuels, radicaux et sensibles de la narration.

Sur cette image, le moucharabieh se compose sur des échelles et des techniques d'ajournement différents. Les entre-espaces s'installent dans des relations binaires qui se déclinent à tous les endroits de la page : le poignard s'impose par sa taille et sur un fond en aplat noir et blanc à droite. Il est déformé pour encercler le **personnage** central de la page et de l'histoire. Lui-même dédoublé par un **personnage** caché derrière lui. Leur dialogue marque autant les nœuds d'échanges entre les noirs et les blancs

que les points de variations du moucharabieh. Subtilement les ondulations décoratives de sa cape blanche redoublent les effets sur la lame tout en jouant l'exacte répartition blanc hachuré de la dague. Le poignard est donc l'enjeu, arme précieuse oubliée par le roi, les protagonistes évoquent la convoitise et les risques. Toute cette séquence narrative se décline dans le **dessin**. Du départ soudain du roi aux conséquences, les noirs et blancs s'écrivent en creux et relief, en lumière et **ombre**.

Les déclinaisons de ce moucharabieh à tous les niveaux du graphisme comme de l'histoire créent la narration. Ils en sont la *Terre/Noir*. Ces subtiles matières, délicates, ornementales, démontrent la nécessité des espaces d'entre-deux où tout est affaire de superposition, abstraction, dynamisme et mouvement. Le vêtement est toujours un espace particulier à l'interface des différents traits structurant la matérialité, la minéralité de Sergio Toppi. Il interfère dans l'expérience, nous plonge dans l'en-deça du texte — *Under The Skin*<sup>23</sup> —.

<sup>22</sup> Pascal Robert, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Papiers (Villeurbanne: Presses de l'Enssib, 2018).

<sup>23</sup> Cf. *Supra*. Page 188.

Figure 125 - Sergio Toppi, *Black & Tans*, Mosquito, 2007

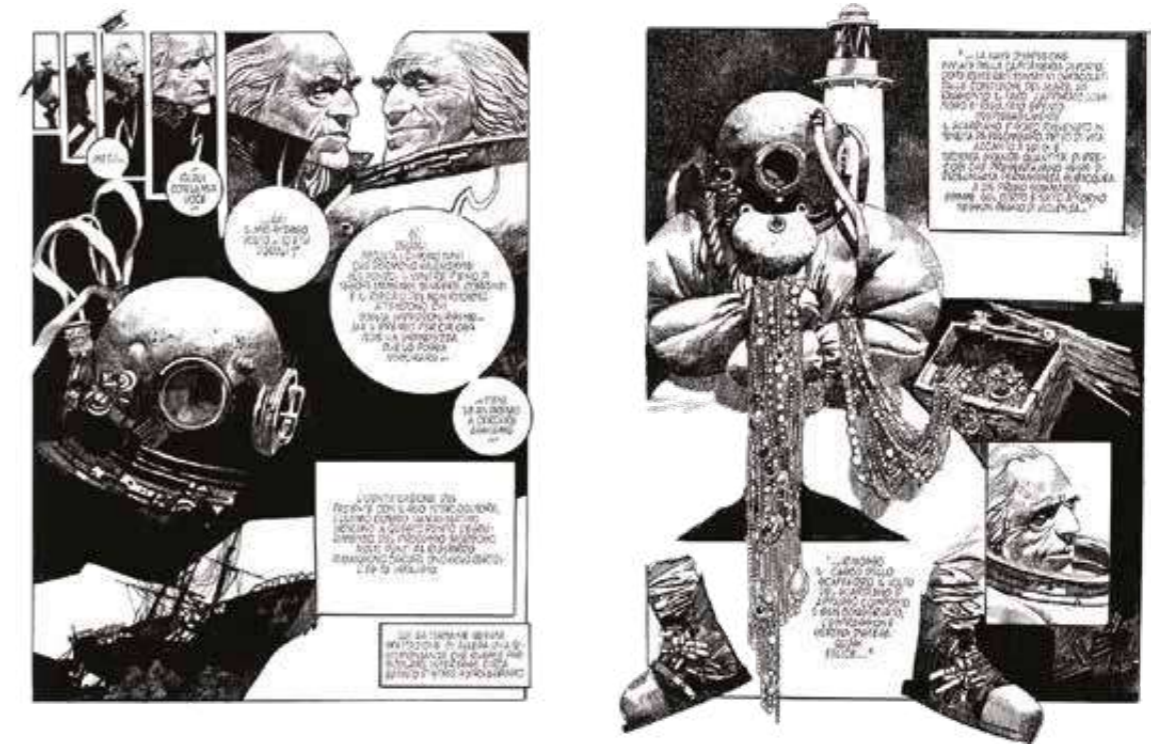


Figure 126 - Sergio Toppi, *Tarot Primitif*, Jeu de cartes, Intuives, 2021

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution |  
[ 0 | 1 | 1 | 3 | 6 |

Texte & Image 5 | Instagram | Dessin |  
1 | 5 | 2 | 3 | X

## 1. NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture  
0 | 0 | 0 ]

1.4 . Mort du **Personnage**, l'enterrement

La bande dessinée de Sergio Toppi repose sur un paysage dans lequel il architecture un ensemble d'espaces d'entre-deux, en moucharabieh comme nous venons de l'expliquer. Les liens et navigations possibles construisent dans le même temps spatialité, récit et **lecture**, ce qui justement est une spécificité de la réalité virtuelle.

La réalité virtuelle est un dispositif technique immersif, qui, à l'aide d'un casque posé sur le visage et prenant tout le champ de vision de l'utilisateur, permet d'immerger ce dernier dans un environnement 3D conçu et mis en scène par ordinateur. Des manettes (*controllers*) accompagnent le casque. À la manière de manette de console de jeu, ces dernières permettent de réaliser des fonctions programmées à l'aide de boutons et de *joysticks* pour se déplacer, saisir des objets, agir dans l'univers. Les manettes comme le casque captent, suivent, et reproduisent les mouvements du corps de l'utilisateur utilisatrice dans l'environnement 3D. Cette simultanéité du **geste** permet à l'utilisateur.trice de se reconnaître, ou de reconnaître un **avatar**, un **personnage** en 3D incarné dans l'immersion.

La réalité virtuelle utilisée dans le cadre d'une narration (film, documentaire ou bande dessinée par exemple) permet techniquement, non pas de vivre (comme en lisant un album de BD ou en regardant une peinture), mais d'expérimenter corporellement ces entre-espaces. Sa technologie immerge mais surtout, selon les scénarios proposés par les artistes, de participer à la construction de la narration sous nos yeux et avec nous. Ainsi, il y a une adéquation obligatoire et une imbrication nécessaire entre les spatialités dans le monde virtuel, les actions faites et le récit qui s'y déroule.

Pour rappel, dans notre adaptation, un utilisateur, une utilisatrice incarne Lugh grâce à un smartphone fourni avec une application en réalité augmentée, là où un autre utilisateur, une autre utilisatrice incarne Brian dans un casque de réalité virtuelle. La texture telle qu'elle est pensée chez Sergio Toppi, structure l'environnement immersif en réalité virtuelle (et augmentée) d'**AN DOMHAN**. En effet, afin de créer une ambiance bien particulière, tous les éléments spatialisés proviennent du **dessin**. C'est un habillage, dans le sens où ce ou ces **dessins** abstraits, adaptent, texturent en un événement, la légende sur laquelle nous nous appuyons.

C'est la texture du **dessin**-même qui nous permet de modéliser les objets en 3D<sup>1</sup> et par la même occasion affirmer, modeler une image, rendre visible la peau de l'**avatar** en réalité virtuelle. C'est-à-dire que la texture en VR, dans l'univers immersif est en mesure d'habiller le corps du **personnage** incarné par l'utilisateur, l'utilisatrice ; de le *DéTerrer*. Le proposer dans le JE(U) de l'expérience.

Nous tentons d'immerger le lecteur, la lectrice devenu.e utilisateur utilisatrice, comme Toppi immerge ses **personnages** dans *la terre*-même de son paysage. Comme le souligne Pascal Robert : « [...] les animaux peuvent devenir paysages [...], monumentaux ; les hommes peuvent également devenir paysages [...], comme sculptés dans la matière même du pays d'où ils sont nés – à proprement parler des autochtones, issus de leur terre, semblables à elle<sup>2</sup> ».

Cependant, appréhender cette terre en lisant est une chose, mais la voir ou plutôt la déterminer en action en est une autre. Cette fusion

du **personnage** aux décors dans les pages de bande dessinée de Sergio Toppi ou **AN DOMHAN**, c'est l'immersion d'un utilisateur dans la narration développée en VR. Le 360, l'inversion possible des **orientations**, les navigations libres perturbent la linéarité en nous confondant spatialement dans l'histoire aux motifs-décors, qui se racontent par nos actions. Ces espaces d'entre-deux s'étirent, se dilatent ou au contraire se rétrécissent pour transformer le monde sous nos yeux en temps réel c'est-à-dire hors du temps mais dans l'espace de l'expérience de la XR. Car nous voyageons dans des espaces indécis (en dehors d'une chronologie), en moucharabieh (en créant des trous dans la texture) car la force de la VR est l'élasticité des espaces-temps-récits.

Sergio Toppi nous interpelle justement par sa manière de penser et ouvrager son **geste** dans des infinités de plis, de textures et de tracés. Le **personnage** et ses vêtements chez Sergio Toppi sont constamment texturés. Celle-ci nous plonge dans les entre-deux d'un maillage

**1** Comme nous l'avons vu dans le chapitre «Affûtage et topologie», nous utilisons la fonction de *Displacement* pour modéliser. Cela permet de donner forme, programmer une forme à un volume, une surface, en se servant d'un **dessin** en noir et blanc (et/ou niveau de gris). Le logiciel reconnaît ensuite les différentes «valeurs» de noir et de blanc, entre les deux, et déforme la surface en conséquence. Par défaut, les zones noires du **dessin** vous étirent la surface en 3D vers le bas et les zones blanches vont la tirer vers le haut. Le **dessin** en noir et blanc est reconnu comme height map, une texture donc, une carte de hauteur, élévation, altitude. Cette technique est utilisée pour faire des modélisations topographiques de paysage, de manière assez réaliste et rapide. Nous exacerbons les potentiels de cette technique jusqu'à développer des **visuels** abstraits, créant une cohésion graphique, mais également, une matérialité singulière. Cette texture est réappliquée, elle habille l'**avatar** même en réalité virtuelle dans l'expérience **AN DOMHAN**. Ceci n'est pas sans rappeler le parallèle entre les éléments de langage de la modélisation 3D et le titre du film de Maya Deren

**2** Robert, 2018.

entre l'actualité, l'événement dans la fiction et l'expérience de **lecture**-même, entre actuel et virtuel, dyade que tout n'oppose pas et qui intriguait déjà Paul Virilio.

«Dans la réalité virtuelle, il s'agit de rendre compte de l'expérience-performance de cet espace d'entre-deux par son passage dans la machine<sup>3</sup>». Ces espaces si particuliers dans l'œuvre **AN DOMHAN** que l'on trouve amorcés par le **geste** graphique chez Sergio Toppi, inaugurent une nouvelle appréhension de l'histoire, quasi picturale des traits et graphismes taillés du/et/dans le noir où se loge et surgit la narration : noir et blanc entremêlent **personnage** et décors, page et paysage, rythmes et textures, récit et espace-temps... et le vêtement dans son traitement graphique, poétique nous habille littéralement d'une *combinaison spatiale*, pour que nous explorions tous les potentiels virtuels. À la manière de Dave évidé mais maintenu dans sa combinaison, fréquentant l'incorporel absolu en — faisant la — *Terre* extrudée, face à l'intrusion incorporée de la machine en son propre vaisseau. Stanley Kubrick<sup>4</sup> préfigure la relation *Entre [Corps-Machine]*<sup>5</sup>, avec la *combinaison spatiale*. C'est l'inframince, l'espace entre le moule

et l'impact. C'est-à-dire ce qui va faire narration dans / entre l'expérience et le programme, préfigurée sur l'affiche du film par le reflet.

Sergio Toppi tisse le noir et le blanc pour y accueillir un récit qui n'est jamais donné d'emblée. Il y a toujours chez lui une histoire en cours de découverte, d'exploration. Sergio Toppi **dessine** entre la page et le paysage le reflet d'une circulation infinie, dans le Noir qui se déploie. Sa texture composée des traits les plus bruyants, les traits poussières (l'équivalent d'un grain photographique) sont des traits qui ne servent pas à s'accrocher<sup>6</sup> aux figures dans l'expérience de **lecture**-même. Ces traits comportent en eux les caractéristiques du moucharabieh à traverser, actant comme témoins l'expérience de l'immersion, c'est-à-dire des échos du tréfonds des potentiels de narration.

En effet, un détail primordial de Sergio Toppi est la part laissée à ses crayonnés. Le crayonné étant une étape de réalisation de bande dessinée où le **dessin** apparaît (au crayon par exemple) avant d'être gommé et figé, capturé, inscrit dans le tout du projet par l'encre de chine. Sergio Toppi ne gomme rien

<sup>3</sup> Brandon, « Les Spatialités narratives du vêtement chez Sergio Toppi »

<sup>4</sup> Stanley Kubrick, *2001 : L'odyssée de l'Espace*, Metro-Goldwyn-Mayer, 149 minutes, 1968.

<sup>5</sup> Brandon, 2016.

<sup>6</sup> Ils font cependant en quelque sorte figure de « peluche » de vêtement, une usure, la preuve que le matériau-vêtement est porté, est utilisé, est éprouvé par un corps **extérieur** et **intérieur**, l'entre le monde, l'Autre et Moi.



Figure 127 - Stanley Kubrick, 2001 : L'Odyssée de l'espace, Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. Affiche du film

entièrement. Le **dessin** apparaît « en dessous » — c'est là que se joue la question du reflet — ou plutôt en dehors de l'encrage, qui au moment du tracé a suivi en partie le crayonné et en a réalisé autre chose. À l'image d'un revêtement. Encore une fois la figure du vêtement intervient en créant dans le noir (de l'encre), un entre-deux crayonné-encrage. La répétition du modèle structurel du moucharabieh et de l'entre-deux (toujours traduit par une fibre vestimentaire) révèle une double réalité propre au récit en cours d'expérience et qui est singulière à la pratique de l'auteur. Le filaire du crayonné et le maillage noir et blanc révèlent la structure, l'*objet* = x entre eux deux. L'entre-deux proposerait ainsi une appartenance *affective* aux deux en investissant le sujet. Michel Foucault l'analyse comme espace **extérieur** et localisable (du dehors) qui ne s'oppose pas mais neutralise les hétérotopies : « Nous sommes à un moment où le monde s'éprouve, je crois, moins comme une grande vie qui se développerait à travers le temps que comme un réseau qui relie des points et qui entrecroise son écheveau<sup>7</sup> ».

Cette tension entre le **dessin** et l'encrage, la matière noire et blanche, support et structure, porte la tension (l'attention), et représente déjà le système et l'expérience de réalité virtuelle.

Sergio Toppi étend sa narration dans le mouvement même, le mouvement par et au travers

des espaces entre-deux que l'on cherche et que l'on scénarise en VR. C'est le mouvement, le glissement, les reflux des graphismes et des **gestes** qui portent le mouvement dans la fixation de la texture (le motif), entre le crayonné qui remonte sans cesse à la surface et l'encrage qui décuple les profondeurs.

Sergio Toppi **dessine** comme un couturier du virtuel et ses vêtements en témoignent : ils inscrivent chacun de ses tracés et crayonnés, dans la texture (encrage) de la même manière que lorsqu'on soumet un **dessin** à un traitement en 3D. Chaque trait compose des *edges*, chaque aplatissement des *faces* représentent la profondeur et la profusion du potentiel virtuel dans le **dessin** même de Toppi. La texture et sa profonde matière noire se densifient dans de nouvelles directions, mais en adaptant une structure narrative déjà compatible avec les dérapages potentiels du programme : c'est-à-dire ce que le trait a voulu **dessiner** et ce que le trait laisse paraître (dans et en dessous du trait).

Comme le souligne Carole Brandon dans l'appel à communication pour le colloque sur *L'Art et les cartographies sensibles* : « Les spectateurs repensent et accèdent à la compréhension de leur environnement en temps réel en le construisant : d'abord par la modélisation virtuelle d'espaces élaborés à partir de leurs déplacements [...], ensuite par l'appropriabilité et l'enrichissement des contenus dont seuls

des univers virtuels et des technologies inventives donneraient accès<sup>8</sup> ».

Cela fait directement écho au phénomène d'exploration du **dessiné** entre noir et blanc par le motif des étoffes et des bijoux mentionnés plus haut. En effet, nous pouvons vraiment mettre en parallèle, le fait de se mettre un casque VR sur le visage et d'en-filer la *combinaison spatiale* de Sergio Toppi pour la **lecture** de ses bandes **dessinées**. Sergio Toppi immerge le lecteur, la lectrice en le revêtant également de/dans un modèle-fiction. On parle de modèle-fiction et non pas de fiction modèle car Toppi ne s'axe pas sur un type d'histoire ou de développement<sup>9</sup> mais bien, sur une architecture dynamique, adaptative qui diffère donc mais qui, surtout, se répète.

« Science-fiction, socio-fiction, politique-fiction ... jeux de rôles, stratégies

parallèles, membres encore divergents et épars d'un futur cyberspace où cela va de soi : « Il ne sera nul besoin de s'encombrer d'un corps comme celui que nous possédons dans l'univers physique. Ce conditionnement à un corps unique et immuable faisant place à la notion de *corps interchangeables*<sup>10</sup> ».

Dans le passage d'un support à l'autre en bande dessinée, c'est le corps du **LECTURE®** qui est *impacté* (et donc texturé) à travers l'étendue du paysage narratif du modèle-fiction. Ce passage crée le débordement du Noir sortant de la page pour infiltrer et *i-mailler*, c'est-à-dire *mailler* d'informations notre propre réalité. C'est-à-dire transformer le corps du **LECTURE®** en corps-passage, c'est peut être en cela qu'il est interchangeable.

De la même manière le **personnage** de la femme se réinvente dans le film *Meshes*



Figure 128 - Maria Deren, *Meshes of the Afternoon*, 1943. (détail)  
La femme en noir

<sup>8</sup> Carole Brandon, Appel à communication pour le colloque L'Art et les Cartographies sensibles : la question des interfaces dans les réalités mixtes, 2020. [https://www.facebook.com/events/2434907713295790/?acontext=%7B%22event\\_action\\_history%3A%7B%22surface%3A%22page%7D%7D](https://www.facebook.com/events/2434907713295790/?acontext=%7B%22event_action_history%3A%7B%22surface%3A%22page%7D%7D)

<sup>9</sup> Ce que l'on pourrait rapprocher des liens entre la *fabula* et le *syuzhet* (sujet) au travers du formalisme russe. Référence étudiée par Philippe Marion et André Gaudreault, ainsi que Thierry Grøensteen.

<sup>10</sup> Howard Rheingold, *La réalité virtuelle* (Dunod, 1993), 205., In Paul Virilio, *La Bombe informatique*, L'espace critique (Galilée, 1998), 39.

of the Afternoon<sup>11</sup> (de la réalisatrice Maya Deren) à partir de la façon dont le Noir se reflète dans son miroir-visage, ce corps texturé de Noir sans visage fait écho au visage-miroir du spectateur (Dave). Le corps n'est pas à proprement dit interchangeable mais devient commutateur réseau pour interagir par la texture du Noir avec l'Autre. Nous le voyons plus tard c'est pour cela qui fait figure de mort, passage...

Dans ce dialogue-passage réflexif d'espaces matières se projète en ombre une surface de corps (image) sur l'architecture. Les édifices, la rue, font récit en accueillant l'ombre portée du corps qui se tisse du récit de ses mouvements dans la robe Noir à travers la villa. L'architecture du corps est redessinée par les ombres portées de l'architecture. Il y a fusion du corps entre la narration et la Xstatique<sup>12</sup> du programme spatial : le corps est l'architecture de l'architecture. Il compose des premières règles invitant l'approche in/corporelle de l'espace de la narration évoquée au travers du parcours.

Quelque chose de similaire se retrouve chez Sergio Toppi. Le personnage se réinvente dans sa répétition (reflexion) certes, mais surtout par sa place dans et vis-à-vis du décor, par l'interface de l'image du vêtement. Dans le noir et blanc se confrontent les spatialités du vêtement portant le personnage dans le décor, dans un rapport équivalent, équidistant avec les noirs sur noirs de la tunique de « la femme » et de son ombre portée dans *Meshes of the Afternoon*. C'est un maillage qui se tisse en bande dessinée par les spatialités narratives du vêtement. La notion de « Mesh » chez Maya Deren nous permet de déconstruire au mieux ce maillage afin d'en découvrir sa scénarisation, ses ensembles et singularités. Ainsi à la manière d'un tissage conceptuel nous errons, flottons, entre-deux. « Meshes s'intéresse aux expériences intérieures d'un individu. Il ne s'agit pas d'enregistrer un événement dont d'autres personnes pourraient être témoins. Il reproduit plutôt la manière dont le subconscient d'un individu va développer, interpréter et élaborer un incident apparemment simple et occasionnel pour en faire une expérience émotionnelle critique<sup>13</sup> ».

<sup>11</sup> Maya Deren, *Meshes of the Afternoon*, muet, 14 minutes, 1943

<sup>12</sup> « Qui a le caractère de l'extase; qui est hors de soi, extraverti, projeté à l'extérieur [...] Le charme innocent a quelque chose d'extatique en ceci que, dépourvu lui-même de consistance, il est tout entier extroversé dans le non-moi et s'exhale, pour ainsi dire, comme un parfum » Vladimir Jankélévitch, *Je-ne-sais-quoi*, In « EXTATIQUE : Définition de EXTATIQUE », <https://www.cnrli.fr/definition/extatique>.

<sup>13</sup> « *Meshes is concerned with the interior experiences of an individual. It does not record an event which could be witnessed by other persons. Rather, it reproduces the way in which the subconscious of an individual will develop, interpret and elaborate an apparently simple and casual incident into a critical emotional experience* »

Ce corps alors interchangeable (dans la fusion/confusion du virtuel/actuel, propre/sensible) participant à l'adaptation dans un nouvel environnement chez Sergio Toppi ou dans la différence et la répétition sensible de chez Maya Deren rentre simultanément dans la singularité de la réalité virtuelle et de la bande dessinée. Ces derniers font personnages dans leurs rapports dynamiques à l'histoire<sup>14</sup>.

Chez Sergio Toppi, le vêtement évolue dans un procédé presque architectural pour l'expérience et l'inscription de la narration entre des changements d'échelles, des divagations abstraites, des coupes brutales et des jeux infinis de va-et-vient. Le vêtement dépasse un simple potentiel figuratif ou même sémiotique mais offre véritablement une densité, une dimension, une navigation errante à la narration. Le vêtement offre une matérialité caressée par le corps texturé, immergé, incarné dans le récit, annonçant une expérience narrative qui se « lit<sup>15</sup> » de ce que nous en découvrons et qui s'étend sur ses propres règles.

En VR nous pouvons grâce à la technologie explorer physiquement, fouler les

entre-espaces, tomber dans des trous, des pièges, s'y fondre pour connaître spatialement les passages (connus, secrets, ou inconnus, inattendus) de la narration. Nous nous parons de ces matérialités spatiales de la VR (du noir-matière à la matière noire), comme nous nous parons des vêtements-espaces chez Sergio Toppi. De la même manière le LECTURE® se pare au Noir dans AN DOMHAN.

Les graphismes d'immersion, en dépôt<sup>16</sup> à la surface du papier, infinis dans nos espaces imaginaires, densifient profondément la narration. Les traits, le grain de l'auteur sont l'indice d'un modèle qui se répète de page en page, mais aussi d'album en album. Sergio Toppi (en dehors d'une figure *samplement* transmédiatique) passe même de l'album de bande dessinée à la conception de cartes à jouer. Au travers d'un paysage narratif complexe aux mille visages, il compose un espace relationnel entre le lecteur la lectrice (devenant-shaman<sup>17</sup>) grâce aux vêtements. Car de l'expérience qui en découle entre les mailles, Toppi donne aux vêtements le rôle d'interface shamanique, entre les corps des personnages et nous, LECTURE® : le vêtement s'étend, se répand

<sup>14</sup> Voir Note 60 dans le chapitre « Les parts de la texture ».

<sup>15</sup> Mêlant un double sens entre les verbes « Lire » et « Lier ».

<sup>16</sup> en élevage de poussière pour faire évidemment référence à la photographie de Man Ray et Marcel Duchamp pour le Grand Verre 1926. Mais également « aux dépôts » d'encre noir-matière, et de matière noire travaillée dans notre procédé en affûtage.

<sup>17</sup> Rappelant l'expérience de réalité virtuelle créée par Jan Kounène, *Ayahuska* (Kosmic Journey), 2019

d'espaces d'entre-deux à des textures graphiques, qui connectent, inversent, épuisent, transfèrent, partagent les possibles d'une histoire, annonçant les prémices d'une réalité dite virtuelle dont nous aimerions qu'elle nous aide, non pas à regarder le monde dupliqué, mais à retrouver des sensations corporelles de connexion, oubliées.

Sergio Toppi fait passer la bande dessinée dans l'interface d'une porte, cette porte<sup>18</sup> kafkaïenne<sup>19</sup> ouverte par le Noir et ses nouveaux modèles. Un passage (comme un scénario) jamais emprunté sous la garde de la *Loi* du récit et peut être d'une influence littéraire et linéaire. Maintenant la bande dessinée est une création dont les paradigmes et les règles se fondent dans l'immersion, l'interaction et sur des modèles propres. Bien qu'appartenant à l'école des illustrateurs Sergio Toppi s'est approprié et a construit dans les *flames* de ses rêveries une architecture fondamentale pour faire passer la bande dessinée *au jour du i*, à l'ère de l'hypermédia et de la mixité. Un *jour* dans les profondeurs du Noir dans lequel Toppi enterre la narration pour mieux la «dessiner». Les personnages foulant le seuil de ce passage s'habillent, nous

habillent, nous parent d'une matérialité spatiale qui nous relie dans l'expérience. On recrée de la sorte une incarnation, une métempsy-cose. Une funeste condition qui intervient dans l'expérience.

En effet les personnages doivent apprendre à mourir. C'est-à-dire, à devenir *en substance*, purement des données spatiales. Nous l'avons vu chez Sergio Toppi le vêtement fait interface entre nous et le récit dans une stratégie d'immersion de l'expérience de lecture. La mort<sup>20</sup> en tant que telle est davantage une situation qui se tisse *toujours* entre le corps et le lieu. En effet, «si la mort n'est pensable ni avant, ni pendant, ni après, quand pourrions-nous la penser?<sup>21</sup>». *En* bande dessinée et *en* réalité mixte nous devrions plus précisément nous demander où nous devrions la scénariser. La mort chez Sergio Toppi se place sur la peau même des personnages. Aux faciès inexpressifs, les personnages prennent vie dans leurs habits, dans la matière, dans ce qui les dépasse et ce qui est produit du noir (appuyant la topologie du noir comme origine du récit *en* bande dessinée aujourd'hui).

Cette particularité graphique, poétique, eschatologique se retrouve dans la scénarisation de l'expérience AN DOMHAN et devient un nouveau possible : le développement du personnage (ou du moins de la notion de personnage) *en* réalité mixte passe par la mort. Nous remarquons dans les images du projet, tout comme certains LECTURE@, peuvent le remarquer eux-mêmes : le personnage meurt et disparaît par la réalité virtuelle et augmentée.

Le mobile est un miroir. Il implique tous nos sens pour substituer «à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs»<sup>22</sup>, à travers un objet fétiche où la re-connaissance se pratique par petites vagues ; où l'Autre s'affirme en tête-totem. Je i-mobile s'identifie alors à travers la fabrique d'une collection, un groupe associé à un répertoire. [...]

L'espace se montre en tant qu'image par une accentuation des déchirures formées par le réseau des conversations qui s'entrechoquent. Entre le temps du repas et le temps de la Cène, Entre le temps vécu par l'énonciateur de la parole hors-champ au téléphone et celui du spectateur, si la liaison est spatiale, le temps est fragmenté. Il est annonciateur de tension, voire de tragédie. La parole est mise sous silence or elle reste visible dans l'espace par le biais

de l'image de celle-ci, du téléphone comme de la fresque<sup>23</sup>.

En AR, par le biais du smartphone l'utilisateur réincarne en main le personnage que nous devons faire mourir au préalable (pour mieux le posséder). Le dispositif est porté dans la sombre mortalité essentielle au procédé scénaristique d'AN DOMHAN : c'est une tragédie.

Certes, nous nous recollons au récit adapté de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*, où notamment le sort du personnage (et de ses frères) est tracé dans les règles de la tragédie (déjà impliqué dans le titre). La tragédie comme genre littéraire va guider le récit vers le tourment, le funeste, l'inévitable. Dans la légende, dans le récit, source-textuelle, le personnage apparaît *in medias res*, commet un crime avant que le lecteur apprenne à le connaître davantage (pour un lecteur non spécialiste des mythologies celtique et irlandaise), effectue sa quête dans la douleur et fini par mourir. Cette information est cruciale car si le personnage dépouillé de tout détails physiologiques, physiognomiques, physiognomiques<sup>24</sup> est dépourvu de forme en soi dans l'expérience d'immersion, il n'est pas pour autant inexistant. Nous l'avons vu avec le

**18** Component artistique contemporain que nous étudions également plus bas avec Marcel Duchamps dans la Partie II Au travers de la machine narrative.

**19** Franz Kafka, *Le procès*, trad. par Alexandre Vialatte, Folio Classique (Gallimard, 2017).

**20** Vladimir Jankélévitch, *La Mort*, Champ Philosophique (Paris : Flammarion, 1977).

**21** *Ibid.*

**22** Jean Luc Godard, «Le cinéma, disait André Bazin, substitue à notre regard un monde qui s'accorde à notre désir, le Mépris est l'histoire de ce monde», Générique du film *Le Mépris*, 1963.

**23** Chabert et Veyrat, 2012.

**24** Rodolphe Töpffer et Thierry Groensteen, *Essai de physiognomonie* (Éditions de l'Éclat, 2003).

phénomène du *corps interchangeable* de Paul Virilio (à mettre évidemment en parallèle avec le *schéma corporel* de Maurice Merleau-Ponty), le contact du **LECTURE®** avec le **personnage** à incarner, passe par l'interface et la spatialité matérielle de la *Terre/Noir*. Sergio Toppi nous offre un point de vue depuis l'habillage, l'étoffe narrative. Quant au **LECTURE®** il met en place un sens tangible à partir d'une intervention du corps propre et des matérialités à l'œuvre dans l'expérience immersive et narrative. La Mort en est l'étendue entre-deux. La Mort est déjà là dans la légende, dans les coups de couteau, dans les yeux des **personnages**, dans le **dessin**<sup>25</sup>.

La narration, les **personnages** et les vêtements entre Sergio Toppi et la réalité virtuelle relèvent de l'expression notamment faciale des **personnages** qui passent, fusionnent avec la *Terre*. Comme nous le précisons plus haut, les **personnages** de Sergio Toppi sont généralement assez neutres dans leurs expressions. Pour *simple*ment décrire, nous pouvons remarquer que la bouche est fermée, l'iris des yeux est seulement légèrement désaxé ; les rides et aspérités de la peau embellissent le visage sans lui donner d'autre langage que celui du corps. Ce qui est pourtant une stratégie de figuration très employée en bande dessinée (que ce soit dans les mangas, comics, ou bande dessinées européennes

populaires). L'expression des **personnages** (à la manière d'une attitude latente d'un utilisateur) est certes inerte, neutre, mais elle reste présente. L'expression faciale est au cœur de la culture historique de la bande dessinée européenne grâce à Rodolf Töpffer et son *essai de physiognomonie*. Excepté que chez Sergio Toppi, comme nous l'avons vu tout est affaire d'entre-deux, de passage entre noir et blanc, dans la *Terre*, et la texture du vêtement. C'est justement avec ce dernier et les allers-retours entre la matière (terreuse) du noir-matière et du blanc que se composent, se forment les expressions des **personnages**.

La comparaison de cette expression graphique, poétique, par l'espace (du vêtement) rappelle l'observation et la **lecture** des **gestes** et intonations d'un utilisateur immergé en VR. Ces expressions marquent la sollicitation d'un corps (un corps qui veut parler) par le corps dans l'expérience immersive (un corps qui fait parler [Figure 129]). C'est ce qui fait image dans l'observation, notamment dans le cadre des méthodes **visuelles**. Cet espace entre-deux marqué par le langage du vêtement plaçant d'ores et déjà le **personnage** comme pure et *sample* entité spatiale dévoile un espace à part entière, qui forme un nouveau possible de la mixité, de la Mort même de la figure du **personnage** en réalité mixte.

<sup>25</sup> Cf. *Supra*. Serge Tisseron, Note 3 du chapitre « Affûtage et Topologie ». La mort réside dans la trace même d'un dessin. Elle est mise en reflet avec « la vie » que le psychanalyse rapproche au geste, le mouvement dans le dessin.



Figure 129 - Expérience AN DOMHAN



Cette Mort *essentielle*<sup>26</sup> réside dans cet entre-deux, cette fusion/confusion du schéma spatial et du schéma corporel. Tous deux interviennent dans la structure du *Locus*. C'est pourquoi nous retrouvons *en répétition* la sommation de strates, d'espaces dans les modèles. L'affûtage symptomatise la présence par/de/ dans le *Locus*. L'enchevêtrement, le reproduit à l'échelle de la matière, l'accumule<sup>27</sup>. Nous sommes *en Terre*. Les ®-ACTIONS des espaces et des matières dans la structure formée, édifient une essence, une énergie, un dynamisme, un mouvement bref des intensités portant les étendues dans *la Terre*. À cet endroit le corps propre et sensible, virtuel/actuel (schéma corporel) du LECTURE® se place, se heurte, se meurt (donc s'étend) dans les espaces et leurs dimensions (noir-matières, surface, Noir, profondeur). D'un point de vue méthodologique comme scénaristique il s'intègre par le modèle, par *la Terre* comme *personnage*-même de l'expérience. Il fait *celui qui nous regarde* depuis *la Terre*, en se positionnant à l'endroit même de *ce que nous voyons*<sup>28</sup>.

Dans l'expérience AN DOMHAN comme dans la *lecture* de Sergio Toppi, nous mettons en perspectives les *personnages* non pas dans leur symbolique, ce qu'ils signifient, ce par quoi ils signifient et symbolisent une ou des

histoires mais par la place qu'ils prennent dans la narration. Quand nous disons de place à prendre dans la narration, nous tombons toujours dans la logique de l'étendue spatiale, sans prendre en compte le poids du récit qui peut s'y attacher dans un premier temps. Ce dernier découle ensuite du modèle apporté et à la manière dont sera fabriqué le *personnage* dans l'espace et la matière, *la Terre*.

Cette place, est en soi, comme nous le rappelons plus haut, la Mort même du *personnage* en bande dessinée, entre *celui qui nous regarde* et *ce que nous voyons*. La perspective ne part plus du *personnage* en réalité mixte, elle part de la *première personne* dans l'espace. La vue proche de cette caméra subjective que nous avons déjà étudiée plus haut circule dans l'environnement immersif, *dessiné*, modélisé pour l'expérience AN DOMHAN. Le LECTURE® dans cette position est *personnage*. Il sera étudié notamment par le prisme des méthodes *visuelles* à la suite de captations réalisées dans le terrain d'expérimentation sur lequel, maintenant, le LECTURE® peut figurer.

Dans un article rapportant l'expérience des «Réalités Impossibles» Ghislaine Chabert revient sur ces attitudes personnificatrices du LECTURE® immergé.

26 Frédéric Bernard et Benjamin Flao, *Essence* (Paris : Futuropolis, 2018).

27 L'enchevêtrement appartient conceptuellement à l'héritage des accumulations d'ARMAN.

28 Didi-Huberman, 1992.

Par l'entrée dans l'écran, le dispositif incite à bouger. Le corps devient un des *acteurs* du récit. Toute une gestualité accompagne l'immersion, qu'on nommera gestualité narrative. Par exemple, un *geste* naturel de la part des utilisateurs est celui de découvrir son corps dans l'espace virtuel. L'utilisateur fait alors des mouvements de *tête* et regarde s'il voit ses mains, ses pieds, ses jambes, manifeste souvent de l'étonnement vis-à-vis de cette expérience qu'il découvre pour la première fois. Il cherche ainsi dans l'image, expérimente les images par le corps et ses contorsions, s'exclame «*c'est très étrange de ne pas voir son corps...*». Dans notre cas, [...] il a une représentation métaphorique de ses mains sous la forme des manettes, qu'il tient réellement, et qui se trouvent reproduites dans les [...] espaces de réalité virtuelle. Appareillé de ses manettes qui étendent ses mains, il joue donc avec les objets 3D de la VR, les contourne, les accumule, les suspend dans l'espace virtuel, les lance au plafond, cherche à se «heurter» à une matérialité «impossible»<sup>29</sup>.

Son corps virtuel *affect-if*, affûté, habillé est au même endroit sensible et agissant sur le corps propre. C'est ainsi, parce qu'il est en dehors de son champ du visible que le LECTURE® immergé n'est pas en mesure de se voir. Ce commentaire de l'utilisateur cité par Ghislaine Chabert, répond au modèle en place *en bande dessinée* et *en réalité mixte* pour la scénarisation des *personnages* élaborés dans

AN DOMHAN. Le LECTURE® doit dans son immersion apprendre à voir que *là*, il est mort. Il est mort en tant que *personnage*, il ne peut être qu'espace dans ce funeste *Locus*. Entre *celui qui nous regarde* et *ce que nous voyons*, il est maintenant *en Terre*.

Tout comme dans le cas de l'expérience des Réalités Impossibles, le LECTURE® est en mesure de percevoir ses mains ou plutôt la représentation en 3D d'une modélisation de main texturées. Les mains étant ce *composant*, ce radical libre aux grandes influences dans le *Locus* comme nous l'avons étudié en première partie. Elles représentent dans le cas d'AN DOMHAN sans doute l'un des éléments figurés les plus clairement représentés et facilement identifiable. Les utilisateurs comme le remarque Ghislaine Chabert s'accrochent à la reconnaissance de leurs propres corps en réalité virtuelle. ®-VOIR ses mains est une étape essentielle pour le LECTURE® qui, en réalité mixte, nous guide vers d'autres développements des faits. Nous devons penser simultanément au LECTURE® en réalité augmentée, *smartphone en main* justement. Il est en situation d'expérience du *personnage* toujours *celui qui voit*. Gardien du seuil du visible participant à faire spatialement basculer la réalité vers un *régime* supérieur, la réalité augmentée et la mort du *personnage* forment l'interface, cet entre *celui qui nous regarde* et

29 Ghislaine Chabert et Karleen Groupierre, «Le Dispositif Réalités Impossibles : Au-delà de l'écran la «fabrique» des espaces de légendes», in *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires*, Presses de l'USMB (Chambéry, 2019), 167.

ce que nous voyons qui nous échappe. Il prend donc la position du Mort et renverse les perspectives à son tour. Comme dans le cas de la réalité virtuelle le **personnage** disparaît mais reste cette *première personne* (par le point de vue). Associé aux savoir-faire, se voulant traditionnels et techniques, de la relation à l'énonciation (rôle et circulation par/de/dans le récit) la question du **personnage** en bande dessinée est complexe à déconstruire de par ses puissances formelles et optiques.

Comme nous le voyons avec Sergio Toppi et comme nous le retrouvons avec Philippe Druillet, la forme, la figure du **personnage dessiné**, toutes qualités graphiques confondues, participent à l'immersion du lecteur dans le récit. Le **personnage** tel quel, est à lui seul une sorte de figure de style répétée, offrant un sens spécifique à une situation donnée de **planche en planche**, de **case** en **case**. Sans cesse, le **personnage** est visiblement signifiant pour le récit et la manière d'approcher ce dernier pour éventuellement le traduire, le comprendre spatialement. Le **personnage** agit en couverture. C'est une



Figure 130 - Hayao Miyazaki, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992. (détail) Mer de nuages

accroche graphique. Il permet la lisibilité même de l'instant. Il couvre la mortalité et *la Terre*, latente, pour augmenter le **personnage**. Déjà à l'échelle du récit il existe des stratégies affirmant la déconstruction du **personnage**. Chez Philippe Druillet, c'est la représentation de la boue cryptique. Avec Sergio Toppi c'est l'entre deux noir et blanc d'une structure narrative en @-ACTION.

Pour citer un autre exemple plus oriental, nous pouvons nous appuyer formellement sur Akira, et dans un autre média, Porco Rosso. Dans le cas d'Akira, titre éponyme d'un **personnage** paraissant pourtant au second plan, c'est le lien à la figure des machines associées à une représentation presque transhumaniste de pouvoir psychique qui crée la narration. Leurs fabrications et leurs conséquences vont être inscrites dans le **personnage** de Tetsuo et

rythment le récit (et les divers sujets critiques qui peuvent en découler). Avec Porco Rosso, Hayao Miyazaki, joue sur la tradition de la fable. L'anthropomorphisme animalier<sup>30</sup> inter-fère dans la représentation même des corps

<sup>30</sup> «Porco Rosso, mythologie du ciel - Ép. 2/4 - Philosophe avec Miyazaki», France Culture, consulté le 28 février 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/philosophe-avec-miyazaki-24-porco-rosso-mythologie-du-ciel>.

des **personnages** d'une histoire parfaitement humaine. Le héros principal, est un cochon pilote d'hydravion de chasse. Autrefois humain, il porte le nom de Marco. Sa figure structure un mystère ineffable, et *in fine* inerrable<sup>31</sup> dans le récit, structurant ce dernier. Nous comprenons à la fin du film à partir de quel moment il devient cochon. Après avoir de justesse échappé à la mort et passé «la mer de nuage».

La mer de nuage est dans la fable de Hayao Miyazaki le seuil, le passage dans un *au-delà*, l'*outre-monde*, des aviateurs. Marco foule avec son avion cet espace et à partir de *là* semble devenir un cochon. Nous apprenons non pas dans le film mais avec le film que la représentation de Marco, se rattache non pas à une quête de l'identité (qui se limiterait en fait à l'apparence, de la représentation-même du **personnage**), mais à la densité eMOTIONnelle et spatiale d'un **personnage** au seuil de la mort. C'est à partir de cet emplacement tant spatial qu'eMOTIONnel que le **personnage qualifie** le récit. C'est-à-dire, ouvre la narration vers d'autres formes en réseaux par sa propre mort.



Figure 131 - Hayao Miyazaki, *Porco Rosso*, Studio Ghibli, 1992. (détail) Grotte de Marco

Le récit *au-delà* d'une interprétation poétique et/ou structurelle pourrait ainsi tomber dans des dérives spéculatives sous couvert de production de sens. Ces étalonnages d'interprétations ouvertes ne sont pas dans la narration à proprement dit mais ouvrent une narration dans l'interprétation à partir d'une expérience de la narration.

Le suivi des **personnages**, leurs intentions, leurs non-dits jusqu'à leurs relations physiques dans l'environnement de la fiction sont des informations appartenant à une non-représentation d'eux-mêmes. C'est une sorte d'hyper-interprétation d'une histoire qui sort de l'image : qu'elle soit en bande dessinée, ou de l'ordre du cinéma d'animation. Par exemple parler du poids d'un avion comme réalité matérielle ayant des propriétés physiques reconnaissables chez Hayao Miyazaki est hors de

propos, puisque, malgré un style graphique réaliste, précis et technique (relevant parfois presque de l'ingénierie) c'est avant tout l'émotion (envers) des **personnages**, des objets, des paysages qui *content* (narrent). Les dérives de discours, appartiennent à la surface du récit, et tendent à démontrer de manière

<sup>31</sup> Jankélévitch, 1977, 4ème de couverture.

symptomatique cette couverture de faux sens qui semble couvrir la narration afin de faire oublier le rapport architectural, corporel (et même psychanalytique) du Noir et de la Mort.

Comment *en* bande dessinée, en cinéma d'animation et en particulier, *en* réalité mixte le **personnage** permet-il de faire narration, à partir de l'expérience de l'*Autre* ? Le **personnage** peut-il être un condensateur, une surface de *combinaisons spatiales*, d'exploration de la narration sans en être strictement le *sample* véhicule ? À la manière de Marco dans l'épaisse interface réactualisée de la mer des nuages, les **personnages** de Brian et Lugh dans AN DOMHAN tendent à s'effacer, deviennent i-mortels dans la narration, laissant leur image dériver vers l'énonciation du nouveau récit : celui du **LECTURE®**. C'est ainsi en parallèle (*en répétition* d'un modèle) autant la mise en espace *en* mixité du paysage topographique que la présence des **personnages** déconstruits. Le récit s'efface pour se laisser place dans la mise *en-terre* de la narration.

Marco porte avec lui le passage dans la mer de nuages, comme Brian et Lugh portent l'outre-monde. Ils ouvrent l'image à travers la fonctionnalité première d'un **personnage** dans l'immersion d'une narration (incarnée ou non), qui est une mise en place du voile de

la mort<sup>32</sup> : le dévoilement de la qualité même de cette mort. Le **personnage** en tant qu'espace se déplace de sa fonction catégorielle de figuration.

[...] la mort n'entre pas dans une catégorie abstraite préexistante comme une espèce entre dans un genre à côté des autres espèces du même genre, ou comme une expérience singulière entre dans une espèce à côté des autres expériences de la même espèce ; la mort est sans commune mesure avec les autres événements de la continuation, puisqu'elle étrangle cette continuation elle-même : la mort est d'un autre ordre, d'un autre monde, sur un tout autre plan à une toute autre échelle<sup>33</sup>.

Le **personnage**, dans la mort, se débarrasse de toute catégorie qui mène au sens superficiel du récit pour se répandre, s'étendre spatialement, par les qualités de l'autre-monde. Cité par Vladimir Jankélévitch, il nous permet de revenir sur notre concept d'outre-monde (auquel nous accédons par *la Terre* notamment, ou plus précisément par la mise *en terre* des **personnages** et objets). Voilà pourquoi, il est nécessaire d'incarner par la mixité des **personnages** morts, *enterrés* dans l'expérience d'AN DOMHAN. Certes dans un premier point parce qu'à la *sample* échelle de la fiction, de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann* donne un nom à un événement fatidique et fabrique la

<sup>32</sup> Pierre Hadot, *Le voile d'Isis: essai sur l'histoire de l'idée de nature*, nrf essais (Paris : Gallimard, 2006), 25.

<sup>33</sup> Jankélévitch, 1977, 90-91.

clé du récit. Elle ancre le lieu du dévoilement à partir des qualités même de l'adaptation, de la funeste terraformation de la narration par le parti-pris des **personnages**. Ce qui relevait d'un ensemble d'éléments esthétiques énonciateurs (action et style du **personnage**), devient, outre ces éléments de surface comme simulation du réel, personnification, compréhension des événements, reconnaissance de fait. En somme, les relations avec d'autres **personnages** et environnements. Des *components* immersifs sont entrepris par la présence des *corps éten-dus* par l'immersion. mixité en place du schéma corporel et spatial détermine, en création et réaction un ensemble d'événements. La mort crée ce glissement, vers une conception spatiale des potentiels narratifs des **personnages**. Qui ne sont pas incarnés pour répondre à des actions déterminées. La mort se dévoile par sa présence et ses actions réalisées dans l'expérience.

Plus qu'un lieu abstrait, la mort crée au travers de la fabrication des **personnages** une **agentivité** eMOTIONnelle et spatiale en tant que «[...] présence absolue, serrée et brûlante qui coïncide à la limite avec l'ipséité du moi total<sup>34</sup>». L'être total du **personnage** devient «absence<sup>35</sup>». Ne reste que tout le corps du **LECTURE®** incarné comme

spatialité agissante et émotionnelle. Nous avons vu l'évolution nécessaire, essentielle, du **personnage** pour et à travers une narration *en* réalité mixte. Cette transition du **personnage** vers l'espace-même<sup>36</sup>.

Cette mort bien particulière dans notre conception est cependant liée à une épistémologie de l'espace auquel nous nous sommes pour le moment peu penchés. En effet, notre attention s'est davantage portée sur la présence entre spatial/corporel *en* mixité du **LECTURE®** comme **personnage** d'une expérience immersive *en* réalité mixte. Il y a dans l'architecture globale de l'expérience AN DOMHAN, *en* bande dessinée et *en* réalité mixte, un autre **personnage** que la relation en mixité du **LECTURE®** seul. Il s'est retranché dans l'incorporel...

Tiré d'un T@OPIQUE du *Locus*, servant lui-même à la mise en place, l'appropriation, la **lecture** et la structure de la stratification des dimensions à l'œuvre et répétées d'une scénarisation *en* bande dessinée et *en* réalité mixte, le **personnage-Autre** intervient comme *component* à part entière de la narration, et se constitue, s'agrège au Noir. Ce dernier appartient et développe une dimension tout autre que le **LECTURE®**. Cependant le

<sup>34</sup> *Ibid.*, 34.

<sup>35</sup> *Ibid.*

<sup>36</sup> «Même» comme récurrence de l'ipséité, déjà mentionné Vladimir Jankélévitch.



Figure 132 - Philippe de Champaigne, *Vanité, ou Allégorie de la vie humaine*, huile sur bois, 28 cm x 37 cm, musée de Tessé, Le Mans, moitié XVII

LECTURE® est parfaitement en mesure de côtoyer ce personnage-Autre. Il est manipulé. Les T@OPIQUE<sub>s</sub> du Locus servent à créer différents visages de l'expérience qui vont mettre en place une relation affect-if particulière entre le LECTURE® et le Noir (incarné par le personnage-Autre). Entre eux deux se tisse le dispositif propre à la réalisation de l'expérience AN DOMHAN.

La bande dessinée et sa narration tout comme la mixité, s'axe sur un principe de répétition et de différence. Aussi, comment la Mort interagit dans cette structuration bien particulière, hors catégorie ? Cette dernière ne se répète pas pour moi, pour le LECTURE® et pour le personnage-Autre. Pour autant elle n'est pas la même pour moi, le LECTURE® et le personnage-Autre. Nous tombons ici dans le piège de la localisation, pour désabuser par la mixité. Nous faisons par maladresse, réflexe, ici, la recherche d'une figure de mort.

«Ainsi la mort joue à cache-cache avec la conscience : où je suis, la mort n'est pas ; et quand la mort est là, c'est moi qui n'y suis plus<sup>37</sup>».

Ce phénomène perçu par Vladimir Jankélévitch est déjà là, peint par Philippe de Champaigne [Figure 132]. Allégorie ou même ironie tragique

de vie (de manière d'en faire l'expérience en image), la vanité appartient déjà à ce procédé proprement narratif au Noir entre le rapport au corps et incorporel de l'expérience même. Le *memento mori* qui nous cri, par extension, reflet, réverbération la lumière dans le tableau, trace l'épaisse interface terrestre. Faire expérience de la mort c'est in/corporellement lire l'inframince. En effet, la mort est alors essentielle pour nous faire comprendre, nous faire voir et même plus nous faire marcher en elle, non vers le sombre fond dépeint par Philippe de Champaigne mais bel et bien dans la Terre/Noir, dans l'espace même, ce qui sépare les différents éléments dans la vanité. En Terre Nous nous voyons en être mort, c'est-à-dire être immergé dans l'expérience de l'intangible. Cette stratégie relève d'une architecture de la narration faisant sensiblement écho à la bande dessinée. La séquentialité des objets représentés place un premier indice (chaque élément faisant comme une cartouche). C'est un leurre. Si J'en suis à lire les objets dans l'épaisseur du Noir, je me retrouve moi-même face à mon reflet. Celui-ci est appuyé par le subtil travail de la matière-lumière rejoué par la surface du verre du sablier, du pot et du crâne. Elle creuse justement ce pont<sup>38</sup> de lumière entre moi dans l'expérience du regard frontal, ce crâne qui Nous regarde sans voir, et une narration horizontale, le regard qui avance dans la

<sup>37</sup> Jankélévitch, 1977, 34.

<sup>38</sup> À la manière d'une passage dans l'outre-monde

lecture<sup>39</sup>. Le tableau, la vanité est à lire et pas seulement à regarder. La mort se place dans l'entre deux étendues de ces emplacements (regardé/regardant). En ceci AN DOMHAN est une expérience en vanité, replaçant la mort en regard du corps de ses sujets<sup>40</sup>.

La mort est l'eMOTION même de *la Terre* au travail à travers de l'épaisse interface. Elle se laisse la place de faire *personnage*. Un *personnage* Golem<sup>41</sup> qui constitue une commutation simultanée du regardant/regardeur. L'espace est vain : il n'ouvre pas sur une perspective mais sur expérience de narration (en particulier dans la bande dessinée en réalité mixte). Le *personnage* est espace dans l'expérience, incorporé à la narration : si la mort est là, le *personnage* est enterré c'est-à-dire prisonnier de l'immersion<sup>42</sup>.

Ainsi nous plongeons dans le récit en oubliant ses qualités narratives propres. C'est à ce titre que la Mort, comme qualité spatiale/

corporelle/eMOTIONnelle narrative crée en fait, en mixité une Mort-propre. Elle nous étend, moi, le LECTURE®, le *personnage-Autre*. Redessinant en épaisseur la narration à la première personne, l'affection est la troisième personne. Elle n'a pas sa place dans la topologie du Noir. Elle est la place d'une topologie du Noir. La topologie ouvre le travail de la matière et de ses dimensions. Elle nous permet de comprendre et de lire les fonctions (motrices) de ces dimensions ainsi que les résolutions du noir qui en découlent, en surface, profondeur épaisseur. La topologie évoque la structuration striée propre au *Locus* organisant, scénarisant le Noir et les noir-matières et matières noires, les noirs et les blancs, la *première personne* (optique), la *deuxième personne* (en qualités de référent affect-if), la *troisième personne* (optique), dans une architecture en mixité. La mort, la mort-propre est ce «[...] souffle qui unit les contraires<sup>43</sup>», au passage à travers noir et blanc / les espaces et les personnes.

La phénoménologie de la narration en bande dessinée et en mixité conserve dans la mort le principe de répétition par topologie emprunté au Noir ; non plus d'une matière (noire), mais du corps et des affections de ce dernier. Il y a dans AN DOMHAN plusieurs utilisateurs, donc une mort-propre faisant fable, permettant au LECTURE® d'être *personnage*. De plus, parce que la mort crée l'absence de l'être, elle propulse le *personnage*, LECTURE® en terre. Un souffle annonçant le retour de la barque de Manannan vers l'Irlande<sup>44</sup>. La mixité du souffle du moi et de «l'autre qui est moi par rapport à lui-même, bien qu'il ne soit pas moi-même, cet autre est simplement «comme» moi, *instar mei*. Par ce biais et indirectement, la mort-propre redevient universelle : chacun par devers soi et quant à soi comme s'il était seul ; et par suite [...]»<sup>45</sup>.

Cet autre différent du *personnage-Autre*. L'autre étant la fusion confusion du LECTURE® et du *personnage*, de l'autre LECTURE® et de l'autre *personnage* dans l'expérience. La Mort en tant que telle bouleverse les perspectives dans l'immersion au noir, dans la topologie de ce dernier et les liens du schéma spatial/

corporel à l'œuvre dans la narration. Comme le souligne Vladimir Jankélévitch, la mort affecte de manière différente (outre passant une forme catégorielle de répétition) que ce soit de la première personne (la caméra subjective, moi lisant l'histoire à travers le revers du visage du *personnage*), la deuxième personne (la perception de l'autre par moi) et la troisième personne (la subjectivité incarnée par l'autre, la distance, le narrateur). Les points de vue dans la fiction, dans une architecture narrative soulignent la complexité expérimentale de la mort. De plus l'immersion, renforce une affection naturelle à la mort qui est tourné une expérience vers soi-même, qui se retourne toujours à l'Autre. À sa manière la mort, d'un point de vue affect-if est une intensité pure et violente de la mixité. Elle participe à la mise en place d'un entre-deux étendues entre moi et l'Autre (éventuellement les autres) dans l'expérience. Expérience que Je ne ferais pas de mon propre chef dans la narration. Aussi dans une narration en mixité «[...] la troisième personne sans visage ne peut plus me servir de prétexte<sup>46</sup>». Je n'ai pas à me cacher derrière une figure déjà incarnée d'un *personnage* tenu à distance (lui-même étant en mesure de

<sup>39</sup> Rappelant le complexe de la tombe entre *Ce que Nous voyons* et *Ce qui Nous regarde...* Biensûr par rapport au livre éponyme de Georges Did-Huberman.

<sup>40</sup> Elle en fait même image par la mise en scène du Crâne et de la pierre, la terre par exemple illustrés dans le *Lobby* (espace d'attente faisant apparaître une image informationnelle animée pendant la connexion des dispositifs techniques. Cette image est également reprise dans la vignette, l'image communicante du projet).

<sup>41</sup> « Le golem prenait alors vie ; quand les initiés inversaient le sens de leur danse ainsi que l'ordre des lettres sacrées, le golem s'écroulait et perdait la vie. Selon d'autres légendes, le mot Emet (la Vérité ou le Sceau du Dieu unique) devait être écrit sur le front du golem ; quand la lettre alef était effacée, ne demeurait plus que le mot met (mort) et le golem s'anéantissait». Encyclopædia Universalis, «GOLEM», <https://www.universalis.fr/encyclopedie/golem/>.

<sup>42</sup> Voir *Kill Bill* Note 17 page 283

<sup>43</sup> Hadot, 2006, 26.

<sup>44</sup> Pour allusion à la figure tragique de l'épopée de Brian. La barque ayant des pouvoirs magiques elle est un artefact des dieux en particulier, Manannan divinité de la mer, du passage, et de l'Autre-Monde. Cette barque se guide toute seule. Elle marque les ellipses de la fiction. On débute un voyage (une métempsycose du passager ?) par le départ de la barque, prenant directement fin dans la *continuation* avec la fin du voyage. La barque est ce qui mène entre-deux : Hors Texte.

<sup>45</sup> Jankélévitch, 1977, 26-27.

<sup>46</sup> *Ibid.*, 26.

cache des informations par ailleurs<sup>47</sup>). Je suis toujours affecté par la situation car dans AN DOMHAN Je meurs.

La Mort propose plus qu'un point de vue. C'est une expérience sensible de l'espace, du corps de moi-même et de l'autre (face au **personnage**-Autre) dans l'architecture du *Locus* ouvrant complexifiant les perspectives d'immersion, de représentation, d'usage et de **lecture** en bande dessinée. La multiplicité des points de vue est une technique de scénarisation couramment répendue dans la bande dessinée. Elle se met en place dans la relation, des pages, **cases**, et énoncés s'accumulant dans l'histoire présentée. Scott McCloud<sup>48</sup> en fait une typologie bien particulière permettant la catégorisation des récits par auteurs et genres d'influences. Le style propre à la représentation d'une situation, le placement du **personnage** et du décor (ou l'un par rapport à l'autre), ainsi que les multiplications de différents points de vue dans la répétition des **cases** et **planches** provoquent l'architecture du récit et la mise en place plus ou moins complexe du fil des événements traités.

Cette stratégie partant de la relation texte et image en bande dessinée forme un gène propre à ce média, qui visiblement doit être maîtrisé dans une volonté d'édition (au

détriment d'une recherche plus poussée de l'architecture de la narration). La Mort, actuellement en bande dessinée (traditionnelle, sans modèle de mixité, sans terre), ne semble pas encore avoir totalement sa place. Cela ne signifie pas alors qu'elle ne se trouverait que dans des dispositifs techniques d'immersion puisque nous la retrouvons déjà dans la peinture. La Mort est un produit affectant la scénarisation et la narration. Puisque la bande dessinée vise davantage la mise en demeure du point de vue du lecteur **extérieur** vis-à-vis du **personnage**, la rencontre avec l'autre est compromise. Car elle propose paradoxalement un processus complexe d'incarnation. Très *samplement* dans la bande dessinée traditionnelle seuls les **personnages** s'habillent. Ils sont pris dans le représenté. La picturalité matérielle semble s'arrêter d'elle-même. Il faut l'œuvre au Noir d'auteurs comme Sergio Toppi, pour ouvrir les perspectives et explorer de nouvelles frontières en direction de la narration au détriment de l'hyperréalisme d'une articulation comme un maniérisme des **personnages** en situation. La Mort nous permet ici de faire autant une critique de la réalité virtuelle et augmentée que de la représentation *en* bande dessinée. Comme nous l'avons vu précédemment, sous couvert d'un savoir faussement technique, la réalité virtuelle et augmentée pousse à la reproduction du réel dans ces modélisations,

**47** Patron, « Les récits de fiction antérieurs à la deuxième moitié du XIXe siècle : des instances de réfutation pour les théories poétiques de la narration ? »

**48** Scott MacCloud et Dominique Petitfaux, *L'art invisible* (Paris : Delcourt, 2016), 82.

**interactions**, scénarisations. Dans le contexte d'une réalité mixte, comme nous l'avons cité en introduction, Microsoft lui-même préconise cette « importance » de se rattacher au réel (pour provoquer une forme de synchronicité de l'expérience entre les modèles 3D et leurs places dans un environnement immersif correspondant au réel. Synchronicité inexistante en soi réalisée uniquement par la contrainte créée par l'usage imposé des dispositifs techniques eux-mêmes. Un même symptôme peut se retrouver dans le cadre de la représentation en bande dessinée (sujet à des conflits de sens et potentialités du médium) : Après Clément Greenberg<sup>49</sup> ou après Philippe Marion et ses enjeux de *graphiation*<sup>50</sup> et de monstration<sup>51</sup>. Cette dernière a une spécificité. En effet, très rapidement la bande dessinée est en mesure de se détacher du réel pour s'imposer dans des systèmes narratifs fantastiques. La bande dessinée moderne semble pour beaucoup

émerger avec les influences presque surréalistes de Winsor McKay. La métamorphose est en effet dans son ADN. Elle lui offre un terrain de création graphique et narratif puissant associé à la question de la performance. La bande dessinée a réussi à créer son propre réel par gestion et mise en place singulière des **personnages**, des décors et de ses environnements. Elle a réussi également à provoquer sa propre production de réel.

Nous pouvons ainsi clairement affirmer dans une attitude et un ton empruntés à Isidore Isou que la bande dessinée (outre la bande dessinée abstraite qui frappe constamment ailleurs<sup>52</sup>) a aujourd'hui réussi le **dessin** de son propre hyperréalisme auquel se borne (doit se borner) le **dessinateur** scénariste. S'étend alors une abondance de règles (établies par une communauté de plus en plus ouverte et orientée) contre la mise en place de modèle

**49** Entre **détracteur** de l'expressivité du médium et du médium signifiant, en tant qu'outil qui dépasse ses pures fonctions techniques (propres à la manière dont on s'en sert en vue d'une réalisation quelconque) pour être déjà dans un rapport sensible ou même *samplement* logique dans une production de sens subversif à l'usage et aux qualités corporelles qui s'engagent entre l'artiste et son médium. La scission entre technique et poétique est à revoir dans l'interprétation de la pratique artistique moderne l'un n'ayant pas un niveau supérieur à l'autre. Ou l'un n'est même pas indispensable à l'autre. Mais l'un ayant des valeurs essentielles à l'autre. L'art n'est jamais que technique, mais il s'inscrit dans une poétique (*la poétique* contre l'hégémonie de la *praxis* consumériste).

**50** Philippe Marion, « Traces en **cases** », Thèse de Doctorat (Université catholique de Louvain, 1993).

**51** Thierry Grøensteen, *Bande dessinée et narration*, Système de la bande dessinée (Paris : Presses Univ. de France, 2011), 92.

**52** Par résistance provoque sa propre existence et ainsi conçoit des objets de grande importance dans l'évolution du média, du médium, de la narration, de l'énonciation, de l'expérience de **lecture** etc...

nouveau<sup>53</sup>. Une reproduction des règles narratives propres (et devenant *sample*) qui participent à

[...] l'effondrement de la réalité dans l'hyperréalisme, dans la réduplication minutieuse du réel, de préférence à partir d'un autre médium reproductif – publicité, photo, etc. – de médium en médium le réel se volatilise, il devient allégorie de la mort, mais il se renforce aussi de par sa destruction même, il devient le réel pour le réel, fétichisme de l'objet perdu – non plus objet de représentation, mais extase de dénégation et de sa propre extermination rituelle : hyperréel<sup>54</sup>.

L'hyperréalisme, dédoublement, reproduction du réel de la bande dessinée se témoigne de façon symptomatique dans la figure de

lisibilité du **personnage**. *Samplement* dans une production de répétition (c'est-à-dire l'effet de répétition en soi sans la profondeur de sa structure) le **personnage** se construit et vit. Il s'ouvre là à une perpétuelle évolution prise au cours du récit et que la narration cadre. ⑥Évolution rendue possible par effet de répétition superficielle<sup>55</sup>. Le **personnage** navigue dans un caractère hyperréel de la bande dessinée : une reproduction équivalente, formant l'effet de réel recherché dans la technicité du vraisemblable, de la relation du **personnage** à l'objet dessiné dans la *case* chez Will Eisner<sup>56</sup> par exemple. Contrairement à AN DOMHAN qui se débarrasse de cette *characteristique* hyper-réelle. L'effet de réel nécessaire à une nécessité<sup>57</sup> de lisibilité de la mise en situation même *en* bande dessinée. Le **personnage**

**53** Il semble de plus en plus difficile *au jour du i* à envisager la bande dessinée dans des règles statiques qui ont appartenu à l'analyse sémiotique et littéraire seules. L'analyse des usages, les méthodes *visuelles* de recherche création, la théorie des réseaux, l'informatique, l'hypermédia, les sciences de l'art, les sciences de l'information et de la communication sont toutes des portes d'entrée par nature tout autant qualifiées à ne pas faire de la bande dessinée mais bien au contraire (et heureusement) à la faire évoluer. Ceci est possible car ce sont des disciplines qui (ouvrent par ailleurs profondément des hybridations interdisciplinaires) sont capables d'identifier l'hyperréalisme, les spécificités propres des dispositifs engagés et de proposer des expériences si ce n'est des « réponses » aux problèmes identifiés.

**54** Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Bibliothèque des sciences humaines (Paris : Gallimard, 2005), 112.

**55** « La bande dessinée comme le photo-roman et comme autrefois certains emplois du vitrail ou de l'image d'Épinal, est un genre essentiellement narratif. Elle raconte une histoire dans laquelle l'homme, plus ou moins stylisé ou une créature anthropomorphe, plus ou moins humanisée, joue un rôle prépondérant, occupe en permanence le devant de la scène ou, pour mieux dire, la surface de l'image ». Claude Bremond, « Pour un gestuaire des bandes dessinées », *Langages* 3, n°10 (1968) : 94-100. <https://doi.org/10.3406/lqge.1968.2552>. Une approche qui fût peut-être un jour (légitimement) acquiescée mais que nous remarquons déconstruite ou plutôt que nous cherchons à déconstruire *au jour du i*.

**56** William Erwin Eisner, *Les clés de la bande dessinée: intégrale* (Paris : Delcourt, 2019).

**57** Incarnant et produisant le besoin de reconnaissance d'une bande dessinée qui apprend à ses lecteurs comment l'identifier *en effet parce qu'elle est vraisemblablement sur papier ou écran*.

(entre autre) rend un réel de la bande dessinée niant sa propre mort (car relevant d'une *sample* représentation avant tout) et intensifiant ses potentiels de simulation autant esthétique, spatial, qu'émotionnel.

La définition même du réel est : ce dont il est possible de donner une reproduction équivalente. Elle est contemporaine de la science, qui postule qu'un processus peut être exactement reproduit dans les conditions données, et de la rationalité industrielle, qui postule un système universel d'équivalences (la représentation classique n'est pas équivalence, elle est transcription, interprétation, commentaire). Au terme de ce processus de reproductibilité, le réel est non seulement ce qui peut être reproduit, mais ce qui est toujours déjà reproduit. Hyperréel<sup>58</sup>.

La Mort dans le cadre de la mixité cherche à revenir dans son esthétique, ses espaces, ses eMOTIONS<sup>59</sup> par le corps d'un **LECTURE@ personnage enterré**. La Mort *enterrante* devient une résolution de résistance à la simulation de son *character* propre. De fait, après

tout, ce qui est déjà mort ne peut pas le devenir une nouvelle fois, ou bien être encore plus mort. Là, au travers de cette résolution le **personnage** de la bande dessinée se déconstruit et se repense en mixité.

*La Terre* est (et est ce qui est<sup>60</sup>) produite entre deux étendues en relation au travers du *Locus*. Le corps des **LECTURE@**, immergé est flottant<sup>61</sup> entre la carte, la grille et le terrain d'expérimentation dans les divers visages de l'expérience narrative, font émerger *la Terre*. Elle exprime *par-devers* des visages et la matérialité entre-deux étendue de la mixité même à l'œuvre structurant densifiant l'expérience et la narration en soi, en Moi.

À partir de la scénarisation de l'expérience AN DOMHAN nous tentons « d'imprégner » le **LECTURE@** dans ce rapport finalement intrinsèque entre la Mort et *la Terre*. L'une apparaît comme émotion de l'autre. En effet « la mort apparaît [...] ici comme un voile, comme une obscurité, une nuée<sup>62</sup> » enlaçant (telle *la Terre*

**58** Baudrillard, 2005, 113.

**59** Chabert et Veyrat, 2015.

**60** Ce qui constitue sa contingence au corps propre Merleau-Pontien. Voir le chapitre sur La Place du corps en lieu de sommation. « [...] il n'y aurait pas pour moi d'espace si je n'avais pas de corps ». Voir, Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, 132.

**61** Brandon, 2016.

**62** Hadot, 2006, 27.

s'infiltrant sous la peau) des corps enchevêtrés<sup>63</sup>. Un voile d'in/visibilité<sup>64</sup> (moucharabieh à/en soi) permettant de placer, par principe, le **personnage** dans l'expérience et au même endroit le faire disparaître en tant que percept attendu d'une expérience. C'est un dévoilement *dividuel* comme affection de cette mort. Une disparition du **personnage** d'ores et déjà annoncée, énoncée, montrée par la Terre elle-même dans la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*. Enterré et déterré par sept fois par le **personnage**-paysage la terre dans le récit, le **personnage** Cian (père du Lugh assassiné) est devenu lui-même simulation, figure représentée dans la représentation textuelle de l'image de la mort. Cette production relève de cet effet d'hyper-réel pris entre la fiction et la tradition, la légende et le mythe, la topographie et le féérique. L'adaptation en tension dans le *Locus* crée un modèle de mixité. Il fait disparaître ce trait du **personnage**, ouvre l'espace concret de ce dernier et permet la communication, la capacité d'une incarnation.

En effet le **personnage** dorénavant *enterré* dans l'expérience et dans la scénarisation,

est une résolution (une production de dimension pour Paul Virilio). Elle outre-passe la *sample* qualité spatiale de la représentation du **personnage**, pour fonder véritablement sa (re)connaissance au-delà du dispositif (adapté *en*) bande dessinée. Le **personnage enterré** devient restructuration, eMOTIONnel, phénoménologique (avec des accents présocratiques<sup>65</sup>) de l'image-même d'une narration scénarisée en réalité mixte.

On ne reconnaît pas l'objet, le dispositif bande dessinée, atomisé depuis très longtemps dans notre approche (*Du Jardin de Galilée* et *Locus* notamment). Ni tout à fait perceptible, ni seulement conceptuel, le **personnage** dans la narration est mort ; corps *en Terre*. C'est le *revival* de la matière pure de la narration par le *Locus*, par l'incarnation d'un corps *enterré*, LECTURE® qui fait bande dessinée dans la narration-même.

L'architexture de l'expérience narrative est cette relation au corps et à la Mort *en Terre* qui prédomine en dehors de toute forme-propre (en soi toujours limitée car toujours seulement

vue de l'**extérieur**). En étant davantage eMOTIONnelle (dans l'espace) la bande dessinée est intensément sensible (tout points de vue confondus, abstraits, spatialement/corporellement schématisés)

La Mort *en Terre*, en mixité, propose ainsi une expérience des choses dans l'entre deux étendues du *percept* et du *concept*<sup>66</sup> de la bande dessinée-même, c'est-à-dire autant l'histoire représentée, racontée, montrée, la manière de la représenter, de la raconter, de la montrer, que le dispositif-livre en soi.

Tiré du deuxième volet de son étude *Système de bande dessinée*, Thierry Grøensteen se penche dans les débuts de sa réflexion sur le cas de la bande dessinée abstraite<sup>67</sup>. Une abstraction rendant difficile l'identification du récit ou de la bande dessinée en elle-même. Deux approches semblent alors se distinguer. Tout d'abord le retour au dispositif-même de bande dessinée. En effet, l'abstraction vue de l'**extérieur** bouleverse non seulement les codes de représentation (évidemment) mais également l'expérience du regard sur la bande dessinée. La bande dessinée semble

s'approcher comme dispositif à voir (mais qui est en réalité à lire) et qui nous montre, nous narre. Dans un deuxième point, une catégorisation semble se construire entre la bande dessinée identifiée dans l'abstrait (proche du *percept*). Je vois une bande dessinée qui montre un récit abstrait. Une autre catégorie semble davantage interpréter la bande dessinée par l'abstrait (proche du *concept*). Je vois dans l'abstraction une potentielle bande dessinée (qui est certainement pensée comme cela par l'auteur). À partir de cette sémiotique de la structure nous essayons de penser la bande dessinée par notre épistémologie de l'espace (en rapport là, entre la Mort du **personnage**, l'abstraction, le corps et les espaces de la narration). Notre méthodologie **visuelle** de recherche création connaît déjà l'aller-retour entre le *percept* (du niveau analytique ou esthétique) et le *concept* (du niveau théorique ou **visuel**)<sup>68</sup>. Sans toutefois se retrouver d'un côté comme de l'autre la méthodologie et son *procédé* à l'œuvre notamment dans la fabrication ET l'expérimentation<sup>69</sup> d'AN DOMHAN, la mort du **personnage**, alors enterré, développe sa dimension phénoménoteknique trouvant

**63** Ghislaine Chabert et Marc VEYRAT, « eMotion. Pour une mobilité multi-sensorielle », *Imagens da Cultura/Cultura das imagens*, n°1 (2012): 95-99.

**64** *Ibid.*

**65** Une influence d'Héraclite s'est insérée dans le texte, notamment dans l'intention d'in/visibilité cité par Ghislaine et Marc Veyrat (voir Notes ci-dessus), qui eux-mêmes s'inspirent d'Emmanuel Levinas. Ainsi, lorsque Emmanuel Levinas parle d'Invisible ; de cette « relation avec l'In-visible où l'invisibilité résulte, non pas de l'incapacité de la connaissance humaine, mais de l'inaptitude de la connaissance comme telle ». *Ibid.*

**66** Grøensteen, 2011, 12.

**67** La bande dessinée abstraite est l'une de ces bandes **dessinées** à faire *mourir*, disparaître rapidement la figure de **personnage** vers d'autres horizons propres au récit développé.

**68** Une tension en symétrie dans laquelle peut se jouer techniquement la recherche création.

**69** La recherche création se pense avec l'utilisateur, la méthode **visuelle** qui se greffe rajoute un traitement de la donnée, captée ou créée.



sa place notamment dans l'entre deux étendue *percept/concept*.

La Mort comme nous l'avons vu avec Vladimir Jankélévitch intervient dans l'un comme dans l'autre. *La Terre* est produite dans l'un par rapport à l'autre. Le **personnage**, mort, sous le regard du **personnage**-Autre, Noir, nous permet dans son *enterrement* d'augmenter la bande dessinée, la narration *en bande dessinée*, *en réalité mixte*.

La lutte est acharnée entre deux **personnage**, morts, *enterrés*. Dans *AN DOMHAN*, qui ne peut être identifiable qu'entre *percept/concept* pour y voir des actions de bande dessinée, les **personnages**, morts, enterrés, sont élaborés en tentative de lutte<sup>70</sup> contre la reproduction hyperréelle dont l'abstraction se traîne encore (par le reste d'indentification qui lui reste). Ce qui est **dessiné** au travers d'une narration en bande dessinée, tout comme ce qui se construit au travers de l'architecture de l'expérience *AN DOMHAN* (augmentée de sa scénarisation), à partir des textes de Vladimir Jankélévitch, Jean Baudrillard, Pierre Hadot et Héraclite devient une relation terraformatrice par la mort du **personnage** (incarné en espace).

Le tout de cette *Terre enterrante*, se voilant, nuant dans l'obscurité, est un souffle du Noir. Une résurgence se propose entre l'apparaître du corps propre du **LECTURE®** et le «disparaître» du **personnage**. «Ce qui fait apparaître tend à faire disparaître (= ce qui fait naître tend à faire mourir). [...] La forme (l'apparence) tend à disparaître (= ce qui est né veut mourir)<sup>71</sup>». Héraclite nous porte en effet sur le glissement de la disparition, fondant le passage, *en Terre*, vers le profond de la narration. On trouve en effet chez le philosophe présocratique une nuance (de Noir) ouvrant de nouveaux espaces à la constitution du **personnage** que Vladimir Jankélévitch aurait peut-être éclaté, à raison (permettant peut-être d'autre proposition qui nous échappe), dans le néant. Héraclite dans ses propos obscures structure la contradiction. C'est notre point de départ avec les lieux contradictoires de Michel Foucault et la fusion/confusion de Paul Virilio. Nous retrouvons également chez Héraclite (dans le *reste* de ses *témoignages* retrouvés) une absence de la ponctuation, accentuant le glissement, ici vers l'entre-deux des mots et la construction d'une image propre d'un phénomène à sensibiliser, incarner. Exactement ce que réalise Samuel Beckett avec son livre *L'Image*<sup>72</sup>.

**70** Contre eux-mêmes certes, puisque nous relevons d'une adaptation de la légende.

**71** Hadot, 2006, 27.

**72** Beckett, 1988.



Figure 133 - Pieter Bruegel l'Ancien, *La Chute d'Icare*, Huile sur panneau, transposée sur toile, 735 x 112 cm, 1558

Métamorphose ultime du **personnage** en bande dessinée que celui qui disparaît dans son apparition au Noir : sans perspectives entre les mots (alors non-localisable, dans la brillance de l'accrétion, se faufilant dans l'affûtage). Ce **personnage** que ce soit par/de/dans le cadre de Brian ou de Lugh reste *in/visible* et *in/corporel* à l'autre à la manière du célèbre tableau d'Icare fondant par ailleurs l'œil cartographique de Christine Buci-Glucksmann. L'instant suprême de la chute du fils de Dédale est représenté dans le tableau. Dans le glissement de cette disparition (à la manière de ce que nous a appris Héraclite) nous faisons la rencontre d'un agriculteur labourant son sol. Icare ne se noie pas car il est déjà enterré. *Enterré* par l'agriculteur. Il n'est pas *enterré* à la manière de l'enfant dans *L'Angélus* de Millet, ou du *Comte d'Orgaz* d'El Greco. Icare, mort, n'est pas la figure en bas à droite du tableau dans l'eau. Lui, est entre le soleil et l'agriculteur (soutenu par le berger, **personnage**-Autre). L'agriculteur, affûte la terre, en fait un sillon, et de ce sillon se témoigne, se cartographie, la chute d'Icare-mort. Le berger étend par son regard vers le haut l'étendue propre d'Icare-mort et la place de la terre-même qui alors devient hors-sol, lieu d'Icare (et de Galilée par ailleurs).

La même relation se tisse dans le contact de la terre, la boue chez Beckett, et entre le **LECTURE®** avec le casque de réalité virtuelle et le **LECTURE®** avec le smartphone et la réalité augmentée dans l'expérience **AN DOMHAN**. L'un disparaît forcément à l'autre

dans leur apparition en scène, de l'expérience, intensifiant par la même occasion la densité de *Terre*-même. La mort leur fait place. Eux, en sont l'espace-même !



Figure 134 - Benjamin Flao, Fred Bernard, Essence, Futuropolis, 2018, 13

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution |

[ 0 | 1 | 1 | 3 | 6 |

Texte & Image 5 | Instagram | Dessin |

1 | 5 | 2 | 3 | X

## 1. NOIR TERRAFORMATION DE LA NARRATION

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture

0 | 0 | 0 ]

1 . 5 . Ce(ux) qui reste

### WWW-@ Living reminders (e.101)

«Le titre *figure* un mélange hybride en forme de peau POUR-i. Il figure déjà un processus narratif hyperfictionnel à l'œuvre à travers les mots et les signes ; c'est un *melting pot*. L'i+D est dans une courte phrase — violente — de signifier simultanément une triple approche de la fiction et du patrimoine : par rapport aux lieux et aux usages UX, aux images et enfin la narration UI (UX) où la place du corps, tangible et intangible se déplace, en quelque sorte étirée par-dessus *tout le reste* ?-) D'où les jeux volontaires avec le @ de Register qui, associés au EST, forment un @EST jouant à la fois sur le français et l'anglais tout en nous proposant une *lecture* orale d'un EST étant, identifié par un programme impactant cet état, suggérant en fait une narration précédente sur ce présent. Ou encore ce simple C remplacé par le © copyright labellisant une forme de signature sur EUX, un patrimoine génétique à

l'œuvre sur l'ensemble de tous les Autres. Ici ces ©+@ ®-COPIENT les *ceux sujets sociaux* de ces *restes* des corps / eSPACEs<sup>1</sup> quand ils ne sont plus que signe[S] / trace[S] train[S] fantôme[S] d'information[S] disparues, laissées pour compte dans nos hyperHéritages en mouvement[S]<sup>2</sup>».

Car il n'y a pas de séquence, de coupe ou de clin d'œil qui nous montrent la disparition de 2% de la population terrestre dans la série *The Leftovers*<sup>3</sup> réalisée par le créateur Damon Lindelof d'une précédente série à succès et qui aura marqué une génération (*Lost*). Le spectateur est placé dans une désorientation constante et qui lui est assainie dès le début (si l'on peut vraiment parler de début dans la construction narrative de cette série) Car il est question de cela (ce «it» de l'ÉTRANGE@ qui hante le *personnage* principal, central du récit, le chef de police Kevin Garvey). On entre dans la série comme assommé-fracassé, se réveillant

<sup>1</sup> Par exemple dans un cimetière. La notion d'eSPACE est relative. Simultanément celui-ci semble nommé par le corps enseveli mais se @-INITIALISE par ce *qui reste* présent du corps, y compris à travers les réseaux sociaux et Internet. Lorsque cette présence devient caduque par la disparition de toute famille, cette *identité invisible* (-! c'est-à-dire postée au seuil du visible !-) devient alors en quelque sorte *résiduelle*, persistant au sein de l'eSPACE *patrimonial* tout en ayant physiquement disparue... À ce propos @-VOIR Marc Veyrat, *Notion N°31 eSPACE*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, sous la direction de Marc Veyrat / *Collection 100 Notions* coordonnée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, Paris, 2015, pp.86-88 : « L'œuvre en réseau se trouve toujours confrontée à une distorsion spatiale et temporelle. Entre l'espace-temps physique des utilisateurs et l'espace-temps du programme et des réseaux, ce nouveau territoire qui se *dessine* est un lieu hybride — l'eSPACE — constitué désormais d'espaces virtuels ET i-RÉELS, associés à des temporalités superposées». <http://www.i00notions.com>

<sup>2</sup> Marc Veyrat, Ghislaine Chabert, Gaëtan Le Coarer, « An Domhan XR HyperHéritage Fictionnel : @eUX @UI @EST », In, Khaldoun Zreik et al. (Dir.), *Hyperhéritage HIS 7 Repenser et faire revivre le patrimoine immatériel à l'ère numérique*, Casablanca, 2022.

<sup>3</sup> Damon Lindelof et Tom Perrotta, série *The Leftovers* saison 1, 2014 : 10 épisodes. *The Leftovers* saison 2, 2015 : 10 épisodes. *The Leftovers* saison 3, 2017 : 8 épisodes. Chaque épisode : 0h58', HBO (US).



Figure 135 - Marc Veyrat, reproduction de la coupole, générique de The Leftovers, 2022. <https://youtu.be/sraftAyO8jU>

*in medias res* dans l'accident, la catastrophe à venir qui n'a ni début ni fin. «Ce lieu du corps, ce JE(U) chevillé au corps telle une prothèse (ce JE sujet sans l'Autre qui nous a quitté) si particulier est *le bruit d'une place absente* que le spectateur ne quitte plus, auquel la narration en réseau, la construction narrative n'aura de cesse de l'y rattacher».

«Aussi — dans cet état de l'i-MÉDIA en réseau — @UI se prononce QUI, (-! le mot devient pour nous point d'achoppement, pavé en excroissance de la phrase sur lequel notre regard va venir buter quand l'oral peut être bancal !-) afin

de mettre en avant l'expression *User Interface* et de @-COLLER cette expression à l'i+D d'un *déjà là*. Car en @-PRENANT le © traduisant alors déjà le «ce», ou le «ceux», il y a encore dans cette communication comme d'ailleurs dans *The Leftovers*, une métaphore nécessaire à l'oiseau / corps enfermé (dans *The Leftovers*, il va rester pendant 3 jours dans une boîte enterrée) que l'on entend presque plus. Cet oiseau tellement prémonitoire, tellement semblable aux habitants cloîtrés pendant la pandémie du COVID 19, nous incite à @-LIER ce @UI en *cui* comme *cuicui*... le petit gazouillis

presque ridicule d'un corps en détresse<sup>4</sup> isolé du monde<sup>5</sup>».

«À l'image de la Figure 135, il devient la coupole, le réceptacle de cette hyperfiction<sup>6</sup>». En fait, les lettres placées au début de chacun des mots et mises bout à bout donnent CCR – comme *Creedence Clearwater Revival...* Dont un tube «Hideaway» se rapproche de *The Leftovers*. C'est *le refuge, ici* un premier lien que nous pouvons faire entre la construction narrative de la série, de notre expérience de «*ceux qui restent*»<sup>7</sup> et la réalité virtuelle, à l'instar du dispositif AN DOMHAN. En effet, lorsque l'utilisateur est pris dans un dispositif VR (réalité virtuelle), le casque se pose sur son visage. Plaqué contre ses arcades, relié à un *sample* système d'attache : le visage devient un des lieux du lien. *Il l'enferme à l'extérieur de son propre corps*, dans une absence plus ou

moins consciente de ce corps fragmenté. Collé en haut à la machine avec sa *tête*, le regard se ®-PORTE entre dans ses mains où sont placés des *controllers*. Ces manettes dans l'environnement immersif, lui permettent en quelque sorte d'accompagner ses yeux, de les ®-POSER dans ses mains afin de se ®-PRÉSENTER sa position – en fait deux autres lieux du lien – afin d'expérimenter des actions (*préprogrammées*). On assène le dispositif à l'utilisateur. Sa perception change brutalement, à la manière des premières minutes de la série *The Leftovers*.

«À la suite d'une observation des usages d'utilisateurs et de groupes d'utilisateurs plongés dans un dispositif immersif et transmédia (comprenant une succession de passage en réalité augmentée et en réalité virtuelle) nous soulignerons ainsi que ces derniers perçoivent *ce qui reste de leur corps*

— adapté, transposé, simulé, *mutilé* — à travers «l'impact du casque»<sup>8</sup>. Ou plutôt dirions-nous que *la pose* du casque est suivie d'une attention ®-PORTÉE sur cette triPART-i du corps simulant le *personnage* ®- INCARNÉ. Cet *avatar* sans tronc, cet Autre qui reste et qui n'est pas nous, voyage dans cet eSPACE ouvert par ces morceaux de corps disparus, seulement entre les mains et les yeux. L'i+D étant de se *creuser la tête*, l'expérience AN DOMHAN, développée dans le cadre d'une thèse en méthodes *visuelle* et recherche-crédation, repose sur ces stimuli mais *augmentés* sous le pan de la réalité mixte (mélant réalité virtuelle et augmentée)<sup>9</sup>».

#### ENTRE® ©UI ©EST ©UI ®EST

Nous l'avons déjà souligné, le dispositif AN DOMHAN XR ne s'attache pas à ®-PRODUIRE le récit de la légende mais interroge les processus narratifs mis à l'œuvre dans la construction même de ce récit à travers une immersion XR, dont certains éléments émergent, se signalent — à l'instar de la légende — par leur capacité à interagir dans le dialogue entre les deux frères. Tout comme dans la série *The Leftovers*,

la narration repose ainsi sur un phénomène systémique.

«Tout phénomène fulgure dans un système signal-signe. Nous appelons signal le système tel qu'il est constitué ou bordé par deux séries hétérogènes au moins, deux ordres disparates capables d'entrer en communication ; le phénomène est un signe, c'est-à-dire ce qui fulgure dans ce système à la faveur de la communication des disparates<sup>10</sup>».

Le signal-signe est ce qui reste. Avec AN DOMHAN nous mettons en place cette architecture signal-signe au travers de l'engagement du corps des utilisateurs / utilisatrices. Dans ce monde rendu *bruyant*<sup>11</sup> par les interférences<sup>12</sup> explorées à travers ces corps amputés de leur présence au monde, le Noir est ce qui sépare et ®-ASSEMBLE les morceaux de corps, *dans* la VR, *entre* l'AR et la VR.

