



HAL
open science

COMMENT FAIRE DE LA TERRE? Usages des méthodes visuelles en Bande Dessinée et en Réalité Mixte

Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer. COMMENT FAIRE DE LA TERRE? Usages des méthodes visuelles en Bande Dessinée et en Réalité Mixte. 2021. hal-04462514

HAL Id: hal-04462514

<https://hal.science/hal-04462514>

Preprint submitted on 16 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

COMMENT FAIRE DE *LA TERRE* ?

Usages des méthodes visuelles *en*
Bande Dessinée et *en* Réalité Mixte

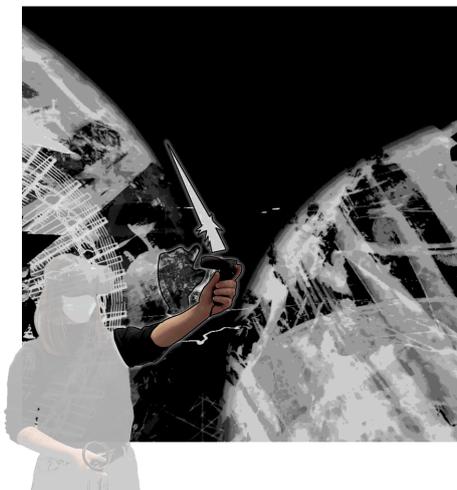


Figure 1. *Expérience Utilisateur du projet AN DOMHAN : Marie-Caroline² (Captation et Photomontage)*

[...] le geste (et l'agencement qu'il produit dans l'espace)

est aussi ce par quoi commence la création

(Camili 2020, p. 138)

S'immerger dans un projet *en bande dessinée* « *au jour du i* » (Veyrat 2019, p. 12-15) implique de repenser une manière de faire cette bande dessinée et l'image que l'on communique de cette dernière. Ce projet intitulé AN DOMHAN¹ 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 Chloinne Tuireann)* (Guyonvarc'h 1980, p. 105). 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 (*Thuata de Dannan*), divinités fondatrices de la mythologie irlandaise. Ces dieux aux valeurs guerrières et pour certains aux pouvoirs magiques sont rassemblés dans plusieurs récits et plusieurs batailles² ». Deux divinités de la tribu se démarquent dans la légende des enfants Tuireann : Lugh et Brian. Ce sont deux personnages antagonistes.

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, ainsi que des autres-mondes ; une interface géographique fictionnelle au cœur de l'architecture de la légende. Traduite par de brusques ellipses dans le récit, elle crée des passages entre les différents lieux identifiables et/ou féériques visités par les personnages. Nous nous situons dans une narration jouant sur une fusion ou une confusion entre le terrain que nous occupons de manière tangible et que nous allons investir de manière intangible...

Nous cherchons ici à comprendre comment se structure la narration *en réalité mixte*, c'est-à-dire dans notre cas, dans la « mixité » (Virilio 1988, p. 148) des médias utilisés, des espaces engagés, de la place et des incidences du corps vis-à-vis de la narration. L'utilisateur, 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 et hybridations des espaces de narration.

¹ Ce qui signifie La Terre en Français

² 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.

Dans l'expérience AN DOMHAN les deux personnages principaux (Lugh et Brian) sont incarnés par deux utilisateurs possédant soit un casque de réalité virtuelle, soit un smartphone fourni avec une application en réalité augmentée. L'histoire y est stratégique et pour vivre et comprendre cette stratégie elle doit être expérimentée des deux points de vue vécus simultanément. Cette expérience invite à penser l'expérience simultanée d'utilisateur 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 » (Robert 2018, p. 205).

La bande dessinée se rattache très souvent à une forme d'identification liée à son propre support, un *cadre* (Tisseron 2006, p. 71) 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 lecture³.

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

³ Voir la vidéo <https://youtu.be/P8lpFxmRKk4>

médias. Les références à la peinture, la littérature, et le cinéma pullulent *en* bande dessinée.

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 même des eMOTIONs (Chabert et Veyrat 2015) et de nos gestes. 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 regardent. Nous tâchons d'en exprimer, d'en *intensifier* l'expérience mais aussi creuser ce Noir que nous rendrons Visuel par Méthode au travers du corps et des espaces.

