



**HAL**  
open science

## L'Ombre du Hors-Champ

Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer. L'Ombre du Hors-Champ. Chaire UNESCO ITEN. 100 notions sur les e-médiations territoriales, Les éditions de l'Immatériel, A paraître. hal-04756244

**HAL Id: hal-04756244**

**<https://hal.science/hal-04756244v1>**

Submitted on 6 Jan 2025

**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.

## Notion : Ombre du hors-champ (L')

Gaëtan Le Coarer /// LLSETI /// USMB

Doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication & Sciences de l'Art

*Le hors-champ est un espace spécifique et déterminé dans un territoire d'expérimentation. Il redessine le territoire au travers des usages d'un dispositif immersif. Il (re)cadre, compose la mise en place des espaces de l'expérience en conservant les éléments utilisés par le lecteur ou non. À la suite d'un protocole à élaborer, d'une méthode visuelle, l'observateur est en mesure de représenter les ombres de ce hors-champ et peut essayer de comprendre quels éléments ou non sont réappropriés par le lecteur et pourquoi. Le territoire et les usages seront facteurs d'évolution...*

À l'origine déterminé par la disposition spatiale d'une narration, ce hors-champ sera envisagé à partir d'une étude centrée sur la bande dessinée et les usages d'un projet en réalité mixte. Car les diverses influences des « écoles » (franco-belge, américaine, japonaise et désormais numérique, pour n'en citer que quelques-unes) ne construisent pas le hors champ dans la bande dessinée de manière identique, même si des modèles tels que le gaufrier ou le multicadre<sup>1</sup> semblent imposer une certaine uniformité. Ce dernier sera envisagé dans une posture hypermédia<sup>2</sup>, c'est-à-dire par, à travers la construction d'une architecture narrative, d'espaces en réseaux, en interactions, qu'un lecteur (un utilisateur) est en mesure d'expérimenter. Cette approche, développée pour la scénarisation d'un projet XR<sup>3</sup> intitulé AN DOMHAN<sup>4</sup>.

Lors de ces expériences utilisateurs nous remarquons qu'une distance, un espace imprévu se met en place entre l'utilisateur, et l'observateur, le créateur du projet : Un certain hors-champ. L'utilisateur réalise sa propre expérience d'un projet qu'il est en train de tactiquement s'approprier, il constitue sa propre case, son propre espace (dont l'observateur est extérieur) à travers le territoire même de l'expérience. Ainsi l'utilisateur respecte parfois la scénarisation envisagée, parfois la détourne et même la dévie. Aussi tout ce qui échappe à l'utilisateur reste statique, contenu dans l'hors-champ. C'est alors à l'observateur de plonger dans ce « non-vu<sup>5</sup> » Deleuzien, et à partir de méthodes visuelles nous faisons trace de ce hors-champ. L'hors-champ est un espace qui se répète (à l'infini) de chaque côté de la case, l'espace vécu<sup>6</sup>, conçu par l'utilisateur (justifiant l'usage du pluriel<sup>7</sup> du terme hors-champs).

Les usages redessinent le territoire influencé par une **mytho-logie expérimentale\***, où s'insère l'hors-champ dans la relation utilisateur/observateur. À la manière des schémas

---

<sup>1</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée. 1: ...*, 2. ed, Formes sémiotiques (Paris: PUF, 2011), 32.

<sup>2</sup> Pour en savoir plus sur ce sujet, voir la vidéo de présentation de notre thèse « Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration ». Vidéo réalisée après une présentation lors du COURANT3D 2020 qui s'est déroulé au CNAM-ENJMIN, d'Angoulême. Consultable ici : <https://youtu.be/P8lpFxmRkK4>

<sup>3</sup> Un projet multi-utilisateur mêlant de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée. Voir les notions : **Moteur d'immersion\*** et **Mytho-logie expérimentale\***

<sup>4</sup> AN DOMHAN est un dispositif soumis à un panel d'utilisateur. À travers d'une méthode visuelle, nous observons et analysons les usages d'un ou plusieurs utilisateurs<sup>4</sup> immergés dans le projet, dans cette approche expérimentale de la bande dessinée. Afin de capter un maximum d'informations, un protocole d'observation composé de captation-vidéo d'écran (mirroring entre la XR et un ordinateur enregistrant les données visuelles en direct) et des films réalisés avec un smartphone. Le teaser du projet est visible ici : <https://youtu.be/OZhYiX6kq4g>

<sup>5</sup> Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Collection « Critique » 1 (Paris: Editions de Minuit, 1983), 30.