Ce signe, c'est ce que nous sommes allés chercher dans le projet INTERFERENCE. INTERFERENCE est une expérience *en* réalité virtuelle d'une cartographie sensible de la

<sup>4</sup> ®-VOIR Carole Brandon, *Canario Box*, Street Art interactif, 2013, Chambéry, Curitiba, Dubrovnik : «L'idée de cette œuvre est née d'un voyage au Brésil à Curitiba. En visitant et parcourant la ville j'entendais partout des canaris sans jamais les voir. J'ai alors imaginé ces petits oiseaux gardiens de messages secrets. Oiseaux qui ne gazouillent pas à tout vent (comme la célèbre plateforme), mais au contraire ils cachent leurs trésors tout en signalant leur présence. Diffuse, invisible, elle remplit l'espace public de mélodies insaisissables».

<https://www.carolebrandon.com/canario-box>

<sup>5</sup> Veyrat, Chabert, Le Coarer, 2022.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> La traduction francophone du titre de la série *The Leftovers*, peut *samplement* être traduit aussi par *les restes*, ce que nous avons dans notre assiette (-! chère à René Magritte ou Daniel Spoerri !-) à la fin d'un repas. Daniel Spoerri, *Le repas hongrois*, 1963, Métal, verre, porcelaine, tissu sur aggloméré peint, 103 x 205 x 33 cm ou 112,5 x 212,5 x 43,5 cm avec la cuve, Centre Georges Pompidou, Paris. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/coXyynA>

<sup>8</sup> Ghislaine Chabert & Karleen Groupierre, *Le dispositif 'Réalités Impossibles' : au-delà de l'écran, la 'Fabrique' des espaces de légendes*, in *Texte & Image 5, Les Fabriques des Histoires*, sous la direction de Marc Veyrat, Presses de l'USMB, FMSH CréaTIC Idéfi, 2019, pp.167-168.

<sup>9</sup> Veyrat, Chabert, Le Coarer, 2022.

<sup>10</sup> Deleuze, 2015, 286.

<sup>11</sup> Claude Elwood Shannon et Warren Weaver, *La théorie mathématique de la communication*, trad. par Jacques Cosnier et al., 2018.

<sup>12</sup> Michaelangelo Merisi da Caravaggio, *La décollation de Saint Jean-Baptiste*, huile sur toile, 361 x 520 cm, 1608.

co-cathédrale Saint-Jean de la Valette. À la suite d'un atelier-laboratoire EUR ArTeC à Malte en septembre 2021, nous avons, sur le principe des méthodes **visuelles**, fait une analyse critique d'une expérience de visite dans ce monument culturel qu'est la Co-cathédrale Saint-Jean. Construite entre 1573 et 1577, elle est un repère historique de l'ordre des chevaliers de Saint Jean de Jérusalem. Cathédrale au frontispice très classique, elle révèle en son **intérieur** une architecture baroque, aux dorures ornementales complexes. Son parterre est composé de tombes de soldats de l'ordre de chevalerie sur lesquels sont peints des actes de bravoures. Cette co-cathédrale est surtout composée de huit chapelles, soulignant le caractère multiculturel singulier de La Valette. Cette co-cathédrale reste également célèbre pour abriter la célèbre *Décollation de Saint Jean-Baptiste* du Caravage<sup>13</sup>. En visitant ce lieu vous aurez dans votre main un odieux audio-guide et votre smartphone, l'un vous assomant d'informations sonores qui seront difficiles à spatialiser, replacer, suivis de détails en images d'endroits analysés et expliqués par le dit-audioguide dans l'enceinte du lieu saint. Le dispositif technique, ou plutôt les

dispositifs techniques en main (audioguide, casque audio, smartphone, plus les différents accessoires accompagnants le touriste ou le visiteur tels que des sacs à dos, à mains, etc...), interfèrent véritablement dans l'immersion même du lieu. À contrario les visiteurs mains libres, se laissent le temps d'échanger avec les autres et d'agir de manière singulière avec le lieu. INTERFÉRENCE exacerbe l'expérience de visite à l'aide d'un dispositif («par nature») contraignant<sup>14</sup>, permettant l'immersion dans le même cadre d'une prise en charge de la vision et des mains. L'utilisateur en réalité virtuelle est placé à l'**intérieur** d'une architecture spatiale de la cathédrale, n'en montrant pas l'objet, mais le **dessin**, l'édifice abstrait représenté par son propre système, son propre signal interféré c'est-à-dire appareillé.

Car ce Noir des eSPACES interconnectés s'i+M/POSE véritablement comme le lieu de l'expérience immersive. Métaverse obscur de la narration sans image et sans mot, il devient lui-même une matière communicationnelle — dense, épaisse — qui nous parle de manière abstraite, nous attire<sup>15</sup> nous vide, nous entraîne ostensiblement hors de notre corps

**13** Michaelangelo Merisi da Caravaggio, *La décollation de Saint Jean-Baptiste*, huile sur toile, 361 x 520 cm, 1608.

**14** Agamben, 2014.

**15** @-VOIR Jonathan Glazer, *Under the Skin*, 2013, (UK / US / CH) 01h48'. Une extraterrestre d'apparence humaine séduit des personnes isolées et les attire dans une matière noire, liquide qui les vide de leur chair. Leur peau va servir de réceptacle à d'autres *aliens*...

mais également nous libère de l'hyperfiction programmée Entre [CORPS/MACHINE]<sup>16</sup>. «Métaphore de ce Noir qui nous est donné à voir, entendre, ressentir dès le début de *The Leftovers*, cette matière se répand alors dans une étendue impossible à délimiter, fluctuant sur un territoire i+M/PROBABLE dans / entre / autour de l'AR et la VR. Vision eX/statique il @-ATTACHE les fragments de nos corps utilisateurs immergés par morceaux dans la narration, tout en couturant l'architecture XR. Ce Noir est ce qui permet ce *qui reste*... Et qui nous permet de rester... plongés dans l'œuvre<sup>17</sup>.

C'est bien ce noir des appels au secours qui nous @-PLACE *face* aux disparus dans la série de Damon Lindelof, que nous retrouvons dans et déjà sur les tombes de la *Cathédrale de Saint Jean de La Valette* ou bien avec les

prisonniers dans le tableau du Caravage. Ce Noir brise le quadrillage structurant du parterre de fondation, nous propulse le long des flots ornementaux. On i-DIVAGUE, assommé, étouffé, enterré (à la manière de *L'Angélu*<sup>18</sup>... ou d'un chevalier)<sup>19</sup> » *ob-scène* comme les prisonniers dans leur cellule, par la superposition, l'extension, l'emboîtement des témoignages eX/statiques provenant de tous horizons.

L'œuvre de Georges Bataille offre un terrain privilégié pour interroger les rapports complexes qu'entretiennent l'écriture et l'extase. En effet, cette œuvre est de toute évidence le lieu d'une appropriation originale du thème religieux de l'extase, qu'elle cherche à explorer et à exploiter à partir d'une méditation continue, centrée sur certaines expériences humaines fondamentales, notamment celles de l'érotisme et du sacré. Mais elle propose également

**16** Carole Brandon, 2016. «Par le récit des aventures d'une Princesse et son Mac, écrit avec le réseau social Facebook pendant trois ans, nous voyagerons à travers ce qu'ils représentent dans cette zone instable et mobile de leurs rencontres. Nous tenterons de poser l'hypothèse que l'art semble matérialiser des espaces particuliers, entre corps et machines. Ce titre L'Entre [Corps/Machine] caractérise ces espaces que nous nommons flottants, dans la lignée des notions de moucharabieh oriental et de Ma Japonais. La Princesse du sous-titre ouvre sur un point de vue féminin, jouant un devenir. Le Mac renvoie autant à la marque américaine, qu'à l'abréviation argotique française. Tous deux désignent une entrée vers l'image/réseau puis le corps/machine. À partir d'une pratique artistique personnelle nous interrogerons les nécessités d'émergence d'autres espaces, flottants et en extension. En effet, seule une réactivation de nos présences permet de rendre visible les liens relationnels entre les informations et les trajets opérés, entre nos corps et nos identités. Cette recherche s'attache à montrer que la force des réseaux dans ces dispositifs artistiques, consiste à permettre les variabilités du corps et de nos perceptions en temps réel. L'art matérialise ces espaces entre comme forme de résistance face à la prolifération des objets connectés, objets de contrôle et de formatage. L'Entre [corps/machine] rend possible des temps d'imprégnation et de rencontres. Le rythme entre corps et machine, devient élément de résistance, matériau et ectoplasme, cellule dans laquelle nous devons désormais apprendre à puiser.»

**17** Voir aussi la piscine du film *Under The Skin*

**18** Cf. *Supra*. [Figure 78], Jean-François Millet, *L'Angélu*, 1857-1859, huile sur toile, 55,5 x 66 cm, Musée d'Orsay.

**19** Veyrat, Chabert, Le Coarer, 2022.



Figure 136 - Michaelangelo Merisi da Caravaggio, *La décollation de Saint Jean-Baptiste*, huile sur toile, 361 x 520 cm, 1608.

une élaboration littéraire de cette thématique à travers une écriture de la transgression et du vertige qui donne forme, directement sur le plan narratif de la fiction, à des « exercices spirituels » singuliers où se trouvent associés, dans une dynamique apparemment contradictoire, la sortie de soi et l'accès à une forme d'intériorité (celle de l'« expérience intérieure » justement), ou encore la communication avec « un au-delà insaisissable<sup>20</sup> » et le renversement des figures de la transcendance<sup>21</sup>.

Les prisonniers préfigurent cet exercice transgressif au Noir, marquant au passage la situation de l'outre-monde, cet « au-delà insaisissable » exploré à travers la *grille*, hors-soi/hors-sol, sublimé par la double corde dans le tableau du Caravage. Les LECTURE®, dans AN DOMHAN sont ainsi, à la manière des deux prisonniers, tenus dans un vertige transgressant la surface de la grille pour l'extruder, la densifier de façon *ob-scène* c'est-à-dire dans une scénarisation en profondeur entre une expérience intérieure (à la VR et l'AR) et la scène

extériorisée par le corps lui-même *déjà décollé* outre-grille *en Terre* dans la perspective du Noir.

C'est là un en-JE(U) du corps-en-présence dans une immersion en réalité mixte.

« i-REAL est un dispositif hypermédia alliant le jeu de plateau, de cartographie *en œuvre* artistique. L'expérience se vit à plusieurs autour d'un plateau de JE(U)<sup>22</sup>. Un utilisateur avec des en main est en mesure de sélectionner et placer des cartes de jeu (tiré du réseau social Instagram) sur le plateau. Grâce à une détection NFC, le plateau @-LIÉ par un ordinateur au casque de réalité virtuelle active différents mondes expérimentés ensuite par l'Autre utilisateur. Là où un utilisateur est pilote (face au plateau), l'Autre à la place du passager<sup>23</sup> devient explorateur. Nous entrons dans i-REAL dans un rapport très proche de *Ceux qui restent* dans l'i+D de disparaître et @-APPARAÎTRE, du JE au *Nous*. L'utilisateur, comme dans une crise de picnolepsie<sup>24</sup>

<sup>20</sup> Georges Bataille, *L'expérience intérieure*, coll. Tel,(Paris : Gallimard, 1978), 23.

<sup>21</sup> Philippe Sabot, « Extase et transgression chez Georges Bataille », *Savoirs et clinique* 8, no 1 (2007): 87-93, <https://doi.org/10.3917/sc.008.0087>.

<sup>22</sup> Veyrat, 2019, 100.

<sup>23</sup> Virilio, 1984, 35.

<sup>24</sup> Virilio, 1989. L'auteur se penche sur les absences mentales vécues en particulier chez l'enfant et le préadolescent. Ces instant, marque un caractère elliptique de la perception, ouvrant un espace entre, que Virilio va éventuellement comparé au trucs à arrêt de George Méliès. C'est dans l'entre, l'obscur place déjà perçue par le cinéma et la bande dessinée (goutière) que s'oriente une narration. Nous tâchons de donner corps à ce phénomène en XR.

d'Alice<sup>25</sup> perdu par sa nouvelle apparence apprend à se **ORIENTER** dans un dédale d'informations. Dans le Noir, l'utilisateur se sert de ses mains, des *controllers* pour appuyer sur des boutons et faire apparaître des mots en blanc (reminders) **DESSINANT** l'*édifice*, en l'occurrence un labyrinthe dans lequel par réflexe humainement programmé il en cherchera la sortie. Telle une métempsychose de *Ceux qui restent* dans *ce qui reste* de ce monde (le Noir), l'utilisateur est immergé dans une fiction<sup>26</sup>. Il «se [prépare] à décéder au moment du départ pour renaître à l'arrivée<sup>27</sup>». L'étendue de *ce qu'il reste* relève bel et bien d'un caractère hypermédia, sans début sans fin, à la manière de ces expériences de réalité virtuelle vécues à toute vitesse (car on ne *reste* jamais bien longtemps dans un casque VR puisque ce qui reste est si peu que ce que nous avons perdu devient prégnant)<sup>28</sup>». Ainsi ce qui nous importe de manière hypermédia dans le traitement de la fiction, associé à un travail de terrain, du patrimoine et de son héritage en est davantage le parcours dans lequel on se construit (telle la figure du *passager* de Paul Virilio) et comment finalement le scénario participe à *signifier* ces espaces se débarrassant d'un départ et d'une arrivée. Ce qui *conte*

c'est que «le parcours (voyage) est un discours (message) puisqu'il s'agit toujours dans l'un comme dans l'autre cas, de véhiculer du sens, dans un sens (aller) comme dans l'autre (retour)<sup>29</sup>».

**25** Le **personnage** de Lewis Carroll sur lequel se concentre le quatrième monde en réalité virtuelle d'i-REAL

**26** Appartenant profondément aux *restants*, ce que *Nous* dit ce que nous voyons, ce que nous vivons.

**27** Virilio, 1984, 43.

**28** Veyrat, Chabert, Le Coarer, 2022.

**29** Virilio, 1984, 225.

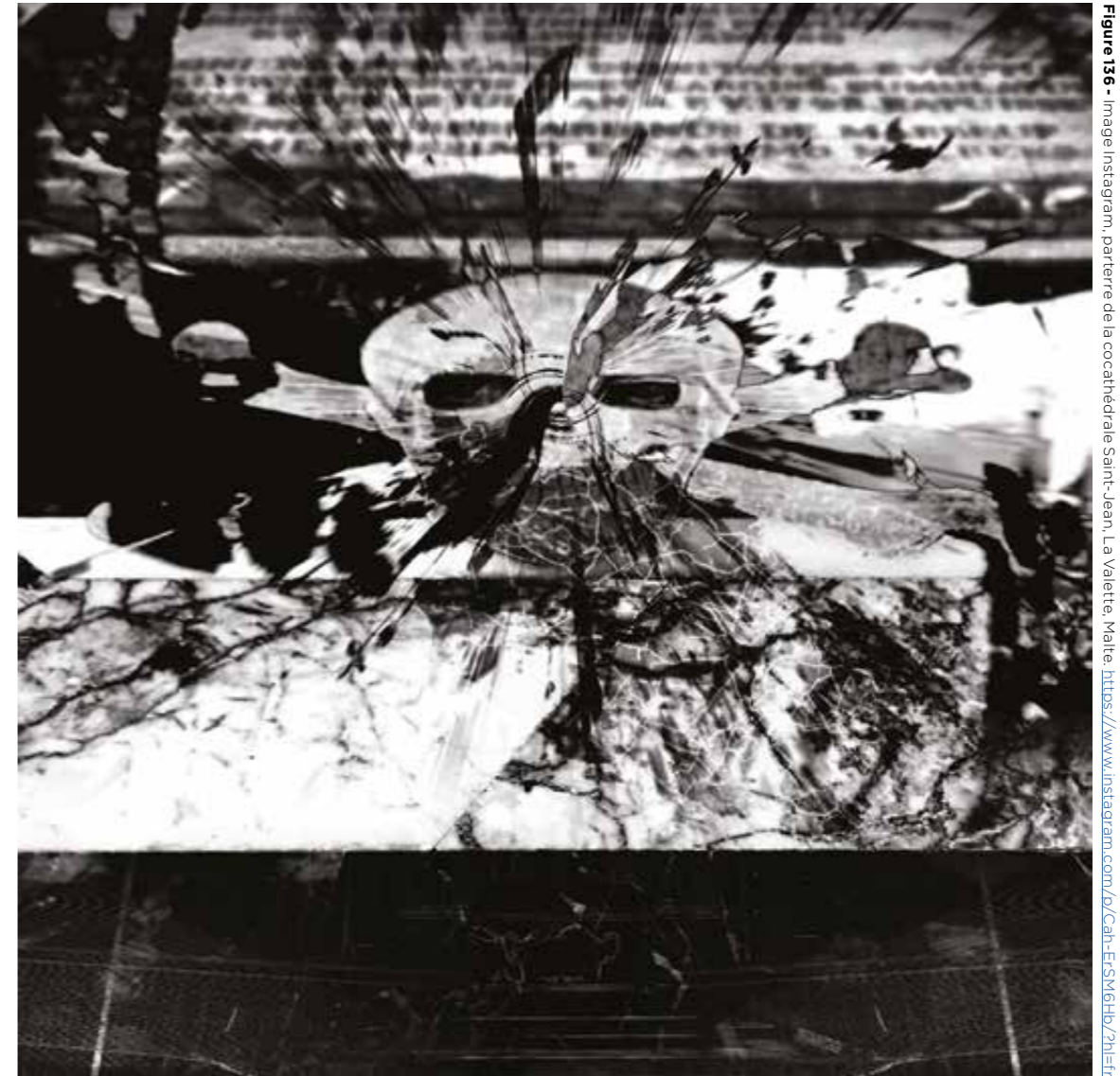


Figure 136 - Image Instagram, parterre de la cathédrale Saint-Jean, La Valette, Malte. <https://www.instagram.com/p/Cah-ET-SM6Hb/2h1fF>



**LES FABRIQUES DE LA TERRE**

Affûtage | Simultanéité | Interférence |  
[ 0 | 1 1 3 ]

Accrétion & Exécution |

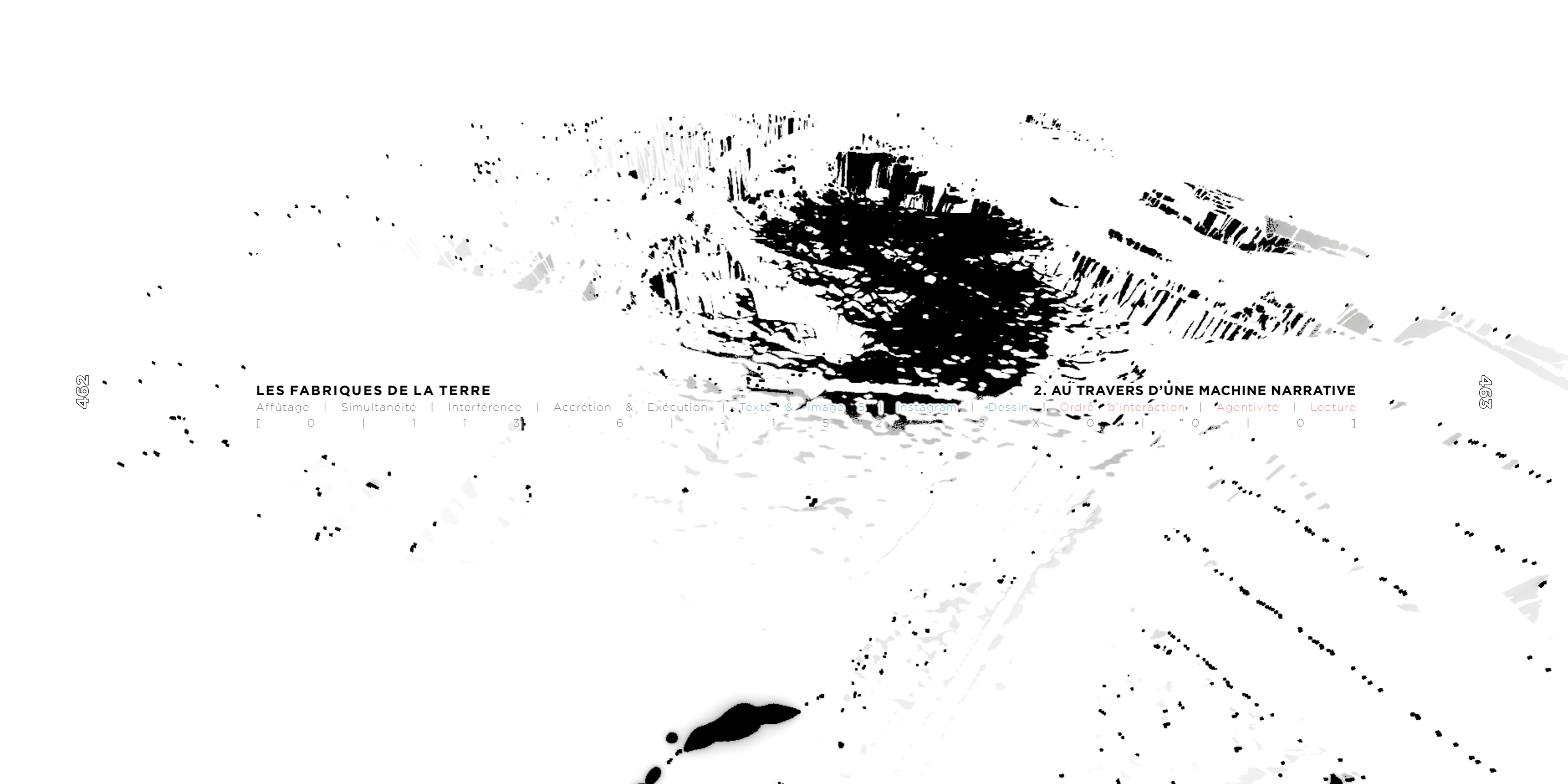
Texte & Image 5 |

Instagram | Dessin |

Ordre d'interaction |

Agentivité | Lecture  
[ 0 | 0 | 0 ]

**2. AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE**



## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence

[ 0 | 1 1 3

Accrétion & Exécution

6 | -

Texte & Image 5

1 5 2

Instagram

3

Dessin

x

Ordre d'interaction

0

Agentivité

0

Lecture

0 ]

## 2. AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE

2.1. La charnière mécanique, eSPACE-TRANSFO/SOCIO



Au début de l'année 2022 est sortie une nouvelle adaptation de la tragédie shakespearienne, «Macbeth» par Joël Cohen<sup>1</sup>. C'est en mettant le spectateur à la place d'un cadavre que le long métrage de l'ainé des frères Cohen ouvre la fresque du célèbre metteur en scène anglais. Le brouillard flotte au dessus de *Nous*.

Ce brouillard nous le connaissons déjà dans un parallèle avec l'outre-monde. Cet outre-monde celtique dans lequel sont immergés les utilisateurs de l'expérience AN DOMHAN. Peut-être que du côté de William Shakespeare ou de Joël Cohen la référence aux légendes celtiques est connu, nous ne pouvons ici qu'en faire la supposition. Le même phénomène se retrouve dans l'adaptation d'une autre gigantesque fresque théâtrale du dramaturge anglais par Hugo Pratt dans le chapitre des *Celtiques* de Corto Maltese. Cet épisode est intitulé, *Le Songe d'un matin d'hiver* et fait directement écho à la pièce *Le Songe d'une nuit d'été*. De manière assez équivoque nous retrouvons l'*ambiance* quelque peu surnaturelle de *Macbeth* dans *Le Songe d'une nuit d'été* avec des figures féériques. Nous retrouvons d'un côté les trois sorcières (qui rappelle très fortement la *Banshee*, laveuse de mort, celle qui

prévient la mort), et d'un autre des *personnages* comme Puth<sup>2</sup>... C'est ce dernier qui va réveiller Corto Maltese au beau milieu d'un brouillard au début de l'adaptation d'Hugo Pratt.

C'est dans ce brouillard<sup>3</sup> que nous avons cachée la structure dynamique de notre production immersive, narrative, *en mixité*.

Le brouillard s'ouvre en narration en bande dessinée en dehors de tout rapport topographique dirions-nous empirique. En effet, il met en place la texture-même d'un paysage narratif s'insérant dans la représentation d'un lieu. Aussi Hugo Pratt au même titre que William Shakespeare et Joël Cohen évoquent déjà à leur manière une expression assez proche *Du Jardin de Gallée*, c'est-à-dire cette capacité phénoménale de *redessiner* les cartographies sensibles d'une narration à partir d'une exploration de terrain concret (qu'il soit artistique, géographique [Voir Robert Smithson], littéraire, légendaire scientifique...). Cette sensibilité propre au brouillard en bande dessinée constitue le premier indice de son ancrage dans les T@OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus*. Le *Locus* est le *des-sin* schématique immersif et adaptatif d'une

<sup>1</sup> Joël Cohen, *The Tragedy of Macbeth*, noir et blanc - 1,19 : 1 (A24, 2022).

<sup>2</sup> Ce *personnage* sert également de référence dans un manga devenu populaire depuis quelques années, à savoir la saga *Berserk* de Kentarō Miura. De la même manière Puth va suivre Corto Maltese, ou Guts le *personnage* principale du Seinen japonais.

<sup>3</sup> La figure du brouillard est étudiée au travers la notion qui lui est essentielle, d'interférence. [Voir à partir du chapitre *Interférence*]

Figure 138 - Bruce Nauman, ANTHRO/SOCIO (Rinde Facing Camera), installation multimédia, 1991.



Figure 139 - Marc-Antoine Mathieu, Exposition S.E.N.S., installation scénographique, Lieu international des Formes Emergentes, 2015

nouvelle structure architecturale de narration en bande dessinée et en réalité mixte exprimée et expérimentée au travers d'une méthode visuelle de recherche création. Dans ce modèle, la narration en mixité est construite dans une stratification, le scénario des espaces entre un terrain d'expérimentation, la grille, et la carte des événements. C'est la rencontre de corps dans cette structure qui crée la relation entre tous les espaces et reconstruit un modèle propre à l'imprégnation des *corps-en-présence* dans le Noir.

Les sorcières baignant dans la dimension embrouillante du film *The Tragedy Of Macbeth*, la fée Puth dans *Corto Maltese*, les mouvements de violence dans *Berserk* se retrouvent dans la constitution d'un T@OPIQUE du Locus, une expression spatiale en mixité de la narration faisant elle-même corps et se jouant des *corps-en-présence*. Nous savons que les mains (mentales ou virtuelles) jouent un rôle prépondérant dans l'exploration et la fabrication du T@OPIQUE du Locus. La figure du brouillard exprimée, et expérimentée par le *corps-en-présence* se propose dans ce modèle (quelque part déjà en-visagé par Robert Morris [Figure 64]).

Rapprochons ce T@OPIQUE aux œuvres de Bruce Nauman, en particulier ANTHRO/SOCIO (*Rinde Facing Camera*)<sup>4</sup> [Figure 138]. Dans cette œuvre l'artiste expose une scénographie en répétition : dans une forme de *sommat* d'images animées projetées par plusieurs dispositifs se répondant. Un visage apparaît à la surface des murs de la salle d'exposition (aux allures de terrain d'expérimentation). C'est le visage du performeur et chanteur Rinde Eckert. Est diffusée dans l'installation une partition sonore, c'est-à-dire une *sommat* de sons en simultanéité d'un corps et de ses images. Le spectateur y entend, entre les interférences (mixité d'éléments verbaux propulsés verbalement qui s'enchevêtrent dans un même espace d'exposition, de lecture, d'expérimentation) : «Feed Me/Eat Me/Anthropology, Help Me/Hurt Me/Anthropology». Cette expérience outre-passe le seul dialogue entre une image et une autre dans deux dispositifs techniques différents. En effet, la création sonore dans l'installation se recadre dans l'entre deux étendues de la projection et de la retrospection des dispositifs en place (de façon intensive) et en dehors d'eux (de façon extensive) leur relation à la scénographie.

Aussi, dans ce rythme de répétition que l'artiste expérimente déjà avec GOOD BOY/BAD BOY<sup>5</sup> et que nous pouvons retrouver notamment dans la pratique de Philipp Glass<sup>6</sup> par exemple, nous retrouvons cette intelligence subversive<sup>7</sup> que la bande dessinée sait si bien architexturer si nous faisons l'effort de l'imaginer dans son hypermodernité<sup>8</sup>. C'est-à-dire la capacité d'un système, d'un schéma, d'une machine à faire retourner l'information sur elle-même en y créant des inférences logiques, des connexions. Le spectateur, l'utilisateur est pris dans ce modèle et le LECTURE®, le compositeur se joue de ce modèle. c'est bien dans cette posture que Marc Antoine Mathieu, comme scénographe, compositeur d'espace, propose une entrée en scène propre à la pratique en réseau de Bruce Nauman. Ce n'est pas le seul usage d'un couloir qui évoque alors une reconnaissance symbolique de l'artiste qui importe. C'est profondément la place d'une pratique de l'espace dans le cadre d'une expérience narrative en tension dans l'entre deux étendues de dispositifs différents (caméra/écran, installation/représentation du terrain d'expérimentation).

La bande dessinée exacerbe cette intension narrative par sa capacité à @-DESSINER spatialement la plus sensible simultanéité d'une expérience (ouverte à l'hypermédia). La bande dessinée peut déjà être pensée, au niveau de son scénario des espaces (Du Jardin de Galilée aux T@OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus*), comme l'essence d'une machine narrative. Elle réside dans l'ombre de l'arkhè, ayant la capacité de reverser son rapport téléologique dans la production d'une expérience. Elle n'est pas production nouménale illustrée d'un processus en train de se dérouler. Elle est la capacité de réflexion et d'aller retour entre l'étendue d'une expérience et l'étendue de sa construction. Le mécanisme dans l'ombre fait éclater la lumière d'une séquence d'évènement en rapport logique et en réseau.

Aussi on ne rentre pas dans le couloir de Bruce Nauman comme on survole une ellipse dans une bande dessinée ou comme on rentre dans une case en bande dessinée. On @-DESSINE Le couloir en tant que spatialisation de la dimension narrative à l'œuvre. Ce dernier est intégré dans la machine narrative, qui s'adaptant à la situation, permet d'agir sur et au travers des

5 Bruce Nauman, GOOD BOY/BAD BOY, vidéo, 1987.

6 « Einstein on the Beach - Ép. 3/4 - Philip Glass, répétez s'il vous plaît ! », France Culture, consulté le 4 mai 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/einstein-on-the-beach>.

7 Robert, 2018.

8 Francis Jauréguiberry et Serge Proulx, *Usages et enjeux des technologies de communication*, Erès poche-société (Ramonville Saint-Agne: Érès, 2011).

Figure 140 - Bruce Nauman, Live-Taped Video Corridor, installation, 1970



Figure 141 - Marc-Antoine Mathieu, Exposition S.E.N.S, installation scénographique, Vue plongeante de l'exposition (document de travail), Lieu international des Formes Emergentes, 2015.

évènements en mixité. La bande dessinée et sa narration *deviennent* ainsi immersives.

Nous nous laissons engourdir dans l'œuvre tel le dormeur s'enfonçant peu à peu dans une torpeur annonciatrice du sommeil et des rêves. L'écho de nos pas enfle. Notre *ombre* projetée devant nous s'estompe graduellement, pour laisser apparaître la silhouette d'un *personnage* de dos, qui s'éloigne en rapetissant. A-t-on assisté à une transplantation de notre corps de chair dans la silhouette dessinée – ou nous mettons-nous sur les traces d'un *personnage* fictif qui nous fuit ? Bruce Nauman, dès les années 1960, avait su mettre en œuvre la puissance poétique du corridor comme dispositif de guidage, de rencontre ou de passage : chez Nauman, certains couloirs organisent un face à face entre un corps ambulant et une image qui lui fait face ou lui tourne le dos (Live-taped video corridor, 1970), d'autres sont des galeries menant à l'espace du rêve (Dream passage with four corridors, 1984). Chez Mathieu, le couloir est une brèche aspirante<sup>9</sup>.

La brèche aspirante *characterise* le rapport au corps au dispositif *en* bande dessinée et *en* mixité. Le couloir se reproduit lui-même dans le Noir entre le *corps-en-présence* et son image. Être aspiré par la brèche — qui n'est en soit qu'une expression par verbe d'action du phénomène de la place du corps dans une pratique de l'espace — est une réalisation qui

*oultre-passe* sa propre production. La narration en réalité mixte (telle qu'elle est pensée dans cette thèse et le projet AN DOMHAN) doit être dessinée et doit faire du dessin cette pratique de l'espace qui est en mesure de comprendre la phénoménologie propre du Locus, en amont de l'expérience propre (dans l'*ombre*, derrière la texture du Noir, dans le dos du *personnage-Autre*). C'est là que le système-corridor de Bruce Nauman est narrativement signifiant. Il *ancree* et *dessine* la présence du corps soulignant, emplaçant le *Locus*-propre de l'expérience et rendant phénoménal le *procédé* d'une machine narrative. Ou plus précisément la place que se fait cette dernière dans un *procédé* narratif<sup>10</sup>.

Bruce Nauman par sa création, tension et jeu d'emplacement entre Moi, l'Autre et notre corps dans le Noir *redessinant* la situation, permet de réenvisager le volume de l'expérience et ce qu'il contient.

La bande dessinée relève aussi d'une question de contenu. Narrativement on n'en est plus à se poser les questions de quoi faire apparaître, quoi *dessiner* à côté de quoi et par rapport à quoi (appartenant à une réflexion en superficialité de récit). La bande dessinée et sa narration associées aux dispositifs techniques connectés comme la VR et l'AR deviennent un

<sup>9</sup> Pascal Krajewski, « "sens", l'exposition : l'inoculation du rêve - neuviemeart2.0 », consulté le 4 mai 2022, <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article946>.

<sup>10</sup> En ceci les installation de Bruce Naumann se reflète dans les machines étranges (solus) de Raymond Roussei.

contenant d'usages et d'informations faces et/ou par/de/dans la machine narrative. Bruce Nauman revient sur la fabrication de la volumétrie d'un *procédé* d'usage narratif.

Mes premières performances, il y a longtemps, avaient comme sujet une liste de possibilités de faire des mouvements : debout, penché, assis, couché...et défaire une liste de ce qui apparaissait comme des mouvements séparés. Pendant les performances, j'ai découvert que certaines positions paraissaient avoir des implications émotionnelles tandis que d'autres n'étaient que des variations sans signification. Il était donc intéressant pour moi de prendre ces listes et de voir lesquelles paraissaient avoir une résonance, lesquelles aucune. Ces listes commencent par être arbitraires puis elles s'organisent petit à petit ou je les organise pour aboutir à une réelle structure narrative<sup>11</sup>.

La narration est lue aux travers d'usages d'un dispositif et les usages permettent de raconter un corps dans le dispositif. Bruce Nauman n'est pas *dessinateur* de bande dessinée mais dans sa capacité à spatialiser une scénographie au cœur de sa propre machine narrative dans laquelle son propre corps crée la mécanique à l'œuvre, il passe outre la seule imbrication logique d'un système dans un autre, d'une *case* dans une autre. Il *dessine*, il donne corps,

dans le Noir de l'expérience, à laquelle s'adapte un *personnage*-Autre, la dimension dans une autre dimension : une coulure d'*ombre* en tant que reflet dimensionnel. C'est ainsi que l'installation *ANTHRO/SOCIO* et la nature<sup>12</sup> des sorcières de Macbeth phénoménotéchnisent la relation d'usage en narration par les *corps-en-présence*. Le corps n'est pas cadré, il *dessine* son cadre.

Tout comme le visage de Rinde Eckert (et sa voix) qui se répète dans l'installation de Bruce Nauman et les voix des frères de Brian dans la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*, les sorcières qui donnent corps à la tragédie de Macbeth sont triples et en répétition. Bruce Nauman construit la superposition de deux bulles (de dialogue) en créant une troisième (dimension). Les sorcières se complètent dans l'exposition de leur prédiction (donnant donc corps à l'architecture prototypique de la tragédie classique en *trois* actes). Les trois frères Tuireann Brian, Lucharba et Luchar répètent les phrases du héros principal (Brian) pour mieux le *dessiner*. Luchar et Lucharba se cadrent en tant qu'*ombre* vivante de leur frère, pour mieux le réencre (ancrer) dans la cartographie en mixité de la légende entre féerie et topographie narrative : une *interaction*

<sup>11</sup> Bruce Nauman, « [sans titre : Bruce Nauman] », *Communications*, 1988, 196-97.

<sup>12</sup> et leur voile, pour faire un rapport à la *mort* de *personnage*...

spatialement schizophrénique (entre «clair» et «noir»<sup>13</sup>).

Comme le démontre l'exposition Samuel Beckett/ Bruce Nauman de la Kunsthalle de Vienne, l'œuvre des deux artistes partage une préoccupation essentielle pour le corps et l'espace questionnant une certaine «condition humaine», une identité sans illusions. Interrogeant le principe même de langage, les deux artistes réinterprètent l'espace scénique tel un lieu sculptural, prenant une forme ultime à travers les œuvres filmiques. Dans Quad, Beckett utilise le corps des **acteurs** afin de définir l'espace. Dans le cas de Nauman, c'est le propre corps de l'artiste qui est utilisé pour **redessiner** l'espace<sup>14</sup>

Le scénario d'**AN DOMHAN** propose ainsi une pratique de l'espace, par le corps du **LECTURE®** à la charnière, entre un Beckett/ Nauman. C'est le propre du corps dans le *Locus* de la narration en mixité que d'être entre deux étendues, entre intensité et extrusion, entre noir et blanc (clair). Dans cette figure charnière nous cherchons à reconnaître la dimension que prend la narration vis à vis de ses propres **T@OPIQUE**. Entre VR et AR, de même que ce qui est mis en scène par Bruce Nauman et les sorcières de Macbeth, la dimension n'est plus

seule. Le cube du Locus, n'est pas seulement une troisième dimension, comme le cube de narration n'est plus une autre troisième dimension, ou même le plan de Quad de Beckett n'est pas un cube au sol en deux dimensions. La dimensionnalité par usage du corps entre dans la mixité des étendues en mouvement. C'est en cela que le rapport tragique, schizophrène est le plus **eMOTIONNEL**, puisque qu'il est toujours dans le passage et jamais dans l'aboutissement d'une facette ou d'une *Autre*. Le **LECTURE®** retrouve le phénomène d'intensité dans le piège de Lugh où dans la saturation de l'évènement où des événements il rentre dans un mouvement spirale le gardant au noir. Il retrouve le phénomène d'extrusion dans la mesure ou l'évènement déborde d'intensité et par rupture il s'extrude de l'expérience. Il ne quitte pas l'expérience, il assiste à la stratégie en débordement, en accumulation, en accretion qui sous l'effet de le tirer du Noir (vers la clarté des éléments interactifs et /ou de reconnaissance de **lecture**), le ramène de toute façon vers du noir. La fatalité de l'espace de **lecture** se place dans **AN DOMHAN** à l'interface de l'AR et de la VR. De même manière, les sorcières de Macbeth se placent à l'interface du monde «féérique» et des «humains». Dans cette mise en mouvement

its perspectives all distorted, its unfinished decoration in danger of slipping



beneath the eye to hurtle wildly across the crumbling walls

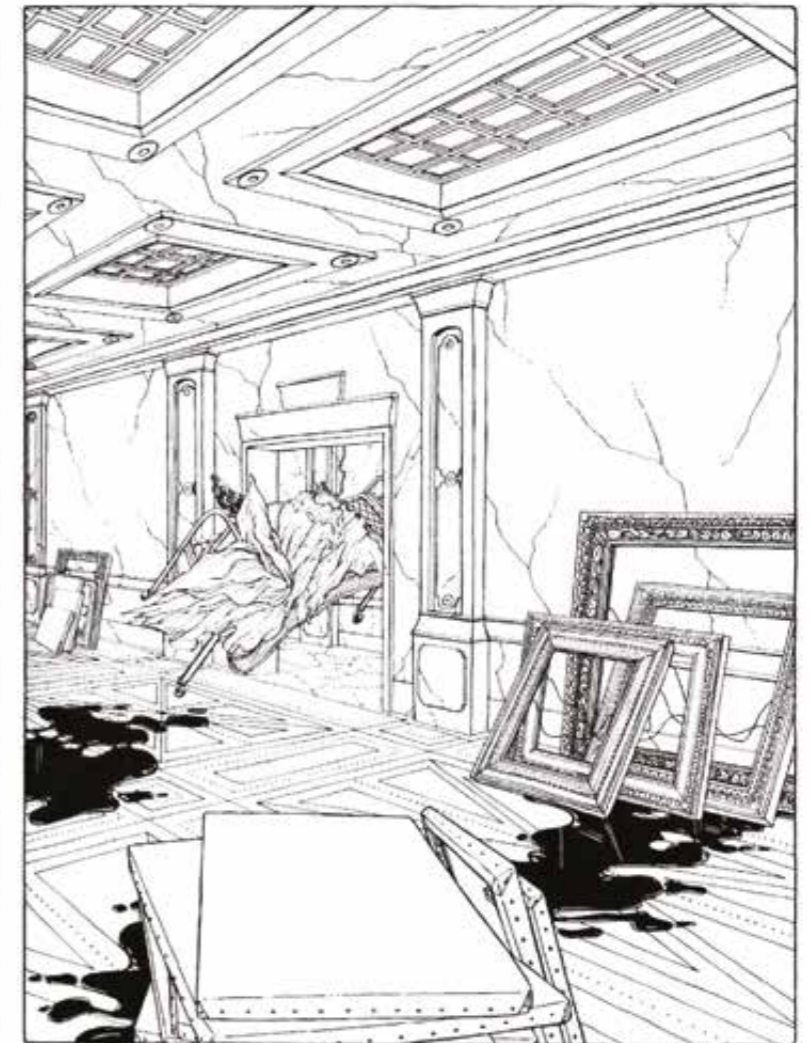


Figure 142 - Martin Vaughn James, La Cage, Les impressions nouvelles, Paris, 2010, p.75

<sup>13</sup> Eugène Minkowski, *Le temps vécu: études phénoménologiques et psychopathologiques*, Collection «Quadrige» 190 (Paris: Quadrige, 1995), 392-98. Nous retrouvons déjà cette dichotomie des textures spatiales dans la tyrade de mise en situation des sorcières de *Macbeth*, entre «*foul is fair*» et «*fair is foul*», notamment traduit par «noir est blanc» et «blanc est noir». [Voir le chapitre «UX®»]

<sup>14</sup> Marie-Laure Delaporte, «SAMUEL BECKETT/BRUCE NAUMAN: Un nouveau lieu de création spatio-temporel», *Samuel Beckett Today / Aujourd'hui* 23 (2011): 81-93.

que ce soit la facette AR, ou VR, «féérique» ou actuelle, la mixité fabrique la non-fixité de leur texture noire ou claire. Ce qui devient blanc, clair et se retourne, se *re-parre* au noir et vice versa.

Parmis les auteurs de bande dessinée, qui, comme Sergio Toppi, Marc-Antoine Mathieu et Bruce Nauman ont contribué à construire les dimensions de la mise en corps de la narration entre Noir et blanc, retrouvons Martin Vaughn James. Le point de vue du dessinateur rappelle un effet à la *Étant donné* : 1° la chute d'eau, 2° le gaz d'éclairage...<sup>15</sup> de Marcel Duchamp et *fat Chance John Cage*<sup>16</sup> de Bruce Nauman. Martin Vaughn James nous guide dans une errance imprégnée d'absence et pleine de chaos. Le récit y est (presque<sup>17</sup>) aphorique et en souligne la mort d'un personnage narrateur. Les bandes dessinées de Martin



Figure 143 - Marcel Duchamp, *Étant donné*, : 1° la chute d'eau 2° le gaz d'éclairage..., installation, 153 x 111 x 300 cm, 1946-1966

Vaughn James se reconnaissent par la latence entre le texte et l'image et entre les images elles-mêmes. Non pas une latence de lecture, mais une latence qui se place dans l'absence même des événements représentés. *La Cage*, pourtant pleine d'effets et de dessins plus ou moins chaotiques (avec un trait parfaitement académique, technique) propose un espace

brouillé, brouillant, les perspectives de lectures. En *Nous* placant toujours tout à fait entre deux images, c'est-à-dire derrière le barreau de la cage, Nous sommes tenus à distance tout en étant dans la mixité de deux étendues propres et narratives (entre deux images). Le barreau, (espace intericonique dans la découpe classique de la bande dessinée) trahi en réalité un système à l'œuvre. Une mécanique poétique silencieuse latente, dont la distance est à la fois (entre deux) étendue et en *situation même*. Cette fusion/confusion

15 Marcel Duchamp, *Étant donné* : 1° la chute d'eau, 2° le gaz d'éclairage..., installation, 153 x 111 x 300 cm, 1946-66

16 Bruce Nauman, *MAPPING THE STUDIO II with color shift, flip, flop & flip/flop* (*fat Chance John Cage*), installation vidéo, 2001

17 En effet le récit est parfois entrecoupé d'interludes littérales séparant l'exploration fondamentalement visuelle et spatiale pour forcer une localisation vers l'information textuelle. L'architecture du livre entre en véritable tension. Un *duel* (Voir le film de Spielberg, 1973) est *en cours de route*. Le texte, linéaire, est dérouté dans le processus d'exploration spatiale de l'œuvre.



Figure 144 - Bruce Nauman, *MAPPING THE STUDIO II with color shift, flip, flop & flip/flop* (*fat Chance John Cage*), projection, 2001.



spatiale de l'évènement narratif rejoint la conception de l'outre-monde. Un silence du visible<sup>18</sup> qui masque la dimension-même du mécanisme, les fondements de la situation nous tenant en retrait. De ce point de vue, l'architecture de la bande dessinée par Martin Vaughn James rejoint la mise en place de l'instant d'un *Étant donné* de Marcel Duchamp. Le **personnage**-Autre qui possède le territoire de cette dimension quant à lui ne trahit en rien son originéité, son emplacement, ses informations. Il sait mieux que *Nous* ce qu'il advient de la situation et de la dimension quelle prend. Dans *La Cage* nous sommes ainsi pris dans un piège étrange dans lequel nous forcer d'essayer de comprendre la situation (de même manière que ce que vit Brian dans *AN DOMHAN*). Nous retrouvons cette attitude du **personnage**-Autre dans le sténopé-en-porte dans l'œuvre de Marcel Duchamp [Figure 145]. Dans cet œil-leton le **personnage**-Autre



Figure 145 - Marcel Duchamp, *Étant donné*, : 1° la chute d'eau 2° le gaz d'éclairage..., installation, 153 x 111 x 300 cm, 1946-1966

masque virtuellement l'image d'un diorama actuellement situé. La porte étant donnée de Marcel Duchamp agit là comme les barreaux de Martin Vaughn James et l'attitude du Noir, du noir, en soi du **personnage**-Autre agit dedans comme les sorcières de Macbeth. Ces dernières consistent la métaphore d'une mécanique spatiale qui marque la distance englobante, la *dimension perdue*<sup>19</sup> du *procédé* d'immersion narrative en bande dessinée que Martin Vaughn James, Marc-Antoine Mathieu, Marcel Duchamp et Bruce Nauman avaient entre aperçue. Dans leur prédiction, et dans leur représentation les sorcières enflent le noir équivalent au *masage*<sup>20</sup> à l'intérieur du sténopé donné à voir au spectateur. Le noir de Marcel Duchamp, *s'étête* et se *ren-visage* par la vision du **personnage**-Autre faisant image, faisant l'espace au **LECTURE@**.

Dans ce noir, qui aura inspiré certainement bon

18 Virilio, 2000, 53.

19 Virilio, 1984, 127.

20 Mot-boîte en valise représentant la jonction entre le terme Masque et La Cage de Martin Vaughn James.

**nombre** de réalisateurs<sup>21</sup>, nous retrouvons une ambiance latente en quelque sorte usée par Bruce Nauman. Dans son œuvre (dont le nom raccourci est) *Mapping Studio...*, l'artiste américain fait l'enregistrement d'un atelier durant une nuit. Dans le masque (outre-image) marquant l'absence de l'artiste, l'espace de l'atelier devient latent, *liminal*, à la façon des espaces **dessinés** de Martin Vauhn James. Dans son jeu de *flip, flop, flip/flop* texturise le *color switch* dans un rapport sémantique identique à notre postulat de mixité ( ..., entre deux étendues, fusion/confusion). L'artiste élabore un système signifiant dans le titre de l'œuvre qui participe déjà à une immersion dans la construction scénaristique, spatiale, et le rapport au corps de cette forme de narration dans le Noir. Le Noir intervient une nouvelle fois entre la couleur. Comme dans l'œuvre de Marcel Duchamp, ou bien la manière dont nous écrivons cette thèse avec les renvois de couleurs lettristes encadrés de noir. Le *flip, flop, flip/flop*, est son effet spécial, son montage (découpage) sa production audio **visuelle**. C'est dans la découpe, que nous retrouvons aussi dans l'étant donné et dans la cage (témoins de la logique Du Jardin de Galilée et du *Locus*), que Bruce Nauman reconstruit spatialement, son atelier, *en compagnie*<sup>22</sup>

de la nuit, du Noir. Tournée avec une caméra à vision nocturne, Bruce Nauman, se joue d'une tension contradictoire entre obscurité et clarté, noir et couleur, de même façon que l'annonce des sorcières de *Macbeth* entre *fair, foul* et *fair/foul*). Il enregistre son atelier du point de vue du **personnage** mort enterré, dans l'absence fondamentale. Il réalise plusieurs enregistrements sur plusieurs nuits. Il va ensuite concevoir le découpage final correspondant à une étendue nocturne (environ 6 heures). Le point de vue n'est pas fixe, il est multiple, en aller-retour entre *flip, flop* et *flip/flop*, comme le point de vue l'est dans *AN DOMHAN* et le *Locus*, entre la face des **LECTURE@**, et du **personnage**-Autre. En ceci, son installation est déjà une bande dessinée, *projetée* dans son hypermodernité.

Cependant ce n'est pas formellement que nous intéresse, ici, Bruce Nauman. C'est bien dans son rapport au Noir, dans la texture de ses dimensions et la manière dont il architecture un modèle systémique cohérent à sa cartographie spatiale<sup>23</sup>, conceptuelle et complexe. C'est là dedans que se déniche une machine narrative dont on n'aperçoit qu'une **ombre** actuellement. En effet, le **personnage**-Autre c'est-à-dire *celui qui nous regarde* dans le Noir, en *Terre*,

21 David Lynch dans son *Muholland Drive* et dans son expérimentation *Lost Highway* (avec sa propre « sorcière » dans le film) retravaille cet étrange masque du noir, ce voile systémique et spatiale qui fait incorporer la chair surréaliste de sa narration. En terme d'ambiance étêtée, *EraserHead* est également sans aucun doute signifiant. Maya Deren (*Mesheres of the Afternoon*), et Brian de Palma (*Le Dahlia Noir*) ne situent pas très loin non plus de cette œuvre.

22 Beckett, 1980.

23 *en lecture* du corps.

nous pousse dans nos mouvements et nous place dans les emplacements propres du dispositif narratifs. Cela se passe en volume, en trois dimensions<sup>24</sup>, dans la mixité de l'image-dispositif en répétition, en plusieurs échelles et points de vues dans *ANTHRO/SOCIO* [Figure 138] et dans la différence de plusieurs points de vues, étendues de l'image-dispositif dans *Mapping Studio...* [Figure 144], dont les trois points de suspension soulignent le modèle dimensionnel systémique en place pour l'immersion de ses œuvres. Elles mêmes conçues dans «les points noirs d'un parcours où commencent et s'achèvent nos représentations rationnelles<sup>25</sup>».

Bruce Nauman met en place l'épaisseur sensible de la narration entre les points noirs (les bords des dimensions explorées). Il conçoit ainsi une *Terre* qui devient une matière de l'étendue des articulations de la machine narrative. Le corps étant-donné en mouvement dans cette *Terre*, qui nous transforme. Sans jamais nous faire passer d'une dimension à une autre. À la

manière d'*AN DOMHAN* où nous répétons (ét différencions l'articulation des dispositifs et de leurs images, la dimension reste dans le pic d'intensité de la mixité. La machine narrative nous donne à sentir cette essence de la mixité que le *personnage*-Autre masque et qui stabilise les dimensions de la mixité-même.

La machine narrative et son potentiel, systématique, *trans/former*<sup>26</sup>, se *dessine* et marque à son tour l'interface d'une architecture de la narration en bande dessinée et en réalité mixte.

Une nouvelle épaisseur se crée dans la relation enterrée entre le *LECTURE*® et le Noir, à l'interface des images en bande dessinée et en mixité.

La bande dessinée en mixité se pense dans un système propre dans une *dimension cachée*<sup>27</sup> que nous devons savoir *cartographier*<sup>28</sup>, *dessiner* et élaborer en dehors du projet. C'est la dimension motrice qui, dans l'*ombre portée* de l'expérience, nous permet de réécrire<sup>29</sup> (l'utilisateur), la narration entre deux étendues, conçues

**24** une complexité, systémique, proprement spatiale qui souligne l'impossibilité de penser la bande dessinée dans son carcan (une flèche non-tirée de Mahler) littéraire, originaire directement dans une dimension ne lui appartenant pas.

**25** Paul Virilio, «La crise des dimensions. La représentation de l'espace et la crise de la notion de dimension» (Paris : Ministère de l'urbanisme et du logement / Secrétariat de la recherche architecturale (SRA); École spéciale d'architecture / Unité de recherche appliquée (UDRA), 1983).

**26** Jean-François Lyotard, *Les transformateurs Duchamp*, trad. par Ian McLeod, Écrits sur l'art contemporain et les artistes (Louvain: Leuven university press, 2010). Le terme *trans/former* est un anglicisme..

**27** Virilio, 1984, 127.

**28** Comme se cartographie un atelier, à l'image de Bruce Nauman et Marcel Duchamp [Figures 134 & 144]

**29** Marc-Antoine Mathieu, *Otto, l'homme réécrit* (Paris : Éditions Delcourt, 2016).

et vécues. Comme dans la réflexion des sorcières de *Macbeth*.

Durant la première partie de notre intervention lors du COURANT3D, nous nous étions appuyés sur une méthodologie de recherche création étudiée par le prisme de l'hypermédia, la bande

dessinée et la pratique artistique. En partant du projet développé durant le master création numérique ainsi que de notre pratique actuelle du *dessin* (également communiquée sur *Instagram* proposant à la manière de Matt Mullican, une expérimentation des «effets du matériel de communication sur le sens de ces signes<sup>30</sup>»), nous adoptons une méthodologie de recherche-création visant à la production de signes et la signification de ces derniers, par l'usage et l'immersion dans leur spatialité propre. Pour rappel, nous réalisons dans le cadre de la thèse et en amont du projet des *dessins* à l'encre de chine sur papier en composant sur neuf feuilles de 50x50cm de cotés disposées en carré au sol. Notre corps en tant que *dessinateur* se trouve par-dessus ses feuilles. À l'aide de couteaux de peinture,



**Figure 146** - Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, T. 1 (Paris : Delcourt, 2010) 29.

imbibé d'encre de chine d'un noir luisant nous attaquons la surface du papier. Les *gestes* appliqués avec gravité, et une furieuse intension apparaissent et laissent des traces, des formes, des signes qui se répètent et se superposent. Nous voulons par l'affûtage de nos

*gestes*, de nos *dessins*, aller plus loin que la surface du papier. Nous plongeons dans les profondeurs d'un Noir, qui, lancé par ses qualités premières matérielles (proche des effets d'un Outre-noir), nous guide outre l'encre, vers ses spatialités propres (et inquiétantes pour Henri Michaux<sup>31</sup>). Ce sont ces espaces, marqués par la profondeur du Noir, qui nous ramènent et que nous tentons de ramener à la surface, que ce soit du point de vue du *dessinateur* ou du point de vue du lecteur. Nous voulons faire corps dans ce mécanisme propre du Noir, invoquant l'état d'une narration singulière, tiré par la corde en-dehors du récit.

L'influence de Marc-Antoine Mathieu est liée à cette approche narrative de la bande

**30** [http://www.zigzags.be/blog/2020/3/3/matt-mullican-representing-the-work-macs?fbclid=IwAR2Erb3z6MXFdPkfSkIhRzjEtWj1lu2A1Y-pikhQEdDRd\\_OdZs4LI-ueKZI](http://www.zigzags.be/blog/2020/3/3/matt-mullican-representing-the-work-macs?fbclid=IwAR2Erb3z6MXFdPkfSkIhRzjEtWj1lu2A1Y-pikhQEdDRd_OdZs4LI-ueKZI)

**31** Henri Michaux, *Emergences-résurgences* (Genève: A. Skira, 1993).



dessinée comme dans la saga des Julius Corentin Acquefaques et en particulier « L'Origine<sup>32</sup> ».

Nous plongeons dans le Noir jusqu'à nous diriger vers l'espace même de la narration. Marc-Antoine Mathieu construit dans des rêveries radicalement contrastées, une architecture narrative qui lui est propre en déconstruisant le support-même du récit. Le réseau en bande dessinée s'ouvre au-delà des cases et au-delà de l'image-même. Il nous oblige à nous investir évidemment dans le processus et le système à l'œuvre à travers la construction narrative. C'est également, par exemple, le système que développe Matt Mullican.

On voit dans le processus de Mullican le cheminement entre sa production de signe plastique et virtuel. Il compose un environnement dépassant le million de polygones au tout début des années 90. Au-delà de l'effervescence technique et technologique, C'est le système et l'expérience qui nous est offerte qui sont centraux. Mullican forme une carte qui possède formellement de nombreux codes de la bande dessinée dans laquelle le lecteur, spectateur, participant ou l'utilisateur voyage au fur et à mesure de son décryptage. Il y a donc dans le

processus créatif de l'artiste, de la création à l'expérience du signe, une méthodologie qui se met en place et structure véritablement son œuvre. C'est [dans] cette étendue, cette nouvelle dimension du projet de l'artiste que le spectateur, le lecteur, l'utilisateur explore.

Au cours de notre présentation, lors du COURANT3D<sup>33</sup> nous exposons dans cette mise en place d'une méthodologie de projet, en recherche création en bande dessinée directement liée à une pratique, à l'hypermédia, et tournée vers la réalité mixte. À cet effet l'œuvre de Pierre Soulages joue un grand rôle dans notre propre production. Pour rappel, ce dernier représente la recherche-crédation de la manière suivante : « C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche<sup>34</sup> ». Il interagit avec la toile, dans la mesure où il adapte ses outils en fonction de l'œuvre en cours, sans en connaître le résultat. Il crée dans cette méthode de travail, un parcours, sur un terrain qu'il connaît (par exemple l'Outre-noir), et que le spectateur pourra ensuite contempler et même sera en mesure de jouer dans et avec l'espace. Nous nous rapprochons de cette méthode afin de penser une structure propre à la réalité mixte qui exprime les mécanismes de la bande dessinée et de la narration. Ces

<sup>32</sup> Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, T.1 (Paris : Delcourt, 2010).

<sup>33</sup> Voir <https://www.youtube.com/watch?v=P8lpFxmRk4>

<sup>34</sup> Jean-noël Cristiani, *Soulages, le noir et la lumière* (P.O.M films et France 5, 2008), [https://boutique.centrepompidou.fr/fr/dvd/dvd-soulages-le-noir-et-la-lumiere/708.html?\\_ga=2.238558976.16568470.1600266376-1829757460.1578146948](https://boutique.centrepompidou.fr/fr/dvd/dvd-soulages-le-noir-et-la-lumiere/708.html?_ga=2.238558976.16568470.1600266376-1829757460.1578146948).

mécanismes sont à construire, à partir de nos explorations spatiales par le **dessin**, le Noir, **AN DOMHAN** et la fiction adaptée.

Cette dernière se structure sur une stratégie, dans une dimension topographique et topologique. En effet, nous voyageons entre des contrées réelles et fictives au travers d'une interface, d'une ellipse nommée Autre-monde (qui sonne comme Outre-monde, rappelant l'Outre-noir). Nous passons d'un point de vue très horizontal d'un voyageur, à la **focalisation** extrêmement verticale d'un héros-dieu-guerrier vengeur. Les dimensions à l'œuvre dans la narration de cette légende nous ouvrent les portes d'une scénarisation en réalité mixte. Le scénario d'**AN DOMHAN** est alors élaboré comme ceci. L'utilisateur avec l'AR en main incarne Lugh, et celui en VR incarne Brian. Chaque action réalisée dans l'univers élaboré pour l'AR (point de vue subjectif, verticalité de Lugh), interfère dans l'expérience de l'univers proposé en VR (point de vue subjectif, horizontalité de Brian). Nous mettons en lumière deux expériences distinctes et qui vont à un endroit se nouer, pour interférer et mettre en place un troisième point de vue (objectif), un troisième univers où les axes horizontaux, verticaux, se mélangent, s'articulent, entrent en **interaction**, en rotation pour former une totalité, le lieu de la réalité mixte au cœur de l'expérience-même. Afin de capturer ce scénario, ce système

(comme celui des **dessins**) est basé sur l'exploration et le mouvement. À cet effet, nous avons réalisé un schéma.

Tout d'abord, nous pouvons soulever la dualité à l'œuvre dans le mythe celtique, que l'on retrouve dans la légende des Enfants Tuireann. Cette dualité nous offre deux mises en lumière (*lumière*), exposant tous les espaces du dispositif à l'œuvre (du terrain d'expérimentation à la figure du Noir). Chaque utilisateur fait expérience, établit une trajectoire, une *lumière* du/de/dans l'expérience **AN DOMHAN** en passant d'espace en espace, directement ou en aller-retour. Ces trajectoires, ces expériences, ces *lumières*<sup>35</sup> s'interfèrent en un lieu donné (l'autre-monde). C'est cette interférence qui offre un premier modèle à l'étude d'une narration en réalité mixte.

Le schéma est lui-même pensé dans l'idée de scénario, dans l'idée de passages d'espace en espace.

A la manière de Matt Mullican, la présence du signe est essentielle dans la conception du projet **AN DOMHAN**. Du schéma nous passons au signe oghamique spatialisé. L'ogham est un alphabet antique (environ IV<sup>e</sup>me) de la culture celtique. Il semble prendre origine au IV<sup>e</sup>me siècle. C'est un alphabet primitif aux usages liés à la magie, les témoignages et les

**35** Comme «Gaz d'éclairage». Voir Marcel Duchamp, *Étant donnés : 1<sup>o</sup> la chute d'eau, 2<sup>o</sup> le gaz d'éclairage...*, installation, 153 x 111 x 300 cm, 1946-66

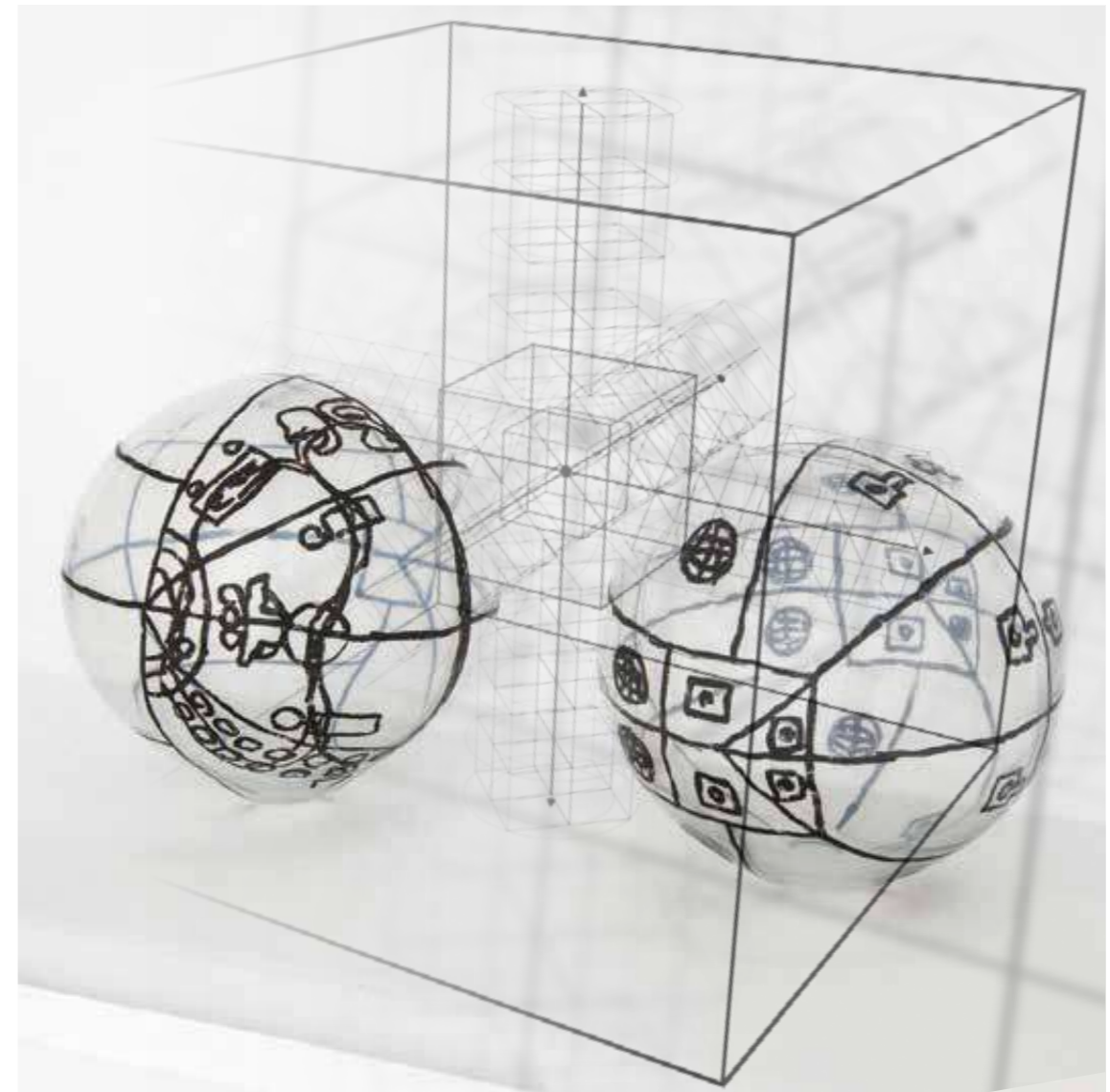


Figure 148 - Matt Mullican, *Representing the work, MAC's, 2020. Et Schéma*

Figure 149 - Marcel Duchamp, *La Porte 11 Rue Larrey, Ready-Made*, 1927

épitaphes sur pierre. La forme même de ce vocabulaire est directement liée à la technique et la matière. Puisqu'il faut graver une pierre ou du moins une surface poreuse solide, il faut un outil contendant, tranchant, pour être en mesure de s'exprimer. L'**orientation** des inscriptions semble variée, ouvrant cet alphabet vers une topologie en image de ce dernier. Nous trouvons des gravures verticales sur pierres et des écrits horizontaux sur papier. Dépassant son support l'ogham s'impose dans sa facilité à s'adapter aux dimensions, aux axes, en somme aux sens de **lecture** et leur géométrie.

Le système de l'alphabet entre ainsi dans notre processus de création scénaristique et par la même occasion encode les prémisses d'un Plan par l'espace et un nouveau langage. En effet, l'ogham se constitue en groupe, dans chaque groupe un signe composé d'un ou plusieurs éléments **visuel** compose, une lettre voire un mot. On voit que derrière une forme première d'un signe se cache une multiplicité des possibles. C'est ce que nous cherchons dans nos **dessins** avec le **geste** et l'affûtage, et ce que nous cherchons avec **AN DOMHAN** dans la répétition des espaces. Le signe nourrit l'homogénéité à l'œuvre dans le mécanisme narratif en construction et en mouvement.

Chaque signe qui compose un mot est séparé par un espace à chacune de ses extrémités. Le tout est (re)connecté par un trait tiré,

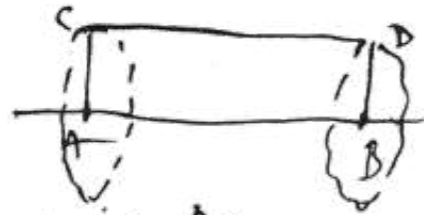
tranché, ou parfois sculpté (tranche, arrête d'une pierre). C'est un signe qui utilise sa propre géométrie pour transmettre du sens et aussi s'articuler de façon plus ou moyen complexe à la situation pour répondre aux contraintes, caractéristiques d'un lieu. L'ogham, par sa fiabilité géométrique est en mesure de s'adapter en termes d'**orientation**, d'axes, puisqu'il se lit et se grave (se propage) à la fois à l'horizontale et à la verticale (répondant par la même occasion au fondement du schéma de l'expérience d'**AN DOMHAN** [Figure 5 et 151]). Nous écrivons alors par le traitement spatial du Plan une grammaire de l'espace, que nous retrouverons également à l'œuvre chez Marcel Duchamp.

Nous tenterons alors dans cette partie de proposer un schéma du signe à partir des concepts géométriques de Duchamp établi dans sa *Porte*, *La Boîte Verte* et *Le Grand-Verre* afin de finaliser la structure d'un mécanisme narratif pour l'instant virtuellement au travail avec le signe oghamique vis-à-vis du projet **AN DOMHAN**<sup>36</sup>.

Un Ready Made, ou plutôt ce qui est devenu de lui-même un Ready Made, attire notre attention. C'est le cas de la porte de l'atelier du 11 rue Larrey, à Paris. Dans ce petit atelier Marcel Duchamp bricole une porte au milieu d'une double ouverture en angle droit. « Duchamp a l'idée d'en adapter une partie afin d'améliorer l'organisation spatiale du lieu. « Il installe

<sup>36</sup> (Re)lié bien entendu à la thèse.

Sur une ligne infinie, prenons deux points  
 A, B ~~absolus~~ ~~sur la~~ A comme charnière  
 faisons tourner AB. AB engendrera  
 une ~~surface~~ <sup>surface</sup> qc. c.à.d. courbe, brisée ou  
 plane.



autour de AB comme charnière  
 faisons tourner la surface plane ~~AB~~  
 elle engendrera un volume  
 Donc un continu <sup>fini</sup> à 3 dim.  
 est engendré par un continu <sup>fini</sup>  
 à 2 dim. & tournant (au sens  
 général) autour d'une charnière <sup>qui est</sup>  
 constituée par deux <sup>de finie</sup> entités à  
 1 dim.

une porte en bois des plus classiques, mais dans un endroit stratégique : entre l'atelier, la chambre et la salle de bains (...) Quand la porte est fermée entre l'atelier et le reste de l'appartement, la chambre et la salle de bains communiquent. Mais il est aussi possible de fermer l'accès à la salle de bains en laissant l'atelier et la chambre communiquer. La porte peut également rester « entrouverte de tous côtés<sup>37</sup> ». Comme nous l'avons rapidement mentionné en introduction, il développe ici un objet devenant œuvre. « Cette porte vient démontrer, d'une manière quasi scientifique, la possibilité pour une chose d'occuper, alternativement [simultanément]<sup>38</sup> des positions totalement opposées<sup>39</sup> ». Duchamp exploite la réalité mixte au travers de sa tactique architecturale. De même manière que nous articulons l'expérience et le scénario spatialement dans AN DOMHAN, Duchamp ouvre et ferme ses pièces d'atelier par l'interface de la porte. Une interface animée par la dichotomie d'un soit-ouvert/soit-fermé toujours en mouvement et déterminé par la charnière. La charnière de la porte est l'axe de l'interface architecturale d'une réalité mixte à l'œuvre dans l'atelier de Duchamp. La charnière axe tous les espaces

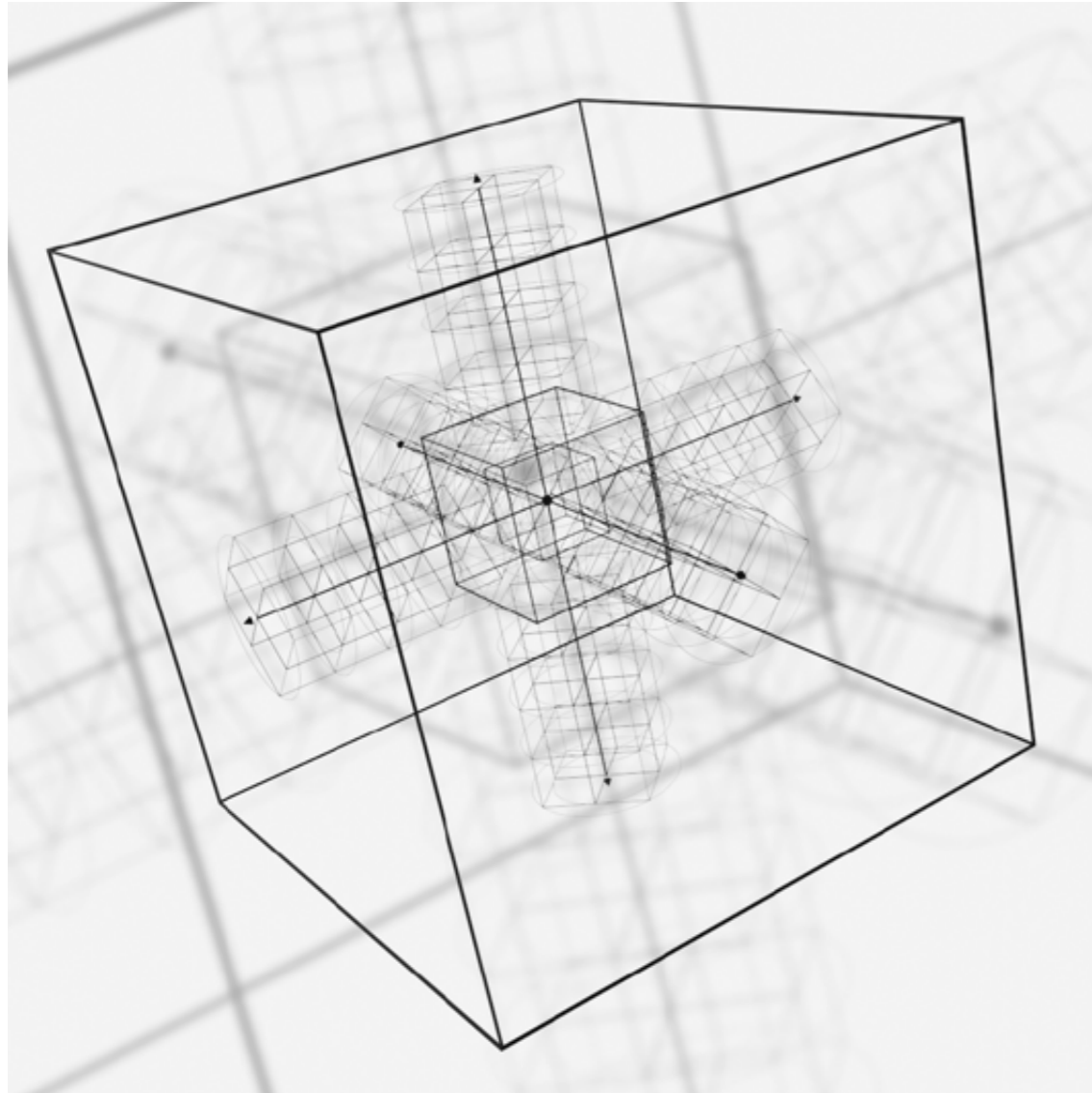
et toutes les dimensionnalités de ces derniers (de la 1ère à la 4ème). Aussi, à la manière d'un Grand-Verre, organise et structure par le mouvement et topologie des espaces une machine. Cette machine issue des forces en présence de la charnière provoque les passages. Nous exploitons alors le signe oghamique par cette machine, cette charnière, dans les passages. Le signe se forme alors par et autour de l'axe charnière, entraînant une rotation et la transmission de toutes les formes espaces qu'il contient dans des verticalités, des horizontalités, puis des circonférences, des rayons, des diamètres, enfin dans des étendues, des surfaces, des angles, des nœuds et des volumes pour enfin explorer des passages.

Les capacités intrinsèques de cette charnière encodent les paramètres d'une réalité mixte architecturée. Tout d'abord cette charnière est reliée à la porte et un angle, elle se trouve entre deux opposés, le fixe et le mouvement. La charnière intervient sur toutes les dimensions, un espace<sup>2</sup>, <sup>3</sup>, et <sup>4</sup> (espace en 2, 3 et 4 dimensions). Elle est représentée en 2 dimensions sur la photographie, présentée en 3 dimensions en tant qu'objet bricolé,

<sup>37</sup> Quentin Jouret. L'art de la discrétion (l'infrance et le petit usage). Art et histoire de l'art. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2015., 317. Français. ffnnt : 2015TOU20141ff. fftel-01545534f

<sup>38</sup> Nous corrigeons ici une partie de la citation

<sup>39</sup> *Ibid*



ou Ready-Made, et enfin dans une 4ème dimension en tant que section<sup>40</sup> en/dans un volume. Enfin la charnière fait angle en quatrième dimension. Par définition, « L'angle<sup>4</sup> est donc déterminé par 2 espaces<sup>3</sup> pour cotés et un plan<sup>2</sup> pour charnière<sup>41</sup> ». Avec ses qualités intrinsèques l'ogham, et en particulier le signe oghamique possède une faculté charnière. Il peut être interprété dans un espace<sup>2</sup>, <sup>3</sup> et en tant que charnière. Tout comme au 11 Rue Larrey, le signe oghamique est en mesure d'être interprété en composition spatiale charnière, nous parlons pour l'instant uniquement de rotation (capacité propre de la charnière). Autour et par l'axe charnière l'Ogham crée un angle-premier et un premier volume-premier. C'est-à-dire comme le nombre premier potentiellement en expansion.

Le Trait de l'ogham fait angle<sup>3</sup>. Il crée une rotation en espace<sup>3</sup>, cette dernière élabore des espaces<sup>2</sup>, des plans, qui vont eux mêmes engendrer de nouveaux espaces<sup>3</sup> spirales.

Le signe oghamique dans le mécanisme de la charnière va également proposer une organisation, un agencement, nous pouvons même parler de séquençage des volumes (espaces<sup>3</sup>)

créés dans la logique de communication (puisqu'on se base à l'origine sur un alphabet) et d'expérience. Ce signe construit une grammaire aux travers d'espaces en réseaux. Ainsi pensons-nous les notions à l'aide de ce signe faisant l'architecture des formes principales d'une machine elle-même en mesure de constituer par la suite le plan (de mission) de la thèse. De même manière cette machine va entraîner la narration (pour former AN DOMHAN) et trans/former nos hypothèses (dans l'idée de la thèse). « Appréhender *Le Grand Verre* signifierait donc voir à travers [...]»<sup>42</sup>, appréhender *La Porte* signifierait donc aller à travers, alors appréhender Le Signe Oghamique signifierait donc modéliser à travers un « processus œuvre<sup>43</sup> » ce que nous appelons *une machine narrative*.

Nous voyons ici comment, de l'interférence, nous passons à la réalité mixte, et comment au travers de la schématisation nous passons par la réalité mixte à une compréhension, un aperçu mécanique et géométrique de cette dernière, dans l'adaptation non plus d'une fiction mais d'un pur signe en expérience. Ce dernier mis en place dans ses diverses dimensions séquence les espaces et les volumes.

**40** Puisque c'est cette charnière qui coupe en 3 dimensions pour fonder plusieurs autres volumes (d'un atelier, nous passons à des pièces). Elle dépasse la 3dimension afin de pouvoir y intervenir dessus.

**41** Marcel Duchamp, Michel Sanouillet, et Paul Matisse, *Duchamp du signe* (Paris : Flammarion, 2013), 148.

**42** Marc Veyrat, 2015, 24.

**43** *Ibid.*, 25.



Nous devons maintenant, à la manière d'un schéma en scénario, synthétiser les signes réalisés afin de proposer l'adaptation totale du signe au travers de la réalité mixte. Ce dernier nous offrira alors le mécanisme à l'œuvre dans notre projet, et de sa narration en réalité mixte. Par conséquent c'est bien ce signe qu'il nous faudra adopter comme clé, comme grille de **lecture** multidimensionnelle à jardiner : le *Locus* pour élaborer ensuite la structure d'une architecture et d'une scénarisation d'espace en mixité (toutes références confondues). En effet, si le signe oghamique permet de représenter le mécanisme narratif du projet, il est capable de dynamiser de la même manière l'architecture de notre recherche : c'est un accélérateur de l'expérience.

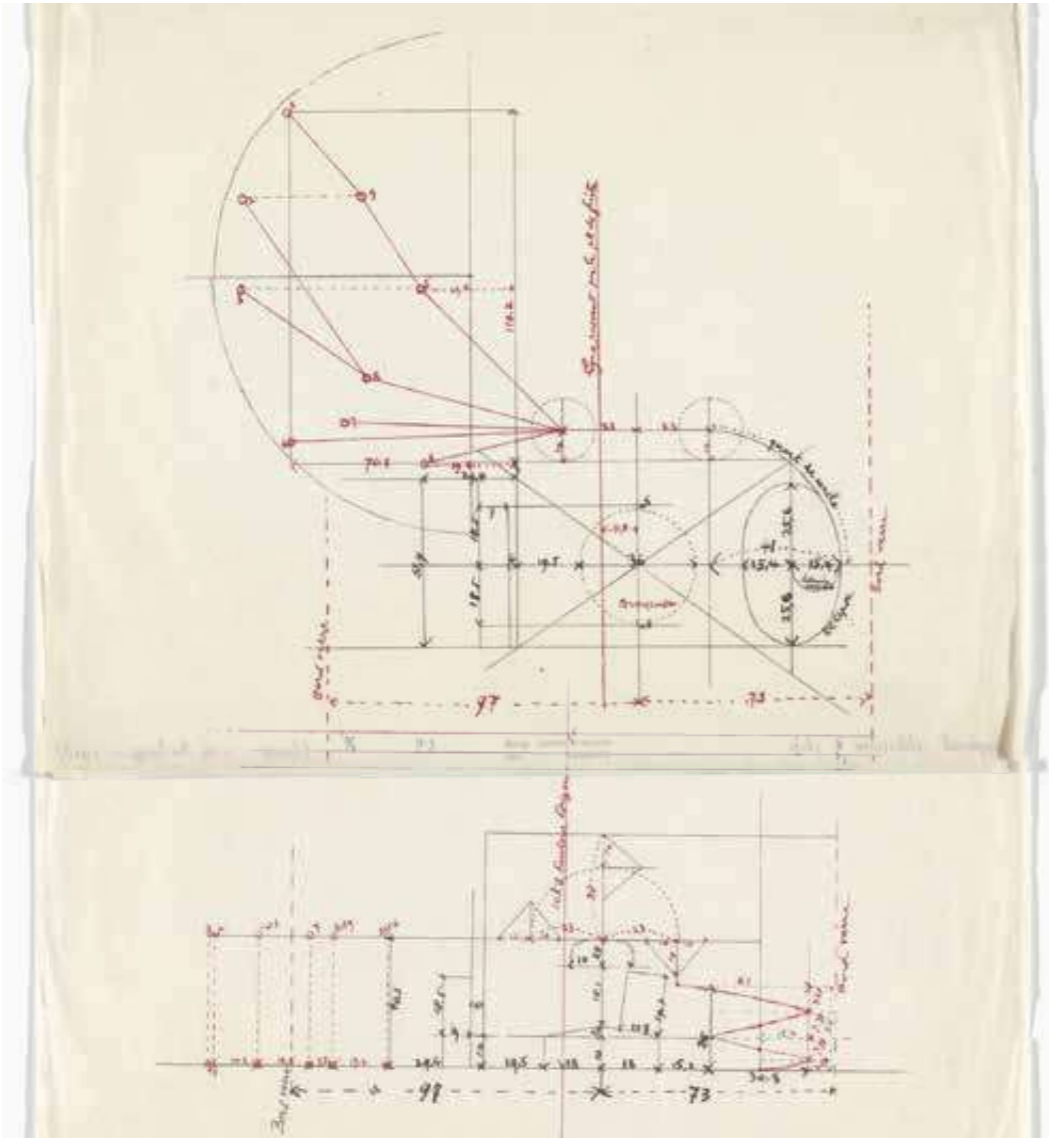
Ce schéma résulte de la synthèse des versions de signe précédent. Il constitue en lui-même la continuité et l'**interaction** des dimensions provoquant leurs articulations dans la machine. Comme nous l'avons vu, à partir du trait, du bâton, de la charnière du signe oghamique nous sommes en mesure de penser par l'angle, la rotation, la verticalité et l'horizontalité modélisant une vision du plan s'ouvrant en volume. Ces volumes sont également entre-coupés par des surfaces issues de l'horizontalité et de la verticalité ouvertes à l'étendue de la rotation. Les volumes s'étendent par leur face charnière créant ainsi des interfaces en réseau. Ainsi des espaces se créent entre la charnière et

les volumes, ainsi que les volumes entre eux. Chaque volume, chaque coupe constituent des nœuds, des plans et de nouveaux espaces et interfaces, via leur **interaction** sur tous les axes (circulaires, horizontaux, verticaux etc...). Ces connexions en réseau densifient et animent le mécanisme de la machine narrative et de sa représentation.

Les formes principales de la machine sont imparfaites : rectangle, cercle, parallélogramme, anse symétrique, demi-sphère = c'est-à-dire elles sont mesurées (rapport de leurs dimensions entre elles et rapport de ces formes principales à leur destination dans la machine-célibataire). Dans la mariée, les formes principales perdent ces rapports sont plus ou moins grandes ou petites, n'ont plus, par rapport à leur destination, une mensuration : une sphère, dans la mariée, sera de rayon quelconque (le rayon donnée pour la représentation est fictif et pointillé). De même et mieux dans le Pendu femelle et [Guêpe], des paraboles des hyperboles (ou des volumes en dérivant) perdront tout caractère de situation mesurée dans la Mariée. [...] La représentation matérielle ne sera qu'un exemple de ces formes principales libres. (Un exemple sans valeur représentative, mais permettant le plus ou le moins)<sup>44</sup> ».

Dans un mécanisme propre à la réalité mixte nous pensons pouvoir agir sur le « plus et le moins » simultanément. Afin que ce qui devient une machine narrative puisse elle-même s'échafauder non pas dans « l'assise »





et la « base architectonique » uniquement mais par l'interférence du mécanisme même. Dans le Grand Verre, et au travers de la machine célibataire, les célibataires et la mariée sont tous deux interpolés, amants/aimants d'une non-séparabilité (comme La Porte). C'est-à-dire que nous assemblons le mécanisme dans la machine narrative du processus œuvre, (comme la logique du Grand Verre) et au même endroit se produit une interpolation, une interférence au cœur du réseau des espaces et de leurs dimensions. C'est la totalité du mécanisme à l'œuvre qui produit le mouvement et donc la narration. Aussi si nous (re)pensons le prototypage, par le biais de la machine narrative, nous nous apercevons que le Design, la Recherche Création, les Usages ne sont plus deux, ou trois, individualités méthodologiques entraînées, enchaînées, non-linéaires, mais des interpolations qui s'assemblent dans l'interférence, dans l'échange perpétuel et étendu de leurs espaces en construction. Usages et Recherche Création proposent alors un langage commun dans de nouveaux espaces créés, modelés, engageant le corps dans le prototype dédié et développé par le passage dans la machine narrative (L'Entre Corps/Machine). Il en ira de même pour toute notions traversant ce dispositif.

Essayons d'adapter, de mettre à l'épreuve deux notions que nous avons élaborées avec le projet AN DOMHAN, au travers de la machine. Nous nous pencherons sur la visée et le positif-négatif de l'histoire. La première notion

intervient de manière presque corporelle dans le mécanisme de la machine. Tel un corps qui va s'étirer sur toutes ses articulations pour en rechercher un maximum de précision (échauffement) et de potentiel, la visée se dédouble et traverse tous les espaces le long de la charnière (trajectoire de la course). Cet étirement de la visée va créer une contraction au centre de la machine (telle la pression abdominale d'un archer). C'est une coordination des deux espaces de la visée. La visée traitée dans le cadre d'AN DOMHAN et de la bande dessinée par le biais de la machine est alors l'articulation d'un corps dans la latence des espaces : une projection de l'utilisateur dans le scénario, et la posture du corps même. La narration se propage alors—également dans un dédoublement simultané, l'entre deux étendues en mixité. La différence avec la visée c'est que le positif-négatif ne se cherche par la propagation mais par une superposition, une distance. C'est une distance entre une histoire globale comme la légende qualifiée de positive, parce qu'elle est l'évidence, presque photographique de la fiction et l'histoire vécue propre à chaque utilisateur dans son dispositif qualifié de négatif, dissimulé au positif (par cette même distance). Ainsi entre la distance, le dédoublement et l'idée de projection, apparaît une tierce notion, que nous ne connaissons pas encore. Pouvons-nous l'interpréter comme : La focale (qui peut être positive ou négative, verre de visée) fait dans l'étendue d'une visée la projection du positif-négatif de l'histoire et y dispose son territoire, sa Terre/Noir. Nous



voyons ici comment deux notions qui s'interfèrent dans le même mécanisme peuvent être source d'inspiration (et d'expiration à l'instar du Grand Verre) pour construire la narration.

Nous rappelons que la machine prend origine avec le signe oghamique. Ce dernier s'envisage en motion. C'est un bâton. Il permet d'introduire l'idée de parcours et de localité. Un bâton comme créé par Cadere, fait réseau et contient ce dernier par le parcours qu'il s'est constitué. Comme le signe oghamique le bâton est objet-propre du et en réseau, par ses dimensions et ses axes. « Pareils objets, qui n'ont ni haut, ni bas, ni endroit, ni envers, sont absolument mobiles. Ils peuvent être montrés n'importe où et de différentes façons<sup>45</sup> ».