Ainsi nous reviendrons tout à bord sur le projet AN DOMHAN, *le procédé* et son protocole d'expérimentation détaillé afin de comprendre comment se met en place une adaptation *en* bande dessinée ET *en* Réalité Mixte. Nous y attacherons des captations réalisées en suivant le *cadre* d'une Méthode Visuelle afin d'en étudier une terre nous donnant à lire l'expérience même. Nous verrons que le dessin, qu'il soit au niveau de la conception du scénario ou la création de contenu de l'expérience, a un rôle à jouer dans la mise en place d'une Méthode Visuelle à la rencontre d'une méthodologie de Recherche Création. Nous nous axerons sur les gestes du corps des utilisateurs et comment ce dernier crée et investit l'architecture narrative de l'expérience.

La légende *La Mort tragique des enfants Tuireann* est propice à un développement *en* réalité mixte, *en* XR. L'acronyme XR, déjà existant (et maintenant largement employé par la communauté informatique) signifie 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 [...] » (Mann *et al.* 2018)⁴

⁴ “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

Nous créons dans le terme de réalité mixte et de son acronyme une *confusion* nécessaire. Aussi 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 et ses usages.

Si son récit se déroule de manière linéaire, la construction systémique de la narration en jeu quant à elle relève d'un autre statut. En effet, la légende développe une cartographie topographique *en* confusion, qui mêle la mise en scène d'évènements dans des lieux fictifs, actuels et même virtuels. La légende est *encadrée* 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. Elle constitue ainsi un terreau opportun à la réalité mixte.

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 l'utilisateur 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 ». On sort d'une linéarité du récit en entrant dans les passages de sa narration, se débarrassant ou remodelant les frontières d'un territoire, composant une carte complexe que l'on parvient à explorer *uniquement en* en faisant l'expérience. AN DOMHAN⁵ 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

virtual worlds in various proportions, along a “Virtuality” axis, and extrapolate to an “X-axis” defined by Wyckoff's “XR” (eXtended reality) [...]”

⁵ Le projet doit être expérimenté durant le colloque sur Les Mythologies et folklores celtiques dans le monde anglophone. Il sera également présenté lors de la prochaine édition du World XR Forum à Crans-Montana en Suisse. Cependant, dû aux contraintes liées à la pandémie de la COVID-19, nous avons fait expérimenter le projet par différentes personnes au sein du laboratoire LLSETI afin de faire une récolte de données par rapport à leurs usages. En effet les différents évènements auxquels nous aurions dû présenter ce projet, et durant lesquels nous aurions pu faire diverses captations audiovisuelles des expérimentations, ont tous été reportés ou annulés.

lecteur, dans son intimité, recompose le texte d'un auteur en introduisant son propre univers » (Cardon 2005).

Ce rapport à l'utilisateur, prenant racine dans un processus de lecture, devient fondamental dans une méthodologie de recherche-crédation 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 » (Cardon 2005). 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 l'utilisateur, 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 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, p. 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, p. 80).

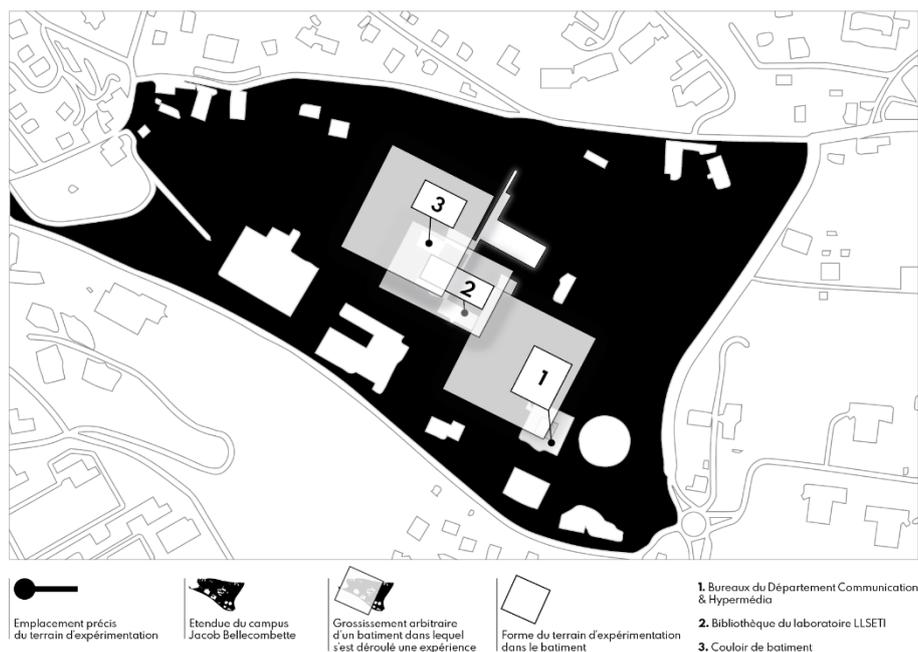
C'est donc dans cette innovation ascendante par les usages que se construit, se réalise l'expérience AN DOMHAN. Mais, c'est en plus par les usages que se dessine le scénario de l'expérience-même. En effet, ce sont bien les utilisateurs qui vont *mettre les mains dans la terre* afin d'activer et de donner à la réalité mixte *en situation* dans AN DOMHAN sa *face* phénoménale.

