

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE MAINTIEN D'UNE NARRATION À TRAVERS
L'IMMERSION ET LES NOUVELLES FORMES
DE CRÉATION NUMÉRIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAITRISE EN COMMUNICATION

PAR
MARC-OLIVIER COMEAU

AVRIL 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Merci à mon directeur à la maîtrise – Dany Beaupré :

Malgré l'échelonnement sur une longue période de la réalisation ainsi que de ce mémoire tu croyais toujours (parfois même plus que moi-même) que je réussirais à mener le tout à bon port. Sans ce soutien, je n'ose pas imaginer comment (ou même si) j'aurais terminé le projet ainsi que ce présent mémoire.

Merci aux jurys de mon projet de mémoire – Jean Décarie et Danny Perreault :

Vos commentaires critiques et vos questionnements m'ont aidé à cheminer face à mon projet et ont poussé mes questions de recherches à un endroit insoupçonné et ainsi créer une œuvre meilleure et qui apporte plus de réponses à ma question initiale.

Merci à mon directeur photo et ami – Simran Dewan

Des balbutiements de mon projet de recherche-crédation, tu étais présent et m'as appuyé tout au long du processus. Mentionner que tu as été directeur photo ainsi que compositeur la trame musicale ne ferait pas justice à ton apport à ce projet. Ta présence ainsi que ton appui tout au long du projet ont été vitales.

Merci à l'équipe de *Nos Abysses*, qui y ont contribué de près ou de loin : Evren Boisjoli, Simran Dewan, Jeremy Sandor, Geneviève Lanoix, Julien Tremblay-Finley, Edmund Greene, Jeremy Ferland et Leo Films.

Merci à Catherine Béliveau, Martin Pelletier et Hexagram UQAM :

Hexagram m'a permis d'explorer, de tester et d'aller au bout de plusieurs idées que j'avais dans un espace physique et surtout sans limites. Sans cet organe de recherche, le projet *Nos Abysses* n'aurait pas atteint le niveau que je souhaitais et surtout, plusieurs questions de ma recherche seraient demeurées sans réponse.

Merci à Edmund B. Greene:

You were there to give me a light, when it seemed that I had come to a dead end, without any redeeming possibilities because of the pandemic. You helped me cross the final miles, that would have been left for dead without your precious time and help.

DÉDICACE

L'achèvement de ce projet et mémoire
représente pour moi une page qui se tourne sur un
chapitre sombre de ma courte existence.

Même si l'art est salvateur, ce sont les relations avec mes proches
qui m'ont été salutaires. À ma famille et mes amis, je dis merci.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES	viii
RÉSUMÉ.....	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	3
PHASE DE CRÉATION EXTERNE	3
1.1 Définition et étymologie	3
1.2 L’immersion fictionnelle.....	4
1.3 L’image de synthèse	11
1.4 La performance adaptative	13
1.5 Concept originaux régissant l’œuvre	16
CHAPITRE II.....	21
APARTÉ	21
2.1 Comparatif créatif.....	21
2.2 Récit de pratique initiale	25
CHAPITRE III.....	50
PHASE FINALE	50
3.1 Intentionnalité nouvelle.....	52
3.2 Exploration en laboratoire de création.....	56
3.3 Réalisation finale	62
CONCLUSION	69
ANNEXE A.....	73
ANNEXE B.....	84
ANNEXE C.....	95
BILBIOGRAPHIE.....	98

LISTE DES FIGURES

2.1	Plan d'ouverture du court-métrage AM	22
2.2	Plan du court-métrage AM	23
2.3	Plan final du court-métrage AM	24
2.4	Schéma préliminaire des actes de <i>Nos Abysses</i>	29
2.5	Interface du logiciel <i>DepthKit</i>	32
2.6	Interface <i>DepthKit</i> face à l'objet 3D	32
2.7	Interface du logiciel <i>DepthKit</i> à la droite de l'objet 3D	32
2.8	Schéma de liste de plan pour la scène 1 de <i>Nos Abysses</i>	34
2.9	Drone 360	35
2.10	Photo du drone 360 en atterrissage	36
2.11	Caméra Orah 4i fixé à la voiture.....	39
2.12	Plan caméra Orah4i à la campagne	40
2.13	Plan caméra Orah4i dans la ville de jour.....	40
2.14	Plan caméra Orah4i dans la ville de nuit.....	40
2.15	Maquette pour écran de laboratoire dans <i>Nos Abysses</i>	41
2.16	Plan <i>Nos Abysses</i>	42
2.17	Laboratoire <i>Nos Abysses</i> vue du plateau de tournage	44
2.18	Dispositif <i>DepthKit</i> assemblé	44
2.19	Tournage de l'insert de Thomas qui marche	44
3.1	Assemblage des documents de préproduction.....	55
3.2	Liste de plan originaux retravaillés	55
3.3	Partie de gauche de l'assemblage des documents de préproduction.....	55
3.4	Partie de droite de l'assemblage des documents de préproduction.....	55
3.5	Interface du logiciel <i>Kolor Auto Pano</i>	57
3.6	Plan du drone 360, avec la portion à retirer.....	58
3.7	Plan du journal de bord.....	60
3.8	Plan du journal de bord spatialisé dans l'écran.....	60

3.9	Résultat final du journal de bord.....	60
3.10	Plan de la forêt en 360.....	64
3.11	Plan des immeubles.....	64
3.12	Plan du personnage qui marche	64
3.13	Plan du laboratoire	65
3.14	Plan du cerveau et ses filaments	65
3.15	Interface du logiciel Unity	66
3.16	Plan où le personnage explose (et transfère son esprit dans la machine) ..	66

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

VJ Vidéo-Jockey

SAT Société des Arts Technologiques

RÉSUMÉ

Le but de ce mémoire de maîtrise recherche-crédation en média expérimental est d'explorer la bonification de la narration, au sein d'une œuvre immersive. En appliquant à un scénario (narratif classique) de cinéma des procédés techniques et sensoriels de l'immersion fictionnelle tel que l'effet de présence, l'image de synthèse, ou encore performance adaptative, l'œuvre immersive cherche à bonifier sa propre narration.

L'œuvre immersive *Nos Abysses*, réalisée dans le cadre de ce mémoire-crédation, suit l'histoire de Thomas, qui cherche à se retirer de la société en transférant son esprit dans la machine. Initialement, c'est cette œuvre qui a été conçue pour expérimenter les principes de bonification narrative que je viens d'énoncer. Cependant, marquée par son époque de création en pandémie, l'œuvre explore les possibilités de diffusion en virtuel lorsque les lieux physiques deviennent momentanément indisponibles. Ces conditions particulières se sont donc ajoutées à l'agenda expérimental déjà touffu de ma création.

En fin de course, ce mémoire explore l'impact qu'un temps de pause dans un long processus de création peut avoir sur la réinterprétation par le créateur de sa propre œuvre.

Mots-clés : immersion, effet de présence, narration, cinéma

ABSTRACT

The goal of this master's thesis in research-creation in experimental media is to explore narration's bonification into an immersive artwork. By adding techniques to bonify narration, such as the effect of presence, image synthesis and adaptative performance to a traditional film script, the immersive artwork is searching to bonify its own narration.

The immersive project *Nos Abysses*, created as part of this memoir, follows Thomas who tries to detach himself from society by transferring his soul into a machine. Initially, this artwork was created to experiment the principles of bonifications stated earlier. However, being created in its current temporality of creation during a pandemic, the artwork also explores the possibilities of virtual showing, when the physical locations are momentarily unavailable. These particular conditions added themselves to the, already hefty, list of things to accomplish during this creation.

At the end of itself, this memoir also explores the impact of long-lasting break during the creation process and what effect it can have on the creator's own reinterpretation of his work.

Key words: immersion, presence effect, narration, cinema

INTRODUCTION

À titre de commentaire d'ouverture de mon mémoire, je crois qu'il est fondamental de préciser que la création de mon projet de recherche a été effectuée sur trois ans et demi, soit de l'été 2017 à l'hiver 2020, session où je dépose mon projet de mémoire. Cette information est cruciale, non pas pour refléter la temporalité singulière de mon projet, mais bien pour expliquer la bifurcation théorique qui s'est effectuée dans mon mémoire ainsi que la réorientation pratique de mon projet. Cela m'a amené à rediriger mes objectifs pratiques et théoriques. Au début de l'élaboration de ce projet – et partant de mon mémoire – l'objectif était toujours ancré au sein de celui de ma pratique artistique personnelle : faire réfléchir les gens sur le monde qui les entoure. Jusqu'à l'arrivée de mon projet de maîtrise, mon moyen de création principal pour atteindre cet objectif était le cinéma. En parallèle de ma pratique personnelle, je travaillais en nouveaux médias, principalement comme video-jockey et artiste numérique. J'ai donc voulu joindre ma pratique personnelle et professionnelle afin de créer une œuvre plus efficace et percutante pour le public. L'idée derrière ce choix était qu'en privilégiant l'immersion et l'interaction avec l'œuvre, il serait possible d'augmenter le pouvoir de la narration auquel ces deux composantes formelles pourraient contribuer. Cette idée a guidé ma première année de recherche-crédation.

Dans le texte qui suivra, je ferai référence à cette première étape de recherche-crédation comme étant une phase de création externe. C'est-à-dire, la recherche-crédation effectuée avait des objectifs externes; elle se voulait au service du propos, donc comment tout mettre en œuvre pour que le propos soit mis de l'avant, en favorisant la

technique qui optimisera la réception du spectateur face à l'œuvre.

Par la suite, je ferai état de la deuxième phase de création, que je qualifie de *création interne*. Une pause d'environ un an a été effectuée dans ma recherche-crédation, due à plusieurs problématiques de santé mentale, notamment marquée ou exacerbée par une dépression majeure. C'est au retour de cette dernière que je suis me suis remis à la recherche-crédation, avec une redirection de mon approche, autant envers la création que vers la recherche, à travers notamment un nouveau questionnement de la raison de la recherche-crédation. En terme théorique, j'ai plutôt recentré mes assises sur la technique de la recherche-crédation et l'impact individuel qu'elle peut avoir. De plus, au niveau formel (ou de l'œuvre), mes assises sont devenues plus personnelles et j'ai axé le reste de la création des portions manquantes sur des moyens qui étaient arrimés sur mes capacités personnelles. Autrement dit, j'avais en tête ce que la complédation de l'œuvre pourrait m'apporter d'un point de vue personnel et non seulement comment celle-ci serait en mesure bonifier l'expérience d'un spectateur. À travers cette approche, je vise aussi à revisiter la méthodologie de la portion *externe* de création et voir comment celle-ci se différencie de ma deuxième méthodologie de recherche-crédation.