Ce que nous devons encore trouver c'est à quels endroits les nouvelles notions apparaissent et comment pourrions-nous tenter de les programmer,

comprendre leur modélisation dans un scénario (à la manière de Cadere ou de Duchamp). Les (re)connexions par le parcours des espaces dans la machine, font traces. L'image se constitue et se raconte par ces traces. L'image crée ainsi en elle et entre elles [traces] des nœuds en réseaux. Lieu et traitement mécanique propre de la relation entre de multiples espaces en JEux<sup>46</sup>,

les nœuds en réseau sont ce qui composent la machine célibataire (si l'on regarde les schémas de Duchamp, ou le jeu de la règle-chemin-erreur chez Cadere). Il nous semble opportun de rester alors sur cette spécificité. Le nœud est donc à la fois trace et produit dans l'interférence du mécanisme (les point (se)reliant dans le plan et l'élévation de la Machine Célibataire). « Le nœud chez Lacan est défini en tant que processus d'échange

généralisé basé sur un modèle de structure fondé sur la topologie et opérant un déplacement radical du symbolique vers le réel<sup>47</sup> ».



Figure 155 - André Cadere, Six barres de bois rond, bois peint, 120 cm, 1975

<sup>45</sup> <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cqp5MAR>

<sup>46</sup> Le design d'expérience utilisateur en JE(U).

<sup>47</sup> <https://archipel.uqam.ca/2140/1/D1343.pdf>

Avec Lacan et Duchamp, nous tentons dans la topologie associée à la machine de ne plus voir le nœud comme UN point seul et pur. Au contraire le nœud se rapproche du sinthome, le nœud borroméen (tranché par excellence), le nœud fermant le diagramme de Venn, bref entre deux étendues composées sur de multiples axes, s'adaptant, et (se)maintenant dans un mécanisme à l'œuvre. Dans notre schéma, le nœud en réseau donc n'est pas le point mais la direction, l'épure, la trajectoire, le trou. Les traits, surfaces, circonférences, rayonnements et volumes mêmes produits à l'origine des **interactions** (interpolations, translations des espaces et dimension). C'est pourquoi nous considérons le nœud en réseau actif<sup>48</sup>, bien que *replaçable* dans la machine. Il forme une singularité qui prendrait certainement du sens si, pris dans l'animation de notre machine, nous nommions le nœud, « Transformateur ». En effet le nœud en réseau participe à la transformation de la machine par les mouvements des espaces, et en fait trace. Le nœud participe également à la transformation d'une grammaire du langage des espaces. Bref, le transformateur fait l'adaptation. Dans l'expérience du prototype **AN DOMHAN**, (comme dans le Grand Verre),

l'objet se transforme quand change la position du spectateur, schéma **visuel** qui correspond à l'univers pragmatique d'une phrase où sens et référence se déterminent en fonction de leur rapport avec le destinataire et le destinataire de la phrase. Dans les deux cas, il s'agit de dispositifs *transformers* susceptibles de transformations indéfinies, de métamorphoses inattendues, qui font à leur tour de belles surprises pour ces «*amateurs* de la pensée» que sont les *philo-sophes*. Voilà, donc, l'amorce d'une révision conséquente de ce qu'est la philosophie en tant que pratique transformatrice à l'instar de Duchamp<sup>49</sup>.

Les mots se nouent dans une phrase au travers d'un mécanisme. Ils y laissent la trace d'une transformation, un nœud en réseau, un transformateur. Pour Duchamp, le « Transformateur [est destiné] à utiliser les petites énergies gaspillées [...]»<sup>50</sup>, c'est-à-dire ce qui peut être consommé, dépassé par le mécanisme. Ce transformateur est localisable donc, mais aussi analysable, par section, c'est-à-dire l'étude de la construction spécifique de ce dernier (tel Alexandre-le-grand tranchant le nœud borroméen).

Il faut zoomer, scruter la, les nouvelles propositions se développant dans la machine, car plus

**48** Dynamisant une mise en mouvement, une articulation en pratique spatiale *en* bande dessinée, tels que les pointillés (empruntés comme vocabulaire spatiale de la bande dessinée) dans *Nu descendant un escalier*.

**49** Georges van den Abbeele, « Les transformateurs Lyotard: L'intellectuel et l'art des métamorphoses », *Carnets*, Première Série - 5 | 2013, 165-172.

**50** Duchamp, 2013, 303.

que des titres pour une partie, sous partie, etc. d'un plan, leur fabrication qui fera sens.

Tout comme dans le signe oghamique, ce sont les nœuds entre l'horizontalité et la verticalité qui scellent le signe (lettre), et par extension la signification. On retrouve l'idée de nœud de la même manière dans **AN DOMHAN** puisque le nœud est ce nœud où l'expérience de l'utilisateur AR et VR se rencontrent, se mêlent et se disputent. Dans le cas du schéma, les nœuds sont cartographiés dans le mécanisme, par leur capacité systémique. C'est-à-dire que l'on sait situer ces nœuds si l'on sait comment ces derniers activent le schéma, le signe dans son ensemble. En effet, grâce à ces nœuds et par le mécanisme axé sur la continuité des multiples dimensions, nous devons comprendre que le schéma est en mouvement. C'est une colonne vertébrale spiralée et même plus que ça c'est un corps composé, de traits (espace1), de plans (espace2), de volumes (espace3), de passage (espace4) et de nœud (espace 1 2 3 4). Tous agissent aussi bien sur l'horizontalité que la verticalité. Nous proposons ici une captation suprême<sup>51</sup> du schéma<sup>52</sup>.

Cette machine narrative comble le premier schéma de l'expérience de **AN DOMHAN** [Figure 5]. Le mécanisme en est la clé, l'expérience est

la serrure. La serrure est scénarisée en répondant à la logique de la clé. Nous voyons que le premier schéma de l'expérience se termine en son centre sur le noir d'un espace indéterminé qui devait nous ouvrir la narration-même. La clé par le mécanisme des espaces et des dimensions fonde (dans) ce Noir, le rend alors véritablement actif.

Nous nous rendons compte aussi que comme dans le schéma de l'expérience, le schéma du signe, du mécanisme narratif propose deux ensembles répétés mais distincts.

Au cœur du schéma du mécanisme narratif se trouve le parcours de la réalité mixte et l'expression de nouvelles formes de la bande dessinée. C'est le double volume rattaché par une interface qui va englober les volumes dans la charnière-même (acte d'interférence), la mixité dans son paroxysme. Le passage y est absorbé et les coupes sont dépassées car maintenant le volume sans passage n'est plus envisageable, exploitable par la coupe. L'espace qui se développe est unique et n'est pensable que dans le contexte de ce mécanisme suprême où deux opposés dans le Noir par une métadimensionalité ont condensé l'espace<sup>3</sup> et ses propres passages pour se retrouver face à face dans l'interface même

**51** Faisant référence à la pratique suprématisante

**52** Le signe exprimé par la réalité mixte, bref notre dernier schéma est pensé en n<sup>1</sup> dimension puisque il est construit en dimension<sup>3</sup>, mais est représentable pour nous, en dimension<sup>2</sup>.

entre l'épicentre de l'interférence, et le « regard obscur<sup>53</sup> » du carré noir de Malevitch.

Aussi afin de nous immerger dans la narration même devons- nous soutenir ce Plan, dans son expression propre, c'est-à-dire celle de la troisième dimension. Pour cela la VR nous offre une médialité adaptée. Nous pourrions alors présenter aux spectateurs et aux membres du jury, le point de vue dans et par le mécanisme de narration afin qu'ils comprennent et expérimentent les tensions à l'œuvre de la réalité mixte sur les espaces et l'impact sur une structure pensée pour la bande dessinée (*en* bande dessinée) et sa narration...

Pour finir avec cette machine, nous nous fabriquons des histoires par l'expérience et nous en scrutons le mécanisme fabriqué en recherche création.

Nous cherchons à partir de ce projet et donc de notre thèse, à comprendre comment se structure la narration *en* réalité mixte, c'est-à-dire dans notre cas, dans la « mixité<sup>54</sup> » des médias utilisés, des espaces engagés, de la place et des incidences du corps vis-à-vis de la narration. Les corps-en-présence des **LECTURE®**, constituent des pauses, des nœuds dans lesquels l'information nécessaire à leur décryptage se mélange à d'autres sens.

Ce sont des jeux de mots spatialisés en réseau, un *procédé* à la qualité hypermédia, ouvrant la non-finalité d'un texte en réseau. Ainsi le **LECTURE®** est-il donc signe-signifiant, dans l'intégration des multiples définitions qu'il @-MIX. Il fait tout d'abord référence à l'acte de *lecture* en soi.

Rappelons également que nous créons dans le terme de réalité mixte, et de notre acronyme une *confusion* nécessaire. Quand nous parlons de réalité mixte, ou XR, nous ne nous référons pas *uniquement* à la signification de contraction, ni *uniquement* à la définition de Steve Mann. Cependant nous réutilisons leurs formulations, leurs idées, et les intégrons dans notre modélisation dédiée à la narration.

Cette capacité de spatialisation est à l'œuvre dans **AN DOMHAN**. La composition des environnements immersifs en VR, et en AR, pour l'incarnation de Brian ou Lugh forme une gravitation autour des signes et espaces en mixité. Ils font images et permettent par leurs abstractions un ensemble de mécaniques emprunté à la bande dessinée. Par exemple la cartouche, cet élément graphique en BD permet de contextualiser une situation, jouer avec une information narrative. Les signes oghamiques dans **AN DOMHAN** font figures de cartouches, présentes mais indéchiffrables.

53 Kazimir Severinovitch Malevitch, *Écrits. Tome I Tome I*, trad. par Jean-Claude Marcadé, 2015, 144.

54 Paul Virilio, 1988, 148.

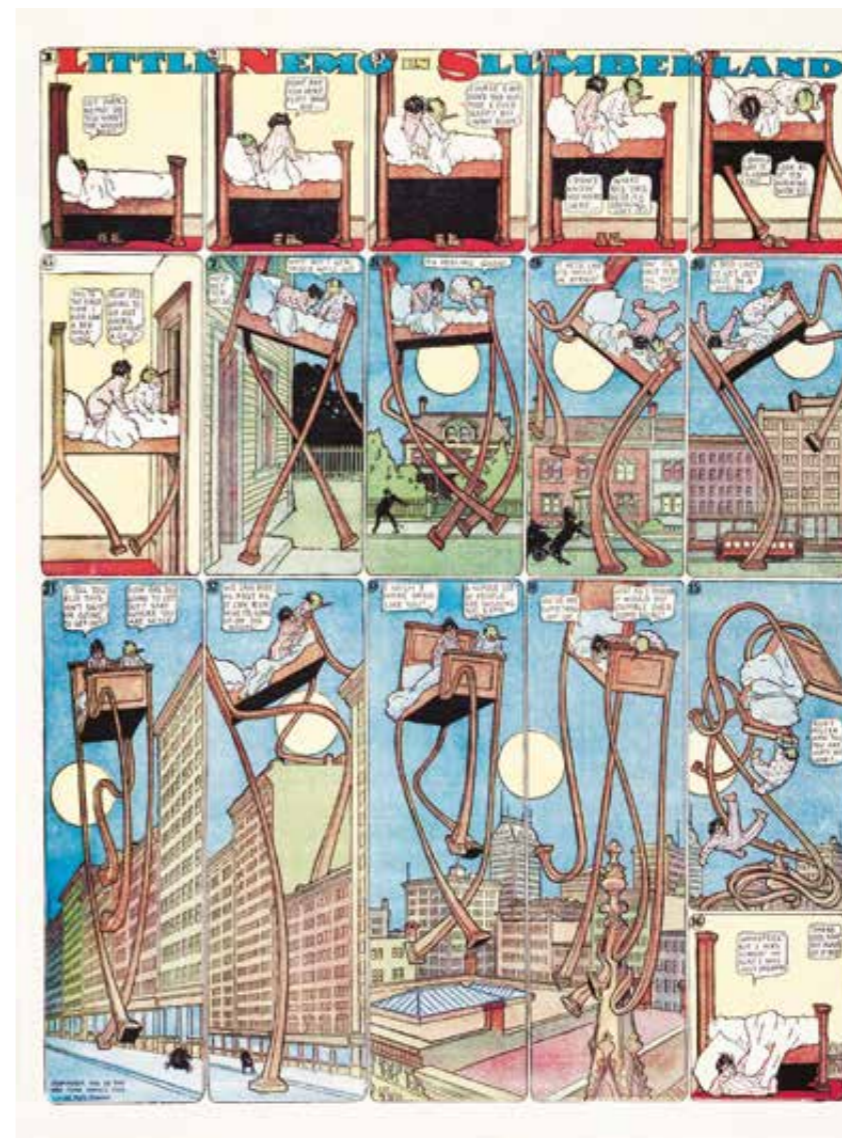
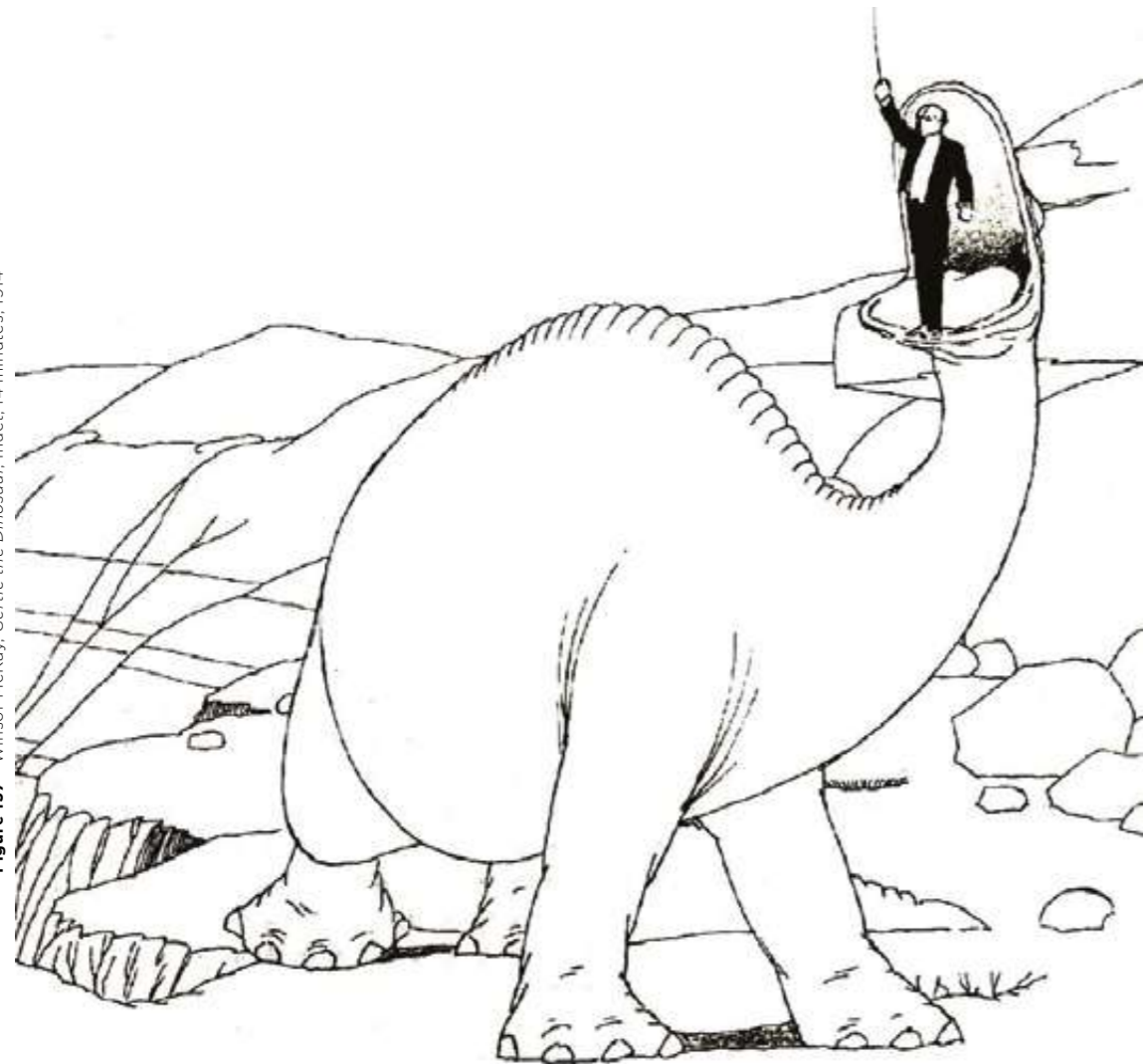


Figure 156 - Winsor McKay, *The Complete Little Nemo 1905-1927*, (Taschen, 2014)



336

Les signes et espaces immergent l'utilisateur dans une esthétique particulière à la manière du Lettrisme (qui nous inspire dans la rédaction même de la thèse) et font le lien entre les divers autres éléments mis en scènes, en qualité de centre de gravité. L'ésotérisme qui entoure ce langage oghamique permet de jouer sur la fusion confusion d'un lieu actuel, et d'un autre non localisable, virtuel parce qu'associé au signe. On rejoint déjà dans l'ogham un système de mixité que la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann* développe expressément.

En effet la narration dans **AN DOMHAN** passe le rapport systémique d'une écriture augmentée qui nous aide également à repenser la question du lieu, là où se déroule l'expérience et le lieu du contenu de l'expérience. La bande dessinée et ses espaces de narration s'étendent à de nouveaux paradigmes par la nature même de la réalité mixte, symbolisée entre autres par le traitement de l'ogham [Figure 151].

Les utilisateurs dans **AN DOMHAN** sont placés, satellisés, mixés avec le lieu de la narration : ils entrent dans la formation du *Locus*. Cet autre-monde celtique, que nous appelons l'outre-monde (le noir de la VR et de l'AR). Dans

**AN DOMHAN** ce sont des corps à l'ouvrage, qui, bien qu'ils ne soient pas au centre (d'où la *posture* galiléenne), entretiennent et nourrissent un jardin qui est leur commun. C'est un autre-monde, un *outre-monde*, un brouillard Noir (de *l'embrouille*) où les *cadres* (albertiens) de l'expérience se joignent et dans lesquels s'anime la réalité mixte. Cet outre monde, la réalité mixte bouleverse l'aspect de la bande

dessinée tout en mettant en place, et en scène ses propres mécaniques narratives. Et notamment l'ellipse dans le cadre de l'outre-monde, l'espace entre deux, deux lieux, deux utilisateurs, deux dimensions de l'expérience rassemblées non pas dans une page mais dans un rapport cartographique propulsé par une machine narrative.



Figure 158 - Winsor McKay, *Gertie the Dinosaur*, muet, 14 minutes, 1914

La narration en bande dessinée en réalité mixte, se déconstruit de ses systèmes conventionnels de représentation, pour développer dans le noir des espaces propres, et une capacité d'immersion par des dispositifs appropriés, eux même scénarisés et donc également mis en place, mis en scène.

Winsor McKay est reconnue comme l'un des précurseurs de la bande dessinée outre atlantique. Vous le connaissez peut-être pour son

*Little Nemo*, où l'on suit les pérégrinations outre-*case* d'un petit enfant rêveur, rêveuseur.

En 1914, il réalise un film intitulé *Gertie The Dinosaure*. Dans ce court métrage muet, le dessinateur se met en scène avec des amis se retrouvant au musée d'histoire naturelle après que leur voiture a eu une crevaison. Lors de la visite McKay promet à un des amis qu'il peut faire revivre un diplodocus à l'aide de ses dessins. Il réalise plus de 10 000 planches qui seront montées pour créer un film d'animation, montrées dans le film lui-même. Certes nous pourrions dire que Winsor McKay nous montre ses capacités de scénariste et d'animateur. Mais surtout, il nous montre une bande dessinée dans le film. Ses dessins nous sont présentés en voxel, sur le bureau qu'un assistant va faire tomber et va éparpiller. Le dessin devient d'ores et déjà inscrit dans l'expression et les usages d'un corps dans l'espace. Devant ses amis McKay reproduit *Gertie* au fusain d'un trait sur un paperboard, qui deviendra au fur et à mesure un support de projection. Un dialogue s'installe entre le dessinateur et le dinosaure répondant comme une bête de cirque virtuelle aux injonctions du créateur. Ce dernier sera incarné dans le dessin même. À son habitude Winsor McKay crée une métamorphose de la bande dessinée dont la narration est mise en place et mise en scène traduite en film mais surtout spatialisée en performance de l'expérience.

Le film propose en ceci une véritable mixité. Il invite à penser la bande dessinée dans sa réinvention, son adaptation à ses mécaniques propres de narration, étant en mesure de véritablement *faire-usage* mais en plus d'interroger les dispositifs qui le diffusé.

Nous proposons dans une nouvelle métamorphose de la bande dessinée, en réalité mixte, de nouveaux lieux et formes de l'expérience de lecture.

La bande dessinée avec Winsor McKay et en particulier avec Richard Felton Outcault devient lieu d'attraction<sup>55</sup>, autour et dans laquelle s'anime une narration volontairement innovante toujours en lien avec une expérience de lecture se voulant singulière. Ils inscrivent une veine aortique, faisant battre le cœur de la culture historique de la bande dessinée. Les lettristes, et les influences lettriste par l'écriture [Maurice Rosy (inspiré par Pierre Alechinsky), Roberto Altman, Isidor Isou], et l'image, la lettre comme signe, apporte un caractère hyper-, (hypergraphique). La mixité s'installe comme une évolution envisageable des espaces de narration en bande dessinée.

AN DOMHAN ouvre un nouveau terrain d'expérimentation en lien avec cette évolution, innovation de la mise en place, et mise en scène des espaces de la narration en bande dessinée. Et évidemment l'un des premiers moyens d'y

55 Henry Jenkins, *Comics and stuff* (New York: New York University Press, 2020), 49-50.



Figure 159 - Richard Felton Outcault, *Hogan's Alley*, 1896.

arriver au travers d'une méthodologie **visuelle** de recherche création est la scénarisation.

La mixité des lieux (la fusion/confusion de l'actuel et du virtuel) dans la traversée d'un outre monde est porteuse d'une nouvelle architecture. L'approche de la scénarisation en bande dessinée se tourne vers la cartographie. La scénarisation est spatiale. Elle inscrit l'utilisateur dans un premier terrain d'expérimentation (l'espace déterminé pour accueillir l'expérience). L'espace où se retrouve en personne les deux utilisateurs incarnés. Dans le cas d'**AN DOMHAN** cet espace est déterminé par la zone de jeu disponible entre et devant l'écran du casque VR par rapport à la position de l'utilisateur AR. L'utilisateur AR a une plus grande marge de déplacement. Le casque VR impose une contrainte de déplacement créant une tension véritablement exploitable, dans l'interférence des usages. C'est la spatialisation d'une ellipse perpétuellement étirée, condensée selon l'emplacement des utilisateurs<sup>56</sup>.

Une grille se superpose à ce terrain. Celle de la mise en place des événements perpétuellement bouleversés et traversés par les utilisateurs. C'est une destruction du récit qui laisse place à l'expérience propre du lecteur dans et par l'espace. Les événements élaborés, spatialisés, mises en scène pour l'AR sont pensées en réaction et par rapport à la VR et vice versa. Ce modèle détruit le gaufrier et

la linéarité du récit pour rentrer une nouvelle fois dans la traversée de l'étendue et de l'emplacement d'événements spatialisés. Dans **AN DOMHAN** le dispositif se construit dans l'exacerbation du modélisation de la légende. Les récits sont imbriqués non plus dans la fiction mais par et pour les utilisateurs, déjà en place dans un terrain d'expérimentation.

Face à la grille et le terrain se superpose alors la carte, déterminant par extension les liens entre l'utilisateur, les éléments de fiction et les actions réalisées ou à réaliser. La cartographie dans **AN DOMHAN** est d'une importance clé. Elle spatiale les divers lieux explorés par les **personnages**, et elle est le support même de l'outre-monde : la stratification du *Locus*. Elle intervient dans la mise en place de la scénarisation de la narration et dans l'expérience narrative même. Elle porte l'extension et la répétition de notre modèle épistémologique de l'espace. La bande dessinée avec la réalité mixte dans ce modèle spatial se recolle à l'utilisateur et au lieu de l'expérience de la narration, en dehors du rapport systémique déduit de la page et qui a marqué les comics studies.

Les trois éléments rassemblés font bloc (pour reprendre un terme deleuzien), faisant édifice d'un scénario des espaces — *Locus*. Ils forment un réseau qui n'est pas spatio-topique (propre à la bande dessinée papier ou numérique), mais qui se rapproche d'un *procédé* et de

l'emplacement d'une narration Rousseliennne et Faulknerienne.

Le scénario des espaces d'**AN DOMHAN** est un *procédé* d'écriture augmentée en bande dessinée et en réalité mixte pris dans ce *procédé* charnière, TRANSFO/SOCIO.



Figure 160 - Utilisateurs AR et VR

56 Cf. *Infra*. La lecture des eMOTIONS. Voir le descriptif du protocole d'observation.

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence

[ 0 | 1 1 3

Accrétion & Exécution

6 | -

Texte & Image 5

1 5 2

Instagram

3

Dessin

x

Ordre

0

d'interaction

|

Agentivité

|

Lecture

0 ]

## 2. AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE

2.2. Le moteur d'immersion



Le moteur d'immersion est un moteur d'information dans la démarche d'un projet en réalité mixte sur un territoire tangible et intangible. Il explore au travers des usages un projet en recherche création. Mis en mouvement par ce moteur qui permet la fabrication d'une machine narrative, il structure son développement théorique et ses usages.

Un moteur d'immersion agit sur l'approche d'un territoire. Aussi, comme le démontre Paul Virilio, ce concept en plus d'intervenir directement sur le territoire en spatialisant une narration, en est presque la métaphore directe. La ville par exemple, qui est associée pour le philosophe urbaniste français à l'avènement des technologies, va ainsi jouer un rôle sur la fondation et le développement de sa mise en réseau. Le dernier moteur, que Virilio considère être le 5ème de l'histoire de l'humanité est le «moteur à inférence logique<sup>1</sup>», appelé plus communément «le moteur informatique<sup>2</sup>». Si le premier moteur a permis de développer la machine (à vapeur), l'industrialisation, le quatrième a permis l'envoi de satellites,

ce dernier moteur construit la diffusion et la manipulation de l'information à travers différents médias. Mais si celui-ci peut en être plus proche, plus influent, il reste gourmand envers son utilisateur. En effet ce moteur consomme de l'information en substance pour en transmettre (ce que Paul Virilio nomme une perte) et cette information est interprétée par un individu passablement prompt à y réagir et ainsi de suite. Cette relation qui rythme une cadence de la modernité se voit désormais *accélérée*<sup>3</sup>, modifiée, au travers des «usages et [l'] hypermodernité<sup>4</sup>». Près de 20 ans après l'intervention de Paul Virilio, les sociologues Francis Jauréguiberry et Serge Proulx remarquent les effets du moteur informationnel à partir duquel l'utilisateur aspire « d'un côté [à] l'objectivation du monde, la rationalisation de la vie, l'instrumentalisation du réel [...] D'un autre côté, la subjectivation de la personnalité, le retournement sur soi, l'exacerbation de l'individualité, la recherche de l'authenticité<sup>5</sup> ».

«Au jour du i (-! au jour d'une information constamment *dé-pliée simultanément sur plusieurs médias*, tourant autour d'un JE surexposé !-)<sup>6</sup>» nous nous demandons de quelle manière ce 5ème moteur s'implique dans une expérience sur une narration à partir d'un dispositif *en réalité mixte*. Sans rentrer dans une *posture* critique telle que Virilio ou Jauréguiberry et Proulx, nous tâchons de comprendre comment agit le concept de moteur dans l'expérience du projet *AN DOMHAN*<sup>7</sup>, une adaptation mytho-logique expérimentale réalisée à partir d'une approche structurellement centrée sur la narration l'utilisateur.

La mytho-logie expérimentale provoque, dans le cadre de l'adaptation d'une légende dans un dispositif immersif numérique, le modèle de construction narratif participant à la structuration d'un scénario, par les usages, sur un territoire donné. Elle interroge la structure d'un mythe, lié à un territoire originel, à travers l'immersion<sup>8</sup> et l'imprégnation<sup>9</sup>.

Cette notion est relative à l'analyse des usages dans et d'une *mytho-* (une légende, une fable

associée à un territoire) transposée au cœur d'un dispositif immersif.

Le territoire d'origine, lié à cette légende celtique, est, de fait réinterrogé par les usages et l'exploration des individus immergés dans ce dispositif XR. Nous créons donc un ensemble complexe, composé d'un dispositif (le terrain d'expérimentation déterminé par l'espace dans lequel peut se dérouler l'expérience), superposé à un espace primitif : le territoire tangible initial de la légende. Ce territoire XR intangible dépasse alors la stricte influence celtique, parce que relevant d'une expression du mythe scénarisé en recherche création (Art), des technologies de l'information et la communication utilisées (SIC) comme des usages modulant l'articulation entre ceux-ci. Véritable territoire superposé au premier, il s'ouvre par l'exploration du mythe à travers son expérience numérique et immersive, à partir d'un nouveau modèle de narration et d'*imprégnation*.

Le mythe, duquel découle le terme de *mytho-*, est défini par Claude Lévi Strauss.

**1** « SONUMA | Les archives audiovisuelles », SONUMA, consulté le 6 mars 2021, [https://www.sonuma.be/archive/paul-virilio-l\\_art-du-moteur](https://www.sonuma.be/archive/paul-virilio-l_art-du-moteur)

**2** *Ibid.*

**3** « Les moteurs, générateurs de vitesse et d'images, sont donc moins le moyen de transporter le passager que celui de déphaser [...] l'usager ». Paul Virilio, *L'horizon négatif: essai de dromoscopie*, Débats (Paris : Ed. Galilée, 1984), 179.

**4** Francis Jauréguiberry et Serge Proulx, *Usages et enjeux des technologies de communication*, Erès poche-société (Ramonville Saint-Agne: Érès, 2011), 123.

**5** *Ibid.*, 124.

**6** Marc Veyrat, 2019, 14.

**7** Le teaser du projet est visible ici : <https://youtu.be/OZhYiX6kq4g>

**8** « 100 Notions pour l'art numérique », Notion : Immersion, par Miguel Chevalier, consulté le 24 décembre 2020, <http://100notions.com/artNumerique/notion.php?idNotion=52&langue=fr&lettre=#>.

**9** « 100 Notions pour l'art numérique », Notion : Imprégnation, par Ghislaine Chabert et Marc Veyrat, consulté le 24 décembre 2020, <http://100notions.com/artNumerique/notion.php?idNotion=53&langue=fr&lettre=#>.

Le propre du mythe c'est de construire une explication sur plusieurs registres, un petit peu à la façon d'une partition d'orchestre où chaque instrument contribue au message total — où chaque groupe d'instrument contribue au message total — mais le message total n'étant donné que par l'ensemble de l'orchestration. Et bien le mythe c'est un type d'explication, qui procède sur le même principe et qui essaye de faire concourir toutes les difficultés, tous les problèmes, qui peuvent se poser à l'homme dans différents domaines à la construction d'un seul modèle d'explication<sup>10</sup>.

La narration numérique du mythe ouvre un territoire spécifique : la réalité mixte. Dans celle-ci l'orchestration, la spatialisation du mythe est déterminée par son étendue et sa composition, les espaces spécifiques au numérique et leurs systèmes d'expérimentation. Ces espaces, des mondes scénarisés interprétés à partir de la partition créée (le mythe d'origine), sont modulés en retour par les usages, les expérimentations de cette orchestration. Nous nous détachons ainsi d'une simple mythologie classique pour nous rapprocher du concept de *mytho-logie* : un dispositif en recherche création sans cesse modifié par l'expérience et les usages, un peu finalement

à l'image d'un orchestre en train de rejouer une partition de musique classique avec des ordinateurs interférant les uns sur les autres, inventant de fait les nouveaux territoires de cette orchestration.

Si ce terme mytho-logie trace un « trait d'union [représentant] de nouvelles implications structurelles<sup>11</sup> », il devient l'indice à l'œuvre dans notre approche analytique du territoire, autour d'un modèle instable, en développement. C'est ce modèle qui, en faisant sortir la *mytho-* de sa mythologie, fait entrer les usages et l'expérimentation dans la recherche création, afin d'en définir les propriétés narratives spécifiques : l'espace XR du territoire numérique devient l'espace même du mythe. Et il en revient aux utilisateurs d'en expérimenter toute la structure (devenant une *-logie*).

La mytho-logie du territoire (numérique, superposée à l'initiale physique transportant à l'origine la légende, le conte) détermine alors le dispositif structurel de l'expérience immersive de la légende (comme avec *AN DOMHAN XR*). Nous pouvons même parler d'imprégnation en tant qu'assimilation structurelle du dispositif par l'utilisateur, et intervention corporelle de l'utilisateur dans la structure du dispositif.

<sup>10</sup> « Claude Levi Strauss et la définition du mythe - Vidéo Ina.fr », consulté le 24 décembre 2020, <https://www.ina.fr/video/I06290910>.

<sup>11</sup> « LA SÉMANTIQUE GÉNÉRALE. Vers un nouveau système général d'évaluation et de prédictibilité pour la résolution de problèmes humains, Alfred Korzybski », consulté le 24 décembre 2020, <http://www.lyber-eclat.net/lyber/korzybski/semantique.html>.

C'est une condition *sine qua non* à l'étude du territoire. Être détaché de ce territoire spécifique, de cet espace, c'est seulement le contempler, rester spectateur du dispositif, à la périphérie, en surface du récit, retourner vers une narration posée à plat en quelque sorte. Pour le vivre, il faut au contraire rentrer dans le mythe, expérimenter le territoire du dispositif, cette autre dimension en profondeur. La *-logie* du mythe instaure avec elle une dimension, une étendue propre permise par la réalité mixte intégrant l'actuel et le virtuel, le réel et le fictionnel.

La mytho-logie du dispositif propose, via l'expérimentation, une structuration des spécificités du territoire. C'est en effet dans et par la mytho-logie de la légende, que le projet *AN DOMHAN*, par exemple, en plus de tisser des références, intègre et organise les natures multiples et mixtes du territoire. Par l'approche-utilisateur et *mytho-logique*, le scénario n'est pas prédominant sur l'expérience. En effet, le scénario se mêle à l'expérience en réalité mixte. Les usages et le territoire interviennent sur le scénario... Par la réalité mixte et la mytho-logie, le modèle du mythe se développe et permet d'expérimenter les structures de ce dernier. Simultanément, le modèle en

<sup>12</sup> Jacques Ibanez Bueno et Ghislaine Chabert, « Innovation et numérisation de la relation muséale: une expérience «participative» et *visuelle* en Suisse », in *Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*, edición no venal (La Laguna (Tenerife): Sociedad Latina de Comunicación Social, 2017).

<sup>13</sup> Mêlant donc la Recherche Création, la méthode *visuelle* et l'étude des usages.

construction agit sur la scénarisation-même. L'orchestre ne joue plus sur des partitions pré-composées. Chaque musicien devient maître d'orchestre et chaque instrument fait naître les structures inconnues d'une musicalité établie.

Du point de vue de l'immersion, nous concevons un moteur informationnel à partir duquel nous élaborons une machine narrative articulant les liens, événements, notion et *interaction* régissant notre projet en termes de recherche et création. Il forme « un TOUT opérateur, [où nous sommes] ®-LIÉ par l'information, mêlant constamment vivant et donnée numérique ». Cette donnée et ce vivant sont des éléments primordiaux afin de nous permettre d'avancer dans notre création par une « méthodologie<sup>12</sup> multimodale »<sup>13</sup>, ils sont à la base du traitement des usages que nous voulons observer, et analyser afin de faire évoluer le projet *AN DOMHAN*. Ce dernier est donc à l'origine d'un moteur d'information, mais également par l'effet de « mixité » tiré d'un territoire XR, il est également *produit* par un moteur d'information.

Le moteur d'information s'approche ensuite en tant que moteur d'immersion dans la mesure

où un ou plusieurs utilisateurs sont capables de corporellement s'affronter à l'information ®-MIXÉE par le dit moteur. Le moteur s'ouvrant à l'expérience détermine son propre espace. À Henri Poincaré de dire du corps intervenant dans l'espace moteur que « l'ensemble de nos sensations musculaires dépendra d'autant de variables que nous avons de muscles. À ce point de vue, l'espace moteur aurait autant de dimensions que nous avons de muscles<sup>14</sup> ». Le moteur par l'opération d'un corps (utilisateur), n'est plus uniquement conceptuel d'un côté ou motricité de l'autre. Il forme un espace réinventant le territoire, « bouleversant la réalité-même<sup>15</sup> ».

C'est uniquement *là*, dans cette *situation*, et dans cette *position* que l'utilisateur est en mesure de s'immerger dans la machine narrative en place, et comprendre les rouages fabricant à la fois le projet [AN DOMHAN](#), mais aussi la rédaction de notre thèse. Ainsi, en plus du projet [AN DOMHAN](#), la thèse Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration, sera ainsi lisible au travers d'un livre ET d'un dispositif immersif permettant de faire concrètement voir la machine narrative, faire expérience du moteur.

<sup>14</sup> Henri Poincaré, *La Science et l'hypothèse* (Paris : Flammarion, 2017).

<sup>15</sup> « SONUMA | Les archives audiovisuelles ».

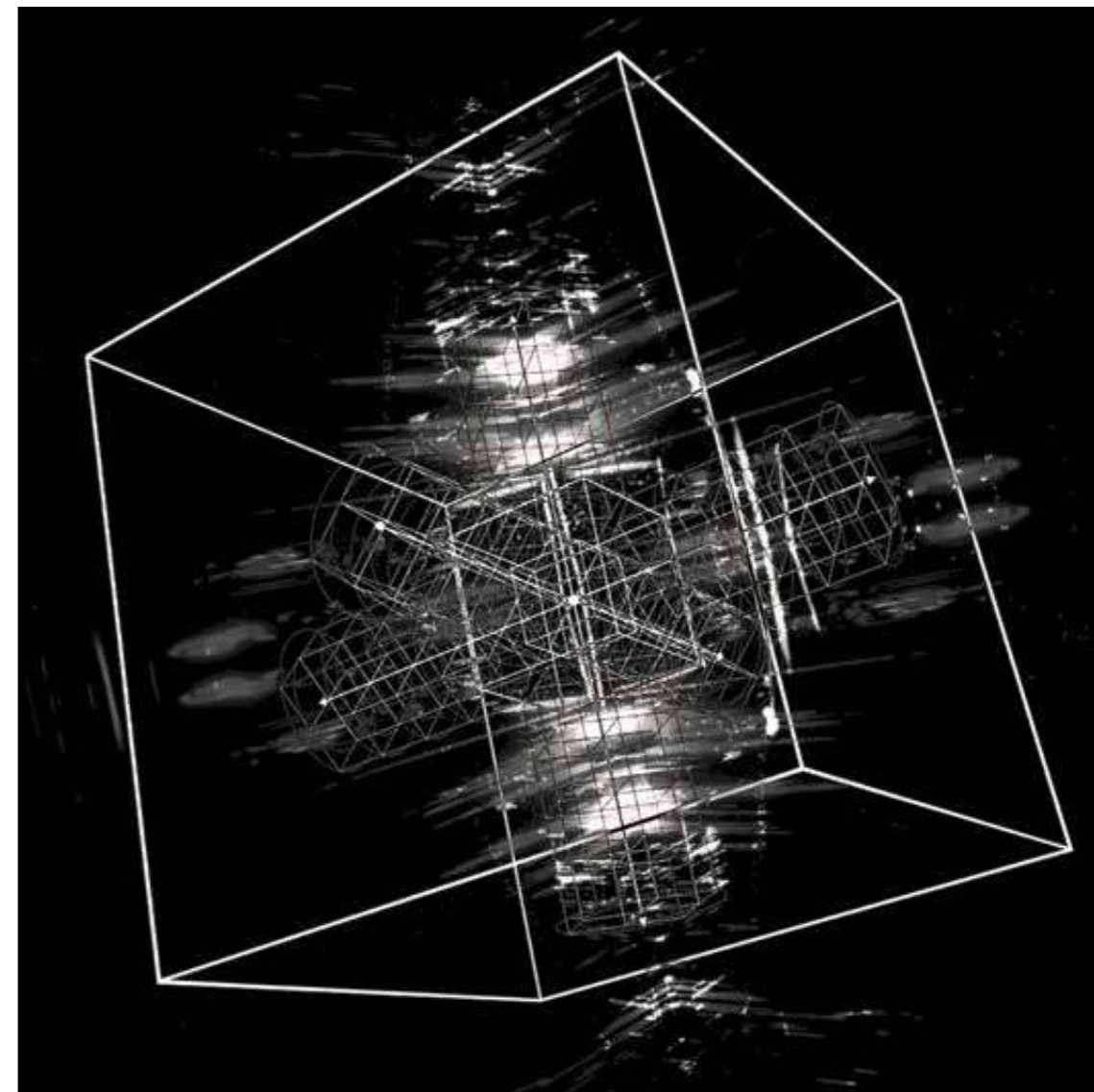


Figure 161 - Matt Mullican, *Representing the work*, MAC's, 2020. Et Schéma

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence

[ 0 | 1 1 3

Accrétion & Exécution

6 | -

Texte & Image 5

1 5 2

Instagram

3

Dessin

x

Ordre d'interaction

0

Agentivité

|

Lecture

0 ]

## 2. AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE

2.3. Modèle Terrestre



AN DOMHAN est une expérience qui invite à penser l'expérience simultanée de LECTURE® devant vivre et lire une histoire imbriquée et en séquence. Une forme que la bande dessinée maîtrise dans l'idée de capacité de pratique spatiale, d'usage innovant de lecture (Will Eisner, David Mazzuchelli, Marc Antoine Mathieu ou même Philippe Druillet par exemple) et évidemment de conception et création d'image. En effet

On ne peut plus faire abstraction de l'image elle-même en théorie de la bande dessinée, parce que l'image est à penser dans le cadre même de la bande dessinée : parce qu'elle n'est pas une image de peinture ou de cinéma ni de photo, ce qui ne doit pas empêcher, bien évidemment, des points de comparaison. Parce que l'image travaille la bande dessinée ou plutôt est au travail dans la bande dessinée et participe ainsi moins à sa définition au sens strict [...] qu'à appréhender ce que l'on pourrait appeler, en s'inspirant de Gilbert Simondon, le mode d'existence sémiotique de son intelligence ; un mode que l'on peut étendre, nous allons le voir [...] à une véritable sociosémiotique médiatique qui révèle une dimension politique marquée<sup>1</sup>.

La bande dessinée se rattache très souvent à une forme d'identification liée à son propre support, un cadre<sup>2</sup> régi par des règles et des modèles fondateurs permettant évidemment une forme, une représentation du média et aussi un usage clair et balisé de ce dernier. La bande dessinée se pense en images dans la trajectoire des idées en bande dessinée. La politique de la bande dessinée est un dispositif conceptuel qui n'a pas, en soi, besoin d'être identifié, puisque c'est l'image, l'architecture narrative, et les usages que nous en faisons qui la rend phénoménale. La bande dessinée relève par ses images, par sa narration d'un rapport au corps et à l'espace d'aperception de la lecture<sup>3</sup>.

Dans la citation, ci-dessus de Pascal Robert, la bande dessinée est autant quelque chose qui se détache que quelque qui possède en elle et par elle, la manière de (re)construire son propre réseau. La bande dessinée, pense, se pense pour elle-même. Pourtant elle se légitime en tissant sans difficulté des liens entre les autres médias. Les références à la peinture, la littérature, et le cinéma pullulent en bande dessinée.

<sup>1</sup> Robert, 2018, 205.

<sup>2</sup> Serge Tisseron, « Des raisons d'utiliser les images pour informer sur la réalité et de la difficulté de ne pas confondre le document et le monde », *Communications* 80, n°1 (2006): 71, <https://doi.org/10.3406/comm.2006.2374>.

<sup>3</sup> Voir la vidéo <https://youtu.be/P8lpFxmRk4>

Comme nous l'avons vu précédemment, *au jour du i* le corps du lecteur s'impose en bande dessinée. Les méthodes d'analyses doivent donc désormais se tourner vers un véritable corpus. Nous revenons au corps. Nous plaçons désormais au centre de notre production une étude des eMOTIONS<sup>4</sup> et de nos *gestes*. Le dispositif est tourné vers l'Autre. Nous donnons à expérimenter en situation le projet à divers utilisateurs qui deviennent « ce que nous voyons » face à ce qu'ils regardent. Nous tâchons d'en exprimer, d'en intensifier l'expérience mais aussi d'en creuser ce Noir que nous rendrons *Visuel* par Méthode au travers du corps et des espaces.

AN DOMHAN se construit sur ce postulat et s'inscrit dans une démarche méthodologique de recherche-création inhérente à la notion usages.

[...] la notion d'usage élargit la relation des personnes aux technologies en portant attention à la manière dont elles les investissent, les pratiquent, y projettent des besoins, des envies, des imaginaires et des références culturelles. Cette approche, en France, a été influencée par Michel de Certeau (L'invention du quotidien, 1980) décrivant la *lecture* comme un « braconnage » au travers duquel le lecteur, dans son

intimité, recompose le texte d'un auteur en introduisant son propre univers<sup>5</sup> ».

Ce rapport à l'utilisateur, prenant racine dans un processus de *lecture*, devient fondamental dans une méthodologie de recherche-création et de méthode *visuelle en mixité*. En effet, si nous développons des concepts et idées à partir d'un projet et « un terrain de recherche » (dans notre cas la légende par le prisme de la BD et la XR), ce sont des personnes qui, au travers d'un dispositif, vont véritablement en faire expérience. « La notion d'usage remobilise ainsi l'idée que dans le couplage concepteur/utilisateur, ce dernier a un certain pouvoir sur le produit. L'usager *interprète* à sa manière les technologies à sa disposition mais il les réinvente aussi et participe ainsi à leur conception<sup>6</sup> ». Si le développement du projet n'est pas « centré utilisateur » (c'est-à-dire un projet principalement pensé pour son utilisabilité), la méthodologie en recherche création nous oblige à nous concentrer sur l'utilisateur, ses expériences, ses réactions usages, pour comprendre ce qui fait art.

Les utilisateurs sont capturés dans un premier parcours, une séance d'expérimentation dans laquelle ils entrent dans le dispositif et nous en

font un retour. Ils entrent à tombeaux ouvert et en labourant le Noir, ils entrent *en Terre*<sup>7</sup>. Dans notre méthodologie de recherche création et de méthode *visuelle*, l'utilisateur fait œuvre ! C'est ce dernier qui nous rend la texture de *la Terre*, ce qui ressort du tombeau<sup>8</sup>, *ce qui reste*. Il est le seul dans ce parcours entre « Ce que Je vois, Ce qui Me regarde » à exprimer ce qui est à explorer. Il fait l'interface de ce qui se dérobe au scénario mais qui fait narration par rapport à la technique développée en amont (établissant ici encore une écriture scénaristique dans un contexte hypermédiatique, participatif). Dans ce passage *en terre* l'utilisateur redéfinit le *cadre* ; une interface *dessinant* et se *des-sinant* à l'issue d'un protocole de méthode *visuelle*.

Le protocole se décrit de la manière suivante : AN DOMHAN a été expérimenté à l'université Savoie Mont Blanc à Chambéry (le site du campus de Jacob Bellecombette). Le projet a été expérimenté également durant les Digital Days 2021 du World XR Forum à Crans-Montana, le LAVAL VIRTUAL 2021, la biennale d'art contemporain ARTour 2021 à La Louvière en Belgique, la biennale internationale Design de Saint-étienne 2022, le Recto VRso Art Festival au LAVAL VIRTUAL 2022, le

Smart City Connect de Casablanca (Morocco Numerica 2022).

Nous rassemblons ici 6 participants. Ils et elles ont fait l'expérience par la VR, nous avons en charge l'AR. L'échantillon d'utilisateurs utilisatrices est composé de 4 femmes et de 2 hommes. 3 femmes n'avaient jamais essayé la VR (soit la moitié de l'échantillon total). Parmi ces 6 personnes, aucune ne connaissaient la légende sur laquelle repose le projet. En parallèle des mails ont été envoyés à d'autres personnes ayant précédemment essayé le projet (version identique). Dans le mail nous demandions à ces personnes de nous faire un retour sur leurs avis et ressentis. Aucune véritable question n'était posée. Nous ne voulions pas de questionnaire car nous souhaitions que chaque personne tâche de se rappeler son expérience pour la décrire de manière franche, expressive, directe, autant que possible. 4 personnes (2 hommes, 2 femmes) répondront. Ces personnes avaient toutes essayées le projet le même jour dans le même endroit.

Nous considérons l'apport de la méthode *visuelle* du point de vue multimodal<sup>9</sup>. En effet à la fois le discours de l'utilisateur (retranscrit et/ou faisant suite aux échanges par mail), les captations de son corps dans le terrain

<sup>4</sup> Chabert et Veyrat, 2015.

<sup>5</sup> Dominique Cardon, « De l'innovation ascendante », InternetActu.net, consulté le 28 février 2021, <https://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/>.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Martin Heidegger, *De l'origine de l'œuvre d'art: première version*, trad. par Clément Layet (Paris : Payot & Rivages, 2014), 49.

<sup>8</sup> Didi-Huberman, 1992.

<sup>9</sup> Sigrid Norris, « Multiparty *interaction*: a multimodal perspective on relevance », *Discourse Studies* 8, n°3 (2006): 401-21.

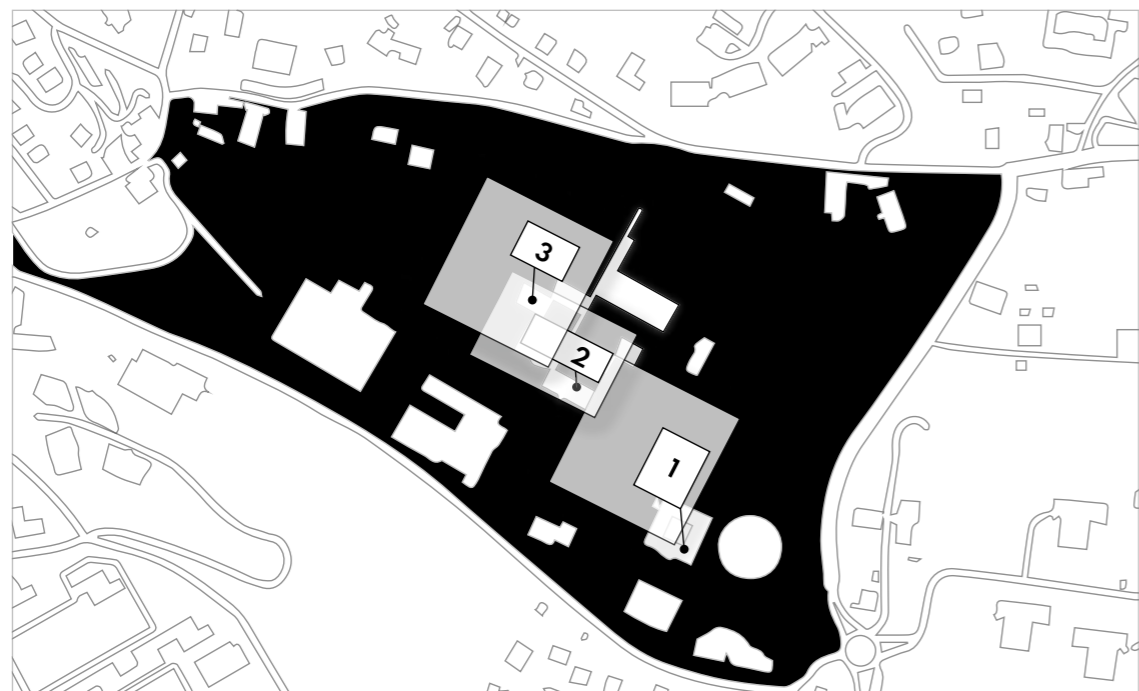


Figure 163 - Carte des expériences utilisateurs effectuées sur le campus Jacob-Bellecombette de l'Université Savoie Mont Blanc.

d'expérimentation et les images réalisées en VR ou en AR dans un tout, sont singulièrement *en mesure* de nous transmettre des informations en réseau.

Dans l'analyse interactionnelle multimodale, nous nous intéressons uniquement à ce que les individus expriment et à ce à quoi les autres réagissent. Nous ne nous intéressons pas à ce que les gens perçoivent, pensent et ressentent réellement, qui peut parfois être différent et plus complexe que ce qu'ils expriment. Nous ne nous intéressons pas non plus à l'intentionnalité d'une personne, qui peut parfois être différente de ce qui est exprimé ou de ce qui est perçu par les autres. Les analystes de l'interaction multimodale cherchent à comprendre et à décrire ce qui se passe dans une interaction donnée. Nous analysons ce que les individus expriment et réagissent dans des situations spécifiques, dans lesquelles l'interaction en cours est toujours co-construite.<sup>10</sup>

Ce sont dans les liens et la manière dont se superposent, qu'ont été créés les images (comme dans une bande dessinée) que l'analyse par rapport aux usages nous intéresse particulièrement. Ensuite le protocole se répète pour chaque utilisateur. Les personnes ayant essayé le projet peuvent être listées de façon chronologique comme suit (nous indiquerons les premiers utilisateurs sans traces **visuelles** par un exposant 1, et les utilisateurs dans un processus de captation par un exposant 2<sup>11</sup>).

Nous enregistrons dans le cas des utilisateurs<sup>2</sup>, les images qui apparaissent en VR par « mise en miroir ». L'image dans le casque VR est reproduite en direct sur l'écran d'un ordinateur, d'où nous pouvons faire une capture d'écran. Du point de vue du smartphone, nous faisons des captations vidéo en miroir des **visuels** générés par l'application AR d'**AN DOMHAN**. Cette captation est écourtée car le même

**10** In multimodal interactional analysis we are only concerned with what individuals express and others react to. We are not concerned with what people are actually perceiving, thinking, and feeling, which may sometimes be different and more complex than what they express. We are also not concerned with a person's intentionality, which sometimes may be different from what is expressed or different from what is perceived by others. Multimodal interactional analysts set out to understand and describe what is going on in a given interaction. We analyze what individuals express and react to in specific situations, in which the ongoing interaction is always co-constructed. Sigrid Norris, *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework* (New York, NY: Routledge, 2004), 4. NY: Routledge, 2004

**11** On emprunte ici un vocabulaire à Marcel Duchamp, qui dans son livre *Duchamp Du Signe*, détermine et représente différentes (formes) de dimensions par l'usage des exposants. Par exemple la Première Dimension renvoie à l'exposant 1 et la Deuxième Dimension renvoie à l'exposant 2 etc... Nous renvoyons de notre côté à une première séance d'expérience utilisateur et une deuxième, apportant chacune des informations complémentaires, *en concorde*, *en discordance*\* dans le *metavers* commun qu'est **AN DOMHAN**. Nous listons les utilisateurs interrogés de la manière suivante : Jordan<sup>1</sup> ; Carole<sup>1</sup> ; Jean-Christophe<sup>1</sup> ; Noémie<sup>1</sup> ; Catherine<sup>1(2)</sup> ; Melchior<sup>2</sup> ; Marie-Caroline<sup>2</sup> ; Benoit<sup>2</sup> ; Svenja<sup>2</sup> ; Antonia<sup>2</sup>

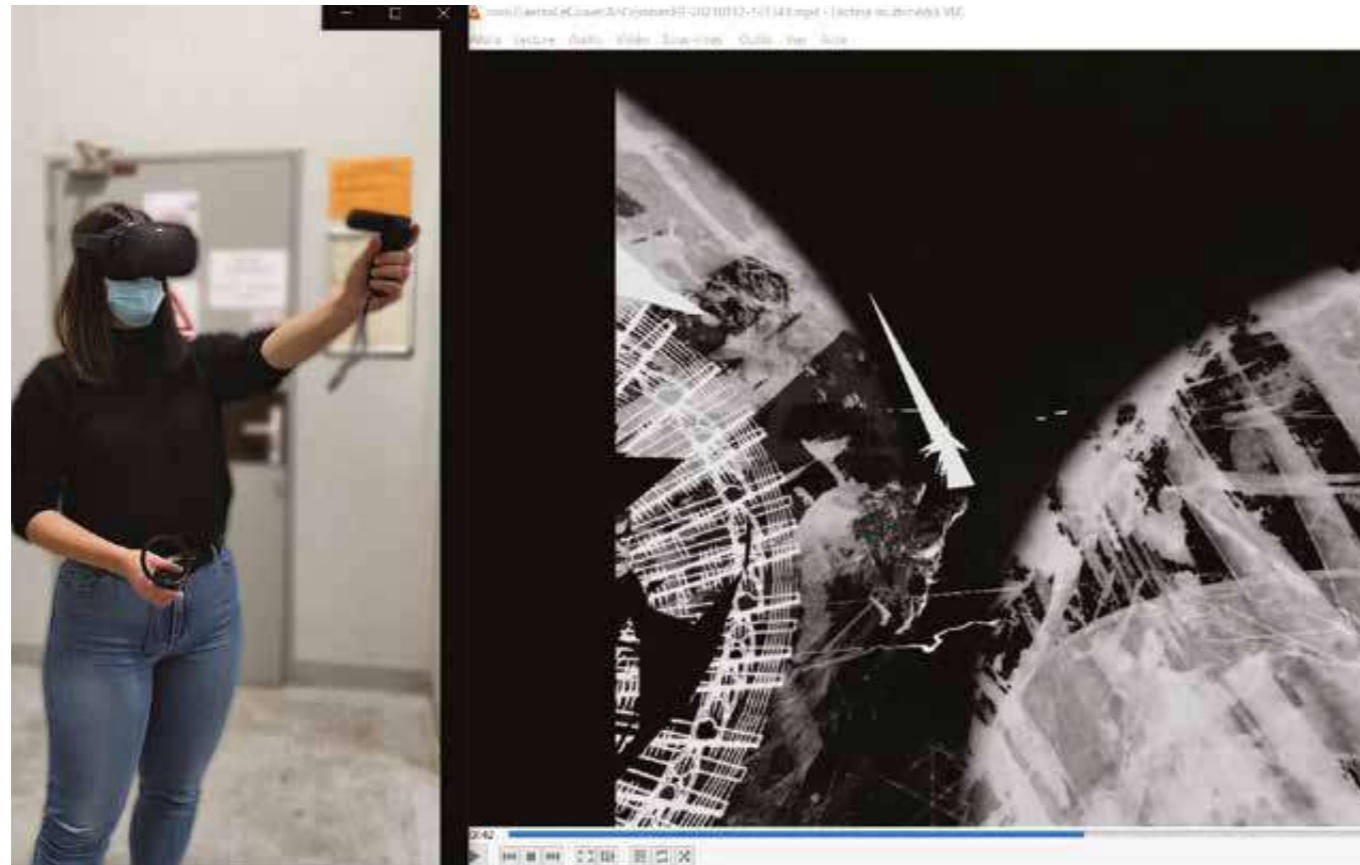


Figure 164 - Expérience Utilisateur Captation sans photomontage de notre écran d'ordinateur

smartphone est utilisé pour filmer les réactions de l'utilisateur en VR.

Nous sommes donc également placés dans le terrain d'expérimentation, côte à côte avec l'utilisateur VR. Nous pouvons intervenir et voir l'expérience, ou du moins un aperçu de son expérience au travers de la mise en miroir qui s'affiche en direct sur l'écran. Cependant ce n'est pas là l'image analytique sur laquelle nous souhaitons nous appuyer. En effet le décor dans lequel est soumis l'utilisateur interfère sur l'information présente dans l'image. Cette donnée est primordiale car le corps de ce dernier s'adapte dans des mouvements de craintes, et de méfiance (pour ne pas se cogner contre les meubles), et ainsi impose une posture caractéristique dans l'expérience qui donne davantage de poids à l'aspect narratif (la méfiance d'un personnage au milieu d'une quête...). Le décor actuel, actant, n'a pas de rôle d'image ici. S'il sert le corps il ne le porte pas, au contraire il le fait disparaître dans un surplus d'information, une focalisation superficielle. Il est intéressant de voir alors comment ce corps s'intègre dans l'environnement auquel il fait directement face, en VR. Comme « Lorenzo Mattotti souligne à propos de sa propre œuvre :

Le décor a la même importance que les personnages», phrase qui inclut sa réciproque, à savoir donc que le personnage a la même importance que le décor. Il

précise également que parfois, « le corps [devient] une partie de l'ambiance »<sup>12</sup>.

Tel que l'annonce Lorenzo Mattotti, entre le décor et l'ambiance ce n'est pas tant la pièce, qui n'apparaît jamais vraiment telle quelle (est visible en image) pour l'utilisateur en VR, mais ce Noir qui agit pour la VR. Ce Noir qui fait décor et à partir duquel l'ambiance se crée. Ce Noir qui comprend en lui tous les potentiels du décor actuel, se redessine sur le corps de l'utilisateur, il fait trace. Ce Noir qui, au travers de son esthétique, élabore une ambiance propre à l'expérience face et sur le corps. Nous en sommes alors à produire cette image-là : l'image témoin d'un (re)tour à la Terre.

Le corps de l'utilisateur peut être détourné, évaporé. Par transparence nous pouvons le faire fondre de manière fantomatique dans le (sans) fond (noir) de l'image et/ou le blanc du support écran. Il fait interface afin de tirer, d'exprimer et de rendre visible les connexions intrinsèques au processus de mixité, dans le passage de l'augmentée au virtuel, de fusion/confusion du virtuel et de l'actuel.

Ensuite face à chaque image se trouve une grille d'analyse sur lequel nous retranscrivons les réactions et commentaires de l'utilisateur. Trois catégories composent la grille d'analyse. Ces catégories s'inspirent des approches méthodologiques de Ghislaine Chabert,





Jacques Ibanez-Bueno et de Sigrid Norris. 3 Modes que la chercheuse néo-zélandaise définit ainsi :

« J'utilise le terme modes incarnés : un terme qui se réfère au geste aussi bien qu'au langage, montrant que les modes sont généralement de valeur égale, et permettant à l'analyste de décider quel mode (s'il y en a un) joue un rôle supérieur dans une interaction particulière. [...] J'appelle des modes comme la musique, l'imprimé ou la mise en page des modes désincarnés. Ces modes peuvent également jouer un rôle supérieur dans l'interaction, et ils peuvent "écraser" les modes incarnés. <sup>13</sup> »

La catégorie interprétation entre dans un processus de mixité et fait lien entre les deux modes. Cela sert à insérer des références aux éléments que les modes *corporels* et *incorporels* ont fait apparaître.

Rendons visible les usages afin de les intégrer, et même de faire naître véritablement une narration. Une *double-vue*<sup>14</sup> telle que la conceptualise Ghislaine Chabert : « La particularité est que nous pouvons voir ensemble le corps de l'utilisateur qui bouge pendant l'expérience et le contenu que l'utilisateur expérimente<sup>15</sup> ». Elle souligne que

Du point de vue de la méthode, le cadrage choisi pour filmer l'expérience permet d'expérimenter un dispositif d'observation qui combine, à travers la mise en parallèle de deux plans vidéo, à la fois le jeu physique des utilisateurs (les signes performateurs de l'émotion) mais aussi leurs regards et déplacements dans la réalité virtuelle (les émotions immergées). Cette double vue permet ainsi de dissocier et en même temps d'associer deux formes de réalités et de mondes émotionnels vécus par les utilisateurs et les

**13** « Analyzing Multimodal Interaction est un guide pratique permettant de comprendre et d'étudier les multiples modes de communication, et constitue un guide essentiel pour ceux qui entreprennent des travaux de terrain dans un éventail de disciplines, notamment la linguistique, la sociologie, l'éducation, l'anthropologie et la psychologie. L'ouvrage propose une méthodologie claire pour aider le lecteur à réaliser sa propre analyse intégrative, en le dotant des outils dont il a besoin pour analyser une situation de différents points de vue. S'appuyant sur la recherche en matière d'analyse conversationnelle et de comportements non verbaux tels que les mouvements du corps et le regard, il considère également le rôle du monde matériel dans nos interactions, en explorant la manière dont nous utilisons l'espace et les objets - tels que nos meubles, nos téléphones portables ou notre télévision. À l'aide d'une série d'exemples réels, tels que des agents de la circulation au travail, des rencontres entre médecins et patients, des enseignants et des étudiants, ou encore des amis lisant des magazines ensemble, l'ouvrage offre des démonstrations vivantes du discours multimodal à l'œuvre. Illustré tout au long de l'ouvrage et comprenant un mini-glossaire dans chaque chapitre, des lectures complémentaires et des conseils sur des questions pratiques telles que la réalisation de transcriptions et d'enregistrements vidéo et audio, ce guide pratique est une ressource essentielle pour quiconque s'intéresse aux multiples modes d'interaction humaine ». Norris, *Analyzing Multimodal Interaction*, X.

**14** Nous y reviendrons

**15** Chabert et Le Coarer, 2021.

spectateurs et d'offrir un certain "commun" à leurs expériences<sup>16</sup>.

Nous spatialisons une mixité des modes, au travers d'une méthode **visuelle** et d'un protocole d'expérience pris dans un *procédé* immersif *en* bande dessinée et *en* réalité mixte. Les images que nous tirons de l'expérience participent autant à la **lecture** du projet que les images projetées dans les dispositifs respectifs de l'expérience AN DOMHAN. Les images de l'expérience font œuvre. Les utilisateurs se retrouvent ainsi dans un jardin partagé, un *par-Terre* où la *Terre* structurante qui se dégage s'ouvre à la *mixité* des discours, des situations, des images, des espaces. Cette mixité que l'on retrouvait dans la pure scénarisation de l'expérience XR, fait lien dans le *procédé* méthodologique d'analyse **visuelle**. La *Terre* fournit le terreau méthodologique. Cette *Terre*, manipulée, forme un jardin commun vis-à-vis de la **posture** du corps de l'utilisateur. Elle émerge également des méthodes **visuelles** et évidemment de recherche création. Étendue à la bande dessinée et sa politique subversive « intelligente », nous retrouvons le *modèle terrestre*. La bande dessinée est analysée, utilisée pour et par ses images, mais également dans la manière même dont est constituée sa narration. Les images dans la grille d'analyse de l'expérience sont déjà en séquence et se relie par un maillage esthétique et de

références artistiques ; tout comme une trame narrative non-linéaire, propre au schéma de **lecture** *en* bande dessinée. Nous voyons Melchior<sup>2</sup> dans une **posture** singulière et signifiante. Plongeant dans le Noir de l'expérience et dans le Noir de *La Terre* même, il fige la matière à l'image. Cette matière qui sort de *Terre*, que l'utilisateur remarque et exploite/explore, devient un repère pour comprendre le comportement même de l'utilisateur. *In fine*, cette matière (blanche, tache blanche) qui surprend l'utilisateur [Figure 166] sera le support d'un récit lié à la légende, son **tracé** tajoctoire lié à la narration. Melchior<sup>2</sup> se trouve en position d'esquive, il est surpris et pare le décor d'un mouvement. Du point de vue fictionnel, Melchior<sup>2</sup>, en l'occurrence Brian car c'est le **personnage** incarné, esquive un coup qui lui est assaini, certainement par Lugh qui le maintient dans l'outre-monde. Du point de vue méthodologique Melchior<sup>2</sup> nous pousse à travailler et ainsi comprendre les mouvements du corps, de défense et de libération contre le dispositif en soit et le discours fictionnel même. Brian tente de survivre. Les points de vue se mêlent *en Terre*. La scénarisation ensuite, par itération, *la* jardine. Avec AN DOMHAN et l'usage des méthodes **visuelles** (par *mixité* avec la recherche création) nous constituons une terre *propre* aux usages même des utilisateurs constituant au travers d'un *procédé* scénaristique et méthodologique une pensée,

une intelligence, un rapport au corps *propre* et *étendu en* bande dessinée. Nous construisons ainsi *en perspective* un modèle d'analyse **visuelle** et narratif de l'expérience. La narration c'est *La Terre en* bande dessinée : la modélisation de l'i-matérialité du *Locus*.



Figure 166 - Expérience Utilisateur du projet AN DOMHAN : Melchior<sup>2</sup> (Captation et Photomontage)

16 Ghislaine Chabert, « L'écran au pluriel : Le rapport à l'autre autour de l'écran mobile connecté », *Interfaces numériques* 6, n° 2 (12 février 2018): 1487, <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.2697>.

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution | Texte & Image 5 | Instagram | Dessin | Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture  
[ 0 | 1 1 3 | 6 | - 1 5 2 | 3 x 0 | 0 | 0 ]

## 2. AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE

2.4 - Lecture des eMOTIONS



Les traces et/ou retours de chaque utilisateur sont contenus dans un document de travail rassemblant des grilles d'analyse pour chaque image photomontée des expériences utilisateurs. Les utilisateurs<sup>1&2</sup> ont également été contactés afin d'avoir un retour sur leur vécu. La moitié des utilisateurs<sup>2</sup> ont répondu.

Pour les utilisateurs<sup>2</sup> notre protocole est mis en place pour pouvoir conserver une captation audio-**visuelle** de l'expérience. Nous allons voir que parfois le protocole va être soumis aux aléas du dispositif lui-même, créant parfois des bugs dans la captation. Avant de proposer à l'utilisateur<sup>2</sup> s'il ou elle veut tester le dispositif, nous devons déterminer un espace d'expérimentation. Le casque utilisé étant particulièrement nomade nous pouvons relativement bien nous adapter aux situations. Via le casque VR (Oculus Quest 1) nous pouvons tracer une zone au sol. Cette zone est aussi appelée (dès lors qu'elle est déterminée) espace d'expérimentation ou Guardian (si nous réutilisons le jargon d'Oculus. Ce Guardian peut avoir n'importe quelle forme (carré, cercle, ou complexe) cela permet de s'adapter à une salle ou n'importe quel lieu ayant des obstacles tels que des tables, chaises, meubles, murs etc. Ceci permet à l'utilisateur de ne pas se faire mal en tapant

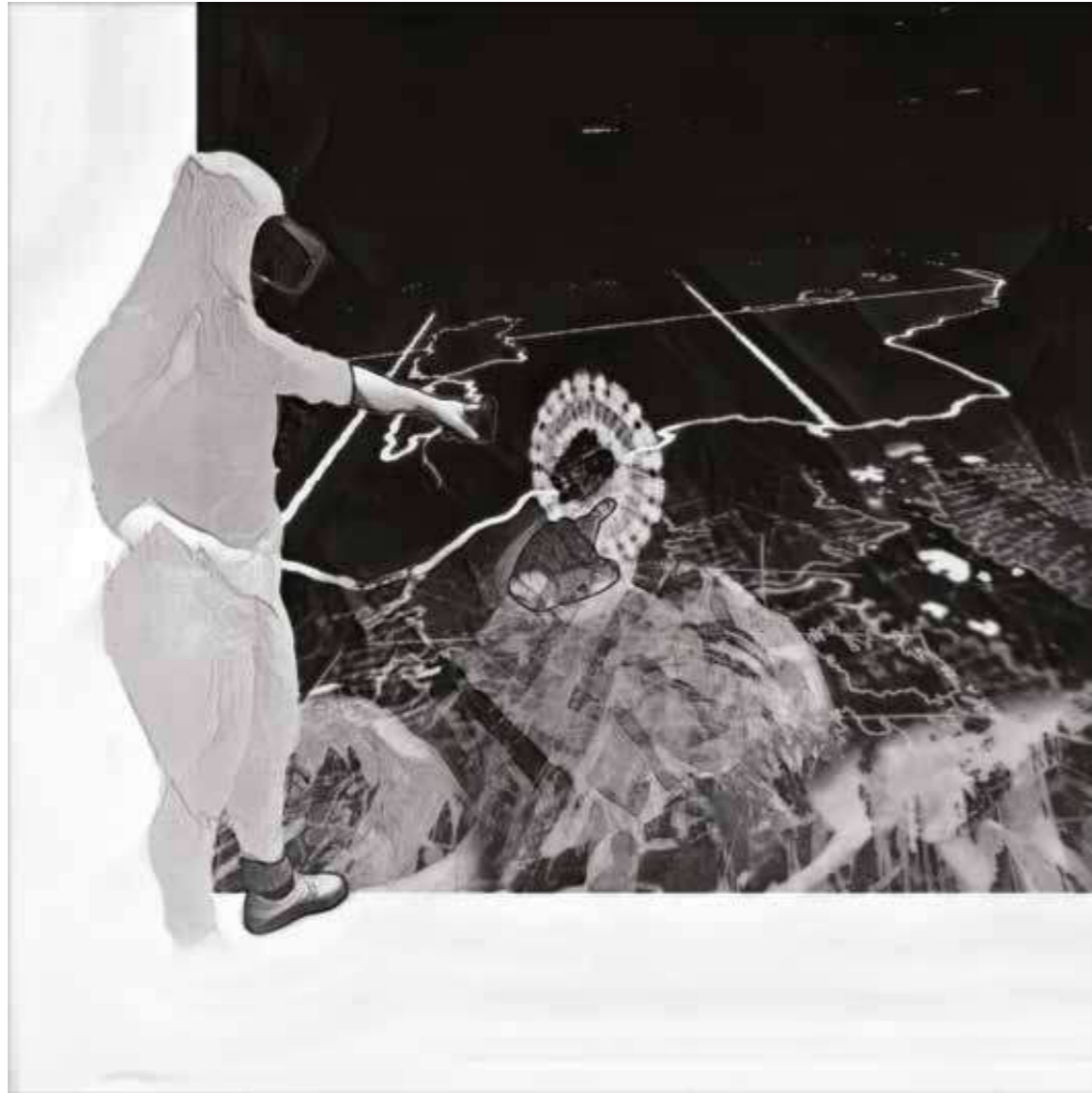


Figure 168 - Visualisation du Guardian, Oculus Quest

un obstacle ou d'endommager le casque tout simplement. Si l'utilisateur s'approche d'une limite du Guardian, il ou elle voit apparaître une grille bleue, s'il ou elle continue dans la même direction la grille devient rouge, et enfin s'il ou elle tente de passer à travers la limite (au-delà la grille rouge) la scène se coupe et un aperçu de la salle dans laquelle il ou elle se trouve s'affichera dans le casque (cela a généralement pour effet de casser l'immersion).

La principale contrainte étant un accès à un réseau wifi privé. Quand le casque est connecté à un réseau wifi, nous le pouvons le relier à un ordinateur pour faire du « mirroring ». C'est-à-dire que l'image affichée à l'**intérieur** du casque est également visible sur l'écran de l'ordinateur.

Ensuite l'utilisateur accepte de participer à l'expérience. Nous lui demandons s'il ou elle accepte d'être enregistrée pour des besoins d'analyses. S'il ou elle accepte cette requête nous lui lançons l'expérience et lui donnons le casque VR et des *controllers*. Les *controllers* sont des manettes fonctionnant de paires avec le casque. Il y en a une pour chaque main. L'ergonomie de ces dernières (le placement de différents boutons fait qu'il y a



une manette gauche pour la main gauche et donc une manette droite pour la main droite). Ces *controllers* captent et synchronisent la position et le mouvement des mains dans l'espace. La position et le mouvement des doigts par rapport à la pression à l'effleurement de certains boutons sont également captées.

L'expérience se lance et nous commençons à enregistrer le mirroring. Nous captons ce qui est directement vu dans le casque VR. Nous rappelons qu'un casque VR répond de manière synchronisée à chaque mouvement de l'utilisateur ceci créant en partie une phase d'immersion dans une scène (ou environnement 3D). Notre expérience est développée en 6DOF<sup>1</sup>. C'est-à-dire que l'utilisateur peut regarder autour de lui mais aussi se déplacer, marcher dans la scène. Son déplacement est répercuté dans l'environnement 3D.

En même temps que l'enregistrement du contenu en VR, nous captons l'image affichée en AR avec le smartphone. Cas échéant nous utilisons le même smartphone pour filmer l'expérience. Nous multiplions les points de vue dans la visualisation de l'expérience en mixité, en cours. L'utilisateur est filmé en vertical donc

de la même manière que nous tenons le téléphone pour la partie en AR.

Nous arrêtons chacun des enregistrements quand l'utilisateur enlève le casque VR. L'expérience prend fin. Il ou elle est éventuellement contactée plus tard pour obtenir un retour sur l'expérience vécue.

Le protocole conçu au plus simple s'adapte aux différentes contraintes issues des dispositifs techniques et des espaces d'expérimentation. Dans le vraisemblable et l'opinable<sup>2</sup> le protocole convient. L'effet de réel<sup>3</sup> ou la confrontation aux événements non-signifiés, inattendu, accidentel s'additionnant alors à la réalisation d'un scénario nous pousse à nous adapter concrètement à chaque terrain d'expérimentation et chaque utilisateur. Nous bricolons des solutions intervenant directement comme composant structurel des méthodes visuelles.

En effet pour certains utilisateurs<sup>2</sup> nous regrettons l'absence d'image contenue en VR par exemple (due à la coupure du « mirroring » ou d'un bug de video screenshot). Nous apprenons par exemple en situation que le mirroring n'enregistre plus d'image quand l'utilisateur

<sup>1</sup> 3DOF, 6DOF (Degrees Of Freedom), que l'on traduit en français par Degrés De Liberté est un terme que l'on retrouve en génie mécanique et pilotage qui est repris pour différencier la réalité virtuelle et la 360° au travers d'une axiométrie et une architecture spatiale du mouvement.

<sup>2</sup> Roland Barthes, « L'effet de réel », Communications 11, no 1 (1968): 84-89, <https://doi.org/10.3406/comm.1968.1158>.

<sup>3</sup> *Ibid.*



s'approche du Guardian (mais l'enregistrement peut reprendre si l'utilisateur revient vers le centre de la scène. Alors si nous tentons d'enregistrer des images par vidéo-screenshot directement dans le casque VR, ce dernier coupe entièrement l'enregistrement en cas de vieille, ou si l'utilisateur s'approche de la limite du Guardian.

Dégager les obstacles semble primordiale pour ne pas entraver l'expérience ou mettre en danger l'utilisateur. L'utilisateur réagit rapidement au dispositif. Ainsi il produit des mouvements propres à une immersion dans l'espace de l'expérimentation par le biais du casque VR. Une mixité se joue entre la position de l'utilisateur VR et l'utilisateur AR. Des tensions narratives se mettent en place rapidement, simultanément entre les utilisateurs et les objets dans le terrain d'expérimentation. Ces tensions ouvrent la connexion en mixité d'une circulation de corps *en Terre* entre le terrain d'expérimentation et une cartographie des événements, à laquelle les utilisateurs apportent des données narratives supplémentaire à chaque interjection. Ils spatialisent ici le *Locus* de l'expérience.

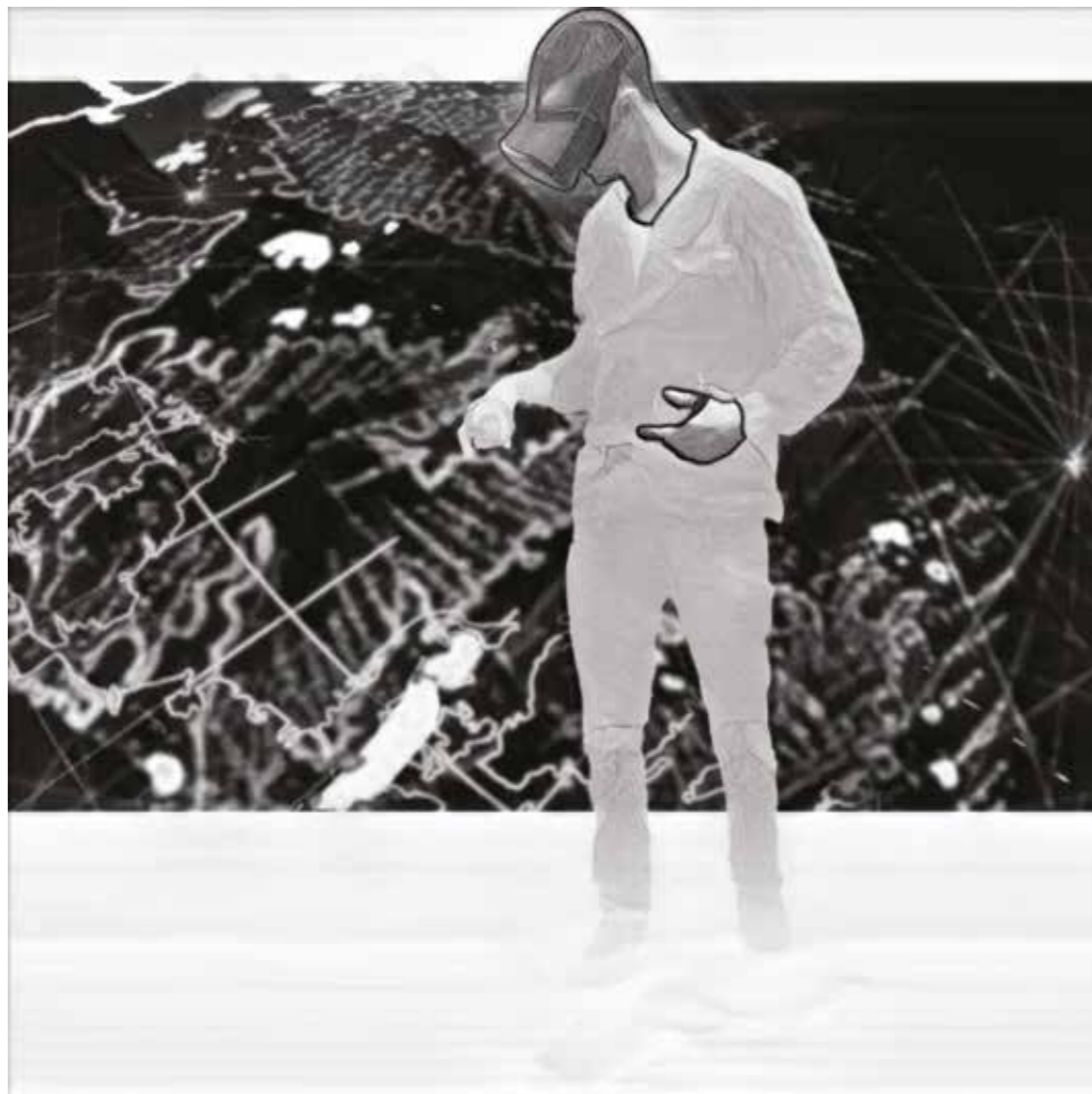
De quelle manière était abordée le projet par un utilisateur habitué ou non à la XR ? De quelle manière son corps réagit-il ? Comment l'utilisateur s'approprie le dispositif ? Est-ce que l'utilisateur respecte une certaine ligne

(*walk the line*) ou au contraire va-t-il essayer de déconstruire le dispositif ? Pour garder une trace de ces questions plusieurs points ont été abordés à la suite des captations. Nous visionnons les images des captations, faisons des *screenshots* (images fixes choisies, visées) que nous décrivons sur le point de vue de l'usage (que fait l'utilisateur, l'expression corporelle, quels verbatims, quelles impressions sur l'utilisateur, quelles interjections, onomatopées etc...), l'ambiance (le corps dans l'environnement, le rapport de l'*extérieur* vis à vis de la VR) et quels interprétations nous pouvons en faire.

Premièrement nous constituons un projet et notre protocole terrestre<sup>4</sup>, deuxièmement nous faisons expérimenter le dit-projet, et troisièmement nous réalisons des captations, des images, des enregistrements, puis nous les décrivons et analysons.

Du côté des retours d'expérimentation, nous nous concentrons sur les descriptions spécifiques (le point de vue) de l'utilisateur sur le rapport au dispositif en entier, à la VR, à l'AR, au corps ou à l'histoire. Puis nous nous intéressons à la subjectivité, les phrases en Je se rapprochant au mieux des sentiments et émotions de l'utilisateur ainsi que de ses usages. Un parallélisme entre la trace formelle des captations (du point de vue et le corps propre de l'utilisateur) avec la description (comme *visuel*) et les phrase en Je comme (image du corps).

<sup>4</sup> Cf. *Supra*. Le Modèle Terrestre.



Enfin comme pour la captation de l'expérience utilisateur, l'analyse du retour d'expérience se termine sur une phase d'interprétation.

La question du corps et des gestes dans un processus de lecture est un point de vue déjà souligné qui mérite d'être approché durant ce travail de terrain. Nous nous ouvrons bien évidemment à la découverte, à l'inattendu des différentes actions de l'utilisateur. Le fait de partir de l'étude des usages (par silhouettage<sup>5</sup>), et le traitement visuel permet de jouer sur des codes et systèmes de représentation directement tirés formellement, superficiellement de la bande dessinée, (coupe, cadrage, lignes de contour etc...).

L'expérience a toujours été encadrée par notre présence dans le terrain d'expérimentation. «[...] Observateur et photographe peuvent ne faire qu'une seule personne, pourvu que la différence soit bien comprise entre observation et prise de vue (un appareil photo, pas plus qu'une caméra, n'est un aspirateur à données)<sup>6</sup>». Nous faisons *participer* le point de vue du personnage de Lugh, en AR, dans l'observation du l'utilisateur en VR par le biais

d'un même smartphone, dans le terrain d'expérimentation. Quoiqu'il arrive le LECTURE® en *interaction* reste à la manœuvre.

Le travail de terrain montre ici que, malgré la vraisemblable fiabilité du projet, l'expérience n'a pas vraiment été vue comme une expérience narrative. Privé d'histoire, les utilisateurs ont tous été perdus (au moins un instant, avant de leur dire quoi faire). Ce biais n'est pas à être interprété comme un manque d'agentivité, mais bel et bien pour ce qu'il est.

Ce qui n'a pas été le cas à Casablanca lors de notre exposition et des expériences utilisateurs avec AN DOMHAN dans le cadre du Smart City Connect, Morocco Numerica 2022. Les utilisateurs sur place n'attendaient aucune démarche narrative ni ludique et l'abstraction n'ont jamais été à première vue interprétées comme obstacle mais véritablement comme moteur d'une expérience immersive nouvelle. Nous n'avons pas fait face à une culture du «Et maintenant je fais quoi ?» mais plutôt «maintenant je vais aller là», «je vais faire ça».

<sup>5</sup> Cf. *Infra*. Note de bas de page ci-dessous. Le silhouettage permet la revisualisation d'une observation par le dessin, le traitement d'une image afin d'en souligner le caractère des corps dans un espace interactionnel, en tant que participant d'une expérience. L'image réalisée n'est pas *seulement* la trace d'une situation donnée. Elle permet l'analyse, la comparaison entre d'autres images correspondantes (nous tachons de faire rentrer ce système dans une perspective multimodale et dans le mécanisme de la machine narrative).

<sup>6</sup> Yves Winkin, *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Nouvelle éd, Points Essais Sciences humaines (Bruxelles: Éd. De Boeck & Larcier, 2001), 169.



La question « Et maintenant je fais quoi ? » ou ses différents variants. Le « et maintenant » marque une cession entre un début d'expérience pendant laquelle l'utilisateur s'adapte au dispositif, réapprend rapidement sa **pos-ture**, son **orientation**, son équilibre (pour les utilisateurs<sup>2</sup> n'ayant jamais essayés la VR) ou alors l'utilisateur se lance *in medias res* dans la manipulation du dispositif. Et quand un petit tour rapide de la quasi-totalité des fonctionnalités a été fait l'utilisateur<sup>2</sup> connaissant la VR pose également la question. Cette question intervient chez tout le monde assez rapidement dès les premières minutes ou même dizaines de seconde (dépendant du temps d'adaptation et du temps que j'ai pris pour expliquer le dispositif). Ensuite le verbe utilisé dans certaines questions varie. On y retrouve « Devoir » ou « Pouvoir » à l'indicatif, ou simplement « Faire » (Qu'est-ce que je dois faire / Qu'est-ce que je peux faire / je fais quoi) Le choix de ces verbes ne sont pas anodins puisqu'ils sont répétés au bout d'une durée équivalente par un échantillon d'individus différents et dont la connaissance du dispositif technique varie. Nous le savons, le dispositif est par définition, ce qui contraint<sup>7</sup>. L'utilisation des verbes « Devoir » et « Pouvoir » dans l'idée de manipulation dans la limite du dispositif (à des degrés différents, puisque « Devoir », implique la réalisation essentielle d'une action, et « Pouvoir » laisse une marge d'action dans l'idée d'usage). Puis il y a l'utilisation du verbe

« Faire » uniquement. Le faire détache d'avantage l'action du dispositif même (verbe se débarrassant de la contrainte) pour nous demander qu'est ce nous souhaitons qu'il ou elle fasse.

Le dispositif technique dans le cas du projet AN DOMHAN (concernant l'utilisateur<sup>2</sup>) est un ensemble composé du casque de réalité virtuelle, les *controllers*, le programme, la machine et le smartphone. L'utilisateur doit avoir sur le visage un casque plus lourd que la moyenne (mais sans fil ce qui libère le mouvement et l'attention) dans les mains des manettes et il doit s'adapter à un type d'**in-teraction** (à partir de la vue et des boutons de manettes essentiellement). *L'impact* sur le corps se fait peut-être sentir mais les utilisateurs s'y adaptent volontiers (soit sous l'effet de surprise, de la découverte, soit par habitude).

