



**HAL**  
open science

# Lecture d'usages tirée d'une Méthode Visuelle de Recherche Création : Narration, bande dessinée, réalité mixte, et perspective multimodale

Gaëtan Le Coarer

## ► To cite this version:

Gaëtan Le Coarer. Lecture d'usages tirée d'une Méthode Visuelle de Recherche Création : Narration, bande dessinée, réalité mixte, et perspective multimodale. Actes des Doctorales de la SFSIC, 2022. hal-04453329

**HAL Id: hal-04453329**

**<https://hal.science/hal-04453329v1>**

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.



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

**Lecture d'usages tirée d'une Méthode Visuelle  
de Recherche Création : Narration, bande dessinée, réalité mixte,  
et perspective multimodale**  
**Usage reading from a Visual Method  
Creation Research: Narrative, Graphic Novel, Mixed Reality, and  
Multimodal Perspective**

Gaëtan Le Coarer, doctorant contractuel  
Laboratoire LLSETI Université Savoie Mont-Blanc  
[gaetan.le-coarer@univ-smb.fr](mailto:gaetan.le-coarer@univ-smb.fr)

## **Mots-clés**

Bande dessinée / Narration / Usages / Interdisciplinarité / Mixité

## **Tag Words**

Graphic Novel / Narration / Uses / Interdisciplinarity / hybridation

## **Résumé**

A partir d'une approche méthodologique interdisciplinaire entre Sciences de l'Information et de la Communication & Sciences de l'Art *mixant* la recherche création, les méthodes visuelles et une perspective multimodale nous édifions un procédé de scénarisation et d'analyse immersive pour étudier les usages d'une narration *en* bande dessinée et *en* réalité mixte. L'expérience hypermédia AN DOMHAN est réalisée sur les bases de notre méthodologie.

## **Summary**

From an interdisciplinary methodological approach between Information and Communication Sciences & Art Sciences mixing creative research, visual methods and a multimodal perspective we build a scripting and immersive analysis process to study the uses of a comic book and mixed reality narrative. The AN DOMHAN hypermedia experience is based on our methodology.



Figure 1 - Image de présentation de l'expérience AN DOMHAN

## **Lecture d'usages tirée d'une Méthode Visuelle de Recherche Création : Narration, bande dessinée, réalité mixte, et perspective multimodale**

Gaëtan Le Coarer

S'immerger dans un projet *en*<sup>1</sup> bande dessinée « *au jour du i* (Veyrat, 2019 : 12-15) » implique de repenser une manière de faire cette bande dessinée, et l'image que l'on communique de cette dernière. L'expérience hypermédia intitulée AN DOMHAN<sup>2</sup> est une adaptation d'une légende celtique irlandaise *en* bande dessinée et *en* réalité mixte. Deux utilisateurs personnifient les deux personnages principaux de la légende *La Mort tragique des enfants Tuireann (Oidhe*

---

<sup>1</sup> L'expression *en* bande dessinée, ou *en* réalité mixte, est une formule notamment utilisée dans notre thèse et notre pensée en général. 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 une forme, une conceptualisation du nom auquel il se rattache. Gilles Deleuze, durant sa communication « Qu'est-ce que l'acte de création ? » parle par exemple d'idée « en cinéma ». L'idée qui va être poussée à l'adaptation qui est déjà pensée en adaptation. C'est ce que pense un réalisateur quand il lit un livre par exemple, pour reprendre la comparaison établie par Gilles Deleuze dans sa présentation. 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 général ou d'un sujet spécifique que nous lions à la bande dessinée et la réalité mixte.

<sup>2</sup> Ce qui signifie La Terre en Français

*Chloinne Tuireann*) (Guyonvarc'h, 1980 : 105). Deux personnages se démarquent dans la légende : Lugh et Brian. Ce sont deux personnages antagonistes incarnés par des utilisateurs à l'aide, respectivement, d'un smartphone avec réalité augmentée<sup>3</sup> et d'un casque de réalité virtuelle<sup>4</sup>.