<sup>6</sup> Concept de Maurice Merleau-Ponty employé par Ghislaine Chabert dans une étude liée aux usages et les espaces des écrans. Ghislaine Chabert, « Les espaces de l'écran », *Ecrans & Médias*, MEI (Médiation et Information), n° 34 (avril 2012): 201-13.

<sup>7</sup> Nous allons à l'encontre de sa forme invariable. Nous pensons le hors-champ comme concept.

(signes) ou tableaux de Duchamp vus comme « ombres portées<sup>8</sup> », le hors-champs forme une réserve, les coulisses des qualités-puissances<sup>9</sup> narrative pour une expérience à l'œuvre. La figure est belle et bien quelconque<sup>10</sup>, la situation est signifiante. Cette situation répond aux caractéristiques suivantes. L'utilisateur immergé dans le dispositif a un vécu qui diffère d'une trame que le concepteur imagine par défaut au travers de la scénarisation. Dans ce vécu cependant, si l'utilisateur ne respecte pas le ou les chemins souhaités par le concepteur, il emprunte, fait des passages dans les coulisses, qu'est l'hors-champ. A cet endroit il se trouve dans un entre-espace, le lieu à la croisée d'éléments tiré d'une narration élaborée par le concepteur mais également l'espace vécu que le concepteur peut remarquer *en* observant l'utilisateur. L'hors-champ se joue donc dans les mains de l'utilisateur et de la narration, comme dans le tableau du *Christ à la colonne*<sup>11</sup> du Caravage, c'est-à-dire à l'ombre, dans le noir. Le hors-champs<sup>12</sup> dévoilé par sa propre ombre, lie et délie toutes les parties prenantes dans l'expérience du dispositif, et par la même, participe à la complexité d'une architecture de la narration se réinventant.

A partir de ces caractéristiques, seules l'étude des usages et la méthode visuelle sont en mesure de faire trace de l'ombre du hors-champ d'un dispositif hypermédia. « Cette approche permet l'intégration de tous les modes de communication concernés - un mode étant défini comme un système auquel sont attachées des règles et des répétitions<sup>13</sup> ». Nous comprenons qu'un projet de bande dessinée épris d'hypermédia se fabrique dans une architecture spatiale complexe, où la conception est souvent également *modélisé* par l'utilisateur<sup>14</sup>, le lecteur. L'hors-champ est une marque de l'approche multimodale.

Les ombres une fois analysées par le prisme de la méthode visuelle peuvent « dériver d'un ensemble de procédures systématiques et raisonnablement mécaniques pour organiser l'information narrative<sup>15</sup> ». Ceci nous permettant par la suite de modifier, ou dans la mesure du possible, d'améliorer l'expérience même du projet.

Une entre-espace qui (re)compose à chaque expérience utilisateur, afin de créer une architecture narrative globale, une immersion des plus efficace. Nous retrouvons ici les prémisses de nouvelles constructions narratives *en*<sup>16</sup> bande dessinée pourtant dans un territoire qui lui est à l'heure actuelle étranger...

---

<sup>8</sup> Marcel Duchamp, Michel Sanouillet, et Paul Matisse, *Duchamp du signe* (Paris: Flammarion, 2013), 110.

<sup>9</sup> Deleuze, *L'image-mouvement*, 155-57.

<sup>10</sup> Deleuze, 155.

<sup>11</sup> Le Caravage, *Le Christ à la colonne*, huile sur toile, 134,5 × 175,5 cm, 1606-1607, Musée des Beaux-Arts de Rouen.

<sup>12</sup> Se situant au cœur du tableau dans le noir des mains du Christ et de l'implication des bourreaux. C'est le lieu précis où tout les personnages se nouent dans l'action. Les trois personnages forment une ombre dense, contrastant la lumière angélique provenant de la gauche. Cependant c'est bien le noir dans cette situation qui dévore le regard des personnages, accentuant la tragédie du récit, mais surtout la puissance de l'ombre, du noir, comme constitutif de l'évènement représenté, narré. C'est aussi cette qui sépare distinctivement chacun des personnages tenant la corde mais plus les mains du Christ.

<sup>13</sup> Sigrid Norris, « Multiparty interaction: a multimodal perspective on relevance », *Discourse Studies* 8, n° 3 (2006): 402. « This approach allows the incorporation of all relevant communicative modes - a mode being defined as a system with rules and regularities attached to it », traduit par nos soins,

<sup>14</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>15</sup> Marie-Laure Ryan, « The Modal Structure of Narrative Universes », *Poetics Today* 6, n° 4 (1985): 754, <https://doi.org/10.2307/1771963>. » « [...] can derive a set of systematic and reasonably mechanical procedures for organizing narrative information », traduit par nos soins.

<sup>16</sup> Dans la logique de la bande dessinée, entre la relation de la case, la page, la narration et la lecture revisitée.