Il m'apparaît essentiel de faire état de ces deux approches distinctes, car c'est le fruit de ces deux approches, avec des objectifs différents, qui forme l'œuvre finale. Il m'est donc difficile de prioriser l'une ou l'autre, car elles ont, à mon sens, contribué à parts égales à l'œuvre. Plus précisément, la genèse du projet et la grande majorité de la production de ce dernier ont été effectuées lors de la première phase, alors qu'une dernière portion de production ainsi que la postproduction (qui comporte une part de réinterprétation du matériel initial) s'est effectuée lors de la deuxième portion. Voilà pourquoi, à mon avis, les deux approches, théorique et pratique, contribuent également au résultat de l'œuvre et du mémoire.

CHAPITRE I

PHASE DE CRÉATION EXTERNE

1.1 Définition et étymologie

L'étymologie du mot « cinéma » a été au centre du début de mes recherches. Comme il est le médium que je vise à dépasser, il est opportun ici d'en rappeler la substance. Le terme *cinéma* est assez récent dans notre histoire et est apparu en 1899, alors que le premier dispositif cinématographique le *Kinetoscope* voit le jour en 1895. *Cinéma* se rattache au grec *Kinema* (mouvement) et *Grapshein* (écrire); la définition provient donc de l'image en mouvement (l'image faisant référence à l'époque à la photographie). Le Kinétoscope est quant à lui une machine utilisant plusieurs photographies que l'on met en mouvement très rapidement pour créer l'illusion du mouvement, un mécanisme qui n'a guère changé depuis toutes ces années. Dans le cas qui nous intéresse, l'objectif serait de dépasser l'illusion de mouvement actuel, à travers divers moyens technologiques. Le terme *cinéma* fait donc surtout référence à la machine ou à la mécanique qui l'habite. Si nous le dépouillons de ses aspects mécaniques, il reste la narrativité. Il existe bien sûr différents types de cinéma (expérimental, documentaire, etc.), mais celui qui m'intéresse et que je pratique a une prépondérance narrative et surtout fictive. Cette narration cinématographique ayant des origines plus anciennes que la technique elle-même, je suis d'avis qu'en étendant ou « augmentant » le procédé cinématographique il est possible de la renforcer en bonifiant le sentiment de présence du spectateur au sein de l'œuvre. Je reviendrai d'ailleurs sur ce point un peu plus loin.

C'est autour de cette idée que j'ai basé la question centrale et initiale de ma création de maîtrise : comment créer une œuvre de cinéma immersive et interactive sans que l'efficacité de la trame narrative n'en soit altérée.

Les concepts régissant la réponse à cette question, toujours selon les objectifs de ma première phase de création, sont : l'immersion fictionnelle, l'image de synthèse et la performance adaptative. Je présenterai ensuite l'idéation initiale de mon œuvre de façon plus concrète en établissant, en premier lieu, la pertinence de mon cadrage et de la thématique choisie et, en deuxième lieu, ses aspects formels. Finalement, les liens entre théorie et pratique au sein de l'idéation originale seront exposés en même temps que le plan de travail et l'échéancier initial de réalisation.

1.2 L'immersion fictionnelle

L'immersion fictionnelle s'est imposée comme premier concept de recherche puisqu'elle est le point central de la pratique cinématographique que je vise à bonifier. C'est en étudiant les codes qui permettent aux spectateurs d'être plongés dans un univers fictionnel qu'il sera possible de les adapter à une œuvre immersive pour bonifier l'expérience du spectateur. Comme il mène à un niveau d'engagement sans précédent, le jeu vidéo sera le principal point de référence de ma démarche. Le parallèle avec le cinéma reste primordial, car, même si je cherche à m'affranchir de son dispositif traditionnel à travers l'immersion, je ne souhaite tout de même pas le faire au détriment de la trame narrative.

C'est par le dispositif d'immersion que je cherche à augmenter le sentiment de présence que vit l'auditoire. Ce sentiment de présence est corollaire à l'indice d'engagement du spectateur dans l'histoire ou le monde virtuel qui lui est présenté. L'immersion, quant

à elle, fait référence à la capacité du système à produire un environnement numérique crédible. Autrement dit, la capacité du système à faire croire à l'utilisateur que ce qu'il perçoit est réel. Le sentiment de présence existe au cinéma, mais de façon moins puissante qu'en réalité virtuelle ou dans une œuvre diffusée dans un dôme par exemple.

À ce titre, mentionnons au passage l'ambiguïté terminologique qui persiste autour des termes « effet de présence » (*presence effect*), « sentiment de présence », (*sense of presence*), ou tout simplement le substantif anglais « *presence* ». Le sens d'« effet de présence » est passablement large, car il est également associé (et depuis plus longtemps) au contexte du spectacle vivant. En 2012, Josette Féral constatait déjà :

[...] a level (of meaning) which touches on the quality of my being: a way of being present that not only affirms my presence but underlines the particular aspect that I am not only present, but that I also have presence which is not the same thing. We have moved from the verb 'to be' ('to be present') to the verb 'to have' ('to have presence'). This analysis of the quality of presence aims to seek out to have presence'). This analysis of the quality of presence aims to seek out that which, in the case of an actor (or a performer), can give the spectator the impression that certain actors, more than others, have presence. (Féral, 2012, p.29)

L'expression « cet acteur dégage une présence irrésistible » renvoie à ce sens évoqué par J. Féral. Cependant, bien qu'elle découle de la précédente acception, un emploi de plus en plus fréquent de l'expression « effet de présence » finit par rejoindre mes préoccupations, autant que celles de tout francophone s'intéressant aux médias immersifs. Cet usage renvoie au « sentiment de présence » ou à une « impression de présence » qui désignent les effets sur le spectateur qu'on cherche à atteindre par

l'entremise d'un dispositif immersif. Les expressions anglaises « *sense of presence* » ou tout simplement « *presence* » (employé dans un contexte multimédia) désignent d'emblée ce phénomène de réalité artificielle avec moins d'ambiguïté.

L'étymologie des mots *immersion* et *fictionnelle* indique d'ailleurs l'objectif ultime d'une création artistique qui vise à optimiser ce concept au sein de l'œuvre. *Immersion*, du latin *Immesio* ou *Immersus* désigne l'action d'être plongé dans un liquide; le fait d'être dans un milieu étranger sans être en contact avec son environnement d'origine. Il sera aussi pertinent de souligner que l'immersion signifie le dépassement, voire l'établissement d'une frontière. Cette idée prendra son sens plus tard dans le texte. *Fictionnelle*, qui tire son origine du mot « fiction » vient plutôt du latin *fiction* ou *fictus* qui se rattache au mensonge ou l'action de feindre. Les premières acceptions du mot apparaissent en 1223 et signifient la tromperie ou la duperie; au siècle suivant, la signification évolue vers « la construction de l'imagination ». En ce sens, l'immersion fictionnelle serait donc l'idée de plonger le spectateur au sein d'un leurre (narratif dans le cas qui nous intéresse) ou dans la construction d'une réalité alternative (celle imaginée par le créateur) jusqu'à ce qu'il perde le contact avec la réalité, son lieu d'origine.

Si l'on revient à la technicité originale du cinéma, l'anecdote portant sur la séquence tournée par Louis Lumière en 1895, nommé « L'arrivé d'un train en gare de La Ciotat »¹ est un exemple frappant du possible sentiment de présence en cinéma. À l'époque où le cinéma était une nouvelle forme d'art, un film présentant l'arrivée d'un train en gare avait été projeté. On rapporte que le public était tellement certain qu'un train fonçait vers lui que la foule a quitté la salle en panique. La puissance du sentiment de

1 Laquelle fête son 125^e anniversaire au moment d'écrire ces lignes.

présence a diminué au fur et à mesure que l'on s'est habitué au médium cinématographique. La fonction de raconter une histoire s'est alors substituée aux aspects phatique et technique du médium qui valorisaient jusqu'alors le sentiment de présence au sein de l'œuvre. L'effet caractéristique du dispositif étant désormais convenu, le spectateur regardant un film en salle ressent moins cette sensation de présence, car la barrière entre l'œuvre et la réalité est devenue plus claire avec le temps. L'effet de présence dans l'œuvre s'effectue plutôt par interposition narrative à travers les personnages. C'est à travers ceux-ci, leurs émotions et ce qu'ils vivent, que la projection se manifeste, car le spectateur s'identifie aux personnages ou encore vit une certaine empathie envers ceux-ci. D'un autre côté, c'est surtout l'usage de « procédés de vraisemblance » comme le ralentissement du rythme, le détail dans une description ou une mise en scène réaliste qui amplifie l'« effet de vérité » et l'« effet de présence ». Cet « effet de présence » observable dans maintes formes de médiation est aussi présent au cinéma, d'où la dérive de sens évoquée plus haut. Par exemple, une biographie ou un docudrame utilisera des procédés de rhétorique visuelle pour amplifier l'effet de présence et atténuer la distance qui sépare la représentation et son objet. Mais tout comme le dispositif, l'identification, la projection, et surtout l'empathie, amplifient ce qu'il serait convenu d'appeler le « sentiment de présence ». Il y a donc une différence entre les deux phénomènes malgré le glissement de sens du terme « effet de présence » constaté ces dernières années. C'est pourquoi j'utilise principalement à dessein la locution « sentiment de présence ».

Mon objectif est donc de combiner une narrativité forte avec les nouvelles techniques d'immersion disponibles pour créer un sentiment de présence encore plus prégnant. En étant conséquent avec les distinctions que nous venons tout juste d'établir, on pourrait dire que, dans ma proposition, le sentiment de présence prend appui sur l'effet de présence. Essentiellement, remplacer la technique (ou l'enveloppe de l'œuvre) cinématographique tout en gardant sa narrativité (ce que contient l'œuvre). Ce faisant,

ma prétention est de mettre à profit l'effet puissant issu du dispositif immersif au sein d'une nouvelle forme de création numérique. En définitive, je cherche à associer l'effet de présence « faible », souvent assimilé à l'empathie observable au cinéma, avec les effets sensoriels « plus fort » produits par le dispositif immersif.

