



Poster de présentation de mon sujet de Thèse: "Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration". Sous la direction de Ghislaine Chabert et

Marc Veyrat

Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer. Poster de présentation de mon sujet de Thèse: "Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration". Sous la direction de Ghislaine Chabert et Marc Veyrat. Journée Des Doctorants de l'École Doctorale SISEO, Nov 2019, Chambéry, France. 2019. hal-02476554

HAL Id: hal-02476554

<https://hal.science/hal-02476554>

Submitted on 21 Feb 2020

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

BANDE DESSINÉE ET RÉALITÉ MIXTE VERS DE NOUVEAUX ESPACES DE NARRATION

Ce sujet que je veux développer durant les trois prochaines années de thèse s'inscrit dans un continuum élaboré depuis mon master.

GAËTAN LE COARER

Je vais commencer par présenter mon parcours. Mon cursus supérieur débute par une Licence Design option Design et Culture Numérique, durant laquelle j'ai été formé à la conception graphique, objet et numérique. Ce diplôme validé avec mention.

Bien, je me suis dirigé vers le Master Création Numérique parcours Hypermédiatextes et Espaces intelligents, pendant j'ai rédigé un mémoire sur l'étude de l'ellipse en bande dessinée interactive.

La bande dessinée propose en effet des liens intéressants avec les technologies et c'est tout le défi de cette thèse que de les penser.

tion de la narration en Bande Dessinée à travers les Réalités Mixtes. Comment à l'ère de l'interaction et de l'immersion, pouvons-nous repenser, relire, interagir avec la narration en BD dans les espaces de réalités mixtes ? Aborder la bande dessinée aujourd'hui impose de définir le champ d'action de ce média dans les technologies numériques et le vocabulaire qu'il accompagne. Les réalités mixtes alternent des technologies telles que la réalité augmentée, la réalité virtuelle, les hologrammes, et le médiateur et invitent à repenser des méthodologies de recherche innovante pour les comprendre. Aussi ce sujet de thèse repose sur une nécessité d'expérimenter théoriquement ce média populaire et culturel dans nos environnements numériques mais aussi de repenser les outils avec lesquels il peut, ou pourra raconter des histoires.

Nous inscrivons la bande dessinée de manière innovante dans une étude tant technologique, visuelle, sémantique, narrative, et médiatique.

RÉSULTATS ?

La méthodologie de cette thèse sera sensible à l'approche de Recherche Création. Ainsi, sera développée des projets publiés afin de comprendre les enjeux, ou les impensés à travers les différents usages de lecture. L'exploitation des nouvelles technologies permettra sans doutes de créer une nouvelle vision de ce média centenaire.



**École doctorale
SISEO**
UNIVERSITÉ SAVOIE
MONT BLANC



LLSETI
UNIVERSITÉ SAVOIE
MONT BLANC



DEPARTEMENT
COMMUNICATION
HYPERMEDIA
L'IMAGE EST UNE EXPERIENCE

gaetan.le-coarer@univ-smb.fr