Figure 2 - De gauche à droite, deux aperçus de l'environnement immersif en réalité virtuelle et un aperçu de l'environnement immersif en réalité augmentée. L'utilisateur en AR peut apercevoir l'emplacement de l'utilisateur VR incarné dans l'environnement (tête et mains). AN DOMHAN

## Introduction

Nous cherchons ici à comprendre comment se structure la narration *en* réalité mixte (AR+VR), c'est-à-dire dans notre cas, dans la « mixité » (Virilio, 1988 : 148) des médias utilisés, des espaces engagés, de la place et des incidences du corps vis-à-vis de la narration. En effet la narration devient étendue, dans notre expérience AN DOMHAN, entre deux dispositifs techniques connectés. Les incidences au sein de la scénarisation, c'est-à-dire autant l'écriture du code (programme), des événements, des comportements corporels et des dispositifs répondent donc à un procédé méthodologique de création qui doit être observé au travers de la machine (casque VR, projection par ordinateur, écran de smartphone) et de la vision de l'utilisateur même. Vu comme des appareils qui visent eux-mêmes à contraindre (Agamben, 2014) ou se situant déjà dans une contrainte d'un corps, les dispositifs mettent à l'épreuve les utilisateurs qui sont en mesure de nous donner à voir des interactions et des réactions qui évoquent de nouveaux modes narratifs.

<sup>3</sup> Résumé ensuite par son acronyme anglophone le plus commun : AR (*augmented reality*)

<sup>4</sup> Résumé ensuite par son acronyme anglophone le plus commun : VR (*virtual reality*)



Figure 3 - Aperçu en AR de l'utilisateur en VR, AN DOMHAN

En partant des expériences telles que *Machine To Be Another*, qui s'articule autour de la notion de sensibilité de corps permutés dans un dispositif VR, ou de *The Enemy* qui présente une expérience documentaire immersive en AR jouant sur la proxémie et la connexion à l'Autre, nous intégrons AN DOMHAN dans une actualité des techniques de l'immersion et dans une innovation de la narration. Comme dans les deux exemples mentionnés, le corps des utilisateurs dans l'expérience AN DOMHAN est soumis à des appareils spécifiques associés, mais c'est la relation entre les utilisateurs ou l'utilisateur et l'observateur qui fonde les profondeurs de l'expérience et les images réalisées de cette dernière. Dans *Machine To Be Another*, c'est le touché des médiateurs et le point de vue de l'utilisateur qui construit un nouveau schéma corporel et étend l'immersion de l'utilisateur même. Dans *The Enemy*, l'utilisateur entre en lien avec l'Autre par sa propre position dans l'espace d'expérimentation. Les utilisateurs doivent se rapprocher d'un personnage

pour entrer en interaction avec ce dernier tout en ayant la capacité de percevoir la présence de chacun incarné dans l'espace en AR. Les interactions entre lecteur et personnage se retrouvent dans la bande dessinée au travers des rêveries de Marc Antoine Mathieu (2010), ou l'adaptation de conte par Sergio Toppi (2013) par exemple. Marc Antoine Mathieu et Sergio Toppi, se jouent de la relation au corps du personnage pour creuser les espaces propres du récit en bande dessinée. Il développe des stratégies narratives augmentées, multimodales, agissant sur différents plans (mise en abîme, abstraction, structure de mise en page, découpage, trous, etc.). Les personnages de Marc Antoine Mathieu et Sergio Toppi sont finalement des métaphores d'une incarnation en réalité virtuelle. Ces stratégies visuelles, innovantes, abstraites, sont pensées dans l'immersion d'un corps dans un système, un ensemble de signes, des dimensions narratives, que nous cherchons à atteindre, à fabriquer, à analyser au travers de notre méthodologie.

AN DOMHAN spatialise un premier terrain d'expérimentation. Un terrain sensible à la mixité des médias utilisés, et la relation au corps spatialisé. Nous devons comprendre la présence du corps, son mouvement, son geste non pas en tant que représentation symbolique d'un instant donné, mais comme ouverture d'une dimension narrative de l'expérience explorée par l'utilisateur, à la manière des personnages de Marc-Antoine Mathieu (2016) ou Fred (Robert, 2018 : 135). À la fois, par la performance des *corps-en-présence* (Camilli, 2020 : 100) nous sommes en mesure de lire une situation, faire face à un ensemble d'évènements, et nous sommes témoins des influences des dispositifs immersifs (VR + AR), mais également par quel moyen nous sommes capables d'en faire les images. L'utilisateur, le corps de ce dernier nous aide à construire et appréhender le système narratif de notre projet. Le lecteur, l'utilisateur, les usages de ce dernier nous aident à comprendre la structure, les qualités et les hybridations des espaces de narration.