La difficulté à laquelle se bute une œuvre immersive ou même une œuvre au sein du cadre cinématographique est la durée de temps pendant laquelle le spectateur s'investit en elle. Alors que le spectateur peut s'engager pendant plusieurs heures, journées ou même mois dans un jeu vidéo, en se familiarisant avec ce dernier, la durée moyenne d'un long métrage est de 100 minutes. Considérant la durée d'interaction, le jeu vidéo comporte donc un plus grand potentiel d'immersion fictionnelle, pour ne pas dire expérientielle.

Plus récemment, les avancées technologiques ont permis de nouveaux modes de création et de distribution qui étendent le cadre de l'image ou, si l'on préfère, le champ diégétique. Janie Marchessault et Susan Lord, deux professeurs émérites qui se penche sur l'influence des nouveaux médias sur les nouvelles forme de cinéma, abordent d'ailleurs le sujet dans leur livre *Fluid Screens, Expanded Cinema* qui se penche sur les différents écrans de visionnement pour le cinéma et élaborent sur l'idée du *Mind-Expanded Screen*. « *Consciousness is not simply static. Moreover, it is in the process of expanding through technology* » (Marchessault et Lord, 2018). Les autrices font référence à différentes surfaces de projection qui occupent de plus en plus le champ de vision complet du spectateur, la vision périphérique étant très peu exploitée au cinéma. C'est en étendant le cadre cinématographique qu'il serait possible d'englober la vision et, du même coup, d'englober de façon plus active l'esprit du spectateur. Dans le cas présent, la technique qui m'intéresse est la projection dans un dôme. J'espère que ce dispositif compense en partie la courte durée d'investissement dans la narration. « [...] *by restricting vision of the real-world environmental, less distraction/conflict occurs*

with images from the virtual world »². Je fais ainsi le pari de créer un effet de présence supérieur.

De surcroît, l'une des stratégies visant à favoriser l'immersion dans le jeu vidéo est celle de l'avatar, cette représentation du joueur à travers laquelle il peut s'identifier au sein d'un monde virtuel. Comme l'explique Fanny Georges, professeure à la Sorbonne se penchant sur le lien entre l'utilisateur et l'avatar au sein des diverses formes de nouveaux médias, ce dernier « [...] complète la perception du joueur » (Georges 2013). De cette utilisation de l'avatar découle une narration à la première ou à la deuxième personne qui sert également à augmenter le sentiment de présence. La première personne est utilisée lorsque l'avatar réfléchit ou émet des commentaires personnels et la deuxième personne est utilisée lorsque d'autres personnages parlent à l'avatar. Le joueur est donc toujours directement concerné par la narration qui est en cours, il est au centre de l'univers narratif dans lequel il se projette. Partant de cette idée, il pourrait donc être favorable pour l'immersion fictionnelle de créer une narration qui concerne directement le spectateur et d'utiliser des environnements visuels se rapprochant de celui de l'avatar ou un point de vue à la troisième personne. Un univers où, contrairement au médium cinématographique, le spectateur a l'impression de vivre le récit en relation directe avec le personnage, le côtoyant *ici et maintenant* grâce au dispositif immersif. Cela, espérons-le, amplifiera son sentiment de présence. Pour renforcer le concept d'avatar, je compte non seulement utiliser une narration à la première personne, mais également mettre en scène dans le monde « réel » (à l'aide d'un acteur) le personnage présenté dans le monde virtuel et ce pour que le spectateur le voit et s'identifie encore plus à lui. C'est une idée que j'explorerai plus en profondeur

2 Coelho, C., Tichon, J. G., Hine, T. J., Wallis, G. M., & Riva, G. (2006). Media presence and inner presence: the sense of presence in virtual reality technologies. In *From communication to presence: Cognition, emotions and culture towards the ultimate communicative experience* (p. 25-45). IOS Press, Amsterdam.

plus tard.

De plus, selon Fornerino et Helme-Guizon, l'immersion fictionnelle (positivement liée au sentiment de présence dans le cas échéant) dans le médium cinématographique est amplifiée proportionnellement au niveau émotionnel du spectateur face à l'œuvre : « [...] l'intensité de l'immersion dans un environnement expérientiel et l'intensité des réactions émotionnelles ressenties sont liées positivement. » (Fornerino, Helme-Guizon. p.99, 2008). La résurgence du style documentaire à travers les webdocumentaires dans les dernières années appuie d'ailleurs cette idée. Le documentaire traditionnel a en partie migré vers le numérique, car ce dernier donne notamment un accès immersif au vécu. Des webdocumentaires tels que *Project Syria*, *Fort McMone*y ou *Journal d'une insomnie collective* donnent tous accès à une réalité qui nous était inconnue. La possibilité d'interagir avec cette réalité augmente positivement les réactions émotionnelles liées aux protagonistes de l'œuvre et donc le sentiment de présence. Les réactions émotives et la possibilité d'interaction créent un vase communicant dans lequel les deux s'alimentent positivement. Il serait donc possible d'exploiter cette idée au sein d'un environnement virtuel en juxtaposant les émotions vécues à travers le récit à des émotions créées par la technique d'immersion et partant du sentiment de présence. La réalité virtuelle et la projection au sein d'un dôme peuvent transporter le spectateur à l'intérieur d'environnements qui seront alors en mesure de lui donner l'impression qu'il va tomber en bas d'un toit, qu'un objet lui fonce dessus à toute vitesse ou d'autres illusions qui vont provoquer chez lui une réaction sensorielle et émotive très vive. Ce type d'immersion est d'ailleurs illustré par Arseneault et Picard :

L'immersion viscérale [...] repose sur la poursuite du vertige et consiste en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. C'est en capitalisant sur ces réactions qu'il est possible d'amplifier l'expérience

émotionnelle du spectateur. De plus, ce type de réaction émotive qui se rapproche du réflexe contribue à faire oublier l'environnement externe au spectateur, au profit du monde virtuel dans lequel il est encapsulé. (Arsenault et Picard 2008).

Bref, ces diverses propositions m'amènent à croire qu'en juxtaposant des émotions fortes véhiculées à travers la narration avec un dispositif technique approprié, le sentiment de présence serait positivement affecté.

1.3 L'image de synthèse

La narration de mon œuvre étant fortement ancrée sur la possibilité de la passation de l'humain au sein de l'univers numérique, une façon techniquement conséquente de mettre en image cette disparition de la limite entre l'humain et la machine est d'utiliser l'image de synthèse. En plus d'offrir la possibilité de créer des images photoréalistes et abstraites à partir du même médium de création, l'image de synthèse donne un meilleur accès à la profondeur de la scène, autrement dit à l'axe des « Z », ce qui n'est pas nécessairement possible avec des images créées en prise de vue réelle. Ces images captées à l'aide de caméra 360 enveloppent notre champ de vision, sans toutefois permettre d'explorer leur profondeur. La prise de vue réelle limite l'œuvre à une exploration deux dimensions (à travers l'axe X et Y de l'univers 3D), alors que l'image de synthèse permet la simulation du troisième axe (l'axe Z) qui crée l'illusion complète d'un nouvel environnement. Cette exploration du troisième axe renforce donc l'immersion, car la différence entre l'univers réel et virtuel est encore moins grande. L'utilisation d'une spatialisation sonore qui guide le regard du spectateur au sein de l'œuvre est aussi primordiale pour ajouter une profondeur supplémentaire à l'image. Dû aux limites technologiques actuelles, il est aussi plus difficile de restituer à l'image son caractère réel que dans le cas du son, qui est facilement reproductible à un degré plus réaliste. Une utilisation éclairée de la synthèse sonore et de la spatialisation

contribuera positivement à créer une œuvre plus réaliste, un autre facteur qui pourra doper l'effet de présence.

L'étymologie du mot « image », vient du latin *imago* signifiant portrait, représentation ou encore effigie. L'image serait donc une représentation du réel perçu par l'œil et porter sur un autre médium, une imitation ou une reproduction du réel. De surcroît, l'une des premières définitions du mot datant de 1160 nous indique qu'une image est une représentation mentale produite par la mémoire. De son côté, *synthèse* du latin *synthesis* signifie la recombinaison des éléments d'un tout. Là où ces définitions s'appliquent à notre cas, c'est lorsque l'image de synthèse devient une représentation du monde recomposé à travers les « yeux » de l'ordinateur.

L'image de synthèse permet aussi la transformation visuelle de ces objets et des environnements, particulièrement de façon générative et en temps réel. Tout comme la peinture qui se veut parfois une interprétation du réel observé par l'œil du créateur et réinterprétée avec son pinceau, il est possible à l'aide d'une image de synthèse de représenter le réel à travers une déclinaison infinie de variations. Dans *l'œil et l'esprit*, Merleau-Ponty, un philosophe s'étant posé sur la question de la perception, fait état de la façon qu'a Cézanne de représenter sa vision du monde à travers la toile. L'intégration d'esthétique souvent reliée au numérique, tel que le *point-cloud* ou bien les objets rendus sous un effet de *mesh* relèvent de la même idée. L'ajout de certains artefacts purement numériques tels que le *glitch*, le *feed-back* ou encore le *data-moshing*, intégrés dans des objets photo-réalistes, peut donc donner l'impression au spectateur qu'il regarde une œuvre par l'entremise du prisme machinique. À l'aide de procédés de création génératifs, il est tout autant possible de modifier la vision offerte du monde en temps réel.

Finalement, ces images de synthèse pourraient apparaître comme la clé de voûte de l'immersion fictionnelle. « L'immersion résulterait d'un lâcher-prise avec la trame fictionnelle, en ce moment précis où la rationalité cède pour laisser place à l'irrationalité de l'intuition, au souvenir personnel, à l'implication affective. » (Georges, 2013). Donc, en créant un lien à l'aide de la narration avec le personnage principal, les images de synthèse pourraient prendre le relais de l'immersion et transporter le spectateur dans un monde inédit où son intuition le guide. J'ai bon espoir que la création d'images de synthèse génératives, et leur modulation en direct, pourrait amplifier substantiellement le sentiment de présence du spectateur, surtout si un acteur/observateur asservit ces dernières pour s'adapter aux réactions de spectateur. Dans le cas lié à l'image de synthèse générative, le « performeur » pourrait par exemple moduler l'interprétation faite du monde en temps réel en y ajoutant des artéfacts ou d'autres paramètres pour appuyer la narration. Le « performeur » représente alors la composante incarnée de la proposition, celle avec laquelle l'empathie s'installe naturellement, un puissant vecteur de présence au sein d'un dispositif qui, autrement, resterait purement artificiel. De cette manière, ma proposition brouille et redéfinit les limites de ce qu'il est convenu d'appeler la « réalité virtuelle ».