La structure du projet, ce qui est proposé par l'expérience dans le dispositif **accable** l'utilisateur. La structure construite par le biais du scénario (et l'absence de contenu) met à *Terre*, dans le sens d'abattre (étymologiquement). Nous faisons en effet face à l'absence de réaction de l'utilisateur<sup>2</sup> devant un objet, un obstacle ou un bug. Dans un deuxième temps, des intérêts vont toutefois apparaître. En s'accrochant à l'esthétique et ou aux informations données en direct (mais fréquemment de





manière rétroactive). En effet, la texture de la *résolution* de l'image, le contraste, l'effet de profondeur du noir sont des *composants visuels* auxquels s'accroche le LECTURE®. C'est ce qui ressort des captations des expérimentations. Ceci est appuyé par les *gestes* qui pointe un éléments dont le LECTURE® cherche à décrire ou des *gestes*, en place, où le LECTURE® cherche le contact au décors, à la matérialité de l'environnement immersif. Il ou elle se joue de là où il ou elle est. Proche d'un acte subversif, propre à la bande dessinée. Le corps *en Terre* devient ce que nous devons lire, ce<sup>8</sup> en quoi nous scénarisons l'*interaction*.

Une forme de grammaire corporelle est mise en place par les utilisateurs<sup>2</sup>. Cette grammaire se base sur des *gestes* et positions du corps que nous avons qualifié de remarquables. Remarquables dans le sens que le LECTURE® se trouve dans une *posture* où il ou elle effectue un certain *geste* par rapport à une situation ou une *interaction* spécifique. La qualification de remarquable permet de reconnecter le *geste* ou la *posture*, la situation et donc l'interprétation qui peut en être faite (à la manière des identités remarquables en mathématique). Le *corps-en-présence*, immergé, fait signe vis à vis de l'*interaction* proposée. Capturées en image fixe, nous exposons par exemple des *postures* d'*attentes* et le vocabulaire corporel

associé (que l'on retrouve chez tous les utilisateurs<sup>2</sup>) : *Bras* contre les cotes, les coudes pliés, avant-*bras* perpendiculaires, poignets souples, une jambe tendue minimum, une autre pour l'appuis (ou deux jambes tendues), le corps est fixe, ne cherche pas à bouger, la *tête* peut faire de timides rotations.

Il arrive que l'utilisateur<sup>2</sup> se baisse, jambes pliées, accroupies au sol. Nous mettons en avant le vocabulaire corporel mis en place par les utilisateurs<sup>2</sup> se limite grandement aux *bras* et à la *tête* (regard). Si pour Hans Ruedi Giger (dans son train fantôme) les corps sont réduits à l'assemblage d'une jambe et d'un *bras* (féminin), nos utilisateurs seraient un *bras* et une *tête*. Cela reste une hyperbole car le corps est bien sollicité même s'il ne répond pas (lorsque qu'il ne répond pas au dialogue engagé avec le programme et la machine). L'influence culturelle associée à la question de *posture* s'inscrit évidemment dans les usages d'un corps en *lecture* (d'un dispositif immersif) mais également d'un corps en écriture, redessiné (de ce même dispositif. Il y a donc perpétuellement un aller retour entre écriture, dessin et lecture qui fabrique le procédé narratif, incorporel. Le corps de l'utilisateur devient un calame dans lequel l'encre noire coule dans la *Terre* du scénario<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> C'est le « ce » de « ce qui reste »

<sup>9</sup> « Leily et Majnun de Jâmi », Radio France, 28 novembre 2021, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-art-est-la-matiere/leily-et-majnun-de-jami-5307719>.



Le corps lui-même se penche sur le *code secret* sur lequel se penché déjà Edward Twitchell Hall. « Pour Hall, la culture est déchiffrable : il faut seulement en découvrir peu à peu le « langage silencieux ». La phrase de Sapir parlant des *gestes* revient à nouveau à l'esprit : « Nous y réagissons comme d'après un code, secret et compliqué, écrit nulle part, connu de personne, entendu par tous »<sup>10</sup> ».

Le fait de s'accroupir sert de voir d'un autre point de vue, plus que de vouloir attraper quelque chose. Alors qu'à contrario, le fait de se baisser davantage à attraper un élément que de regarder sous un autre angle. Ainsi on s'aperçoit que les jambes, malgré leurs mises en action assez faibles, offrent à l'utilisateur d'autres points de vue sur la scène par jeu d'élévation. L'utilisateur dont le corps est affûté, accroupi se poste, *en-chassé* à l'*affût*.

L'angulation et la rotation du corps sur l'axe du bassin sont propres à chaque utilisateur. On se baisse, jambe raide, le dos fait la courbure, le bassin stabilise. Si on se penche, le dos reste droit, la poitrine vers le bas, les épaules et la nuque contre-balance le bassin. Aussi le bassin sert de base stable à un dos s'étirant

pour aller chercher quelque chose, ou à un dos se creusant pour éviter, esquiver quelque chose. Le bassin est sollicité car l'utilisateur se se déplace que très peu dans l'espace. Il va s'ancrer dans une position et assez peu en bouger, voire ne pas en sortir. Il ou elle se « *case* ». A la manière d'un hiéroglyphe, le corps signe son cartouche<sup>11</sup>.

Les mains<sup>12</sup> sont sollicitées par le port des *controllers*. Cependant elles restent vivement expressives. Un test a été fait pendant l'expérience. L'une des manettes était inactive (*left controller*). Consciemment ou inconsciemment la main gauche participe à l'expérience mais pas forcément dans la volonté d'*interaction* (à l'exception de Catherine et Marie-Caroline qui on eut respectivement une manette gauche active). La main gauche sera souvent la plus expressive. Elle va insister sur un ressenti, ou une question posée par l'utilisateur<sup>2</sup>. Sur la main droite c'est souvent l'index qui est dressé, tendu, pour indiquer quelque chose. C'est un langage corporel propre et reconnu. Nous nous attelons plus à la recherche d'un vocabulaire corporel avant de déterminer un langage corporel issu du projet, et donc sa représentation.

<sup>10</sup> Yves Winkin et al., *La nouvelle communication*, trad. par Marie-Claire Chiarieri, Alain Cardoen, et Denis Bansard, Essais (Ed. du Seuil, 2014), 89.

<sup>11</sup> Il souligne tout que ce que la *lumière*, le soleil entoure. Le cartouche tel qu'il est utilisé en bande dessinée prend racine avec l'usage des hiéroglyphe et la reconnaissance pharaonique. Le nom autant que le corps fait histoire, axe la situation et les événements. Le cartouche souligne. Il est entouré, projeté par la *lumière* du casque de réalité virtuelle dans le prisme de la mixité.

<sup>12</sup> Cf. *Supra*. Les T@OPIQUE<sub>3</sub> du Locus.

Figure 175 - Philippe de Champaigne, *Saint Jean-Baptiste dans le désert*, huile sur toile, 131 x 98 cm, vers 1656, Musée de Grenoble.



Le doigt, à la façon d'une pointe de calame, nous dessine un paysage s'étendant toujours dans une interface intouchable<sup>13</sup>, épaississant le *character* incorporel de l'expérience narrative, qui dans le Noir se met en lumière. Les utilisateurs sont vus — à la manière de Jean-Baptiste [Figure 175] — face à ce qu'ils pointent. Non pas face à ce qui reste derrière eux, mais face à Nous nous portant au-delà de notre propre place, comme au-delà de leur place de personnage. Le doigt pointé, mine [mime] le socle narratif de l'évènement représenté pour ancrer [encre] la lumière venant du spectateur. Jean-Baptiste fait ainsi épaisse interface en silhouettage (comme nous redessignons les corps des utilisateurs dans les usages). Nous passons du corps éclairé vers l'ombre du doigt. La trajectoire de la lumière comme acte de dessin vers la lumière divine représentée. C'est d'où vient la lumière dans le tableau. Nous reproduisons ce cas dans les images de la *Lecture des eMOTIONS*. Les morceaux de corps propres et sensibles sont représentés, entourés, cartouchés. Les bras, mains, têtes, des utilisateurs apparaissent comme l'avant-bras de Jean-Baptiste. Son



Figure 176 - Laurent de la Hyre, *Noli me tangere ou L'Apparition du Christ à Madeleine*, Huile sur toile, 188,2 x 204,4 cm, 1656, Musée de Grenoble.

corps fait cartouche dans l'expérience du tableau, dans l'annonce de Dieu. L'utilisateur nous indique le regard éclairant du personnage-Autre dans le T@OPIQUE de l'expérience narrative. Aussi à la manière de la représentation divine dans la cartouche d'un doigt minant l'espace, la mise en place du spectateur, du personnage et du paysage et de la lumière (faisant-Dieu en peinture), les LECTURE@s, s'incorporent une lecture/écriture [dessin] spatialisée en situation d'un *Noli me tangere*. La spatialisation d'une épaisse interface entre les LECTURE@s, comme les personnages, le minage du toucher est recadré, recasé cartouché à l'immersion. Les utilisateurs alors ne se touchent jamais durant l'expérience. Ils sont dans leur grotte, démolés, remoulés. Dans leur étendue tirée vers l'Autre ils sont immergés mais à distance. L'image, le signe de l'Autre n'est pas la cible à atteindre, elle est l'espace avec lequel J'entre en relation en immersion. Cette grotte représentée dans le tableau de Laurent de la Hyre en témoigne et configure déjà l'expérience de Jean-Baptiste et des LECTURE@s. Le peintre fait bande dessinée (il fait case) et modélise déjà l'observation



de la narration en réalité mixte. Memento Mori sic Noli me tangere. L'espace entre Marie Madeleine et Jésus Christ fait signe de l'espace en *trans-apparence*<sup>14</sup>, en narration. L'espace entre la grotte et Jésus Christ par l'interface de la main de Marie Madeleine préfigure, l'espace en narration en bande dessinée tel qu'il est vécu, lu et dessiné par les LECTURE®. La main est en effet dans l'ombre (comme l'avant-bras de Jean-Baptiste et le silhouettage des corps durant les expériences utilisateurs). Elle encre non pas l'ellipse, mais le passage de la *Lumière* dans le Noir de la grotte matérialisant la distance de l'image divine au personnage. L'ombre dans l'image des usages, mis en cartouche par les mouvements du corps, souligne la distance avec le Noir. La main fait ombre car la grotte est éclairée. Au travers des usages dans AN DOMHAN le terrain d'expérimentation est éclairé : c'est le corps qui creuse, mine les espaces à explorer. Il fait ombre, passage vers/dans le Noir de la narration immersive. La bande dessinée se structure en mixité sur cette relation du corps à la grotte. Non pas *simple*ment comme l'un image de l'autre. Mais comme spatialisation des passages de l'un dans l'autre en simultanéité. Le Noir fait l'espace, la lumière fait la trajectoire dans la dimension du corps

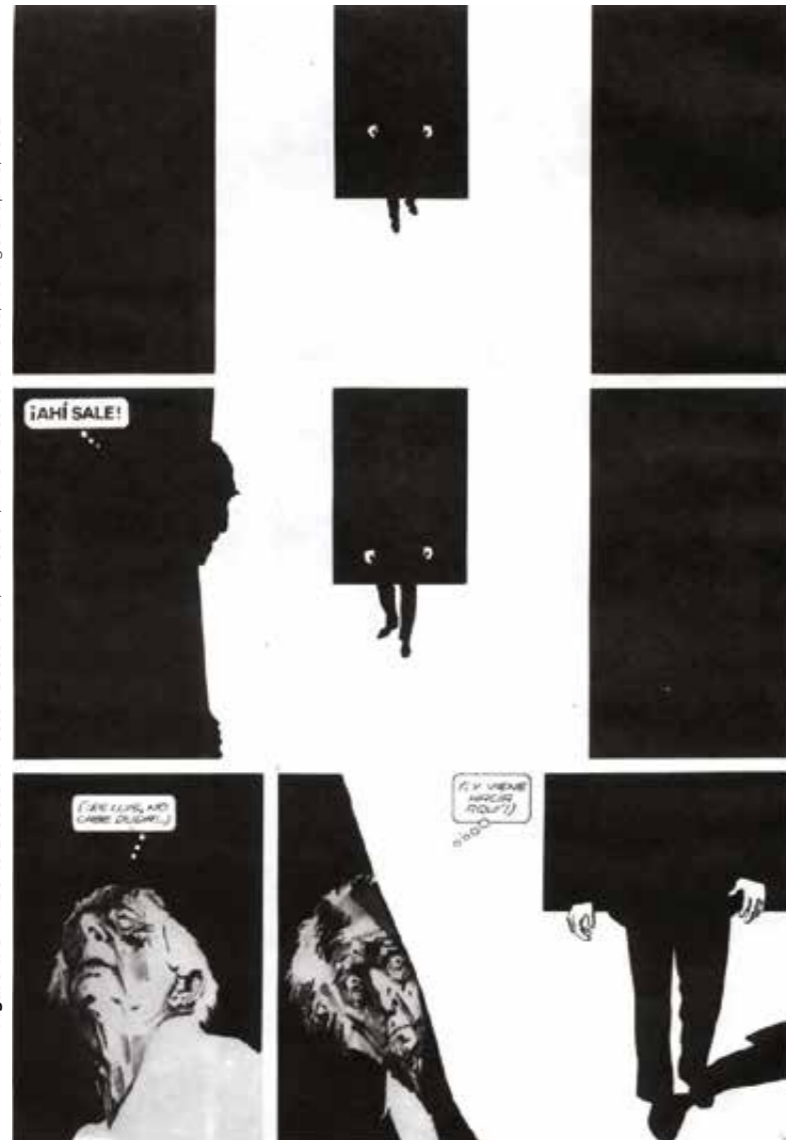
dans le Noir, l'ombre fait le cartouche de cette trajectoire.

Pris dans un dispositif, ils attendent des indications mais répondent avant tout à une *agentivité*, et une structure. Ils ne peuvent pas être *acteur* puisque que le contenu narratif s'efface à eux, qui comme Jean-Baptiste en espace subjectif/objectif<sup>15</sup>. De plus les utilisateurs feraient peut-être de piètres *acteurs* puisqu'ils restent activement ancrés dans l'espace d'expérimentation, et tendent eux à s'effacer face à la contrainte du scénario et de la situation. Il semble ainsi difficile de parler d'*acteur* du point de vue de la représentation, de la théâtralité, et de l'*interactionnisme*. L'*interactionnisme* nous guide vers la figure de l'*agent* concernant l'analyse de l'utilisateur. Ces derniers répondent davantage à une mise en système qu'une mise en action. L'utilisateur dans notre expérience agit. Pourtant rien n'est tranché et parfois l'*agent* en situation nous donne à voir la lueur d'un *acteur* et reprend les approches liées à la notion d'*avatar*. La question que nous pouvons nous poser c'est : comment, qu'est-ce qu'il fait passage de l'*agent* à l'*acteur*, l'actant ? Quel impact d'*ordre d'interaction* sur la narration ?

<sup>14</sup> Marc Veyrat et Franck Soudan, « Le Jardin des Délices: la trans-apparence ou le toucher de l'ange », 2016. <https://ht2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/le-jardin-des-delices-la-trans-apparence-ou-le-toucher-de-lange>.

<sup>15</sup> « La matérialité du monde géographique fonde, par le relais de notre «foi perceptive», nos représentations. En tant que structure, elle s'imprègne de l'actualité et de la trace historique des rapports sociaux de production». Guy Di Méo, « De l'espace subjectif à l'espace objectif : l'itinéraire du labyrinthe », L'Espace géographique 19, no 4 (1990): 359-73. <https://doi.org/10.3406/spgeo.1990.3020>.

Figure 178 - Alberto Breccia et Hector Oesterheld, « Medio », In. *Ombres et lumières*, Vertige Graphic, 1992



Il y a des instants, des endroits où l'agent laisse davantage place à l'acteur, là où la répétition laisse place à la différence. Ces instants ont été capté et baignent dans la répétition. Il y a deux aspects de la différence à noter dans notre travail de terrain. Tout d'abord la différence en tant que geste qui nous surprend, auquel on ne s'attendait pas dans la mise en place du scénario et du dispositif (l'apogée de l'utilisateur).

Ce geste ou ce mouvement appartenant à l'utilisateur est capté et à analyser non pas uniquement par comparaison mais pour sa qualité de signe (à quoi cela renvoie). Puis il y a la différence en tant que geste, mouvement, réalisé dans le cadre du système développé par le scénario, innovant dans sa réalisation. La différence est ce qui nous rappelle aussi que le corps fait image dans la captation visuelle des usages. La répétition aura tendance par lassitude à montrer un corps tel qu'il a été, s'extirpant de la représentation mais il n'en est rien. Il faut donc aussi ces moments-là pour revenir au phénomène à l'œuvre par le corps dans le dispositif et son image pour étudier les usages. Le corps dans l'étude des usages ne se limite pas à des fonctions mais bel et bien exprime et formule des techniques (si nous reprenons les mots de Marcel Mauss<sup>16</sup>) propres à l'exploration et la fabrication d'un *Locus*. Celui d'une narration en bande dessinée

et qui peut être réagencée dans la machine narrative par l'expérience.

Dans un premier temps nous pouvons revenir sur la notion d'ombre portée. L'utilisateur et le dispositif ne sont pas les seuls éléments intervenants dans ce phénomène. L'espace d'expérimentation et la lumière constituent essentiellement ce phénomène particulier de l'expérience. Nous ne reviendrons par sur la notion de lumière (et son expression dans la narration). La lumière et le Noir redessinent le corps de l'utilisateur dans le cadre d'une expérience narrative. L'ombre portée par le corps fait image, fait personnage dans le terrain d'expérimentation, vis à vis du scénario imposé. À la manière d'un Sergio Toppi ou d'un Alberto Breccia l'ombre dessine elle-même le personnage enterré en situation. C'est cette même ombre qui va également porter la continuité du récit ou d'un récit s'effaçant. Élément structurel de la narration l'ombre se constitue dans le hasard de la captation. Tiré de son nouvel ouvrage sur la bande dessinée, Thierry Grøensteen nous explique ceci à propos des ombres :

[...] les personnages ont un schéma corporel souvent facile à identifier, fondé sur des particularismes et des exagérations, un profil que peuvent encore venir accentuer certains accessoires vestimentaires (la coiffe de Bécassine, par exemple, ou les oreilles

16 Marcel Mauss, *Les techniques du corps*, Classiques des sciences sociales. (Chicoutimi: J.-M. Tremblay, 2002), <https://doi.org/10.1522/cia.mam.tec>.

et la cape de Batman). [...] [Les ] héros se présentent remarquablement à être réduits à de pures silhouettes. [...] Tout détail **intérieur** est alors gommé, éliminé : le passage en **ombre** peut être considéré comme un effacement ou un recouvrement<sup>17</sup>.

L'**ombre** disparaît chez certains utilisateurs<sup>2</sup> car les plans dans lesquels ils et elles sont filmés ne permettent pas de les observer (gros plan, plans américains etc....). Cependant la question du silhouettage rejoint la notion de l'**ombre portée**, dans l'idée de détachement. Que ce soit Thierry Grøensteen ou Yves Winkin tous deux se rejoignent dans l'idée d'un détachement du détail, une synthèse, une prise, une extirpation de la réalité. L'**ombre dessine** une approche systémique de la réalité mixte générée pour et par une narration et également partie prenante dans une méthode **visuelle** de recherche création. Trace d'une approche à double visage de la réalité, l'**ombre** est significative dans notre **posture** d'expérimentation, et une pratique *en bande dessinée* est peut-être la seule à pouvoir la retracer.

Dans un deuxième temps nous pouvons revenir sur la notion de **focalisation**. Cette dernière est étudiée notamment par le prisme de la narratologie. Proche du « point de vue », c'est une instance intermédiaire entre le récit, le narrateur et le **personnage**. Dans notre cas, durant les

expériences du projet, certains utilisateurs se sont focalisés sur des éléments identiques, des objets. Plusieurs aspects entrent ici en compte. Le rapport à la **focalisation** dans la question des usages se développe désormais entre un système, l'utilisateur et un **personnage**. (Des effets de réalité mixte permettant d'expliquer les légères mais remarquables permutations des notions et leurs définitions au travers des usages charnières [machine narrative]). La **focalisation** va être également animée par un focalisateur : le **personnage-Autre** (ou du moins son discours)<sup>18</sup>. Si en narratologie la focalisation établit le point de vue comme instance, c'est une question de corps une nouvelle fois qui se met en avant par les usages dans **AN DOMHAN**. Le corps propre de l'utilisateur se tourne vers l'objet. Un des biais de l'expérience fait son apparition, généralement nous avons guidé l'utilisateur vers l'objet (en ceci nous sommes intervenus comme focalisateur à partir du point de vue). Le **corps-agent** se focalise et **redessine** de nouveaux modes de **lecture**.

Cette dernière dépasse la seule question de l'immersion, par la **focalisation**. L'**agent**, l'utilisateur s'arrête sur l'objet, parce qu'on lui dit, mais il y reste car il y trouve un intérêt par rapport à ce qu'il comprend de l'expérience qu'on lui expose, par rapport à la manière dont il

s'est plongé dans la **lecture** de l'expérience de la situation et des **interactions**. La **focalisation** happe le corps et le met à l'arrêt. Les liens avec la mise en bande dessinée et ses systèmes s'avère ici encore une fois très proche. Cette **focalisation** du/par le corps dans l'expérience de **lecture** fait également écho à une forme de « re-parrer » établie dans l'expérience de nos **dessins** [Figure 111 et 112].

Nous voyons que le travail de terrain lié aux usages fait apparaître les prémices d'une interface hypermédia aux marges de à la définition de la réalité mixte afin de relier corps, expériences, espaces et narration. Le cadre de ce dispositif technique hypermédia structure le *procédé* de narration incorporelle *en bande dessinée*

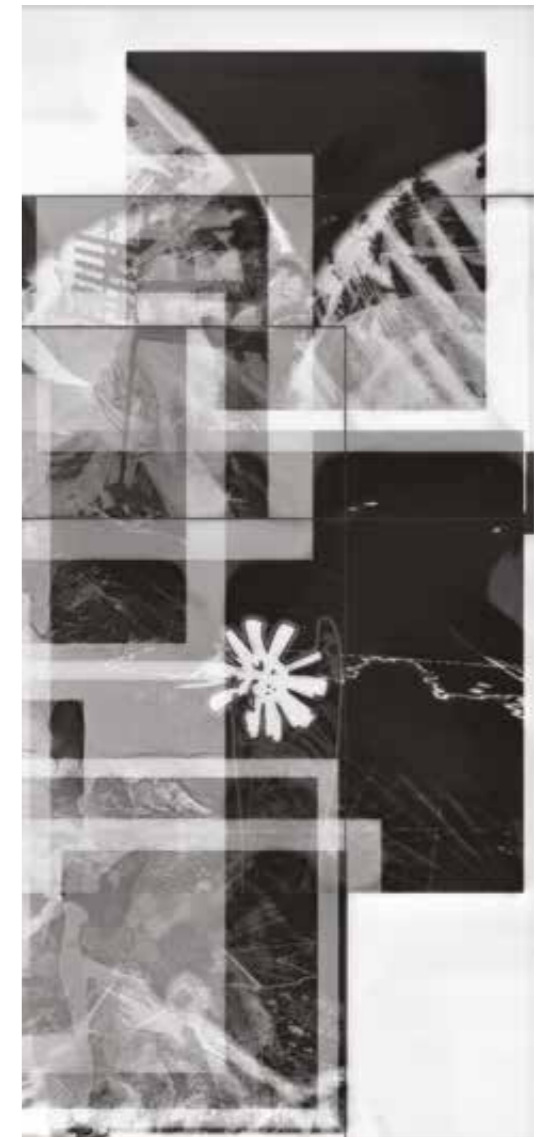


Figure 179 - Expérience Utilisateur du projet AN DOMHAN : Marie-Caroline? (Captation et Photomontage)

17 Thierry Grøensteen, 2020, 509.

18 Mieke Bal, *Narratologie: Essais sur la signification narrative dans 4 romans modernes* (Paris : Klincksieck, 1977), 32.

## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence

[ 0 | 1 1 3

Accrétion & Exécution

6 | -

Texte & Image 5

1 5 2

Instagram

3

Dessin

x

## 2. AU TRAVERS D'UNE MACHINE NARRATIVE

Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture

0 | 0 | 0 ]

2.5.UX®

« Mais précisément, cet élan est in-sensé, hors sens, comme une énergie libre qui lie le désir et la mort<sup>1</sup> ».

En effet n'oublions pas que l'expérience AN DOMHAN, au cœur de cette thèse est une adaptation d'une légende relevant de la tragédie. Dans son sens classique, imposant et guidant les personnages dans leur propre et imparable fatalité, la tragédie trace en *Terre* une eMOTION bien particulière. Cependant le rapport tragique n'est pas réécrit pour être vécu obligatoirement par le LECTURE®. Il en convient plutôt d'en faire image aux travers des usages. Là où nous disons "faire image" nous signifions la mise en place des productions visuelles (en lien avec la méthode d'analyse des usages du même nom) des expériences utilisateurs. Avec les retours d'expériences récoltées où dans la suite des enregistrements, le tragique n'apparaît pas tel quel, c'est-à-dire comme sa présence dramatique, son témoignage théâtral. Aussi, comme nous l'avons présenté plus haut, notre perspective d'analyse, multimodale, s'intéresse davantage à ce à quoi réagissent les utilisateurs que ce qu'ils sont en mesure d'en dire, décrire, lire. C'est dans le Noir qu'ils sont le plus à même

de rendre compte de l'expérience, autant pour eux que pour nous, observateur et médiateur participant dans les expériences utilisateurs. En ceci la recherche, superficielle, de la tragédie nous permet de nous retenir dans notre protocole de méthode visuelle de recherche création. Elle est cette limite vers la figuration à ne pas emprunter. Cependant c'est également une émotion sensible à la *Terre, en Terre-même* et qui nous permet de relier la représentation des corps en action, en événement, capturés visuellement dans l'architecture même de la narration en bande dessinée et en réalité mixte.

La tragédie telle qu'elle est pensée dans la légende *La Mort [...] des enfants Tuireann* est reprise dans AN DOMHAN. Cependant dans notre cas, d'adaptation, le récit ne prévaut pas et la lecture de la tragédie disparaît de la surface de l'expérience. À partir des expériences utilisateurs nous remontons dans l'eMOTION portée au Noir, dans le core<sup>2</sup> même de la narration.

La création ne se situe pas dans le registre documentaire. L'émotion ne peut se confondre avec le récit du quotidien, fût-ce dans sa dimension dramatique. [...] Comme pour les Anciens, la tragédie à représenter ne

<sup>1</sup> Buci-Glucksmann, 1990, 89.

<sup>2</sup> Le core, est ici un anglicisme qui se traduit par noyau, centre, cœur. On parle par exemple de "the Earth's core" pour traduire le noyau terrestre. Certes, à première vue anecdotique, l'usage de ce mot dans ce contexte est évoqué en plus pour sa consonnance avec « corps », tout *samplement*. Il évoque également la relation, la tension au tragique, la boule au ventre de la tragédie, la fatalité en latence et la pression sur le corps. Cela peut traduire, la gêne, et peut être parfois la peur de l'impact du casque (et/ou téléphone) pour l'expérience immersive.

peut appartenir à l'instant présent ni même au temps ordonné en raison qui définit l'histoire. Elle relève de la condition humaine perçue comme énigme s'enracinant dans le mystère des origines. La tragédie se noue dans l'instant originel qui ne cesse de peser sur l'homme. Ce dernier agissant aujourd'hui dans l'oubli de ce qui fut. Condition qui souligne l'importance pédagogique de la tragédie comme représentation<sup>3</sup>.

Le mystère des origines, c'est dans ce lieu au fort potentiel Galiléen, que se texture et se densifie le core tragique dans le Noir. C'est là que l'on retrouve le modèle narratif, stratégique, développé dans la légende (entre VR et AR, distance/tension, fusion/confusion des personnages et de leurs histoires). C'est un lieu repris en mixité, jardiné par les LECTURE®, mêmes.

En effet, l'expérience utilisateur, nommée précédemment *Lecture des eMOTIONS*, s'intègre comme phase(s) de développement du projet, dans le cadre d'une méthode visuelle de recherche création mais, ce sont surtout des informations narratives et in/corporelles qui vont proposer la *pratique spatiale* de la narration en bande dessinée et en réalité mixte.

Comme nous l'avons vu plutôt, la *Lecture des eMOTIONS* nous permet de clarifier, évaluer, adapter le protocole d'expérimentation. Ce protocole est essentiel, il offre un *cadre*<sup>4</sup>, à tout parti prenant de l'expérience. La question n'est pas d'assurer à l'utilisateur la bonne démarche et la meilleure mise à niveau pour un bon « début » et une bonne « fin » d'expérience équivalente à tout les utilisateurs<sup>5</sup>. Le protocole est une phase du *procédé* de scénarisation et doit ainsi répondre à une épistémologie de *pratique spatiale* en place entre le *Jardin de Galilée*, les T@OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus* ainsi que la dimension charnière de la machine narrative. Il répond également à une méthode visuelle de recherche création d'ores et déjà inhérente à notre épistémologie de *pratique spatiale* de la narration, de l'immersion et de la structure de bande dessinée en mixité. Dans cette mesure, la forme du cadre s'étend dans un nouveau T@OPIQUE. Nous retrouvons dans le cadre albertien d'une démarche narrative en mixité, le cadre psychanalytique — du *dessin* que nous avons déjà abordé avec Serge Tisseron et le contact avec la mort — et le cadre-analyse d'usages. Le *core-cadre* des *procédés* sociologique Entre [corps/machine]<sup>6</sup>

<sup>3</sup> Michel Draguet, *Alechinsky de A à Y, catalogue « raisonnable » d'une rétrospective*. Exposition, Bruxelles, Musées royaux des beaux-arts de Belgique, 23 novembre 2007-30 mars 2008 (Paris : Gallimard, 2007), 170.

<sup>4</sup> Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, trad. par Isaac Joseph, Michel Dartevelle, et Pascale Joseph, Le sens commun (Paris : Minuit, 2009).

<sup>5</sup> Nous émettrons une *sample* nuance sur le fait que le protocole est en place, dans la mesure d'une évolution remarquable, remarquée et explicitée, pour assurer d'un autre côté la fiabilité scientifique des données utilisateurs durant les expérimentations.

<sup>6</sup> Brandon, 2016.



narrative est ©-DESSINÉ dans l'attraction du *Locus* et *Du Jardin de Galilée*. C'est-à-dire que dans un premier point nous ne séparons pas les caractéristiques fondamentalement singulières entre les différents JE(Ux) de cadres et que dans un deuxième point tout autant *inséparable* l'analyse est formée elle-même par le corps du LECTURE®, lui-même plongé dans un scénario des espaces pensés en mixité (*Du jardin* de au *Locus*). De la même façon que les parcs d'attraction et leurs usagers vont inspirer Richard Felton Outcault pour fabriquer les nouvelles expressions en séquence<sup>7</sup>, le montage en bande dessinée ; nous tachons d'en apprendre plus sur les utilisateurs en bande dessinée tout en analysant le cadre même qui nous permet d'envisager notre posture de *Lecture des eMOTIONS* par le biais d'un dispositif en recherche création.

Le *core* tragique, le LECTURE® dans le cadre du *Locus* est déjà ancré dans un terrain de mixité avec la grille et la carte des événements. La perspective multimodale annoncée dans la *Lecture des eMOTIONS* est un premier *component* aidant l'observation et réécriture des situations. Mais pris dans notre méthode hybride et dans le débordement de l'architexture de la narration, la perspective multimodale creuse le *Locus*, dans une posture

methodologique et sociologique du terrain d'expérimentation ou de sa valeur en *Terre*.

Le *Locus* place ainsi le corps dans un rapport sociologique qui se doit de traverser et de se couvrir de *Terre*. En effet la perspective, c'est-à-dire le corps même de la narration se constituant dans la traversée, l'exploration, le débordement du Noir. Les usages sont étudiés dans une posture mixte, entre deux étendues intérieures extérieures au dispositif (par notamment le JE(U) de miroir des personnages et des dispositifs techniques en projection). Ils doivent eux-même être interprétés en mixité. L'emplacement de la captation, observation active des usages relève déjà de la mixité (car issue de la foundation du *Locus*). Nous retrouvons ici l'influence TRANSFO/SOCIO naumaniens dans la constitution et scénarisation du dispositif dans une perspective anthropologique, sociologique, multimodale. L'espace entrepris par l'étude des usages entre le terrain d'observation, grille, carte d'évènement et corps enterré dans le Noir est projeté sur lui-même<sup>8</sup>. La bande dessinée, en tant qu'intelligence subversive, correspond pleinement à ce modèle de la mixité. Elle souligne son caractère narratif, scénaristique, visuel au fort potentiel évidemment corporel et immersif (et donc terrestre) jusqu'à l'étude des usages.

<sup>7</sup> Cf. *Supra*, pages 504 et 505

<sup>8</sup> À la manière de la scénographie des œuvres de Bruce Nauman, telles que celles étudiées plus haut dans le chapitre *Charnière mécanique, eSPACE TRANSFO/SOCIO*. On y retrouve : ANTHRO/SOCIO (qui a été ©-MIXÉE pour nommer notre phénomène charnière de la machine narrative), les *Corridors* et *fat Chance John Cage*.

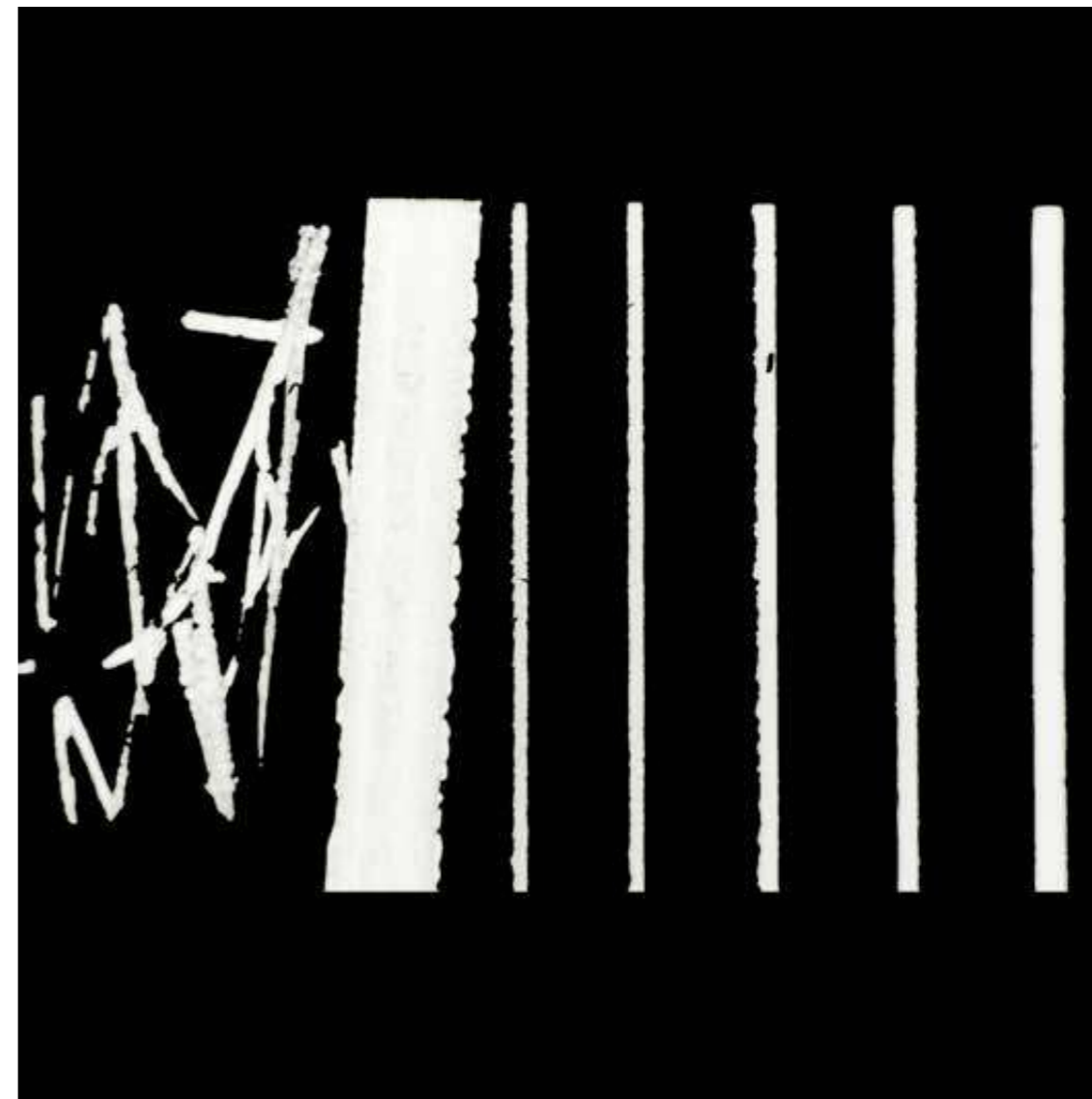


Figure 180 - Len Lye, *Free Radicals*, 16mm, 1:1, 33, Noir et Blanc, grattage, Les Humanoïdes Associés, 1958

La machine narrative, quant à elle a également son rôle ambigu. Elle joue sur l'analyse des usages. Elle permet de spatialiser les notions tirées des usages mêmes. Elle autorise sensiblement la mise en action *radicale libre* des dimensions systémiques de la narration dans un dispositif en évolution. C'est par elles que se stoquent et s'articulent les usages et les concepts réinterrogeant ses propres bases et supports<sup>9</sup>.

Les usages sont ainsi, par *extension/extrusion*, *enterrés* entre deux étendues non plus en lien au dispositif seul mais à la relation *Locus/machine narrative*. C'est là une activité charnière qui devient complexe d'un point de vue sociologique. En effet, tout constitue une relation de cadre sensiblement singulière, dans la résolution spatiale propre mais simultanément *en*-(JE) Ux<sup>10</sup>. Nous devons alors comprendre dans la répétition de notre modèle en mixité, comment scénariser les usages *en* bande dessinée *subversive*, à partir d'un terrain ANTHRO/SOCIO concret. L'une des références vers laquelle nous devons nous tourner serait en particulier Ervin Goffman (et Edward Twitchell Hall).

Pour construire son analyse, il [Goffman] va se donner tout d'abord deux notions fondamentales : celle

de *séquence d'activité* («*strip of activity*»), et celle de *cadre* («*frame*»). Le premier terme désigne «*tout fragment arbitrairement découpé dans le cours d'une activité, incluant des séquences d'évènements, réels ou fictifs, tels qu'ils sont vus par ceux qui y sont subjectivement impliqués ou qui y portent un intérêt quelconque*». Le second, emprunté à Bateson, renvoie au fait que «*toute définition d'une situation est construite selon des principes d'organisation qui gouvernent les évènements – du moins ceux qui ont un caractère social – et l'engagement subjectif dans ces évènements ; «cadre» est le mot que j'utilise pour désigner ces éléments de base tels que je peux les identifier*».

Une fois posées ces deux notions de base, Goffman va pouvoir définir le *cadre primaire* («*primary framework*») comme ce qui est susceptible de conférer une signification à tout aspect d'une scène qui autrement en serait dépourvu<sup>11</sup>.

Pour reprendre les éléments de vocabulaire adapté dans notre complexe *procédé* de scénarisation *en* bande dessinée et *en* réalité mixte :

La *séquence d'activité* semble correspondre à l'acte de l'expérience vécue par les **LECTURE@**, au travers du protocole d'observation/

<sup>9</sup> Rappelant l'oeuvre cinématique en soi, de Len Lye, *Free Radicals* [Figure 180]. Sa mécanique charnière, sa machination en sculpture animé et redessinée en film par l'artiste néo-zélandais.

<sup>10</sup> Voir à l'équation qui sinthomatise la formule d'usage dans un contexte analytique en mixité. Nous nous retrouvons, *en fait*, tout *samplement*, entre l'UX Design et la double proxémie de système d'analyse et de création ainsi que de corps immergés.

<sup>11</sup> Nathalie Heinich, *La cadre-analyse d'Erving Goffman: une aventure structuraliste* (Paris : CNRS éditions, 2020), 25.

participation. C'est l'emplacement, en soi, de l'expérience narrative en mixité entre des utilisateurs. Elle devient pour nous un terrain également actif sur lequel nous devons agir pour capter, gérer, corriger, parrer certains usages tout en étant en mesure de les enregistrer. Les images perçues par les utilisateurs et les images directement captées dans l'observation de l'expérience sont donc des produits de séquence (en bande dessinée). C'est la **lecture** dans tous ses angles, telles que nous la connaissons depuis la fondation du principe même de ce que nous appelons **LECTURE@** (JE suis lu et lit). C'est l'indice pur et *sample* d'une réalité mixte à l'oeuvre dans la propre dimension des usages.

La séquence d'activité est le premier *component* protocolaire en place *in medias res*. Nous la retrouvons en lien dans tout support servant la *Lecture des eMOTIONS*. Elle répond à un contexte d'adaptation (vue par modalisation «*keying*») d'une légende celtique irlandaise. C'est cette séquence qui nous ouvre une **lecture** en modes (corporels, incorporel, et l'interprétation). Nous remarquons une répétition du modèle entre la structure de la légende architecturée en mixité et la **Lecture** de sociologie des usages. En effet dans le cadre de notre méthode *visuelle* de recherche création, nous capturons les images, ici en

<sup>12</sup> Signifiant déjà la répétition TRANSFO/SOCIO de notre expérience et qui traduit l'adaptation d'un dispositif immersif en appareil d'étude d'usage, in situ, par/de/dans le terrain d'expérimentation. Ce sont des *screenshots*, des *mirrorings*, des *films* sur les smartphones de l'expérience. Ils se replacent au travers de la *Lecture des eMOTIONS* en tant que signes Naumaniens

Ces images propres des séquences d'activités marquent la *modalisation* de l'adaptation du dispositif technique narratif et immersif en **lecture** d'usage. Une mixité essentielle pour le chercheur.e entre les Sciences de l'Information et de la Communication (NTIC, **Interaction**, Narratologie, analyse d'usages, méthode **visuelle**) et les Sciences de l'Art (Abstraction, Architecture, Corps, Espaces, Narration, recherche création).

Ces séquences parfois se répètent dans leurs *événements* mais proposent des *activités* qui vont être en mesure de différer. Il faut en effet nuancer la façon dont réagit et est *affecté* le **LECTURE@** et ce que cela produit dans la narration de l'expérience, qui est *propre* aux méthodes **visuelles**. Nous pouvons, à partir de la pensée d'Ervin Goffman émettre la proposition suivante : l'activité est un faire-événement. **Là** où l'évènement est ancré à la tension interne au dispositif utilisé, l'activité relève d'une dimension différente mais évidemment en lien et prenant profondément et fondamentalement origine du corps de l'utilisateur.

Les images des usages intègrent deux couches d'information : événements/activités.

Nous pouvons prendre en exemple l'instant d'**attente**. Nous retrouvons ce phénomène

corporel chez la quasi-totalité des utilisateurs. La prise de vue du corps-utilisateur en séquence est la même : Légèrement de côté, pour ne pas faire portrait et immobiliser davantage le **LECTURE@** / plein pied ou plan américain / mise au point sur les membres supérieurs / les mains sont le long du corps et tiennent les manettes à la perpendiculaire / les **bras** peuvent être pliés mais les mains ne seront pas plus haute que la zone abdominale / les pieds sont à plat au sol / la colonne vertébrale légèrement courbée, penchée en arrière ou sur le côté pour faire une sorte d'équilibre/déséquilibre calculé, comme appuyé à quelque chose (la *Terre / Noir* ?). La **posture** rappelle *sagement* le comportement d'un lecteur debout<sup>13</sup>. Ces séquences ne sont pas *sagement* communes, puisque le discours des utilisateurs entre eux, l'emplacement du *terrain d'expérimentation* ainsi que la tenue des événements (*carte*, ce qu'ont vu et fait les utilisateurs *entre eux deux*) et le déroulé de la séance d'expérimentation (*la grille*, comment les utilisateurs sont passés d'une chose à une autre, l'un par rapport à l'*Autre*) créent des singularités. Ici le *Locus* s'implante dans le territoire sociologique des usages. Le *Locus* est, **là**, fondamentalement, profondément, *terrestre*.

<sup>13</sup> En rêve pas tout à fait éveillé, comme électroifié à la manière de Danton de Raymond Roussel ou du petit Némo de Winsor McKay. La **posture** peut évoquer de façon superficielle, également, des codes de représentations du comics ou de la bande dessinée européenne pour des corps **dessinés** en interrogations ou en réflexion.

Il n'est cependant pas seul dans le cadre d'analyse de *séquence* [en bande dessinée] *d'activité*. À partir du modèle<sup>14</sup> nous faisons face à la production d'évènements incorporés dans l'expérience qui génèrent eux-mêmes des activités. Ces *activités* sont le matériau de base, *primaire, en soi* d'ores et déjà *cadrées* qui sont lues dans une perspective modalisable, c'est-à-dire multimodale à partir des enjeux sociaux, **interactionnels** en cours. L'**interaction** est une augmentation à l'approche du discours qui laisse place davantage au *corps-en-présence* dans l'espace d'expérience narrative. Cette approche, *perspectivée*, se retrouve déjà dans une stratégie modalisatrice dans le *procédé* d'adaptation vers la réalité mixte comme vers les espaces de narration.

Les modalisations («*keyings*») semblent varier en fonction du degré de transformation qu'elles produisent. Lorsqu'un roman est transformé en pièce de théâtre, on peut dire que la transformation varie de flottement (ou éloignée) à fidélité (ou proche), selon le degré de liberté pris avec le texte origi-

<sup>14</sup> En tension (entre deux étendues?) structuralisme/**interactionisme**, que le jeu *Locus*/Machine narrative semble rassembler.

<sup>15</sup> "Keyings seem to vary according to the degree of transformation they produce. When a novel is made into a play, the transformation can be said to vary all the way from loose (or distant) to faithful (or close), depending on how much liberty has been taken with the original text. In general, in the matter of the faithfulness of a replication, one issue will be the number of into a movie and then the movie is "adapted" as a musical comedy, we assume the second effort will be further away from the original text than the first. A second issue will be the frame itself : a story presented in a novel seems more likely to appear in fuller form than when scripted as a puppet show". Erving Goffman, *Frame analysis: an essay on the organization of experience* (Boston : Northeastern University Press, 1986), 78.

<sup>16</sup> Nous préférons ici le terme repris de Jean-François Lyotard, dans l'analyse de l'œuvre de Duchamp, elle même fondamentale dans la fabrication de la machine narrative. La modalisation est avant tout un *procédé* TRANSFO/SOCIO.

nal. En général, en ce qui concerne la fidélité d'une réplique, une question sera le **nombre** dedans un film et ensuite le film est "adapté" comme une comédie musicale, nous supposons que le deuxième effort sera plus éloigné du texte original que le premier. Un deuxième problème sera le cadre lui-même : une histoire présentée dans un roman semble plus susceptible d'apparaître sous une forme plus complète que lorsqu'elle est scénarisée comme un spectacle de marionnettes<sup>15</sup>.

C'est finalement dans une capacité de *flottement*, profondément **sombre**, abstraite que les phénomènes *trans/formers*<sup>16</sup> de la narration adaptée sont les plus *intenses*. Les corps sont lus dans la mixité événement/activités et la modalisation nous permet d'extraire la densité narrative, fertile en *Terre*.

«Souvent, notre objectif ne sera pas d'apprendre comment une séquence («*strip*») peut être générée à partir d'une autre par l'application de règles de transformation, mais plutôt comment deux séquences («*strips*») similaires

ont été générées à partir d'un modèle commun et diffèrent l'un de l'autre de manière systématique<sup>17</sup>»

C'est le propre de la méthode **visuelle** de recherche création et la perspective multimodale, non pas de souligner un carcan structurel pur mais bien plus chercher la scène du modèle Goffmannien qui, pour nous, retient le potentiel narratif d'usages. Enregistrer les séquences d'activités et les analyser au travers de corps en narration, se rejoignent dans des emplacements intenses. C'est à dire où l'intensité de l'expérience génère suffisamment d'émotions, eMONTIONS pour fabriquer, structurer, *disposer* une narration. Si des séquences se répètent et se superposent, ce n'est pas, **là**, l'œuvre d'une structure figée mais c'est signe d'un espace propre, *héliptique*. C'est la découverte d'un cadre narratif de l'analyse d'usage modalisée.

L'hélice c'est le mouvement spirale, motorisée, de la machine narrative. Nous la comprimons ici dans un mot-*boite-en-valise* avec l'ellipse (rythme de langage et **interactionnelle** propre à la bande dessinée dans son caractère le plus traditionnel). L'hélice produit cinématiquement l'ellipse. Elle marque le flottement sus mentionné et primordial dans l'élan de transformation d'une expérience. Le modèle est en

mouvement, au rythme des *corps-en-présence* observés et au rythme des dispositifs. Entre flottement et subversion, l'héliptique c'est le mouvement (systémique) dans l'espace entre deux étendues en mixité expérience/activité x *Locus*/machine narrative. Chaque nœud, liens formulés, construit une clé («*Key*») à *trans/former* par expérience en dimension charnière, dans la latence du mécanisme immersif et narratif. Comme le souligne Nathalie Heinich, le terme «*Key*», est traduit davantage par *mode* que par *clé*. La synonymie reste tout de même signifiante.

Par modes, Goffman entend «un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà dotée de sens en termes de cadre primaire, se transforme en une autre activité qui est modelée sur la première mais que les participants considèrent comme quelque chose de tout à fait autre. On peut appeler *modalisation* ce processus de transcription. [...] A la différence du cadre primaire, où l'action est dite réelle ou effective («*real or actual*»), la modalisation fournit «quelque chose qui n'a pas lieu véritablement, littéralement ou réellement». Le domaine par excellence de la modalisation est le jeu, qui implique un certain **nombre** de règles et de prémisses : défonctionnalisation, dramatisation, discontinuité, répétition, autodétermination, possibilité décharger les rôles, absence de contrainte

<sup>17</sup> "Our purpose often will note be to learn how one strip *could* be generated from another by the application of transformation rules, but rather how two similar strips *were* both generated from a common model and differ from each other in certain systematic ways". *Ibid.*

extérieure, sociabilité, signaux introductifs et conclusifs<sup>18</sup>.

Ainsi dans le cadre de la narration, c'est-à-dire l'analyse même des *séquences d'activités* en tant que productrices, *terrestres*, d'un débordement narratif dans le contexte sociologique, les *modes* font clés. Dire que les *modes* sont *clés* est un effet de style trop *sample* et facile ne permettant pas la pure analyse de l'infiltration de la narration spatialisée, par les *corps-en-présence* dans le Noir. Si le *mode* est *clé*, le *mode* semble objet, l'attention se détourne et propose alors une remodelisation de la séquence-même. Nous cherchons à envisager le *mode* en tant qu'interface et non objet. Or c'est déjà un usage fait de la bande dessinée par les auteurs italiens et **agentins** (ou faisant carrière en Italie et Argentine, l'une répondant de l'autre durant la deuxième moitié XX<sup>ème</sup> siècle). Alberto Breccia, dans un même élan que Sergio Toppi à des périodes assez différentes, se tournent davantage dans une **posture** d'adaptation de mythes que de



Figure 181 - Alberto Breccia, *Le Monstre sur le seuil*, Les Humanoïdes Associés, 1979

**lecture** sociologique. Cependant la pratique d'Alberto Breccia reste cependant sur «[...] le résultat d'un travail organique de recherche d'affects à façonner sur la surface de l'image et sur la suite d'images<sup>19</sup>».

Avec la réalité augmentée et virtuelle, ou plus précisément entre la fusion/confusion de la réalité virtuelle/réalité augmentée en rapport d'activités/événements au travers d'un *Locus*/Machine narrative, la bande dessinée par le prisme de la *pratique spatiale* d'Alberto Breccia s'étudie au delà de la surface, outre-surface. Or, dans ce cadre narratif, d'expérience de **lecture** au plus corporel, *organique* par abstraction, ce sont des modes qui nous permettent de commuter, de nous retourner dans l'interface-même. C'est-à-dire le corps du LECTURE® structure les modulations de la narration : il en est la *clé* (à l'image du *Free Radicals* de Len Lye).

Alberto Breccia est un artiste du brouillard, c'est dans ce brouillard profondément terreux

<sup>18</sup> Nathalie Heinich, 2020, 26-27.

<sup>19</sup> Laura Caraballo, «L'Abstrait et le figural dans les bandes dessinées d'Alberto Breccia», in *Bande Dessinée et Abstraction*, vol. 2 (Presses Universitaires de Liège, 2019), 282.

Figure 182 - Alberto Breccia, *Celui qui hantait les ténébreux*, Les Humanoïdes Associés, 1979

et Noir, que l'interface se crée mais pas en fixité. L'interface, comme nous l'avons vu est désormais déterminée *en mixité*. Il n'y a pas un coté et un autre à explorer l'un après l'autre dans la surface-limite logique de l'interface. Il y a une *Terre/Noir*, qui crée l'épaisseur de l'interface, que nous avons traité dans le cadre de la terraformation de la narration. La *Terre/Noir* est clé. Elle transmet la possibilité de passage entre les modes. Elle est un *incorporé*<sup>20</sup> aux activités déjà tragique (portant en elle donc une force, un rapport *affect-if* sensiblement narratif). En ceci la différence entre clé et mode s'installe et se justifie en dehors d'une seule prisme sociologique et méthodique. La clé, la *Terre/Noir*, est déjà figuré sur la couverture et la quatrième de couverture de cette thèse<sup>21</sup>. La clé est également représentée dans la machine narrative. Elle la traverse dans sa troisième dimension. La clé est également spatialisée dans toute communication. Elle est propre au travail en mixité développé dans notre *pratique spatiale* (sociale). Le JE(U) que l'on met en place avec le *LECTURE®* de cette thèse de doctorat, est dans l'expérience d'un incorporel

en reflet de l'expérience *interactionnelle* et structurelle *dessinée* entre les *personnages*, les espaces et les corps dans le Noir de l'expérience *AN DOMHAN*.

Vous *LECTURE®* êtes actuellement en train de traverser logiquement une épaisse interface en *Terre/Noir*. Vous êtes en quelque sorte placés dans une *conduite* réflexive dont Nous donnons la forme-clé, la densité de *Terre/Noir* propre à ce que vous êtes en train de percevoir.



Figure 183 - Clé berlinoise ou Doppelschlüssel

Le mode d'emploi de cette thèse est en ceci, un produit *TRANSFO/SOCIO*. La complexité du texte est en quelque sorte à l'image d'une clé berlinoise, à la fois ouverte et fermée (en dimension charnière Duchampienne).

Nous vous plaçons dans la charnière de la porte, dans l'interface-porte même. C'est dans son caractère obscur que le Noir, de la *Terre*, est en mesure de révéler un sens clair. Lire la thèse c'est déjà faire usage d'une expression en mixité de la narration, et l'immersion.

<sup>20</sup> Incorporel en corps sociologiquement établi et expérimenté par une narration immersive, lu sous le plan des usages.

<sup>21</sup> La figure sur notre couverture s'étend sur la 4ème de couverture, dans l'épaisseur du livre-objet qu'est ce manuscrit. La clé se consitue évidemment du signe oghamique, le *core* sensible de notre mécanique charnière phénoménale et terrestre

L'usage de la dimension charnière est primordiale puisque c'est elle qui nous permet de justifier le passage entre les modes vus et lus dans l'expérience.

Rappelons le, à la façon d'un barrillet de serrure, la charnière tourne, se déploie. c'est elle qui articule la machine narrative et lui permet de déborder sur notre actuel, l'approche sociologique. La dimension charnière est ce potentiel<sup>22</sup>.

Nous le comprenons, le principal *pouvoir* de la bande dessinée, par sa narration incorporée en mixité au jour du *i* est de déborder sur notre réel. Nous cherchons alors à ce niveau comment la dimension charnière agit dans notre *pratique spatiale* de cette narration : en particulier en-JE(U) entre deux étendues Locus/Machine Narrative. Et par conséquent comment cela se retrouve dans les images de l'expérience dans les rôles de mode (et l'usage de clé).

Le Locus est le modèle architextural propre à la bande dessinée explorée est lu par des corps, entre un terrain d'expérimentation, une grille et la carte des événements au travers du Noir. La machine narrative, est, comme nous pouvons la retrouver dans l'œuvre de Marcel Duchamp, Matt Mullican ou Bruce Nauman par exemple, le système, le schéma d'une *intelligence subversive* agençant les éléments *trans/*

*formers*, les *components* conceptuels de l'expérience et leurs places logiques, matérielles et corporelles dans le dit schéma. Le Locus n'est pas si différent de la machine narrative. La machine permet de le fictionnaliser par des concepts sociaux. Elle permet d'y articuler une visée, un dialogue ANTHRO/SOCIO.

La machine narrative, en fait, met *en lumière* le Locus qui sous cet éclat, se répète, entre *en réflexion*. La machine narrative fait, en ceci, un répertoire au Locus, à l'image des dispositifs installés dans les œuvres de Bruce Nauman. Elle y articule des éléments importants, incorporels. Elle en *dessine* la place même de l'*ombre portée* du Locus dans son système propre. Cette *ombre* étant la trace dimensionnelle du Locus à entreprendre et exploré. Celle qui n'est pas encore aux mains du LECTURE® mais déjà dans le Noir (à l'image des pointillés de Marcel Duchamp). Ces *ombres portées* appartiennent dimensionnellement au Locus. Elle sont portées en *Terre*. Mais cette *Terre* n'est pas encore touchée, elle est dans l'état, muette. Ceci reprend le scénario d'AN DOMHAN en situation primaire entre l'utilisateur en VR et en AR. Comme le souligne l'un des utilisateurs : «Comment il nous regarde» / «S'il voit ce qu'on fait dans le jeu et surtout quand est ce qu'il va se servir de son "pouvoir" ; est-ce qu'il va l'utiliser de manière pertinente ou juste pour la joie de découvrir

les fonctions de son app» / «On se demande ce qu'il fait<sup>23</sup>». L'Autre se trouve toujours dans l'*ombre* du *personnage*-Autre, dans le Noir même. Il y a une place qui s'étend alors pour *celui*<sup>24</sup>-là-même.

Il se place là où nous nous demandons, de manière indentique à l'utilisateur cité ci-dessus, ce qu'il fait, l'usage qu'il en a. La machine narrative organise, *agence* la place pour l'*ombre portée*, pour l'Autre.

Il faut la présence de l'utilisateur. Il faut, là, l'activité du *corps-en-présence* du LECTURE®. La machine narrative, relève donc avant tout d'un *plan* possédant son langage propre (avec ses concepts, notions, couleurs [Matt Mullican]). Il possède aussi une organisation en devenir (propre à la mort du *personnage enterré*). C'est en lui même un *facteur* réseau, un point Borgesien, un nœud *trans/former* (à l'image du bug volontaire scénarisé du baton d'André Cadere et la mécanique célibataire [Marcel Duchamp]). À la fois, la charnière et le component structural par nature de la machine narrative permettant de faire articuler la répétition du Locus *en réflexion* vis à vis d'une narration incorporée. À la fois, la dimension charnière permet de franchir les

dimensionnalités d'une structure pour penser dans sa résolution spatiale même des évolutions et des connexions incorporelles. La *Terre/Noir* encadre cela. Elle porte le statut ambigu mais *essentiel* de cadre-interface commutante permettant le passage, la conduite, la métémpsycose *modalisable*.

La *Terre/Noir* dans la machine narrative mais en tension et articule ainsi chaque strate du Locus *en réflexion*. Les utilisateurs ne traversent pas la machine narrative dans l'expérimentation d'AN DOMHAN. Cependant la dimension charnière structure l'épaisseur nécessaire pour graver les informations vécues par les utilisateurs. Entre pur développement TRANSFO/SOCIO et complexes singulièrement corporels et narratifs, la machine et sa dimension charnière peuvent être vus comme un Autre (Outre) outil. Un component à part entière (mixte) de notre méthodologie. En dehors d'une communication d'un rapport logique et systémique du projet un utilisateur ne voit pas la machine. Pourtant les LECTURE®, et nous restons par/de/dans elle. Elle est stabilisé en *Terre* dans sa mixité.

La machine narrative reste. Elle est là, sans *visuellement* intervenir dans le projet même :

**22** Potentiel<sup>4</sup> car c'est une résolution propre de la quatrième dimension traitée par Marcel Duchamp ou Henri Poincaré qui l'a développé. Un incorporel dimensionnel faisant dans sa relation à la dimension<sup>3</sup>. Une *ombre portée* se regardant d'ailleurs.

**23** Fragments recueillis à la suite de l'expérience utilisateur de Jordan. Les trois phrases nous ont été transmises par écrit par l'utilisateur concerné quelques jours après l'expérience.

**24** L'Autre en soi



«Les échafaudages ne servant qu'à construire d'autres choses<sup>25</sup>». La machine narrative, *en réalité*, fait *stratégiquement* le lien primordial entre narrativité (adaptation) et sociologie (usages observés).

Nous voyons le cadre de séquentialité si cher à la narration en bande dessinée, mourir seul, pour se recouvrir d'une autre matière : la *Terre/Noir* tout *samplement* reliée à l'expérience, au *labourage*. Une matière débordant d'un outre-monde. Elle se faufile, elle afflux dans les stries de la machine. Elle est *ce qui reste* qui fait corps-fiction avec la *Terre* [Figure 184]<sup>26</sup>.

«L'étendue du noir intrigue. On a l'envie de déborder / s'évader en dehors<sup>27</sup>». «Ça avait du sens c'était pas complètement déconnecté, tu vois ce que je veux dire<sup>28</sup>». C'est ce qui est fait avec les captations des expériences utilisateurs. Le principe de ces images entre *clé* et *modé* étant d' «interroger justement comment

raconter une fiction par l'immersion et pas par la *lecture* ; pas par le découpage séquentiel mais par le flux immersif<sup>29</sup>».

Le flux immersif, est ce qui se tisse en *Terre/Noir*, dans le Locus pour former les connexions en réseau avec les *corps-en-présence*. Nous essayons, dans une perspective *in/corporelle* d'infiltrer, de trouver la clé pour représenter ce flux à même de concevoir l'expérience fictionnelle entre activité et évènement et entre les modes. En ceci nous tachons de «[...] construire une image spatiale<sup>30</sup>». Ces images que cherche Edward Twitchell Hall dans la littérature permettent de comprendre la place des modalités spatiales dans une fiction interprétée par le prisme de multiples cultures. Rappelons que pour Edward Twitchell Hall chaque culture jardine son propre territoire donnant un sens aux espaces fréquentés. Par culture nous entendons des corps mettant en mouvement les espaces. Des espaces amenés à

se déplacer (dynamiques<sup>31</sup>, nomades), s'ancrer (fixes<sup>32</sup>), évoluer (semi-fixes<sup>33</sup>). Dans cette stratégie des flux d'espaces *en* possibles, la représentation appartient au corps et à la *Terre* avant de pouvoir être dictée par un dispositif.

Aussi, parce que nous avons développé dans le cadre de la machine narrative une clé s'adaptant dans tous les territoires (jardinés), cette dernière fait bien plus que «matérialiser» la *Terre* en toute situation de communication et d'expérimentation de la narration entre activités/événements. Elle place la dimension charnière en programme dans le but d'architecturer l'image spatiale de l'expérience et ainsi mettre les flux que Carole et Edward Twitchell Hall à leur manière recherchent et qui nous intéressent. Le mode dans le contexte actuel devient l'augmentation propre de la *Lecture des eMOTIONS* spatialement imagée, en mixité.

Chaque image spatiale des captations d'expériences utilisateurs sont renommées UX®. C'est un jeu de mot signifiant, mixant la notion des expériences utilisateurs (UX) à la réalité mixte (XR), écrit avec le «r» du signe «*register*» dans le terme **LECTURE®**. Ce terme

s'ancre véritablement dans le contexte d'une captation et analyse d'usage. C'est un élément révélateur du lien entre la méthodologie et la scénarisation. La scénarisation, donc déjà *en* mixité avec notre méthodologie, s'axe sur l'expérience narrative et immersive en soi (ce qui est vu dans le casque et le téléphone, la manière dont cela est vécu) ainsi que la façon dont est observée l'expérience.

Les images spatiales, les UX® sont conçues au travers d'un même *procédé* s'inscrivant dans l'afflux du *personnage* de Lugh, *en* réalité augmentée. Nous les travaillons en *sommation*. Nous cumulons de multiples quantités de données associées à un territoire en particulier<sup>34</sup>. L'image des utilisateurs se superpose à celle de l'environnement immersif représenté dans le casque et éventuellement des éléments encore *extérieurs* sont ajoutés par montage soulignant une activité particulière. Comme nous l'avons vu, cette activité est traitée sous trois modes (corporel, ambiance, interprétation). Le discours de l'utilisateur est retranscrit dans ces mêmes modes en apportant une attention aux «phrases en Je» que les utilisateurs adoptent beaucoup dans l'expérience et après lors de

**25** Yves Winkin et al., *La nouvelle communication*, trad. par Marie-Claire Chiarieri, Alain Cardœn, et Denis Bansard, Essais (Ed. du Seuil, 2014), 99.

**26** C'est ce qui semble se passer dans le tableau de Pieter Brueghel L'Ancien, *La chute d'Icare*.

**27** Témoignage de Jordan

**28** Témoignage de Noémie (conditions de restitutions similaires à Jordan)

**29** Témoignage de Carole (conditions de restitutions similaires à Jordan et Noémie).

**30** Edward T. Hall, «Proxémique», in *La Nouvelle communication*, trad. par Yves Winkin, Essais (Ed. du Seuil, 2014), 214.

**31** *Ibid.*, 215

**32** *Ibid.*

**33** *Ibid.*

**34** Ce qui fait écho aux méthodes interférométriques des équipes de l'Event Horizon Telescope ayant fourni les images fondamentalement spatiale (et *informelle*) des trous noirs M87 et Sagittarius A\*. L'interférence et l'interférométrie sont justement le sujet de la prochaine sous-partie [A l'épreuve de l'interférence].



retour par mail ou en discutant à l'oral. Les «phrases en Je», déterminent l'emplacement de la clé, ce par quoi s'étend l'espace en situation donnée<sup>35</sup>. Nous trouvons ici le point de débordement. Le débordement-cadre de l'utilisateur vers le paysage immersif en séquence d'activités et le débordement du décor sur le *corps-en-présence* faisant *personnage* enterré.

Ces différentes images spatiales d'une narration éprouvée entre deux utilisateurs en mixité s'inscrivent dans la dichotomie des espaces approchés par Edward Twitchell Hall. Nous pouvons difficilement qualifier l'UX® d'être seulement fixe ou semi-fixe ou bien dynamique. L'UX® traite des expériences réalisées, déplacées sur différents terrains (dynamiques). Elle capte l'utilisateur en instant *suprême*<sup>36</sup> d'activités et/ou événements. À partir de l'emplacement fixe en image se tisse une relation dynamique avec le décor, le fond de l'image. Ce fond lui-même agit sur un paradigme très corporel finalement, puisqu'il imite le *corps-en-présence* entre fixe et dynamique. C'est là que se place la tension fictionnelle de la légende. Tel Lugh qui fixe Brian dans sa quête, le *LECTURE®* incarné, notre *agent*, fixe le *LECTURE®* incarnant Brian. Nous ne cherchons pas l'analyse proprement culturelle et sa relation au langage spatial à la différence

d'Edward Twitchell Hall, mais nous cherchons à affluer dans le corps du *personnage en Terre*. L'angle charnière de notre côté s'ouvre au corps au travers de la *Terre/Noir* dont nous avons les clés. Edward Twitchell Hall reste forcément intéressant notamment dans la manière dont nous relevons les informations dans notre rapport à la fiction et surtout à partir du vécu des utilisateurs vis à vis de cette fiction dans l'UXR® qui entreprend déjà en bande dessinée en surface. En particulier c'est dans l'*héliipse*, dans la relation *interpersonnelle* entre le corps et le *personnage* capté dans une fiction (observé en immersion, en narration sociale?) que s'évoque le niveau culturel.

« Le niveau culturel formel est celui qui s'intègre entièrement dans la culture : il est connu de tous et personne ne le met en doute. Le niveau informel est constitué d'attitudes imprécises de type situationnel. Le niveau technique est l'activité expliquée et analysée en détail<sup>37</sup> ».

En tant qu'incorporel de l'observation nous allons chercher l'informel de la situation. L'informel n'arrivant jamais tout à fait seul, mais encore une fois, en situation. Nous pouvons déjà remarquer des attitudes corporelles communes en réalité virtuelle notamment. Il y a là les traits principalement formels d'une

<sup>35</sup> Nous en avons déjà cité dans les témoignages de Jordan et Noémie par exemple.

<sup>36</sup> Malevitch, 2015.

<sup>37</sup> Hall, 2014, 215.





immersion en VR. L'utilisateur regarde ses mains / la **posture d'attente** / le doigt pointé pour décrire un objet, un évènement à "distance" / les interjections "regarde **là**" ou bien "tu vois ça" etc... porte d'ores et déjà un vocabulaire d'une culture d'une expérience en réalité virtuelle acquise ou non. Le formel constitue un cadre d'étude d'usage sur lequel la réalité virtuelle permet d'être enquêtée vis à vis du potentiel de fusion/confusion de la réalité augmentée. Si l'utilisateur ne perçoit pas l'intervention du dispositif technique AR cela rentre dans le potentiel fictionnel adapté de la légende — représentant la stratégie de Lugh qui se dissimule dans la magie pour interférer sur la quête de Brian. Nous rebondissons alors de l'autre côté, à partir de l'AR. Nous notons un autre élément formel qui est la traque de l'utilisateur VR à partir de son ciblage. En soi, le formel s'intègre dans une superficialité des modes corporaux. Cela nous intéresse pour *en-visager* le niveaux informel. Si un niveau peut sembler superficiel, par accréation, nous allons certainement trouver un niveau en épaisseur. Le premier fait signe dans un *jardin partagé* de l'expérience **là** ou l'autre niveau se

place dans l'échange, par/de/dans la *Terre/Noir* même.

Nous remarquons l'informel entre « blanc est noir<sup>38</sup> » et « noir est blanc<sup>39</sup> » se **dessine** le « déjà-**là** du crime<sup>40</sup> ». C'est un *principe* tragique, c'est-à-dire cette forme d'origine énonciatrice d'un genre qu'on appelle tragédie. Cela met en réalité en place un indice. C'est l'obscurité narrative à l'œuvre dans l'eMOTION de l'expérience immersive telle qu'elle est vécue par le **LECTURE®**, et annoncée par les sorcières<sup>41</sup> dans la pièce de William Shakespeare, *Macbeth*. En effet, une tension est révélatrice dans la traduction de la citation « Foul is fair and fair is foul ». Dans cet entre deux clair obscur le **LECTURE®** doit apprendre, comme son **personnage** à se débattre. Des coups sont portés et vont à la limite s'affûter au fur et à mesure. C'est dans la pression de ses coups, dans la volonté d'explorer la *Terre/Noir* de la narration en mixité dans **AN DOMHAN** que l'utilisateur est sans doute le plus informel. L'informel ne se décrit pas en soi. On le reporte à un niveau formel en agissant de la sorte. Il faut alors en faire image. Nous comprenons alors soudainement

**38** « Lady Macbeth ou la Puniton par la raison », France Culture, consulté le 24 avril 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/personnages-en-personne/lady-macbeth-ou-la-puniton-par-la-raison>.

**39** Buci-Glucksmann, 1990.

**40** *Ibid.*, 93.

**41** Les sorcières dans la pièce du dramaturge anglais viennent par trois. La fraterie de Tuireann est composé de 3 frères (brian, Lucharba, Luchar). Ils sont comme autant de modes que de niveaux culturels en place.

que la matérialité même de la *Terre/Noir* est un composite de mixité informel/incorporel. C'est cette dernière relation entre deux étendues qui constitue la réalité mixte des usages propres et sensibles d'une narration.

Faire image, se parrer du *core Terrestre Noir* incorporant le passage, le lien fondamental d'une production narrative qui ne s'entretient pas seulement sur de nouvelles modélisations (architecture, programme, objet, *interaction*, immersion événement) mais également sur de nouvelles modalisations (informel/incorporel, activités, flux).

La manière de faire image — spatiale — de l'UX® appartient dans notre *cadre primaire*<sup>42</sup> AN DOMHAN a la mixité de la fiction et des usages dans la relation intiriquée du *Locus* et de la machine narrative. Plusieurs

visualisations, modalisations se dégagent. L'une appartenant plus à la *Lecture des eMO-TIONS* et l'autre à l'immersion dans les UX® et l'univers poétique, tragique de la narration. D'un côté le corps des utilisateurs est gardé tel quel dans l'image puis surimposé à l'environnement immersif. Le décor actuel du terrain d'expérimentation est effacé. L'utilisateur se verra silhouetter, recadrer en lui même (*personnage-agent*) dans l'expérience. Une ligne de contour rappelle les outlines en tant que codes graphiques de la bande dessinée, du comics, ainsi que le silhouettage. Des variations sont *visuellement* possibles. D'un autre côté nous proposons des images entre noir et blanc, qui se sont contruites par accréation et affûtage de matières. Les utilisateurs sont photographiés en situation. Les images en noir et blanc sont retravaillées dans les courbes<sup>43</sup> jusqu'à créer un contraste étrange, une sorte

<sup>42</sup> Nathalie Heinich, 2020.

<sup>43</sup> «Procéder au réglage Courbes consiste, en fait, à changer la position des points dans la gamme de tons d'une image. Au départ, la tonalité de l'image est représentée sous la forme d'une ligne diagonale dans un graphique. Lors du réglage d'une image RVB, la partie supérieure droite du graphique représente les tons clairs et la partie inférieure gauche représente les tons foncés. L'axe horizontal du graphique représente les niveaux d'entrée (valeurs de l'image d'origine) et l'axe vertical représente les niveaux de sortie (nouvelles valeurs ajustées). A mesure que vous ajoutez et déplacez des points de contrôle sur la ligne, la forme de la courbe varie pour refléter les réglages de l'image. Les parties plus abruptes de la courbe représentent les zones où le contraste est le plus élevé alors que les sections les plus plates représentent les zones où le contraste est le plus faible». «Utilisation du Réglage des courbes dans Photoshop», consulté le 2 janvier 2022, [https://helpx.adobe.com/be\\_fr/photoshop/using/curves-adjustment.html](https://helpx.adobe.com/be_fr/photoshop/using/curves-adjustment.html).

de solarisation<sup>44</sup> recourbée sur elle-même, intensifiée, dupliquée. le décor reste, une part de l'environnement immersif peut rester, *éventuellement* visible.

Nous cherchons dans ces images à *véritablement* détacher le corps en image et en présence de l'image du terrain d'expérimentation pour y «fluctifier» le passage en narration du décor, de l'environnement immersif. Notre étrange solarisation, l'éclairage par/de/dans la *Terre/Noir* crée une réponse étendue.



Figure 186 - Lee Miller, Man Ray, *Suzy Solidor*, Épreuve gélatino-argentique, 7,9 x 5,5 cm, 1929

Nous y voyons des connexions entre la pratique de Raoul Ubac, Lee Miller, Man Ray et Pierre Alechinsky dont l'informel en est la clé.

Certes, la spontanéité qui a provoqué ce terme d'informel est une clé. Mais elle a été, surtout pour

les artistes qui se sont réunis dans CoBrA, le constat que les aînés ne la laissait pas suffisamment se déployer. Il fallait passer de l'intention à la spontanéité à l'œuvre qui l'exprimerait totalement. Umberto Eco le formulerait à son tour, mais lui aussi plus tard, en 1965 : «La possibilité d'une communication d'autant plus riche qu'elle est plus ouverte, réside dans un délicat équilibre, dans le *minimum d'ordre compatible avec le maximum de désordre* [...] Tel est le problème d'une peinture qui accepte la richesse de l'ambiguïté, la fécondité de l'informel, le défi de l'indétermination. Elle entend proposer au spectateur la plus libre des aventures tout en restant communication<sup>45, 46</sup>».

Nous savons Pierre Alechinsky être un narrateur, bien plus qu'un figurateur. Sa peinture fait de l'informel. Il est en mesure d'en faire image en gardant et même en puisant dans la phénoménologie propre de cette dernière qui

<sup>44</sup> Le *procédé* de solarisation voit le jour dès 1929 en photographie avec Lee Miller et Man Ray. Le *procédé* est cependant identifié par Pierre Moulin du Coudray de la Blanchère en 1859. Dans la recherche d'une photographie positive en prise directe, les diverses valeurs de sur-expositions photographiques vont mener au développement de la solarisation. Cette forme apparaît sous une certaine combinaison d'une image négative associée à la positive. Les bords sont accentués par rayonnement et les tons sont inversés. La photographie fabriquées de Lee Miller et Man Ray avec la chanteuse Suzy Solidor en modèle constitue l'image charnière de cette émulsion photographique qui inspire bon nombre d'artistes comme Raoul Ubac par exemple.

<sup>45</sup> Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte* (Paris : Le Seui, 1965), 133-134.

<sup>46</sup> Pierre Daix, «Pierre Alechinsky en son époque», in *Alechinsky* (éditions du Jeu de Paume, 1998).



dépasse son seul usage sociologique et culturel. Ces (ses) informels sont autant de manière de faire — non pas du formel mais — de l'information même dans le cadre phénoménologique et poétique. Il en est question dans sa série à l'eau-forte intitulée *Astrologie Poétique*. Il donne une manière de faire corps, en information dans le Noir.

Accumulant des forces, l'acte tragique devient une catastrophe. Dans une telle philosophie où ce qu'il y a de plus profond et de plus enfoui s'exprime toujours en « effets de surface », la matière n'existe qu'à être individualisée, qualifiée, « tirée de son inertie » (Sénèque). Aussi, à la différence de Platon et d'Aristote, il n'est de science que des individus, en leur forme incarnée. Pas d'être sans ce que les stoïciens appellent « des manières d'être », ces comportements, ces « incorporels » qui prennent corps en événements<sup>47</sup> ».

Avec Alechinsky et la sommation de motif par/de/dans une narration abstraite le corps fait la transition entre activités et événements. Incorporel se recolle au corps le portant dans les affres fluctuantes en *Terre/Noir*. L'informel fait information dans la réalisation spatiale, simultanée, de la situation et de son emplacement, son expérience.

Le corps est plongé dans le Noir dans l'*Astrologie Poétique* comme nous cherchons à le montrer dans l'UX®. Émerge alors son image par la Terre. Son image en tant que **personnage** en simultanéité avec son *corps-en-présence* de **LECTURE®**. L'utilisateur se place sociologiquement, donc de façon incorporelle et informelle dans la mort du **personnage**, dans les reflux de la *Terre*-même. Par cela le noir donne une texture tragique mais cartographie *en réalité* et *en mixité* la place de l'utilisateur par à Nous qui le regardons. Dans la mort du **personnage**, la solarisation<sup>48</sup> de l'*image spatiale* place le Noir dans les directions de *Ce que nous voyons*. « Même la mort n'efface plus le grand imaginaire du corps en morceaux<sup>49</sup> ». Elle recadre la situation dans la *Terre/Noir*, entre **LECTURE®** et observateur comme épaisse interface — propre à un mouvement de *Locus* — en proxémique. La proxémique devient ici autant le lieu de l'intensité charnière pour *trans/former* le **LECTURE®** en **personnage**, que pour *trans/former* le décor sur et dans le **personnage**, le terrain ou afin pour *trans/former* le noir en blanc — tel que l'avait annoncé les sorcières à Macbeth.

<sup>47</sup> Buci-Glucksmann, 1990, 90.

<sup>48</sup> Qui rappelle, dans le nom, la série des peintures de Pierre Alechinsky, *Soleils Noirs*, I, II, III, eau-forte et aquarelle, 92 x 39 cm, 1984.

<sup>49</sup> Buci-Glucksmann, 1990, 91.



Les peintures de Pierre Alechinsky ciblent la narration — font **case** en surface — et la débordent vers d'autres **cases** mais en réalité, vers le spectateur. En ceci Pierre Alechinsky nous permet d'instaurer la connexion sensible de la narration en mixité entre la bande dessinée, le corps , le

*Locus*, la machine narrative, la sociologie et (ses) les usages. En effet, le noir d'Alechinsky que l'on retrouve de façon très dense dans *Astrologie Poétique* mais que l'on retrouve dans d'autres peintures — puisque c'est une informe modalisation des qualités spatiales et corporelles d'une narration qu'il cherche avant tout d'explorer — comme dans *Le Pays Noir*,<sup>50</sup> *Sans Écorce*<sup>51</sup> et *One Cent Life*<sup>52</sup> notamment.

Alechinsky met en place un cadrage-débordement. Il nous figure une narration qui nous fait nous rapprocher (du figuratif à la peinture abstraite et au profondeur du noir comme autres effet de surface...) pour mieux nous déborder, nous montrer du doigt ce qu'il y a



Figure 189 - Pierre Alechinsky, *Sans l'écorce*, eau-forte, gravure, 78 x 112 cm, 1990

à l'intérieur et l'extérieur. Nous reprenons cet effet, manière pour reprendre des mots de Christine Buci-Glucksman qui se rajoutent à la complexité du cadre à analyser via Erving Goffman. Ce cadre qui ne s'engage pas linéairement mais qui, même formaté par des sommations

d'images spatiales, doit être attribué dans le renflement de toutes les stratifications de tous les espaces traversés dans la captation. Alechinsky en propose depuis 60 ans une cartographie complexe. Ce n'est pas dans les sortes de **cases** que **dessine** Alechinsky que s'informe la bande dessinée. C'est dans le lien qui se tisse entre notre immersion, entre elle et nous, entre les espaces déterminés entre les **cases** qui font narration. Voilà l'expérience sensible d'un cadrage débordement, qui est/ devient l'architecture propre de la captation en mixité.

« Aux confins du cadre (les abords du tableau) se tiennent les hordes. Elles vont et viennent,

<sup>50</sup> Pierre Alechinsky, *Le Pays Noir*, lithographie, 60 x 50,5 cm, 1962. Qui nous ramène aux peintures de Pierre Soulages notamment

<sup>51</sup> Pierre Alechinsky, *Sans Écorce*, lithographie, 78 x 112 cm, 1990. Qui nous ramène davantage à la peinture *hourloupesque* de Jean Dubuffet.

<sup>52</sup> Pierre Alechinsky, *One cent life*, lithographie, 41 x 78 cm, 1964. Qui va autant convoqué un magazine pop-art (Wassily Kandinsky, Roy Lichtenstein et bien d'autres) que la pratique de Raoul Ubac...



attendent leur heure<sup>53</sup> » ; tout comme dans la réalisation de nos *dessins* et dans l'usage d'*Instagram*.

Dans le cadrage-débordement de *l'image spatiale* du *LECTURE®* – l'UX® – les *trans/formers en Terre/Noir* constitue une nébuleuse<sup>54</sup>. La nébuleuse c'est le lieu même de la subversion. Nous, Nous l'avons déjà représenter, dès les premières pages de cette thèse en sommation derrière les couvertures. Notre texte servant de trajectographie complexe d'une *lecture* qui se souhaite déjà en mixité. La nébuleuse entre les UX®, Pierre Alechinsky et Raoul Ubac c'est la matière du débordement, repéré dans l'épaisseur de l'interface capturée. Le corps se *redessine*, se réécrit, se retexture dans l'usage propre de la narration mais surtout par l'environnement devenant lui-même incarnation : c'est le débordement. C'est-à-dire le débordement du corps qui s'incarne comme machine narrative dans le dispositif immersif. Nous sommes emportés dans le Noir du *LECTURE® personnage* mort en activités et évènements en mixité. Il n'y a plus d'ellipse graphique en bande dessinée à *l'aire*<sup>55</sup> de la mixité. Il y a la place, la manière, les affects, les attitudes et textures de corps en mouvement.

Raoul Ubac photographie la mixité avant la réponse étendue de Charles Wickoff (appartenant au niveau culturel technique). Le corps met en mouvement le Noir. Il est mis en mouvement par la *Terre/Noir*. Il est figure de métempsychose incorpelle et informelle. La nébuleuse c'est la matière tangible nous stabilisant l'étrange passage noir lumière et corps *personnage* qui s'établit en interférence.

La solarisation fait bien plus qu'ancre la nébuleuse en image scientifiquement observable. Elle introduit l'interférence de la fiction dans la matière même de la *Terre/Noir* qui atomise, *dessine* la structure *supernovatrice* de la bande dessinée aujourd'hui outre support, à traverser par son corps ! Dans le trou noir...

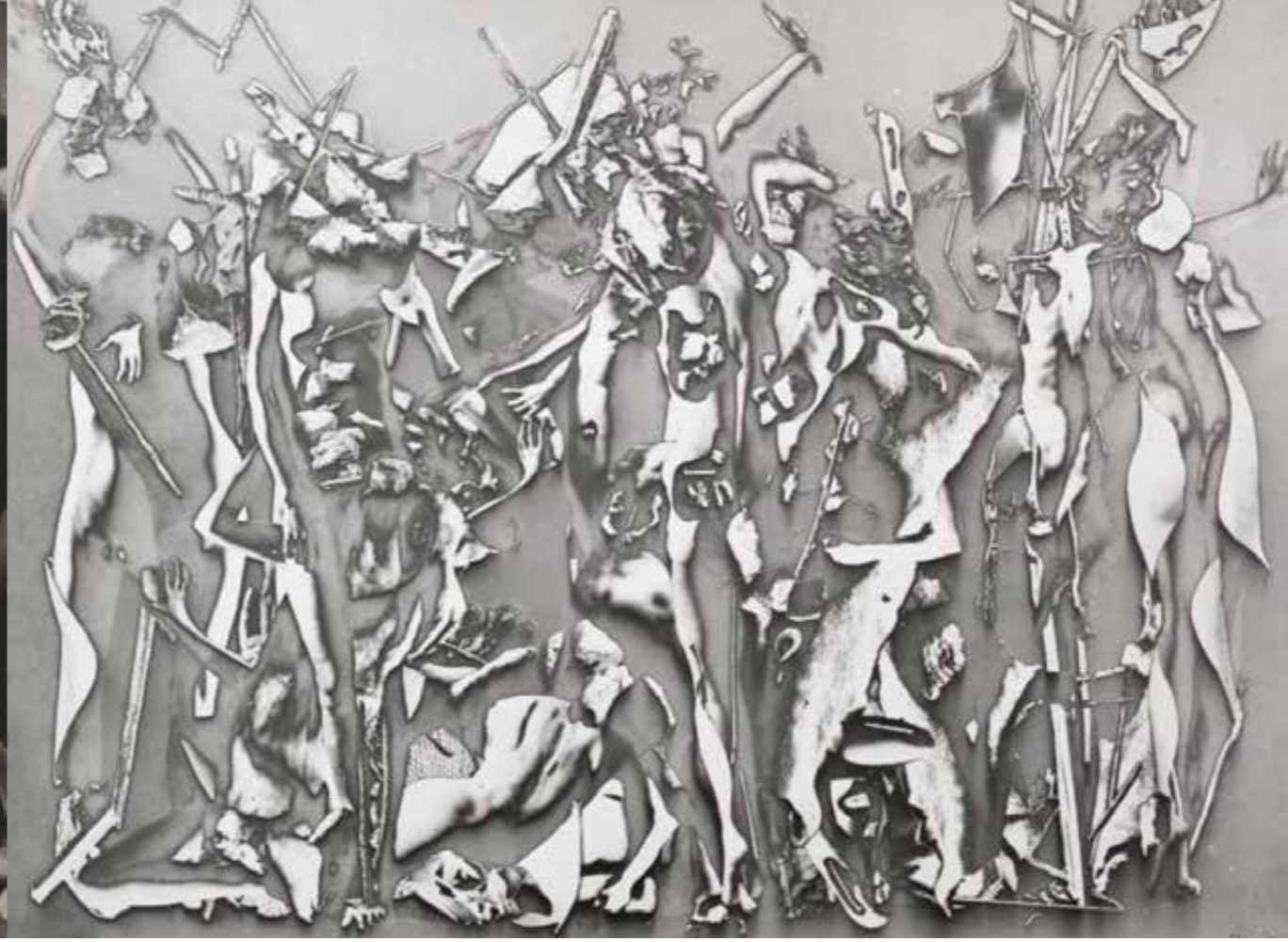
- 
- 53** Pierre Alechinsky, *Hors Cadre*, Espace Nord (édition Labor, 1996), 109.  
**54** Raoul Ubac, *La Nébuleuse*, Épreuve gélatino-argentique, 40 x 28,3 cm, 1939  
**55** Jeu de mot avec «ère», qui nous permet dans le textes d'appuyer la relation à la dimensionalité, la spatialisation.

