



HAL
open science

Mytho-logie expérimentale

Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Gaëtan Le Coarer. Mytho-logie expérimentale. Chaire UNECO ITEN. 100 notions sur les e-médiations territoriales, Les éditions de l'Immatériel, A paraître. hal-04756273

HAL Id: hal-04756273

<https://hal.science/hal-04756273v1>

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 : Mytho-logie expérimentale

Gaëtan Le Coarer /// LLSETI /// USMB

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'immersion¹ et l'imprégnation².

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.

Nous reviendrons, pour cette étude³, sur le projet AN DOMHAN⁴. Ce dernier est une adaptation en réalité mixte (résumée ici comme : mêlant la réalité virtuelle et la réalité augmentée⁵) ; une expérience multi-utilisateurs développée à partir d'une légende celtique irlandaise intitulée *La Mort tragique des enfants Tuireann*⁶. Le premier utilisateur, à l'aide d'une application en réalité augmentée interfère sur l'expérience du second, en réalité virtuelle : les deux sont placés dans un terrain d'expérimentation commun. 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.

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 – ou 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

¹ « 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=#>.

² « 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=#>.

³ Rentrant dans le cadre d'une Thèse de Doctorat en Sciences de l'Information et de la communication & Sciences de l'art, dirigée par Ghislaine Chabert et Marc Veyrat : « Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration ». Une première présentation est consultable ici : <https://youtu.be/P8lpFxmRKk4>

⁴ Le teaser du projet est visible ici : <https://youtu.be/OZhYix6kq4g>

⁵ "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 [...]."

Mann, Steve, Tom Furness, Yu Yuan, Jay Iorio, et Zixin Wang. « All Reality: Virtual, Augmented, Mixed (X), Mediated (X,Y), and Multimmediated Reality ». *ArXiv:1804.08386 [Cs]*, 20 avril 2018. <http://arxiv.org/abs/1804.08386>.

⁶ Christian-Joseph Guyonvarc'h, *Textes Mythologiques Irlandais* (Rennes: Ogam-Celticum, 1980), 105.

peuvent se poser à l'homme dans différents domaines à la construction d'un seul modèle d'explication⁷.

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 structurelles⁸ », 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, superposé à l'initial 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. 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 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.

⁷ « Claude Levi Strauss et la définition du mythe - Vidéo Ina.fr », consulté le 24 décembre 2020, <https://www.ina.fr/video/I06290910>.

⁸ « 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>.