1.4 La performance adaptative

L'interaction traditionnelle perturbe, à mon avis, le récit en cela qu'elle nécessite une intervention du spectateur pour relancer l'action. J'ai donc initialement décidé de me tourner vers une interaction performative au sein de cette œuvre. Mon but avec cette dernière est une meilleure adéquation de l'œuvre interactive avec le spectateur tout en lui épargnant les tâches qui viendraient saper son engagement. L'œuvre est toujours différente si elle est influencée par les réactions de la foule relayée par une médiation performative. Voilà pourquoi je compte confier à un acteur la tâche de prendre le pouls de la foule et de modifier l'œuvre en conséquence, en temps réel. Ce performeur aurait

le contrôle de certains paramètres de l'œuvre et pourrait moduler ces derniers selon les réactions qu'il perçoit chez les spectateurs. Par exemple, si le point focal important de la narration n'est pas celui où regarde le spectateur, il est possible de le rediriger vers ce dernier. De surcroît, s'il perçoit que le spectateur vit un inconfort face à une trop grande stimulation visuelle, il est possible de l'atténuer, ou encore de l'amplifier dans le cas contraire.

J'ai choisi de prioriser ce type d'interactivité, qui passe par un seul canal de réception et modulation, soit l'acteur en place, car il serait complexe et coûteux d'effectuer une lecture des données biométriques d'une foule pour supporter une interaction en temps réel. Même si j'avais les moyens d'observer la température de la foule à l'aide d'une caméra thermique, de mesurer ses mouvements à l'aide d'une *Kinect* ou encore de faire une lecture oculométrique individuelle, ces données sont difficiles à relier avec certitude à une intention ou une émotion collective. Elles resteront sujettes à interprétation par le créateur ou la personne qui écrit le code d'interaction. Une des grandes forces de pouvoir contrôler les séquences génératives est surtout la durée de ces dernières. Je comptais intercaler plusieurs séquences oniriques entre les séquences narratives. Cependant, il peut parfois être difficile d'établir la durée optimale de ces dernières pour garder l'attention du spectateur sans pour autant couper ces séquences trop rapidement. La modulation et le contrôle en direct (en temps réel) de ces séquences permettraient de créer un début et une fin appropriée et adaptative (avec une progression ou une coupe abrupte) ainsi qu'une durée optimale selon la réaction de la foule.

Mon objectif était de proposer une œuvre qui s'adapte au spectateur en temps réel sans que celui-ci en soit nécessairement conscient. En retirant la responsabilité de l'interaction au spectateur, ce dernier peut donc porter toute son attention à l'œuvre.

The interaction interface and the obligation to interact consume some of the user's attention, which diminishes the effect of the experience. As a result, unconscious interaction enables the user to get immersed in the experience without feeling obligated to interact. (Koç, 2011).

En suivant cette idée, il serait possible de faire une œuvre qui est modulable à l'attitude du groupe qui la regarde. Grâce à des logiciels de création visuelle interactive tel que *Touch-Designer*, il est possible de générer des effets modifiables en temps réel selon ce que l'intermédiaire perçoit de la foule. Même si cette interaction devient en quelque sorte « subjective », car contrôlée par cet acteur/interacteur principal, elle préserve cette portion d'interaction avec le groupe.

Une autre intention qui s'est dessinée sans que j'en sois conscient au départ est un retour à un travail plus individuel à travers la création. Je voulais être en mesure de réaliser la plus grande partie de l'œuvre moi-même, effectuer un retour au « faire ». Mon processus de création cinématographique a cependant été axé sur une création collaborative, avec une équipe, impliquant plusieurs personnes dans le processus. Les nouvelles technologies offrent une sorte de retour aux sources, car beaucoup peut être accompli avec peu (soit un ordinateur). Parallèlement à mon parcours académique, j'ai suivi plusieurs formations et tenté de perfectionner mes techniques de création numérique, en plus d'appivoiser le plus de logiciels de création numérique possible. Je souhaitais donc intégrer ces connaissances au sein de cette œuvre pour maximiser le travail individuel. De plus, je travaille comme VJ depuis plus de 10 ans. Au sein de ce travail, j'ai souvent asservi des images à la musique en temps réel pour les adapter de façon optimale à la réception du spectateur. Cette position me donne deux avantages considérables, soit la capacité et la compréhension de l'adaptation des images en temps réel, ainsi que la position privilégiée d'observateur d'une foule lors de la diffusion d'un spectacle ou d'une œuvre.

1.5 Concept originaux régissant l'œuvre

La thématique de l'œuvre a été le point culminant de deux concepts, mentionnés plus haut, qui ont évolué séparément. En premier lieu, comme l'une de mes intentions est d'expérimenter une démarche dans laquelle je peux effectuer le plus de tâches possible, j'ai voulu créer une œuvre qui m'est très personnelle. De plus, avec mes recherches sur l'immersion fictionnelle, j'ai conclu que pour avoir une œuvre immersive optimale, il était préférable d'utiliser une narration axée directement sur le spectateur, donc à la première et deuxième personne.

Au cours du récit, nous suivons Thomas qui, exaspéré par les faux-semblants de notre société, se réfugie dans son laboratoire. Ayant recours à une informatique avancée, voire futuriste, il scrute les tréfonds de l'âme humaine. À travers une étude du *deep-web* et de notre utilisation quotidienne des technologies, il constate que nous sommes plus honnêtes avec les machines qui nous entourent (ordinateur, cellulaire, etc.) qu'avec les humains. Plus encore, notre reflet numérique est dorénavant la seule façon d'avoir accès à l'autre. Nous ne connaissons l'autre qu'à travers ses représentations (ou instances) numériques. Devant cette constatation, Thomas préfère se retirer de la société en téléchargeant son esprit dans la machine. Ainsi, il se donne un regard omniscient sur chaque personne composant la société, y compris le spectateur de l'œuvre. La question finale posée par ce dernier est donc : qu'est-ce que je découvrirai en scrutant vos instances numériques ? Le genre narratif de l'œuvre est celui du journal de bord qui s'apparente aux webdocumentaires mentionnés plus tôt. Thomas parle à une caméra pendant la plus grande partie du récit. Lorsque ce n'est pas le cas, nous expérimentons l'œuvre à la première personne avec la voix hors champ de ce dernier qui s'adresse au spectateur. Cette narration devient en quelque sorte le message subjectif du créateur. Un message subjectif, voire personnel, qui pourra renforcer la

narration comme elle est faite directement du créateur vers le public via un intermédiaire qui parle au spectateur à la première personne.

L'œuvre est une fiction immersive qui intègre également des éléments d'interactivité. Ces derniers n'ont cependant aucun impact majeur sur le récit, car je ne voulais pas courir le risque de perturber le déroulement de l'histoire. L'acteur à l'écran sera le même qui performe dans la salle et qui guide l'interaction de l'œuvre. Son rôle n'est pas d'interagir avec les spectateurs, mais bien d'être présent comme un maestro, ce qui est en accord avec la narration de l'œuvre. Certains paramètres prédéterminés de l'image seront adaptables selon les observations du groupe, tout comme certaines séquences pourront être allongées ou raccourcies selon la réception de la foule face à ces dernières. Ces procédés ont pour but d'appuyer l'immersion, accentuant ainsi le sentiment de présence. La trame narrative sera donc modulable pour allonger, raccourcir ou encore accentuer certaines portions du récit. D'un point de vue plus technique, le logiciel *Touch-Designer* permet l'intégration de visuel génératif modulable alors que *Resolume*³ permettra de déterminer la longueur des séquences et de jouer la trame narrative principale.

Cette idée rejoint la thématique de fusion entre l'homme et la machine et se prolonge dans le traitement esthétique de l'œuvre. La culmination narrative de l'œuvre se produit lorsque le personnage principal transfère son esprit dans la machine. Cette idée est exploitée au sein du récit dont le propos porte sur notre relation avec nos instances numériques. Tout comme sur le plan performatif, où l'on voit l'acteur à l'écran – le monde virtuel destiné au spectateur – se matérialiser sur place en tant que performeur omniscient. Les images tirées de captations seront surtout utilisées au début de l'œuvre

³ Un logiciel utilisé par les *VJs* lors de performance. Il permet notamment de déclencher et / ou combiner plusieurs séquences vidéos au même moment.

pour doucement plonger le spectateur dans l'immersion, puis feront place aux images de synthèse. Certains traitements d'image, tels que le *point-cloud* ou encore le *glitch*, seront privilégiés pour évoquer une création visuelle par l'automate. En utilisant des traitements visuels que l'on associe souvent au numérique, je veux jouer sur l'ambiguïté de l'origine des images génératives; amener le spectateur à se demander si c'est la machine qui modifie les paramètres ou le performeur présent. Cette ambiguïté est d'ailleurs renforcée par l'imagerie générative, car même si l'humain modifie les paramètres visuels de l'appareil, elle contient tout de même une part de génération aléatoire. La flexibilité qu'offre l'image de synthèse est toute désignée, parce qu'il est possible de créer un objet 3D d'apparence réelle ou artificielle très rapidement avec cette dernière.

C'est avec ce jeu entre le réel et le numérique que je crois que ma proposition pourra se démarquer des autres œuvres immersives créées jusqu'ici, comme la forme du médium se plie bien au propos. Alors que l'œuvre porte sur la possible fusion entre l'homme et la machine, le spectateur verra le même acteur dans le réel et dans la machine/projection. L'acteur omniscient repoussera d'un pas la limite entre le réel et le virtuel, surtout quand les spectateurs se questionneront sur le rôle de l'acteur devant eux. De plus, contrairement à plusieurs autres œuvres immersives, mon objectif n'est pas de faire disparaître la technique, mais bien d'utiliser ses défauts à l'avantage de l'œuvre. Les artéfacts numériques seront présentés comme faisant partie de l'œuvre et renforceront, pour le spectateur, le sentiment de présence en brouillant la frontière entre lui et la machine.