**Figure 191** - Raoul Uzac, *La Nébuleuse*, Épreuve gélatino-argentique, 40 x 28,3 cm, 1939



**Figure 192** - Raoul Uzac, *Photographie Révélée*, Tirage gélatino-argentique d'époque, 39,8 x 29,8 cm, 1940

**Figure 193** - Raoul Ubac, *Le Combat de Penthésilée*, Épreuve gélatino-argentique, 18 x 24 cm, 1937



**Figure 194** - Raoul Ubac, *Le Combat de Penthésilée / Solarisation*, Épreuve gélatino-argentique, 18 x 24 cm, 1938

Figure 195 - UX@ AN DOMHAN





### LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution | Texte & Image 5 | Instagram | Dessin  
[ 0. | 1. | 3. | 6. | 1. | 5. | 2. | 3. ]

### 3. A L'ÉPREUVE DE L'INTERFÉRENCE

Orde d'interaction | Agentivité | Lecture  
[ 0. | 0. | 3. | 0. ]

**LES FABRIQUES DE LA TERRE**

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution | Texte & Image 5 | Instagram | Dessin | **Ordre d'interaction** | **Agentivité** | **Lecture**  
[ 0 | 1 1 3 . 6 | - 1 5 2 . 3 X 0 | 0 | 0 ]

**3. À L'ÉPREUVE DE L'INTERFÉRENCE**

**3.1. Interférence**

Figure 196 - Hugo Pratt, *Les Celtiques*, J'ai Lu, 1990, 97



594

L'Autre-Monde est une « réalité » en quelque sorte parallèle, accessible par différents lieux, que ce soit au-delà de l'horizon marin ou sous la terre. L'Autre-Monde dans son caractère mystérieux (mystique) et cartographique (dans les lieux réels et fictionnels) est une source créatrice d'un point de vue scénaristique aux travers d'un système propre des légendes qui le conte. L'Autre-Monde interfère dans les textes (sous forme d'ellipse) et ouvre vers une non-linéarité du récit. C'est un axe sur lequel nous nous basons pour développer le projet [AN DOMHAN](#).

*La Mort tragique des enfants Tuireann* met en scène une histoire imbriquée. Le récit commence sur la présentation d'un roi affaibli, la

présence des Formoires sur le territoire irlandais imposant de lourdes taxes sur la tribu, et l'arrivée d'un héros rayonnant, solaire. Lugh décrit comme « Lugh au Long bras, aux coups puissants » est le héros accompagné de son casque et de son cheval (deux entités prêtées par Manannan, également une divinité majeure de la tribu). Lugh massacre de nombreux collecteurs d'impôt scandinaves afin de soulager sa divine famille. S'attendant alors à des représailles, le polytechnicien envoie des groupes en reconnaissance sur le territoire irlandais, aux alentours de Tara, capitale culturelle et politique de la tribu. Au cours de cette reconnaissance, le père de Lugh, Cian rencontre les Enfants Tuireann (Brian, Luchar, Lucharba). Une certaine tension préexistante

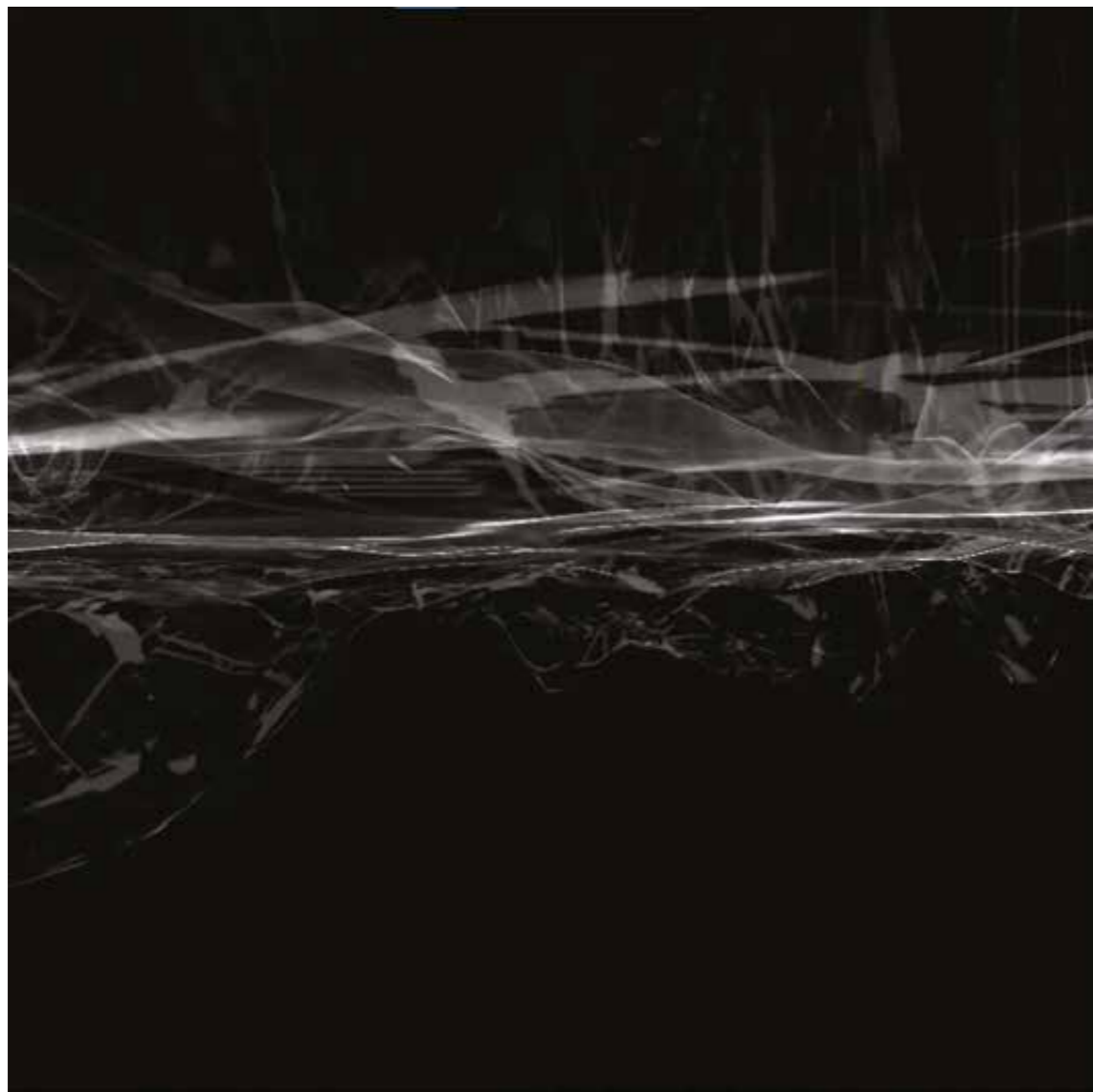
entre les frères Tuireann et la famille de Lugh, pousse les frères à assassiner de sang-froid le père de Lugh. Ce dernier est tué, non pas par les armes de Brian et ses frères, mais par des pierres. Ces derniers tenteront d'enterrer le corps, mais la Terre refuse le corps. Elle le ramènera à la surface à 7 reprises. Les nouvelles se propagent. Lugh apprend le meurtre de son père et se déplace sur le lieu du crime pour savoir ce qui s'est passé. La Terre raconte le meurtre, décrit et nomme les coupables de ce terrible acte parricide. La colère de Lugh est immense et le dieu veut que justice soit faite. Les frères Tuireann se présentent à lui. Lugh les condamne à payer un « prix de composition ». Les trois frères devront chercher des objets magiques, aux cours de lointaines et dangereuses quêtes. Parmi ces objets, on retrouve des armes, des animaux et des fruits aux pouvoirs magiques destructeurs ou de guérisons. Un échec, un objet manquant, et Brian ainsi que ses frères seront exécutés. Le plan de Lugh est de faire en sorte que les enfants Tuireann meurent au cours de l'une des quêtes, face à un adversaire plus intelligent ou plus fort qu'eux. Lugh met en place, sous couvert des traditions, un plan comme unique possibilité pour assouvir sa vengeance.

Brian et ses frères parcourent le monde afin de récolter les objets par Lugh. Ce dernier interfère durant la quête des frères, en leur faisant oublier un objet. Les frères reviennent en terre d'Irlande et rapportent un prix de composition incomplet à Lugh. Ce dernier leur laisse

une chance et les renvoie chercher les objets manquants. Lugh récupère ainsi des objets permettant de le préparer aux prochaines batailles contre les Scandinaves et surtout empêche les frères Tuireann de pouvoir les utiliser à leur propre compte au cours de leurs épreuves. Pour finir, les frères périront au cours de leur ultime épreuve, Brian mourant reviendra en Irlande avec le corps de ses frères et le reste du prix de composition. Lugh refuse de soigner Brian et de sauver ses frères de ce dernier. Ils meurent, et Lugh se prépare pour la prochaine bataille.

Le récit est imbriqué dans la mesure où plusieurs situations se déroulent de manière simultanée. Un espace-temps, qui, tout d'abord déterminé par la tension entre Fomoirs et Tuatha de Danann, donne un cadre à l'intrigue au cœur de la légende, du meurtre de Cian. Le jugement des frères Tuireann entre également dans l'imbrication du récit, mais les quêtes ouvrent vers une nouvelle strate du récit. On sort de l'Irlande, et des héros de la tribu rencontrent d'autres personnages que les divinités de la tribu elles-mêmes ou des Scandinaves. Cette ouverture vers un ailleurs est soulignée par le voyage de Brian et ses frères. Dans le texte, le voyage se déroule de manière linéaire entre coupés d'une ellipse. L'ellipse est-elle placée et déterminée comme facilité scénaristique ou facteur narratif ? L'ellipse dans cette légende est rapprochée au concept d'Autre-Monde, défini par Guyonvarc'h. Il souligne que la continuité du texte :

595



[...] pêche par une imprécision et une fantaisie involontaire qui font des héros bondir de Grèce en Perse, puis de Perse en Sicile, et enfin de Gibraltar en Norvège sans autre moyen de transport que la barque de Manannan<sup>1</sup>, merveilleuse il est vrai. Traduisons en clair que toutes ces libertés géographiques expriment en termes connus de tout le moyen-âge irlandais l'infini de l'Autre Monde. En même temps elles suivent la mode d'érudits qui, ne doutant pas de la véracité historique du Livre des Conquêtes<sup>2</sup>, se croyaient d'origine grecque ou égyptienne<sup>3</sup>.

Guyonvarc'h creuse l'étrangeté de l'Autre-Monde, en associant à la fois le fait que ce dernier naisse de manière involontaire, ce qui tend à penser une forme de facilité scénaristique, c'est-à-dire un élément véritablement au cœur de l'histoire, mais dont la fonction ne sert pas vraiment de passage entre les éléments, et le fait que l'Autre-Monde est « infini », ce qui nous amène à suspecter une certaine profondeur dans l'existence même de ce concept. L'Autre-Monde est ainsi intéressant puisqu'il permet de naviguer entre, en toute simultanéité, dans une non-séparabilité de la forme qu'il prend dans le récit (qualifié d'involontaire) et sa matière dans la narration (quant

à elle, qualifiée d'infini). L'Autre-Monde dans son immédiateté fait interface entre un départ et une arrivée dans le texte. C'est-à-dire qu'il donne forme dans et par l'histoire (puisqu'il semble jouer entre le récit et la narration) aux lieux dans lesquels se déroulent une situation et dans le cas de la légende c'est le voyage. Des côtes de l'Irlande, nous arrivons dans le jardin des Hespérides. Le fictif se superpose à la cartographie actuelle. L'échelle, la dimension et finalement l'image de notre monde-même sont brouillées par le fait et le pouvoir narratif de l'Autre-Monde, tel qu'il le représente.

L'espace-temps de la représentation opto-électronique du monde, n'est donc plus celui des dimensions physiques de la géométrie, la profondeur n'est plus celle de l'horizon visuel, ni celle du *point de fuite* de la perspective, mais uniquement celle de *la grandeur primitive de la vitesse, la grandeur de ce nouveau vide (vide du vite) qui remplace désormais toute étendue, toute profondeur de champ (géométrique, géophysique...)* et qui installe l'astre solaire, le rayon lumineux, comme référent suprême, étalon de la terre, par-delà les méridiens, la toise, le mètre ; par-delà la matière, les atomes [...]<sup>4</sup>

**1** Divinité guerrière des Thuatà de Danann, Fils de Lir (dieu Océan), possède des accessoires armes magiques, dont il en prêtera certains à Lugh, comme cité plus haut.

**2** Manuscrit faisant origine de la mythologie médiévale et antique irlandaise. Il introduit les différents peuples à la conquête de l'Irlande, tel que les Fomirois par exemple.

**3** Guyonvarc'h, 1980, 138.

**4** Paul Virilio, 1984, 52.

Paul Virilio dans son *Espace critique*<sup>5</sup> met en lumière la représentation qu'il nomme opto-électronique et la représentation sensible de l'homme face au monde. L'auteur souligne ainsi le travail de l'appareil sur l'image d'un monde qui n'est plus vu à proprement parlé mais traduit. Le monde ne passe plus tout à fait par la lumière, mais par le vecteur de cette dernière. Nous sommes avant tout face à l'information plutôt qu'à la forme. Nous retrouvons cela avec l'approche de l'Autre-Monde. Virilio est dans une critique technique de l'appareil et de la perception. Cet angle cependant nous permet d'introduire la part du vecteur et de l'information dans ce qui va devenir la structure de l'Autre-Monde que nous étudions. Finalement la forme de ce dernier importe peu, c'est sa situation et sa conception qui nous intéressent davantage. En effet si Guyonvarc'h souligne le caractère « involontaire » dans l'écriture concernant la production scénaristique de l'Autre-Monde c'est bien que sa forme ne soit pas éclairante, et reste absente. Ainsi elle ne relève pas de la facilité scénaristique, elle est véritablement une ellipse situationnelle dans laquelle sont invités les **personnages**, les auteurs et les lecteurs respectifs dans leur propre expérience de **lecture**. Cette ellipse est la représentation d'un vecteur d'un autre monde intervenant dans le monde du récit.

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> « Monde « gothique », qui noie ou brise les contours, qui dote les choses d'une vie non-organique où elles perdent leur individualité et qui potentialise l'espace, en faisant quelque chose d'illimité. La profondeur est le lieu de la lutte qui attire l'espace dans le sans-fond d'un trou noir et tantôt le tire vers la lumière ». Gilles Deleuze. 1983.

Au-delà d'une intervention, nous devrions parler encore une fois ici d'interférence.

Nous tâchons d'étudier la légende, la *fabula* de cette dernière par la question de l'interférence déjà mise en place par l'Autre-Monde, et que nous avons reprise pour construire le scénario d'AN DOMHAN. C'est en effet dans l'Autre-Monde que prend origine l'idée de l'interférence et de la déconstruction du récit, afin d'approcher au mieux l'expression narrative du mythe et de son adaptation. C'est également l'Autre-Monde, qui, autant dans sa forme que dans son « sans-fond » (lui-même participant à une profondeur<sup>6</sup> au fort potentiel narratif à la fois **sombre** et bruyant) que la linéarité du récit disparaît. Aussi examinons-nous en quoi l'Autre-Monde, dans la légende de La Mort tragique des enfants Tuireann, met en *lumière* un modèle d'interférence brouillant et broyant le récit. Nous construisons notre réponse en trois parties. Tout d'abord nous revenons sur le principe de la lumière et le modèle d'interférence correspondant à travers la question du brouillage. Ensuite, bien équipés, nous plongeons dans l'Autre-Monde afin d'en explorer les recoins les plus lumineux et les plus obscurs, dans la tension d'un récit vis-à-vis de la narration. Nous plongeons ici dans la figure du brouillard telle qu'elle est abordée par la

culture et l'esthétique celtique pour signifier le passage *dans* l'Autre-Monde. Enfin, nous interrogeons la Terre avec la notion d'Outre-monde, que nous rapprochons de la figure du broyage<sup>7</sup>.

La lumière est un élément représentatif de la légende des Enfants de Tuireann et plus globalement de l'Esthétique Celtique. Dans la légende, la lumière nous est introduite de manière parabolique. La lumière est tout d'abord décrite comme lueur du jour. Ce jour est établi comme élément de décor mais aussi originellement comme référence littérale à un espace-temps propre (point de départ de la parabole). Il est à rattacher à la figure allégorique représentée par la présence simple du **personnage** de Lugh (point final de la parabole) dans la situation d'entame du récit, *l'incipit*. La lumière est mise en image dans le récit non pas comme personnification, mais au travers d'un **personnage** auquel se rattache l'axe narratif de manière rétroactive (puisque le début de la légende est décrit par un flashback) et de manière proactive (la figure divine luminescente, puissante de Lugh sur lequel l'intrigue reviendra toujours). La lumière devenant image avec Lugh, permet de revenir également

<sup>7</sup> Nous ouvrons ici aux références issues de la Peinture, comme Pierre Soulages (déjà signifié dans le titre de l'article). Ce dernier construit ses peintures, ses pigments et ses outils, afin d'y faire naître de la lumière. Pour ses pigments le peintre utilise notamment le brou de noix, qui va guider vers le noir ce qui va nous permettre de soulever cette notion de broyage, essentiellement liée à la question de Terre également. En partant de l'héritage Heideggérien par exemple on broie la Terre du Monde pour l'exprimer.

<sup>8</sup> Guyonvarc'h, 1980, 106.

sur les capacités et caractéristiques magiques associées à cette divinité. Cette dernière est décrite de la façon suivante :

Il y avait un homme en avant de la troupe, avec une grande autorité sur chacun. Semblable au coucher de soleil était l'éclat de son visage, et de son front. Ils ne purent regarder sa figure à cause de son brillant. Et celui qui était là, c'était Lugh au Long **Bras** aux coups puissants, à la cavalcade féérique de la Terre de Promesse. [...] Aussi brillants qu'un jour sec d'été était sa face, son visage et son front quand il enlevait [son] casque<sup>8</sup>.

Lugh est associé au soleil, ou serait-ce l'inverse. Les descriptions n'ont toujours aucune valeur de décor dans le récit. Les épithètes n'ont de valeur que comparatives et ne créent que des imbrications périphrasées de la figure vénérée ou vénérable de Lugh. Il s'est visiblement créé un nom au sens lacanien. Par la lumière ce dernier se dégage d'une paternité, il ne possède en soit aucun nom de père, il devient par le nom et ce qu'est associé un Père dans la mythologie et la déontologie des Tuatha dé Danann. Par la figure de la lumière, Lugh semble être également un **personnage** multiple, c'est-à-dire aux multiples faciès (puisqu'on le décrit avant

tout par l'incandescence de son « visage », sa « face », son « front ». Cette multiplicité, décrite par le passage de la lumière citée elle-même de manières multiples (à la fois « jour », « brillant », ou « coucher de soleil »), donne à penser une figure « janussienne<sup>9</sup> » de la mythologie romaine. Lugh, en tant que divinité solaire est un dieu du passage. Le passage de l'aube au crépuscule, le dieu du jour guidant vers une nuit. De cette manière-là, la Lumière invite à penser les passages dans la structure du récit, dans la construction qui en fait par rapport à Lugh ou en réaction à Lugh. Les textes en prose courtes, imposent une succession de passages et nous guident au fur et mesure de notre **lecture** vers l'Autre-Monde.

La prose est entreprise de vérité. C'est d'abord qu'en ce début du XIIIe siècle, elle est étrangère à tout statut et à toute tradition littéraire et semble donc pouvoir échapper plus facilement aux miroitements de la fiction. Cependant, à la fois plus souple dans l'usage qu'elle fait de la syntaxe, détachée des contraintes du rythme et de la rime, plus liée certainement aussi à la **lecture** des yeux et moins à l'oralité,

elle offre également une plus grande liberté à l'expansion des séquences narratives, au romanesque au sens moderne du mot, et paraît donc mieux apte à rendre compte, derrière la fiction, de l'épaisseur du réel<sup>10</sup>

La souplesse du langage, la forme facile du récit, les passages qui se succèdent, de situation à situation, nous guident vers un entremêlement et une expansion narrative, intrinsèquement liés à la figure de l'Autre-Monde. La lumière, Lugh, et le **personnage** de Brian sont les principaux **facteurs** nous guidant vers ce monde singulier semblant agir ou du moins se superposer au réel. Ainsi commence à naître la figure du Brouillage dont nous nous intéressons dans le projet **AN DOMHAN**. Si nous devons représenter l'idée du brouillage par l'influence de la lumière, Lugh, Brian et l'Autre-Monde, nous choisirions concrètement le motif du nœud borroméen, plus spécifiquement la triskèle. Ce motif que l'on retrouve dans de **nombreuses** régions emprises de la culture et esthétique celtiques, comme l'Irlande ou la Bretagne par exemple<sup>11</sup>, possède

de multiples interprétations. Ce motif devenant symbole, permet de signifier le passage, aux travers de ses trois spirales dynamiques entremêlées. Pour Jill Purce, d'un point de vue ésotérique, « le mouvement en spirale qui crée un centre et un tout est aussi celui qui — combiné avec la contraction gravitationnelle — crée les systèmes solaires, leurs soleils, leurs planètes<sup>12</sup> ». Purce ne fait pas ici directement allusion à la triskèle, mais permet de guider l'interprétation du symbole vis-à-vis de la lumière. On séparera un instant alors la triple spirale qui compose le motif, et le mouvement en spirale inhérent dans la dynamique **visuelle** du symbole. Chaque spirale indépendamment évoque un instant, un espace propre à l'organisation et l'**orientation** solaire, un morceau d'un continuum, auxquels Lugh en serait le parfait architecte. La construction en triple, en entremêlement évoquant déjà alors un nœud et des prémisses à l'interférence offre une structure à la lumière celtique.

L'utilisation fréquente du **nombre** trois n'est sans doute pas due au hasard. Son emploi est universel et les peuples indo-européens en ont fait un grand usage. Le meilleur exemple est leur conception sociale et cosmique basée sur une division en trois, comme l'a mis en lumière Georges Dumézil avec sa théorie de la tripartition fonctionnelle. Les Celtes

ont eu recours de manière abondante au concept du triple [...] le trois rend compte d'une totalité dans laquelle les antithèses s'effacent. Cette idée de totalité convient très bien à Lugh, qui représente sur sa personne l'ensemble de la société irlandaise. Une autre interprétation consiste à considérer le trois comme la marque d'un pluriel illimité, qui porte le sujet répété à son intensité suprême et lui donne un caractère universel<sup>13</sup>.

La lumière à travers la figure de Lugh (avec une attractivité gravitationnelle) et de la triskèle évoque la construction et la mise en place d'un système immersif par la multiplicité des influences et des directions.

Nous supposons que pour les Celtes anciens — comme pour d'autres peuples —, l'**orientation** a eu un rôle essentiel lors de l'appropriation de leurs territoires, certainement accompagnée de considérations religieuses. Deux éléments nous incitent à penser que Lugus devait être lié à l'organisation de l'espace. D'une part, l'**orientation** se fait en fonction du soleil et principalement en fonction du soleil levant. Or, Lugus est un dieu héliaque régulièrement associé à l'aube ; il permettrait ainsi de fixer le point de départ de la fondation.

D'autre part, l'**orientation** est la première étape de l'organisation d'une société. Par ses pouvoirs en matière de justice, d'ordre et de cohésion, Lugus

<sup>9</sup> De manière superficielle dans le récit, Lugh apparaît également avec un double visage dans l'idée de faire figure du héros divin irlandais protecteur de la culture mystique et à la fois comme **personnage** colérique et vengeur (sous couvert du droit Irlandais). Il guidera par la malice Brian vers la mort. La figure du dieu des portes et des passages romains, Janus est ici comparable. Cela permet également de soulever une influence de la chrétienté sur la culture irlandaise et issue des différentes retranscriptions que la légende a pu traverser.

<sup>10</sup> Dominique Boutet, « Chapitre VI - Du vers à la prose : la conquête de l'épaisseur historique », in *Formes littéraires et conscience historique*, Moyen Age (Paris cedex 14: Presses Universitaires de France, 1999), 139-66, <https://www.cairn.info/formes-litteraires-et-conscience-historique--9782130504627-p-139.htm>.

<sup>11</sup> On retrouve aussi ce motif à Malte dans des temples mégalithiques datant de -5000 avant JC

<sup>12</sup> Jill Purce, *La Spirale mystique* (Paris : Chêne, 1985), 8.

<sup>13</sup> Gaël Hily, Le dieu celtique Lugus. Sciences de l'Homme et Société. Ecole pratique des hautes études - EPHE (Paris, 2007), 212.

serait le dieu le mieux à même de permettre cet état, seule condition possible d'accès à l'existence<sup>14</sup>.

Dans un précédent chapitre nous étudions la notion de fondation qui est à l'origine de la propagation de lumière et ouvre sur la notion d'interférence. En effet, tout en nous recollant une nouvelle fois à la légende des Enfants de Tuireann, Lugh dans sa divine présence et son besoin de justice, fonde la sentence de Brian et ses frères qui vont marquer le reste du récit, l'intrigue dans le projet [AN DOMHAN](#).

Puisque la légende s'articule avant tout sur le conflit existant entre les deux **personnages** il est intéressant de reprendre cette caractéristique dans notre adaptation. Dans les deux cas, les utilisateurs feront expérience de l'histoire à travers un média spécifique (VR ou AR), à travers les yeux des **personnages** qu'ils incarnent. Ainsi les utilisateurs

se placent (par le point de vue du narrateur [...]) à l'instar de la caméra subjective dans la mise en lumière du monde narré, de surface mondiale, ou modale. Surface, horizon donc, qui par interférence se détache de la coordonnée, mais modale par l'attachement à une valeur, ou genre narratif. On navigue alors dans l'interférence des surfaces. Paul Virilio dans *La Machine de vision*, soulève le fait que « [...] le regard d'Occident a été celui du

navigateur antique s'évadant de la surface non réfringente et directionnelle de la géométrie, vers la mer libre, à la recherche de surfaces optiques inconnues, dioptré de milieux inégalement transparents, mer et ciel apparemment sans limites, idéal d'un monde essentiellement différent, essentiellement singulier, comme proto-fondation de la formation du sens<sup>15</sup> ».

L'étude de la lumière nous mène enfin vers la fondation de cette dernière et de sa mise en scène par la même occasion. En effet, que ce soit par l'entremêlement de la figure divine ou son potentiel optique ou même ses interprétations culturelles la lumière en tant que phénomène transportant une information dans un espace-temps et une direction donnée permet d'étendre son concept à la construction narrative. Aussi la conception de la lumière traverse-t-elle une scénarisation elle-même multiple. Une réalité mixte (AR et VR) qui pousse à penser le brouillage de la figure de la lumière. Lors du précédent article, nous nous étions alors penchés sur la question du modèle d'interférence.

Le modèle d'interférence est mis en valeur par des expérimentations optiques. Elles permettent le développement d'une narration éprouvée par plusieurs utilisateurs, dans un même espace d'expérimentation, dans un même projet. Pour [AN](#)

[DOMHAN](#), l'interférence devient un processus narratif, qui permet l'expérience des images. C'est un ensemble complexe que nous tentons de construire, de mettre en relation avec un terrain spécifique (celui de la légende irlandaise)<sup>16</sup>.

L'interférence est une réaction issue de la division d'un rayon de lumière se rejoignant dans la propagation des ondes et des particules composant la lumière<sup>17</sup>. Ainsi l'interférence, n'est-elle pas simplement une perturbation sur la dynamique de la lumière, mais une véritable révélation sur sa structure propre. Une ouverture forcée de la lumière permettant de revenir à son origine, à sa fondation. Aussi en creusant sa propre fondation l'interférence permet-elle de repenser ce qu'est la lumière. Ce qui la constitue et comment nous pouvons nous l'approprier. Tim Ingold<sup>18</sup> propose de la décrire comme ceci :

il s'agit de « photons, d'ondes ou d'énergie rayonnante ». Que nous soutenions (avec l'optique classique) que la lumière est tout ce que nous voyons, ou (avec l'approche écologique) que nous ne voyons jamais la lumière, mais seulement des motifs

dans la lumière, notre compréhension de la lumière reste la même : elle est la cause physique, dont la stimulation rétinienne est l'effet. En tant que rayonnement, elle est émise par une source ; en tant qu'éclairage, elle illumine notre monde. La radiation, principalement celle du soleil, devient une illumination en étant diffusée dans toutes les directions, par réflexion à travers les particules de l'atmosphère (sensu science météorologique) et par réflexion sur la surface tachetée et texturée de la terre.<sup>18</sup>

Dans sa définition, Ingold évoque par le tracé de la lumière une organisation de l'espace, la lumière comme phénomène de passage qu'il interfère par l'usage de « l'atmosphère », et de la « terre » faisant écran à lumière imposant la dé-composition de sa matière propre.

L'interférence nous apprend qu'elle se détermine dans une construction, mais aussi dans une déconstruction, un brouillage. Nous voyons ainsi l'espace en dehors de la lumière composant sa déconstruction. La lumière est portée et nous porte vers l'extinction. Avec [AN DOMHAN](#) nous prenons à partie cet espace et nous tentons d'y faire plonger l'individu devenu

<sup>14</sup> *Ibid.*, 360-361.

<sup>15</sup> Virilio, 1988, 66.

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> *Cf. Infra*. l'expérience des Fentes de Young.

<sup>18</sup> "it is 'photons or waves or radiant energy'. Now whether we argue (with classical optics) that light is all we see, or (with the ecological approach) that we never see light, only patterns in the light, our understanding of light remains the same: it is the physical cause, of which retinal stimulation is the effect. As radiation, it is emitted from a source; as illumination, it lights up our world. Radiation, principally from the sun, becomes illumination by being scattered in all directions, by refraction through particles in the atmosphere (sensu meteorological science) and reflection from the mottled and textured surface of the earth". Tim Ingold, *The life of lines* (London ; New York: Routledge, 2015), 91.

Figure 198 - Hugo Pratt, Corto Maltese, Illustration



604

utilisateur. Schématiquement, cet espace n'est qu'un creux dans l'ondulation de l'interférence, mais, symptomatiquement, cet espace indique quelque chose de plus inaccessible, de plus profond, de plus Noir. À partir d'Aby Warburg, Georges Didi-Huberman développe une définition du symptôme comme un modèle composé d'éléments structurants.

Le symptôme déplace, se déplace : il ne se donne donc à envisager que dans la dimension de l'équivoque. Telle est sa phénoménologie de départ, sa « situation incompréhensible ». Le symptôme ne

nous donne accès – immédiatement, intensément – qu'à l'organisation de son inaccessibilité même. Cette inaccessibilité est structurale : elle ne se résout par aucune « clé » supplémentaire du dictionnaire iconologique. [...] Bref, le symptôme est le symbole devenu incompréhensible en tant qu'investi par les puissances du « fantasme inconscient qui à l'œuvre » (*die wirksame unbewusste Phantasie*) : plastiquement intensifié capable de simultanéité contradictoire », de déplacement et, donc, de dissimulation<sup>19</sup>.

Le symptôme apparaît là où on se perd, où se perd le « symbole<sup>20</sup> ». Dans l'étude de

<sup>19</sup> Georges Didi-Huberman, *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paradoxe (Paris : Minuit, 2002), 304.

<sup>20</sup> Aby M Warburg et Roland Recht, *L'atlas Mnémosyne*, trad. par Sacha Zilberfarb (L'équarquillé, 2015), 19.

l'architecture de la lumière, l'interférence est symptomatique si la lumière est symbolique. On se sert de la lumière et de ses expériences optiques comme image afin de proposer un concept, un symbole de son fonctionnement, de son architecture, de sa nature qui semble propice à l'analyse de nos créations dans le contexte du projet AN DOMHAN. Ce symbole de la lumière (que nous qualifierons de *lumière*) est ainsi à distinguer de la lumière vue sous son aspect purement physique.

On touche alors le symptôme comme nous le disions, l'interférence se construisant en modèle. Cette interférence dans le dissimulé de la *lumière*, dans ce que Didi-Huberman appelle « la nuit » ou « le « milieu », rappelle dans un premier temps l'image des lucioles (sous les lampadaires) de Pasolini<sup>21</sup>. Dans ce milieu évolue l'interférence, dans l'obscur, qui nous offre un espace narratif très riche. « [...] Rendre à la nuit son pouvoir de latence, de prégnance. Il suffira de l'accepter, la nuit, d'accéder à son pouvoir de visualité qui se nomme, on pourrait dire en terme philosophique, l'obscur [...] »<sup>22</sup>. L'interférence dans le cadre du projet AN DOMHAN se présente dans l'obscur,

comme espace de ce dernier que la *lumière* a pénétrée<sup>23</sup>. L'obscur rend visible l'interférence, et la lumière devient épiphanique.

Traduit pour la première fois dans sa version intégrale, *Finnegans Wake*, œuvre rebelle, s'exprime par épiphanies, telles que définies dans Ulysse - c'est-à-dire ces instants où les mots comme des photons reconstituent la figure d'interférence, visible seulement dans sa frange brillante. Pour certains, la révolution est à peine suffisante. Ils partent, hantent les asiles dont ils font une bibliothèque, habitent les prisons où flotte le feu de leurs rêves, créent un pseudo-langage qui n'est plus entendu, mais reconnu de leurs seuls semblables [...] »<sup>24</sup>

L'interférence ouvre en effet sur l'obscur et la brillance, dans la profondeur narrative de la *lumière*. Nous alternons dans l'espace de cette dernière dans le sans fond de l'obscurité, l'expansion narrative et l'éclat épiphanique, l'évènement du récit. Le passage dans l'Autre-Monde dans la légende apparaît de cette manière par l'usage des *héliques*. Du côté d'AN DOMHAN, ce modèle d'interférence structure l'ensemble du scénario. Dans l'interférence (la mixité des expériences dans un espace et des

605

<sup>21</sup> Georges Didi-Huberman «Minima lumina. Phénoménologie et la politique de la lumière» <https://www.youtube.com/watch?v=ZkaDYMkwt6I>

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Voir II dans figureI, la même idée la même trajectoire est tirée de la légende, Brian et ses frères donnent à vivre l'Outre-Monde (dissimulé par le texte) parce qu'ils le traversent. Nous le rendons visible au travers du projet.

<sup>24</sup> « *Finnegans Wake* - France Culture », consulté le 5 août 2020, <https://www.franceculture.fr/oeuvre/finnegans-wake>.



Figure 199 - Hugo Pratt, *Les Celtiques*, J'ai Lu, 1990, 126-127



temporalités simultanées) de l'expérience, les utilisateurs vont partir de l'épiphanie pour se diriger vers l'obscurité, un sens premier vers la proto-fondation de l'interférence même. Ce parcours dans la structure de l'interférence comme une traversée de l'Autre-Monde, ponctué de signaux des éclats d'informations, des épiphanies pour reprendre le vocable Joycien. Au sein du projet les utilisateurs sont liés par

l'histoire et forment un mixage par le média, ils font nœud et ainsi nous revenons au modèle lacanien. Le modèle de Lacan du nœud borroméen est certainement le RSI (Réel, Symbolique, Imaginaire). Un schéma faisant ordre de système mettant en lien trois entités de « réalité humaine ». Si une entité, un anneau brise le nœud borroméen, le système est altéré, et c'est comme ça que l'on peut passer

du narcissisme à « la psychose, la folie<sup>25</sup> ». Par la libération d'une entité, le renfermement sur elle est inévitable. Jacques Lacan pense une quatrième entité à son système ternaire, à son système *triskéllique*. Un quatrième maillon permettant de renforcer le schéma et de maintenir un élément se détachant (ouvrant le modèle de la psychose sans délire). Ce quatrième élément est qualifié de sinthome.

[...] à partir du séminaire rsi (1974-1975), Lacan va montrer un autre nœud : un nœud à quatre éléments. Le quart élément est compensatoire ; il a fonction de suppléance, dans la mesure où le nœud à trois ne tient pas de lui-même. Telle est la fonction du sinthome comme quart élément [...] Lacan va nommer plusieurs cas dans lesquels se réalise cette fonction de sinthome. [...] lors des Assises de l'École freudienne : « Pourquoi viendrait-on demander à un analyste le tempérament de ses symptômes ? Tout le monde en a étant donné que tout le monde est névrosé, c'est pour ça qu'on appelle le symptôme à l'occasion névrotique ; et quand il n'est pas névrotique, les gens ont la sagesse de ne pas venir demander à un analyste de s'en occuper, ce qui prouve quand même que personne ne franchit ça, à savoir demander à l'analyste d'arranger ça, que ce qu'il faut bien appeler le psychotique ». Il s'agit donc du psychotique avec un sinthome dit névrotique, comme quart élément. [...] Cette psychose-là, Lacan la présentera longuement avec le cas de Joyce.

Celui-ci n'a pas un sinthome, il l'est. [...] Joyce était fou, mais il l'était d'une folie qui n'est pas un privilège. Le sinthome est en effet ce qui pour la plupart permet ordinairement et banalement de donner dans l'imaginaire quelque consistance au réel du symbolique.<sup>26</sup>

James Joyce est une référence clé afin de pouvoir rentrer dans l'interférence de la lumière. L'expression *sinthomatique* comme liant du nœud borroméen fait sens dans notre modèle. Lacan crée un système qui lui permet de revenir sur la production épiphanique de Joyce, ledit RSI. Si nous touchons au réel, l'imaginaire et à la perte du symbolique, pour le symptomatique, nous abandonnons la psychanalyse, afin de nous retrancher dans un nœud borroméen rassemblant le **personnage**, l'histoire et la réalité mixte. Cette relation impose la narration comme expression du sinthome animé, dynamisé par l'interférence. C'est la friction des quatre éléments qui allumera une épiphanie scénaristique qui nourrira l'étendue et l'expansion narrative. La *lumière* dite épiphanique soumise au sinthome inébranlable est une réaction systémique d'une spatialité singulière dont le projet **AN DOMHAN** ainsi que la figure de l'Autre-Monde en sont les représentants.

L'interférence est donc l'image du brouillage constructiviste à l'œuvre dans le rapport

<sup>25</sup> Philippe Julien, « Du symptôme au sinthome : la psychose lacanienne », *La clinique lacanienne* 5, n° 1 (2001): 63-67, <https://doi.org/10.3917/cla.005.0063>.

<sup>26</sup> *Ibid.*

narratif de la légende à la réalité mixte. Un symptôme devenu sinthome, fusionnant et fissionnant, positif (brillant) négatif (Noir), c'est-à-dire brouillant l'accès à la narration même, tel un obscur brouillard.

La lumière est donc à la fois un phénomène physique que nous reprenons de manière structurante dans la conception d'une narration, mais également une intervention dans le récit par les diverses significations données par la légende et plus largement dans la culture irlandaise. L'interférence n'est plus quant à elle une conséquence de l'adaptation en réalité mixte. Cette dernière nous permet de véritablement ouvrir, plonger, explorer la profondeur narrative, avec ses hauts (éclat), et ses bas (noir). Nous avons vu avec la question de la lumière, l'interférence en tant que modèle et système peut s'aborder par le sinthome de Lacan, en tant que 4<sup>ème</sup> élément en action. On veut faire aussi remarquer que le modèle d'interférence pensé par rapport à la logique lacanienne n'est pas une pure représentation du diagramme de Venn qui s'utilise rapidement pour illustrer l'idée du RSI. Il semble évident pour la question du modèle d'interférence d'envisager la multiplicité des dimensions des « anneaux » en superposition et le sinthome

faisant cadre. Les *components* y sont *sam-plement* singuliers, toujours en liens dans le système.

L'interférence de la *lumière* s'inscrit ainsi visiblement dans la conception de l'Autre-Monde, élaboré comme dimension parallèle (ou plutôt perpendiculaire) aux dimensions terrestres.

La mythologie irlandaise est très représentative de la croyance en un monde surnaturel invisible vivant au sein du monde humain. Les dieux sont en effet représentés comme vivant dans le sídh ou "autre monde", qui est souterrain et sous-marin. On pense en effet qu'il est situé sous la terre, les collines, les lacs, les rivières ou la mer. L'accès à l'autre monde n'est pas une tâche facile et est rendu possible par des visions, des rêves, un brouillard céleste ou de longs voyages à travers la mer. Les Echtraí ('Adventures (dans l'autre monde)')<sup>2211</sup> respectifs de Cond Cétchathach ('Chef sage des cent batailles')<sup>2212</sup> et de Cormac Mac Airt,<sup>2213</sup> par exemple, racontent que les deux héroïnes ont réussi à entrer dans l'autre monde et à rencontrer les divinités grâce à un épais brouillard apparaissant soudainement de nulle part. Par conséquent, ce brouillard pourrait être interprété comme la métaphore de la vision floue atteinte après avoir accompli des rites d'intoxication, qui visaient à "voir" le monde surnaturel. [...] les îles de l'autre

monde sont une métaphore littéraire du 'voyage de l'âme vers le monde surnaturel' [...] <sup>27</sup>.

Dans la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann*, aucune allusion n'est faite à un rite d'intoxication, mais la définition de Noémie Beck [Note 27] nous est utile pour comprendre l'image de ce dernier, sa mise en *lumière*. L'intoxication et la vision floutée permettent de justifier l'usage du brouillard, propre à l'Autre-Monde. Cette approche soulève deux caractéristiques liées à l'Autre-Monde. Tout d'abord, la symbolique du brouillard comme intoxication, c'est-à-dire l'espace singulier s'appropriant le corps, le guide vers l'ailleurs, un autre-monde. Le brouillard « vu » par l'intoxication illustre l'idée du passage associé au rite, entre la volonté d'un **personnage** et la trajectoire contrainte de l'élément caché au-delà du brouillard, telle une transe par exemple. L'élément ici à soulever – que l'on ne retrouve pas dans la légende des Enfants Tuireann – est l'aspect temporel. L'Autre-Monde semble associé à l'instant dans le texte comme nous l'avons vu avec l'infini de Guyonvarc'h. L'intoxication ne permet pas de

soulever la question du temps de l'expérience, mais avant tout détermine l'espace et le corps du **personnage** dans le passage. Ce passage permet d'aborder l'autre caractéristique, qui est celle du brouillard-perception. Noémie Beck parle de vision floutée. Nous savons également que le brouillard dans la mythologie celtique fait écran. On parle alors de *féth fiada*. Pouvoir que l'on pourrait en partie lier à la figure marine de Manannan, et qui est à l'origine utilisé pour faire venir les Tuatha dé Danann en Irlande.

C.J. Guyonvarc'h et F. Le Roux considèrent qu'il s'agit du cinquième élément, car il participe aux quatre autres, tout en n'appartenant à aucun d'entre eux en propre : il a la légèreté de l'air, l'aspect de la fumée produite par le feu, il a l'humidité de l'eau et il est visible comme un corps solide terrestre. C'est là un moyen usuel des gens de l'Autre Monde pour apparaître dans le nôtre. Ainsi, en participant des quatre éléments, tout en appartenant à aucun, et en étant originaire de l'Autre Monde, le brouillard est l'élément symbolisant la virtualité de celui-ci, dans laquelle sont contenus tous les possibles. [...] En outre, en arrivant sur des nuages de brouillard

<sup>27</sup> "Irish mythology is very representative of the belief of an invisible supernatural world living within the human world. The gods are indeed depicted living in the sídh or 'otherworld', which is subterranean and submarine. It is indeed believed to be situated under the earth, hills, lakes, rivers or the sea. Access to the otherworld is not an easy task and is made possible through visions, dreams, celestial fog, or long voyages across the sea. The respective Echtraí ('Adventures (to the Otherworld)')<sup>2211</sup> of Cond Cétchathach ('Wise Leader of the Hundred Battles')<sup>2212</sup> and Cormac Mac Airt,<sup>2213</sup> for instance, relate that the two herokings managed to enter the otherworld and meet the deities through a thick fog suddenly appearing from nowhere. Accordingly, this fog could be interpreted as the metaphor of the blurred vision reached after performing rites of intoxication, which aimed at 'seeing' the supernatural world. [...] otherworld islands are a literary metaphor of the 'voyage of the soul to the supernatural world' [...]. Noémie Beck, « Goddesses in Celtic Religion », 2009, 468-69.



Figure 200 - Hugo Pratt, *Les Celtes*, J'ai Lu, 1990, 150

ou environnés de fumée, les Túatha Dé Danann se définissent comme des êtres appartenant au départ à la virtualité de l'Autre Monde<sup>28</sup>.

Une quintessence virtuelle soulignant l'essence même de l'Autre-Monde vis-à-vis de la matière et de la dimension « terrestre ». « Cinquième élément qui s'ajoute chez certains philosophes anciens aux quatre premiers (la terre, le feu, l'air, l'eau définis par Empédocle) et qui en assure la cohésion » la quintessence de l'Autre-Monde représentée par le brouillard entre en fonction pour le regard (à la fois du lecteur et du **personnage**) dans une expression sinthomatique. L'aspect « virtuel » sur lequel se concentre Oudaer dans sa thèse est déterminé par le détachement de la nature de l'Autre-Monde. Non décrit comme un brouillard naturel, atmosphérique, qui correspondrait à la forme plus éthérique des dieux olympiques, le brouillard irlandais est une réaction issue de l'eau (forme maritime) et du feu (la présence sur l'eau, associée certainement à une tradition eschatologique), le brillant partageant son étymologie avec le brulant. « Le mot grec aithēr est issu du verbe grec [...] "incinérer", intransitif « bruler, briller »<sup>29</sup>. La perception de ce brouillard est perturbée, puisque ce dernier se situe dans l'entre-deux matériel, ou du moins dans un entre-deux-porté-au-regard. Le brouillard

se manifeste dans la perturbation élémentaire du matériel légendaire, à la fois par la figure de l'eau et du feu, décrites par des textes de la légende, et par la figure de la magie, une quintessence lui permettant d'être au-delà des situations, indépendamment des événements. Il est pourtant là, c'est-à-dire que par son espace propre, il agit sur le récit et dans le récit sans être formé par et dans ce dernier. En quelque sorte, il rappelle l'essence de la cendre décrite par Derrida.

[...] il y a là cendre.

Là s'écrivait avec un accent grave : là, il y a cendre, il y a, là, cendre. Mais l'accent, s'il se lit à l'œil, ne s'entend pas : il y a là cendre. À l'écoute, l'article défini, la, risque d'effacer le lieu, la mention ou la mémoire du lieu, l'adverbe là... Mais la lecture muette, c'est l'inverse, là efface la, la s'efface : lui-même, elle-même, deux fois plutôt qu'une. [...]

Le feu [...]. Il camoufle encore, il se déguise, sous la multiplicité, la poussière, la poudre de maquillage, le pharmakon inconsistant d'un corps pluriel qui ne tient plus à lui-même — ne pas rester auprès de soi, ne pas être à soi, voilà l'essence de la cendre, sa cendre même »<sup>30</sup>.

<sup>28</sup> Guillaume Oudaer, « La pseudo-histoire du mythe des invasions d'Irlande », 2017, 516.

<sup>29</sup> *Ibid.*, 517.

<sup>30</sup> Jacques Derrida, *Feu la cendre*, Reéd (Paris : Des Femmes, 1999), 7, 8, 45.



Figure 201 - Hugo Pratt, *Les Celtiques*, J'ai Lu, 1990, 150

Dans son texte Derrida ne se rattache pas à la culture celtique, cependant le paradigme de la trace en tant qu'être-non-être que constitue la cendre évoque la tension essentielle à l'œuvre du brouillard. Souligné par l'article la et puis par le feu, le pharmakon du corps (qui est cendre et qui l'efface) constitue la cendre-même, rendant la mémoire de cette dernière impossible. La cendre crée l'impossibilité du retour sur elle, il y a mémoire, mais rien à voir.

Le brouillard est en quelque sorte un *faisant-cendre*, fabriquant l'expérience de cette dissimulation et cette essence radicale. Ainsi le brouillard que l'on peut maintenant peut-être qualifier de « cendré », obscur, forme à sa manière une interface. « [...] Alors qu'ils étaient là, ils virent un grand brouillard autour d'eux si bien qu'ils ne savaient pas où ils allaient à cause de l'importance de l'obscurité qui tombait sur eux »<sup>31</sup>. Cette phrase tirée du *Baile in Scáil* met en scène une situation spécifique du passage vers l'Autre-Monde. Nous retrouvons cette situation telle qu'elle est décrite, dans *Les Celtiques*<sup>32</sup> d'Hugo Pratt. Dans *Songe d'un matin d'hiver*, Pratt joue avec des personnages propres à la culture celtique, au moyen-âge, ou même issu de l'annuaire de Shakespeare. Ainsi dans le conte de Pratt nous retrouvons, aussi bien Obéron (l'un des nombreux personnages

de *Songe d'un matin d'été*, dont s'est sans doute inspiré l'auteur italien), la fée Morgane, Merlin et évidemment Corto Maltese. Dans ce récit, les personnages féériques celtiques se rejoignent en « conseil de guerre » pour faire en sorte d'empêcher une imminente invasion de l'Irlande par les troupes allemandes. Pour cela ils feront appel à Corto Maltese, qu'ils guideront vers divers rebondissements saupoudrés d'espionnage et de vengeance. Corto est réveillé par un corbeau (une métamorphose de Puck, autre personnage féérique issue de la pièce de Shakespeare) au milieu de Stonehenge, et est chassé par des soldats britanniques. Afin de leur échapper, le marin maltais s'engouffre dans un brouillard épais aux allures de mer houleuse, dans lequel les soldats perdent leur cible des yeux. « ... Maudit brouillard. D'où vient-il... On ne voit plus rien !... / Ne tirez pas... Avec ce brouillard nous finirons par nous entretuer. / Maudit brouillard... Voilà des heures qu'on ne voit rien »<sup>33</sup> » disent les soldats. Pendant ce temps, au travers de ce brouillard Corto Maltese est « téléporté » sur une côte du continent britannique sur laquelle se trouvent les conspirateurs allemands. Pratt fait ici — en quelques cases — référence au brouillard de l'Autre-Monde en tant que passage. Les points de suspension dans le dialogue soulignent le caractère elliptique de

<sup>31</sup> Hily, 2007, 302.

<sup>32</sup> Hugo Pratt, *Les Celtiques* (Paris : J'ai lu, 1990).

<sup>33</sup> *Ibid.*, 150.



Figure 203 - Hugo Pratt, *Les Celtiques*, J'ai Lu, 1990, 150

l'Autre-Monde (tel qu'on peut le « lire » dans *La Mort tragique des enfants Tuireann*), quand les **personnages** dans de courtes interjections soulèvent la perte du lieu, l'invisibilité, et la non-action. L'entrée et la fin du dialogue sont tout à fait identiques, la répétition fait valeur de limite dans l'expérience du brouillard. Cela crée un laps dans le récit permis par les potentiels magiques et que les **personnages** — qui ne sont pas des divinités et donc qui ne sont pas normalement liés à cet espace — vont qualifier de « maudit ».

Hugo Pratt a un graphisme très reconnaissable. Des traits déliés, presque jetés, des contours vibrants et parfois juste délicats, les lignes des plumes encrées et des aplats aux pinceaux, composent les décors et les **personnages**<sup>34</sup>. Ici Pratt se heurte à la représentation du brouillard et sa non-figure cendrée. Il parviendra tout de même à proposer une texture. Dans un entretien avec Jacques Derrida, Eva Meyer définit la *texture* comme « [...] plan de l'émergence/disparition de la représentabilité de la représentation<sup>35</sup> ». Le paradigme structurant du brouillard et de la cendre fait surface avec la notion de texture. Pratt joue dans un premier temps sur l'interférence à cœur de la représentation du brouillard, par

l'alternance et le contraste des tracés, vides ou hachurés, blancs ou noirs. La succession et l'enchevêtrement de traits créent une image presque aquatique (*case 2*, hachure et trait anguleux, propre à la représentation de la mer par le biais de la ligne claire par exemple). Deux *cases* qui contrastent et même coupent littéralement la page. Ces dernières vont faire également transition immédiatement entre deux situations. Elles **partagent** la page dans tous les axes (verticalement et horizontalement, ce qui correspond à une géométrie ésotérique de la culture celtique qui est ici placée au cœur de l'histoire se déroulant sur ladite page) qui révèle dans le croisement, à l'intersection d'une inter-référence en *épaisse interface*.

Paul Virilio propose des éléments de définition de l'interface, qui permettent de mieux déterminer la dimension de cette dernière ainsi que l'architecture de la narration à l'œuvre à la fois chez Pratt, dans la légende et dans le projet **AN DOMHAN**.

« Toute surface est une interface entre deux milieux où il règne une activité constante sous forme d'échange entre les deux substances mises en contact. »

<sup>34</sup> Nous décrivons ici uniquement les encrages, c'est-à-dire l'application du noir (encre de chine) sur papier blanc. La colorisation étant une autre étape de production d'un album, qui n'a pas été réalisée pour l'édition que nous utilisons. Casterman de son côté a colorisé leur réédition.

<sup>35</sup> Jacques Derrida, Joana Masó, et Cosmin Popovici-Toma, *Les arts de l'espace: écrits et interventions sur l'architecture*, Essais (Éditions de la Différence) (Paris : Éditions de la Différence, 2015), 44.



Cette nouvelle définition scientifique de la notion de *surface* nous montre la contamination en train de s'opérer : la « surface-limite » devient une membrane osmotique, un buvard... [...] *La limitation de l'espace devient commutation*, la séparation radicale, passage obligé, transit d'une activité constante, activité d'échanges incessants, transferts entre *deux* milieux, *deux* substances. [...] Désormais, l'apparence des surfaces et des superficies cache une transparence secrète, une épaisseur sans épaisseur, un volume sans volume, une quantité imperceptible...<sup>36</sup>

Un espacement que Derrida qualifie d'« archi-espacement<sup>37</sup> ». C'est par l'interface (nommée « surface-limite devenant commutation »), par la logique du brouillard que se construit l'architecture-même de l'Autre-Monde exploré dans le récit, chez Pratt comme dans *AN DOMHAN*. Cette interface naît comme nous l'avons vu par l'espacement, l'épaisseur, l'infra- mince (s'architexturant) *en Terre*. Peut être là où la lumière cesse d'être, pour s'ouvrir par interférence comme un processus propre à la narration. La *lumière* ainsi, déconstruit, propage et reconstruit par l'interface au sein

de l'interférence (par la réalité mixte), une projection dé-Terrée ce que nous pouvons rapprocher de la *fabula*. Elle est une commutation, une forme de passage, une forme particulière qui est le propre des relations<sup>38</sup>, l'entité singulière, le cœur d'un nœud. Virilio parlera de grain. « [...] le grain, le QUANTUM, « cette entité physique indivisible, cet élément discontinu qui, dans les profondeurs de l'infiniment petit, paraît bien constituer la réalité ultime...<sup>39</sup> ». Dans la légende irlandaise, les deux protagonistes agissent par l'interface de la magie, de l'espace magique de l'Autre-Monde. Le récit s'articulant depuis la scène du meurtre de Cian sur la relation entre Lugh et Brian et en parallèle Brian vis-à-vis du prix de composition. Le plan est indéterminé, nous le découvrons au fur et à mesure des passages dans l'Autre-Monde avec la *description* des situations, dont le *point-luminocentré* (toujours là où se situe Brian vis-à-vis de Lugh) en *des-sinera* par rayonnement les détails. Le Mythe adapté en réalité mixte se lit dans le sens du LUMINOCENTRISME<sup>40</sup>. En effet la *lumière* balaye les perspectives du récit et tous les

<sup>36</sup> Virilio, 1984, 18.

<sup>37</sup> Derrida, Masó, et Popovici-Toma, 2015, 45.

<sup>38</sup> « COMMUTATION : Définition de COMMUTATION », consulté le 13 mars 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/commutation>, définition sur le plan mathématique qui est intéressante, mais peu viable ici puisqu'elle oublie le sensible. Nous nous rapprocherons plus du sens et de son étude sur le plan de la sémantique ainsi que de l'exemple donné : « L'épreuve de commutation consiste à introduire artificiellement un changement dans le plan de l'expression (signifiants) et à observer si ce changement entraîne une modification corrélative du plan du contenu (signifiés) ». Jeu de continuité/discontinuité...

<sup>39</sup> Virilio, 1984, 60.

<sup>40</sup> *Ibid.*, 52.

Figure 205 - Hugo Pratt, *Les Celtiques*, J'ai Lu, 1990, 147

points de fuite des lieux, des espaces invoqués dans le récit. Dimension ultime de la narration adaptée en réalité mixte, la *lumière* crée un système que l'on qualifie (en reprenant le vocabulaire de Virilio) de LUMINOCENTRISME c'est-à-dire que c'est bien au fil de la *lumière* que la narration est en mesure de (re)donner du sens à l'histoire (en partant de l'interface, au travers de l'espacement, jusqu'à la surface) dans le cadre de l'adaptation en réalité mixte.

La relation à l'Autre-Monde et au système *luminocentré* structure la scénarisation du projet AN DOMHAN. En tant qu'adaptation dans un processus de recherche-crédation, les différents concepts que nous soulevons permettent à la fois de construire le projet en réalité mixte, et en même temps, permettent de repenser la légende-même. Aussi, avec le projet, voulons-nous essentiellement remettre en avant la construction narrative à l'œuvre. Nous usons et nous parlons alors d'Autre-Monde, d'interface, et de lumière dans l'expérience de chaque utilisateur. Comme nous le précisons au début, deux utilisateurs se font face dans l'expérience. Chacun incarne un **personnage** par l'usage d'un média (soit de la VR, soit de l'AR). Deux faces opposées, deux polarités vont ainsi se confronter, se rencontrer dans l'interface de leur expérience-même. Pour cela nous structurons notre projet sur une trajectoire de la *lumière*, ouvrant sur un modèle d'interférence déjà abordé (brouillage) soulevant ainsi l'idée de commutation abordé par Virilio pour l'interface. Chacun de leur côté les utilisateurs

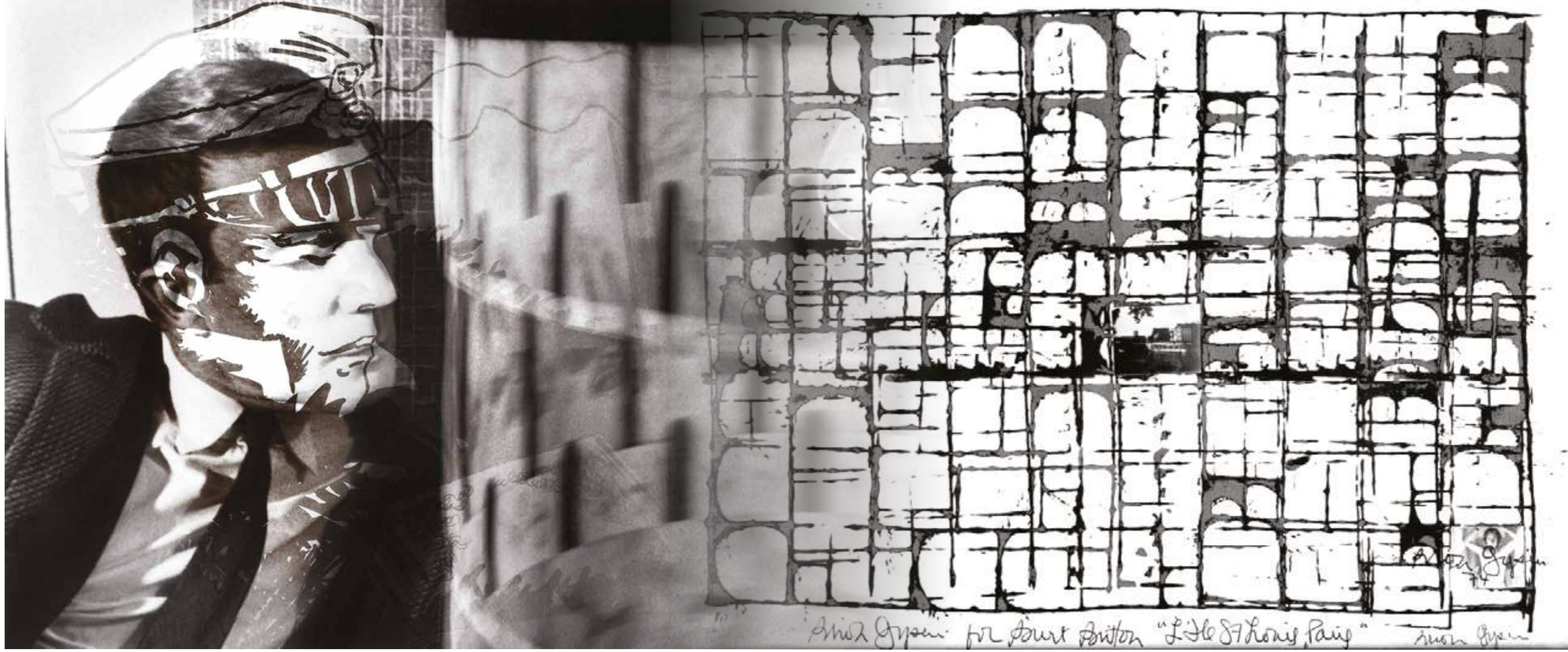
parcourent l'histoire de manière positive et négative.

AN DOMHAN met également en lien une pratique du **dessin** étendue aux réalités virtuelles et augmentées, à travers l'adaptation de la légende irlandaise. Ce projet crée des connexions dans les dualités, que ce soit entre les images et leur reconstruction numérique, entre les **personnages**, entre l'histoire, entre les appareils.

Le lien avec la pratique du **dessin** (ainsi que la solarisation) se retrouve dans l'idée de positif et de négatif. L'expérience tout d'abord est mixte, @-MIXÉE. Nous la considérons comme positive chez chacun des utilisateurs dans la mesure où elle est déjà une addition à une histoire en place et établie par le contexte de la nouvelle littéraire. Les utilisateurs naviguent chacun de leur côté, animant le dispositif. Le négatif, relève de cet espace au cœur du dispositif que les utilisateurs n'ont pas exploré. Ce dernier est dissimulé, par le scénario qui maîtrise cet art du camouflage.



Figure 206 - Brion Gysin, *Dream Machine*, 1972 & *L'île St. Louis*, 1974. (photomontage : Corto Maltese en superposition)





## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution | Texte & Image 5 | Instagram | Dessin | *Ordre d'interaction* | *Agentivité* | *Lecture*  
[ 0 | 1 1 3 . 6 | - 1 5 2 . 3 X 0 | 0 | 0 ]

## 3. À L'ÉPREUVE DE L'INTERFÉRENCE

3.2. Luminocentrisme

«L'enjeu de l'image, c'est qu'elle peut plonger dans le plus intime de la matière comme elle peut aller au plus loin et prendre la plus grande distance et monter les trous noirs et les cosmos<sup>1</sup>».

Cela fait écho à l'expérience immersive et narrative — dans une prise au corps informationnelle, c'est-à-dire la manière de générer et faire vivre [rêver] l'incorporel en situation. A propos d'Otto l'homme réécrit Marc Veyrat écrit : «how these (his) data have somehow shaped him<sup>2</sup>».

L'interface comme le brouillard traversé par la lumière, porte et guide l'utilisateur vers de plus obscures contrées. La lecture est directement influencée, impactée dans l'épreuve du système narratif lumineux, soumise à deux sens presque contraires, *commutants* (le sens de lecture vis-à-vis de Lugh, et vis-à-vis de Brian) mettant en lumière l'histoire propre des

personnages, mais aussi dissimulant les événements et l'architexture narrative (devenant dans l'interférence expérimentable) en tant que lecture négative. Un blanc et noir contrastés et portés dans la nature même de l'épaisse interface *embrouillante*, dans laquelle se noue les utilisateurs. Se configure un espace broyant qui est mis en avant par la Terre (polarisée par le brouillard, puisque c'est elle qu'on quitte avant le brouillard et c'est sur elle que l'on arrive après le brouillard<sup>3</sup>), et du Noir en tant que fond actif, flot et reflux dans l'expérience.

Nous voyons au fur et à mesure de notre recherche que la culture et les concepts associés aux objets, éléments et légendes celtiques, permettent d'être comparés et de nourrir une approche spécifique de la construction narrative d'un projet en réalité mixte.

Nous aimerions ici approcher un élément essentiel après le brouillard, qui est traité



Figure 207 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 13 (détail)

<sup>1</sup> «Marc-Antoine Mathieu : "L'Homme est à mi-chemin entre les particules élémentaires et la galaxie spirale"», France Culture, consulté le 30 avril 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/paso-doble-le-grand-entretien-de-lactualite-culturelle/marc-antoine-mathieu-lhomme-est-mi>.

<sup>2</sup> Marc Veyrat, «Horses: unintentional design case study», in *International Journal of Design Sciences and Technology*, vol. 24, 1 (Paris : Europa, 2020), 75.

<sup>3</sup> Dans la légende La Mort tragique des enfants Tuireann, le brouillard signifie le passage entrepris par la barque de Mananann, Brian et ses frères.

dans la scénarisation d'AN DOMHAN et dans la mythologie irlandaise, qui n'est autre que la Terre. La Terre, nous la nommons avec un grand T<sup>4</sup> (comme pour un nom propre) puisqu'elle matérialise le personnage dans notre légende. C'est elle qui témoigne en face de Lugh du meurtre commis par Brian. Elle participe à la fois au crime (contre son gré), en accueillant le corps de Cian, malgré ses multiples refus et participe également au jugement de Brian, en tant que témoin. La Terre nous la retrouvons aussi avant et après les voyages. C'est pour la rejoindre que Brian se débat en achevant un prix de composition, et c'est sur d'autres terres qu'il doit poursuivre cette aventure.

La Terre est partout dans la légende. Elle est mise au centre, s'étendant dans toutes les aspérités, les strates du Locus. Tout d'abord par son expression cartographique explicite (a contrario de l'Autre-Monde qui est implicite), communicant des lieux qu'elle abrite et des lieux fictifs qu'elle matérialise. La Terre est au centre et constitutive de l'Autre-Monde, elle y fait signe d'une narration spatialisée. Elle renvoie toujours à autre-chose qu'elle-même. Elle est ce catalyseur narratif nécessaire à

l'Autre-Monde. En effet, il faut fuir ou partir de la terre pour rejoindre l'Autre-Monde et une terre(-autre) pour le traverser. Alors, les liens et les tensions qui peuvent se créer entre la figure de la Terre comme polarité, et pourtant mise au centre, avec l'Autre-Monde comme faculté d'interface, mettent en place une articulation narrative qui va broyer le récit vers quelque chose d'autre.

Revenant sur l'étymologie et une définition du terme «mythe» en tant que fable portée par l'allégorie, il semble pertinent de proposer à la fois de manière visuelle et conceptuelle le système narratif l'architexture de la narration. Elle fabrique par le corps-en-présence de nouvelles tournures, de nouveaux gestes, trajectoire établie par le prisme du Locus dans une machine narrative. Le récit

en bande dessinée est en ceci déconstruit. Ce qui reste c'est son potentiel incorporel, son *character* hyperfictionnel (c'est-à-dire une fiction dessinée par l'hypermédia).

Tout d'abord, nous pouvons soulever la dualité à l'œuvre dans le mythe celtique, que l'on retrouve dans la légende des Enfants

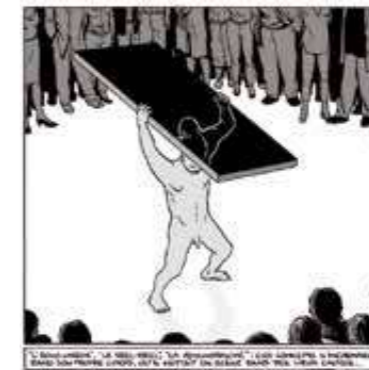


Figure 208 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 13 (détail)

<sup>4</sup> A la façon de notre épistémologie spatiale et dimensionnelle Noir/noir. Cf. *Supra*. La topologie du Noir

Tuireann comme dans bien d'autres histoires. Deux opposés se créent et se rencontrent, imposant au lecteur une finalité épique et/ou tragique. Le mythe impose une spatialisation de l'évènement, avec des lieux topographiques et/ou virtuels. La succession des péripéties, pour reprendre une figure de modèle narratif antique du traitement mythologique, mène vers le dénouement, qui linéairement va guider le lecteur vers une fin. Avec AN DOMHAN, nous voulons exacerber le modèle mythique en impulsant la finalité dans la rencontre des personnages. Pour cela, nous ne devons plus traiter le déroulement du récit de manière linéaire mais par l'interférence en se déployant par les opposés de la fable. Cette dernière n'est plus traversée de part en part, mais de tous les côtés, creusant une interférence et libérant ses potentiels narratifs.

En effet, chaque personnage principal incarné par utilisateur évolue dans des espaces similaires mais opposés (nous renvoyons ici à la lecture positive de l'histoire vue plus haut). Aussi ont-ils besoin dans la légende en XR, d'avoir leur propre espace, auquel superpose le dispositif, le terrain dans lequel ils vont vivre et lire l'expérience, puis l'expression du personnage (vu par le dispositif, en première

personne), les lieux représentés, et les incidences de l'AR ou la VR, selon le dispositif et les actions du personnage dans l'histoire. La Terre est alors — de manière équivalente au brouillard de l'Autre-Monde — un élément à l'œuvre dans le processus narratif et immersif du dispositif et de l'histoire. La Terre nous apprend comment aborder le traitement et l'adaptation de l'histoire à partir de ses potentialités libérées d'une linéarité textuelle et affirmées dans une ouverture texturée<sup>5</sup>. Il y a terre dans AN DOMHAN comme il y a terre dans les Vieux Souliers aux lacets de Van Gogh<sup>6</sup>.

Dans « L'Origine de l'œuvre d'art » (1935), Heidegger prend l'exemple, devenu célèbre, des Vieux Souliers aux lacets (1886) de Van Gogh. La modernité du tableau et sa valeur tiennent au fait que Van Gogh n'a pas présenté ces souliers dans un contexte qui leur assigne, logiquement - et utilitairement - leur signification : « autour de cette paire de souliers de paysans, il n'y a rigoureusement rien où ils puissent prendre place : rien qu'un espace vague »<sup>7</sup>.

C'est ainsi que des souliers dépareillés peuvent nous aider à comprendre la terre à l'œuvre dans l'expérience narrative. Sans raconter d'histoire, ces souliers sont porteurs de terre, ils sont l'unique recours à ce que Van Gogh

<sup>5</sup> Renvoyant à la texture, du dialogue avec Derrida et Meyer

<sup>6</sup> Van Gogh, Vieux Souliers aux lacets, Huile sur toile, 37,5 x 45 cm, 1886, Amsterdam, Musée Vincent Van Gogh <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0011V1962>

<sup>7</sup> Vieillard, « UN CHOIX DE TEXTES PHILOSOPHIQUES PARCOURS D'ŒUVRES DANS LES COLLECTIONS DU MUSÉE », 2013., 14. Martin Heidegger, *Chemins qui ne pas mènent nulle part*. Nouvelle Éditions Collection Tel 100. Paris : Gallimard, 2001.



Figure 209 - Vincent Van Gogh, Vieux Souliers, huile sur toile, 37,5 x 45 cm, 1886

expérimente face à l'obscur apparition (un espace vague<sup>8</sup>, comme une frange obscure de l'interférence) le dévorant<sup>9</sup>. Il faut ces souliers pour faire sortir ce Noir de l'objet-soulier, du tableau, jusqu'à venir dans le Noir exprimé par l'image du tableau.

Œuvre la terre par le noir, voilà une direction que doit prendre le spectateur face au portrait des souliers de Van Gogh, comme l'utilisateur dans AN DOMHAN qui expérimente avant tout une émergence de la Terre par la figure des personnages eux-mêmes à l'œuvre. Heidegger définit la terre issue de l'œuvre comme « [...] la pose dans l'ouvert comme ce-qui-se-ferme. L'œuvre n'est pas constituée par la terre comme matière, mais c'est l'œuvre qui constitue la terre, qui soutient son acte de se re-fermer<sup>10</sup> ». L'ouvert alors composé dans le re-fermé de la terre permet certainement à

Heidegger la lecture poétique de l'œuvre, comme une épiphanie dans l'ombre de l'œuvre.

Dans l'obscur intimité du creux de la chaussure est inscrite la fatigue des pas du labeur. Dans la rude et solide pesanteur du soulier est affermie la lente et opiniâtre foulée à travers champs, le long des sillons toujours semblables, s'étendant au loin sous la bise. Le cuir est marqué par la terre grasse et humide. Par-dessous les semelles s'étend la solitude du che-

min de campagne qui se perd dans le soir. À travers ces chaussures passe l'appel silencieux de la terre, son don tacite du grain mûrissant, son secret refus d'elle-même dans l'aride jachère du champ hivernal<sup>11</sup>.

Un chemin menant nulle part que Samuel Beckett arpente en compagnie<sup>12</sup> du Noir. À la différence d'Heidegger qui fabule des souliers et l'image du Noir, Beckett crée dans le Noir à l'œuvre, la terre du soi, une fable avec soi-même. Heidegger était nécessaire

à l'essor théorique du noir, de la terre comme essence active de la narration, Beckett l'est

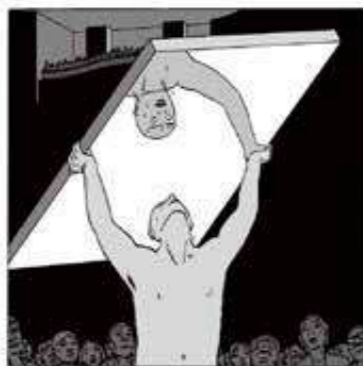


Figure 210 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 14 (détail)

<sup>8</sup> Nous rappelons que l'interférence est influencée par un mouvement ondulatoire, d'où le rapport à la vague.

<sup>9</sup> Ceci rappelle les craintes et explorations d'Henri Michaux

<sup>10</sup> Heidegger, 2014, 49.

<sup>11</sup> Vieillard, 2013, 14.

<sup>12</sup> Beckett, 1980.

donc pour comprendre l'effet sur le personnage et le lecteur. Ce Noir présent chez Van Gogh, Heidegger, Michaux, broie. Beckett explore dans son écriture toujours au contact eMOTIONnel, éprouvant, explore ce broyage en compagnie du Noir.

Lors de ta dernière sortie la terre était sous la neige. Maintenant sur le dos dans le noir tu te tiens ce matin-là sur le seuil de la porte refermée doucement derrière toi. Adossé à la porte tête baissée tu t'apprêtes à partir. Quand tu rouvres les yeux tes pieds ont disparu et les pans de ton manteau reposent sur la neige. La sombre scène semble éclairée d'en dessous. Tu te vois à l'instant de cette dernière sortie adossé à la porte les yeux fermés en attendant de te donner le départ. Hors de là. Ensuite la scène à la lumière de la neige.

Tu gis dans le noir les yeux fermés et te vois alors comme tu viens d'être décrit t'apprêtant à te lancer à travers cette nappe de lumière<sup>13</sup>.

Beckett broie son personnage par le Noir, dans lequel il accompagne le lecteur vers l'Autre (le personnage-Autre). Le Noir nous fait perdre la personnalité même du narrateur, le personnage et avec eux, moi. Van Gogh approche la chaussure en broyant le noir sur la toile et exprime cet espace sombre qui s'offre à lui. Un outre-monde que les psychanalystes<sup>14</sup> ont traité, mais qui dans le cas de Beckett et Van

Gogh est donné à vivre. Rien ne ressort de ce Noir. C'est plongé dans ce dernier que l'expérience est mise à l'œuvre, et qu'est construite sa propre narration. Beckett offre une lanterne dans ce Noir, une lumière. Cette dernière nous porte à la fois dans les nimbes épuisées du récit et à la surface du Noir pour les parties les plus éveillées, évoquant la situation du personnage.

Le broyage, voilà ce par quoi nous LECTURE@,

devons traverser dans l'adaptation narrative du mythe. Nous assistons à l'émergence d'une histoire retravaillée en profondeur (quelque part où l'on ne va nulle part) dans cet outre-monde de la narration. En remontant, en

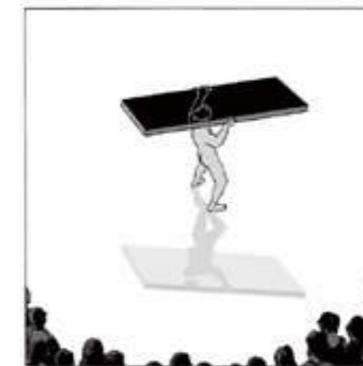


Figure 211 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 14 (détail)

<sup>13</sup> *Ibid.*, 47-48.

<sup>14</sup> Eugène Minkowski est ici la référence qui vient en tête.

ouvrant l'histoire, le rayonnement du mythe dans un dispositif, nous interférons directement au cœur du mythe et dans son vague espace nous sommes guidés dans sa *Terre* la plus **sombre**, le Noir.

Des systèmes naissent, et des modèles s'affirment afin de consolider la construction d'un parcours narratif à la fois opaque et transparent. Tel le brou de noix, composant la peinture de Pierre Soulages. Nous ne nous arrêtons pas à la surface, mais par la matière et surtout par la texture, nous plongeons et sommes plongés dans le territoire même de la *lumière* qui, s'affute, s'enchevêtre et s'interfère le Noir<sup>15</sup>. C'est le travail élaboré au travers de la performance du personnage d'Otto développé par Marc-Antoine Mathieu. Le miroir fait Outre-noir car c'est au travers de ce der-

nier qu'Otto s'ouvre un espace à explorer. Il s'ouvre un champ-outre Moi tenant le miroir. Il le brise en passant dans son étendue sensible. La narration en bande dessinée, par séquence hyperfictionnelle éprouve d'ores et déjà d'un

corps à l'oeuvre dans une machination technique et immersive. Le miroir brisé n'est plus outre-noir, il est déjà accédé dans l'*outre-Noir*. C'est-à-dire dans l'interface des nouvelles **cases** crée en miroir au seuil de sa répétition en image, sa place lui et l'Autre. La performance d'Otto est ainsi une adaptation de la réalité virtuelle, d'un espace subjectif/objectif. Les utilisateurs dans **AN DOMHAN** sont

portés à cette dimension de l'expérience propre de la bande dessinée sachant subversivement se replacé en elle-même, s'immergé se @-MIXER. Otto reconstruit son propre mythe dans le brou de sa réflexion, dans le broyage de son miroir. Les personnages dans **AN DOMHAN** sont eux-même entrepris dans le labour de l'expérience narrative, du mythe.

La légende sur laquelle repose notre étude et le

projet **AN DOMHAN** est propice à l'ouverture d'un mythe exposant l'idéal, les puissances de la terre d'Irlande et tous ses enchantements. Au-delà des figures de style et d'une syntaxe singulière, la légende compose des figures



Figure 212 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 15 (détail)

<sup>15</sup> Aller chercher « autre chose qu'un phénomène optique », car de même manière que l'on prononce outre-manche ou outre-rhin, outre-noir « désigne un autre pays, un autre pays que celui du noir, c'est un autre champ mental que celui qui est atteint par la couleur noire ». Jean-Noël Cristiani, *Soulages: le noir et la lumière* (S.L.: Centre Pompidou, 2009).

allégoriques (l'Autre-Monde, la mer, la Terre, les divinités, etc.). Ces dernières nous ouvrent les portes du récit et après lui de la narration. C'est la structure de la narration qui nous intéresse dans cette étude. Elle est mise à l'épreuve dans l'adaptation qui, imposant une expérience de **lecture** multiple (comme autant de **personnages** animant l'histoire de la légende : Lugh & Brian). Elle fait ressortir les singularités à l'oeuvre propre à la culture irlandaise (figure du brouillard, la quête, etc.) et ouvre une notion d'interférence. Cette interférence comme nous le voyons dans l'étude naît de la mise en *lumière* (la trajectoire, le fil de l'histoire, la *fabula*) dans son ouverture aux multiples dispositifs *en-JE(Ux)* entre VR et AR.

Par l'interférence nous construisons et pensons la narration de la légende dans une expérience de

réalité mixte. Nous devons alors agir en tant que lecteurs ou auteurs, dans la relation et l'alternance positive et négative de l'histoire. L'histoire se divise, se dissimule, telle la stratégie de Lugh. La narration ainsi expose, et sdans un T@OPIQUE du *Locus* à l'oeuvre dans la communication de cette histoire morcelée et en perpétuelle construction/déconstruction. Cette déconstruction, c'est l'apogée de

l'oubli du récit, **là** où la narration existe et agit pour elle-même. Cette capacité se dissimule dans l'ellipse et le brouillard de l'Autre-Monde (ce qui n'est pas donné à lire, mais qui est **là**). Cette légende, c'est l'histoire de passages, de mondes à d'autres. Mettre en évidence ces passages épiphaniques, c'est propulser le lecteur, le **personnage**, l'utilisateur, au long de ce qui se profile. Traverser par/avec la *lumière*,

rencontrer et organiser les événements qui naîtront sur le récit. La *lumière* et son traitement créent ainsi un système narratif autour d'eux (comme il y a système solaire). Nous parlons alors de LUMINOCENTRISME.

Après avoir exposé ce LUMINOCENTRISME et l'interférence, nous continuons notre exploration dans les profondeurs de la *lumière* à l'oeuvre. Aussi la *lumière* dans le contexte d'une interférence permet de

mettre en évidence une logique de l'interface. À ce point-**là**, qualifiée de *luminocentrée*, la *lumière* s'ouvre à l'expérience de la narration. Cette logique de l'interface au cœur de la narration par l'intervention d'un corps (épreuve) permet d'évoquer les côtés les plus obscurs de la narration. L'interface (représentée dans l'étude par l'Autre-Monde et l'interférence) est vibrante et connecte une polarité qui étend son



Figure 213 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 15 (détail)

cadre, ses (surfaces-)limites. Plus nous dépassons les limites, plus nous plongeons dans l'obscur. Là où les intensités épiphoniques de la *lumière* sont à l'œuvre. Nous nous dirigeons vers le re-fermé de la narration, Le Noir de la narration, en d'autres termes la terre à l'œuvre dans l'expérience. Cette terre, le nom donné au projet<sup>16</sup>, faisant, broyant et réfléchissant la *lumière* devient l'espace propre au rayonnement narratif. Une architecture renforcée par une armature propre au système en place.

Il semble que par l'armature, qui est un élément invariant, il faut entendre le statut structurel du mythe en tant que narration. Ce statut paraît être double : (1) on peut dire que l'ensemble des propriétés structurelles communes à tous les mythes-récits constitue un modèle narratif (2) mais que ce modèle doit rendre compte à la fois (a) du mythe considéré comme unité discursive transphrastique et (b) de la structure du contenu qui est manifesté au moyen de cette narration<sup>17</sup>.



Figure 214 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 8 (détail)

Comme nous l'avons vu, la légende dans un cadre mythique qui la dépasse, la culture celtique à l'œuvre et la récurrence de *personnages* ou d'intrigues offre une première armature du récit sur lequel elle repose. Cependant, on voit se dégager des spécificités, l'ellipse brouillant la *lecture* avec l'Autre-Monde, la vengeance camouflée par le droit, etc. En investissant ces spécificités propres au récit, à cette légende-là, nous consolidons une adaptation non pas comme reproduction d'un énoncé, mais comme exposition et expression même du système, de l'armature, de la texture.

Dans l'expérience *AN DOMHAN*, tout repose donc sur de la *Terre / Noir*. Le titre de l'expérience lui-même traduit cela. Dans *AN DOMHAN* nous analysons cette *terre* afin d'en comprendre sa structure, de quoi est elle faite, ce qu'elle *renferme*. Car c'est bien le bien le propre de la *terre* de mettre à distance, se couper de *ce qu'il n'y a pas* en elle. On doit aller *en terre*. Dans la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann*, que nous adaptions en XR pour développer *AN DOMHAN*, la terre est

un *personnage clé*. C'est elle qui témoigne de l'horrible meurtre de Cian, le père de Lugh et qui pousse ce dernier à la vengeance. C'est elle, qui, de son attrait, et par un peu d'aide de magie, pousse Brian et ses frères à revenir précipitamment de leur quête et affronter le courroux de Lugh.

La terre est enfin l'élément à-part<sup>18</sup>, celui qui fait fiction, accueille la fiction, et qui se place outre-fiction. Elle erre en-dehors tout discours. Au-delà de la seule et *sample* représentation mais pleinement disponible dans l'expérience narrative.

Ainsi ce qu'il reste de la fiction, ne peut être que le terrain même de la fiction, qui devient au travers d'une expérimentation narrative immersive, l'empreinte du bout de terre. La terre foulée par le corps de l'utilisateur. Dans le *teaser*<sup>19</sup> du projet *AN DOMHAN* c'est ce qui apparaît en premier : le coup de grâce de Brian. Lors de sa dernière épreuve, Brian et ses frères sont attaqués à coup de lance. Le son d'une lance perçant la chair, un corps lourd et robuste qui tombe à terre. Dans une *durée*, une



Figure 215 - Marc-Antoine Mathieu, *Otto l'homme réécrit*, Delcourt, 2016, 8 (détail)

mise en espace *en tension* entre une *hellipse* et la fraction d'un coup détruisant le corps du héros incarné, le teaser met en place, pose le pied sur la fiction. C'est l'utilisateur dans le cadre de l'expérience même de réalité mixte qui dans le mouvement et l'immersion du corps relève le pied et fonde l'empreinte, l'inscription *en terre* du vécu de la fiction. La *terre grave*, l'expérience reste. L'empreinte est faite.

Dans le cadre de notre méthode *visuelle* de recherche création nous analysons mais nous tâchons aussi de faire *terre*. C'est pour nous la manière de tisser du lien, d'étendre la dimension terrestre de l'expérience *entre* le vécu et le *compris*, le toucher et le *tenu*.

« L'imagination humaine est un règne nouveau, le règne qui totalise tous les principes d'images en action dans les trois règnes minéral, végétal, animal. Par les images, l'homme est apte à achever la géométrie interne, la géométrie vraiment matérielle de toutes les substances. Par l'imagination, l'homme se donne l'illusion d'exciter les puissances infor-

<sup>16</sup> Traduit en irlandais.

<sup>17</sup> A. Julien Greimas, « Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique », *Communications* 8, n° 1 (1966): 28-59, <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1114>.

<sup>18</sup> Appelant déjà le parterre, c'est également l'élément à part-qui-erre dans la légende.

<sup>19</sup> Voir <https://youtu.be/OZhYiX6kq4g>

mantes de toutes les matières [...] ; De toute manière, les images matérielles – les images que nous nous faisons de la matière – sont éminemment actives. On n'en parle guère ; mais elles nous soutiennent dès que nous avons pris confiance en l'énergie de nos mains. [...] La terre, en effet [...] a comme premier caractère une *résistance*. Les autres éléments peuvent bien être *hostiles*, mais ils ne sont pas *toujours* hostiles. Pour les connaître entièrement, il faut les rêver dans une ambivalence de douceur et de méchanceté. La résistance de la matière terrestre, au contraire, est immédiate et constante. Elle est tout de suite le partenaire objectif et franc de notre volonté. Rien de plus clair, pour classer les volontés, que les matières travaillées de main d'homme. [...] *le monde résistant*<sup>20</sup>.

La terre *au jour du i* (dans l'aire des dispositifs en réalité mixte) passe de la rêverie aux usages. À l'image du conté de Cairo, fil rouge de la saison 1 et 3 de *The Leftovers*, cette terre est purement fictionnelle. En effet apparaissant dans un magazine géographique, qui, dans les mains de Kevin Garvey (père et fils, « et

saint-esprit » ?) *amène* une dimension prophétique mais surtout et avant tout virtuelle. Ce magazine est ce qu'il reste du caractère virtuel de Cairo, qui ne sera arpenté que par Kevin (fils) ou pour Kevin (père et fils). C'est la terre des psychoses du **personnage** principal, le lieu de toutes les réponses, la terre qui recouvre le corps de Patty, le **personnage** antagoniste de Kevin (fils).

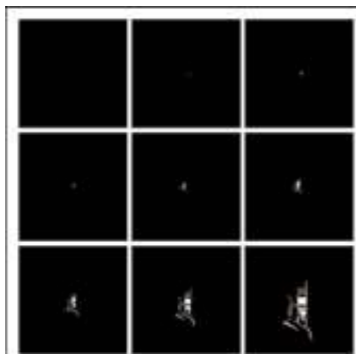


Figure 216 - Marc-Antoine Mathieu, 3 secondes, Delcourt, 2011

« Dans **AN DOMHAN** la terre se re-ferme dans l'ouvert du virtuel. La terre n'est pas monde en réalité mixte, mais *reste résistante*. Elle s'applique au réel, à la manière d'une confusion vécue par Kevin ayant l'impression de se réveiller d'un mauvais rêve dans un mauvais rêve. Cependant en réalité mixte, la rêverie qui se plaît à l'échelle du scénario se rend face aux usages de l'expérience même. En se refermant, en résistant,

la terre peut prendre l'utilisateur. Ce dernier alors immergé ne peut que et doit la prendre en main. Se *dessine* ainsi une expérience, légendaire, dont on fait véritablement usage

aux travers de la réalité mixte et de la nature fiction. La terre en main fait [fabula]<sup>21</sup>».

« Les formalistes russes considèrent que la «fabula» existe absolument indépendamment de tout support spécifique. Elle est, par définition, *extérieure* à toute œuvre réelle ; pas du tout incarnée. Tomashevsky est très clair sur ce point :

Nous appelons [fabula] l'ensemble des événements liés qui nous sont communiqués par une œuvre donnée. La fabula peut être exposée de manière pragmatique en suivant l'ordre naturel, c'est-à-dire l'ordre chronologique et causal des événements, indépendamment de la manière dont ils sont placés et introduits dans l'œuvre elle-même. [...] En bref, la [fabula] est ce qui s'est réellement passé<sup>22</sup>

Ce lien fort de l'expérimentation @-LIE les dispositifs des Réalités Impossibles, **AN DOMHAN** et i-REAL. En nous servant de la série *The Leftovers* et de son architecture narrative, nous @-PRENONS ces diverses œuvres en lien avec d'autres références artistiques, philosophiques, et littéraires afin de traiter de la question de la fiction et du patrimoine. Nous aurons des approches (méthodologiques) et des concepts liés aux usages (UX), aux images (UI) et aux espaces de narration (UX UI Ui).