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 ouverts, ils font, ils entrent *en terre*. Martin 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 » (Heidegger 2014). 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* (Didi-Huberman 1992). 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, à la technique développée en amont (établissant ici encore une écriture scénaristique dans un contexte hypermédiatique, participatif). Dans ce passage *en terre* l'utilisateur définit le *cadre*, d'une interface dessinant et se dessinant à l'issue d'un protocole de méthode visuelle.

Le protocole se décrit de la manière suivante :

Le projet AN DOMHAN a été expérimenté pendant la deuxième semaine de janvier par divers individus dans l'enceinte de l'université Savoie Mont Blanc à Chambéry (le site du campus de Jacob Bellecombette). 6 personnes ont essayé le projet sur trois terrains d'expérimentations différents (Une bibliothèque, une salle du bureau du Département Communication et Hypermédia, un couloir donnant sur un escalier)



Les 6 participants ont tous fait l'expérience par la VR, j'avais en charge l'AR (à ce stade, la version d'AN DOMHAN est un *work in progress*). L'échantillon

d'utilisateur 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 n'avait connaissance de la légende sur laquelle repose le projet, et ces 6 personnes ne connaissaient que des informations partielles, ou certains détails spécifiques liés au projet et la thèse (communiqués lors de séminaires internes de laboratoire par exemple). En parallèle de cette semaine d'expérimentation, des mails ont été envoyés à d'autres personnes ayant précédemment essayés le projet (version identique) sans que nous puissions à ce moment-là, malheureusement, enregistrer les expériences. Dans le mail nous demandons à ces personnes de nous faire un retour sur leur avis et ressenti. Aucune question n'est posée. Nous ne voulons pas de questionnaire car nous souhaitons que chaque personne tâche de se rappeler son expérience pour la décrire de manière la plus franche, expressive, directe que possible. 4 personnes (2 hommes, 2 femmes) répondront. Ces personnes avaient toutes essayer le projet le même jour dans le même endroit.

Nous considérons l'apport de la méthode visuelle du point de vue multimodal (Norris 2006, p. 401-421). 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 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.

« 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, p. 4)

Ce sont dans les liens et la manière dont se superposent, se fondent les images (comme dans une bande dessinée) que l'analyse des usages *en* image nous intéresse. 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 2⁶).

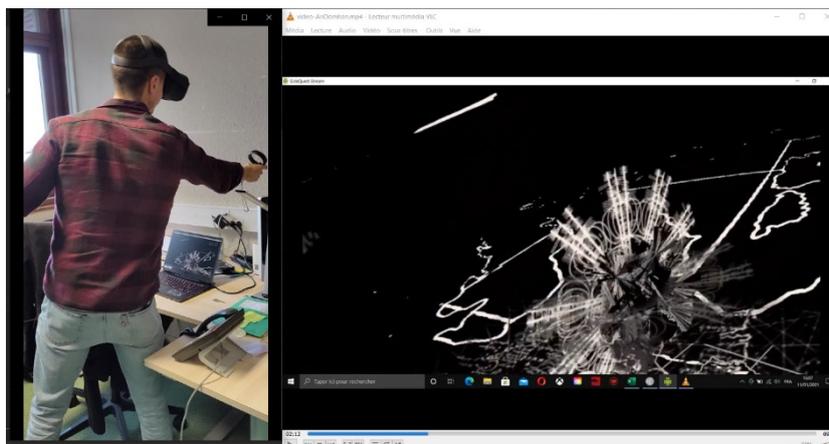


Figure 3. *Expérience Utilisateur Captation sans photomontage de notre écran d'ordinateur : Melchior²*

Nous enregistrons dans le cas des utilisateurs², 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 smartphone est utilisé pour filmer les réactions de l'utilisateur en VR.