Mon processus créatif a débuté de façon traditionnelle pour migrer vers une approche plus expérimentale qui d'ailleurs m'est moins familière. Du 2 au 14 juin 2017, je prévoyais faire ce qui s'apparente à une étape classique de production en cinéma, écrivant le scénario, faisant le dépouillage des différents éléments nécessaires et

tournant la majorité des images constituant l'œuvre. Par la suite, du 1^{er} avril au 1^{er} juin, je comptais effectuer le montage interactif de l'œuvre dans *Touch-Designer* ainsi que construire les diverses scènes visuelles génératives destinées à être recomposées et manipulées en temps réel. Je voulais cependant approcher cette étape de l'exercice d'un point de vue créatif et expérimental, en la traitant sinon comme une nouvelle production, à tout le moins comme un réassemblage et une nouvelle signification. Une fois la trame narrative principale déjà tournée, je voulais ajouter diverses scènes et composantes visuelles appartenant plus au domaine de l'abstrait et traiter leur assemblage de façon performative. En laissant place à l'exploration et l'expérimentation au sein de ce logiciel, je voulais étudier comment je pourrais réarranger les morceaux, ainsi que d'autres objets de synthèse, pour tirer de leur juxtaposition de nouvelles significations et ainsi augmenter la magnitude narrative de l'œuvre. L'objectif est que lorsqu'elle prendra vie, tous les morceaux de l'œuvre soient en place pour une performance que je pourrai adapter au public qui se trouve devant moi.

En conclusion pour cette première phase de recherche-création, les concepts énoncés ci-haut voulaient appuyer la création d'une œuvre narrative en mesure de dépasser la technique du cinéma en se basant sur les procédés de création numérique et interactive énoncés plus haut. Ma théorie étant que ceux-ci ne sont cependant pas seulement souhaitables pour dépasser le médium cinématographique, mais aussi pour susciter chez le spectateur un sentiment de présence réussi. Avec ce type d'œuvre, je pouvais espérer dépasser l'histoire « racontée » pour transporter le spectateur dans une expérience qui franchirait un pas de plus vers l'illusion du réel. En dernière analyse, mon œuvre cherchait à catalyser la réflexion du public sur la société et la culture ambiante au moment où, plus que jamais, le numérique ébranle notre conception même de la réalité. Cette quête se serait effectuée par-delà la cinématographie classique, aussi bien dans son dispositif que dans ses procédés narratifs.

Jusqu'à présent, j'ai rendu compte du « plan A », c'est-à-dire de ce que j'ai voulu accomplir dans un monde « idéal » où le processus créatif se serait déroulé sans embûche. De toute évidence, le scénario ne s'est pas déroulé comme je l'aurais voulu. Dans les prochaines pages, je ferai état de mon processus créatif tel que j'ai dû l'adapter en réaction à des obstacles de taille, tant personnels que conjoncturels, qu'il aurait été difficile d'anticiper.

CHAPITRE II

APARTÉ

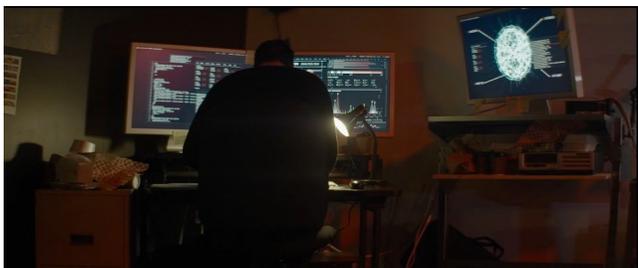
2.1 Comparatif créatif

Après un an de travail sur mon projet de recherche-crédation à établir les assises théoriques, à développer le plan de production, le scénario, ainsi qu'à mettre la première main à la médiation, j'ai été contraint de prendre un congé de 3 sessions sur 1 an. Un épisode dépressif majeur a précipité ce moratoire, en même temps que tout autre type de création. J'ai dû mettre un frein à mon projet de recherche, mais aussi à la création en général au sein de ma vie. Ceci aura été la première pause de création complète depuis le début de mon cheminement créatif il y a 10 ans.

À titre d'exemple, je crois qu'il est crucial de présenter un projet de recherche que j'ai réalisé au début de ma maîtrise. Avant mon entrée au programme, ma pratique artistique avait été exclusivement alimentée par ma pratique cinématographique. Plus précisément, je visais à écrire et réaliser des films ancrés dans le style du réalisme social. Un style qui vise à représenter la réalité le plus fidèlement possible en utilisant des outils formels tels que la caméra à l'épaule, une lumière naturelle et une trame narrative se rapprochant du réel. Comme mon entrée à la maîtrise, et de surcroît mon

projet de recherche-cr ation, cherchait plut  t   explorer les possibilit s en nouveaux m dias pour augmenter le potentiel narratif des histoires que je voulais raconter, j' ai choisi de me tourner vers un autre type formel de cr ation, soit la science-fiction. Ce style cin matographique permet d' utiliser certains codes du r alisme social (comme la cam ra   l'  paule) et de les jumeler   d' autres codes narratifs plus proches de la fiction: une trame formelle et narrative se d tachant du r el, mais pr servant un ancrage dans le r alisme, assur  par la performativit  de l'  uvre et le recours   un dispositif technique inf rant directement avec le r cit. Mon objectif est donc de pr senter une r alit  qui est l g rement d cal e, mais seulement l g rement pour  viter que le spectateur se sente d investi par une trame narrative et formelle trop all gorique ou stylis e.

Mon projet de recherche  tait nomm  « AM » et portait sur la possibilit  de communiquer avec la nature   travers la technologie. D' un point de vue narratif, il  tait un premier pas vers mon projet de recherche-cr ation, car il faisait une incursion dans le transhumanisme et la possibilit  d' une coh sion entre l' organique et le num rique; un point que j' ai continu    explorer dans mon projet de recherche-cr ation. Cela ne cr a pas de diff rence majeure dans le traitement du r cit par rapport   mon travail du pass ; il s' agit simplement de raconter une nouvelle histoire. C' est plut  t dans la forme et le dispositif que j' ai d   modifier mon processus cr atif, car les outils et les codes  taient diff rents.



2.1 Plan d' ouverture du court-m trage AM

En premier lieu, il y a eu la direction artistique (tout ce qui touche aux d cors et environnements dans lesquels les personnages  voluent) o   j' ai notamment cr e un d cor de laboratoire dans lequel la majorit 

de l'histoire se déroule. Cet environnement a nécessité une approche différente notamment au niveau de l'éclairage et du décor. En effet, le laboratoire fut construit de toutes pièces autant par son éclairage de studio que par le décor original. Cela divergeait de ma pratique « normale » où j'utilisais majoritairement une lumière naturelle, réelle ou simulée, ainsi qu'un minimum de décors. Au sein de cette œuvre, j'ai voulu créer un environnement réaliste et plausible, bien que composé de lumière artificielle et d'éléments de décors non conventionnels (tel que des écrans faisant état de tableau de bord), mais collants suffisamment au réel pour que le spectateur puisse encore s'y projeter. Comme terrain d'expérimentation, cet exercice s'est révélé préalable à ma création finale. Cette approche impliquant des décors complètement construits détonne énormément avec ma pratique passée et s'est avérée un excellent exercice pour ce que je voulais créer comme projet de recherche-crédation.



2.2 Plan du court-métrage AM



2.3 Plan final du court-métrage AM

Dans ce projet, la plus grande innovation créative fut l'intégration d'images de synthèse, avenue que je tenais à expérimenter au moins une fois avant la production de mon projet final qui prévoyait en intégrer massivement. En effet, j'ai introduit des images de synthèse autant dans les décors (à travers divers écrans) que dans l'œuvre en tant que telle, où un effet spécial fait disparaître le personnage principal. Cette deuxième utilisation de l'image de synthèse était d'ailleurs un premier test qui a établi que l'image de synthèse pouvait être utile dans la création d'un axe de profondeur. En effet, lors du dernier plan de ce projet, le personnage principal disparaît à l'horizon. De là, un faisceau lumineux apparaît pour se rapprocher très près de la caméra, voir au premier plan de la scène. Bien que cette image fut composée sur un canevas en deux dimensions, elle a été construite dans une scène en trois dimensions pour donner cet effet de profondeur. Cela veut donc dire qu'avec une caméra 360 (tel qu'utilisé pour mon projet final), je pourrais simuler le même type d'effet de profondeur avec lequel je vise à augmenter l'effet de présence.

Cette intégration était pour moi la première occasion d'incorporer avec parcimonie l'image de synthèse – et plus largement le numérique - au médium qui m'était plus familier, soit celui du cinéma. Ce projet était aussi un premier pas vers une création où j'étais impliqué dans toutes les étapes créatives en ayant recours le moins possible à des ressources externes. À titre d'exemple, les courts-métrages que j'avais réalisés dans le passé rassemblaient toujours une équipe d'environ 15 personnes. Pour ce projet, nous étions 5 personnes au total, car je voulais embrasser au maximum toutes les sphères de la création, ce qui signifiait adopter une approche plus directe, voire interactive avec l'œuvre.

Cela n'a cependant pas affecté mon rythme de création normal qui est généralement assez rapide. Je reviendrai sur les processus de création plus en détail lorsque je parlerai de mon projet de recherche-crédation final, mais la création complète de cette production

de mi-parcours - en commençant par l'idéation première, jusqu'à la fin de la post production, en passant par toutes les étapes de matérialisation - m'a demandé au total 8 mois. Un cycle complet aussi court est plutôt inhabituel, en particulier lorsqu'il est question d'expérimentation. Ce qu'il faut retenir, c'est la rapidité d'exécution et la quasi-absence de redondance à chacune des phases. Autrement dit, j'ai privilégié l'action à la remise en question, et ce, à chacune des étapes. Plus encore, ce rythme de création a été constant au sein de ma pratique jusqu'à l'exécution de mon projet final. C'est sur ce processus que je vais m'attarder au prochain chapitre.

Comme déjà mentionné, ce qui a interrompu abruptement mon processus créatif a été principalement une dépression majeure qui a mis en relief d'autres ennuis de santé qui se sont avérés plus invalidants par la suite. Au moment d'écrire ces pages, ces complications ne sont pas encore résolues, mais une des choses qui m'ont poussé à terminer mon projet de recherche-crédation a été de voir si me remettre en mouvement – et le cas échéant, mettre la dernière main à mon projet – aurait un impact de quelque nature sur ma condition. Je crois que l'une des causes de ma dépression a été le désenchantement face à la création même, voyant que mes œuvres n'avaient pas la portée, le succès ou même les résultats espérés. J'ai donc tenu à revisiter ce processus de recherche-crédation, en le documentant, pour voir en quoi il différerait et comment il affecterait ma psyché. Force est d'admettre que la première phase de création avait été assez heureuse, ou harmonieuse, et que le tout allait se corser par la suite.