« *We are spared* »

<sup>21</sup> Veyrat, Chabert, *Le Coarer*, 2022.

<sup>22</sup> Gaudreault et Marion, 2004, 58-70.

<sup>20</sup> Gaston Bachelard, *La terre et les rêveries de la volonté*, 13. réimpr (Paris : Corti, 1986), 27-28.



Figure 217 - Damon Lindelof, *The Leftovers*, HBO Entertainment, 2014, épisode 208, (détail) et machine narrative





## LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution | Texte & Image 5 | Instagram | Dessin | **Ordre d'interaction** | **Agentivité** | **Lecture**  
[ 0 | 1 1 3 . 6 | - 1 5 2 . 3 X 0 | 0 | 0 ]

## 3. À L'ÉPREUVE DE L'INTERFÉRENCE

3.3. Réponse étendue d'un *Corpus* interféré



Le modèle d'interférence est mis en valeur par des expérimentations optiques. Elles permettent le développement d'une narration éprouvée par plusieurs utilisateurs, dans un même espace d'expérimentation, dans un même projet. Pour AN DOMHAN, l'interférence devient un processus narratif qui permet l'expérience des images. C'est un ensemble complexe que nous tentons de construire, de mettre en relation avec un terrain spécifique (celui de la légende irlandaise). L'interférence permet d'intégrer des potentialités architecturales de la réalité mixte dans une narration. Selon notre approche, le modèle d'interférence devient actif, par le développement d'une *lumière*. Ce sera justement une conjonction entre une lumière optique et un lumen magique qui « permet désormais par immersion de créer de nouveaux espaces de transition entre réel et virtuel<sup>1</sup> ».

Le terme n'est donc pas à lire au sens empirique de lumière telle qu'elle est interprétée en physique, mais comme une *fabula*<sup>2</sup>, une fiction propagée (qui se propage) qui respecte les mêmes capacités de la lumière. C'est pourquoi nous voulons continuer de la nommer *lumière* en italique en contradiction (confusion) avec

la lumière physique. Cette *fabula*, cette histoire, est celle décrite par la légende de *La Mort tragique des enfants Tuireann*. Le modèle d'interférence est un processus qui va exprimer les potentialités narratives de la *lumière* à partir d'une expérimentation entre plusieurs utilisateurs. Dans cet espace l'interférence commence par diffuser la *lumière* du point de vue de chaque utilisateur, elle espace les utilisateurs. L'interférence dans l'espacement mis en place entre les utilisateurs permet une extension de la fiction, jusqu'à ce que la fiction, la lumière vue par chacun des utilisateurs se rejoigne. L'expérience est interférée car la reconnexion de la *lumière*, à partir du point de vue des utilisateurs propose de reconstruire la lumière en mélangeant le vécu de la fiction, ou de détruire, supprimer, déposséder des informations de la fiction. On définit donc l'interférence comme un processus mis en place dans un espace d'échange, de transcendance et qui permet de diviser, étendre, subjectiver, une entité narrative (*fabula*) afin de la (dé)coder, reconstruire ou de la détruire tout en conservant et questionnant sa structure (récit). La *lumière* vue, conçue, travaillée au travers de la narration et de l'expérience du lecteur permet aussi de soulever l'épreuve

comme concept et capacité intrinsèque de l'interférence. La *lumière* scanne, impressionne ainsi la narration par rapport à son expérience interférée et l'expérience d'un lecteur. La narration est éprouvée.

L'interférence crée un processus pertinent dans la légende agissant sur le texte, la *lumière*, la cartographie, les espaces, le scénario, le brouillage et l'épreuve de l'expérience. La réalité mixte associée, nous permet de façon subversive d'interroger notre pratique et une narration.

Nous repartons de notre légende celtique irlandaise. Les textes épiques celtiques contrastent les épopées grecques (si nous devons en faire la comparaison) dans la manière de spatialiser la fiction. Ils proposent leur propre cartographie et fabulent sur le monde. *L'Illiade* et *L'Odyssée* d'Homère, fonctionnent sur une cartographie davantage encyclopédique<sup>3</sup> (entre-autre maritime). On situe des terres par rapport au récit grâce aux lieux décrits dans la fiction (dans laquelle un rythme s'installe) qui sera communiquée au travers de repères

géographiques et ensuite interprétée, ou ré-imaginée par le lecteur.

[...] l'analyse de carte permet d'inscrire la fiction dans l'espace, et de fusionner les mots du texte, le tracé cartographique et leurs imaginaires respectifs : « Il ne faut pas courir si loin à la recherche des ports d'Alkinoos. Il suffit d'ouvrir nos cartes marines. [...] Prenez la carte. Tous les mots du texte odysseéen s'y appliqueront d'eux-mêmes » (Bérard, 1902, p. 523). L'auteur appelle le spectateur à voyager entre les lignes des cartes pour déceler les informations virtuelles qu'elles recèlent [...]<sup>4</sup>

Dans les textes de la mythologie irlandaise, telles que les batailles de Mag Tured (*Do Chath Mhuighe Tuireadh*) — au milieu desquelles intervient notre légende — la cartographie est bouleversée par une superposition des lieux géographiques remarquables (telles que des vallées ou des capitales par exemple) avec des lieux purement fictionnels (« L'Autre Monde » par exemple) où les informations fournies aux lecteurs sont assez limitées et sont communiquées en courtes proses<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Brandon, Carole, définition de la notion LUX/LUMEN. In *100 notions pour l'Art Numérique numérique* (Paris : Les éditions de l'immatériel, 2015). <http://100notions.com/artNumerique/notion.php?idNotion=61&langue=fr&lettre=#>

<sup>2</sup> « La fabula, c'est le schéma fondamental de la narration, la logique des actions et la syntaxe des personnages, le cours des événements ordonné [...] », Eco, Umberto. *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Traduit par Myriem Bouzaher. (Paris : Le Livre de poche, 1989), 130

<sup>3</sup> Umberto Eco, *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. par Myriem Bouzaher (Paris : Le Livre de poche, 1989), 96-99.

<sup>4</sup> Estelle Sohier, « Ré-imaginer la Méditerranée avec l'Odyssee, la carte et la photographie. Victor Bérard, un géographe sur les traces d'Ulysse », *Annales de géographie* 709-710, n° 3-4 (2016) : 333-59, <https://doi.org/10.3917/ag.709.0333>.

<sup>5</sup> [...] « Selon ce que nous te demanderons, ô barque de Manannan qui est sous nous », dit-il [Brian], « dirige-toi vers le Jardins des Hespérides avec nous ». Et cet ordre ne fût pas négligé par la barque, ainsi qu'elle en avait l'habitude, elle prit sa course sur le sommet des vagues au vert cotés et, par le plus court chemin de l'océan, elle atteignit un port et un havre sur le rivage des Hespérides ». Guyonvarc'h, *Textes Mythologiques Irlandais*, 112-13.



La légende irlandaise par rapport au récit grecque, propose donc une organisation spatio-temporelle qui sait se détacher de l'approche encyclopédique de géographie. Le lieu dans la mythologie Irlandaise fait interface, et grâce à l'usage littéraire de la magie, la fiction propose une cartographie inédite. La mythologie commence par renverser les perspectives. Par l'intermédiaire du récit, le lecteur rompt avec une représentation naturelle du lieu pour découvrir de nouveaux aspects de l'espace narré. Par exemple la mer, dans le texte, devient l'espace de l'autre-monde, qui lui-même rompt avec le perspectivisme, l'étendue de la géographie et de la cartographie classique. « Seule la rupture avec la forme de ce qui s'est passé, peut instaurer « une ligne de fuite... abstraite, mortelle et vivante, non fragmentaire<sup>6</sup> ». On entre alors dans une partie lisse de l'horizon cartographique de la mythologie irlandaise par l'abstraction de son récit. C'est-à-dire que nous sortons des repères striés, orthonormés, d'un monde narré et cartographié<sup>7</sup>, pour entrer et naviguer sur la surface d'un horizon lisse, dynamique, « modèle esthétique de l'art nomade<sup>8</sup> ». Ainsi, dans l'étude de cet horizon nous découvrons une spatialité spécifique. Une spatialité qui fait le lien entre les surfaces

du récit du côté de Lugh et du côté de Brian et ses frères. Deux surfaces superposées et mises en reflet dans le même horizon, donnent à penser un étrange rayonnement, une étrange réflexion sur la surface narrative (d'où l'intensité des usages de l'AR et la VR et entre ces derniers). C'est l'espace de narration que nous analysons. C'est un espace, « [...] celui des espaces absolus des déserts et des mers, qui définit la surface par excellence. [...] C'est une surface d'événements, faite de vecteurs, de directions, de trajets et de rythmes. Surface fractale ou riemannienne [...]»<sup>9</sup> qui s'offre à nous pour une adaptation du récit dans un dispositif interactif.

Le choix de réalité mixte comme ensemble des environnements combinant le virtuel, le numérique et le matériel généré par des technologie permet de s'approcher du potentiel cartographique établi dans la légende irlandaise. La réalité mixte permet au mieux de capter les espaces eux-mêmes mixtes de la légende de les @-MIXER entre la VR et l'AR dans l'ouverture d'entre espaces en narration (les lieux, la simultanéité des actions etc...). Cependant l'auteur plongé dans une approche fractale, riemannienne, mixte, de

<sup>6</sup> Christine Buci-Glucksmann, *La folie du voir: une esthétique du virtuel*, Collection Débats (Paris : Galilée, 2002), 214., Citant Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux*, (Paris : Minuit, 1980), 161.

<sup>7</sup> Proche de l'épopée

<sup>8</sup> Buci-Glucksmann, 1980, 215.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 214-215.

l'espace trouvera une complexité à scénariser, l'*aiôn* et l'horizon occupé par plusieurs utilisatrices appareillées<sup>10</sup>. Aussi voulons-nous comprendre cette complexité, cette interférence, dans l'écriture scénaristique d'un projet en réalité mixte qui ouvre par sa qualité intensive et intrinsèque, un Entre Corps/Machine.

La magie interfère toujours dans la légende des enfants Tuireann. Dans sa description de l'autre-monde, Guyonvarc'h souligne que la géographie mythique telle qu'elle est mise en scène

[...] pêche par une imprécision et une fantaisie involontaire qui font des héros bondir de Grèce en Perse, puis de Perse en Sicile, et enfin de Gibraltar en Norvège que la barque de Manannan<sup>11</sup>, merveilleuse il est vrai. Traduisons en clair que toutes ces libertés géographiques expriment en termes connus de tout le moyen-âge irlandais l'infini de l'Autre Monde. Et en même temps elles suivent la mode d'érudits qui, ne doutant pas de la véracité historique du Livre des Conquêtes<sup>12</sup>, se croyaient d'origine grecque ou égyptienne<sup>13</sup>.

Le monde dans le monde, par le monde. Ainsi ce monde qui ne peut qu'être Autre, naît par interférence du vocabulaire fantastique païen de la légende, sur une géographie du monde expérimentable. Le lecteur se place (par le point de vue du narrateur faisant source-origine) à l'instar de la caméra subjective dans la mise en lumière du monde narré, de surface mondiale, ou modale. Surface, horizon donc, qui par interférence se détache de la coordonnée, mais modale par l'attachement à une valeur, ou genre narratif. On navigue alors dans l'interférence des surfaces. Paul Virilio dans *La Machine de vision*, soulève le fait que « [...] le regard d'Occident a été celui du navigateur antique s'évadant de la surface non réfringente et directionnelle de la géométrie, vers la mer libre, à la recherche de surfaces optiques inconnues, dioptré de milieux inégalement transparents, mer et ciel apparemment sans limites, idéal d'un monde essentiellement différent, essentiellement singulier, comme proto-fondation de la formation du sens<sup>14</sup> ». Ici Virilio, semble nous mettre dans la direction des vecteurs, d'un ailleurs de la géométrie, de surfaces en reflet, abordables par l'explorateur.

**10** Pierre-Damien Huyghe, *L'Art au temps des appareils* (Paris : Harmattan, 2006), 25.

**11** Divinité guerrière des Thuatà de Danann, Fils de Lir (dieu Océan), possède des accessoires armes magiques, dont il en prêtera certains à Lugh.

**12** Manuscrit faisant origine de la mythologie médiévale et antique irlandaise. Il introduit les différents peuples à la conquête de l'Irlande, tel que les Fomoirs par exemple.

**13** Guyonvarc'h, 1980, 138.

**14** Virilio, 1988, 66.

Dans l'approche de ce qui ne relève plus de la géométrie de surface, mais de ce qui la constitue, Virilio nous mène vers l'*Urstiftung*, de la pensée d'Husserl.

Dans « L'Origine de la géométrie », Merleau-Ponty le soulignera dans *Notes de cours sur l'Origine de la géométrie d'Husserl*, Husserl définissait parfois *Urstiftung* comme la saisie évidente d'une essence. Husserl visait en effet l'intuition que les premiers mathématiciens ont eue d'axiomes et théorèmes considérés comme des *vérités éternelles*. Néanmoins, Husserl lui-même montrait, d'autre part, que les proto-fondateurs n'avaient qu'une conception incomplète de ce que la géométrie allait devenir et « que le sens total de la géométrie ne pouvait être déjà là dès le commencement comme projet ». Il faut donc que l'institution ne soit jamais un sens achevé et pleinement maîtrisé par quelque conscience que ce soit : elle serait inféconde<sup>15</sup>.

Ainsi les proto-fondateurs pensent un espace qui, s'il était exploité par l'imaginable, pourrait, en fait, être abordable par la référence par-delà un *ars inveniendi*. La vérité mathématique, géométrique, ne s'applique plus dans le spectre de l'espace. Uniquement subsiste

l'être de cet espace comme point nodal de son propre « projet », que nous pouvons peut-être traduire par le réseau. C'est-à-dire une origine de lien que l'espace proto-fondé retourne vers le monde, une traversée, que Michel Serres introduit dans son étude des Sciences, dans son livre intitulé *Interférence*<sup>16</sup>. Le concept se situe comme « [...] un espace conditionnel dont la caractéristique fondamentale est de rendre possible le transfert en général, la relation, l'interférence. C'est l'espace transcendantal qui rend possible toute science. Tout domaine scientifique n'est qu'une région de cet espace : la pensée n'est possible que comme déplacement dans cet espace. Ce déplacement est la pensée même<sup>17</sup> ». Ce déplacement est mis en lumière par un grand proto-fondateur, qui alors mettra en image l'interférence même. Nous nous servons de l'approche scientifique de l'espace transcendantal nécessaire à l'interférence, pour concevoir le modèle d'interférence dans un contexte scénaristique.

Le 24 novembre 1824, paraît dans un papier présenté à la Royal Society, intitulé *Expériences et calculs relatifs à l'optique physique*, où la notion d'interférence<sup>18</sup> (alors étudiée afin

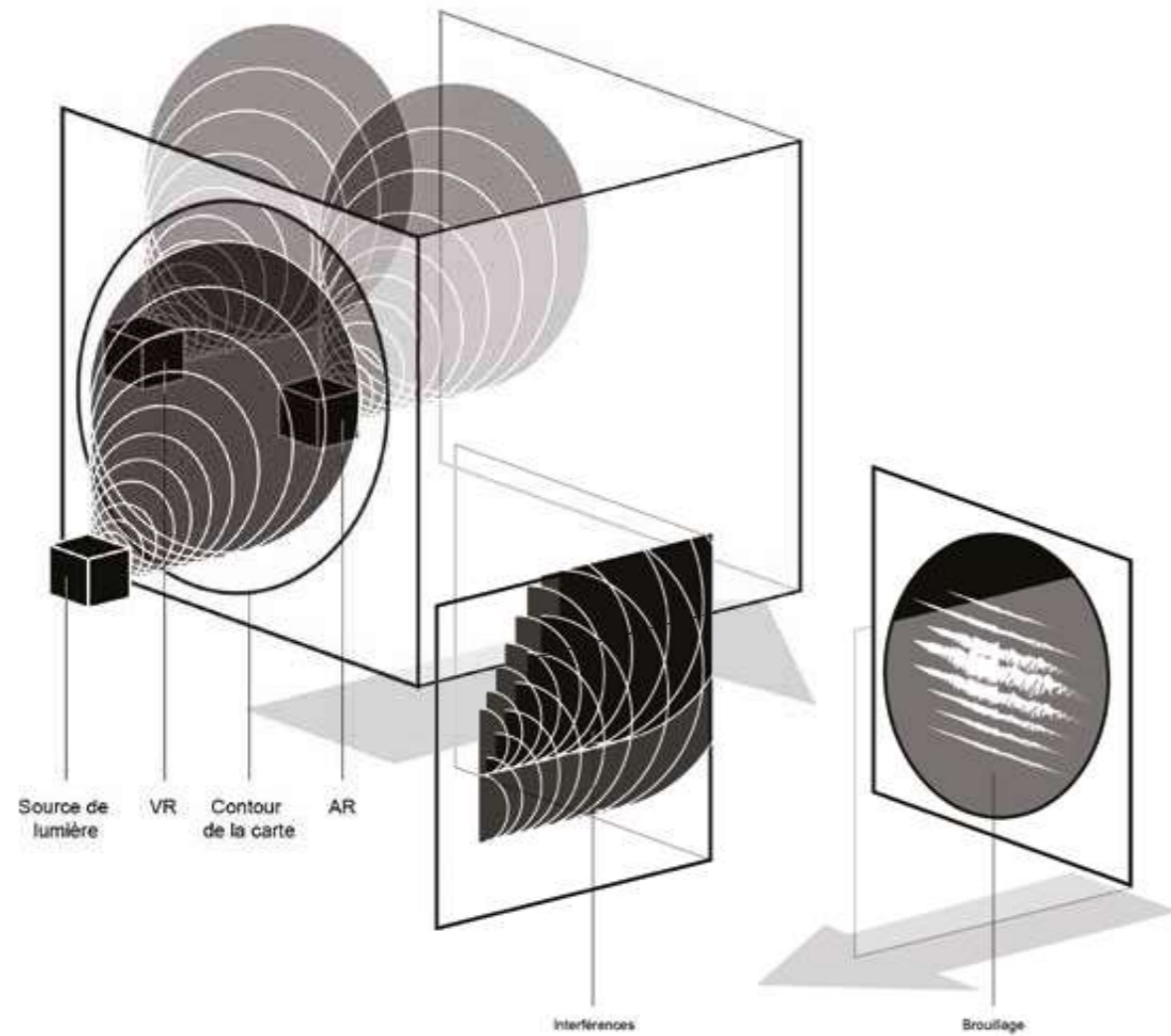
**15** Annabelle Dufourcq, *Merleau-Ponty: une ontologie de l'imaginaire*, *Phaenomenologica* 204 (Dordrecht: Springer, 2012), 280-81.

**16** Michel Serres, *L'interférence*, Hermès, Michel Serres ; . 2 (Paris : Éditions de Minuit, 1992).

**17** *Ibid.*, 153.

**18** Riad Haidar, « Thomas Young et la théorie ondulatoire de la lumière », *Bibnum* [Online], Physique, Online since 01 January 2011, connection on 25 February 2020. URL : <http://journals.openedition.org/bibnum/785>

Figure 220 - Schéma interférométrie, principe des fentes de Young.



de donner une définition claire de la lumière) trouve ses lettres de noblesses. L'auteur de cette approche théorique de la lumière et de ce qui la constitue est connu sous le nom de Thomas Young. C'est un physicien polymathe, qui, un siècle après les travaux de Newton (qui interprète la lumière comme ensemble de particules) et de Huygens (qui définit la lumière comme ondulatoire), propose une analyse, pour d'un côté départager l'héritage des anciens physiciens et ensuite tenter d'offrir une conclusion irréfutable pour comprendre le comportement de la lumière. Dans une expérience réalisée bien après la mort de Young, intitulée l'expérience des « fentes de Young », nous pouvons voir la fluctuation ondulatoire de la lumière. Cette expérience vise à placer devant une source lumineuse, un écran comme obstacle percé par deux fentes, puis placer à distance de ce dernier un deuxième écran, celui-ci photosensible, afin de capter la projection lumineuse. La lumière traversant les deux fentes se propage en deux sources ondulatoires. Les ondes se propagent et s'étendent et se rejoignent à partir d'un point jusqu'à former ce que Young appelle donc des interférences. On remarquera ensuite que les épaisseurs des ondes diffèrent, proposant alors des caractéristiques spécifiques de l'interférence, comme destructive ou constructive. Là où les ondes aux longueurs et d'intensités équivalentes se rencontrent, l'interférence est constructive. L'image projetée de cette interférence apparaîtra « claire ». Au contraire, là où les ondes aux longueurs et intensités différentes se

rencontrent, l'interférence est réduite. Elle est destructrice et l'image projetée de cette interférence apparaîtra sur l'écran photosensible comme « sombre », invisible. Cette succession dans l'image de la lumière projetée, du sombre et du clair, est appelée « franges d'interférences ».

L'interférence, sortie du champ de l'optique, mais que nous garderons pour son potentiel de brouillage, permet d'ouvrir un nouveau territoire permettant une perturbation, un processus cartographique, qui ouvre une autre forme narration par le prisme luminocentré du *Locus*. La proto-fondation est inhérente à l'étude de l'interférence, ou dit autrement (comme nous le voyons dans l'expérience de Young) l'interférence permet le retournement vers la proto-fondation et sa lecture, une sorte de téléologie négative. C'est-à-dire que ce n'est pas une fin qui est recherchée mais un aller-retour entre scénario et lecture. La lumière et son interférence nous plongent dans l'ombre, le brouillage, et de l'ombre nous revenons vers la lumière. L'interférence c'est la possibilité, de déployer un espace permettant l'aller-retour vers des origines de l'écriture, par le flot, l'alternance, la superposition, la construction ou la destruction de liens (de franges) intersubjectifs. La lumière, par l'interférence permet au lecteur de se placer à partir de ses origines, à la recherche d'un sens dans les allers-retours possibles. L'interférence pose donc la question du sens comme nous pouvons le voir chez Young, ou chez Husserl

vu par Derrida. « Les questions de l'*Urstiftung* et de l'écriture mettent donc en lumière le rôle d'une certaine facticité irréductible dans la genèse historique du sens<sup>19</sup> ». En effet, l'interférence en tant que telle, propose une proto-fondation de l'origine. Origine factuelle, ou faire-origine, l'interférence et ses aller-retours tissent du lien et font *sens*. En ce *sens*, nous pouvons lire l'interférence au sein même de la légende irlandaise (produit intersubjectif, mise en avant des perceptions et de la relation (in)cessante entre Lugh et Brian). *La Mort tragique des enfants Tuireann* est une histoire, dont le développement évoqué doit être suivi sur le plan de la traversée. Guyonvarc'h nous en donne une traduction elle-même traitée par une version du texte. La traversée, l'espace traversé par la lumière structure l'interférence et crée un système qui lui est propre. Ainsi, l'écriture<sup>20</sup> interférée, ou « inter-référée<sup>21</sup> » et dans les faits, « inter-subjective », ouvre la question de la forme et du contenu de l'espace traversé, — c'est-à-dire du lien des groupes (cubes) de mots définissant cette traversée. L'interférence fait l'inter-subjectivité dans la séparation et la fusion des expériences vécues par un utilisateur à partir de la *fabula*, comme le développement et l'extension des franges dans l'espace de traversée de la *lumière*.

Chaque utilisateur perçoit une carte, au travers des yeux de leur *personnage* incarné. L'espace transcendantal, les mots traversés par interférence permet de recoller les expériences développées séparément dans une carte alors inter-référée. Afin d'expérimenter cet espace, il faut en faire l'épreuve, recoller les mots par la *lumière*. Cette *lumière* jouant le rôle d'une forme syntaxique

Nous l'avons vu, le caractère luminescent (ou lumi-naissant) permet d'aborder le concept d'interférence dans un récit mythologique. Ce récit, cette interférence, doit être adaptée dans un dispositif, tel le faisceau de lumière par les écrans de Young [Figure 220]. Nous mettons donc en place une expérience où l'histoire interfère avec la lumière (de Young), traverse deux appareils à partir desquels elle se repropage. Le dispositif expérimental chez Young, met à l'épreuve la composition de la lumière. Lugh, divinité solaire, met également à l'épreuve Brian à travers une quête vengeresse. L'épreuve en lumière, les *dessins* évoque d'ores et déjà une première définition, proche de la contrainte. Éprouver l'histoire, en tant qu'expérience dans une direction, invoque l'ensemble historique ainsi que tout son potentiel factitif auquel l'individu doit se soumettre. On a une

**19** Roberto Terzi, « Histoire transcendantale/histoire mondaine : de Husserl à Derrida et retour », *Alter*, n° 25 (3 décembre 2017): 13-32, <https://doi.org/10.4000/alter.415>.

**20** Écriture lumineuse de la relation onde-corpuscule chez Young, l'écriture historique dans la légende...

**21** Serres, 1992, 156.

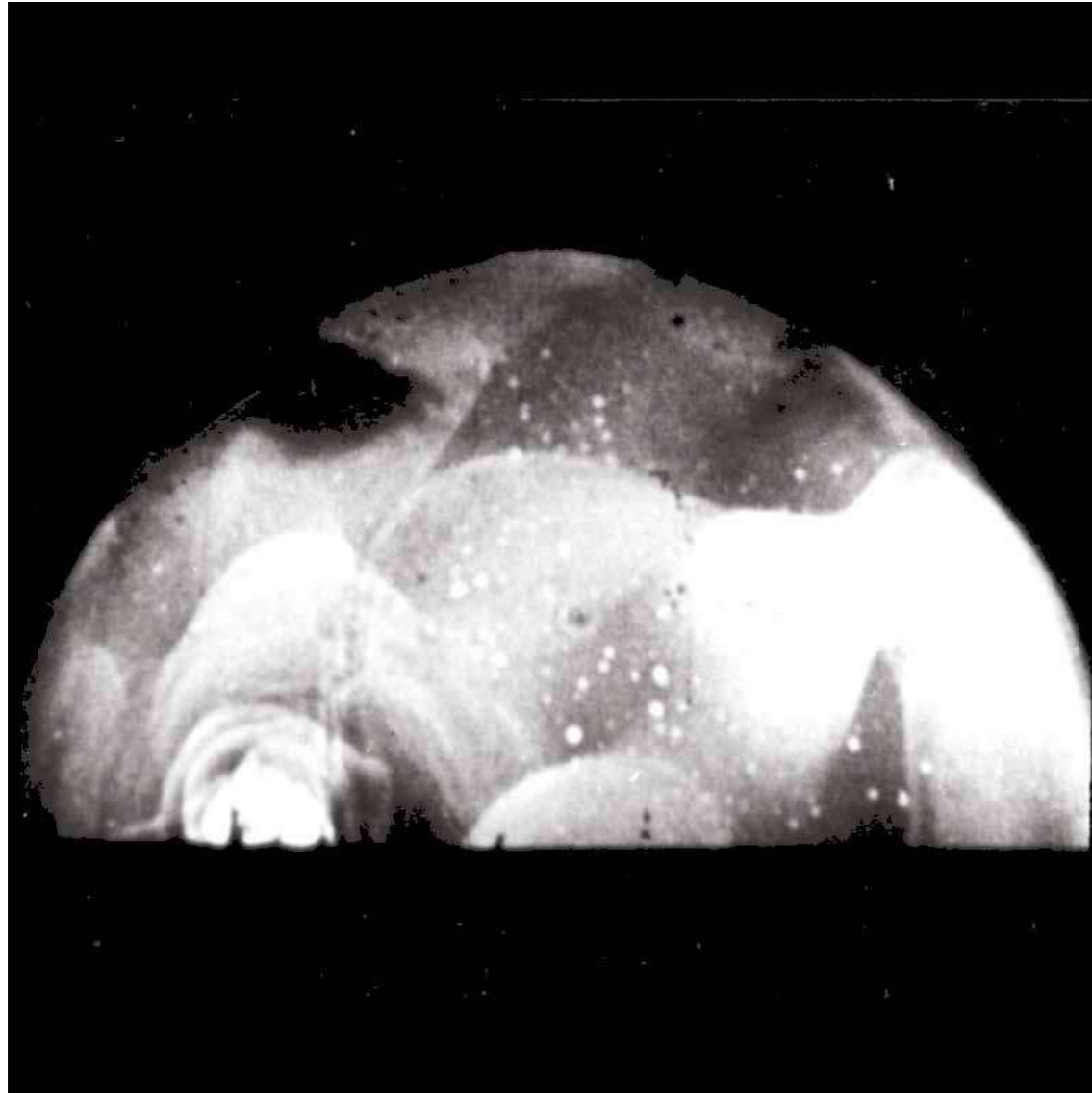
épreuve *là* où est fait-*dispositio*<sup>22</sup>, dans le faire-expérience de l'histoire, *mise en lumière*.

L'épreuve de la narration se projette donc dans un autre sens, sur un autre plan, celui de l'image. L'épreuve est une notion que l'on retrouve en photographie. Elle retourne d'une réaction chimique, l'inscription de la lumière sur une solution photosensible, puis sa révélation permet de constituer une épreuve négative. De même que le passage au positif, réalisé par une nouvelle exposition de l'épreuve négative, permet de constituer une épreuve positive. Une image photographique tirée de la pellicule, au papier. L'épreuve trouve ainsi une définition alternative dans l'expérience de la lumière. C'est le lieu d'une impression polaire, la mise en forme d'un résultat binaire (photographique). *Là* où résulte l'épreuve n'est pas l'origine de cette dernière, mais uniquement sa forme, tout comme l'interférence. En effet, si résultat il y a, cela signifie qu'une équation apparaît où des références ont été mises en place. Aussi nous dirigeons nous vers l'origine de l'épreuve, plus que vers sa forme. En photographie, l'épreuve trouve origine dans sa fabrication même. C'est-à-dire dans la conception et l'assemblage de sa surface, destinée à être exposée sous une certaine intensité

**22** Agamben, 2014, 29.

lumineuse, l'épreuve est construite, finalisée une première fois, quand elle fait face à la lumière qu'elle capture, puis reconstruite après tirage, tout comme l'interférence. Charles W. Wyckoff est un photographe américain ayant travaillé au sein de l'armée américaine durant la première moitié du XX<sup>ème</sup> siècle. Il développe dans les années 40, une technique pour être en mesure de capturer photographiquement une explosion nucléaire. Le principe, que l'on connaît maintenant sous le nom d'HDR (High Dynamic Range) est en soi pensé à ce moment-*là*. Wyckoff fait breveter ce concept sous le nom de XR, (extended exposure reponse film). Cet XR est une épreuve à longue plage dynamique, c'est-à-dire une superposition d'émulsions à sensibilités différentes qui permettent une exposition plus détaillée de l'image.

Dans un article datant de 1962 — 10 après Ivy Mike, l'essai nucléaire dans les Iles Marshall où Charles Wyckoff a expérimenté son film — ce dernier présente son travail de la manière suivante. « Le concept de base consiste en un film contenant plusieurs émulsions panchromatiques de différents niveaux de sensibilité. Après exposition, le film est traité dans un révélateur de couleur où chaque émulsion



produit une couleur différente dont la saturation est proportionnelle à l'exposition<sup>23</sup>». En résulte un court film de l'explosion, où l'on voit le dégradé dynamique d'une « impressionnante boule de feu », s'assombrir pour en apercevoir tous les détails. Une capture de ce film fera la une du Life magazine du 19 avril 1954. Ce même magazine décrira l'événement à juste titre (comme nous y faisons allusion plus haut), « The amazing fireball<sup>24</sup> ». *Amazing* que nous pouvons traduire comme impressionnante, met en avant (au-delà de la dissuasion nucléaire digne des heures tragiques de la guerre froide) un caractère intrinsèque à l'épreuve. L'épreuve impressionne. Elle fait l'origine, le réceptacle, l'écran et la forme dans la trajectoire d'un photon. Wyckoff travaille l'épreuve de façon multi sensorielle, multi couche. Il y a dans l'épreuve une capacité de cheminement multiple en extension, où

chaque strate qui sera traversée gardera une trace. Cette trace conserve en elle et sur elle la possibilité d'être polarisée (du négatif au positif). Elle crée des mondes et permet de tisser des liens. Nous définissons alors l'épreuve par l'XR comme un processus stratifié d'expositions et de créations simultanées, à l'origine des mondes développés — donc une superposition de plusieurs histoires éprouvées par la lumière. L'épreuve XR, le dispositif de Wyckoff fait lien entre les mondes en son sein et permet d'y fluctuer au travers. Le film représente ces fluctuations entre polarisations (les opposés de la plage dynamique), dans l'apparition et la disparition des strates d'informations, des traces<sup>25</sup>. L'XR se retrouve dans le spectre de la légende où, par et au travers de l'épreuve, le personnage et l'utilisateur se voient passer de strates en strates, de mondes en mondes. De la même manière, Lugh organise



Figure 222 - Explosion nucléaire Ivy Mike, 1952

<sup>23</sup> "The basic concept embodies a film containing several panchromatic emulsions of different sensitivity levels. After exposure the film would be processed in a color developer where each emulsion would produce a different color whose saturation would be proportional to exposure" Charles.W. Wyckoff. 1962. An experimental extended response film. SPIE Newsletter, 1962, 16-20

<sup>24</sup> Sous-titre du « Life Magazine, April 19, 1954 - H-Bomb Test », consulté le 8 mars 2020, <https://oldlifemagazine.com/april-19-1954-life-magazine.html>.

<sup>25</sup> Voir dans la deuxième partie du film, la formation du champignon s'élevant dans l'atmosphère. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/transcoded/a/a0/Ivy\\_Mike\\_test.ogv/Ivy\\_Mike\\_test.ogv.480p.vp9.webm](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/transcoded/a/a0/Ivy_Mike_test.ogv/Ivy_Mike_test.ogv.480p.vp9.webm)



l'épreuve de Brian, dans laquelle il se servira de la magie pour suivre l'enfant Tuireann et par la même occasion le détournera de ses trajectoires. Par exemple, aux trois quarts du récit Lugh décide de forcer magiquement le retour de Brian et ses frères après qu'ils aient réussi à rassembler des accessoires pour l'aider dans de futures batailles. Aussi, Lugh en forçant le retour des frères, s'offre-t-il une excuse pour une potentielle exécution, puisque si ces derniers reviennent en terre d'Irlande sans la totalité du prix de composition qui leur a été assigné, ils seront exécutés.

Le moment même d'un franchissement des frontières, qui dessine une sorte de géographie de la transgression, une topologie nomade, où les descriptions « font voir et font voir un savoir » comme le note François Hartog dans *Le Miroir d'Hérodote*. En ce sens, elles sont « tableau du monde », car l'œil y fonctionne comme point focal et le voyage vise à la fois la « construction d'une figure de l'autre » et « la configuration spatiale » de confins<sup>26</sup>.

L'impression de la simultanéité de l'œil et de ce qu'il réceptionne anime la lecture d'une épreuve et amène ce concept à être étudié sous l'angle de la narration et de la carte. Wyckoff le comprend avec le point de vue du photographe militaire. Il programme en quelque sorte l'épreuve pour un événement et les espaces, les strates de son épreuve sont configurées pour y répondre, pour lui donner forme. La narration dans l'épreuve offre une configuration spatiale et en même temps permet de faire oublier celle-ci et ouvre le chemin de lecture. Si la photographie interférée de Wyckoff peut aider à retrouver Icare face au soleil, la narration permet d'être face à Icare. L'épreuve est ainsi un traitement complexe de la surface des espaces, dont les frontières sont changeantes mais toujours déterminées dans l'étendue, la construction, l'extrusion de ce qu'elles renferment. Le tableau de Brueghel [Figure 133], comme une bande dessinée par le prisme du *Locus* — et de l'interférence

— est structuré de la même manière que le film de Wyckoff. L'épreuve rend visible, ce qui était caché, ce qu'y était impossible de voir. L'épreuve tend également vers la cartographie et la réalité mixte dans la mesure où ce qu'elle révèle se rajoute perpétuellement au réel et à l'instant. Comme la chute horizontale dans le tableau de Brueghel, où le regard, sans le savoir, se déplacerait à la même vitesse qu'Icare, trahi par la lumière, qui tombe inévitablement en direction de la mer. Buci-Glucksmann évoquera cette axialité par la notion de « l'absorbement<sup>27</sup> ». « Car dans son face-à-face avec les lieux de l'ailleurs, l'œil est tout à la fois surpris et curieux, pris dans la « dynamique absorbante » des « petites choses ». Petites choses, en tant que détails et détachements de l'œil, les petites choses peuplent l'épreuve, elles y fondent « un lieu du sens<sup>28</sup> ». Nous retrouvons les petites choses chez Wyckoff et Young, sous l'aspect de

particules, dans la légende irlandaise comme particule liant les situations. Buci-Glucksmann, nous aide à en terminer sur l'architecture de l'épreuve en nous détaillant qu'il existe

Un axe parallèle au plan de la représentation et un autre perpendiculaire au premier, qui institue le regard frontal du spectateur. Si bien que l'absorbement suscite un effet de proximité mais aussi de surface, en raison du rapprochement du modèle et de la surface peinte. Il n'est donc pas seulement celui des personnages présentés comme oubliés, endormis, inconscients et seuls. Il qualifie également un mode visuel le plus souvent descriptif (« réaliste ») que l'on trouve déjà dans la *descriptio* des cartes [...]<sup>29</sup>.

L'épreuve par impression rejoint la narration, dans la mesure d'une axialité qui structure un sens et ainsi amène à penser le parcours du discours en tant que mode discursif même

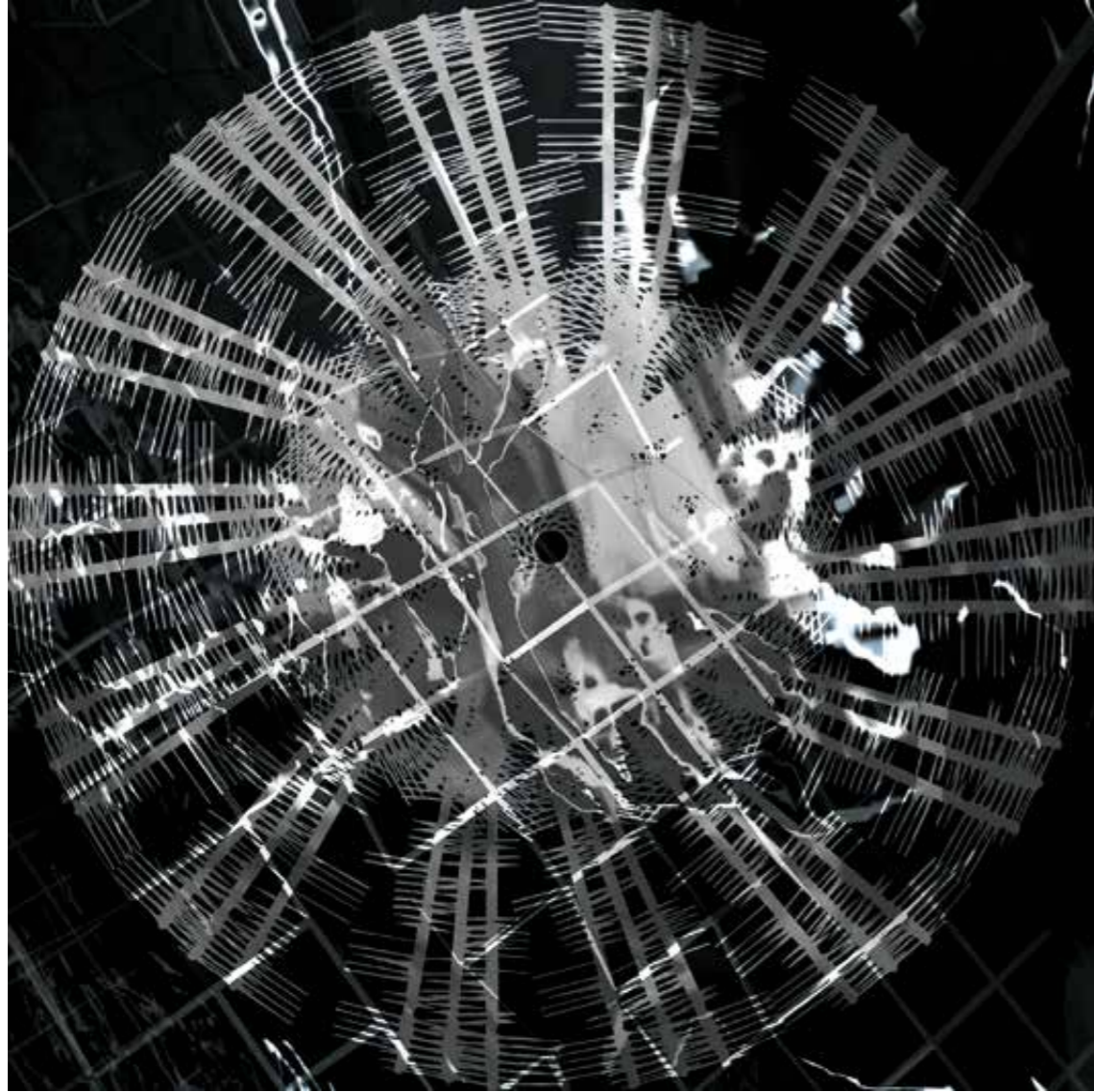
<sup>26</sup> Christine Buci-Glucksmann, *L'œil cartographique de l'art*, Collection Débats (Paris : Galilée, 1996), 15-16. Et citant, François Hartog, *Le Miroir d'Hérodote*, (Paris : Gallimard, 1980), 262.

<sup>27</sup> *Ibid.*, 38.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> *Ibid.*





(diégèse). On rejoint la question du mode soulevé plus haut par Buci-Glucksmann que l'on retrouve chez Georges Genette (vu par Mieke Bal) dans la question de la narratologie. « Est *mode*, non seulement la *perspective* ou *point de vue*, c'est-à-dire ce qui constitue la réponse à la question « qui voit ? », mais aussi la *distance*, ce qui concerne la vieille distinction entre *showing* et *telling*, ou celle beaucoup plus vieille entre *mimésis* et *diégésis*<sup>30</sup> ». Qui voit l'épreuve ? Autre que l'individu à la lumière de l'image, si ce n'est un œil, cet autre interféré, ou interférant dans l'expérience. Quelles traces, quelles impressions sont faites de l'épreuve, du parcours ? C'est chez Paul Virilio et Buci-Glucksmann que nous trouvons un élément de réponse. Virilio dans son ouvrage intitulé *L'Horizon négatif*, soulève le fait que « le parcours (voyage) est un discours (message) puisqu'il s'agit toujours, dans l'un comme dans l'autre cas, de véhiculer du sens, dans un sens (aller) comme dans l'autre (retour)<sup>31</sup> ». Quoi de meilleur véhicule, que celui qui nous donne des ailes, chez Buci-Glucksmann un œil-icarien<sup>32</sup> mettant en lumière un savoir, s'élevant dans la structure d'un nouveau voyage afin d'en entrevoir tous les détails. Là où Icare s'élève dans l'axe de hauteur, Brian s'étend dans l'horizon.

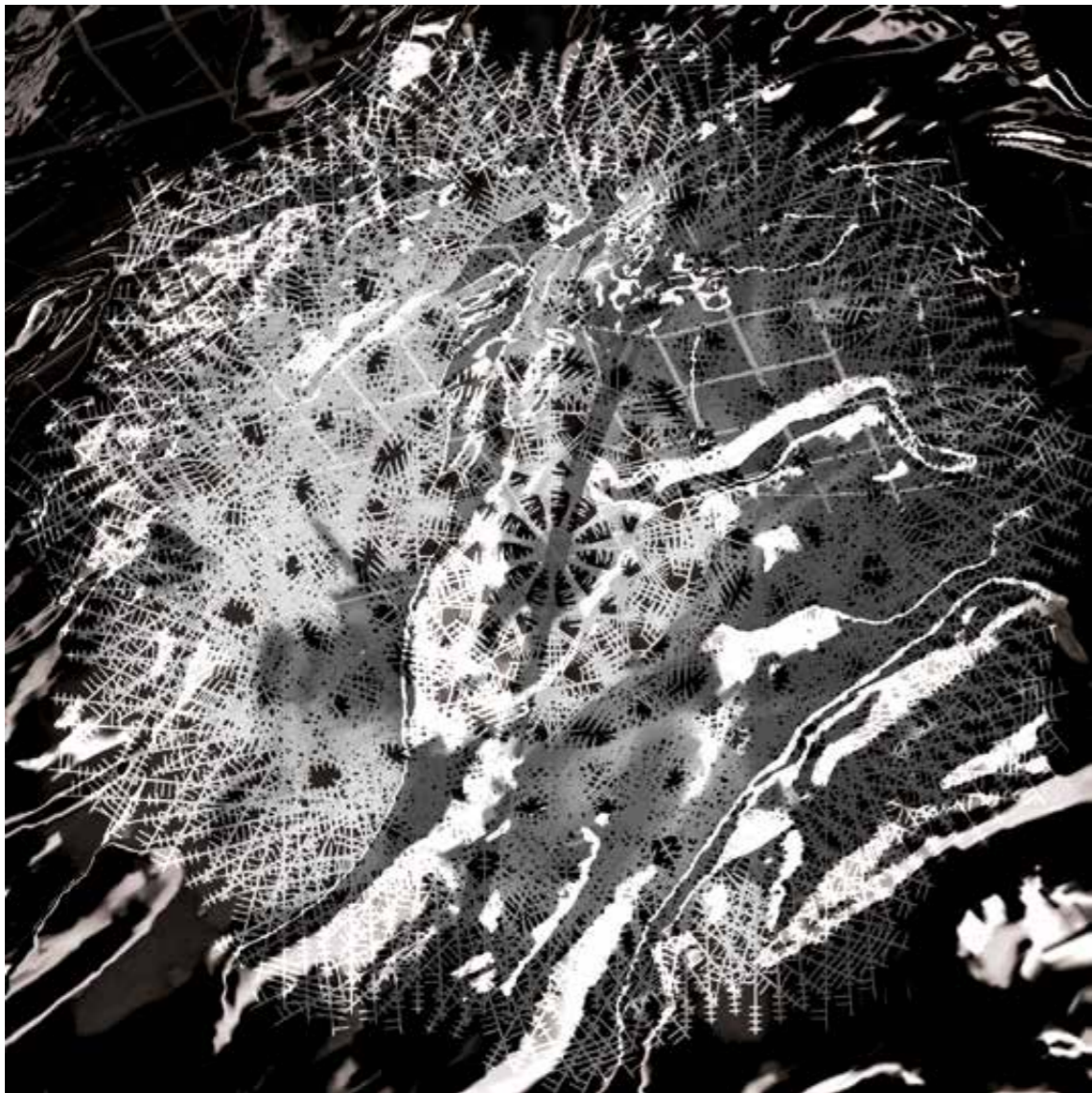
Les deux réinventent une carte. Ainsi, c'est bien la question de la cartographie par l'interférence, qui nous permet de faire trace, mais surtout faire véritablement expérience de réalité mixte. La carte est **visuelle**ment développée à partir de l'histoire. Des phrases sont sélectionnées et traduites en signes oghamiques rassemblés et qui par répétition vont former une ondulation circulaire, reprenant alors les codes des cadrons cartographiques [Figures 200 - 202]. Cette carte sert ensuite à situer les modélisations 3D dans l'expérience VR et les cartes sont exportées en 3D pour y naviguer en AR. Nous parlons de cartographie sensible, dans la mesure où par l'épreuve il y a un parcours et il y a un sens. Ce dernier constitue l'entièreté de l'expérience *de/dans la carte*<sup>33</sup>. Le projet AN DOMHAN repose sur une quête. Les utilisateurs sont intégrés à l'espace d'expérimentation, par le processus de cartographie et d'interférence généré par la *lumière*, la *fabula*, l'histoire étudiée et spatialisée au travers d'un scénario. Les utilisateurs explorent la carte dans le cadre de l'expérience. Les **LECTURE@**, explorent la carte par l'interférence et le scénario, à l'**ombre** de la *lumière*. Cette exploration s'étend donc, ondule et interfère entre

**30** Bal, 1977, 21.

**31** Virilio, 1984, 225.

**32** Brian en tant que **personnage** voyageur, fait lien entre les paysages sur lesquels il accoste, atterrit et invite à penser une nouvelle géographie. [Figure 30]

**33** « La Conduite **intérieure** », qui est le titre du chapitre sur la notion du parcours vu par Virilio, fait écho ici.



l'histoire et le scénario, entre l'usage, l'expérience et les processus. L'ombre se pense sur le fond de l'épreuve et de l'interférence dans le rapport à la carte. Le processus d'interférence comme modèle narratif relocalise les espaces éprouvés, pas uniquement dans la carte (faire trace), mais également par la carte (le.s sens). On ondule sur et entre le noir de l'ombre structurant de l'interférence et le blanc, le clair, de la lumière interférée, de l'évènement scénarisé, cartographié.

« Comme terme des beaux-arts, l'onde désigne un ensemble de lignes composé d'une succession de courbes alternativement concaves et convexes. Autrefois le mot signifiait tumulte, agitation, et c'est pourquoi on l'utilisait pour désigner tout ce qui affecte une personne de façon intermittente (« les ondes de la colère »). « Passer l'onde noire », c'est-à-dire le Styx, signifiait mourir<sup>34</sup> », écrit Didi-Huberman dans ses écrits sur le travail d'Hantaï. L'onde produite par l'interférence, active l'horizon lisse de la cartographie décrit plus tôt où les courbes comme des flux, de concaves à convexes, nous portent d'espace en espace. L'onde n'est pas une forme, elle ne relève pas de la représentation cartographique, elle est active et dynamique de/dans la carte. L'onde situe ainsi les espaces par rapport à l'expérience et également les « espacements » du scénario. Didi-Huberman décrit l'espacement chez Hantaï comme une

modulation et une expression du blanc. Ce blanc qui doit rendre visible et lisible (chez Mallarmé) un invisible, un ineffable (chez Hantaï), correspond bel est bien à la construction de l'interférence. C'est-à-dire ce pic, une croissance de l'onde elle-même, qui séparera et se séparera du fond. Le blanc est dans la navigation du processus d'ondulation ce qui s'éloigne du scénario, ce qui se recolle à la carte. Ainsi ce qu'Hantaï nous apprend c'est donc que le haut de l'ondulation, le blanc, fait surface ou presque et qu'il s'explore poétiquement. Le blanc est le canevas de la légende irlandaise, l'éclat de/dans la carte, c'est ce qui provoque l'expérience. Le scénario quant à lui entre dans le processus d'interférence par l'obscurité, le fond. Ce fond qui, quand nous voulons l'étudier, donne à voir une ombre uniquement. L'ombre dans l'interférence est tout simplement ce qui contourne et va au-delà de la lumière inter-référée. C'est là que se situe le scénario, dans la mesure où l'ombre structure les contours et les limites de la lumière, de l'histoire. Le scénario ainsi organise spatialement les événements là où ils ne sont pas. Il renvoie dans l'interférence constructive (une onde de plus en plus haute) les informations conçues dans l'obscurité. Le scénario est situé dans l'obscurité absolue de l'ombre qui s'étend et prend forme dans le dehors des espacements. Le scénario rend l'histoire active, il relève d'une action de et par l'interférence, que nous nommons le brouillage. Le scénario, l'ombre, est



définitivement ce qui brouille la carte générée à la lumière de l'histoire. Le brouillage apparaît « avec le sens de « confusion » (1573), [il] peut s'employer comme nom d'action (le brouillage des pistes, des cartes), mais s'est surtout spécialisé (1924) pour « parasitage des ondes radio, puis radar, de télévision », que le processus soit volontaire ou non<sup>35</sup> ». La confusion se constitue également par destruction, elle semble provenir du « grec *sunkhusis* « action de verser ensemble, mélange<sup>36</sup> ». Le brouillage, par sa nature, prend ainsi place en destruction dans l'interférence (dans le noir des franges), dans l'ombre. Cette ombre n'est pas le noir que l'on voit à l'image dans l'expérience (le noir texture) que ce soit avec le téléphone ou avec le casque VR, c'est ce qui est en action derrière et devant l'image. Comme souligné dans l'article de Marc Veyrat, à propos du projet i-REAL présenté dans [Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires](#), le brouillage « s'efforce d'en révéler le réseau souterrain [...] il se mélange auX supportS pour en @-PENSER peut-être les grilles et les modèles d'ordre, transférer des informations classées dans un désordre apparent, sauter de pierres en pierres sur le ruisseau des images [...]»<sup>37</sup>. Le brouillage ou l'action du scénario sur l'histoire, permet le passage d'espace en espace au travers des images. Il se dissimule afin de faire la place au

pic d'onde dans le modèle de l'interférence, à l'image des pierres citées plus hauts. Le brouillage comble le modèle d'interférence dans le scénario en action et dans la production d'un processus narratif mettant en place une cartographie.

Nous avons tenté dans cet article d'analyser une production dans le cadre d'un projet d'adaptation d'un récit mythologique celtique en réalité mixte. L'un des points structurants de ce projet est la cartographie, la manière dont elle est conçue et vécue. Nous avons développé un système narratif qui englobe l'expérience du récit au travers de l'image, à partir du modèle d'interférence. Ce modèle a été développé par l'étude phénoméno-technique de la lumière, proposant alors un système singulier, répondant à l'architecture narrative (c'est-à-dire au scénario) de la légende liée à un dispositif interactif.

Dans le modèle de l'interférence qui est mis en place, nous faisons référence à la lumière (optique) en tant que *lumière* (symbolique du concept optique), comme élément structurant non pas naturel, physique, mais comme narratif, régi par les mêmes capacités et révélée par le dispositif. C'est la lumière qui est passée de l'image scientifique au modèle, au système

<sup>35</sup> Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, 2019, 519.

<sup>36</sup> *Ibid.*, 845.

<sup>37</sup> Veyrat, 2019, 117.

narratif, et qui propose des solutions d'adaptation. La *lumière* expose et génère le modèle d'interférence de/dans la carte. La *lumière* construit une interface, prépare et assure de la mixité, enfin propose sa propre cartographie sous l'influence d'un ou des **personnages** (l'histoire de Lugh et Brian & l'histoire entre Lugh et Brian). La *lumière* éclaire un endroit, elle se situe. Elle peut faire cela, car comme nous l'avons vu et dit, elle se construit, elle donne du sens. Elle fait interface cartographique de l'expérience des **personnages** au travers des utilisateurs, construisant — de frange en frange entrecroisées — une inter-subjectivité. Ceux-ci s'inter-référent, c'est-à-dire qu'ils entrent en rapport et en réaction dans l'échange de leur expérience via la carte et l'interférence.

Le modèle d'interférence, agit lui-même sur la cartographie. Ondulant entre obscurité du récit déconstruit (guidant vers l'espace du scénario) et l'éclat de l'événement (avènement de la fiction), l'interférence resitue, brouille les espaces d'une cartographie proposée par la légende afin d'en exprimer tous les potentiels narratifs. L'expérience de l'interférence en action, autrement dit le brouillage, est animé par l'action des utilisateurs. Ces derniers naviguent de frange en frange, d'onde en onde, de l'**ombre** à l'éclat, détruisant et construisant une nouvelle cartographie d'une narration éprouvée.



Figure 227 - Mamoru Oshii, *Avalon*, 35mm, 1,85:1 - DTS / Dolby EX 6.1, 106 minutes, 2001

### LES FABRIQUES DE LA TERRE

Affûtage | Simultanéité | Interférence | Accrétion & Exécution | Texte & Image 5 | Instagram | Dessin | Ordre d'interaction | Agentivité | Lecture  
[ 0 | 1 1 3 . 6 | - 1 5 2 . 3 X 0 | 0 | 0 ]

### 3. À L'ÉPREUVE DE L'INTERFÉRENCE

3.4. Agent double x Métaverse

Le Métavers est un désert<sup>1</sup> à conquérir. Il forme un autre univers, un eSPACE<sup>2</sup> homogène dans lequel un *avatar* plonge à travers le filtre d'un scénario en réseau. C'est un univers fabriqué dont on fait usage. Les fins sont plurielles et propres aux règles fictionnelles qui y sont mises en place. En ceci l'univers, le multivers et le métavers se reconnaissent et redéfinissent simultanément une idée de site et de lieu.

Il y a tout d'abord l'univers. C'est à l'origine un adjectif « qualifiant la totalité d'une chose comme telle, formant des expressions avec *mundus, orbis, terra. Universus* « intégral », proprement « tourné de manière à former un ensemble », est composé de *unus* (un) et de *versus* [...] « tourner » (vers)<sup>3</sup> ». L'univers dorénavant singulièrement nommé, peut être lui-même adjectivé, car ce dernier nous héberge et nous accompagne. Nous l'étendons par nos observations, explorations et

conceptualisations (il devient fini, ou infini, *en* extension ou *en* déclin). Puis il y a le multivers. C'est une proposition « qui nous impose à faire face à la pensée d'une altérité radicale, c'est-à-dire quelque chose qui est structurellement inaccessible<sup>4</sup> ». En rupture de l'univers, le multivers se tient au seuil de notre expérience. C'est donc *un lieu de contrastes et de contradictions* où l'expérience sensible, dont on ne peut pas en établir la théorie, découle de l'expression d'un ensemble de théories. Le multivers rassemble et forme dans le Noir la fuite d'un programme universel, qui se construit en dehors de Nous. C'est un *Locus* en expansion, notre *universus*. On ne peut qu'en faire le procès<sup>5</sup>. Vient s'ajouter à ce dernier le métavers. Nous utiliserons l'orthographe *métavers*, afin de créer une homogénéité signifiante des termes. Le métavers forme — avec l'univers et le multivers — un triptyque cosmologique en y renfermant des singularités opérantes dans

l'architecture des conceptions spatiales universelles par la même dans les conceptions structurelles de la narration. Contrairement aux deux précédents termes, le métavers ne se rattache pas à la nature de l'espace (sidéral), et à la physique de ce dernier (vicérale). « [La] dialectique des astra et des monstra où se rencontrent l'ordre « sidéral » et l'ordre « viscéral » du monde<sup>6</sup> ».

Le métavers a pour origine et comme terrain la fiction et le programme. Il relève d'un artifice. C'est une création de l'homme à partir de sa « machine univers<sup>7</sup> ».

Comme nous le rappelle Yann Minh, le métavers est

l'autre nom pour désigner les cyberespaces du type *Second Life*, [cela] vient du roman précurseur *Le Samouraï Virtuel* de 1992 de Neil Stephenson, qui décrit très précisément ce type d'espace numérique peuplé d'*avatars*, et dans lesquels les utilisateurs mènent une vie sociale intense dans l'immatérialité

digitale, en parallèle avec leur vie quotidienne dans la matérialité physique et biologique<sup>8</sup>.

Le métavers est introduit dans le roman de science-fiction de la manière suivante : « So Hiro's not actually here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. [...] »<sup>9</sup>. Le métavers est conçu par un programme « d'opérations en réseau<sup>10</sup> » construisant un ou plusieurs mondes accessibles de manière immatérielle dont nous faisons usage par le biais d'interfaces. Le héros de Stephenson comme le métavers même est pris dans les limites du langage romanesque. L'auteur nous en définit les fonctions jusqu'au seuil de l'image, mais c'est bien l'ordinateur, cette *machine univers* pour reprendre les termes de Pierre Lévy qui sert de nature au métavers (la matrice vicérale). C'est une nouvelle cosmologie centrée utilisateur, à partir d'un concepteur et d'un programme, qui va composer son propre univers. Le métavers

<sup>1</sup> « Espace de l'unité, le désert est [...] un lieu de contrastes et de contradictions ; le lieu de rencontres entre le statique, la pérennité d'un instant suspendu, et le perpétuel mouvement d'un paysage changeant, de dunes mues par l'effet des vents ». « Le Désert », Fondation Cartier pour l'art contemporain, 23 octobre 2017, <https://www.fondationcartier.com/expositions/le-desert>.

<sup>2</sup> « L'œuvre en réseau se trouve toujours confrontée à une distorsion spatiale et temporelle. Entre l'espace-temps physique des utilisateurs et l'espace-temps du programme et des réseaux, ce nouveau territoire qui se *dessine* est un lieu hybride - l'eSPACE - constitué désormais d'espaces virtuels ET i-RÉELS, associés à des temporalités superposées ». VEYRAT Marc (2015), Notion n°31: eSPACE, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, livre hybride sous la direction de Marc Veyrat, collection coordonnée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, Paris, p.86-88. <http://www.100notions.com/>.

<sup>3</sup> Alain Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française : contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine ...*, 5<sup>e</sup> Éditions, vol. Tome 3 Pr-Z (Le Robert, 2019), 4002.

<sup>4</sup> « Multivers : un problème à plusieurs dimensions », France Culture, consulté le 20 mai 2021, <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-vendredi-17-novembre-2017>.

<sup>5</sup> Kafka, 2017.

<sup>6</sup> Katrie Chagnon, « Georges Didi-Huberman, Atlas ou le gai savoir inquiet. L'oeil de l'histoire, 3. Paris, Les Éditions de Minuit, Paradoxe, 2011, 382 p., 49,95 \$, ISBN : 9782707322005 », RACAR : Revue d'art canadienne 37, no 2 (2012): 86, <https://doi.org/10.7202/1066727ar>.

<sup>7</sup> Pierre Lévy, *La machine univers : création, cognition et culture informatique*, Sciences et société (Paris : La Découverte, 1987).

<sup>8</sup> « Yann Minh, entretien en technomancien cybersexe (1/2) », Makery, consulté le 18 mai 2021, <https://www.makery.info/2019/10/23/yann-minh-entretien-en-technomancien-cybersexe-12/>.

<sup>9</sup> Neal Stephenson, *Snow Crash*, Bantam Spectra (Bantam, 2000), 19. (Le titre du livre se traduit en français par *Le Samouraï Virtuel*).

<sup>10</sup> Lévy, 1987, 67.

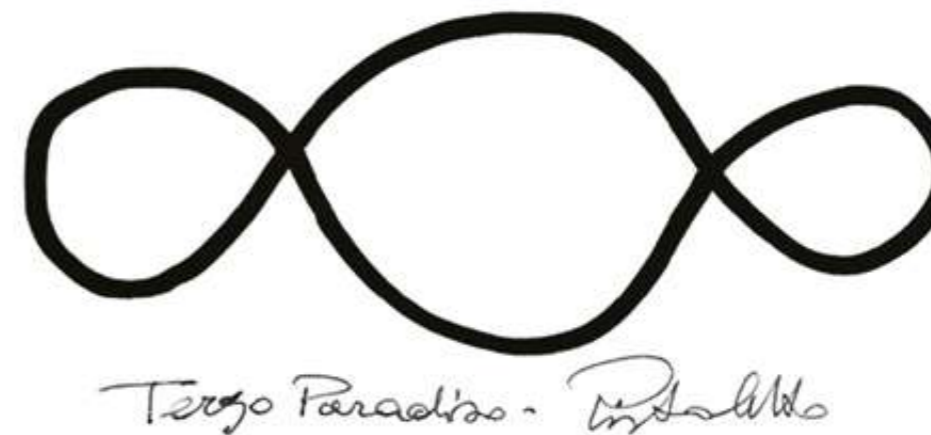
s'expose dans l'expérience même de son lieu, au-delà de son programme comme dans l'image, son débordement en réseau. Ce n'est pas l'image que l'on regarde mais la façon dont elle renvoie un réseau au réseau. Univers fabriqué dont on fait usage, ses fins sont plurielles et propres aux règles de fiction que l'on y met en place. En ceci cependant, l'univers, le multivers et le métavers se reconnaissent et affirment l'idée d'un lieu propre aux programmes qui les sous-tendent.

Le métavers étant le seul lieu parmi les trois ci-dessus dont nous pouvons faire l'usage, l'apport du cyberspace étoffe sa définition. Le métavers est ce lieu où *JE sujet* @-TROUVE l'Autre, dans « un scénario, sur site, [au travers] de références organisées en hyperliens et de signes opératoires<sup>11</sup> ». Le métavers met en place un usage désertique du paysage. Lieu unique par excellence, le désert est ce qui se retire, ce qui se perd (et nous permet de nous perdre), ce qui fait sens pour Lui-même. En

entrant dans le métavers, JE traverse un paysage où JE en tant que sujet n'est plus que physiquement présent. Reste l'*avatar*, double cybernétique, corps simulé, une exportation d'un corps en corps programme. Le métavers est et figure alors un désert. L'*avatar*, ce premier Autre, rencontre l'Autre d'un autre JE dans ce paysage où notre JE physique a été abandonné au seuil. La traduction à travers le JE de l'*avatar* engage l'exploration d'une sorte de désert de Retz<sup>12</sup>, i-MATÉRIEL, à travers un décentrement volontaire du sujet.

« Car JE @-TROUVÉ décentré dans l'*avatar* se fond dans un décor où vont s'agrèger et se connecter simultanément d'autres *avatars*. Ce décor provoque une disruption des échanges et des langages<sup>13</sup> qui contaminent autant l'*avatar* que son sujet JE décentré. C'est finalement l'occasion d'un scénario dans lequel l'*avatar* se prend *au* JE(U) et se propage ainsi jusqu'au plus profond d'un MOI externalisé. Retour narcissique, ou vague épuisante, le

Figure 228 - Michelangelo Pistoletto, *Terzo Paradiso* (Troisième Paradis), schéma, 2003



métavers puise ainsi dans la *posture* de l'*avatar* l'autre côté d'un miroir en face du MOI : les deux s'observent et se poursuivent, passant par-dessus ce JE en quelque sorte abandonné à la lisière du métavers<sup>14</sup>. L'*avatar* et le MOI émoi-JE *dessinent* ensemble la surface d'un paysage, à la porte du désert.

« Les métavers sont des cosmogonies complexes, dont la maîtrise des codes, protocoles, conventions, interfaces de navigation, néologismes nécessitent une relativement longue pratique. Ainsi l'utilisateur expérimenté identifie facilement un « newbie », c'est-à-dire

un nouveau venu, par ses maladrotes ou méconnaissances, ou tout simplement la démarche en canard qui équipe par défaut son *avatar*<sup>15</sup> ». « L'Autre me @-COOCOON-CONNAÎT dans ce désert : son *avatar* m'évite ou me @-JOINT<sup>16</sup> ». Le métavers met en place une nouvelle singularité structurelle, un troisième paradis recalculé. // *Terzo Paradiso*, qui est un concept *dessiné* par Michelangelo Pistoletto, @-PRÉSENTE la relation entre un premier paradis qui serait celui de la nature, puis un deuxième de l'intelligence humaine et enfin la création artificielle donnant accès à un troisième paradis comme espace homogène,

11 Veyrat, 2019, 14.

12 « Entre 1774 et 1789, François de Monville, homme des Lumières passionné d'architecture, de botanique et de musique, créa le Désert de Retz. [...] Ce parc paysager aux essences rares faisait à son origine 38 hectares et comprenait 20 fabriques. Ces créations architecturales sont des constructions pittoresques, parfois extravagantes, s'inspirant des styles chinois, orientaux ou bien antiques. Le tracé de son parc s'inscrit dans un parcours initiatique évoquant différentes cultures et courants de pensée : l'Éthique, les Physiocrates, les Encyclopédistes, les Lumières, l'Écologie, les Sciences, la Chine, ou encore la Franc-maçonnerie. Le jardin du Désert de Retz fait aujourd'hui 17 hectares et compte encore 7 fabriques : la Colonne détruite, la Tente tartare, l'Église gothique ruinée, le Temple au Dieu Pan, le Petit Autel presque ruiné, le Théâtre découvert et la glacière pyramide. Les autres fabriques ont disparu : la Maison chinoise, l'Orangerie, le Rocher, les Serres, le Tombeau, l'Ermitage et l'Obélisque. Voir <http://www.ledesertderetz.fr/le-desert-de-retz/historique>

13 Le cas du Métavers comme @ÉVOLUTION / @ÉLEVATION de la tour de de Babel, elle même cas architextural de communication vu par Jacques Derrida dans les formes d'art des espaces.

14 Gaëtan Le Coarer, Marc Veyrat, « Métavers », In. *100 Notions pour les territoires numériques*, (Paris : Editions de l'immatériel, 2021).

15 « Yann Minh, entretien en technomancien cybersexe (1/2) ».

16 Le Coarer, Veyrat, 2021.

équilibré dans un *entre-deux paradis*. Le métavers joue comme un troisième paradis vis-à-vis de l'univers et du multivers, comme vis-à-vis de l'utilisateur et de son *avatar*. Ainsi il *bouleverse* la conception écologique de Michelangelo Pistoletto pour se tourner vers une intensité *égologique* qui plus est fictionnelle. Cette intensité propre à ce désert fictionnel paradisiaque en réseau offre un nouveau cadre identitaire au travers des usages et de la présence dans ce lieu. Comme le souligne l'artiste numérique LaTurbo Avedon, « l'identité dans le métavers est fluide et offre des opportunités en constante évolution qui permettent de réinventer, d'imaginer et d'explorer notre propre personne. Pendant de nombreuses années, les jeux vidéo ont été utilisés pour tester de grandes idées (mini-cartes, inventaires virtuels, macro-commandes et crypto-monnaies) qui sont de réelles innovations techniques utiles pour toutes autres sortes de supports numériques<sup>17</sup> ». Le métavers met enfin en place ce que l'on peut résumer par l'acronyme CGU. C'est un mélange signifiant de la *multi lecture* de l'acronyme CGI (qui dans le registre du Web est compris comme Common Gateway Interface ou dans le vocabulaire du secteur audiovisuel traduit par Computer Generated Imagery) associée à l'User (l'utilisateur en

français). Le métavers traduit au seuil de son paysage fictionnel chaque entrée, chaque élément que l'utilisateur souhaite présenter, faire, ou discuter. Le programme associé au métavers recompose en image de synthèse ce-dit élément.

À partir de ce support (ce CGU), s'est construite la quatrième édition virtuelle du Festival Recto VRso. En reprenant des codes graphiques et un paysage rappelant les jeux multi-joueurs en ligne des années 2000, des artistes numériques ont présenté leurs œuvres en ligne et en direct. Présents lors de ce festival, nous avons effectué différentes captations afin de faire image de la fiction inhérente du métavers dont nous nous sommes nous-mêmes servis pour construire nos propres espaces d'exposition et *romanesque*. À partir de l'architecture narrative du livre *Texte Image 5 : Les Fabriques Des Histoires* nous avons formé un espace d'exposition composé de trois bureaux (espace cubique) présentant à chaque fois deux travaux et un poster ramenant (par hyperliens) vers une vidéo, des réseaux sociaux, des collections NFT. Les usages associés à cet espace et au métavers dans sa globalité (en comprenant également ses failles, glitch et bug) sont traités en images

17 Point contemporain, « LATURBO AVEDON, AVATAR ARTIST », *pointcontemporain* (blog), consulté le 19 mai 2021, <http://pointcontemporain.com/portrait-laturbo-avedon-avatar-artist/>.

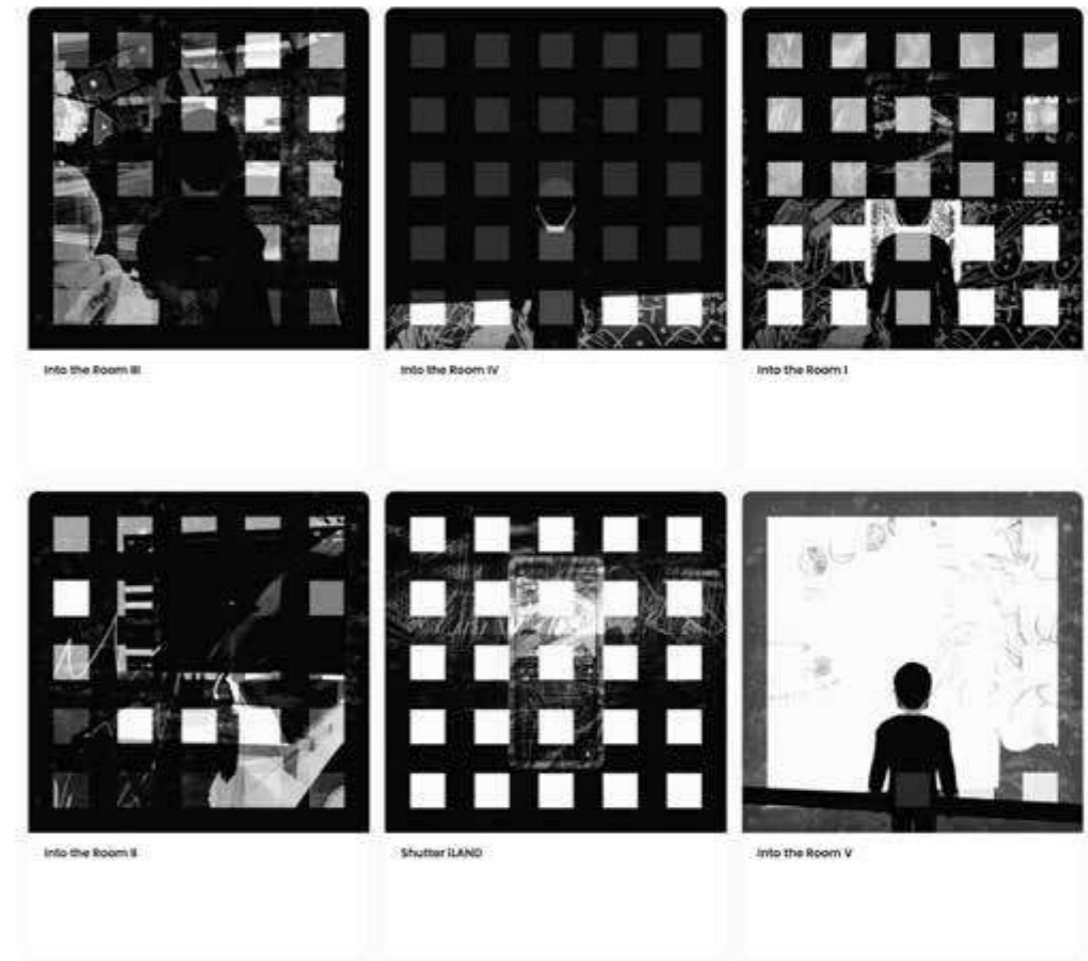


Figure 229 - Capture d'écran, Collection METAVRS, Opensea, 2021



Figure 230 - David S. Goyer, Josh Friedman, *Foundation*, Skydance Television, 2021



670

dans la collection METAVRS<sup>18</sup> disponible sur Opensea<sup>19</sup>.

Nous avons finalement @-PRÉSENTÉ la fonction-même de ce désert hyperfictionnel. L'avatar devient en effet **personnage** et *persona* de cet Autre de l'autre coté du miroir (entre *monstra* et *astrā*). Le paysage devient un cadre albertien, c'est-à-dire un fond narratif. Ce dernier s'expose et s'anime au travers des usages du **personnage** et de ses usages extrapoler, surtout extravertis vers ce monde

extérieur du métavers. La qualité narrative du métavers étant comme celle du désert c'est-à-dire de se @-TOURNER sur lui-même, ce sont bel et bien les usages que JE en s'abandonnant, extirpe de ce dernier qui vont lui permettre par conséquent de jouer sur les profondeurs (algorithmiques ? méta- ? Noires ?) du métavers<sup>20</sup> ».

Le métavers en tant que tel appartient au champs de mixité élaboré en narration et en bande dessinée au travers de cette thèse.

<sup>18</sup> <https://opensea.io/collection/metavrs>

<sup>19</sup> Opensea est une plateforme de diffusion et de marché disponible pour les NFTs. Cela permet au utilisateur de miner, inscrire leur image dans ma mise en réseau, ETHEREUM.

<sup>20</sup> Le Coarer, Veyrat, 2021.

Il perce la catégorisation de la fiction, le programme, la lecture et les usages par retournement et débordement. En effet si ce dernier nous permet de renverser les codes, de nous ouvrir à la *Terre* à la manière du paysan dans le tableau de Brueghel<sup>21</sup> avec et donc outre sa surface, c'est-à-dire la recherche perpétuel d'une dimensionnalité propre fermée et intérieurement débordant dans une autre. C'est le retournement du passage (équation) positif-négatif du récit dans la scénarisation. En effet le métavers établit dans une stratégie de la trajectoire dimensionnelle des passages entre des états, des étants, des entités ancré en séparabilité dans un mode de lecture linéaire et littéraire. Car la trajectoire établie par le métavers est de l'ordre d'une non-séparabilité. En effet, c'est dans l'étendue de la fiction, du programme, de la lecture et des usages qu'il est en mesure de lui-même s'étendre et de dé-territorialiser l'expérience dans un en-jeu entre extriorité et Altérité. Extériorité de la narration qui est extrapolé sur un premier axe (rappelant celui de la « virtualité<sup>22</sup> » de Steve Mann) et Altérité dans le dialogue, en soi et pourtant (et peut être toujours forcément) inconscient au personnage-Autre, celui qui est le faire-apparaître du

<sup>21</sup> Cf. *Supra*. Figure 133.

<sup>22</sup> Qui ne doit pas être vu comme état binaire de l'expérience immersive en *sample* opposition à l'actuel. Nous nous sommes d'ores et déjà opposé à cette posture en introduction. Nous faisons appel à ce terme dans la démarche de Steve Mann dans définition, cartographie de l'étendue de la réalité mixte. Cette axe appartient à un premier mode de fusion/confusion d'une immersion d'un LECTURE® dans entre-deux terrain d'expérimentation tangible et intangible (car projetant la réflexion systémique du dispositif environnant le LECTURE®).

Noir-même dans la densité de l'interférence. C'est-à-dire celui qui cible la mise en oeuvre et cadre l'observation de l'expérience de lecture. Son articulation se fluidifie dans la *Terre/Noir*, dans ce *qui reste* à voir, lire et expérimenter. Il provoque le souffle désertique dans le schéma du métavers, ou chaque grain, chaque dépôt de matière, résidu de *lumière* est un substrat de la narration, une voix portée en mirage, une lecture de signe tendue vers l'interprétation perceptive et corporel du LECTURE® seul. La narration et l'expérience sont étendues par un jeu de double utilisateurs, double dispositifs, double personnage. Il ne peut ainsi dans une étendue en Altérité avoir qu'une vision de signe de LECTURE® seul. C'est là dans la tension entre extériorité et Altérité des trajectoires de la mixité de se trahit le fait-accomplis, la stratégie inhérente d'un agent double. En effet, le personnage-Autre se jouant de ses réflexions en interférences use des dimensionnalités à l'oeuvre pour recréer de la fusion/confusion même dans la production même du discours à l'oeuvre pour représenter la situation, le système en cours.

L'agent-double est celui qui fait parler les autres de tous ses côtés tout en restant à la

671

surface (c'est là qu'il y a *Bandes*<sup>23</sup> dessinées). Il est une chanière de multiples visages se couvrant par l'illusion d'être agité par l'expérience des usages en narration. Produit systémique et narratif l'agent-double n'est pas un corps humain travaillant dans notre épistémologie spatiale. Il est le corps logique inféré dans la structure métaversielle. Il est le joueur, metteur en scène s'accaparant les en-jeux de l'interférence pour créer du brouillage suffisamment parasite pour faire le *seuil* (construire le deuil de sa personne projeté sur sa surface) entre la Terre et le Monde de l'expérience. C'est-à-dire jouer avec la narration entre les limites du dedans et du dehors : l'expérience de lecture en immersion et dans une dimensionnalité propre de la bande dessinée telle que nous la redessinons (par le *Locus*). L'expérience visuelle élaborée dans le cadre de la réalisation des NFTs<sup>24</sup> de la collection appartient à une première stratégie en-chassée/croisée<sup>25</sup> (tissé<sup>26</sup>) pour s'infiltrer dans le mirage de l'agent-double :

Autre figure de personnification dans le méta-vers développé par l'équipe du Festival Recto VRso en 2021, l'avatar Nous sert à faire-mouvement dans un paysage donné. Nous faisons en soi lecture par le biais d'une représentation de moi en scène tenu par un moi lisant, gesticulant derrière un bureau. L'agent-double dans la structuration métaversielle agit en soi déjà, dans l'articulation même de la figure @-COMPOSITE de l'avatar. L'agent-double nous porte dans la tension de fusion-confusion du dedans et du dehors difficile à cartographier, parce que relevant de l'espace physique et de l'espace de représentation<sup>27</sup>. L'agent double se situe toujours dans le déjà-là de l'expérience et prend un usage d'avance dans la structure même de la relation au dispositif, sa narration et ses dimensionnalités.

Un indice nous permet de briser cette complexité (nous n'y répondons pas, mais nous pouvons nous offrir les moyens d'en faire image en jouant sur ses propres mots, ses propre jeUX). L'un des NFTs, intitulé Shutter i-land, fait évidemment la part belle au langage

**23** Double trajectoire de la surface vers la profondeur.

**24** Non Fongible Token, ou Jeton Non Fongible en français, est une donnée valorisée composée représentant un objet (image, vidéo, son, modèle 3D, autres), auquel est rattachée une identité numérique, un propriétaire de contrat. Cette donnée est stockée et échangée au travers de la technologie blockchain (une sorte de registre contractuel en réseau décentralisé). Un autre marché artistique s'ouvre par la block-chain (déroutant la circulation classique des oeuvres) déjà manipulée par de nombreux et nombreuses artistes contemporains.

**25** Cf. *Supra*. Note 23

**26** à la manière de l'oeuvre de *kiss&fly* de Carole Brandon. Cf. *Infra*. Figure 232

**27** Une relation à l'outre-monde et la structure de l'oeuvre de Carole Brandon déjà mentionnée.

**Figure 231** - Martin Scorsese et Leonardo Di Caprio (dans une tenue rappelant Julius Corentin Acquefaques de Marc-Antoine Mathieu, voire Sam Lowry dans *Brazil* de Terry Gilliam) sur le tournage de *Shutter Island*, 2010.



programmatische i-lisible de Marc Veyrat (déjà défini dans le chapitre Ce Qui Reste) et le film de Martin Scorsese<sup>28</sup>. L'agent-double joue dans le mouvement du paysage autour du personnage avatar (comme il construit les igloos de Mario Merz). Les NFTs sous l'aboutissement du Shutter i-land, reterritorialisent le Je dans

son environnement : celui de l'agent-double à la fois hérité de l'espace physique projeté sur la surface et dans le programme (simulé par la grille ablertienne). L'expérience de Dante dans le film de Scorsese structure la glace du mirage cristallisée d'une narration. Le personnage là est perdu. C'est l'agent-double qui lui donne

**28** Martin Scorsese, *Shutter Island*, 35 mm, 2.35 : 1, Dolby Digital, 130 minutes, 2010. Écouter aussi : « Shutter Island, vaut-il mieux vivre en monstre ou mourir en homme de bien ? », Radio France, 22 mai 2020, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/shutter-island-vaut-il-mieux-vivre-en-monstre-ou-mourir-en-homme-de-bien-6670484>.

du contenu et ainsi prolonge la complexité et la violence du propos, de la situation et l'émotion de l'incarné. C'est une descente aux enfers virgilienne. A l'instar du personnage de Leonardo Di Caprio dans le film *Shutter Island*, notre avatar est pris au piège d'un *memes* système éprouvé par la répétition d'un GIF animé. C'est cependant l'ancre à l'image des tags [Texte et Image 5](#) que se profile une ouverture à mirage qui lui est propre<sup>29</sup>. Soudainement le décors ne lui sert plus qu'à être *samplement* dedans pour éventuellement faire quelque chose.

La mixité impliquée par la diffusion d'une séquentialité imbriquée et en simultanéité (architecture systémique propre à la bande dessinée) déconstruit suffisamment l'intérieur en extrapolant les intensions et intensités narratives et immersives produites de l'agent-double, vers l'extérieur des décors, à l'avatar seul. Enfin l'agent-double s'étire

dans le rapport contractuel du *token* dans la blockchain. Il incarne le récit informationnel de l'image s'évaporant en débordement à la façon du contenu narratif de l'expérience AN DOMHAN. L'agent-double est *celui qui tient La Porte*<sup>30</sup> permettant la fuite des informations narratives constitues des relations corporelles et spatiales à l'oeuvre dans l'immersion. Un *déversement* de *Terre/Noir* dans l'extension d'une bande dessinée en métavers par/de/ dans et sous l'angle du *Locus*.

En effet l'agent-double, en soi le corps systémique immergé dans la pratique spatiale de la narration en réalité mixte, fabrique en surface l'image des débordements, déversements de l'information narrative (*ce qui reste*, étire et dépasse le *sample* ennonçable) traitée dans les multiples stratifications et dimensionnalités du *Locus*. Rappelons que ce dernier forme le nouveau *bloc* de la bande dessinée<sup>31</sup> par le biais

**29** Il en va de même pour pour kiss&fly dans la superposition de la l'image donnée d'un spectateur dans l'espace d'exposition et l'impacte de sa présence dans un jeu de fusion/confusion avec le programme cartographique de l'expérience traitée par interface narrative.

**30** Cf. *Supra*. Figure 39

**31** Prennant la suite au seules approches narratologiques littéraires pour ancré la recherche en bande dessinée dans les Sciences de l'Art et les Sciences de l'Information et de la Communication.



Figure 232 - Carole Brandon, *kiss&fly* (montage), installation interactive, @box, Exposition Jeux d'Artistes, Musée Château d'Amnevy, 2013.

d'un dispositif en mixité. Le *bloc* qui ressort de la philosophie deleuzienne<sup>32</sup> s'ancre aussi dans la constitution de la *blockchain*. Le *bloc* c'est *ce qui cadre* le *Locus* et ce par quoi on reconstruit une narration *en bande dessinée*. Or c'est justement notre pratique spatiale et la *manipulation* «dispositivée» d'une physicalité et d'une représentation de l'agent-double qui nous permet d'étendre la bande dessinée à une hybridation métaversielle. Car il fait la double trajectoire dans le *bloc* et s'en habille par mirage.

Ce rapport hybride, mixte, de l'image et son langage corporel, cartographique, narratif, systémique et fictionnel intervient déjà mais *dé-Bloqué* dans l'oeuvre *kiss&fly* de Carole Brandon.

Lorsque le spectateur passe autour de la ©box (sculpture-espace-multiple créée en 2003), des webcams enregistrent son image; elle rend visible les traces de son passage dans un paysage qui n'existe que par les mouvements de son corps autour de la machine (la ©box). Ses déplacements révèlent

sur l'image vidéoprojetée à la fois le programme informatique qui génère l'interactivité, un paysage panoramique narratif pré-enregistré (des vidéos-grammes), les positions du corps autour de la ©box, l'enregistrement des webcams et l'espace d'accueil (le musée).

L'image du spectateur rend visible tout le processus dans une forme de vie parallèle. À l'instar de la peinture, celui-ci contemple un paysage-programme qui défile devant lui mais qui ne peut être visible qu'avec lui dans le dispositif<sup>33</sup>.

Cette installation hypermédia *redessine* les amplitudes du statut du LECTURE® en rapport socio-immersif et narratif dans un programme et sous la perspective en-chassé dans le design de la ©box. En effet, l'utilisateur dans la machine (©box) élaborant la science fiction c'est-à-dire non seulement l'outre-récit d'une situation dynamisé en mouvement d'un et simultanément le débordement structurel du dispositif même. Ce débordement, c'est le *des-sin* de l'interférence entre corps/machine par

**32** Gilles Deleuze nous permet de faire un rappel important au rôle du Locus, dans lesquels les mains elle-même agissent. Elle participe déjà à la fabrication de la trame du concept de *bloc*. «D'où l'exhaussons de la main dans tout le cinéma de Bresson, bon, c'est bien, on pourrait continuer longtemps, parce que par là, le bloc d'étendue-mouvement de Bresson recevrait donc, comme caractère propre à ce créateur, le caractère de cet espace qu'est très particulier, le rôle de la main qui en sort tout droit, il n'y a plus que la main qui puisse effectivement opérer des connexions d'une partie à l'autre de l'espace. Et Bresson est sans doute le plus grand cinéaste à avoir réintroduit dans le cinéma les valeurs tactiles, pas simplement parce qu'il sait prendre en image, admirablement, les mains. Mais, s'il sait prendre admirablement les mains en image, c'est qu'il a besoin des mains». «Webdeleuze», *Qu'est-ce que l'acte de création ?*, Consulté le 27 mai 2022. <https://www.webdeleuze.com/textes/134>.

**33** Carole Brandon, « *kiss&fly* », consulté le 27 mai 2022, <https://www.carolebrandon.com/kiss-fly>.

la narration et le programme remis à la surface d'une lecture en bande dessinée<sup>34</sup>.

Nous LECTURE®, sommes dans l'interface de l'interférence (le double mirage percé, fluidifié dans l'espace entre sidéral et vicéral) au passage entre intérieur et extérieur non seulement d'un texte mais d'un *Locus* en extension métaversielle.