⁶ On emprunte ici un vocabulaire à Marcel Duchamp, qui dans son *Duchamp Du Signe*, détermine et représente différentes (forme) de dimension par l'*usage* des exposants. Par exemple la Première Dimension renvoi à l'exposant 1 et la Deuxième Dimension renvoi 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 discord** dans le *metavers* commun qu'est AN DOMHAN. Nous listons les utilisateurs interrogés de la manière suivante : Jordan¹ ; Carole¹ ; Jean-Christophe¹ ; Noémie¹ ; Catherine¹⁽²⁾ ; Melchior² ; Marie-Caroline² ; Benoît² ; Svenja² ; Antonia²

Nous sommes donc également placés dans le terrain d'expérimentation, 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, que « 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 » (Robert 2018, p. 221). 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 bien 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, et qui laisse le corps de l'utilisateur retranscrire sur lui. Ce noir qui, au travers de son esthétique, élabore une ambiance propre à l'expérience face, sur le corps.

Nous en sommes alors à *produire* cette image-là : l'image témoin d'un (re)tour à la terre.



Figure 4. *Expérience Utilisateur du projet AN DOMHAN : Melchior² (Captation et Photomontage)*

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 virtuelle, 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 :

« 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 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, p. X).

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 corporel et incorporel ont fait apparaître.



Figure 5. Extrait d'une grille d'analyse d'usages dans le cadre de l'expérience AN DOMHAN

Rendons visible les usages afin de les intégrer, et même de faire naître véritablement une narration. Une *double-vue* telle que la présente 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 expérimente⁷ ». 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 spectateurs et d'offrir un certain "commun" à leurs expériences » (Chabert 2018, p. 1487).

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

⁷ Ghislaine Chabert et Gaëtan Le Coarer, « AN DOMHAN Immersive narrations and participative experiences in a mixed reality project » (17th International Pragmatic Conference, Winterthur, 2021).

l'expérience AN DOMHAN. Les utilisateurs se retrouvent ainsi dans un jardin partagé 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. Etendue 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 relient par un maillage esthétique et de références artistiques ; tout comme une trame narrative non-linéaire, propre au schéma de lecture *en* bande dessinée. Dans la Figure 5. Nous voyons Melchior² 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 sera le support d'un récit lié à la légende. Dans la Figure 5. Melchior² se trouve en position d'esquive, il est surpris et *pare* le décor d'un mouvement. Du point de vue fictionnel, Melchior², 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'outremonde. Du point de vue méthodologique Melchior² nous pousse à travailler 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*.

Bibliographie

- Camilli, C. (2020). *L'art du combat*, 1^{re} éd. Perspectives Critiques, PUF, Paris
- Cardon, D. (2005). *De l'innovation ascendante* [En ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/> [Consulté le 28 février 2021].

- Chabert, G. (2018). Méthodes visuelles : pour comprendre les usages et les émotions, traverser l'écran. Dans *Revista Latina de Comunicacion social*, 1475-1492.
- Chabert, G., Le Coarer, G. (2021). AN DOMHAN Immersive narrations and participative experiences in a mixed reality project. Dans *17th International Pragmatic Conference*, Winterthur.
- Chabert, G., Veyrat, M. (2015). eMOTION. Dans *100 notions pour l'art numérique*. Les Éditions de l'Immatériel.
- Didi-Huberman, G. (1992) *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*. Collection « Critique ». Editions de Minuit, Paris.
- Heidegger, M. (2014). *De l'origine de l'oeuvre d'art: première version*. Traduit par Clément Layet. Payot & Rivages, Paris.
- 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, La Laguna (Tenerefife).
- Mann, S., Furness T., Yuan, Y., Iorio, J., Wang, Z. (2018) All Reality: Virtual, Augmented, Mixed (X), Mediated (X,Y), and Multimediated Reality. <http://arxiv.org/abs/1804.08386>.
- Norris, S. (2004). *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*. Routledge, New York.
- Norris, S. (2006). Multiparty interaction: a multimodal perspective on relevance ». Dans *Discourse Studies* 8, n° 3, 401-21.
- Robert, P. (2018) *La bande dessinée, une intelligence subversive*. Papiers. Presses de l'Enssib, Villeurbanne.
- Tisseron, S. (2006). Des raisons d'utiliser les images pour informer sur la réalité et de la difficulté de ne pas confondre le document et le monde. Dans *Communications* 80, n° 1, 65-75. <https://doi.org/10.3406/comm.2006.2374>.
- Veyrat, M. (2019). eSPACE AUDIT-I /// INTRODUCTION A TEXTE & IMAGE 5 : LA FABRIQUE DES HISTOIRES. Dans *TEXTE & IMAGE 5 : Les Fabriques Des Histoires*. Presses Universitaires Savoie Mont Blanc, Chambéry.
- Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. Collection L'Espace critique, Editions Galilée, Paris.