2.2 Récit de pratique initiale

Ma première phase de création s'est déroulée plutôt sereinement, fidèle à mon rythme habituel de création. En rétrospective, je m'aperçois que l'envergure du projet était un peu trop imposante et qu'il me devenait difficile d'accomplir par moi-même tout le travail prévu au scénario initial. Cela m'est surtout apparu suite à la lecture du texte de

Louis-Claude Paquin, un professeur se penchant particulièrement sur la recherche-création dans ses écrits, lorsqu'il décrit la durée optimale pour un praticien dans le cadre d'une maîtrise en recherche création :

Comme il est important, surtout pour les premières itérations, qu'un cycle ne s'étale pas au-delà d'un trimestre à la maîtrise et d'une année au doctorat, la phase d'exploration et de production ne devrait pas dépasser un mois et demi dans le premier cas et six mois dans le second. (Paquin, 2017)

C'est d'ailleurs devant ce constat qu'un repli stratégique et une réorientation des objectifs ont été nécessaires dans ma seconde phase de création.

Les pages qui suivent visent cependant à faire état de mon processus de création qui s'appuyait jusque-là sur le cadre théorique énoncé précédemment. Avec le recul face au projet, je réalise que cette première phase en partie introspective s'est effectuée de façon très consciente, comme l'explique Louis-Claude Paquin à travers plusieurs écrits sur la recherche création. Voilà pourquoi le récit de pratique de cette première phase sera assez classique. Deux des présupposés essentiels de l'œuvre originale rejoignent les deux types d'intention cités dans le document *Intentionnalité du Projet* de M. Paquin soit : « ...par l'œuvre le créateur s'exprime ou encore exprime un message et il est possible de déterminer comment l'œuvre sera reçue. » (Paquin, 2014) Effectivement, j'avais en tête une idée claire de ce que je voulais communiquer et mes recherches initiales visaient à évaluer et bonifier comment l'œuvre serait reçue par le public. Il est aussi important de mentionner que dans mon corpus créatif précédent, la création s'effectuait toujours dans des circonstances assez délibérées et conscientes.

La phase de préproduction, de l'idéation originale à l'achèvement de tous les documents (soit le scénario, le découpage technique, le plan de production ainsi qu'un

budget sommaire) nécessaires à la production s'est échelonnée sur 6 mois. Lors de mon précédent court-métrage, fait à titre exploratoire à la maîtrise, j'ai exploré les liens possibles entre les êtres humains et la nature et comment ils pourraient communiquer ou se connecter l'un l'autre. Je voulais poursuivre dans cette idée de connexion entre l'humain et d'autres formes de vie ou matériaux autour de lui. Bien entendu, le tout est resté abstrait, sans nécessairement avoir d'assise théorique, mais l'idée de transhumanisme m'a toujours intéressé. De plus, à cette époque, je faisais, d'un point de vue personnel, beaucoup de recherche sur le *dark-web*. Je découvrais un monde que je ne connaissais pas et qui m'intriguait de plus en plus. Je n'étais pas choqué ou stupéfait que les clichés normaux sur le *dark-web* (comme la vente de drogue, d'armes, etc.) étaient bel et bien réels et concrets dans le *dark-web*, mais plutôt curieux. J'ai aussi réalisé que malgré la nature plus « sombre » de ces forums ou sites web, le comportement social des usagers restait le même. Les gens commentaient, interagissaient, laissaient des notes ou encore une critique de ce qu'ils ont vécu comme expérience, tout comme ils le feraient avec un site internet normal. La genèse du projet vient donc en grande partie de cette volonté de présenter cet univers à un public, avec le présupposé qu'ils auraient la même curiosité. Sachant que je voulais partir de cette idée, je me suis aussi dirigé vers une narration à la première personne pour aller dans le sens des objectifs premiers de la recherche et augmenter l'immersion fictionnelle. Une narration directe au spectateur s'est donc imposée pour maximiser cet effet. Au niveau scénaristique, je recherchais une histoire avec des assises narratives solides, je me suis donc tourné vers le livre *Story*⁴ de Robert McKee qui, sans être considéré comme un ouvrage sans faille sur la scénarisation, est un ouvrage universellement reconnu pour présenter les piliers centraux de l'écriture. C'est d'ailleurs à cause d'un passage sur le développement des divers personnages, que j'ai opté de traiter du Deep-Web sous cet angle. Comme étant le reflet de l'humain et du choix du personnage de

⁴ McKee, Robert. (2009). Les principes de l'écriture d'un scénario. (415 p.) Paris, Éditions Dixit.

transférer son esprit dans la machine alors qu'il explique que :

Le VÉRITABLE CARACTÈRE est révélé dans les choix qu'un être humain fait sous pression. Plus la pression est grande, plus la révélation sera profonde et plus vrai sera le choix de la nature essentiel du personnage [...] peu importe la façon dont la scène est écrite, un choix fait sous pression arrachera le masque de la caractérisation. (McKee, 2009, p.349)

La « pression » dans mon récit est présentée dans la première moitié de l'œuvre, alors que Thomas exprime pourquoi il veut se retirer de la société à travers le transfert de l'esprit. Comme s'il ne pouvait plus vivre dans la « vérité humaine » et qu'en présentant ce constat au spectateur, juxtaposé au fait que le personnage principal commet l'ultime sacrifice en transférant son esprit dans la machine (et donc subit en quelque sorte une mort dans le monde physique). Avec cela, je voulais créer une émotion narrative forte pour capter le spectateur pour ne pas qu'une baisse d'intérêt envers le récit biaise le résultat d'une immersion fictionnelle augmentée par les divers moyens formels.

Lors de l'élaboration de mon projet (en 2016) j'ai apposé deux phrases qui résumaient ce que je voulais faire au niveau du fond (de l'histoire ou la narration) : « Exaspéré par le monde qui l'entoure, constitué de mensonges et de fausses représentations, Thomas explore la nature humaine à travers le numérique, pour finalement quitter le monde normal vers la machine » ainsi que pour la forme (donc l'enveloppe, ou le médium présenté); « l'œuvre vise à raconter une histoire qui pourra toucher et impacter le plus de spectateurs possible à l'aide des nouvelles techniques de création médiatique ». C'est en partant de ces deux énoncés que j'ai bâti le squelette, autant formel que thématique, de l'œuvre. Ce sont ces deux énoncés qui ont été les assises de ma recherche-création, du moins au départ.

Avec ces idées, j'ai tout d'abord ébauché une histoire avec 3 actes narratifs pour baser la structure scénaristique sur un schéma qui existe et qui est classique ainsi que pour maximiser les chances de réussite de l'aspect narratif de mon œuvre puisque c'est cet aspect que je vise à dépasser et non à réinventer ou explorer.

Acte 1 :	Acte 2 :	Acte 3 :	Acte 4 :
Votre monde	Mon monde	Les Abysses	Le téléchargement
<ul style="list-style-type: none"> • Présentation du monde extérieur • Nature VS vie • L'homme s'est construit une cage • Incapable d'affronter ce monde → Droge • Refuge vers reaver • Univers musique électronique sans jugement // led + musique → veut retrouver le feeling humain 	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte de la technologie → Au départ pour acheter droge → Découverte d'un nouveau monde // nouvelle morale → L'homme numérique → l'idée que l'homme réel + semble à la hauteur → quête solitaire → exploration deep-uebs → Au départ simple // se construit peu à peu équipement 	<ul style="list-style-type: none"> → Nous devenons + humains avec machine qu'avec les gens qu'on nous entoure → Agencement de laboratoire. ++ → Permet de voir ce que se cache derrière chaque personne, mais ≠ avec persistance + visuel 	<ul style="list-style-type: none"> → L'homme est fondamentalement différent lorsqu'il n'est pas responsable mais les limitations font en sorte qu'il est difficile d'avoir un portrait debut → Le réseau internet peut cependant donner un accès immédiat à tous → téléchargement de l'esprit → disparition // si j'étais dans votre cell quel - ce je traverser

2.4 Schéma Préliminaire des actes de *Nos Abysses*

Ce document est la première ébauche du projet. Originellement, j'avais comme objectif de faire une œuvre de 25 minutes. Traditionnellement, le deuxième acte d'une œuvre est le plus long. Alors que le premier dure jusqu'à l'élément déclencheur de l'histoire et que le troisième se produit après le dénouement, le deuxième constitue la majorité

de la portion narrative; voilà pourquoi je les scinde en deux, pour m'aider à mentalement voir les thèmes que je voulais aborder dans ce deuxième acte. De surcroît, je savais que ce deuxième acte se passerait en totalité dans le laboratoire et que les deux thématiques qui seraient dans ce laboratoire seraient la vision du monde du personnage principal juxtaposé à la vision qu'il interprète à travers ce qu'ils observent sur les autres au sein du *deep-web*. J'ai par la suite déterminé que l'élément déclencheur de l'histoire était lorsque le personnage établit qu'il veut quitter le monde « normal » (ou matériel) pour se diriger vers le monde numérique et que le dénouement était le départ vers ce dit univers numérique. C'est avec ces éléments que j'ai élaboré l'écriture d'un synopsis :

« Thomas est désillusionné face à la société moderne qui n'est qu'une façade, une représentation, que l'homme moderne crée pour cacher ses zones plus sombres. Thomas effectue donc une descente dans les entrailles de l'âme humaine pour mieux la comprendre; au départ à travers le *deep-web* et en s'élargissant sur notre utilisation numérique. Cette exploration permet de constater que lorsque de la moralité est décrochée, l'homme laisse libre cours à ses pulsions. Exaspéré par la nature humaine, il est néanmoins réconforté par la relation qu'il entretient avec sa machine; une relation prévisible et où la machine n'a pas d'intentions cachées, donc fondamentalement honnête. Obsédé par cette idée et incapable de supporter la société suffocante, Thomas démissionne de la société, en téléchargeant son esprit dans la machine. Une fois à l'intérieur de cette dernière, il peut voir chaque personne pour ce qu'elle est réellement, en ayant accès à leurs plus grandes zones d'ombre. Cela lui permettra de questionner chaque humain sur sa vraie nature. La question est posée au spectateur, qu'est-ce que Thomas trouverait en fouillant dans vos zones plus sombres. ».