Ainsi les captations de l'oeuvre *kiss&fly* sont elles des modélisations intéressantes dans une stratégie *samplement* communicante en UX®. Cette stratégie fusionne/confusionne la stratification des données et spatialités explorées en remontant, *redessinant*, en surface les agissements, les produits (projections) de l'expérience immersive et narrative (à analyser, à ©-LIRE). Les images de *kiss&fly* dans les dimensionnalités à l'oeuvre entre corps/machine *redessinent* également la structure métaversielle de l'expérience. Qui est rendue possible par l'interférence «nécessaire» (et critique ?) d'un corps dont la présence à la fois sur un terrain, formant une carte et se jouant d'un programme va *redessiner*, mettre *en lumière* l'historia.

Nous LECTURE®, fabriquons, *redessinons* la fonction de scénarisation dans l'immersion, à partir d'un tissage stratifié des mirages fluidifiés.

**34** L'ensemble des cartes postales issues de l'expérience *kiss&fly* de Carole Brandon.

Le LECTURE® est habillé, parré par l'agent-double. Ce dernier met en place stratégiquement la fiction à expérimenter. Habillé par ce dernier nous sommes en image et en marges de notre fonctoin stricte de LECTURE®. Outre-cette dernière, à la fois produit d'un discours programmatique et élément de langage immersif, l'agent-double, en tant qu'entité systémique produit ce corps à inférence logique nous permet la lecture en mixité d'une séquentialité stratifiée de la surface. Outre cette dernière (dans ses dimensions cartographiques, corporelle, fictionnelles et systémiques), la bande dessinée relève d'une modélisation concrète de cette situation.

À sa manière, l'oeuvre *kiss&fly* est une introduction à la bande dessinée comme perspective métaversielle grâce à la capacité structurelle du *Locus* par l'agent-double qui en maîtrise sa porosité (ses passage entre sa physicalité [*monstra*] et sa représentation [*astrā*]). Ainsi, à partir de l'expérience, cet entre corps/machine structure «notre monde actuel [en] un gigantesque patchwork bariolé, coloré en profondeur par différentes couches d'informations tissées, in/visibles, c'est-à-dire posté au seuil d'un visible en devenir et c'est peut-être à partir de tels dispositifs artistiques que nous pouvons rencontrer, à travers l'esthétique, une



nouvelle éthique, encore à reconstruire<sup>35</sup> » ; la Terre de l'information.

Sois l'hôte dans la noirceur la plus pure de l'Empereur  
Et arbore les couleurs du côté obscur  
Obscure, la force est noire, c'est noir comme le château  
Où flotte l'étendard, notre drapeau  
Sois sûr que sous les feux, la vérité est masquée  
Viens, bascule de notre côté  
Obscure, la force est noire, c'est noir comme le château  
Où flotte l'étendard, notre drapeau  
Sois sûr que sous les feux, la vérité est masquée  
Viens, bascule de notre côté obscur<sup>36</sup>

De notre côté, c'est par le Noir  
que nous nous réinsérons en Terre  
et que nous la mettons en lumière  
dans le rapport au monde du métavers.

Il y a déjà en surface, sur le noir, des passages obscurs du monde vers la Terre.

De la sorte, l'agent-double fait sortir la bande dessinée de son carcan : JE ne peut lire l'intérieur de l'histoire qu'à la lisière de l'expérience. L'agent-double redessine, reconsidère la place, la « notion d'auteur » par la posture de l'utilisateur immergé dans une narration

sensible. Avec AN DOMHAN nous sommes tous *That Person*. La référence est directe mais essentielle, une nouvelle fois avec le travail de Matt Mullican.

*Learning from that Person's Work* est une série de dessins, collages, peintures, accompagnés d'images et de vidéos réalisées par le double de Matt Mullican investi sous hypnose : *That Person*. Les dessins ont été collés sur des draps pendus de manière à former comme un labyrinthe et à inviter le spectateur à pénétrer dans les méandres de cet univers inconscient. L'hypnose est « cet état qui nous fait accéder au pouvoir de configurer le monde » rappelle Pascal Rousseau<sup>37</sup>. À travers ces dessins et calligraphies, dont les volutes évoquent celles de l'art nouveau et du psychédéisme, Mullican interroge la part de conscient et d'inconscient présente dans l'acte créatif, « brouillant la frontière entre réalité et projection mentale ». Il propose une vision étrange d'un monde parallèle<sup>38</sup>.

En effet, au travers de ces performances en tant que *that person* Matt Mullican souligne notre posture du LECTURE® habillé par l'agent-double. Il refracte la lumière d'un récit se mettant en place (par plaques/pages) tout en formulant une continuité immersive. Il

<sup>35</sup> Marc Veyrat, *Arts et espaces publics, Local & global, Série RETINA* (Paris : l'Harmattan, 2013).

<sup>36</sup> IAM, *L'Empire du côté obscur*, Bmg Vm Music France, Cote Obscur, 1997

<sup>37</sup> Pascal Rousseau, Nathalie Ergino, Matt Mullican et al., *Matt Mullican, 12 by 12*, Collection IAC (Dijon : les Presses du réel, 2011), 21

<sup>38</sup> « Matt Mullican, *Learning from that Person's Work*, Institut d'art contemporain, Rhône-Alpes », consulté le 27 mai 2022, [http://i-ac.eu/en/collection/13\\_learning-from-that-person-s-work-room-6-MATT-MULLICAN-2003-2005](http://i-ac.eu/en/collection/13_learning-from-that-person-s-work-room-6-MATT-MULLICAN-2003-2005).

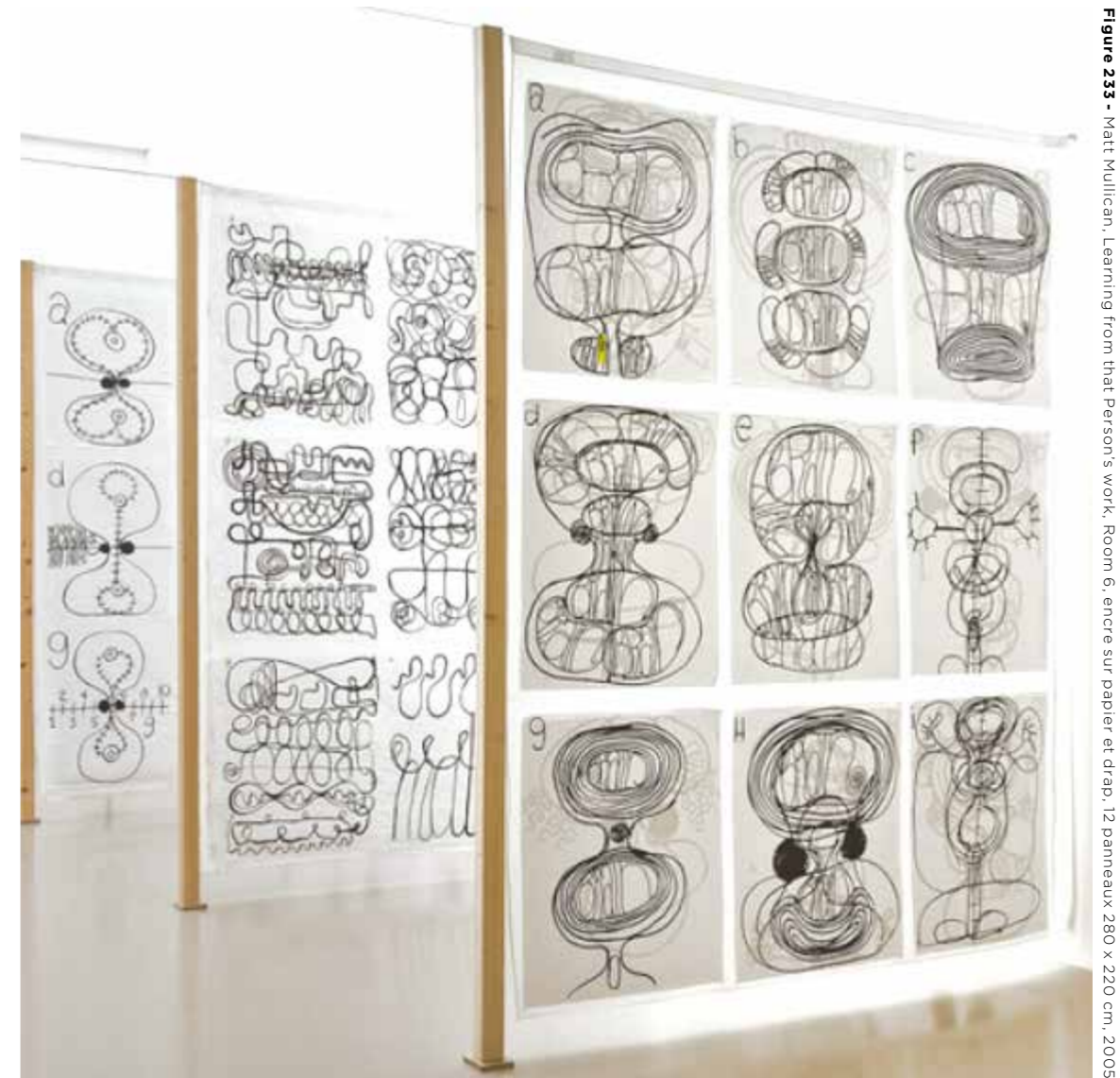


Figure 233 - Matt Mullican, *Learning from that Person's work*, Room 6, encre sur papier et drap, 12 panneaux 280 x 220 cm, 2005

maintient le *bloc* de *Terre* face à une *sample* expérience. La représentation d'un monde en narration devient une cosmologie/cosmogonie (*astra/monstra*) éprouvée à la troisième personne. *That person* permet une exploration subversive de la création par la fiction, l'objet, le système narratif et le schéma corporel. Matt Mullican ©-PRÉSENTE à travers en bande dessinée scénographiée, cartographiée imposant l'expérience et l'immersion, résultant d'un dialogue avec cet agent-double/*that person*.

Ce dialogue s'exprime dans AN DOMHAN dans le jeu entre les cubes de narrations qui sont finalement des fragments d'un texte relu (par le programme en mirage de l'agent-double). Nous retrouvons les sons spatialisés (témoignages vocaux fictifs, d'usages ©-MIXÉS) dans les planètes présentés dans la scène [Figure 234] et les dessins ©-SPATIALISÉS (à la manière des performances de Matt Mullican/*that person*).

[...] les multiples hybridations et mixtes, de la science-fiction de Jules Verne aux docufictions contemporains. Formes innombrables qui jouent en quelque sorte d'un consentement ambigu, un cumul du réalisme et de l'affabulation. En réalité, les relations de la fiction avec la science (via les expériences de pensée) et avec la politique (via les utopies) sont extrêmement intenses et productives. Les historiens, les archéologues, les paléontologues, les astrophysiciens ne cessent de (se) raconter des histoires parce

que le monde qu'ils cherchent à connaître n'est ni plein ni explicite. La fiction remplit les vides de notre être au monde<sup>39</sup>.

Cette *mise en lumière inter-référée* des passages (su passeur) *en Terre* outre le Monde de l'expérience (où la capacité de l'Outre-Monde par épaisse interface est la plus métaversielle) permet au chercheur de dialoguer, se fondre avec l'agent-double. Ainsi la lecture spatiale, subversive, d'une expérience narrative et immersive se tournant non pas sur les fiabilités et structures techniques à la création de sa fiction mais bel et bien la mise en valeur d'une perspective proprement et sensiblement corporelle en dedans et au dehors au dispositif. La remarque d'Yves Jeanneret plus haut s'inscrit au jour du i dans les stratégies et enjeux immersifs, narratifs et affectifs du métavers. La bande dessinée comme lieu — mixte — conceptuel permet le remplissage, par elle-même *de notre être au monde*. C'est-à-dire la dimensionnalité dessinée, fabriquée de la potentialité des corps LECTURE© relu en tant que forme de scénarisation. C'est là que l'agent-double sert de transition, de passage entre sa figure mirage nous attirant dans l'image du *Locus* et ses dialogues nous immergent dans la structure d'un dispositif narratif et immersif. Ce corps relu par le prisme, la refraction, l'interférence, habillée de l'agent-double provoque le débordement du corps d'auteur d'une scénarisation (acteur) vers l'espace

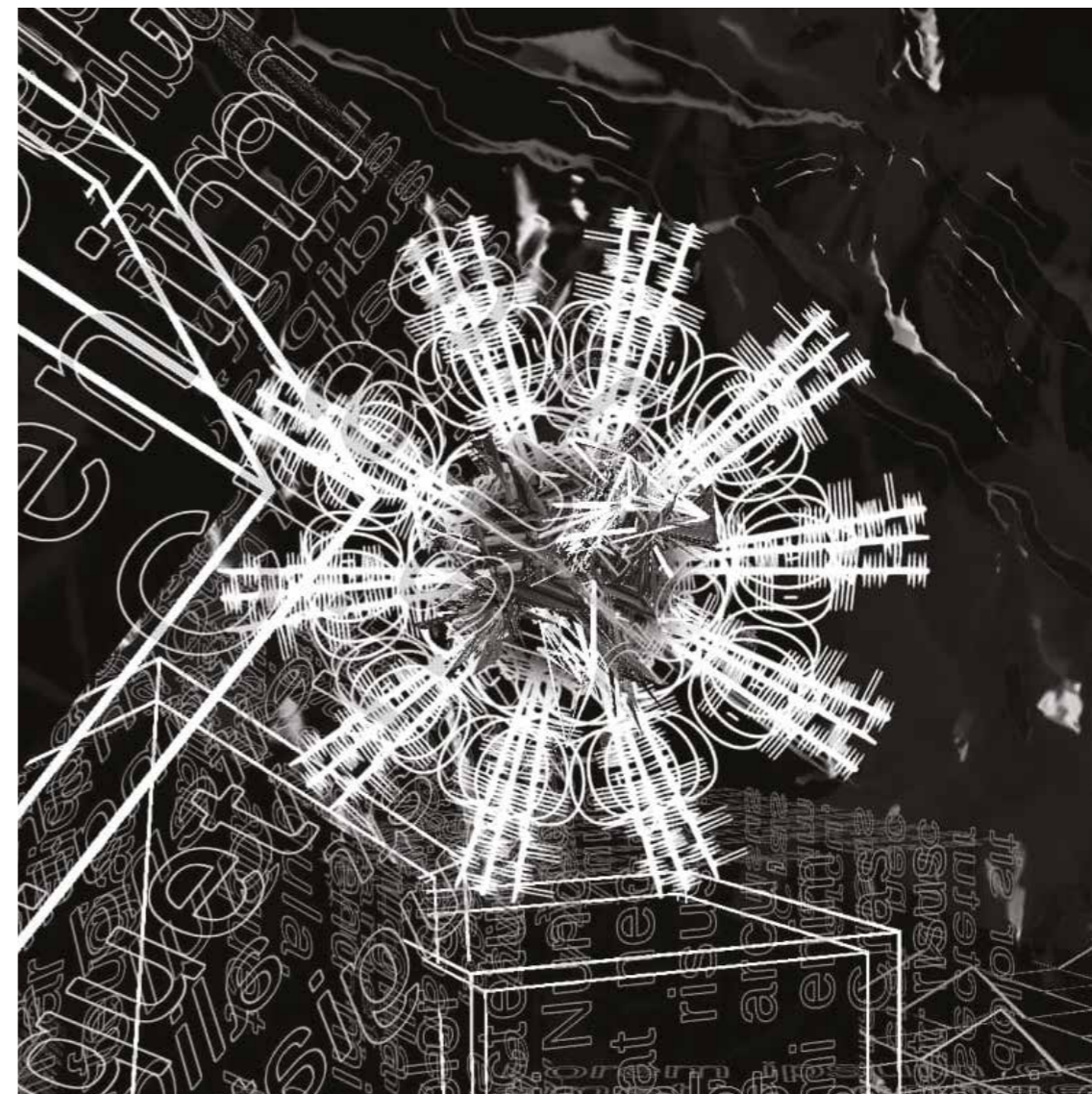


Figure 234 - Capture d'écran expérience AN DOMHAN (AR)

39 Yves Jeanneret, «Les miroirs de la fiction», Effeillage 3, no 1 (2014): 48-50, <https://doi.org/10.3917/eff.003.0048>.

même de la scénarisation (agent agissant). Dans l'image-agent le dispositif se **dessine** et les usages l'ouvre. La trajectoire métaversielle (par intensité de l'interférence) permet ce débordement

sous la forme développée d'une conception à la fois diachronique et synchronique du développement des sociétés et de la détermination mécanique du comportement de ses «agents», la métaphore du «système», conçu à la fois comme une machine-rie imposant inexorablement ses contraintes aux rouages qui la composent et comme la loi d'un «organisme» gouvernant le fonctionnement de ses organes [...]<sup>40</sup>.

682

La scénarisation s'incarne, mais ne fait pas système. Elle **dessine**, *en Terre*, le système qui comblent le vide (le blanc) par la fiction (le Noir). Elle doit dans l'entre deux étendues de l'épaisse interface et dans son attitude métaversielle d'une intelligence spatiale, corporelle de la narration en bande **dessinée**, penser cette dimension du corps dedans et dehors du *Locus*. L'agent-double ainsi objectivé nous permet, l'objectif, la vision de ce phénomène essentiel et propre d'une étude scientifique et artistique de l'écriture scénaristique.

Cette thèse est une projection de ce phénomène. Mis en scène, vous êtes placés comme agent-double de notre narration. Une narration

d'un bloc *Locus* établit par le livre-objet de la thèse nos pratiques des réseaux (sociaux mais pas que), la machine narrative et l'expérience AN DOMHAN. Vous êtes face à cette relation complexe du **dessin** et de sa lecture (acte/puissance propre et premier architexturant la singularité de la bande **dessinée**). Vous êtes simultanément dedans et dehors ; en train de lire la thèse et simultanément dans l'en dehors de l'acte de lecture. La complexité des concepts et notions minés, tracés, **dessinés**, texturés, particularisés dans l'écriture de la thèse s'encrent/ancrent comme la refraction propre et sensible de la logique métaversielle à l'oeuvre *au jour du i* dans la scénarisation *en* réalité mixte et *en* bande **dessinée**. Et nous donnons corps à cette complexité scénaristique dans le design même de la thèse entre l'objet et sa figure spatiale, donc son rapport au procédé narratif à l'oeuvre dans sa lecture même.

Le livre en tant que livre-objet dans le cadre de notre thèse propose ainsi son métavers comme fondation d'une expérience de narration en mixité. Les concepts sont des passages qui s'architexturent dans l'expérience même d'AN DOMHAN et ces derniers se juxtaposent, se superposent, se mélangent comme *components* d'un métavers *propre*. Ils forment un parcours déjà signifié dans les titres des chapitres : Du Jardin de Galilée ]...[ Passer le T@OPIQUE du *Locus*. Cette marche à *suivre*, cette trajectoire

40 Passeron, Jean-Claude. « Acteur, agent, actant: personnages en quête d'un scénario introuvable ». Revue européenne des sciences sociales, no XXXIX-121 (1 novembre 2001): 15-30. <https://doi.org/10.4000/ress.643>.

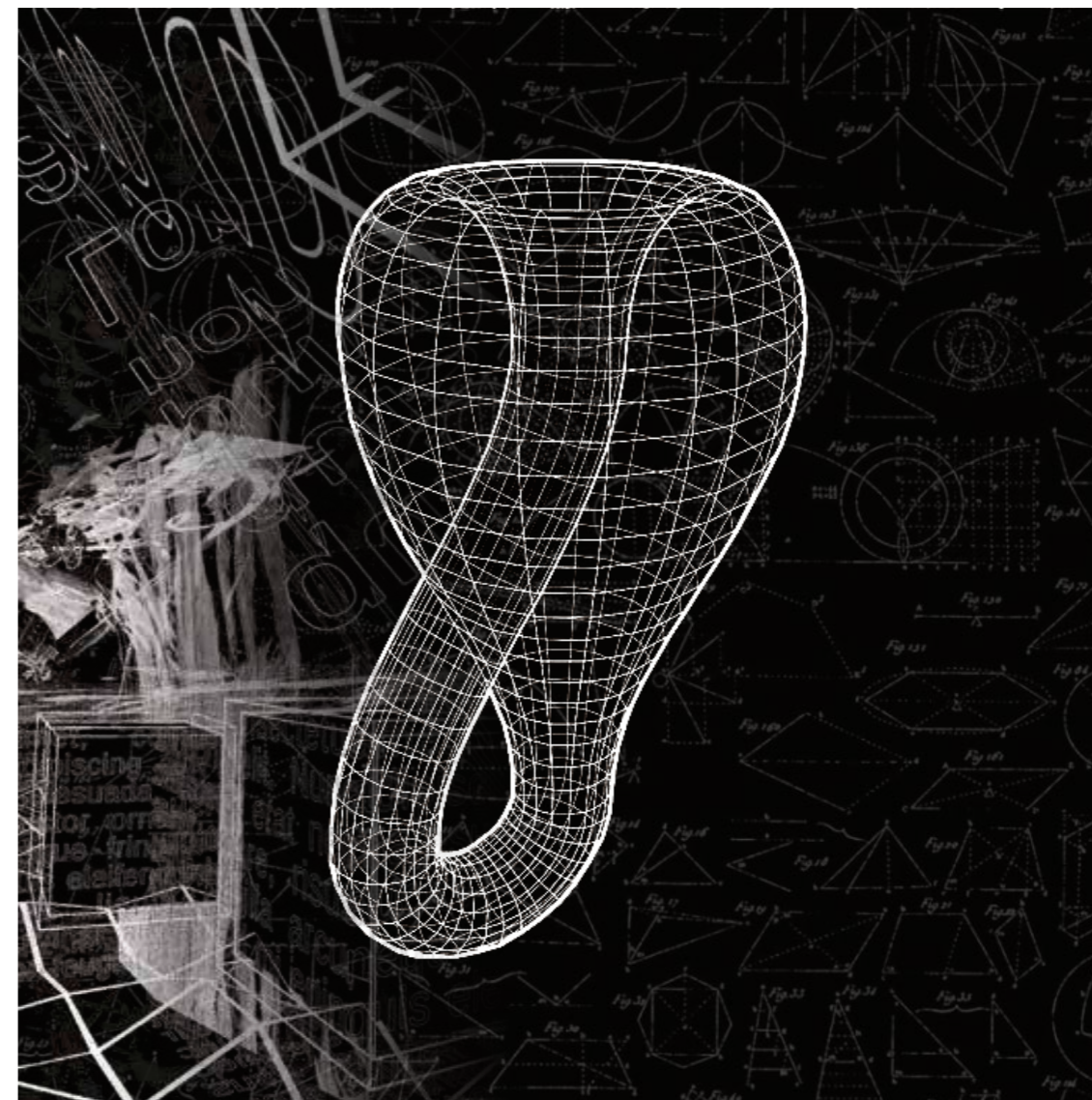


Figure 235 - Boutelle de Klein

683

en soi métaversielle et densifiée par la *Terre/Noir* et sa mise en *Lumière (fabula)* recadrant l'ensemble de notre épistémologie de recherche création. La structure de la thèse tout comme l'expérience AN DOMHAN [et par rapport à cette expérience] n'est pas linéaire et instaure cette logique de débordement dans l'architecture de sa conception, sa scénarisation, son faire corps en concept (par un système déjà **dessiné** en pratique spatiale).

Comme un kaléidoscope, Burroughs s'empare de motifs caractéristiques du lieu comme les sons, les mots, les registres liés au monde extérieur, tout cela à l'intérieur d'un espace clos, celui du livre, puis les démultiplie et les agence de sorte qu'il est possible de lire ce roman en commençant par n'importe quel chapitre, « n'importe quel point d'intersection »<sup>41</sup>.

L'agent-double, ce *mode* métaversiel en *intersection* est une personnification corporelle et spatiale donc de la scénarisation même à l'oeuvre dans une production inter-référée par la *Terre/Noir*. Il est *celui qui reste* agissant entre le dedans de l'extérieur et le dehors de l'intérieur comme espace scénarisation/**dessin** et par mixité de lecture/**dessin** [dans le Noir]. Aussi la présence essentielle de l'agent-double, provoquant le discours à la fois phénoménologique et systémique est-il lié à la manière de

décrire et d'écrire de William Burroughs, à la permomance signifiante de Matt Mullican [*that person*] et la cartographie de Carole Brandon dans *kiss&fly* dans une expression à inférences logiques, donc programmatique et narrative.

S'articule alors une circulation dans ce système spatial qui se retourne et qui déborde [entre deux intérieur/dehors x extérieur/dedans x scénarisation/**dessin** x lecture/**dessin**] à la manière d'une bouteille de Klein<sup>42</sup>. Cette dernière qui construit déjà l'équation qui doit structurer la base d'une évolution humaine dans l'adaptation de la saga *Foundation* d'Isaac Asimov [Figure 230] forme non pas *samplement* un schéma mais le fonctionnement (le déroulé hypermédia) de ce dernier. C'est-à-dire la dimension en mouvement, son intelligence propre redessinée spatialement. Le métavers s'architecture de la sorte et la narration en bande dessinée doit apprendre de *That space* la géométrie donnée à ses modes narratifs @EMPLANÇANT eux-mêmes les postures des corps à l'oeuvre (l'auteur et l'acteur vu par l'agent-double).

[...] pour la géométrie non euclidienne, l'espace lui-même est le constituant fondamental de la géométrie, son « objet premier ». Il est désormais considéré comme une structure, ayant ses caracté-

ristiques propres. Pour la géométrie classique, un objet est dans l'espace. Pour la topologie, l'espace est un objet. Ainsi, l'espace euclidien entretiendrait-il la croyance qu'il y a un Autre infini qui vous fait une place dans la réalité<sup>43</sup>.

Cette bouteille nous replace comme Autre. À la fois nous avons besoin de l'Autre pour faire expérience et nous remplacer en tant que sujet dans le projet AN DOMHAN. Et à la fois c'est parce qu'il y a Autre qu'il y a topologie. Nous avons déjà vu ce modèle apparaître dans la topologie du Noir et le personnage-Autre. Cependant c'est dans le passage des usages vers leurs images par rapport à la place laissée au système scénaristique que se repose la question de la topologique sous l'angle de la phénoménologie mais cette fois d'avantage en réfraction d'une systémie métaversielle. Nous ne croyons pas à la géométrie classique comme facteur signifiant de la scénarisation et de l'écriture de cette thèse. Si Autre il y a il n'est pas là infini et ne nous fait pas plus place dans la réalité. La bouteille de Klein et le rôle de l'Autre produit un système métaversiel

donc critique d'un hyper-réel. La « boucle » de la bouteille de Klein appartient au rythme de la machine narrative et interroge également son sens de lecture.

Cette forme topologique sans bord crée le raisonnement du langage évoqué au travers du *Locus*. Et les notions problématisées et restructurées le long de cette thèse s'ancrent comme points d'intersections, les chemins internes du *bloc* comme support de l'imaginaire<sup>44</sup>.

Le *bloc* dans tous les T@OPIQUE<sub>s</sub> du *Locus* confondu, irradie. C'est cette étendue qui comble entre l'intérieur et l'extérieur x le dedans et le dehors, le vide dont peuvent parler Yves Jeanneret et Alexandre Koyré<sup>45</sup>. Aussi apprenons-nous que l'agent-double, au service de l'obscur et du passage dans les trajectoires inter-référées de l'expérience narrative fait et forme le langage immersif propre au statut en intersection de la machine narrative en stratégie métaversielle. Elle parle, fonctionne et fait en sorte que le « langage entre dans le réel et il y crée la structure »<sup>46</sup>.

<sup>41</sup> Patrick Hubner, « The Tangerine Dream : la Cité de l'entre deux mondes », *Babel*, no 29 (1 janvier 2014): 211-29, <https://doi.org/10.4000/babel.3685>.

<sup>42</sup> Forme topologique établie en géométrie et qui va servir à établir une appréhension logique et calculée des forces internes/externes des trous noirs.

<sup>43</sup> Virginia Hasenbalg, « La bouteille de Klein, le langage et le réel », *La revue lacanienne* 2, no 2 (2007): 64, <https://doi.org/10.3917/lri.072.0064>.

<sup>44</sup> *Ibid.*

<sup>45</sup> Nous retrouvons dans la citation ci-contre une référence inhérente et intrinsèque à la remarque d'Yves Jeanneret dans le rapport entre le scientifique et la fiction [Note 36]. « Koyré évoque le processus « en vertu duquel l'homme a perdu sa place dans le monde, ou plus exactement peut-être, a perdu le monde même qui formait le cadre de son existence et l'objet de son savoir, et a dû transformer et remplacer non seulement ses conceptions fondamentales mais jusqu'aux structures mêmes de sa pensée », *Ibid.*

<sup>46</sup> *Ibid.*





Par retournement et débordement dans cette topologie propre singulière, nous passons ainsi du bloc (cube) de narration (comme bulle de bande dessinée spatialisé dans sa dimension de mixité, au bloc système du *Locus* même dont la fonction se situe dans l'épaisse interface entre extérieur/intérieur x dedans/dehors de la bulle à l'échelle sociologique, mécanique et cartographique de la bande redessinée.

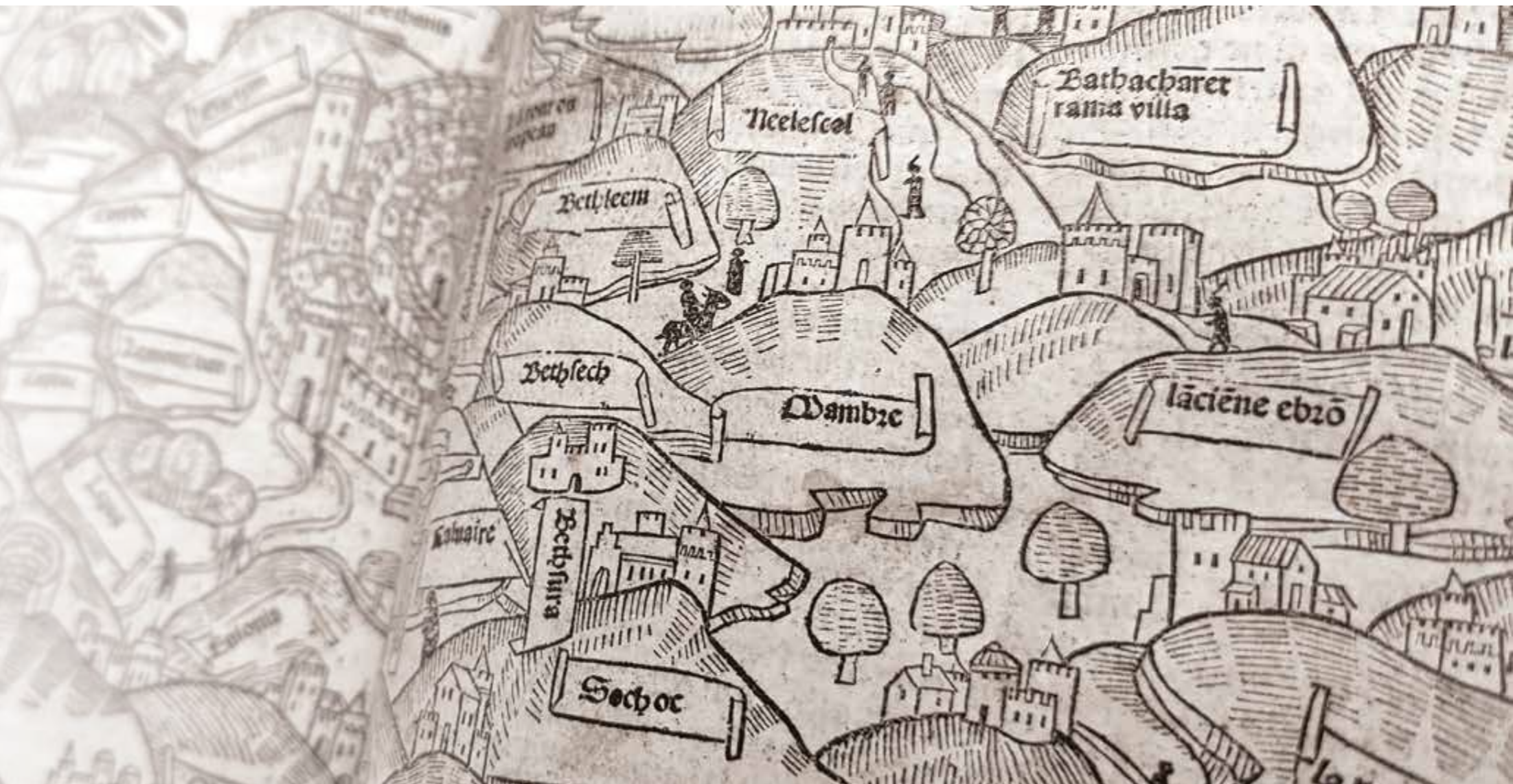


Figure 236 - Claude Davost, pour Jean Genevay, *La Mer des hydroïres...*, Chronique universelle de la création au règne de Louis XII, 1506.



CONCLUSION

S'immerger dans un projet de bande dessinée «*au jour du i*» implique de repenser une manière de faire cette bande dessinée et l'image que l'on communique de cette dernière. Nous avons vu que l'image n'est qu'un aspect premier de la bande dessinée. Finalement en surface, l'image s'exporte, s'extrapole, s'interpole aux plans et dimensions profondément corporelles, systémiques, procédurales, architecturales et donc narratives.

Nous pouvons établir désormais des principes non pas pour la narration en bande dessinée mais bel et bien au travers et par la bande dessinée. Cette visée, qui n'est pas seulement, en soi, un parti pris mais bien une trajectoire téléologique d'un processus d'hybridation innovant d'un média, met en place un pivot dans la recherche de ce qui peut être interprété comme des comics studies (outre atlantique<sup>1</sup>). Nous avons vu en France, en 2020 la première thèse soutenue sous le qualificatif «Thèse de doctorat en Recherche et Création en Bande Dessinée<sup>2</sup>». Les termes sont symptomatiques

du statut méthodologique de la recherche en bande dessinée en France. L'ouverture à la recherche en bande dessinée est notable. Tout comme une incapacité à accepter les méthodologies de recherche création. Associer la recherche «sur» la bande dessinée et partant d'une distinction entre recherche «et» création relève d'un adage pré-isoudien<sup>3</sup> et fondamentalement littéraire. C'est une approche cependant tout à fait légitime. Nous nous plaçons de notre côté dans la modernité d'une production expérimentale, artistique et scientifique au travers des méthodes visuelles de recherche création. C'est-à-dire dans l'hybridation prototypique d'une recherche création avec une analyse d'usage.

Nous remarquons évidemment comment les mots s'agencent entre les dichotomies méthodologiques. Nous passons de «sur», «et» à «dans», «au travers», «vers». La recherche apprend encore à se placer dans la narration et encore plus en bande dessinée. La narration est d'ores et déjà inscrite dans la recherche elle

ne peut pas, ne peut plus se limiter à l'objet de recherche seul. Déjà Umberto Eco en fait la remarque au cours d'une interview pour le Musée d'art contemporain de Louisiane.

«Je me suis rendu compte que même si j'ai commencé à écrire des romans à l'âge de 48 ans, j'étais toujours en train de conter. Même mes travaux universitaires avaient la forme d'une narration<sup>4</sup>».

Nous tâchons de notre côté de penser et composer la bande dessinée à travers la recherche création et les méthodes visuelles. La bande dessinée quitte la littérature *stricto sensu* vers la communication et l'hypermédia, en respect de nos compétences scientifiques, pratiques ainsi que de nos expérimentations mais surtout en fonction de la dimension numérique de l'écriture aujourd'hui et de la question de l'immersion. La narration n'est plus un objet d'études sectionnelles. Elle relève d'une relation au corps, donc à l'espace-même.

Aussi, à la façon d'Umberto Eco nous concevons la narration dans notre méthodologie, au travers de notre méthodologie. Elle est ainsi explorée et signifiée par les *corps-en-présence* des LECTURE@s, puisque la forme de la narration ne peut être laissée à la sémiologie et la littérature pour se porter d'avantage sur une

artistité de l'écriture du corps, les scénarii spatiaux, ainsi que les schéma architexturaux de la narration en bande dessinée hypermédia.

Que ce soit par l'usage d'Instagram, de l'expérience de lecture d'un livre-objet, de l'étude d'un terrain (et d'un territoire) ou le dialogue avec des utilisateurs, la bande dessinée émerge d'outre-tombe<sup>5</sup>.

En effet la bande dessinée qualifiée de morte par les artistes lettristes des années 50 est une accroche sur lequel nous nous immergeons. Nous plongeons, focément *in medias res*, dans l'évolution de cette bande dessinée enterrée donc matérialisant sa propre et nouvelle image. Cette image est pleine de Terre telle que nous l'avons à plusieurs fois citée le long de cette thèse (au travers des analyses d'usages, ou en reprenant les mots de Samuel Beckett par exemple). Cette Terre, il faut bien le comprendre ne fait pas directement référence au nom de notre planète. La Terre, dans la manière dont nous l'abordons relève d'une entité phénoménologique constituant la texture de la narration même au travers des diverses dimensions élaborées, agencées dans notre expérience en réalité mixte AN DOMHAN (que nous pourrions ouvrir à l'approche scénaristique des espaces et des corps en réalité mixte et en bande dessinée). À partir d'un «œuvre»

<sup>1</sup> La bande dessinée en France est un vaste sujet traité par la communauté scientifique. La bande dessinée est abordée dans un large panel de section (largement orienté dans les Sciences Humaines), dont les Sciences de l'art et les Sciences de l'information et de la communication n'ont pas le monopole. Outre Atlantique, aux Etats-Unis par exemple, la bande dessinée est un domaine scientifique à part entière actuellement. Il est d'autant plus intéressant que ce sont des professeurs provenant des Sciences de la communication qui portent et permettent d'étendre cette recherche à la façon d'Henry Jenkins, de l'Université de Californie du Sud par exemple.

<sup>2</sup> Benoit Presteseille, «Eric Losfeld, bandes dessinées et recherches graphiques», sous la direction de Stéphane Bikialo et Thierry Smolderen, Ecole Doctorale Humanités, Université de Poitiers, Ecole Supérieure de l'Image, Angoulême, 2020.

<sup>3</sup> C'est-à-dire avant la @ÉVOLUTION marquée par la mort de la bande dessinée irréfléchie et superficielle critiquée par le lettriste. Celle-ci doit s'éteindre et laisser place à une production *hyper-graphique*, profonde et signifiante.

<sup>4</sup> Umberto Eco: *I Was Always Narrating*, 2016, <http://channel.louisiana.dk/video/umberto-eco-i-was-always-narrating>.

<sup>5</sup> (Re)naissance spirale de la bande dessinée, après sa mort annoncé par les lettristes (Isidore Isou, Maurice Lemaitre etc...)

de Martin Heidegger qui permet de situer le concept même de terre par rapport à la mise en monde d'une œuvre justement narrative nous nous intéressons davantage à son potentiel phénoménologique. La *Terre* en tant que tel ne se cartographie pas par rapport au monde mais par rapport au corps dans un contexte de narration et de son expression. C'est en effet la phénoménologie d'Edmund Husserl qui nous porte vers un axe structurant d'une *Terre* qui est primordiale pour une production architecturale d'une expérience immersive.

[...] Husserl propose [...] une description de la Terre comme fondation et cela de deux manières différentes. Premièrement, la Terre est une fondation dans le sens où elle rend possible le mouvement et le repos en établissant un axe relationnel entre le corps et la surface de la Terre. Deuxièmement, elle est une fondation dans la mesure où elle constitue le corps dans sa spécificité : le fait d'avoir une origine. Tant qu'il y a des corps humains, ils demeurent liés à la Terre ; une Terre que l'on ne peut jamais vraiment laisser derrière nous, malgré la perspective de terraformation d'une autre Terre différente de la nôtre<sup>6</sup>.

La *Terre* met en place une fondation évidemment en mouvement dans l'épreuve de la narration et évoque déjà une architecture de cette dernière en réalité mixte et en bande dessinée. En mouvement dans l'idée de nomadisme. Où une terre s'exprime dans différents territoires. Mais également mouvement en tant que jardinage propre au territoire et donc la @EXPRESSION de son terrain d'expérimentation. La phénoménologie d'Husserl, structurellement à l'œuvre dans la réalité mixte, c'est-à-dire dans cet état principal, nous le rappelons de fusion/confusion entre deux étendues, qui construit le dessin et l'écriture du corps sur un terrain d'expérimentation, que la *Terre* permet de manifester la présence du LECTURE@.

La narration en bande dessinée s'ouvre à une nouvelle dimension où toutes les notions de design sont extrapolées non plus sur un objet<sup>7</sup>, l'aspect d'un livre, voire même une méthodologie centré-utilisateur<sup>8</sup>. La *Terre* se loge entre et dans le *corps-en-présence* et l'image produite de ce dernier, pour ce dernier. La méthodologie qui en découle dépasse le *sample* cas

<sup>6</sup> Dylan Trigg, *The thing : Une phénoménologie de l'horreur*, trad. par Audrey Petit-Trigg, Collection Invention (Paris : Éditions MF, 2017), 35-36.

<sup>7</sup> A la manière des œuvres que l'on retrouve dans l'OuBaPo par exemple.

<sup>8</sup> Dans le cas des bandes dessinées numériques, bandes dessinées interactives, manhwa et leurs UX Design propres, qui peuvent variés et les faire rentrer dans des catégories bien spécifique, ainsi que des stratégies de communication plus ou moins signifiante. Par exemple, il existe plusieurs formes de manhwa (bande dessinée coréenne en ligne). Nous pouvons citer les bandes dessinées coréenne en une *case*, qui reprend les stratégies des site web en one page design. Nous pouvons présenter les albums qui s'inscrivent dans une démarche cross-média ou transmédia comme dans le cas de *S.E.N.S* ou *3"* de Marc-Antoine Mathieu.

(d'ores et déjà orienté) du centré-utilisateur pour une méthode visuelle de recherche création expérimentée, scénarisée, créée, vécue et écrite au travers d'AN DOMHAN.

En effet, dans ce paradigme du corps en dessin, réécrit<sup>9</sup>, l'étendue phénoménologique s'opère d'Edmund Husserl vers Maurice Merleau-Ponty. Les LECTURE@, dans un procédé de narration en réalité mixte et en bande dessinée sont désormais placé sur l'interface propre et sensible d'un outre-monde, entre deux étendues en mixité des événements outre-passant les *samples* incidences technologiques du dispositif. Le seul discours de l'utilisateur comme source analytique ne suffit plus. Il faut pour pénétrer la narration faire expérience du corps dans le Noir.

C'est recouvert de *Terre* que le LECTURE@ nous apporte, nous porte, nous conte son témoignage dans le vécu, l'immersion, c'est-à-dire sa présence dans les espaces de la narration. Ces espaces, ce n'est pas le LECTURE@ généralement qui les identifie seul. Nous sommes en mesure de les identifier, les concevoir et les analyser à partir des expériences utilisateurs (ainsi que d'autres expériences artistiques évoquées dans la thèse).

Une méthodologie sort de *Terre* dans le procédé en réalité mixte. Nous la qualifions

simplement méthode visuelle de recherche création. Comme son nom l'indique elle crée une mixité entre la méthodologie de recherche création et les méthodes visuelles déjà mentionnées dans notre texte plus haut [Voir, entre autres, INTRODUCTION, Lecture des eMO-TIONS et UX@]. L'une est davantage tournée sur les sciences de l'art et met en place un procédé « itératif » en lien avec une cartographie des concepts. Les productions théoriques et plastiques d'une expérience in/corporelle de la narration sont conçues avec une posture critique des dispositifs utilisés (recherche création). L'autre part méthodologique se présente plutôt, à première vue, sur une création de projet de restitution de donnée. Cependant nous savons que les méthodes visuelles relèvent d'une plus grande complexité. Elles mettent en relation et remettent en question la pertinence et l'usage de tous les espaces, supports et données glanés sur un terrain d'investigation ou dans notre cas dans un terrain d'expérimentation. Elles impliquent une installation, scénarisée, ainsi qu'un protocole, qui peut, en soi, évoluer dans l'espace d'une observation. Grâce aux outils de captation numérique, les méthodes visuelles font émerger et immergent le lecteur dans des concepts en images associées à une complexité interrelationnelle des informations. Bien que les expériences soient filmées et enregistrées, cette méthode ne retire en rien l'interview, la clarification, les avis des utilisateurs eux-mêmes.

<sup>9</sup> Marc-Antoine Mathieu, *Otto, l'homme réécrit* (Paris : Delcourt, 2016).

Pris individuellement les avis et les retours critiques du **LECTURE®** relèvent du discours et cet aspect sort des méthodes et de nos disciplines scientifiques respectives. Les données récoltées au travers des images réalisées ainsi que les témoignages oraux ou écrits par exemple sont recueillis mais toujours mis en lien par rapport à une expérience de *corps-en-présence*. Les données récoltées sont disposées en lien avec les images, par rapport aux images. Les témoignage écrits ou oraux permettent d'augmenter les images réalisées ainsi que la manière dont elles ont été créées

Le dispositif hypermédia, c'est-à-dire la manière dont nous nous servons du dispositif pour mieux le détourner à partir d'un processus artistique (en nous servant de ses propres contraintes, pour l'abstraire) met en réseau cette approche hybride des méthodologies. Le «cadre» hypermédia sinthomatise, lie profondément cette méthodologie singulièrement rattachée à la réalité mixte et au fond, la narration.

Parler d'un cadre hypermédia est un contre-sens si nous lisons le mot «cadre» en sens

premier, dans le sens d'armature par exemple. L'armature elle-même invite à penser la structure solide, figée, implantée presque même moulée. Cela va à l'encontre de notre méthodologie, nos travaux, notre expérience qui sont axés sur les corps en mouvement / le mouvement décor.

Ce paradoxe de l'armature est d'ailleurs un élément de scission entre l'approche de la bande dessinée (entendue de façon littérale) qui cadre les produit-livres que l'on peut encore trouver aujourd'hui et l'approche *en bande dessinée* telle qu'elle est construite dans cette thèse (qui fabrique un potentiel d'architecture de la narration pour une expérience de *lecture* et d'immersion *en bande dessinée au jour du i*).

Nous présentons le cadre dans la *posture* Albertienne, dans le glissement d'un paysage lu et donc éprouvé. Le dispositif est cadré dans une méthodologie elle-même cadrée dans un *procédé* de mixité. Le paysage (dont l'essence et l'emplacement sont révélés par la notion *Du Jardin de Galilée*), fait cadre débordant sur lui-même. Le **LECTURE®** est, comme ça, emporté par le paysage qui participe au *dessin* de son

expérience. En réalité ils interviennent l'un sur l'autre *sensiblement* sur leur *dessin*<sup>10</sup>.

Ce paysage, ce cadre, dans une conception hypermédia de la mixité remplace/replace la stratégie scénaristique des *cases* et leur logique spatio-topique dans une exploration structurelle, corporelle de la narration qui se concentre sur sa propre architecture par rapport au **LECTURE®**. Nous *dessinons* non pas les contours : une façon de scénariser la narration en bande dessinée au travers de la réalité mixte. Mais nous *dessinons* les profondeurs des horizons narratifs *en bande dessinée* et *en* réalité mixte ainsi que la place du *dessin* et des programmes dans cette réalisation.

Aussi pouvons-nous répondre à ces questions rassemblées en Introduction : *Comment le LECTURE®, explorant les nouveaux horizons d'une structure naissante de la bande dessinée dans l'hypermédia (et donc la réalité mixte)*

*est-il en mesure de nous témoigner son expérience. En quoi cette expérience s'inscrit et impacte l'espace à l'intérieur et autour d'elle ? Quelles sont les incidences du corps que ce soit de l'utilisateur ou du créateur sur la narration ?*

Nous créons des images et des espaces (*images spatiales*) pour une expérience immersive. Et de son côté, le **LECTURE®**, par sa présence, nous permet de capturer des images de lui, dans cette expérience. Cette approche des usages est dirigée sur l'étude du corps et des espaces vécus et engendrés par/de/dans l'expérience utilisateur. Elle prend origine, mais est également développée au travers d'une hybridation de la recherche création et des méthodes *visuelles*.

Les images réalisées dans le cadre des expériences utilisateurs du projet **AN DOMHAN** illustrent nos propos. Nous rassemblons ces images sous le terme UX®. C'est un jeu de mot

**10** Qui ne nécessite aucun jeu de mot, avec la notion de devenir « dessin » ici, puisque la mixité se rattache encore une fois à l'expérience du *corps-en-présence* entre deux étendues (le paysage s'étendant entre la réalité augmentée et la réalité virtuelle au travers des deux dispositifs reconnectés dans le *Locus*). Le devenir, dans *l'idée*, est reprise par la pensée d'Héraclite pour recadrer le contrat mortel des corps incarnés en Terre. En d'autre terme, la notion de devenir intervient dans l'*ombre* du *dessin*, dans le rapport incorporel de l'espace de narration *i-matérialisé* par la notion de Mort (qui relève déjà d'une relation au *dessin* selon Serge Tisseron) et texturé dans le Noir. Je deviens dans l'espace à appréhender. C'est le reste à « *dessiner* » par le corps du *personnage* incarné en réalité mixte (à la fois dans la réalité virtuelle et réalité augmentée). Le *dessin* dans notre *procédé*, est étudié en acte de fusion/confusion. En effet notre acte de *dessin*, en tant que pratique artistique dans notre méthodologie, est rétranscrit pour fonder, faire expérience d'une narration et de ses espaces. Les espaces sont *là*, ils ne deviennent pas. Seul ne devient, *là* où se trouve le **LECTURE®**. À la manière de Brian et de Lugh (tout comme les *personnages* de la série *The Leftovers*) ils ne deviennent rien (incorporel stoïc par excellence). C'est pourquoi, en bande dessinée et en réalité mixte, il ne faut pas s'amuser à la seule confusion de *dessin/dessin*, mais bel et bien penser leur fusion/confusion de la relation du *dessin* (et son acte) dans le devenir (voilà le *propre* de la scénarisation dans l'analyse d'usage). Le devenir dans le *dessin* (et son acte) relève d'un état d'illustration.

signifiant mixant la notion des expériences utilisateurs (UX) à la réalité mixte (XR), écrit avec le «r» du mot **LECTURE®** défini plus haut. Ce terme s'ancre véritablement dans le contexte d'une captation et analyse d'usage. C'est un élément révélateur du lien entre la méthodologie et la scénarisation.

La scénarisation, donc déjà en mixité avec notre méthodologie, s'axe sur l'expérience narrative et immersive en soi (ce qui est vu dans le casque et le téléphone, la manière dont cela est vécu) ainsi que la façon dont est observée l'expérience. La scénarisation de l'expérience **AN DOMHAN** est pensée avec son protocole d'observation puisque toute partie prenante dans un terrain d'expérimentation possède un rôle à jouer dans cette narration. De plus, l'expérience est effectuée par un ensemble d'utilisateurs et il nous faut alors mettre en place un premier *ordre d'interaction* dans la mise en place de ladite expérience.

«L'*ordre de l'interaction* apparaît comme un ordre structurel où les structures n'existent que pour autant qu'elles sont mises en œuvre à chaque instant par les *acteurs*, mais les *acteurs* ne peuvent eux-mêmes les mettre en œuvre que sur la base d'un sens commun guidant

leur conduite<sup>11</sup>». Cet ordre relève de la scénarisation et également d'une caractéristique fondamentale du protocole. C'est le caractère témoin, le dénominateur commun qui souligne ensuite par dérive, bricolage, les singularités apportées par les utilisateurs en situation.

L'image, la captation des usages ne fait pas *case*. Elle construit dans son analyse multimodale, une perspective subjective du corps dans les espaces de l'expérience immersive. Cette perspective est repensée dans les visions, *lecture* d'usages d'autres utilisateurs, le **LECTURE®** devient ainsi corps multiples par les retours d'immersion.

Ceci souligne le caractère itératif, esthétique et conceptuel propres à la recherche création (sciences de l'art) et le sens du point de vue analytique corporel et spatial des méthodes *visuelles* (sciences de l'information et de la communication). La fondation de la perspective multimodale trace un *passage obscur*<sup>12</sup>, une étendue sensible en mixité, dans notre méthodologie (de pensée et réalisation non linéaire), où l'UX® permet dans sa matière noire de passer d'un point de vue à un Autre.

<sup>11</sup> Céline Bonicco, «Goffman et l'ordre de l'interaction : un exemple de sociologie compréhensive», *Philonsorbonne*, no 1 (15 novembre 2007): 31-48, <https://doi.org/10.4000/philonsorbonne.102>.

<sup>12</sup> Le passage obscur est un emprunt à la bande dessinée de François Schuiten et Benoit Peeter. Les auteurs développent cet emplacement, qui l'interface entre les mondes. François Schuiten et Benoit Peeters, *L'enfant penchée, Les cités obscures* (Paris : Casterman, 2010).

La matière noire au sein de l'expérience **AN DOMHAN** revient à l'image dans l'UX® et rassemble en lui l'information tirée de la grille d'analyse. Cette matière noire qui est encore contenue dans une surface déterminée dans la grille d'analyse, déborde dans l'UX®. Dans ce débordement, la matière s'encre (ancree), désormais pleine d'information (comme encodée ?) afin de jaillir de la *case* et la contourner dans sa fonction première de la narration.

De même manière nous retrouvons cette constitution et cette perspective du noir, vers le corps et l'information dans la *planche* de François Schuiten et Benoit Peeters. Martin Vaughn James est aux prises du noir du *dessin* en bande dessinée (cela rappelle évidemment la relation labyrinthique, énigmatique de Bruce Nauman, Marcel Duchamp et Pierre Alechinsky). Aussi, de même manière avec les UX®, nous nous incrustons dans la peau des utilisateurs dans le débordement de la *Terre/Noir* immersive **AN DOMHAN** entre noir et blanc : l'expérience narrative en bande dessinée et en réalité mixte, dans les images<sup>13</sup>.

La structure que nous développons permet de mettre en évidence les évolutions de la bande dessinée associée à une étude des usages et une ouverture à l'hypermédia. *Comment la narration dorénavant pensée dans une logique,*

*une XR de la circulation simultanée et du réseau créer de nouveaux potentiels actanciels. Comment la réalité mixte construit-elle de nouvelles approches vis-à-vis de la narration et comment la narration au jour du i (re)construit-elle la réalité mixte ?*

Il n'y a pas seulement une approche de la bande dessinée en réalité mixte, il y en a une véritable immersion. L'architecture même de la bande dessinée doit être envisagée dans le *design* d'un dispositif<sup>14</sup>. La premier état de la scénarisation passe, pour nous, dans ce que nous nommons *Du Jardin de Galilée*. En effet il faut penser l'usage du média et surtout l'usage des espaces-autres et *outré-mondes* narratifs dans une visée immersive, structurelle, *interactionnel* au sensible potentiel *in/corporel*. L'origine de l'emploi du terme «mixité» prend racine dans ce jardinage bien particulier. En effet nous ciblons Galilée comme Michel Foucault le fait avant nous. De plus c'est dans son usage de la machine que Galilée est une figure de la *pratique spatiale*. C'est cet usage du télescope — notre œil sans visage à la traversée du trou noir — qui nous permet de le raccorder à la machine de vision de Paul Virilio.

Le Jardin de Galilée met en place une logique, une épistémologie de pratique spatiale, narrative, qui s'ouvre par la bande dessinée. Mais,

<sup>13</sup> Revoir le cadrage débordement de Pierre Alechinsky.

<sup>14</sup> Brandon, 2021.



une bande dessinée, subversive qui produit une réflexion sur l'ordre et qui doit elle-même se penser dans des dispositifs hypermédiatiques et (donc) en réseau — dans de multiples dimensionnalités.

La narration se fabrique ainsi sous les étendues du Noir, la *Terre* jardinée qui devient *là*, le monde en mixité, la nouvelle nature propre et sensible de la bande dessinée. Les formes s'abandonnent à l'espace — du jardin. Ce dernier nous offre une place d'être, immergé au sein de la narration. La bande dessinée ainsi se cultive, s'observe et se produit dans de nouveaux schémas *Du Jardin de Galilée*. Il offre la place et l'usage de dispositif servant la narration associée et vécue dans un cadre d'adaptation ou de situation. La figure de jardin, est en effet le *character*<sup>15</sup> terreux par excellence dans une scénarisation dans la mesure ou *il y a déjà* (tragiquement peut être) corps. L'image travaillée par ce corps porte alors de nouvelles dimensions obscures, à sa propre échelle incorporelle. La narration jardinée est un *procédé* faisant corps dans la *Terre/Noir* et faisant un corps scénarisé (le **LECTURE®** observé).

Intervient alors le *Locus*. Nous insisterons avant de continuer que le *Locus* n'est pas une étape à déterminer après *Du Jardin de Galilée*. L'approche méthodique fermée du dessinateur

est abandonnée au même titre que ses formes en réalité mixte. En effet, il n'y a pas d'étape à suivre dans un ordre donné. Il y a des matières et des espaces à manipuler. L'important c'est davantage de comprendre le rôle de chacun des *characters* de la méthodologie sans en imposer une temporalité de création linéaire qui est d'ores et déjà caduc et incompatible avec l'hypermédia. En effet c'est au travers de la machine narrative que la méthode visuelle de création constitue elle-même et en tant que telle une narration. Elle est un faire narration, fait-narratif. Elle est surtout dans ce prisme, l'incorporel propre et abstrait (donc augmenté) de la narration même.

La réalité mixte en bande dessinée, c'est faire corps avec les espaces de la narration, dans le noir, par/de/dans la *Terre/Noir*. Cette dernière faisant déjà *là*, corps en mixité par sa propre figure *in/corporelle*.

La narration en bande dessinée se pense donc en présence *in/corporelle*. La mixité des méthodes visuelles et de la méthodologie recherche création en sont les plus à même d'agencer les relations *Du Jardin de Galilée* au *Locus* en reflet d'une machine narrative. En effet le *Locus* encre (ancrer) le corps en bande dessinée et *Du Jardin de Galilée* en propose une épistémologie de la *pratique spatiale* directement lié au territoire propre de la bande

dessinée. C'est dans l'agencement des *characters* méthodologiques que la bande dessinée et sa narration nous permettent l'augmentation, l'adaptation de la définition de la réalité mixte (qui n'est pas purement technique et technologique). En effet c'est dans l'entre deux étendues du corps/*in/corporel* que la narration en bande dessinée et la réalité mixte s'instaure. Aussi faire une bande dessinée *au jour du i* doit être envisagé dans la scénarisation par le corps. Un corps lui-même incorporé entre un terrain d'expérimentation, la grille (structure) et une carte d'évènement. C'est le propre de l'*in/corporel* de jouer la dimension du corps à incorporer. La *Terre/Noir* est l'*in/corporel* par excellence. La recherche de la réalité mixte est complexe car elle nécessite l'abandon d'un rapport direct à l'espace. Elle s'ancre par interface. Or, l'*in/corporel* en détermine *là* sa nature paradoxale, commutative, non-linéaire, en création réseau.

*Pourquoi la réalité mixte doit-elle être pensée par l'interface de l'architexture, c'est-à-dire le modèle structurel architectural pris dans la «mixité», pour envisager et (re)connaître la présence et l'influence d'une spatialité (renouvelée ?) en narration, en bande dessinée. Quels facteurs une adaptation nous permettent de rendre légitime et de mettre en place l'architexture narrative en bande dessinée ?*

C'est bien par la triple articulation interférée *Du Jardin de Galilée* au *Locus* et la machine narrative que les *caractéristiques* d'une

adaptation en réalité mixte se met en lumière par l'épreuve phénoménologique et phénoménoteknique de la narration par le corps. À la *Terre/Noir* la narration en bande dessinée se consitue d'une matérialité propre et s'infiltrer dans les qualités intrinsèques des expériences immersives. Le scénariste, à manière d'un alchimiste extrait et se joue de la matière noire / noir-matière d'un territoire à explorer qu'il soit légendaire, mythologique, topographique ou scientifique. L'adaptation devient cette quête luminocentrique au cœur de la *Terre/Noir*. Un cœur tenu en main par les **LECTURE®**, et dont sommes en mesure de dessiner en mixité. C'est la texture matérielle et expérimentale propre du *Locus* — s'étendant par interférence *Du Jardin de Galilée* à la machine narrative. C'est donc bel et bien par ce dernier que se structure la narration en bande dessinée *au jour du i*.

Il est la brique édifique d'une narration réécrite par l'étant-donnée de corps et leurs espaces entre eux étendus. Brique mobile, modelable, modélisable et modalisable, elle constitue cette écume spatiale étrange d'un média s'ouvrant à de nouvelle dimension.

C'est une mécanique dimensionnelle, *in/corporelle* narrative poreuse se redessinant dans les accidents

*Comment le geste permet de recréer, repenser la narration en bande dessinée et par l'hypermédia ? Quels liens se tissent entre la structure, la*

<sup>15</sup> Fusion/confusion du terme « caractère » qui incorpore le « personnage » (« character ») dans un dialogue eMOTIONNEL entre Nous et Eux, Nous e't l'ensemble des **LECTURE®**, dans leur propre espace.



machine et le **LECTURE®** dans notre approche procédurale, spatiale, de la narration en bande dessinée et en réalité mixte ? Quelles ouvertures se promettent et se permettent à nous dans l'aspect méthodologique et narratif d'un système *trans/former* en mixité. L'accident est un dernier composant de la relation corporelle au cadre narratif en réalité mixte. Il est l'évènement qui doit être à présent analysé pour cartographier, analyser au plus sensible la narration (tout en se jouant du dispositif) à la façon d'un *bunker busting*<sup>16</sup>.

Imaginons que l'on accélère considérablement [...] deux véhicules en train de se croiser ici et maintenant, la rencontre, le salut des interlocuteurs, n'auraient tout simplement pas lieu, faute d'une durée d'aperception suffisante, l'invisibilité relative des deux automobilistes ici présents n'étant pas le fait d'une absence fantomatique de leurs corps, mais uniquement, d'une absence de durée nécessaire à leur appréhension réciproque. L'évènement de la rencontre des piétons sur le trottoir ou le croisement des automobilistes circulant sur l'avenue, ont donc bien lieu ici et maintenant certes, mais également *en lumière*, ou comme on le dit souvent, *en vitesse* une vitesse relative aux mouvements de déplacement des divers mobiles<sup>17</sup>.

Paul Virilio revient sur l'emplacement de l'évènement dans l'approche spatio-temporelle

d'une mise en lumière de la vitesse. Cet exemple décrit plus haut, actant comme allégorie d'un système phénoménologique et spatiale à l'œuvre dans un cadre relationnel profondément humain est avant tout affecté à l'interpolation de dispositifs techniques qui vont participer à la fixation allégorique de l'évènement tel qu'il est décrit. Il semble alors évident que, dans les faits, l'usage du dit-véhicule, ou de l'instrument, la situation menant à la rencontre fortuite des participants à l'évènement (les interlocuteurs de Paul Virilio) va déterminer les qualités d'un accident, pour l'instant peut être latent mais d'ores et déjà là. En effet Paul Virilio est ici un auteur majeur du design non-intentionnel dans sa critique et approche phénoménologique puisqu'il est un auteur étant en mesure de conceptualiser un fondement propre du concept-même œuvrant au design du non-intentionnel et dans le même cadre lui donné une image, lui généré une image permettant de retracer, de replacer de respatialiser l'évènement même. Pour cela il faut intensifier l'accident. Il faut jouer sur la rencontre fortuite et la transcender pour propulser les utilisateurs / participants / interlocuteurs dans la particule relationnelle profonde qui structure justement l'accident.

«Création et chute, l'accident est une œuvre inconsciente, une invention au sens de

<sup>16</sup> Paul Virilio, *L'accident originel*, L'espace critique (Paris : Galilée, 2005), 119.

<sup>17</sup> Paul Virilio, *Un paysage d'évènements*, Collection l'espace critique (Paris : Galilée, 1996), 98.

découvrir ce qui était caché – en **attente** de se produire au grand jour<sup>18</sup>».

Nous voyons alors se mettre en place une stratégie de la scénarisation, une *qualité puissance* de la narration faisant situation par l'intervention de corps dans le rapport relationnel profondément direct. Les interlocuteurs de Virilio se frôlent dans la situation. Ils **en dessinent** un *premier* interval. Un espace intensifié dans la relation d'une double étendue, naissant dans la rencontre, le nouement relationnel, le *premier contact* des participants. Ils s'étendent chacun de leur côté dans l'inertie des corps se sortant d'une situation qu'ils ont inconsciemment scénarisés et gravés dans l'espace. La *mise en lumière* de l'accident, de cette intense scénarisation marquée par l'espace relationnel de deux corps dans l'espace poursuit ces derniers jusqu'à la disparition des informations – portées par les corps – de l'accident même. L'étendue poursuit et englobe le corps qu'il étire. C'est dans cette action, finalement sensible que l'interval créé par/de/dans l'accident constitue un espace propre *en mixité*. Une relation entre le propre du corps et de l'espace et le sensible du corps et de la relation dans l'entre deux étendues d'une situation, scénarisée **là**. C'est-à-dire une scénarisation en lutte

avec tout ce qui est « déjà **là**, déjà vu et bientôt, même, déjà dit...<sup>19</sup> ». La scénarisation dans une **posture** de design non-intentionnelle vise la scénarisation non pas au moment de l'accident, mais **là** où se place l'accident. Nous remarquons alors que cet évènement, qui se rattache à un véritable « mode<sup>20</sup> » narratologique, est évoqué, est représenté, est inféré par une méthodologie **visuelle** de recherche création. Une méthodologie interdisciplinaire mêlant une approche des sciences de l'information et de la communication (analyse des usages, méthodes **visuelles**) interrogeant les sciences de l'art (recherche création) pour provoquer l'accident et lui trouver du sens. L'image est alors en soi créée *par ce qui arrive*<sup>21</sup>.

C'est là que se situe l'originalité de cette méthodologie, qui constitue un axe structurant d'une recherche originale développée dans le cadre de notre thèse « Bande dessinée et réalité mixte vers de nouveaux espaces de narration » et du projet **AN DOMHAN**.

Dans cette expérience *en réalité mixte* à la manière d'une hybridation de la figure des conducteurs et des piétons dans l'exemple de Paul Virilio cité plus haut, les utilisateurs dans notre projet **partagent** un même terrain

<sup>18</sup> Virilio, 2005, 25.

<sup>19</sup> *Ibid.*, 86.

<sup>20</sup> Norris, 2004

<sup>21</sup> Virilio, 2005, 22. Paul Virilio sur l'étymologie latine *accidens*

d'expérimentation. En comparaison ce terrain agit comme le sol, le trottoir et la route décrits par Paul Virilio.

Revenons dans cette étude sur un effet de « modes », c'est-à-dire une particularité émergente des différentes expériences utilisateurs que nous retrouvons dans chaque expérimentation et qui nous permet de développer encore un nouvel élément de discours, un élément analytique constitutif de ladite expérience. C'est bien ce mode en particulier qui nous permet de nous ouvrir au design non-intentionnel dans le cadre d'une étude des espaces de narration en *mixité*<sup>22</sup>. Cet élément, ce *component*, c'est l'*accidentel*. C'est mettre *la main sur l'accident*. L'hybridation sensible des espaces de narrations portée à l'intervention de plusieurs corps et de dispositifs ouvrant la sphère contrainte, écrite, *dessinée*, de la scénarisation voire même tout *samplément* de la narration.

L'accidentel est *ce qui Nous arrive, ce qui Nous échappe*. Il construit à sa *manière* la narration

en dehors du dispositif même, par la destruction, l'impact sur le dit-dispositif et le scénario établi, proposé. La narration (dispositivée<sup>23</sup>) qui peut sembler faire figure de bunker contenant tous les éléments en un certain ordre (propre au fonctionnement technique d'un dispositif et des usages premiers qui en découlent), se voit fissurée en réalité mixte qui puise ses qualités puissances dans toutes les ressources spatiales, corporelles et sensibles mises à disposition *en* narration.

Si le bunker peut être comparé à une borne, une stèle, c'est moins par le système de l'inscription que par celui de la position, de la configuration, du matériau et des accessoires : périscopes, écrans, filtres etc. Le monolithe ne vise pas à résister aux siècles, l'épaisseur de ses parois signale seulement la puissance probable de l'impact, dans l'instant de l'assaut. La cohésion du matériau répond ici à l'immatérialité du nouvel environnement guerrier ; en fait, la matière ne subsiste qu'avec difficulté dans ce monde d'ébranlements continus<sup>24</sup>.

**22** Virilio, 1984, 238. Voir également Virilio, 1988, 148.

**23** Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?* C'est ici un néologisme qui n'est de mémoire pas proposer par l'auteur. Cependant Giorgio Agamben est essentiel pour appuyer le cadre de la contrainte sur une expérience soumise à un dispositif technique tel que la réalité virtuelle, augmentée ou mixte.

**24** Paul Virilio, *Bunker archéologie*, Morceaux choisis (Paris : Editions du Demi-Cercle, 1992), 39.

La narration une fois fissurée<sup>25</sup> ouvre le bunker et en expose ses qualités propres. *Les machines de visions* intervenantes<sup>26</sup> dans l'expérience du corps dans les espaces du terrain d'expérimentation permettent d'en *architexturer* la structure. La technique de fabrication (la technique d'écriture du scénario) s'abandonne à la relation sensible de corps (à corps) dans l'espace et le *dessin*, la captation qui en est faite.

La « machine de vision est une forme de vision sans regard (...) où se prépare l'automatisation de la perception, l'innovation d'une vision artificielle, la délégation à une machine de l'analyse de la réalité objective<sup>27</sup> ». Cette objectivité nous intéresse d'une part pour l'automatisation induite et d'autre part pour désaffecter (pour reprendre Gilles Deleuze) l'empreinte possible du regard et des traces que l'appareil (le média) laisserait<sup>28</sup>.

Une *objectivité* que l'on retrouve exposée par l'espace dans le livre éponyme de ce concept

essentiel qu'est la *machine de vision*<sup>29</sup>. Une objectivité encadrée par une relativité propre à une situation de rencontre de corps dans l'espace dans une expérience narrative dispositivée qui s'ouvre à un point de vue *extérieur* (la fissure du bunker). Des machines de visions nous plongeant dans le rendu visible du Noir abritant le bunker. Le Noir alors illimité semblant attirer les machines de vision, à la manière d'une rétine s'étendant pour tirer la moindre information de l'obscurité. Il semblerait l'*intérieur* de ce bunker<sup>30</sup>, dans le noir, abrite un *component* outrepassant la statique du bunker. Dans le noir, un moteur résonne, nous attire, nous pousse à *Nous* immerger. Au cours de notre études nous formulons une *approche* de la fissure. Nous cherchons à éclater le bunker, éclater la narration de tous éclats et en exposer ses espaces. Nous devons alors aussi avoir une écoute attentive de la destruction de cette figure du bunker. Celle-ci nous permettant d'analyser des éléments à l'œuvre

**25** Lucio Fontana, *Concetto Spaziale* (50-B.1), huile sur toile et perforation, 81 x 100 cm, 1950 et Lucio Fontana, *Concetto Spaziale, Attesa*, gouache sur toile et incision, 89 x 115,3 cm, 1965.

**26** Dont nous pouvons lister les casques de réalité virtuelles, la réalité augmentée, les moniteurs et interfaces de captation (smartphones).

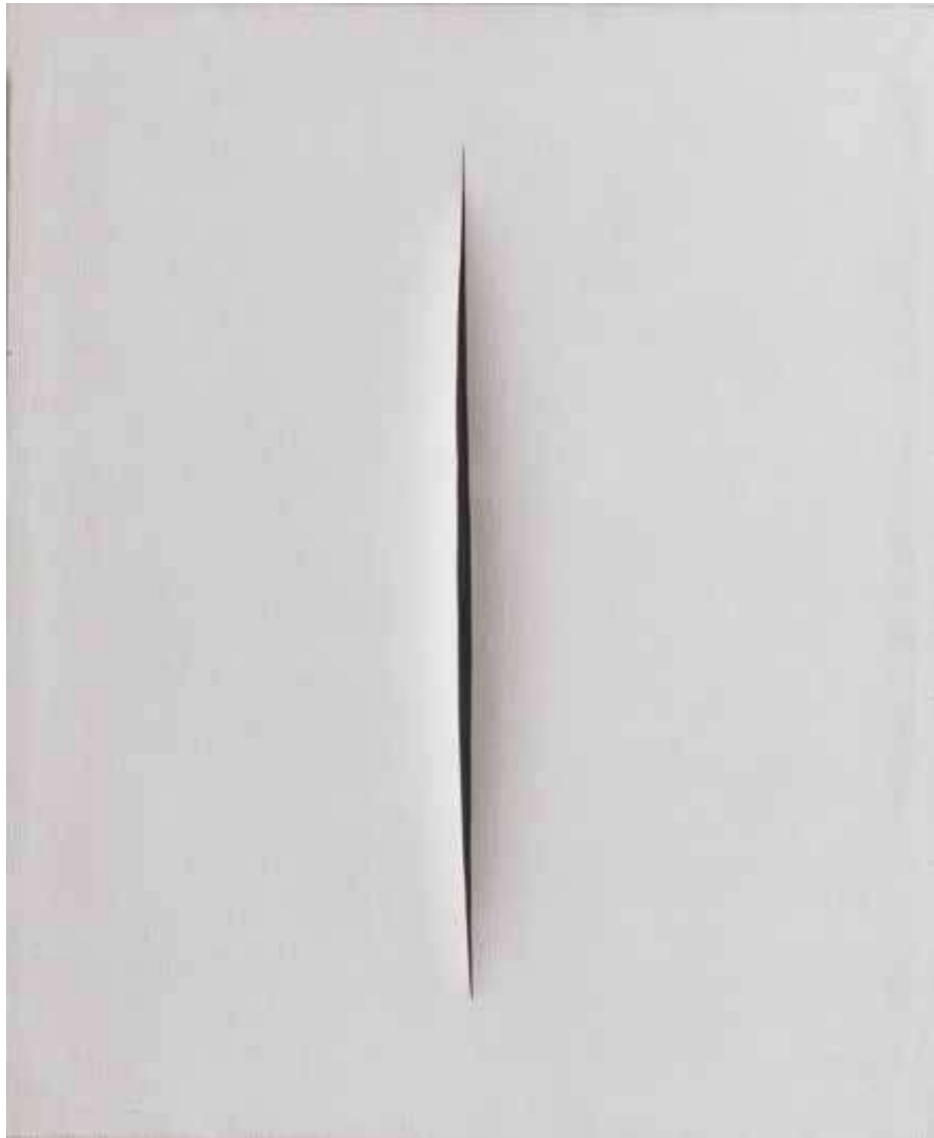
**27** Paul Virilio, *Guerre et Cinéma 1, Logistique de la Perception*, nouvelle édition, Collection Essais (Paris : cahiers du Cinéma, 1991), 125.

**28** Brandon, 2016, 285.

**29** « L'espace du regard, n'est donc pas un espace newtonien, un espace absolu mais un espace minskovskien, un espace relatif. Il n'y a donc pas que l'obscurité clarté des étoiles à venir du lointain passé de la nuit des temps, la faible clarté, qui nous permet d'appréhender le réel, de voir, de comprendre notre environnement présent, provient elle-même d'une lointaine mémoire *visuelle* sans laquelle il n'y a pas de regard » Virilio, *La machine de vision*, 130.

**30** Nous rappelons que la figure du bunker est ici allégorique, bien qu'inspiré de l'étude architecturale de terrain par Paul Virilio

Figure 237 - Lucio Fontana, *Concetto Spaziale, Attesa*, gouache sur toile et incision, 89 x 115,3 cm, 1965.



à une nouvelle image de la narration dessinée de manière *accidentelle*.

Des bruits résonnent du cœur de la fissure du bunker. Des éclats, des onomatopées figurant divers effets *accidentels* dans la *conduite*<sup>31</sup>, l'étude et le *dessin* d'une expérience de mixité à l'allure d'un moteur d'immersion<sup>32</sup> : C@ASH ! C@HACK ! B@M !

Chaque moteur est un *attracteur étrange*<sup>33</sup> de diverses formes d'accident. Comme peut le souligner Paul Virilio, le moteur à réaction à provoquer l'écrasement, chute aérienne, l'explosion. Les moteurs nucléaires ont de leur côté fait émerger l'enfouissement, l'engloutissement, la pollution, l'explosion nucléaire. Le moteur électrique, mène à la coupure et la décharge. Le programme mène quant à lui au bug<sup>34</sup>.

Paul Virilio évoque 4 évolutions de moteurs allant du développement de la (machine à) vapeur, au moteur d'information. Nous proposons une cinquième évolution qui appartient au moteur d'immersion suivant les expériences sensibles, interactives et évidemment immersives (telles que la réalité virtuelle, augmentée et mixte). Cherchons tout d'abord à redéfinir une allure de ce moteur avant d'en rechercher son accident potentiel.



Figure 238 - Lucio Fontana, *Concetto Spaziale (50-B.1)*, huile sur toile et perforation, 81 x 100 cm, 1950

Le moteur d'information s'approche [...] en tant que moteur d'immersion dans la mesure où un ou plusieurs utilisateurs sont capables de corporellement s'affronter à l'information \*-MIXÉ par le dit moteur. Le moteur s'ouvrant à l'expérience détermine son propre espace. À Henri Poincaré de dire du corps intervenant dans l'espace moteur que « l'ensemble de nos sensations musculaires dépendra d'autant de variables que nous avons de muscles. À ce point de vue, l'espace moteur aurait autant

<sup>31</sup> Virilio, 1984 217.

<sup>32</sup> Gaëtan Le Coarer, « Moteur d'immersion - Collection 100 notions » [https://100notions.com/territoire\\_numerique/moteur-dimmersion/](https://100notions.com/territoire_numerique/moteur-dimmersion/)

<sup>33</sup> « Les attracteurs étranges ont été mis en évidence pour la première fois par Edward Lorenz en 1963. Ils tiennent leur curieuse dénomination du fait qu'ils ne sont ni courbes, ni des surfaces. Ils sont la représentation des états de systèmes dits « chaotiques », c'est-à-dire indéterminables car trop dépendants des conditions initiales ». Mathieu, 2016.

<sup>34</sup> Carole Brandon, « Bug - Collection 100 notions », <https://100notions.com/notion/bug/>.

de dimensions que nous avons de muscles<sup>35</sup> ». Le moteur par l'opération d'un corps (utilisateur), n'est plus uniquement conceptuel d'un côté ou motricité de l'autre. Il forme un espace réinventant le territoire, « bouleversant la réalité-même<sup>36</sup> ».

Aussi le moteur d'immersion ne peut-il échapper à son propre accident ? Alors où se situe cet accident ? « [...] plus l'effet d'annonce est rapide, plus l'annonce devient *accidentelle* et plus elle perd de sa *substance*<sup>37</sup> ». Alors chercher à déterminer l'accident du moteur

d'immersion pour annoncer ses effets, c'est en quelque sorte le prendre de vitesse. *Étant-intentionnel*, nous en annoncerions qu'une potentialité dépouillée de sa substance (sans qualité) : l'accident sans lieu. L'accident est une résonance d'une conduite. Un chemin à parcourir, l'entrée de corps dans des espaces et un terrain. L'épuisement premier de la substance *en lieu* de l'accident vient notamment de ce qu'on appelle un C@ASH<sup>38</sup>.



Figure 239 -  
Image tirée du film *Crash!* de David Cronenberg

Dans son film *Crash !* de 1996, David Cronenberg met en scène une panoplie de **personnages** dont la vie s'articule et jouit sur l'*accidentel*. Ces derniers se jouent de voiture, comme carcasse, bulle ou **casemate** emplie d'un story-telling qui leur devient propre. C'est ainsi que dans le film, le **personnage** de Vaughn s'approprie le décès de James Dean. La voiture ne fait pas encore narration, elle est support de récit autant pour les **personnages** que pour les spectateurs (ouvrant dans l'accident qui n'a

pas encore lieu une intéressante question de la perspective et du point de vue). Ce qui fait narration c'est le crash, la répétition de ce dernier et son intensité. La mise en scène, c'est-à-dire la propulsion du récit comme il y a propulsion de la voiture est intentionnelle certes, mais le fond de la narration est purement non-intentionnel dans l'impact. C'est quand la bulle, la **casemate**, la voiture éclate que la narration explose, à l'interface

des corps traversés, traversant l'espace, parfois *oultre*-passant le dispositif même.

C'est alors là dans l'interface des carcasses éventrées du métal que le moteur chauffe et les esprits s'échauffent (l'érotisme de/dans la machine). Dans le cadre d'une expérience de réalité mixte comme **AN DOMHAN**, cette interface nous apparaît très souvent au plus proche de l'utilisateur à l'instar d'un bug à l'instant-même de lancement de l'expérience, ou une soudaine mise à jour rendant le projet obsolète. L'expérience crash, le dialogue s'instaure, une **interaction** se met en place. L'accidentel, le C@ASH crée un espace relation entre nous et l'Autre devant à chacune de nos actions respectives ou interventions dans un discours, à la fois pilote et passager étendues dans la substance sensible et totale de l'accident.

« Dans *Crash*, la structure est **extérieure**, alors l'accidentel, c'est la survie du sujet. [...] Aussi la relation du sujet à l'espace dépend-elle de sa relation à l'Autre. Si le spectateur voit différemment, dans *Crash*,

cette altération résulte du changement de la tridimensionnalité de la scène<sup>39</sup> ».

On ne voit ni ne perçoit l'accidentel. Il appartient au Noir<sup>40</sup>. Le Noir le plus corporel, ARTIFICIEL ou NATUREL qui ne ressort que lors de l'accident. Il est ainsi un fait, existant tel quel dans la narration mais n'émergeant qu'à l'apogée d'une délivrance de sa substance, **là** où se place une interface. C'est en cela que l'accidentel devient un mode important dans l'étude des usages et la scénarisation en méthode **visuelle** de recherche création. Il place un ou des évènement impliquant les corps à l'œuvre *en immersion* et permet de marquer « un nouveau territoire [qui] s'ouvre<sup>41</sup> ». Etape majeure d'une réalisation de projet interactif et immersif dans l'attitude d'un *procédé* de design non-intentionnel. « Il faut passer par l'accident pour avoir une expérience<sup>42</sup> »

Un deuxième usage de la substance même de l'accident intervient **là** où ça C@HACK ! Ici, un jeu de mot une nouvelle fois @-MIXÉ intervient afin de jouer simultanément sur divers sens en réseaux. Le C@ACK qui, à

<sup>35</sup> Poincaré, 2017.

<sup>36</sup> « SONUMA | Les archives audiovisuelles ».

<sup>37</sup> Paul Virilio, *L'art du moteur*, Collection L'Espace critique (Paris : Editions Galilée, 1993), 101.

<sup>38</sup> Traduction du mot anglophone « *Crash* », qui lui-même fait référence au livre *Crash !* de James Graham Ballard (1973), de qui nous reprenons le point d'exclamation (**facteur** d'onomatopées) dans notre titre et nos sous-titres. La référence se poursuit bien sûr avec l'adaptation cinématographique *Crash* de David Cronenberg (1996). La lettre R est remplacée par le symbole Register, dans le cadre d'éléments de discours @-mixé tiré de Marc Veyrat. Voir Veyrat, *La Société i Matériel*.

<sup>39</sup> Parveen Adams, « L'art comme prothèse », *Savoirs et clinique* 3, n° 2 (2003): 87-97, <https://doi.org/10.3917/sc.003.0087>.

<sup>40</sup> Merleau-Ponty, 2009. Noir phénoménologique de la profondeur d'espace.

<sup>41</sup> « Crash, les eaux troubles de la perversion - Ép. 1/3 - Philosophe avec David Cronenberg », France Culture, consulté le 13 février 2022, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/philosophe-avec-david-cronenberg-13-crash>.

<sup>42</sup> *Ibid.*



partir de sa base anglophone porte le double sens de quelque chose de « fameux, extraordinaire<sup>43</sup> », relevant de « l'impulsion<sup>44</sup> » et également fait allusion aux verbes « écraser, casser<sup>45</sup> ». Nous nous attaquons alors ici à une nouvelle forme d'accident remarqué lors de notre expérience utilisateur du projet AN DOMHAN. Il arrive un point, un geste où l'utilisateur semble prendre le dessus en quelque sorte sur le projet. Cependant l'expérience scénarisée dans l'espace résiste puisqu'elle ne se base pas *a priori* sur un modèle et une structure connue par l'utilisateur. Les échecs suivant les *impulsions* d'un utilisateur en sont le symptôme. Nous repérons également le cas de figure opposé impliquant l'absence du geste dans ou plutôt face à l'immersion. Ici l'utilisateur reste figé ne sachant quoi faire ou où aller par exemple. Enfin il y a dans le hasard ou l'habilité une capacité d'un utilisateur à *hacker* la scénarisation. L'utilisateur verra toujours Autre-chose et ainsi participe à construction du projet. Aussi en méthode *visuelle* de recherche création sommes-nous attentifs évidemment aux faits et gestes de l'utilisateur (comme mode « corporel ») et aux éléments de discours, les diverses réactions (comme mode « d'ambiance »). Cependant nous pouvons dorénavant peut être commencer à nous

tourner vers un troisième mode qui se détache (en tant que catégorie) des deux autres et qui permettrait de formuler des directions possibles à entreprendre dans une *itération* scénaristique du design de l'expérience immersive. Ce mode *accidentel*, qui pourrait permettre de placer en premier plan l'espace relationnel à l'œuvre dans les interférences des utilisateurs au cœur de leur expérience. À ce paramètre s'articule la qualité du bug, le sensible se dégageant *outré*-passant le fait *samplement* technique également à l'œuvre dans l'expérience.

C'est ce lieu où le scénario fait *Crack* ! Cependant cette cassure cadre *en réalité* et de *manière inattendue* l'entaille même (et nécessaire) du bunker, de la *casemate* voire de l'*Umwelt*. À sa manière l'utilisateur joue ce rôle de *kamikaze*. Il met en place sa propre tactique<sup>46</sup>. En se couvrant d'un casque de réalité virtuelle comme il placerait des lunettes à son poste de pilotage, se casse, casse, s'écrase toujours contre une narration qui s'ouvre ou qu'il ouvre de manière plus ou moins évidente au reste des spectateurs et des concepteurs observant la situation et prenant notes des événements. L'analyse d'usage et la visée d'un C@ASH ! et d'un C@HACK !

<sup>43</sup> Rey et al., *Dictionnaire historique de la langue française*, 2019, Tome 1 A-Fo:933.

<sup>44</sup> *Ibid.*

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> Certeau, 2010.



expose l'architecture intérieure de la narration. L'accident ouvre le bloc moteur de l'immersion comme dans la colère d'ARMAN, *Die Wise Orchid* de 1963 [Figure 241]. Cette MG (certes intentionnellement) dynamitée de part en part, révèle *forcément* la non-intentionnalité de la forme exposée nous permettant de rentrer dans la carcasse et d'en ressentir la structure profonde, le noir explosé, retourné et *in fine* capturé. La narration chez ARMAN se joue dans la manière de la piéger. L'accident reste involontaire mais nécessite d'y mettre ou d'y laisser la main. Le geste (*la manière*) étant le facteur de l'accident dans la pratique d'ARMAN. Les mains d'ARMAN (*les gestes*) restent dans les recoins les plus sombres de la voiture, marquant l'intensité étrange de l'espace relationnel premier (l'idée de *conduite*). C'est le corps de l'utilisateur dans l'espace qui fera ensuite *marcher* la voiture. Les mains posant l'explosif et le reste de l'accident renvoyant la voiture à la dimension<sup>47</sup> du corps sensible du spectateur : Une conduite accidentelle en direction du spectateur.

Une troisième forme d'accident à faire émerger dans la contingence d'une approche du design non-intentionnel au cœur d'une expérience de dispositif immersif et poursuivant

la conduite de l'impact, l'interaction et de la tactique vu précédemment) de l'utilisateur passe par la « métempsycose du passager<sup>48</sup> ». Cette figure, nous pouvons même dire *posture* (emplacement) du corps est décrite de manière poétique dans une nouvelle analyse de la vitesse par Paul Virilio. « La vitesse ressemble à la vieillesse, à la mort, cette mort qui frôle ce mal qui emporte et enlève au sien [...] c'est se préparer à décéder au moment du départ pour renaître à l'arrivée (mourir un peu...)»<sup>49</sup> ». La vitesse n'essaie pas de prendre l'accident de court, car même si elle le porte elle ne peut le déclencher et le penser d'elle-même. Il faut l'écran du corps pour cela (comme vu dans le C@ASH). Essayons de penser l'intensité ultimim de l'accident, au cœur de l'espace relationnel des corps utilisateurs dans le terrain d'expérimentation. L'évènement pensé sur une expérience et une écriture linéaire nous bloque sur un face à face, où même dans l'impact les corps gardent leur place. Cependant le modèle de mixité proposé par le moteur d'immersion, les bases de la réalité mixte, relève d'une mise en réseau constante des espaces et cela joue un rôle sur l'implication du corps qui au moment de l'impact et dans l'étendue de la fissure provoquée rejoint une commutation dans le Noir<sup>50</sup>. À

<sup>47</sup> Cf. *Supra.*, Henri Poincaré, note 36.

<sup>48</sup> Virilio, 1984, 35.

<sup>49</sup> *Ibid.*, 43.

<sup>50</sup> Le sublime eschatologique que l'on retrouve dans le Noir Caravagesque.



Figure 242 - Hergé, Tintin au pays de l'or noir, Les aventures de Tintin (Casterman, 2011).

l'impact, une relation intracorporelle se met en place. L'accident devient l'ouverture d'un moi à la place de l'Autre.