## **Visées des LECTURE®s**

Comme précisé plus haut, dans l'expérience AN DOMHAN les deux personnages principaux (Lugh et Brian) sont incarnés par deux utilisateurs possédant soit un casque VR, soit un smartphone fourni avec une application AR. L'histoire y est stratégique et pour vivre et comprendre cette stratégie elle doit être expérimentée des deux points de vue vécus simultanément. Nous sommes invités à penser l'expérience simultanée d'utilisateurs devant vivre et lire une histoire imbriquée et en séquence. Eux-mêmes, alors immergés dans l'expérience, donnent à lire et font vivre une narration qui s'étend par leurs corps. En effet, nous remarquons qu'avec la VR, une frustration peut se développer, car les images proposées en VR ne sont visibles que dans le casque. La personne réagissant à son imprégnation dans l'expérience exprime différents signes (interjection, mouvement, surprise, peur, rire, etc.) très ouvertement. Les spectateurs, les observateurs, c'est-à-dire les individus dans le terrain d'expérimentation, mais qui ne sont pas (suffisamment) appareillé pour lire, vivre eux-mêmes l'expérience. En tant qu'observateurs dans les expériences utilisateur, nous nous inscrivons dans une imprégnation du corps-utilisateur et au travers de son image ainsi que de l'image projetée en VR simultanément nous reconstruisons ensuite des situations données<sup>5</sup>. Ici l'utilisateur devient ce que nous appelons un LECTURE®.

---

<sup>5</sup> Faisant échos à des étant données, c'est-à-dire l'information d'une outre que MOI dans le JE(u) des utilisateurs.

Un LECTURE® est un terme inscrivant une démarche inclusive entre le corps de l'utilisateur, l'utilisateur-même, l'image de l'utilisateur, et la lecture que nous pouvons en faire par rapport à sa propre expérience de lecture d'AN DOMHAN. Par définition, 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'autres 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 pas 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.

Les lectures données nous permettent de glaner de la matière pour faire évoluer le projet. Les usages sont ainsi les rouages essentiels aux méthodes visuelles et à la recherche création. Voyons maintenant comment, à partir du corps des LECTURE®, et des terrains d'expérimentations, sommes-nous nous en mesure de créer narrativement, *en bande dessinée* et *en réalité mixte*, la propre « mixité » de ces méthodologies.

## **La place de la méthode visuelle de recherche création**

Nous créons des images et des espaces pour une expérience immersive. Et de son côté, le LECTURE®, par sa présence, nous permet de faire des images de lui. 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.

Pour Chapman et Sawchuk (2012) « *La « recherche-crétion » est un domaine naissant en sciences humaines où l'on s'intéresse aux expériences médiatiques et aux manières de savoir contemporaines. Les projets de recherche-crétion comportent typiquement un processus créatif, une composante esthétique expérimentale ou une œuvre artistique* ». La méthodologie fait œuvre. Aussi pouvons-nous rapprocher la recherche-crétion à cette phrase qui n'a de cesse

de répéter le peintre Pierre Soulages : « *C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche* » (Cristiani, 2008).

Les méthodes visuelles quant à elles nous permettent davantage de nous concentrer sur l'utilisateur, ses expériences, ses réactions, ses usages. Aussi devons-nous faire des 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 méthodologie 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* » (Ibanez Bueno et al., 2017 : 87). 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 usages et de co-conception [...]* » (Ibanez Bueno et al., 2017 : 80). Le faire dans une expérience en réalité mixte relève donc autant de l'œuvre méthodologique (sa conception, ses usages propres) que du scénario de l'œuvre immersive (sa conception, ses usages propres).

## **UX®, matière d'usage multimodale**

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 signifiant mixant la notion des expériences utilisateurs (UX) à la réalité mixte (XR) (Mann et al., 2018), 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. 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* » (Bonicco, 2007). 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.