Par la suite, j'ai écrit le scénario constituant l'œuvre sur lequel il n'y a pas eu de modification par la suite. Le scénario complet est à l'annexe A. Il a été pensé plus

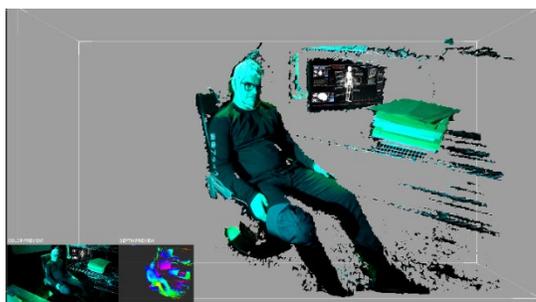
comme une ébauche initiale, ou du moins une base sur laquelle bâtir, pour par la suite, le remanier ou le réinterpréter. Un peu à la manière du remix, mon objectif à la base était de créer plusieurs morceaux narratifs, comme autant d'unités discrètes, et voir comment je pourrais les réassembler pour leur donner un nouveau sens, ou même valider si leur sens initial était optimal comme ils étaient assemblés originellement. Il est à noter que chaque scène occupe une page complète pour faciliter la mise en page du plan de tournage.

Toujours en phase de préproduction, j'ai fait un plan de tournage et production visuel. Cette portion a été une des plus ardues pour moi, certains réflexes devenus durs à défaire (ma déformation m'ayant amené à développer certains réflexes devenus durs à défaire). En effet, dans mon passé lors d'élaborations de listes de plan, j'étais habitué à une certaine structure qui était formatée pour la production d'image cinématographique en format 16:9 et surtout avec des outils cinématographiques (une caméra, lentille, valeur de plan) qui m'étaient familiers. En produisant une œuvre en 360 degrés, j'ai dû revoir ce processus et l'adapter à une image qui n'avait pas de limite de cadrage. Ma première ébauche était une liste de plans qui utilisait trois types de création d'image soit : une caméra 360, le dispositif *DepthKit* (dont le fonctionnement est expliqué dans les lignes plus bas ainsi que détaillé à la page 42) et une caméra R3D. Aux premiers abords, je croyais que ces trois outils seraient en mesure de visuellement porter le scénario que j'ai écrit. Pour la caméra 360°, je voulais utiliser une caméra qui était disponible au sein du réseau Hexagram de l'UQAM, en l'occurrence la caméra Orah 4i, et je n'avais pas encore de piste de solution pour la caméra drone en 360°. Le dispositif *DepthKit* combinait les informations RGB de tournage (c'est-à-dire les couleurs) d'une caméra cinématographique traditionnelle avec les valeurs de profondeur d'un équipement comme la *Kinect*. La *Kinect* est un dispositif, principalement utilisé et développé par Microsoft pour la X-Box, qui permet, à l'aide d'un capteur infrarouge, de créer un squelette 3D d'une personne et ainsi créer les

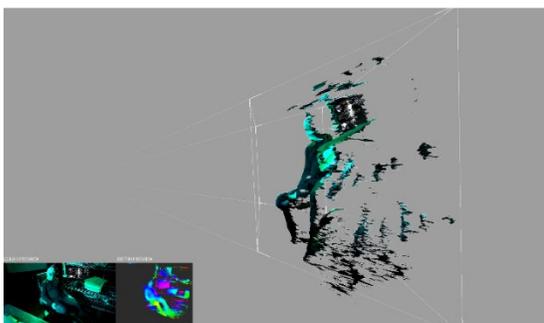
données de son positionnement dans l'espace réel.



2.5 Interface du Logiciel *DepthKit*



2.6 Interface *DepthKit* face à l'objet 3D



2.7 Interface du Logiciel *DepthKit* à la droite de l'objet 3D

Le logiciel prend donc l'image de la caméra *normale* (dans le cas présent, une Sony A7sii) – nommé *Color Preview* dans le logiciel et juxtapose cette image avec les données de profondeur extraite de la *Kinect*, nommé *Depth Preview* au sein du logiciel. À l'aide de son algorithme, le logiciel superpose ces deux types de données (de couleurs et de profondeur) et créer un objet 3D dans lequel il est possible de naviguer et observer sous différents angles. Avec le *Depthkit* il est donc possible de transposer des images cinématographiques en objet 3D et ainsi les positionner dans un univers immersif, l'absence de l'axe des Z (de profondeur) d'une caméra cinématographique en 2D n'étant plus un obstacle. Finalement, la caméra R3D serait utilisée pour tourner des images dans un cadre traditionnel 16:9 pour le journal de bord du personnage principal.

Voici l'ébauche initiale des plans répartis selon les différents modes de production.

Caméra 360:

B* - Drone

B1 – Plan de forêt / sortie de forêt

B2 – Plan de ville matin + se remplit

B3 – Ville soir + Ville Crade

Depth-Kit :

B1 – Thomas apparaît en amorce et marche / Travelling-In Numérique

B2 – Personnage : Dealer de drogue / Homme assis à un ordinateur / Personnes
filment avec leur cellulaire / Visage Bourillés

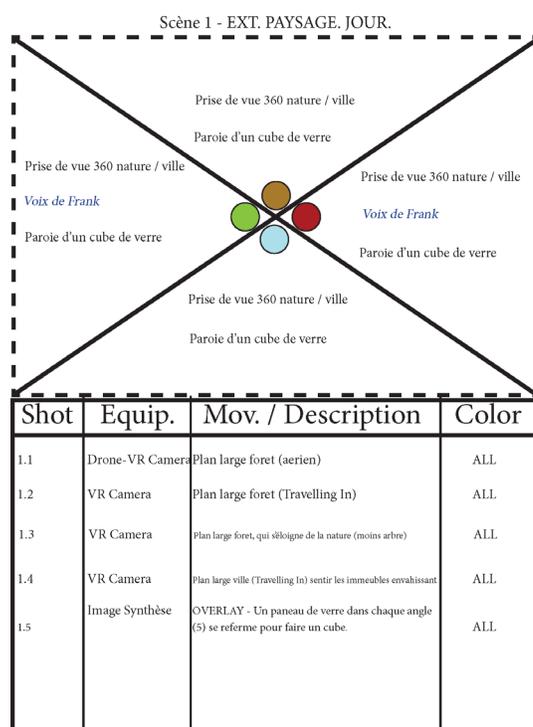
B3 – Le corps de Frank change d'univers

B4 – Apparition du visage de Frank

Caméra R3D

- Enregistrement Thomas
- Installation dispositif

Cette liste, bien que très préliminaire, n'était évidemment pas suffisante pour planifier la production de ce projet. Voilà pourquoi j'ai décidé de faire diverses recherches sur les différents modes de préproduction pour les œuvres immersives. Après quelques recherches, et surtout en réalisant que les modèles préexistants étaient rares, j'ai décidé de bâtir mon propre canevas de préproduction, qui est un hybride entre une liste traditionnelle de plan et les besoins visuels que j'aurai pour ce projet.



2.8 Schéma de liste de plan pour la scène 1 de *Nos Abysses*

différents plans à tourner. Comme le tout est fait avec une caméra « traditionnelle » offrant un champ de vision limité, il est possible de tourner les plans un à la suite de l'autre. Cela n'était pas possible dans mon cas, car dans une même scène, il y avait souvent plusieurs séquences créées avec des médiums qui cohabitaient. Dans la partie du haut, il y a ce qui se trouve dans le champ total du 360. J'ai séparé cet espace en quatre portions pour avoir une meilleure idée de la portion visuelle qui serait occupée par les divers éléments. Dans le cas de la scène 1, toutes les séquences visuelles occupent l'espace 360, mais dans des scènes subséquentes, certaines séquences en avant-plan n'occupent qu'un quart ou la moitié de l'espace 360. Pour simplifier la digestion des nombreuses informations, j'ai aussi séparé les pages du scénario par scènes. Qu'une scène occupe 2 lignes ou la page complète, elle occupera une page complète dans la version finale du scénario pour que chaque page de scénario puisse être rattachée à sa liste de plan 360.

Ci-contre, la page de préproduction jumelée à la scène 1 du scénario. La partie du haut simule ce que voit le spectateur dans les différents champs de vision d'une scène immersive. La portion du bas représente les différents éléments visuels qui sont présent

dans ce champ de vision, le mode de production qui sera utilisé pour les fabriquer, ainsi que la portion du champ de vision qu'ils occupent. Il est à noter que l'ensemble des documents de préproduction sont à l'annexe B.

Dans un scénario « traditionnel » de cinéma, nous élaborons une liste des

Le raisonnement derrière ce canevas était de créer une liste de plans qui se rapprochait d'une liste traditionnelle de cinéma, tout en pouvant avoir une idée de ce qui se retrouverait dans l'environnement 360. J'ai aussi inclus le son dans ce diagramme, car j'avais initialement l'objectif de travailler la spatialisation sonore. Ce plan m'a aidé à voir la liste de tous les plans qui se trouvaient au sein de l'œuvre et ainsi de pouvoir planifier les divers tournages en conséquence de ces éléments. C'est aussi en préparant ce plan que je me suis aperçu que les trois modes de production initiaux ne seraient pas suffisants pour créer toutes les images que je voulais intégrer à l'œuvre. L'image de synthèse s'est donc rajoutée comme moyen de production.

À la fin de la préproduction, je savais que la production visuelle principale inclurait trois tournages « classiques » ainsi que plusieurs phases de création de contenu visuel et de programmation d'images de synthèse. La première phase de tournage concernerait les images tournées en drone 360°, la deuxième phase, les images tournées dans les rues de Montréal, et la dernière phase se déroulerait en studio pour tourner les scènes du journal de bord ainsi que les scènes tournées en *DepthKit*.



2.9 Drone 360

La production débute donc par le tournage 360° avec drone. La partie préparatoire s'est avérée plus laborieuse que le tournage en soi, car même si je voulais obtenir des plans de forêt captés par drone, je ne savais pas s'il existait un drone équipé d'une caméra 360°. Après certaines recherches, j'ai contacté la compagnie *Leo Film*, qui possédait un drone avec une structure de 12 caméras Go-Pro, qui pourraient par la suite être assemblées pour créer une image immersive. Par la suite, nous devons aussi régler la partie « légale », car pour autoriser l'usage de ce type de drone au Québec, nous devons obtenir un permis de vol ainsi qu'une preuve d'assurance pour la durée du tournage. Nous avons donc obtenu un certificat d'assurance pour le parc national du Mont-Tremblant ainsi que le formulaire attestant que nous pouvons faire voler le drone dans cette région. Une fois le tout reçu, il ne restait plus qu'à faire voler le drone.