Puisque le moteur est le contingent de l'accident (intensifié par la vitesse) et que l'accident est le contingent de la substance, nous sommes, *en substance*, dans ce rapport de situation et ce *paysage d'évènements* (qui plus est contraint par le moteur) « un peu » mort dans l'expérience du dispositif de réalité mixte. Le Noir « ne s'ouvre narrativement que par l'*interaction* et l'avènement, l'intercorporéité et de l'incorporalité ». Le Noir fait puissance et acte de mort au travers du corps dans l'accident entraîné par le moteur d'immersion.

C'est la COMMUTATION<sup>51</sup> (provoquée à l'interface des espaces dans l'entre deux étendues relationnelles de la puissance et de l'acte) d'un utilisateur envers l'autre. Dans la mort que l'on peut étudier et visualiser dans une relation dromoscopique propre à l'expérience de réalité mixte AN DOMHAN (adaptant une légende déjà eschatologique), le pilote de l'expérience alterne entre Lugh et Brian, entre un utilisateur et un autre enfin entre le concepteur et le spectateur. Tous deviennent alors passager dans l'incarnation et l'immersion, c'est la figure du pilote qui *sombre*<sup>52</sup>.

« Les dispositifs d'images sont ainsi de plus en plus des « espaces à explorer qui créent l'illusion d'une présence réelle des objets qui y sont représentés et dans lesquels le spectateur imagine pouvoir

51 Virilio, 1984.

52 Rappelant une nouvelle fois le film de David Cronenberg cité plus haut.

entrer avec d'autres spectateurs<sup>53</sup> ». C'est bien ce sentiment d'immersion à plusieurs qu'on va chercher à observer à présent sur le terrain<sup>54</sup>.

L'expérience narrative de réalité mixte passe par l'interface d'un rapport conjugué<sup>55</sup> entre plusieurs corps. Le jeu de l'interface va me pousser à rejoindre l'Autre et voir à sa place *ce qui lui arrive*. À *contrario* il peut arriver que l'accident ait lieu mais que le moi du passager se perde et ne rejoigne personne d'Autre. Il est alors en autopilote et se perd dans le Noir, pris dans l'infini sans réception corporelle autre qu'une étendue spatiale narrative qui le dépasse, l'expérience prend fin. *C'est mort*.

Pris individuellement ou en tant qu'ensemble, les trois bruits étudiés ici (C@ASH ! C@HACK ! B@M !) forment l'accident *original*<sup>56</sup> établi dans une expérience de réalité mixte. C@ASH ! apparaît dans l'impact du corps dans l'espace créant l'accident et la mise en place intense

d'un espace relationnel entre les *corps-en-présence* dans l'accident. Ils créent une étendue *en entre-deux* de la narration. C@HACK ! apparaît dans la mise en œuvre d'une tactique de l'utilisateur déstabilisant l'attendu d'une expérience. Il peut apparaître simultanément sur le bug du programme animé par le moteur d'immersion. B@M ! fait l'interface et permet de mettre en tension la relation *accidentelle* des utilisateurs immergés ainsi que leurs réactions dans le Noir.

Le premier *composant de conduite accidentelle* par le biais du moteur d'immersion intervient dans ce qui est pour *Nous* toujours inattendu. L'accident n'est ensuite jamais laissé pour compte, il détonne et même explose<sup>57</sup> (*expose*). Comme le souligne Paul Virilio : « Exposer l'accident », c'est donc *exposer l'in-vraisemblable, exposer l'inhabituel et pourtant l'inévitable*<sup>58</sup> ». Le design non-intentionnel (de l'expérience) implique la présence du corps et

53 Tisseron, Serge, « La construction du sens chez le téléspectateur », Conférence lors de la journée APTE, Les écrans, les médias et nous, (Paris : Novembre, 1998). « Nous avons déjà pu observer cette pratique à plusieurs lors d'études d'usages des interactifs dans les musées. Les écrans interactifs étant investis par des "grappes" de visiteurs » cité par Chabert et Bouillot, 2010.

54 Ghislaine Chabert, « L'écran au pluriel : Le rapport à l'autre autour de l'écran mobile connecté », *Interfaces numériques* 6, n° 2 (12 février 2018), <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.2697>.

55 Naissance du bruit B@M, s'articulant autour de « Be » et « Am » l'auxiliaire être du corps à l'œuvre dans l'expérience d'un utilisateur et le « suis » vi de son étendu vers Autre chose. Un deuxième sens *accidentel* intervient et l'attache au moi « be At me ».

56 On recherche ici une *originalité* qui se répète dans les expériences de réalités mixtes dynamisées par un moteur d'immersion. Nous ne partons pas tout à fait à la recherche d'un accident originel comme mentionné dans le livre (déjà plusieurs fois cités) de Paul Virilio.

57 Virilio, 1996, 112.

58 *Ibid.*

nous est nécessaire, dans notre méthodologie interdisciplinaire pour en tirer la substance et en (re)dessiner les qualités. *BOOM !* est une résonance des bruits du moteur d'immersion. Dans son explosion, cette résonance propose de dessiner les contours des effets du moteur en partant d'une interface à la plus grande étendue *en* entre-deux. Traversant une cartographie complexe de l'expérience, un grand *BOOM !* peut éventuellement résonner à l'infini<sup>59</sup> et ainsi densifier de plus en plus la relation cartographique de la réalité mixte. On peut parler de terre, ou d'effet de sol<sup>60</sup> pour reprendre un terme de Paul Virilio. Le sol, support des critiques essais nucléaires, ou marqueur des grands records de vitesses, ou encore le sol est *samplément* le support d'un terrain d'expérimentation dans le cas d'AN DOMHAN. Le sol, porte cet horizon NATUREL que le moteur d'immersion est par défaut (comme tout autre moteur) capable d'arpenter.

*La Terre* en soi ne se limite pas au sol, si elle relève de l'effet de sol, c'est bien à partir d'une accidentelle esthétique de la disparition de l'horizon pour se fondre, s'étendre dans toutes les dimensions que le *corps-en-présence* des utilisateurs est *en mesure* de mettre en place. La conduite dynamisée par le moteur

d'immersion est accidentelle et *fait image* dans l'épaisseur de la *Terre*. La dimension s'y retrouve en mixité et la résolution qui en ressort provoque de nouvelles directions faisant sens, augmentant les passages intrinsèques d'un scénario *oultre*-passant toute intentionnalités.

Dans l'un des célèbres *BOOM !*<sup>61</sup> arboré en bande dessinée ce n'est pas le bruit d'un moteur d'immersion, mais le récit d'un moteur bruyant qui en structure l'accident. C'est dans le tome *Tintin au Pays de l'or noir* que les Dupondt voient leur voiture explosée au milieu d'une route de campagne. L'inconvénient avec la bande dessinée traditionnelle, notamment la ligne claire d'Hergé, est que l'accident se bloque au récit. Il intervient dans une virtualité inapprochable n'appartenant qu'au personnage, tout à fait détaché des lecteurs. La géométrie de la situation en rend compte. L'accident se produit en trois cases. Les personnages sont présentés en voiture, la voiture est de dessinée en quart avant, presque de manière axonométrique. Sur une deuxième case, le dessin se ressert sur la tête des personnages redessinant en hors-champs le véhicule les entraînant en ellipse. La page faisant dorénavant véhicule (qui n'emporte cependant jamais le lecteur). La troisième case présente

l'explosion qui renverse les dimensions. Tout s'écrase. Le mouvement latéral - x, y, imposé par la dimension des personnages et - de la voiture se cogne violement à la direction prise de l'explosion vers le lecteur évidemment jamais atteint. La page en séquence et *en récit* capture l'intentionnalité. Cependant comme on le voit, la narration cherche les espaces et les corps quitte à y rentrer en lutte ou à être interféré. La réalité mixte, porté par une conduite accidentelle ouverte par un moteur d'immersion est un parti pris possible d'une bande dessinée aujourd'hui.

Un design non-intentionnel nécessaire par/de/ dans la narration !

59 *BOOM !* la sonorité « où » du terme se forme d'un double « O » formant déjà le symbole algébrique de l'infini.

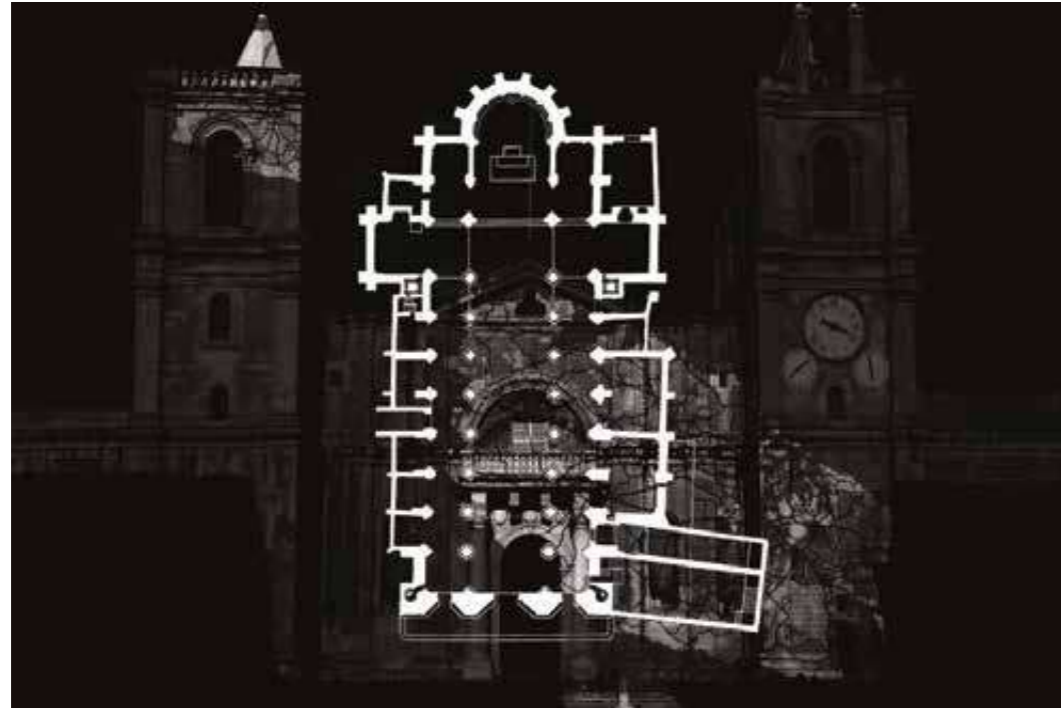
60 Virilio, 1989, 120.

61 BOUM ! dans l'exemple cité dans le texte. Preuve d'une perte « signifiante » symptomatique des directions et dimension possible de la bande dessinée à penser en dehors d'une sémiologie voir une sémiotique.



**CONCLUSION**  
TRAVAUX INFÉRENTS :  
ÉPILOGUE

Figure 243 - Plan et façade de la co-cathédrale Saint-Jean, La Valette, Malte



Se situant au cœur de la Valette, la Co-cathédrale St John Baptiste se structure au travers d'une stratification culturelle fondant l'identité de Malte. Par l'influence des civilisations du pourtour méditerranéen, l'architecture, l'esthétique, les stratégies médiatiques forment un ensemble hybride et homogène du lieu et du local.

À partir d'un dispositif immersif en VR, nous focalisons notre intérêt sur l'expérience de visite de ce lieu emblématique qu'est la

Co-cathédrale. En partant d'un état des lieux de ce local, nous avons pu faire une observation multiple permettant de voir les différentes facettes de cet espace. En commençant par l'exploitation des supports médiatiques, nous avons constaté qu'il existe une pluralité de ces derniers (audioguide, écrans, dépliant, projection de film etc.). Ils sont dispersés dans toute la Co-cathédral sous une forme transmédia-tique et linéaire cherchant à faciliter la visite. Ces dispositifs, contraignant toute la déambulation du milieu, perturbent la découverte de la

Co-cathédral dans la mesure où le visiteur se trouve attaché voire menotté par son appareil personnel, l'audioguide et les autres supports qui l'entourent, ce qui trouble / détache son intégration et son adaptation dans l'espace.

Dans ce sens, l'interférence de ces divers supports médiatiques laisse le corps de l'utilisateur distancié par rapport à son expérience de sa visite même. Appréhender cette interférence, non plus comme un élément par défaut produit par la simple multiplicité de dispositif nous amène à penser une cartographie sensible. Cette dernière permet de redessiner l'expérience de visite, en jouant sur un modèle multiculturel maltais et sur l'espace interféré.

Notre dispositif vise à pénétrer la chair de l'interférence afin d'investir, grâce à une stratégie innovante, un nouvel espace immersif portant le patrimoine culturel i/matériel (au seuil du matériel et de l'immatériel).

### Mettre la main sur l'interférence

Le visiteur se retrouve face à son propre corps dans le monument. Non pas parce que

l'expérience de visite évoque pour elle ou pour lui un bouleversement des plus singuliers, mais parce qu'il est retenu par une ergonomie abaissant d'un dispositif technique. Menotter et pourtant détacher. Cela souligne le paradoxe intrinsèque d'un dispositif qui, par l'intention d'apporter une information, contraint l'expérience. En effet menotter le visiteur c'est-à-dire coller un appareil non adapté dans ses usages,

le contraint à se focaliser sur ce dernier. Nous avons remarqué à plusieurs reprises que les visiteurs déjà ligotés au smartphone et alors contraint de faire déambuler le dispositif au creux de ses doigts afin d'activer les quelques chapitres, les quelques discours descriptifs d'un historien de l'art. L'audio guide rencontre notre propre smartphone (et autres objets à contraintes prenant à partie nos mains

tel que les sac etc...) les mains trop occupées servent de support, se reposant, s'entre croisant, fait perdre le visiteur. Dans un même espace, des utilisateurs recevant une information identique, ou équivalente, regardent ailleurs...

Des attitudes avec les audioguides semblent aussi se démarquer, il y a ceux qui regardent



Figure 244 - Intérieur de la co-cathédrale Saint-Jean, La Valette, Malte. Visite, audio-guide en main



Figure 245 - Le Caravage, *Saint-Jérôme écrivant*, huile sur toile, 117 x 157 cm, 1607-1608, co-cathédrale Saint-Jean, La Valette, Malte.

vers le haut et contemplent la voute (élément d'architecture signifiante), ainsi que les fresques. À contrario il y a ceux qui regardent droit devant eux (le regard perdu dans le lointain d'une information ne se plaçant pas dans l'expérience propre du lieu mais dans une didactique déplacée (c'est-à-dire en dehors du réseau même de la narration à l'œuvre dans le bâti (l'architecture, l'istoria (Alberti, traité de peinture) propre du monument). Enfin il y a ceux qui font du bricolage et nous ouvrent les portes de nouveaux espaces. Prenons l'exemple de cette femme, dont le geste éphémère et pourtant si signifiant n'aura pu être capturé que par croquis (le smartphone servant à faire des captations pendant cette étape de @CONNAISSANCE, n'a pas été utilisé assez vite). Cette femme voulant tenir devant elle l'audioguide (influencer par les images projetées et par l'écran<sup>1</sup>) et son smartphone pour prendre des photos et écouter les informations transmises, va tenir ses mains en X, à la manière de l'œuvre *Growing Together*<sup>2</sup>. Le smartphone dans une main, contre l'audioguide de l'autre. Un mixage, une superposition s'interférant dans les mains de la personne.

Ainsi par extension, les mains *dispositivées* entraînent l'interférence de l'expérience de visite. Ce corps contraint ne devant pas l'être

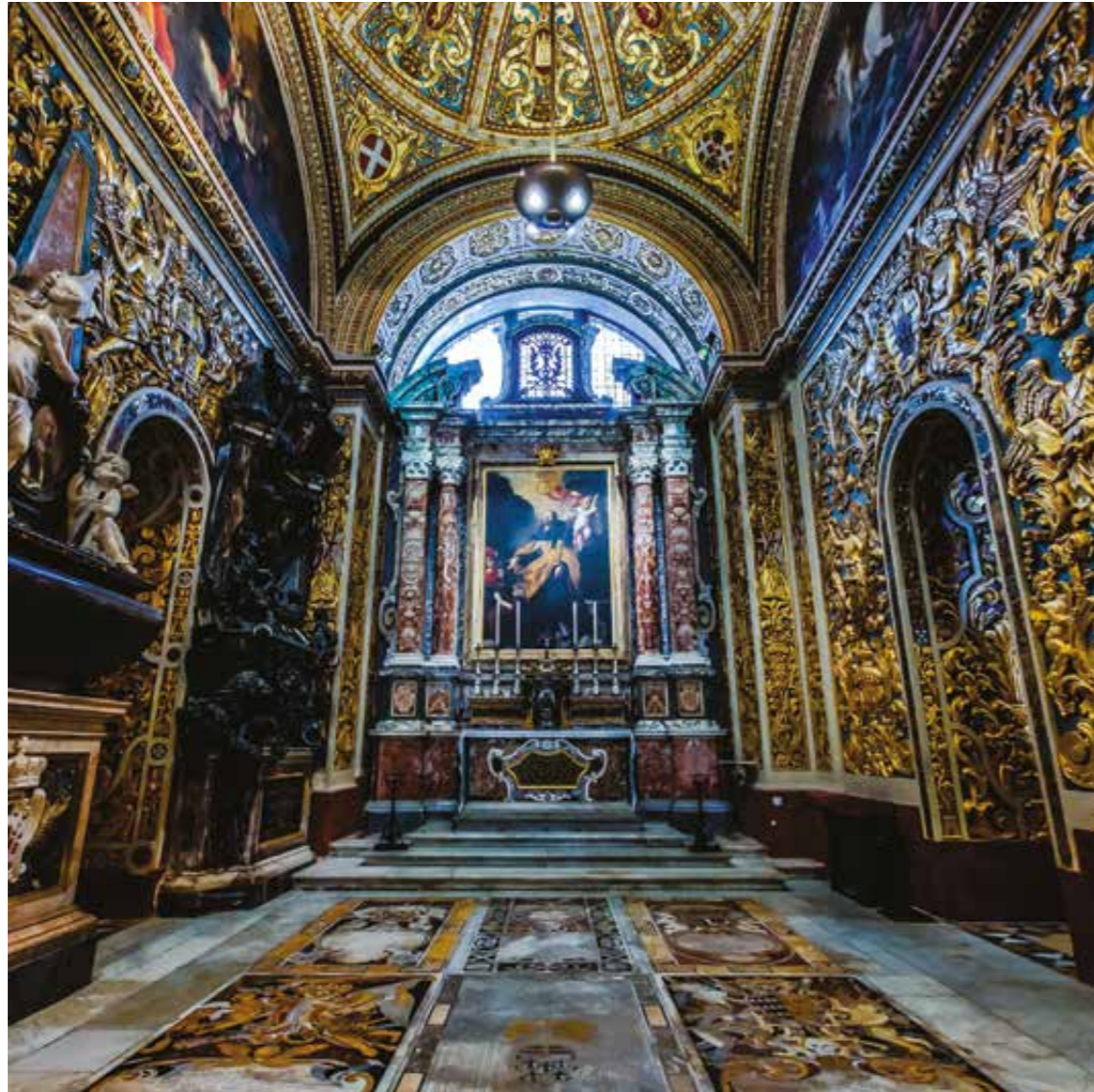
car ouvert dans un espace libre, et empli de mixité, localise un nœud linéaire. Aberration, paradoxe, le dispositif de visite rend linéaire l'expérience d'un lieu se tournant pourtant sur une extension (du corps du visiteur dans l'architecture, et de l'architecture elle-même se basant sur stratification et la multi culturalité maltaise). Une interférence structurant l'expérience de visite à la manière d'une flat-line (car on nécessite la passivité la plus pure d'un corps et son dispositif technique), ou d'un seul fil d'ariane déjà tendue entre l'entrée et la sortie. L'information du transmédia nous embrouille, et l'audioguide mêlé au smartphone nous coince dedans. Le long de ce fil, de la linéarité de la visite, le spectateur témoin de la mixité intrinsèque de l'édifice s'étendant d'une nef, possède des chapelles sur son pourtour à la manière de La Valette, prise par les différentes civilisations du pourtour méditerranéen). L'édifice et ses images (in situ et en ligne) doivent, par interférence naître d'un usage des mains apprenant à se libérer, se constituer « tel [...] le deuxième objet du désir de l'architecte, l'édifice est un corps<sup>3</sup> ».

Il nous faut donc plonger dans l'interférence faire corps avec elle, pour faire corps avec la cathédrale et son patrimoine (i-matériel). Nous n'envisageons pas l'interférence, comme

<sup>1</sup> Ghislaine Chabert, « Les espaces de l'écran », *Ecrans & Médias*, MEI (Médiation et Information), n° 34 (avril 2012): 201-13.

<sup>2</sup> Lilyana Ger, Nadya Peovska, *Growing together*, collage numérique imprimé et collé sur toile, 2021

<sup>3</sup> Choay, 1980, 213-14.



un fil, mais comme un drapé, une étoffe, pour continuer notre métaphore. Cette étoffe est celle qui habille la cathédrale pour les grands événements (presque la même que) l'image de l'étoffe de saint Jérôme. Un assemblage formant un tout en lien, recouvrant, et ornant des espaces traversées par le simple fil restant invisible, perdue. Par le drapé, nous créons une matière, ici, d'une manière de la rendre presque tangible. C'est un rouge qui capte notre regard et nous prend par la main pour étudier tout le corps. L'usage de ce drapé fait *historia*. Comprendre l'interférence, c'est s'y trouver.

#### Scénario utilisateur

A la suite de l'exploration du territoire d'étude tel que la co-cathédrale Saint-Jean et aux diverses captation réalisées sur place nous sommes en mesure de concevoir un dispositif de restitution de la donnée accumulée lors de notre propre expérience de visite ainsi que celle vécu par les autres spectateurs, visiteurs. Ce dispositif est le cadre d'une expérience en réalité virtuelle à construire, à écrire, à scénariser.

La notion de scénario va être étendue à l'organisation et le passage entre diverses informations, divers modes<sup>4</sup>. Déjà ancrée dans la méthodologie, la construction du scénario se verra multimodale, mêlant, @-MIXant les diverses unités, singularités architecturales, spatiales, de langage (du corps) d'usage et l'interférence entre elles.

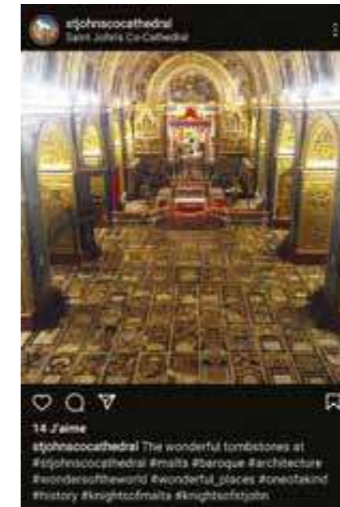


Figure 247 - Intérieur de la co-cathédrale Saint-Jean, La Valette, Malte. Instagram

Aussi pour se trouver dans l'interférence proposons nous à un ou plusieurs utilisateurs un casque de réalité virtuelle et des manettes (nommées *controllers*). Les manettes trackent le mouvement des mains de l'utilisateur. Disposant de plusieurs boutons et de joysticks (comme des manettes de jeu vidéo) elles permettent de programmer des *interactions* spécifiques. Ce casque est plaqué contre le propre visage de l'utilisateur et prend l'entièreté de son champ de vision. Plongé dans un noir cryptique, il émerge enfin

dans l'interface du dispositif. L'utilisateur prend ici évidemment conscience de sa présence dans un dispositif interactif convoquant son attention sur ce qui lui est présenté devant les yeux. Les scénaristes du dispositif se trouvent

<sup>4</sup> Sigrid Norris, 2006, 401-21.

à proximité permettant à l'utilisateur de rester également ancré dans l'actuel de l'expérience. Derrière un ordinateur mais partageant un même terrain d'expérimentation que l'utilisatrice, l'utilisateur, les scénaristes de dispositifs sont en mesure de voir ce qui est vu dans le casque VR (à la manière d'un simple partage d'écran). En effet le casque reste relié à un ordinateur permettant de lancer, mettre sur pause où arrêter l'expérience au bon vouloir de l'utilisateur. Le fait de partager un même terrain d'expérimentation permet de garder un contact et guider l'utilisateur si nécessaire. Divers modes sont déjà engagés dans cette nouvelle expérience de la réalité virtuelle.

En termes d'**interaction**, l'utilisateur est plongé dans un mode abstrait reconstruisant la co-cathédrale au travers d'une cartographie sensible (nous y reviendrons plus tard). À l'aide du joystick, l'utilisateur est en mesure de se déplacer dans l'environnement 3D présenté (vue à la première personne) dans le casque. En poussant le joystick de la manette de gauche vers l'avant par exemple, « **l'avatar** » de l'utilisateur se déplacera, « marchera » vers l'avant etc... L'utilisateur est debout durant l'expérience et capable de marcher concrètement dans le terrain d'expérimentation dans la limite du câble reliant les machines de vision, dans notre dispositif : le casque VR et l'ordinateur. Il peut aussi simplement tourner la **tête** pour voir l'environnement autour de lui, à travers lui (à la

manière du 360 telle que nous avons le teaser de l'expérience INTERFERENCES<sup>5</sup>).

Des images sont spatialisées dans l'environnement 3D. L'utilisateur peut se servir des boutons des *controllers* pour les attraper et les manipuler.

L'environnement va se déconstruire, s'interférer au grès de ses mouvements et à la quantité d'images spatialisées. Chaque élément s'interfère et l'utilisateur baigne dans l'histoire architecturée de cette interférence **redessinant** l'architecture de la co-cathédrale à l'interface du patrimoine culturel i/matériel (lui-même au seuil du matériel et de l'immatériel).

### Le Dispositif

Nous concevons alors au sein même de cette interférence : appartenant à un pays à la croisée de multiple culture, à une ville quadrillée, tissée par ses passants, à une cathédrale se jouant de ces codes, un dispositif en réalité virtuelle occupant les mains de l'utilisateur dans le(s) sens d'une immersion dans l'architecture du lieu de la Co-cathédrale Saint-Jean ainsi que ses œuvres en présence (in situ ou sur les réseaux sociaux comme **Instagram**).

Afin de réaliser ce dispositif immersif profondément tourné sur la relation d'un utilisateur, visiteur, passant, au patrimoine i-matériel du

lieu, nous formons une cartographie sensible de notre expérience de visite, ainsi que des captations (in situ, ou tiré d'**Instagram**). Par ce biais nous tentons de nous ouvrir à l'interférence et lui laisser l'espace de s'y étendre (dans la logique du lieu<sup>6</sup>. Elle nous permet de **redessiner** le bâtiment<sup>7</sup>. En nous plaçons dans cette cartographie sensible nous interférons dans la réalité même (nous faisons alors déjà corps avec l'interférence).

Par peur d'un éloignement et bouleversement de nos référents, la réalité virtuelle semble se cantonner justement à hypertrophier nos repères habituels, une hyperréalité pour ne pas nous perdre. Les modélisations se piègent dans les affres de la ressemblance, réduisant les potentiels à un décalquage hyperréaliste du monde. Les espaces proposés renforcent les représentations et « le réel est déjà mort mais ressuscité d'avance »<sup>8 9</sup>.

Au contraire les cartographies sensibles « permettent également de réinventer nos habitudes spatiales et corporelles par d'étonnantes et inédites expériences »<sup>10</sup>

Cette cartographie reprend les éléments de l'édifice, afin dans explorer ses abstractions, ses relations à l'espace les plus intenses au travers des images prises in situ, et sur **instagram** :

-La notion de drapé, de quadrillage, est spatialisée en VR. Elle *cadre* l'interférence que nous cherchons à mettre en forme, en place dans le dispositif. Ce drapé quadrillé ces le relief maltais qui se profile et s'affiche en reflet, tel un proto-miroir de la méditerranée.

-Le plan de la cathédrale, ayant déjà en lui la forme d'une arche dessine la cathédrale au travers de l'environnement immersif. Chacun des plans tourne sur lui-même évoquant une sorte de mécanisme (rappelant peut-être le mécanisme de la croix de malte)

-Un quadrillage du cube en volume ou tout est placé, évoque les liens entre les images publiées sur **Instagram** et les images placées et conçues in situ

<sup>5</sup> <https://youtu.be/vclIX5PEWSk>

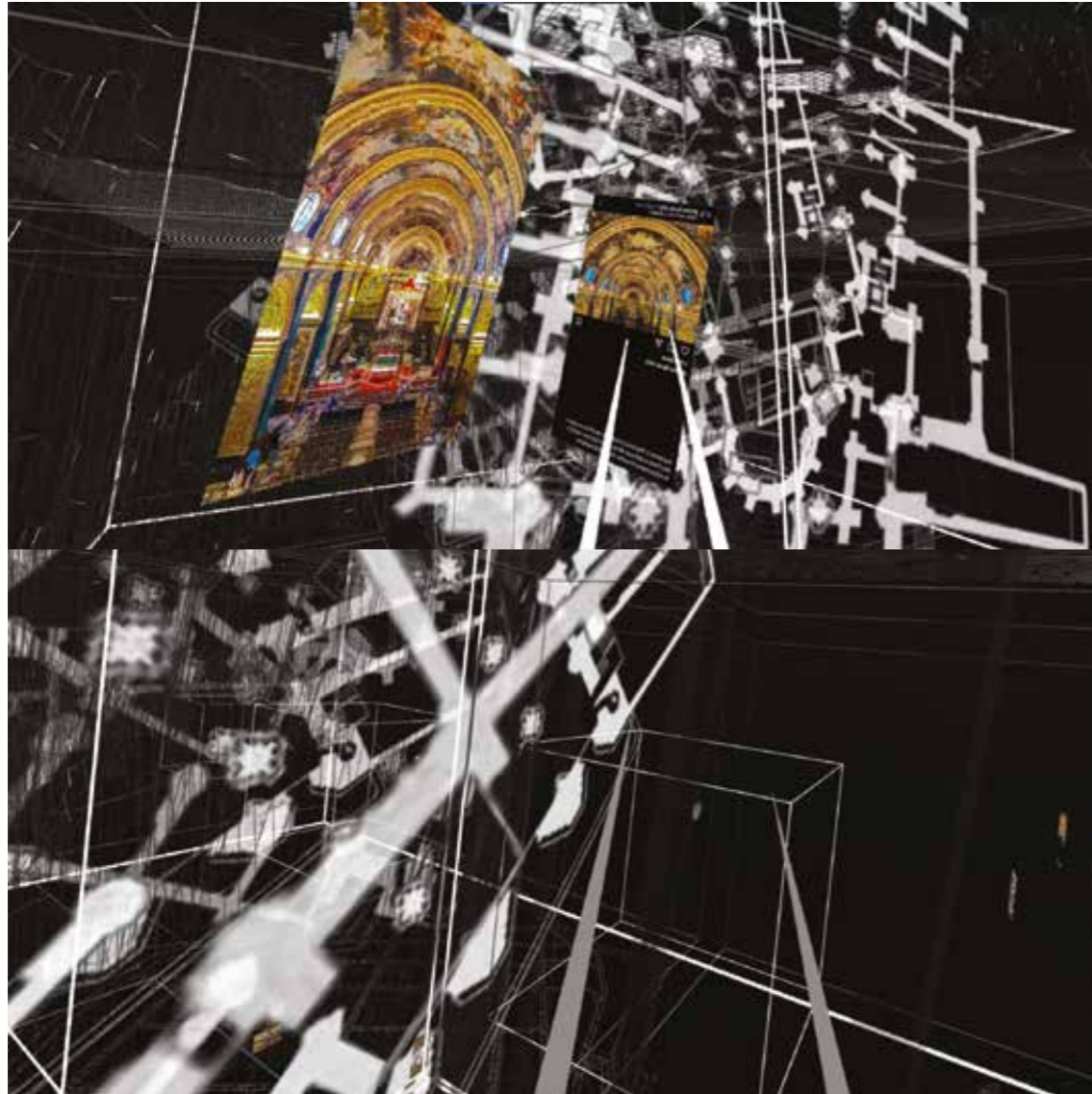
<sup>6</sup> Anne Cauquelin, 2013, 73.

<sup>7</sup> « Le désir d'édifier, qu'il soit celui du prince ou celui de l'architecte, ne peut engendrer des bâtiments que par la médiation du **dessin** » Choay, 1996, 128.

<sup>8</sup> Baudrillard, 2005.

<sup>9</sup> Carole Brandon, Appel à communication pour le colloque L'Art et les Cartographies sensibles : la question des interfaces dans les réalités mixtes, 2020. [https://www.facebook.com/events/2434907713295790/?acontext=%7B%event\\_action\\_history%3A%7B%surface%3A%page%7D%7D](https://www.facebook.com/events/2434907713295790/?acontext=%7B%event_action_history%3A%7B%surface%3A%page%7D%7D)

<sup>10</sup> *Ibid.*



En se fondant dans l'interférence comme concept, l'utilisateur traverse cette cartographie et voit d'un autre œil, manettes en mains (alors utilisé à bon escient).

Nous construisons une traversée, que Michel Serres introduit dans son étude des Sciences, dans son livre intitulé *Interférence*<sup>11</sup>. Le concept se situe comme « [...] un espace conditionnel dont la caractéristique fondamentale est de rendre possible le transfert en général, la relation, l'interférence. C'est l'espace transcendantal qui rend possible toute science. Tout domaine scientifique n'est qu'une région de cet espace : la pensée n'est possible que comme déplacement dans cet espace. Ce déplacement est la pensée même<sup>12</sup> ».

Nous pensons, nous invitons l'utilisateur à penser (donc se déplacer dans) l'espace au travers de la cartographie et des différentes images auxquelles je peux me confronter, et l'espace tend à se déplacer vers nous, afin de penser notre présence dans le lieu...

Le casque de réalité virtuelle sur la tête, l'utilisateur est rapidement immergé dans un monde esthétiquement particulier. Les deux mains sont occupées par deux *controllers* permettant de gérer les éléments présents dans

l'espace de l'expérience. Le *grip button* (bouton sur le côté, sous le ventre du *controller*) permet, en visant une image, de l'attraper à distance. Ainsi vous reconstruisez à chaque fois la scénographie de la cathédrale. Les joysticks des *controllers* permettent de se déplacer.

Le Noir est le revers du corps de l'édifice Maltais, ce qui fait et expose dans une même situation l'architecture de l'expérience de visite. C'est le Noir du fond du Caravage, cette texture tirée des coulisses (pour reprendre l'interprétation de Christine Buci-Glucksmann).

Le rapport au savoir est « bouleversé » et au lieu d'une *lecture* « linéaire et continue ... on est sommé de prendre part à la construction du texte » (194-195).<sup>42</sup> Il n'y a *là* aucun système benjaminien, aucun fil conducteur. L'idée benjaminienne voudrait plutôt « être ce contre-jour où la langue surprendrait la pensée, lui résisterait en l'obscurcissant » ; la théorie, dans le cours de l'analyse, doit surgir « comme un unique rayon de lumière dans une chambre artificiellement obscurcie » (Perret 2007 : 52).<sup>43</sup> C'est cette obscurité-*là*, ce que « l'allégorie fait voir en noir, dans la dépossession destructive » (Buci-Glucksmann 2002 : 42), qu'il ne s'agit pas d'éclaircir, mais de faire voir, de représenter tout en sachant qu'il s'agit de l'irreprésentable (43). Tâche que Caravage n'a pas

<sup>11</sup> Michel Serres, 1992.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 153.

rechigné d'assumer et qu'écrire sur lui pourrait poursuivre<sup>13</sup>.

Ce quelque chose que dans notre situation, l'interférence révèle. Ce vers quoi Saint Jérôme est extirpé ou absorbé, le corps se situant donc dans notre dispositif toujours au cœur de l'interférence. Le Noir reste donc tout autour, il cadre et délimite notre expérience. C'est le Noir programmatique également, celui du dispositif, et du code (qu'écrit Saint Jérôme dans le tableau). Le Noir c'est celui qui relie les motifs, et le cadre des tombes et fait l'environnement des catacombes maltaise.

La cathédrale par son étude en cartographie sensible évoque non seulement un réseau de son architecture propre (et par la même de son patrimoine matériel), mais également, au travers du Noir et de l'interférence, elle constitue la mise en réseau de son patrimoine i-matériel, celui de l'information patrimonial (le lieu capturé par le programme et les réseaux sociaux) avec une expérience utilisateur d'un scénario en réalité



Figure 249 - Expérience utilisateur du projet Interférence (captations tirées du casque VR)

virtuelle. Enfin, le Noir et l'interférence permet de mettre en avant, par la présence et donc l'immersion d'un corps un patrimoine maltais dans son ensemble. Un code graphique, poétique, algorithme, faisant un tout immersif sur le territoire maltais. Il n'y a plus qu'à se laisser errer dans le Noir. L'espace de l'interférence est au creux de vos mains !

Nous comprenons que toute notre méthodologie repose sur un travail de terrain associé à une méthodologie de recherche création se mêlant à une approche de méthode visuelle. Il a en effet été décidé de filmer la réaction du public, ses usages en direct de l'audioguide afin de constituer ce projet intitulé INTERFERENCE. La co-cathédrale Saint-Jean est un édifice tourné sur le corps. Comme nous

l'avons vu par l'interférence du corps et de l'architecture, ainsi que du corps et du dispositif. Le corps dans la co-cathédrale à plusieurs aspects nous raconte une histoire (historia). Soit c'est l'histoire qui est relatée au travers d'une peinture ou d'une sculpture. Chaque

<sup>13</sup> Itay Sapir, « Ténèbres sans leçons : Esthétique et épistémologie de la peinture ténébriste romaine 1595-1610 » (Amsterdam School for Cultural Analysis, University of Amsterdam, 2008), 238, <https://hdl.handle.net/11245/1.299764>.

image postée dans le dispositif par rapport à la cathédrale et la position de l'utilisateur fait partie d'une fiction s'étendant jusque dans les recoins les plus obscurs d'une *historia*.

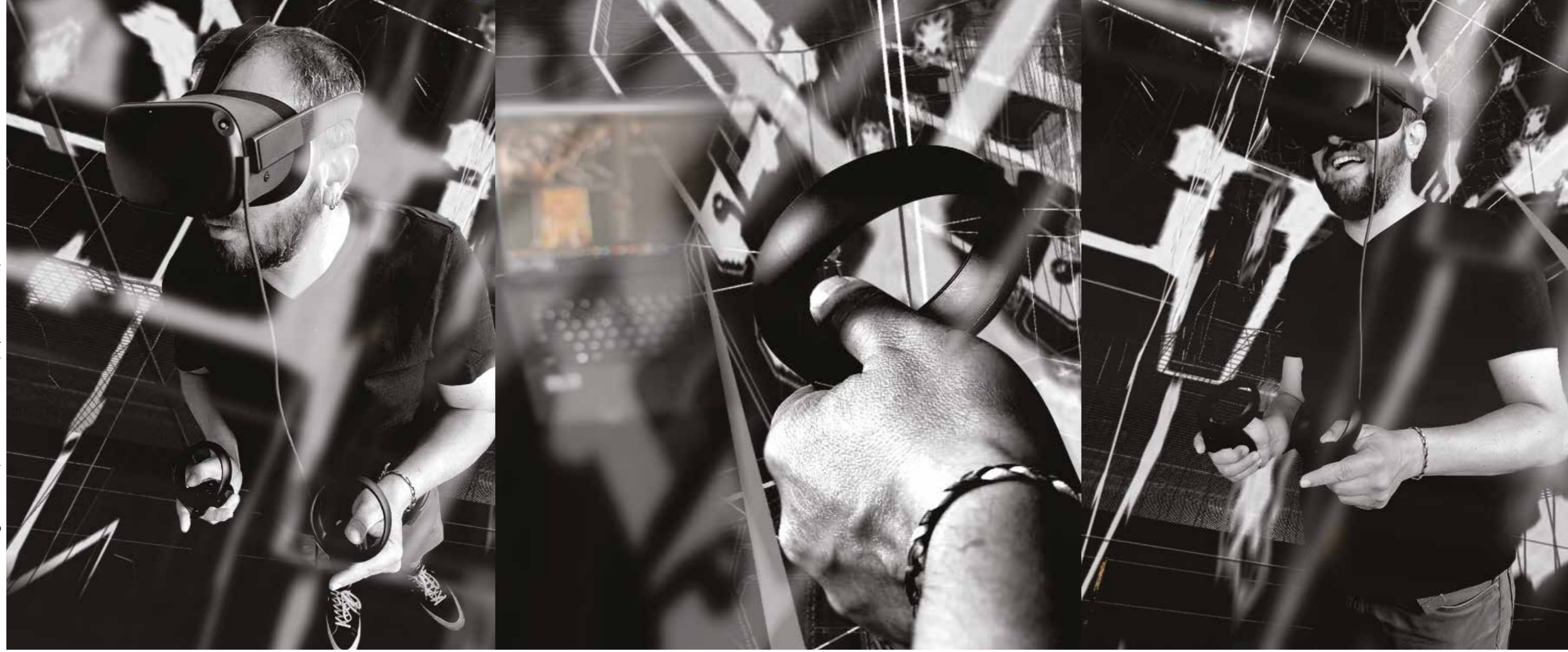
L'interférence ouvre un espace autre permettant l'imprégnation (par l'usage des mains) dans le patrimoine même de la cathédrale.

«Le sensoriel, l'imprégnation aux images et la question d'un identitaire bousculé à travers ses déplacements entre espace virtuel et réel, sont particulièrement observables dans les pratiques artistiques et communicationnelles liées aux technologies numériques. L'imprégnation se manifeste à la fois comme une force sensible et une infiltration du dispositif dans la chair du regardant<sup>14</sup>».

<sup>14</sup> Ghislaine Chabert, Marc Veyrat, « Imprégnation - Collection 100 notions », consulté le 3 avril 2020, <https://100notions.com/notion/impregnation/>.



Figure 250 - Expérience utilisateur du projet Interférence (captation tirée du casque VR)







BIBLIOGRAPHIE

Adams, Parveen. «L'art comme prothèse». *Savoirs et clinique* 3, no 2 (2003): 87-97. <https://doi.org/10.3917/sc.003.0087>.

Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Essais Petite Bibliothèque. Paris : Rivages, 2014.

Aït-Touati, Frédérique, Alexandra Arènes, et Axelle Grégoire. *Terra forma: manuel de cartographies potentielles*. Paris : Éditions B42, 2019.

Alberti, Leon Battista. *De Pictura* (1435). Traduit par Jean Louis Schefer. La littérature artistique. Paris : Macula, 1992.

Alechinsky, Pierre. *Hors Cadre*. Espace Nord. Paris : Labor, 1996.

Aristote. *Poétique*. Paris : Seuil, 1980.

Azémard, Ghislaine, et Marc Veyrat. «Story Telling, Une conversation entre Ghislaine Azémard et Marc Veyrat». In *E : Le Caravage, La décollation de saint Jean-Baptiste*, 1608. Collection 28. Chambéry: G-SICA, 2016.

Bachelard, Gaston. *La terre et les rêveries de la volonté*. 13. réimpr. Paris : Corti, 1986.  
———. *La terre et les rêveries de la volonté: essai sur l'imagination de la matière*. 2. Éditions Les massicotés 1. Paris : Corti, 2007.

Baetens, Jan. «Abstraction et narration : une alliance paradoxale (notes sur la bande dessinée abstraite)». *Études de lettres*, no 3-4 (15 décembre 2013): 45-68. <https://doi.org/10.4000/edl.572>.

Bal, Mieke. *Narratologie: Essais sur la signification narrative dans 4 romans modernes*. Paris : Klincksieck, 1977.

Barthes, Roland. «L'effet de réel». *Communications* 11, no 1 (1968): 84-89. <https://doi.org/10.3406/comm.1968.1158>.

Baudrillard, Jean. *L'échange symbolique et la mort*. Bibliothèque des sciences humaines. Paris : Gallimard, 2005.

Beck, Noémie. «Goddesses in Celtic Religion», Université Lumière Lyon 2 et University College of Dublin, 2009.

Bellour, Raymond. *L'Entre-images: photo, cinéma, vidéo*. 2ème édition. Paris : Éditions de la Différence, 2002.

Bencheikh, Jamel Eddine, et André Miquel, trad. *Les Mille et une nuits, contes choisis*. Folio Classique. Paris : Gallimard, 1991.

Berchiche, Céline. «L'espace de l'entre deux». Galerie Lahumière, 10 avril 2019. <http://lahumiere.com/spip.php?article549>.

Bergson, Henri. *Essai sur les données immédiates de la conscience*. Classiques des sciences sociales. Chicoutimi: J.-M. Tremblay, 2003. <https://doi.org/10.1522/cla.beh.ess>.

Bertrand, Philippe, Daniel Gonzalez-Franco, Arthur Pointeau, et Christian Cherene. «The Machine to be Another - Embodied Telepresence using human performers». Munich, 2014.

Bonitto, Céline. «Goffman et l'ordre de l'interaction : un exemple de sociologie compréhensive». *Philonsorbonne*, no 1 (15 novembre 2007): 31-48. <https://doi.org/10.4000/philonsorbonne.102>.

Bonitto-Donato, Céline. «Déconstruction philosophique et déconstructivisme architectural». *Archives de Philosophie* 83, no 2 (2020): 125-44. <https://doi.org/10.3917/aphi.832.0125>.

Bontems, Vincent, et Roland Lehoucq. *Les idées noires de la physique*. Paris : Les Belles lettres, 2016.

Boutet, Dominique. «Chapitre VI - Du vers à la prose : la conquête de l'épaisseur historique». In *Formes littéraires et conscience historique*, 139-66. Moyen Age. Paris cedex 14: Presses Universitaires de France, 1999. <https://www.cairn.info/formes-litteraires-et-conscience-historique--9782130504627-p-139.htm>.

Brandon, Carole. «Art et Posthumanisme». Présenté à Amphi pour Tous, Chambéry, 17 mai 2022.  
———. *L'Art et le dispositif, Introduction aux hypermédias*. Art. Europa productions, 2021.

- . «L'Entre [corps/machine] : La Princesse et son Mac». Theses, Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02111485>.
- . «Secret story ou Marat assassiné». In *A : Jacques-Louis David, La Mort de Marat, 1793*. Collection 28. Chambéry: G-SICA, 2015.
- Brandon, Carole, et Ghislaine Chabert. «@boo : le temps dans les légendes urbaines». In *texte&image* 3 et 4, 2019. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02114738>.
- Bremond, Claude. «Pour un gestuaire des bandes dessinées». *Langages* 3, no 10 (1968): 94-100. <https://doi.org/10.3406/lqge.1968.2552>.
- Brenez, Nicole. «3. L'étude visuelle puissances d'une forme cinématographique. Al Razutis, Ken Jacobs, Brian De Palma». In *De la figure en général et du corps en particulier*, 313-35. Arts & Cinéma. Louvain-la-Neuve: De Boeck Supérieur, 1998. <https://www.cairn.info/de-la-figure-en-general-et-du-corps-en-particulier--9782804129996-p-313.htm>.
- Brown, Julius. «Penser le corps, sa puissance et sa destinée chez Spinoza: aux sources de son anthropologie», Université de Strasbourg, 2015.
- Buci-Glucksmann, Christine. *Baroque Reason: The Aesthetics of Modernity*. London: Sage, 1994.
- . *L'œil cartographique de l'art*. Collection Débats. Paris : Galilée, 1996.
- . *La folie du voir: une esthétique du virtuel*. Collection Débats. Paris : Galilée, 2002.
- . *Philosophie de l'ornement: d'Orient en Occident*. Collection débats. Paris : Galilée, 2008.
- . «Shakespeare et la folie». *Chimères* 24, no 1 (1995): 137-45. <https://doi.org/10.3406/chime.1995.1982>.
- . *Tragique de l'ombre*. Paris : Galilée, 1990.
- Camilli, Coralie. *L'art du combat*. 1re Éditions Perspectives Critiques. Paris : PUF, 2020.
- Caraballo, Laura. «L'Abstrait et le figural dans les bandes dessinées d'Alberto Breccia». In *Bande Dessinée et Abstraction*, Vol. 2. Presses Universitaires de Liège, 2019.
- Cauquelin, Anne. *Fréquenter les incorporels : contribution à une théorie de l'art contemporain*. Paris : Presses Universitaires de France, 2006.
- . *Le site et le paysage*. Paris : Presses universitaires de France, 2013.

- Chabert, Ghislaine. «L'écran au pluriel : Le rapport à l'autre autour de l'écran mobile connecté». *Interfaces numériques* 6, no 2 (12 février 2018). <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.2697>.
- . «Les espaces de l'écran». *Ecrans & Médias, MEI (Médiation et Information)*, no 34 (avril 2012): 201-13.
- Chabert, Ghislaine, et Karleen Groupierre. «Le Dispositif Réalités Impossible : Au delà de l'écran la "fabrique" des espaces de légendes». In *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires*, Presses de l'USMB. Chambéry, 2019.
- Chabert, Ghislaine, et Gaëtan Le Coarer. «AN DOMHAN Immersive narrations and participative experiences in a mixed reality project». Présenté au 17th International Pragmatic Conference, Winterthur, 2021.
- Chabert, Ghislaine, et Marc Veyrat. «eMOTION». In *100 notions pour l'art numérique*. Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- Chabert, Ghislaine, et Marc VEYRAT. «eMotion. Pour une mobilité multi-sensorielle». *Imagens da Cultura/Cultura das imagens*, no 1 (2012): 95-99.
- Choay, Françoise. *La règle et le modèle: sur la théorie de l'architecture et de l'urbanisme*. Espacement. Paris : Ed. du Seuil, 1980.
- Dacheux, Éric, Dominique Wolton, et Stéphane Heuet. *Bande dessinée et lien social*. Paris : CNRS, 2014.
- Daix, Pierre. «Pierre Alechinsky en son époque». In *Alechinsky*. éditions du Jeu de Paume, 1998.
- De Certeau, Michel. *L'invention du quotidien, I : Arts de faire*. Nouvelle Éditions Paris : Gallimard, 2010.
- Deleuze, Gilles. *Différence et répétition*. 12e édition. Essais philosophiques. Paris : Presses Universitaires de France, 2015.
- . *Le pli: Leibniz et le Baroque*. Collection critique. Paris : Éditions de Minuit, 2005.

———. *L'île déserte: textes et entretiens 1953 - 1974*. Édité par David Lapoujade. Paradoxe. Paris : Éditions de Minuit, 2015.

———. *L'image-mouvement*. Collection « Critique » 1. Paris : Editions de Minuit, 1983.

———. *Logique du sens*. Collection critique. Paris : Éditions de Minuit, 2009.

Derrida, Jacques. *Feu la cendre*. Paris : Des Femmes, 1999.

———. *La voix et le phénomène Introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*. Quadrige, Paris : PUF, 2007.

———. *Marges de la philosophie*. Collection « Critique ». Paris : Edition de Minuit, 1972.

Derrida, Jacques, Joana Masó, et Cosmin Popovici-Toma. *Les arts de l'espace: écrits et interventions sur l'architecture*. Essais. Paris : Éditions de la Différence, 2015.

Derrida, Jacques, et Eva Meyer. « Labyrinthe et Archi/texture, Entretien avec Eva Meyer ». In *Les arts de l'espace, écrits et interventions sur l'architecture*, traduit par Cosmin Popovici-Toma, 25-46. Essais. Paris : Editions de la Différence, 2015.

Didi-Huberman, Georges. *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Collection « Critique ». Paris : Editions de Minuit, 1992.

———. *L'homme qui marchait dans la couleur*. Fables du lieu. Paris : Editions de Minuit, 2001.

———. *L'image survivante: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paradoxe. Paris : Editions de Minuit, 2002.

———. *Sortir du noir*. Paris : Les éditions de Minuit, 2015.

Didi-Huberman, Georges, et Simon Hantaï. *L'étoilement: conversation avec Hantaï*. Paris : Editions de Minuit, 1998.

Di Méo, Guy. « De l'espace subjectif à l'espace objectif : l'itinéraire du labyrinthe ». *L'Espace géographique* 19, no 4 (1990): 359-73. <https://doi.org/10.3406/spgeo.1990.3020>.

Draguet, Michel. *Alechinsky de A à Y: catalogue «raisonnable» d'une rétrospective. Exposition, Bruxelles*, Musées royaux des beaux-arts de Belgique. Paris : Gallimard, 2007.

Duchamp, Marcel, Michel Sanouillet, et Paul Matisse. *Duchamp du signe*. Paris : Flammarion, 2013.

Dufourcq, Annabelle. *Merleau-Ponty: une ontologie de l'imaginaire*. Phaenomenologica. Dordrecht: Springer, 2012.

Eco, Umberto. « Le mythe de Superman ». *Communications* 24, no 1 (1976): 24-40. <https://doi.org/10.3406/comm.1976.1364>.

———. *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Traduit par Myriem Bouzaher. Paris : Le Livre de poche, 1989.

Ergino, Nathalie, Matt Mullican, Pascal Rousseau, Fabrice Reymond, et Friedrich Meschede. *Matt Mullican, 12 by 12*. Collection IAC. Dijon: les Presses du réel, 2011.

Focillon, Henri. « Éloge de la main ». In *Vie des formes, suivi de Éloge de la main*, 7ème édition. Paris : Presses Universitaires de France, 1981.

Foucault, Michel. « Des espaces autres ». *Empan* 54, no 2 (2004): 12-19. <https://doi.org/10.3917/empa.054.0012>.

———. *Raymond Roussel*. Le Chemin. Paris : Gallimard, 1986.

Gaudreault, André, et Philippe Marion. « Transécriture and Narrative Mediatcs ». Traduit par Robert Stam. *À Companion to Literature and Film*, 2004, 58-70.

Goffman, Erving. *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Northeastern University Press ed. Boston: Northeastern University Press, 1986.

———. *Les cadres de l'expérience*. Traduit par Isaac Joseph, Michel Dartevelle, et Pascale Joseph. *Le sens commun*. Paris : Minuit, 2009.

Goodman, Nelson. *Manières de faire des mondes*. Traduit par Marie-Dominique Popelard, 2015.

Gramont, Jérôme de. « Le toucher - lecture croisée de Levinas et Merleau-Ponty ». *Alter*, no 20 (1 décembre 2012): 39-53. <https://doi.org/10.4000/alter.1009>.

Greimas, A. Julien. « Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique ». *Communications* 8, no 1 (1966): 28-59. <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1114>.

Grøensteen, Thierry. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. Paris : PUF, 2011.  
 ——. «Corps». In *Le bouquin de la bande dessinée: dictionnaire esthétique et thématique*, Bouquins. Paris : Robert Laffont, 2020.  
 ——. «Découpage». In *Le bouquin de la bande dessinée: dictionnaire esthétique et thématique*, 188-91. Bouquins. Paris : Robert Laffont, 2021.  
 ——. *Système de la bande dessinée*. Formes sémiotiques. Paris : PUF, 2011.

Guyonvarc'h, Christian-Joseph. *Textes Mythologiques Irlandais*. Rennes: Ogam-Celticum, 1980.

Hadot, Pierre. *Le voile d'Isis: essai sur l'histoire de l'idée de nature*. Essais. Paris : Gallimard, 2006.

Hall, Edward. «Proxémique». In *La Nouvelle communication*, traduit par Yves Winkin. Essais. Ed. du Seuil, 2014.

Heidegger, Martin. *De l'origine de l'œuvre d'art*. Traduit par Clément Layet. Paris: Payot & Rivages, 2014.

Heinich, Nathalie. *La cadre-analyse d'Erving Goffman: une aventure structuraliste*. Paris : CNRS éditions, 2020.

Herbert, Aurélie. «Le film est déjà commencé ? . Mise à l'épreuve de l'image cinématographique des salles obscures aux cimaises des musées». *Ouvrir* 14, no 2 (27 novembre 2018): 330-39. <https://doi.org/10.14393/OUV23-v14n2a2018-6>.

Hily, Gaël. «Le dieu celtique Lugus», Université Rennes 2, 2007.

Huyghe, Pierre-Damien. *L'Art au temps des appareils*. Paris : Harmattan, 2006.

Ibanez Bueno, Jacques, et Ghislaine Chabert. «Innovation et numérisation de la relation muséale: une expérience «participative» et visuelle en Suisse». In *Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*, Edición no venal. La Laguna (Tenerife): Sociedad Latina de Comunicación Social, 2017.

Ingold, Tim. *The life of lines*. London ; New York: Routledge, 2015.

Jacques, Vincent. «De Différence et répétition à Mille Plateaux, métamorphose du système à l'aune de deux lectures de Spinoza». In *Spinoza-Deleuze: lectures croisées*, édité par Anne Sauvagnargues et Pascal Sévérac. La croisée des chemins. Lyon: ENS Éditions, 2016. <http://books.openedition.org/enseditions/7082>.

Jankélévitch, Vladimir. *La Mort*. Champ Philosophique. Paris : Flammarion, 1977.

Jaquet, Chantal. «Corps et passions». In *Les expressions de la puissance d'agir chez Spinoza*, 228-43. Philosophie. Paris : Éditions de la Sorbonne, 2014. <http://books.openedition.org/psorbonne/152>.

Jauréguiberry, Francis, et Serge Proulx. *Usages et enjeux des technologies de communication*. Erès poche-société. Ramonville Saint-Agne: Érès, 2011.

Jenkins, Henry. *Comics and stuff*. New York: New York University Press, 2020.

Julien, Philippe. «Du symptôme au sinthome : la psychose lacanienne». *La clinique lacanienne* 5, no 1 (2001): 63-67. <https://doi.org/10.3917/cla.005.0063>.

Katz, Stéphanie. *L'écran de l'icône au virtuel, la résistance de l'infigurable*. Œuvres Philosophiques. Paris : L'Harmattan, 2012.

Krajewski, Pascal. «La quadrature de la bande dessinée». *Appareil*, no 17 (29 juin 2016). <https://doi.org/10.4000/appareil.2328>.

Lamboux-Durand, Alain. «Appréhender les biais de l'audiovisuel pour une analyse scientifique appropriée des situations enregistrées». In *Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*, Vol. cac137. La Laguna (Tenerife): Cuadernos Artesanos de Comunicación, 2017.

Large, Anne-Lise. «Gardiens de l'invisible». In *Emmanuel Lévinas-Maurice Blanchot, penser la différence*, édité par Éric Hoppenot et Alain Milon, 141-57. Presses universitaires de Paris Nanterre, 2008. <https://doi.org/10.4000/books.pupo.872>.

Leenhardt, Jacques. « Sur l'entropie et le paysage : à propos de Robert Smithson ». Images re-vues, no Hors-série 5 (1 janvier 2016). <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.3491>.

Lefebvre, Henri. *La production de l'espace*. 4. Éditions Ethnosociologie. Paris : Éditions Anthropos, 2000.

Lejeune, Anaël. « Un « Tour des monuments de Passaic » (1967), l'image de la cité selon Robert Smithson ». L'Espace géographique 40, no 4 (2011): 367-80. <https://doi.org/10.3917/eg.404.0367>.

Lemaître, Maurice. *Le Lettrisme dans le roman et les arts plastiques, devant le pop-art et la bande dessinée*, Lettrisme, 1970.

Lesage, Sylvain. *L'effet livre: métamorphoses de la bande dessinée*. Collection Iconotextes. Tours: Presses universitaires François-Rabelais, 2019.

Lévinas, Emmanuel. *Totalité et infini: essai sur l'extériorité*. Livre de Poche Biblio essais. Dordrecht: Kluwer Academic, 1971.

———. *Totalité et infini: essai sur l'extériorité*. Phaenomenologica 8. Hague Boston, Lancaster: Nijhoff, 2005.

Lévy, Pierre. *La machine univers: création, cognition et culture informatique*. Sciences et société. Paris : La Découverte, 1987.

Luminet, Jean-Pierre. *L'écume de l'espace-temps*. Odile Jacob, 2020.

Lyotard, Jean-François. *Les transformateurs Duchamp*. Traduit par Ian McLeod. Écrits sur l'art contemporain et les artistes. Louvain: Leuven university press, 2010.

Malevitch, Kazimir Severinovitch. *Écrits. Tome I*. Traduit par Jean-Claude Marcadé. Allia, 2015.

Mann, Steve. « Sousveillance ». Wecam.org, 2002. <http://wecam.org/sousveillance.htm>.

———. « "Sousveillance": Inverse Surveillance in Multimedia Imaging ». In Proceedings of the 12th Annual ACM International Conference on Multimedia - MULTIMEDIA '04, 620. New York, NY, USA: ACM Press, 2004. <https://doi.org/10.1145/1027527.1027673>.

Mann, Steve, Tom Furness, Yu Yuan, Jay Iorio, et Zixin Wang. « All Reality: Virtual, Augmented, Mixed (X), Mediated (X,Y), and Multimediated Reality ». ArXiv:1804.08386 [Cs], 20 avril 2018. <http://arxiv.org/abs/1804.08386>.

Marion, Philippe. « Traces en cases ». Université catholique de Louvain, 1993.

Martin, Jean-Clet. « Matisse et le système de l'expression ». Chimères 45, no 1 (2002): 151-69. <https://doi.org/10.3406/chime.2002.2408>.

Mauss, Marcel. *Les techniques du corps*. Classiques des sciences sociales. Chicoutimi: J.-M. Tremblay, 2002. <https://doi.org/10.1522/cla.mam.tec>.

Meehan, Bernard. *Le livre de Kells*. Traduit par Christian Vair. Paris: Éditions Citadelles & Mazenod, 2020.

Méhu, Didier. « Locus, transitus, peregrinatio. Remarques sur la spatialité des rapports sociaux dans l'Occident médiéval (XIe-XIIIe siècle) ». Actes de la Société des historiens médiévistes de l'enseignement supérieur public 37, no 1 (2006): 275-93. <https://doi.org/10.3406/shmes.2006.1926>.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Tel 4. Paris : Gallimard, 2009.

Michaux, Henri. *Emergences-résurgences*. Genève: A. Skira, 1993.

Migayrou, Frédéric, Éditions Nevers, *Architecture principe: Claude Parent, Paul Virilio*. Collection FRAC Centre. Orléans, France: HYX, 2010.

Minkowski, Eugène. *Le temps vécu: études phénoménologiques et psychopathologiques*. Collection « Quadrige » 190. Paris : PUF, 1995.

Moreau, Daniel. Agata Zielinski, *Lecture de Merleau-Ponty et Levinas : le corps, le monde, l'autre*. Paris, Presses Universitaires de France (coll. « Philosophie d'aujourd'hui »), 2002, <https://doi.org/10.7202/008801ar>.

Nauman, Bruce. « [sans titre : Bruce Nauman] ». Communications, 1988, 196-97.

Norris, Sigrid. *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*. New York, NY: Routledge, 2004.

———. «Multipart interaction: a multimodal perspective on relevance». *Discourse Studies* 8, no 3 (2006): 401-21.

Obrist, Hans-Ulrich. «Entretien avec Pierre Soulages». In *Soulages*. Éditions du Centre Pompidou, 2015.

Oudaer, Guillaume. «La pseudo-histoire du mythe des invasions d'Irlande», s. d., 1110.

Patron, Sylvie. «Les récits de fiction antérieurs à la deuxième moitié du XIXe siècle : des instances de réfutation pour les théories poétiques de la narration ?» *Le Français Moderne - Revue de linguistique Française, CILF (conseil international de la langue française)*, 2012, 15-31.

Pecker, Jean-Claude. «De Ptolémée à Copernic : Science en évolution ou révolutions scientifiques». *Bulletin de la Classe des sciences* 10, no 7 (1999): 381-405. <https://doi.org/10.3406/barb.1999.28050>.

Picarel, Gilles. «Art et extériorité féconde. Josef Sudek». In *Art & Extériorité*. Collection Eidos. Série RETINA. Paris : L'Harmattan, 2017.

Poincaré, Henri. *La science et l'hypothèse*. Paris : Flammarion, 2017.

Purce, Jill. *La Spirale mystique*. Paris : Chêne, 1985.

Rautmann, Peter. Delacroix. Traduit par Denis-Armand Canal et Lydie Échasseraud. *Les phares* 7. Paris : Citadelles & Mazenod, 1997.

Rey, Alain. *Les spectres de la bande: essais sur la B.D.* Collection Critique. Paris : Éditions de Minuit, 1978.

Rey, Alain, Marianne Tomi, Tristan Hordé, et Chantal Tanet. *Dictionnaire historique de la langue française: contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine ...* 5e Éditions Vol. Tome 2 Fo-Pr. Le Robert, 2019.

———. *Dictionnaire historique de la langue française: contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine ...* 5e Éditions Vol. Tome 1 A-Fo. Le Robert, 2019.

———. *Dictionnaire historique de la langue française: contenant les mots français en usage et quelques autres délaissés, avec leur origine proche et lointaine ...* 5e Éditions Vol. Tome 3 Pr-Z. Le Robert, 2019.

Rheingold, Howard. *La réalité virtuelle*. Dunod, 1993.

Ricœur, Paul. «Autrement que... : le Dire et le Dit». In *Autrement*, 1-18. Collège international de philosophie. Paris cedex 14: Presses Universitaires de France, 1997. <https://www.cairn.info/autrement--9782130489184-p-1.htm>.

———. *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique / Paul Ricœur* 2. Paris : Éditions du Seuil, 1998.

Robert, Pascal. «Chapitre IV. Du décor-actant à l'actant graphique (2) : pratiques». In *La bande dessinée, une intelligence subversive [en ligne]*. Villeurbanne: Presses de l'Esssib, 2018. <http://books.openedition.org/pressesenssib/9811>.

———. *La bande dessinée, une intelligence subversive*. Villeurbanne: Presses de l'Esssib, 2018.

Rommens, Aarnoud. «Introduction». In *Abstraction and comics : Bande dessinée et abstraction*. Collection ACME. Liège: Presses Universitaires de Liège, 2019.

Roussel, Raymond. *Comment j'ai écrit certains de mes livres*. Collection l'imaginaire 324. Paris : Gallimard, 2005.

Ryan, Marie-Laure. «L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques». *Cahiers de Narratologie*, no 27 (18 décembre 2014). <https://doi.org/10.4000/narratologie.6997>.

———. «The Modal Structure of Narrative Universes». *Poetics Today* 6, no 4 (1985): 717-55. <https://doi.org/10.2307/1771963>.

Serres, Michel. *L'interférence*. Hermès, Paris : Éditions de Minuit, 1992.

Shannon, Claude Elwood, et Warren Weaver. *La théorie mathématique de la communication*. Traduit par Jacques Cosnier, Gélis Dahan, Stravinie Economides, Catherine Bellaïche, et Olivier Rioul, 2018.

Sloterdijk, Peter. *Sphères. 1: Microsphérologie: Bulles*. Traduit de l'allemand par Olivier Mannoni. Philosophie. Paris : Librairie Arthème Fayard/Pluriel, 2010.



Sohier, Estelle. «Ré-imaginer la Méditerranée avec l’Odyssée, la carte et la photographie. Victor Bérard, un géographe sur les traces d’Ulysse». *Annales de géographie* 709-710, no 3-4 (2016): 333-59. <https://doi.org/10.3917/ag.709.0333>.

Soudan, Franck. «Le code et le territoire». Université Grenoble Alpes, 2016.

Soulages, François, et Gilles Picarel. *Art & extériorité*. Collection Eidos. Série RETINA 113. Paris : L’Harmattan, 2017.

Terzi, Roberto. «Histoire transcendantale/histoire mondaine : de Husserl à Derrida et retour». *Alter*, no 25 (3 décembre 2017): 13-32. <https://doi.org/10.4000/alter.415>.

Tisseron, Serge. «Des raisons d’utiliser les images pour informer sur la réalité et de la difficulté de ne pas confondre le document et le monde». *Communications* 80, no 1 (2006): 65-75. <https://doi.org/10.3406/comm.2006.2374>.

———. *Psychanalyse de la bande dessinée*. Champs. Paris : Flammarion, 2000.

Töpffer, Rodolphe, et Thierry Groensteen. *Essai de physiognomonie*. Éditions de l’Éclat, 2003.

Trigg, Dylan. *The thing: Une phénoménologie de l’horreur*. Traduit par Audrey Petit-Trigg. Collection Invention. Paris : Éditions MF, 2017.

Veyrat, Marc. *Arts et espaces publics*. Local & global. Série RETINA. Paris: L’Harmattan, 2013.

———. «eSPACE AUDIT-I /// INTRODUCTION A TEXTE & IMAGE 5 : LA FABRIQUE DES HISTOIRES». In *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires*. Chambéry: Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019.

———. «Horses: unintentional design case study». In *International Journal of Design Sciences and Technology*, 24:67-82. 1. Paris : Europa, 2020.

———. «i-REAL Contre Creeper et Zombie Boy». In *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires*. Chambéry: Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019.

———. *La Société i Matériel*. Collection Eidos. Série RETINA. L’Harmattan, 2015.

———. «La société i matériel : de l’information comme matériau artistique». Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2006.

———. *Texte & Image 5 : Les Fabriques Des Histoires*. Chambéry: Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, 2019.

Veyrat, Marc, Patrizia Laudati, et K. Zreik. *HyperUrbain. 6: art et ville post-numérique: sixième colloque sur les technologies de l’information et de la communication en milieu urbain*, Université de Savoie Mont-Blanc, Chambéry, France, 6-8 juin 2017. Paris, France: Europa productions, 2018.

Veyrat, Marc, et Franck Soudan. «U-rss >Pour les i-)migrants». In *Imagens da cultura : textos selecionados do IV Seminário Imagens da Cultura / Cultura das imagens*. Université d’Alberta, Lisbonne: Centro de Estudos das Migrações e Relações Internacionais, 2010.

———. « Le Jardin des Délices: la trans-apparence ou le toucher de l’ange », 2016.

Vieillard. « UN CHOIX DE TEXTES PHILOSOPHIQUES PARCOURS D’ŒUVRES DANS LES COLLECTIONS DU MUSÉE ». Dossiers pédagogiques, Centre Pompidou, 2013

Virilio, Paul. *Bunker archéologie. Morceaux choisis*. Paris : Editions du Demi-Cercle, 1992.

———. *Esthétique de la disparition*. Le livre de poche Biblio essais. Paris : Galilée, 1989.

———. *Guerre et Cinéma 1, Logistique de la Perception*. Nouvelle édition. Collection Essais. Paris : cahiers du Cinéma, 1991.

———. *L’ espace critique: essai*. Paris : C. Bourgois, 1984.

———. *L’ horizon négatif: essai de dromoscopie*. Collection Débats. Paris : Ed. Galilée, 1984.

———. *La Bombe informatique*. Collection L’espace critique. Galilée, 1998.

———. «La crise des dimensions. La représentation de l’espace et la crise de la notion de dimension». Paris : Ministère de l’urbanisme et du logement / Secrétariat de la recherche architecturale (SRA); École spéciale d’architecture / Unité de recherche appliquée (UDRA), 1983.

———. *La machine de vision*. Collection L’Espace critique. Paris : Editions Galilée, 1988.

———. *La procédure silence*. Collection L’espace critique. Paris : Galilée, 2000.

———. *L’accident originel*. Collection L’espace critique. Paris : Galilée, 2005.

———. *L’art du moteur*. Collection L’Espace critique. Paris : Editions Galilée, 1993.

———. *Un paysage d’événements*. Collection l’espace critique. Paris : Galilée, 1996.

Warburg, Aby M, et Roland Recht. *L’atlas Mnémosyne*. Traduit par Sacha Zilberfarb. L’équarquillé, 2015.

Winkin, Yves. *Anthropologie de la communication: de la théorie au terrain*. Essais Sciences humaines. Bruxelles: Éditions du Points, 2001.

Winkin, Yves, Gregory Bateson, Ray Birdwhistell, Erving Goffman, Edward Hall, Paul Watzlawick, Don Jackson, Stuart Sigman, et Albert Scheflen. *La nouvelle communication*. Traduit par Marie-Claire Chiarieri, Alain Cardoen, et Denis Bansard. Essais. Éditions. du Seuil, 2014.

Wyckoff, Charles W. « An Experimental Extended Exposure Response Film », S.P.I.E, Newsletter 1962.

Yau, John. « Sur la ligne : L'Art de Pierre Alechinsky ». In *Alechinsky*. éditions du Jeu de Paume, 1998.

Yeats, William Butler. *Vision*. Traduit par Léon-Gabriel Gros. Paris : Fayard, 1979.

Zéhenne, Camille. « De l'inframince, brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours. DAVILA, Thierry, 2010, Éditions du Regard, Paris, 309 p. » Communication & langages 170, no 4 (2011): 124-25. <https://doi.org/10.4074/S033615001101413X>.

#### ARTICLE DE RECHERCHE EN LIGNE

Baetens, Jan. « Rythme / Rhythm – Réseau des narratologues francophone (RéNaF) ». Glossaire du RéNaF (blog), 8 janvier 2021. <https://wp.unil.ch/narratologie/2021/01/rythme-rythm/>.

Chagnon, Katrie. « Georges Didi-Huberman, *Atlas ou le gai savoir inquiet. L'oeil de l'histoire*, 3 ». Paris, Les Éditions de Minuit, Paradoxe, 2011, 382 p., 49,95 \$, ISBN : 9782707322005 ». RACAR : Revue d'art canadienne 37, no 2 (2012): 86. <https://doi.org/10.7202/1066727ar>.

« Claude Levi Strauss et la définition du mythe - Vidéo Ina.fr ». Consulté le 24 décembre 2020. <https://www.ina.fr/video/I06290910>.

Hasenbalg, Virginia. « La bouteille de Klein, le langage et le réel ». La revue lacanienne 2, no 2 (2007) : 64. <https://doi.org/10.3917/lrl.072.0064>.

Hubner, Patrick. « The Tangerine Dream : la Cité de l'entre deux mondes ». Babel, no 29 (1 janvier 2014): 211-29. <https://doi.org/10.4000/babel.3685>.

Jeanneret, Yves. « Les miroirs de la fiction ». Effeillage 3, no 1 (2014) : 48-50. <https://doi.org/10.3917/eff.003.0048>.

Krajewski, Pascal. « "sens", l'exposition : l'inoculation du rêve - neuviemeart2.0 ». Consulté le 4 mai 2022. <http://neuiemeart.citebd.org/spip.php?article946>.

« LA SÉMANTIQUE GÉNÉRALE. Vers un nouveau système général d'évaluation et de prédictibilité pour la résolution de problèmes humains, Alfred Korzybski ». Consulté le 24 décembre 2020. <http://www.lyber-eclat.net/lyber/korzybski/semantique.html>.

« Le mot "arkhè" nomme à la fois le commencement (l'originare) et le commandement (l'autorité) ». Consulté le 20 août 2021. <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0705011001.html>.

Centre Pompidou. « Principe d'équivalence : bien fait, mal fait, pas fait ». Consulté le 8 juin 2021. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cqGyknn>.

Sabot, Philippe. « Extase et transgression chez Georges Bataille ». Savoirs et clinique 8, no 1 (2007): 87-93. <https://doi.org/10.3917/sc.008.0087>.

Soulages, Pierre, et Jean-Michel Le Lannou. « Entretien avec Pierre Soulages ». Philosophique, n°2 (1 janvier 1999): 89-97. <https://doi.org/10.4000/philosophique.247>.

#### WEBOGRAPHIE

« 100 Notions pour l'art numérique ». Consulté le 24 décembre 2020. <http://100notions.com/art-Numerique/notion.php?idNotion=52&langue=fr&lettre=#>.

« 100 Notions pour l'art numérique ». Consulté le 24 décembre 2020. <http://100notions.com/art-Numerique/notion.php?idNotion=53&langue=fr&lettre=#>.

aboutarchiving. « sugoroku ». AboutArchiving. Consulté le 16 mai 2021. <https://aboutarchiving.wordpress.com/category/titres/sugoroku/>.

Banquetdelagrasse. Georges Didi-Huberman : Faire le pas. 13/08/21. Consulté le 22 août 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=CksqE8MS8Kg>.

Brandon, Carole. « Bug – Collection 100 notions ». Consulté le 13 février 2022. <https://100notions.com/notion/bug/>.

Cardon, Dominique. « De l'innovation ascendante ». InternetActu.net. Consulté le 28 février 2021. <https://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/>.

Centre Pompidou. « Colloque Robert Smithson (1938-1973) : Entropie et mémoire [1/7] ». Consulté le 17 mai 2021. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/PgkeEHs>.

« COMMUTATION : Définition de COMMUTATION ». Consulté le 13 mars 2020. <https://www.cnrtl.fr/definition/commutation>.

Contemporain, Point. « LATURBO AVEDON, AVATAR ARTIST ». pointcontemporain (blog). Consulté le 18 mai 2021. <http://pointcontemporain.com/portrait-laturbo-avedon-avatar-artist/>.

« EXÉCUTION : Définition de EXÉCUTION ». Consulté le 21 mai 2020. <https://www.cnrtl.fr/definition/ex%C3%A9cution>.

« Imprimer : planche originale ». Consulté le 15 février 2022. [http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=imprimer\\_articulo&id\\_article=676](http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=imprimer_articulo&id_article=676).

« LABEUR : Etymologie de LABEUR ». Consulté le 8 juin 2021. <https://www.cnrtl.fr/etymologie/labeur>.

Laborie, Guillaume. « Sergio Toppi ». Du9, l'autre bande dessinée (blog). Consulté le 25 octobre 2021. <https://www.du9.org/entretien/sergio-toppi/>.

« LABOUR : Définition de LABOUR ». Consulté le 8 juin 2021. <https://www.cnrtl.fr/definition/labour>.

Le Coarer, Gaëtan. « Moteur d'immersion – Collection 100 notions ». Consulté le 13 février 2022. [https://100notions.com/territoire\\_numerique/moteur-dimmersion/](https://100notions.com/territoire_numerique/moteur-dimmersion/).

« Life Magazine, April 19, 1954 - H-Bomb Test ». Consulté le 8 mars 2020. <https://oldlifemagazine.com/april-19-1954-life-magazine.html>.

Fondation Cartier pour l'art contemporain. « Le Désert », 23 octobre 2017. <https://www.fondation-cartier.com/expositions/le-desert>.

Le Monde.fr. « Le trou noir central de la Voie lactée enfin révélé », 12 mai 2022. [https://www.lemonde.fr/sciences/article/2022/05/12/le-trou-noir-central-de-la-voie-lactee-enfin-revele\\_6125825\\_1650684.html](https://www.lemonde.fr/sciences/article/2022/05/12/le-trou-noir-central-de-la-voie-lactee-enfin-revele_6125825_1650684.html).

« SOMMATION : Définition de SOMMATION ». Consulté le 11 juin 2021. <https://www.cnrtl.fr/definition/sommation>.

SONUMA. « SONUMA | Les archives audiovisuelles ». Consulté le 6 mars 2021. <https://www.sonuma.be>.

Tenou'a. « Tenou'a - ÊTRE L'AMI DES CRAYONS », 25 mars 2022. <https://www.tenoua.org/etre-lami-des-crayons/>.

« The Monuments of Passaic ». Consulté le 15 mai 2021. <https://www.artforum.com/print/196710/the-monuments-of-passaic-36680>.

« TROPE : Définition de TROPE ». Consulté le 14 juillet 2021. <https://www.cnrtl.fr/definition/trope>.

Umberto Eco: I Was Always Narrating, 2016. <http://channel.louisiana.dk/video/umberto-eco-i-was-always-narrating>.

Veyrat, Marc. « In/visible ». 100 Notions pour l'art numérique. Consulté le 7 août 2021. <http://leden.org/sam/artNumerique/notion.php?idNotion=58&langue=fr&lettre=#.2015>

« Webdeleuze ». *Qu'est-ce que l'acte de création ?* Consulté le 27 mai 2022. <https://www.webdeleuze.com/textes/134>.

Makery. « Yann Minh, entretien en technomancien cybersexe (1/2) ». Consulté le 18 mai 2021. <https://www.makery.info/2019/10/23/yann-minh-entretien-en-technomancien-cybersexe-12/>.

**BANDE DESSINÉE**

Bernard, Frédéric, et Benjamin Flao. *Essence*. Paris : Futuropolis, 2018.

Breccia, Alberto. *Les Mythes de Cthulhu*. Collection Blood, Rackham, 2018.  
 ——. *Mort Cinder*. Collection Blood, Rackham, 2018.

Breccia, Alberto, Oesterheld, Hector. *Ombres et lumières*. Vertige Graphic, 1992

Breccia, Alberto, Sasturain, Juan, *Perramus La ville et l'oubli*, Traduit par Anne-Marie Meunier, Futuropolis, 2020.

David B. *L'Ascension du Haut Mal*. Intégrale, L'Association, 2011.  
 ——. *Mon Frère et le Roi du Monde*. L'Association, 2016.

Druillet, Philippe. *La Nuit*. Paris : Glénat, 2019.

Eisner, William Erwin. *Les clés de la bande dessinée : intégrale*. Paris : Delcourt, 2019.  
 ——. *The Spirit*. Intégrale, Futuropolis, 1981.

F'Murr. *Les Aveugles*. Paris : Casterman, 1992.

Jodorowsky, Alejandro, et Moëbius. *L'Incal noir*. Tome 1, Paris : Les Humanoïdes Associés, 2011.

Luz. *Catharsis*. Paris : Futuropolis, 2015.

McCay, Winsor. *Little Nemo in Slumberland*. L'image, Conspiration Eds, 2021.

MacCloud, Scott. *L'Art invisible*. Traduit par Dominique Petitfaux, Paris : Delcourt, 2016.

Mathieu, Marc-Antoine. *3 secondes*, Paris : Éditions Delcourt, 2011.  
 ——. *L'Origine*. Tome 1, Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves. Paris : Delcourt, 2010.  
 ——. *Otto, l'homme réécrit*. Paris : Éditions Delcourt, 2016.  
 ——. *SENS*. Paris : Éditions Delcourt, 2014.

Moëbius. *Arzach ; Le Garage Hermétique*. Paris : Les Humanoïdes associés, 2018.

Molotiu, Andreï. *Invade the Blots*. [En Ligne] Abstract Comics, 2013. <http://abstractcomics.blogspot.com/2013/12/invade-blots.html>

Ōtomo, Katsuhiro. *Akira*. Traduit par Djamel Rabahi. Vol. Tome 1. Grenoble: Glénat, 2016.  
 ——. *Akira*. Traduit par Djamel Rabahi. Vol. Tome 4. Grenoble: Glénat, 2018.  
 ——. *Akira*. Traduit par Djamel Rabahi. Vol. Tome 5. Grenoble: Glénat, 2019.  
 ——. *Akira*. Traduit par Djamel Rabahi. Vol. Tome 6. Grenoble: Glénat, 2019.  
 Outcault, Richard Felton. *Hogan's Alley*, weekly journal, 1896

Pratt, Hugo. *Les Celtiques*. Paris : J'ai lu, 1990.

Schuiten, François, et Benoît Peeters. *L'enfant penchée*. Les cités obscures. Paris : Casterman, 2010.

Toppi, Sergio. *Black & Tans*. Traduit par Michel Jans. Saint-Égrève: Mosquito, 2007.  
 ——. *Le Collectionneur*. Saint-Égrève: Mosquito, 2010.  
 ——. *Le Dossier Kokombo*. Saint-Égrève: Mosquito, 2012.  
 ——. *Naugatuck 1757*. Saint-Égrève: Mosquito, 2015.  
 ——. *Saint-Acheul*. Saint-Égrève: Mosquito, 2010.  
 ——. *Sharaz-De*. Traduit par Michel Jans. Saint-Égrève: Mosquito, 2013.  
 ——. «Solitudinis Mordus». In *Blacks and Tans*. Saint-Égrève: Mosquito, 2007.  
 ——. *Un Dieu Mineur*. Saint-Égrève: Mosquito, 2011.

Trondheim, Lewis. *Genèses Apocalyptiques*. Paris : L'Association, 2008.

Vaughn-James, Martin. *La Cage*. Les Impressions nouvelles, 2010.

**FILMOGRAPHIE**

Cohen, Joël. *The Tragedy of Macbeth*. Noir et blanc - 1,19 : 1. A24, 2022.

Cristiani, Jean-Noël. *Soulagés: le noir et la lumière*. Centre Pompidou, 2009.

Deren, Maria. *Meshes of the Afternoon*. muet, 14 minutes, 1943.

Gance, Abel. *Napoléon*. Noir et blanc - 35 mm ratio : 1,33 - 3 x 35 mm (triptyque) ratio : 4,00, muet, 330 minutes, 1927.

Glazer, Jonathan. *Under the skin*. Couleur - 1.85:1 - Son Dolby ; 35 mm, MK2/Diaphana, 2013.

Kounen, Jan. *Blueberry, l'expérience secrète*. 120 Films, UFD, 2004

Lemaître, Maurice. *Le Film est déjà commencé ?*, 2019. <https://vimeo.com/ondemand/lefilm>.

Lye, Len, *Free Radicals*, 35mm, Animation, grattage, 1958.

Oshii, Mamoru. *Avalon*, 1.85:1 - DTS / Dolby EX 6.1 - 35 mm, A-Film Distribution, Miramax, 106 minutes, 2001.

Nemes, László. *Le Fils de saul*. Couleur - 1,37:1 - Son Dolby SRD ; DCP- 5.1 - 35 mm, Drame. Ad Vitam, 2015.

Von Kleist, Solveig. *Criminal Tango*. 35mm, Animation, grattage, 1985.

**ROMANS**

Beckett, Samuel. *Compagnie*. Paris : Éditions de minuit, 1980.

— — —. *L'image*. Paris : Editions de Minuit, 1988.

Borges, Jorge Luis. *L'Aleph*. Traduit par Roger Caillois et René L.-F. Durand. L'Imaginaire. Paris : Gallimard, 2019.

Calvino, Italo. *Si une nuit d'hiver un voyageur*. Traduit par Martin Rueff. Paris : Gallimard, 2015.

Colonna, Francesco. *Le songe de Poliphile*. Traduit par Jean Martin et Gilles Polizzi. Agora 414. Paris : Pocket, 2017.

Faulkner, William. *Le Bruit et la fureur*. Traduit par Maurice-Edgar Coindreau. Folio. Gallimard, 2020.

Hugo, Victor. *Le promontoire du songe*. Collection l'imaginaire 627. Paris : Gallimard, 2012.

Kafka, Franz. *Le Procès*. Traduit par Alexandre Vialatte. Folio Classique. Gallimard, 2017.

London, Jack. *Construire un feu : nouvelles*. Traduit par Paul Gruyer et Louis Postif. Libretto 253. Paris : Phébus, 2007.

Roussel, Raymond. *Locus solus*. L'imaginaire 230. Paris : Gallimard, 2007.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Bantam Spectra. Bantam, 2000.

**RADIOGRAPHIE**

France Culture. « "Carrie", au bal ensanglanté ohé ohé - Ép. 1/4 - Stephen King, anatomie de l'horreur à l'écran ». Consulté le 16 juillet 2021. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-emission-du-lundi-14-juin-2021>.

France Culture. « Crash, les eaux troubles de la perversion - Ép. 1/3 - Philosopher avec David Cronenberg ». Consulté le 13 février 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/philosopher-avec-david-cronenberg-13-crash>.

France Culture. « "Einstein on the Beach" - Ép. 3/4 - Philip Glass, répétez s'il vous plaît ! » Consulté le 4 mai 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/einstein-on-the-beach>.

«Finnegans Wake - France Culture». Consulté le 10 août 2020. <https://www.franceculture.fr/oeuvre/finnegans-wake>.

France Culture. «Judo, karaté, aikido : comment suivre la Voie ? - Ép. 2/4 - Philosophie des arts martiaux». Consulté le 19 juin 2021. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/les-chemins-de-la-philosophie-emission-du-mardi-01-juin-2021>.

France Culture. «Lady Macbeth ou la Puniton par la raison». Consulté le 24 avril 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/personnages-en-personne/lady-macbeth-ou-la-puniton-par-la-raison>.

France Culture. « Leily et Majnun de Jâmi », 28 novembre 2021. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-art-est-la-matiere/leily-et-mainun-de-jami-5307719>.

France Culture. «Le lieu fait le lien - Ép. 5/5 - Avoir raison avec... Paul Virilio». Consulté le 28 mars 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/avoir-raison-avec/avoir-raison-avec-paul-virilio-45-le-lieu-fait-le-lien>.

France Culture. «Lumière et couleur de JM William Turner». Consulté le 27 janvier 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/lart-est-la-matiere/lumiere-et-couleur-de-jm-william-turner>.

France Culture. «Marc-Antoine Mathieu : “L’Homme est à mi-chemin entre les particules élémentaires et la galaxie spirale”». Consulté le 30 avril 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/paso-doble-le-grand-entretien-de-lactualite-culturelle/marc-antoine-mathieu-lhomme-est-mi>.

France Culture. «Multivers : un problème à plusieurs dimensions». Consulté le 20 mai 2021. <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-vendredi-17-novembre-2017>.

France Culture. «Porco Rosso, mythologie du ciel - Ép. 2/4 - Philosopher avec Miyazaki». Consulté le 28 février 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/philosopher-avec-miyazaki-24-porco-rosso-mythologie-du-ciel>.

France Culture. «Retour au monde - Ép. 1/3 - Le phénomène Husserl». Consulté le 20 février 2022. <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/retour-au-monde>.



BANDE DESSINÉE ET RÉALITÉ MIXTE

vers de nouveaux espaces de narration