Le protocole se résume ainsi. Les utilisateurs entrent dans un terrain d'expérimentation. Un médiateur propose à l'un, un casque VR, et au deuxième un smartphone fourni avec une application AR. Le médiateur lance un enregistrement (*video screenshot*) pour conserver des images de l'expérience du point de vue subjectif des LECTURE®s. Ensuite le médiateur débute un *mirroring*<sup>6</sup>. Enfin, le médiateur active également un enregistrement (film) de la situation. Les utilisateurs sont immergés, le médiateur aide *éventuellement* les utilisateurs (il fait en sorte que les utilisateurs ne se fassent pas mal durant l'expérience<sup>7</sup>), les spectateurs attendent leur tour. Ils peuvent parfois dynamiser, et/ou commenter la situation à l'aide d'un retour-écran projeté<sup>8</sup> dans le terrain d'expérimentation, permettant de voir ce que les utilisateurs en VR et AR voient de manière simultanée. Nous assistons alors dans les multiples projections (dans les casques VR, dans le téléphone AR, sur écran vidéoprojeté, les visions des spectateurs, les points de vue des utilisateurs, la focalisation des personnages) à un ancrage en « co-participation » à un débordement en « co-construction » du *décor* immersif dans le terrain d'expérimentation.

---

<sup>6</sup> Cette technique communément appelée « *mirroring* » permet à l'aide d'un ordinateur (de préférence relié à un vidéoprojecteur) de capter en direct les images perçues dans le casque de réalité (et éventuellement les images du smartphone), pour les projeter simultanément sur écran. Ainsi toute personne, à distance, détachée des dispositifs techniques et des corps utilisateurs en scènes est en mesure de voir ce qui vu par les personnages incarnés, c'est-à-dire les utilisateurs immergés.

<sup>7</sup> Il peut arriver que le terrain d'expérimentation ait des contraintes spécifiques au lieu dans lequel il s'implante. Un meuble, un escalier, une estrade ou un simple objet peut devenir obstacle à l'utilisateur surtout en VR. Ce dispositif technique embrasse tout le champ de vision de l'utilisateur. Hormis une légère ouverture au niveau des narines qui permet à un utilisateur qui l'a remarqué de d'apercevoir quelques *éléments de décors*. La VR vous empêche de prévoir les obstacles. Aussi un médiateur est-il là pour prévenir les potentielles collisions. L'utilisateur estime cependant, de son point de vue, assez facilement « le danger » et se crispe, étend ses membres supérieurs pour aller chercher quelque chose en VR en bougeant le minimum de son corps comme cloué. Ces évènements capturés jouent dans l'immersion et permettent d'appuyer l'aspect tragique d'un personnage de la légende que nous adaptions. Ce dernier est pris dans une tension narrative. Tel que l'illustre l'utilisateur en VR, le personnage se débat dans son propre décor qui déborde dans le nôtre. Nous retombons sur la notion de « co-construction » de l'expérience.

<sup>8</sup> Voir Note 6.

Nous avons ici, une stratification d'informations visuelles, corporelles, spatiales, des modes donc à mettre en relation. En effet, les captations du corps des LECTURE®s dans le terrain d'expérimentation et les images réalisées en VR ou en AR sont singulièrement en mesure de nous transmettre des informations en réseau. Pour évoquer l'analyse propre des images nous devons y insérer une perspective multimodale<sup>9</sup> (Norris, 2006).

« 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 » (Norris, 2004 : 4).

Les LECTURE® sont des agents explorateurs d'une narration. C'est leur corps, la présence de ce dernier et les réactions induites dans l'expérience narrative interactive et immersive qui sont capturées. Ainsi l'analyse interactionnelle multimodale est une ouverture concrète non pas dans la seule lecture d'une situation en place. Elle s'ouvre au travers de notre posture en mixité, elle devient un encrage (ancrage) de la matière tirée d'usages faisant corps à une narration *en* réalité mixte.

Les expériences utilisateurs sont lues dans une grille de mode conçu en trois volets<sup>10</sup>. 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 de la manière suivante :

« I use the term *embodied modes*: a term that refers to gesture as well as to language, showing that the modes are generally of an equal value, and allowing the analyst to

---

<sup>9</sup> Qui devient le dernier maillon de notre procédé de méthode visuelle de recherche création.

<sup>10</sup> Nous pourrions dire en trois dimensions, puisque ce sont des modes qui concernent l'ensemble des dimensions à l'œuvre dans l'expérience AN DOMHAN.

decide which mode (if any) plays a superior role in a particular interaction. [...] I call modes like music, print, or layout *disembodied modes*. These modes can also take on a superordinate role in interaction, and they can “overrule” embodied modes » (Norris, 2004 : X).



116

**Embodied  
(use)**

Position d'esquive. Il regarde le haut de la scène. Mais comme pour éviter de cogner un plafond ou quelque chose. Se teste-t-il lui-même aussi?

**Disembodied  
(« ambiance »)**

La découverte est parfois faite de surprise. Melchior se concentre d'un coup sur un élément renvoyé en décors (la carte continentale reflétée sur le haut de la scène). Je suis moi-même surpris par son mouvement, et ses commentaires liés à la **texture** des visuels.

**Interpretation**

Les mouvements du corps sont synchronisés avec les mouvements de l'espace. Ces derniers sont expérimentables uniquement par le mouvement du corps (puisque nous sommes sur un dispositif VR) le tracking de la rotation de la tête, de la position et hauteur du point de vue est primordial au programme. Chaque mouvement est répercuté simultanément dans le visuel (dans le casque), et ensuite capté par l'ordinateur (mirroring). Melchior tente d'approcher la forme. Le trait se trouvant au niveau de sa tête. Il se baisse pour le voir sous un autre angle. Comme une **esquive**. La dynamique est soulignée par les genoux pliés, impliquant le reste de corps à s'investir dans la contorsion. Ceci est déclenché par un visuel inactif et secondaire, mais sur lequel l'attention de Melchior se porte.

117

Figure 6 - Grille d'analyse d'usage, AN DOMHAN (document de travail)



Figure 5 – UX®, AN DOMHAN



Figure 4 - François Schuiten, Benoit Peeters, *L'Enfant Penché, Les Cités Obscures*, Casterman, 2010, p.119. Martin Vaughn James incarne le personnage Augustin Desombres.

La grille se compose donc d'une analyse de posture (corporelle), des événements incorporels (l'ambiance), ainsi que de la relation à des références (interprétation). Cette phase de la méthodologie est un document de travail. L'UX®, l'image réalisée est quant à elle une image de communication de l'expérience mettant en avant les tensions narratives à l'œuvre. Dans une méthode visuelle de recherche création la perspective multimodale, fixe un terrain d'analyse sur un terrain d'expérimentation nous ouvrant un champ visuel. C'est dans cette posture que nous tâchons de réécrire une narration vécue *en* bande dessinée. 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. Ceci souligne le caractère itératif, esthétique et conceptuel propre 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>11</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.

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'UR®. Dans ce débordement, la matière s'encre (ancree), désormais pleine d'information (comme encodée ?). 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. De même manière avec les UX®, nous incrustant dans la peau des utilisateurs le débordement du monde immersif AN DOMHAN entre noir et blanc. L'expérience narrative en bande dessinée et en réalité mixte, dans les images



Figure 7 – UX®, AN DOMHAN

---

<sup>11</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.

d'analyse d'usage retiennent dans le noir et blanc les rapports corporels, incorporels et *les niveaux d'interprétation* (Jauréguiberry & Proulx, 2011 : 84-86). Le noir de l'UXR® permet de retourner dans le fond narratif de l'expérience et dans ce retour de la perspective (étendue), y réintégrer les conceptions issues des analyses d'usages. La dimension qui capture Philémon, Julius Corentin Acquefacques, ou Martin Vaughn James redessine le cadre de la bande dessinée dans son intelligence subversive (Robert, 2018). L'UX® permet au travers du noir de lire « *l'usage comme expérience* » (Jauréguiberry & Proulx, 2011 : 112) et ainsi de concevoir la narration en bande dessinée (et ses espaces en mixité) dans son intelligence immersive.



Figure 8 – UX®, AN DOMHAN



Figure 9 - Aperçu AR de l'utilisateur en VR, AN DOMHAN

## **Conclure pour une bande dessinée d'usage**

Notre méthode visuelle de recherche création mêle la scénarisation d'un projet en réalité mixte, AN DOMHAN, dans une analyse d'usage. Évidemment le retour des utilisateurs, leur expérience nous permet de faire innover le projet, mais surtout de lire par rapport à leur immersion dans le noir de la narration. La bande dessinée ainsi n'intervient pas dans notre pratique méthodologique comme une sorte de mise en forme de restitution des informations tirées des analyses d'usage. Au contraire, à l'aide des références évoquées et dans sa capacité subversive et immersive, elle nous sert à spatialiser le débordement de la narration dans les images des utilisateurs. Ce que nous nommons bande dessinée d'usage n'est donc pas un objet à représentation. C'est un rapport au corps, une phénoménologie dans l'analyse d'usage même, dans le noir, qui garde la narration dans les images faites des expériences utilisateurs. Dans cette nouvelle métaphore attractive de la bande dessinée, il n'y a pas de place pour la dimension de la planche et des cases. C'est directement dans le noir (qui généralement, discrètement, mais strictement cadre des dernières) que nous construisons un passage obscur entre la lecture des usages et la conception de l'environnement immersif dans lequel est plongée le LECTURE®. L'UX® intègre en mixité le point de vue du LECTURE® dans le noir et celui du noir sur le corps du LECTURE®. C'est de cette relation corporelle/incorporelle dans un terrain d'analyse/expérimentation, le noir devient cette texture d'information qui encode la matière densifiant la narration.

La bande dessinée possède dans notre méthode visuelle de recherche création des emplacements multiples et hybrides. Elle est avant tout sensible et ne sert pas à concevoir un objet matériel, lisible in fine. Elle s'applique à contenir et mettre phénoménologiquement en avant la matière constitutive des usages. Il n'y a pas de séquence dans l'analyse d'usage. Il n'y a que de l'immersion dans le passage obscur d'information de corps dans le noir.

## Bibliographie

- Agamben, G. (2014). *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Rivages.
- Bonitto, C. (2007). Goffman et l'ordre de l'interaction : Un exemple de sociologie compréhensive. *Philosophie, 1*, 31-48. <https://doi.org/10.4000/philosophie.102>
- Camilli, C. (2020). *L'art du combat* (1<sup>re</sup> éd.). PUF.
- Chapman, O. B., & Sawchuk, K. (2012). Research-Creation : Intervention, Analysis and « Family Resemblances ». *Canadian Journal of Communication, 37*(1). <https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489>
- Cristiani, J. (2008). *Souffrances, le noir et la lumière*. P.O.M films et France 5. [https://boutique.centrepompidou.fr/fr/dvd/dvd-souffrances-le-noir-et-la-lumiere/708.html?\\_ga=2.238558976.16568470.1600266376-1829757460.1578146948](https://boutique.centrepompidou.fr/fr/dvd/dvd-souffrances-le-noir-et-la-lumiere/708.html?_ga=2.238558976.16568470.1600266376-1829757460.1578146948)
- Guyonvarc'h, C.-J. (1980). *Textes Mythologiques Irlandais*. Ogam-Celticum.
- Ibanez Bueno, J., Chabert, G., & Lamboux-Durand, A. (2017). *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). Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Jauréguiberry, F., & Proulx, S. (2011). *Usages et enjeux des technologies de communication*. Érés.
- Mann, S., Furness, T., Yuan, Y., Iorio, J., & Wang, Z. (2018). All Reality : Virtual, Augmented, Mixed (X), Mediated (X,Y), and Multimeditated Reality. *ArXiv:1804.08386 [Cs]*. <http://arxiv.org/abs/1804.08386>
- Mathieu, M.-A. (2010). *L'Origine*. Delcourt.
- Mathieu, M.-A. (2016). *Otto, l'homme réécrit*. Delcourt.
- Norris, S. (2004). *Analyzing multimodal interaction : A methodological framework*. Routledge.
- Norris, S. (2006). Multiparty interaction : A multimodal perspective on relevance. *Discourse Studies, 8*(3), 401-421. JSTOR.
- Robert, P. (2018). *La bande dessinée, une intelligence subversive*. Presses de l'Enssib.
- Schuiten, F. & Peeters, B. (2010). *L'Enfant penchée, Les Cités Obscures*, Casterman.
- Toppi, S. (2013). *Sharaz-De* (M. Jans, Trad.). Mosquito.

Veyrat, M. (2019). eSPACE AUDIT-I /// INTRODUCTION A TEXTE & IMAGE 5 : LA FABRIQUE DES HISTOIRES. In *TEXTE & IMAGE 5 : Les Fabriques Des Histoires* (p. 12-15). Presses Universitaires Savoie Mont Blanc.

Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. Editions Galilée.