2.10 Photo du drone 360 en atterrissage

Lors du tournage, il y avait l'opérateur du drone, son assistant, moi, ainsi qu'un ami qui réside au Mont-Tremblant, dont nous pouvions utiliser la résidence comme point de départ de vol du drone. L'opérateur volait au-dessus de la forêt et l'assistant était présent lors de l'atterrissage

du drone pour l'attraper avec des gants ainsi qu'un casque de protection. Lors du démarrage, l'opérateur devait démarrer les douze caméras à l'aide d'un chronomètre liant les caméras, pour qu'elles aient le même *Time-Code*, en simulant que le bouton enregistré ait été activé en même temps pour toutes les caméras. Nous avons effectué 10 vols d'une dizaine de minutes, car après 7 minutes, les caméras arrêtaient, du à une limitation du dispositif de *Time-Code* qui peut seulement maintenir l'enregistrement simultané à l'aide du compte à rebours pendant 7 minutes. Alors que cela pourrait

sembler une limitation, ce dispositif s'est avéré très important (voire crucial) lors de la postproduction, car je n'ai pas eu besoin de synchroniser les caméras ensemble (ce qui aurait été très laborieux, vu le nombre de caméras). Les dix vols se sont passés sensiblement de la même façon l'un l'autre, mise à part la modification de parcours pour avoir divers paysages. Avec ces images, je voulais donner l'impression de voler lentement au-dessus du monde. J'ai donc donné comme instruction à l'opérateur d'avoir une trajectoire droite et assez lente. Comme référence, nous avons une application liée à une Go-Pro qui permettait de visionner les images d'une caméra. Alors que cette dernière ne permettait pas d'avoir l'image finale en 360 degrés, cette image permettait de voir la vitesse de la caméra et donc d'avoir une idée de ce que donnerait l'image finale. Après environ 3 heures de tournage, j'étais sûr que nous avions assez d'images comme je prévoyais inclure initialement au maximum cinq minutes de ces images. Alors que cela peut sembler trivial, après ce tournage je suis resté chez mon ami qui habitait au Mont-Tremblant, pour ce qui fût une journée forte agréable. Alors que cette portion de la journée n'était pas directement liée au tournage, cela a contribué au fait que ce tournage est un souvenir agréable pour moi.

Quelques moments après le tournage, j'ai débuté le processus de *stitching* qui consiste à assimiler les images des 12 caméras et de les assembler dans le but de former une grande image panoramique en 360. Pour ce faire, j'ai utilisé le logiciel *Kolor Auto-Pano Giga* qui a été développé par Go-Pro justement pour assembler diverses images de leurs caméras et former une image panoramique avec ces dernières. À l'époque j'ai brièvement exploré le logiciel, puis ai réussi à faire quelques rendus (les 12 images de caméra, créant un grand panorama) en quelques jours. Bien sûr, ces tests n'étaient pas parfaits, mais à ce moment j'étais encouragé par ma réussite partielle et cela m'avais convaincu à ce moment, qu'une fois toute l'étape de production terminée, je pourrais revenir terminer la création des panoramas, même si le travail qui m'attendait serait assez ardu. Bien que banale à l'époque, cette information aura une certaine importance

lors de ma deuxième phase de création.

La deuxième portion du tournage était celle où j'ai capté les images panoramiques de la campagne et de Montréal. À travers ces images, l'idée était d'effectuer un contraste entre un paysage complètement « naturel » dans lequel nous flottons pour que le spectateur ressente un sentiment « aérien » de liberté en premier lieu. Au fur et à mesure que le temps avance, les arbres disparaissent et sont remplacés par des édifices pour renforcer une sensation d'aliénation plus terrestre, urbaine et donc, faire ressentir au spectateur l'aliénation que le personnage principal vit dans sa propre vie. Pour réussir ses plans, j'ai utilisé la caméra Orah4i parce qu'elle était disponible via le centre interdisciplinaire de recherche Hexagram, duquel j'étais membre étudiant. Une autre raison était que cette caméra effectuait le *stitching* en temps réel au moment de la captation. Autrement dit, les images que cette caméra tournerait seraient déjà assemblées de façon panoramique. Ayant vécu le processus de *stitching* complexe des caméras Go-Pros, je savais que cette étape pouvait s'avérer longue et ardue. À tout le moins, la Orah4i donnerait des images panoramiques qui allait nécessiter moins de traitement par la suite. Aussi, la caméra offrait une résolution 4K (soit 3840 par 1920 pixels). Même si cela peut sembler une basse résolution pour une caméra panoramique, je savais déjà que la résolution maximale acceptée par le dôme de la SAT de Montréal, où je comptais présenter mon projet, était de 2K (soit 2048 par 2048 pixels). Les images qui seraient produites seraient donc d'une qualité adéquate pour ce type de projection.

Pour le tournage en tant que tel, nous avons installé la caméra sur le toit d'une voiture à l'aide d'un dispositif à succion conçu justement pour installer des caméras sur différents types de voiture. Comme cette fixation est faite pour supporter des caméras beaucoup plus lourdes comme un équipement de cinéma, je savais qu'il n'y aurait pas de risque de chute. J'ai par la suite acheté une batterie d'appoint (normalement utilisée pour remplacer une batterie de voiture en panne) pour brancher la caméra pendant le

trajet. Le modèle exact était une *MotoMaster Eliminator PowerBox 2000*. Le choix de cette batterie, qui peut sembler imposant pour ce projet, était dû au fait qu'elle offrait un flux de 12 Volts stable en continu pendant une durée de 33 heures. Cette capacité était essentielle. Comme nous allions faire beaucoup de route avec la caméra en marche, la stabilité du voltage et de l'ampérage était cruciale. Comme le lieu de diffusion final était un dôme, le fait que la caméra capte la voiture, dans le bas du cadre, était sans conséquences, le dôme utilisant seulement 210 degrés des 360 d'une image panoramique. J'allais donc pouvoir couper le bas de l'image, où nous voyons la voiture, et conserver seulement la partie importante, soit les paysages. Cette idée est plus clairement détaillée à la page 58, où je fais état de ce processus en détail.

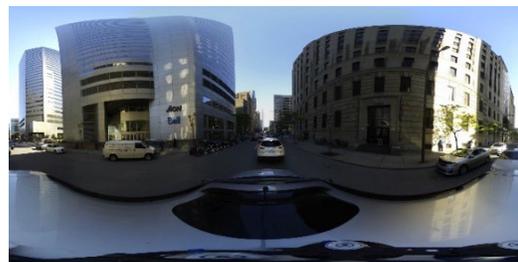


2.11 Caméra Orah 4i fixé à la voiture

Pendant le tournage, j'étais sur le siège passager avec mon téléphone cellulaire qui faisait office de moniteur pour voir ce qui était filmé. Je pouvais regarder en direct ce qui était filmé, car la caméra Orah4i est destinée principalement au *streaming*, via une application prévue à cette fin. Ce *monitoring* en temps réel me donnait la possibilité de dire au conducteur d'aller plus vite ou plus lentement. Cette fonctionnalité était aussi utile pour voir la perspective de la caméra, qui était légèrement plus haute de celle du plancher de la voiture. Bien que finalement je n'ai pas utilisé ces images, pour des raisons dont je ferai état plus loin, j'ai réussi à obtenir toutes les images que je voulais. Ci-dessous, la progression des images, où nous partons de la campagne et progressivement vers une ville de plus en plus sombre.



2.12 Plan caméra Orah4i à la campagne



2.13 Plan caméra Orah4i dans la ville de jour



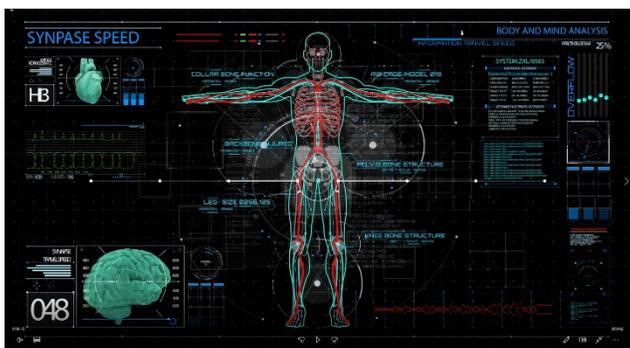
2.13 Plan caméra Orah4i dans la ville de soir

Même si cet aspect de mon expérience est en marge du travail de production, je trouve à propos de mentionner que, pour le tournage, j'ai travaillé avec un partenaire de création de longue date qui a fait la direction photo sur mes courts-métrages précédents, et surtout, avec qui j'ai développé avec le temps une

relation privilégiée. Ces deux jours de tournage ont été une occasion de discuter ensemble en vivant une sorte de *road-trip*. Dans le contexte d'une recherche-crédation qui impose souvent anxiété et isolement, ces souvenirs de tournage - et la chance que j'ai eu de pouvoir passer de bons moments avec des collaborateurs devenus de grands

amis - constituent pour moi un aspect positif sans lequel cette épreuve aurait pu être encore plus difficile.

La dernière portion de la production a été la plus substantielle. Il s'agit du tournage du « journal de bord » tenu par le chercheur dans son laboratoire, ainsi que l'insert fait avec le dispositif *Depthkit*. La première étape serait la construction du décor, ainsi que la mise en place du dispositif d'éclairage. Lors de la création de mon court-métrage précédent *AM*, une grande partie de la vision artistique a été influencée par la palette de couleur de différents écrans qui meublaient l'espace. Ces écrans se voulaient le reflet, en arrière-plan, du travail fait par le personnage principal, comme si ses pensées continuaient de défiler pendant qu'il s'affaire à autre chose. L'affichage de ces écrans décoratifs était rendu principalement dans des teintes de rouge et de blanc, ce qui a guidé le reste de l'esthétique de l'œuvre. J'ai voulu utiliser la même idée comme base de canevas pour la construction du laboratoire. Cependant, je ne voulais pas sous-traiter complètement la conception du décor. Je voulais tourner rapidement et je n'avais pas le temps de faire les maquettes de A à Z, car j'avais mon emploi et mes autres cours. J'ai donc opté pour un modèle d'animation que je pouvais acheter et modifier à ma guise. Après quelques recherches, j'ai trouvé un modèle *After Effects* que je pouvais moduler et qui simulait une interface de corps humain.

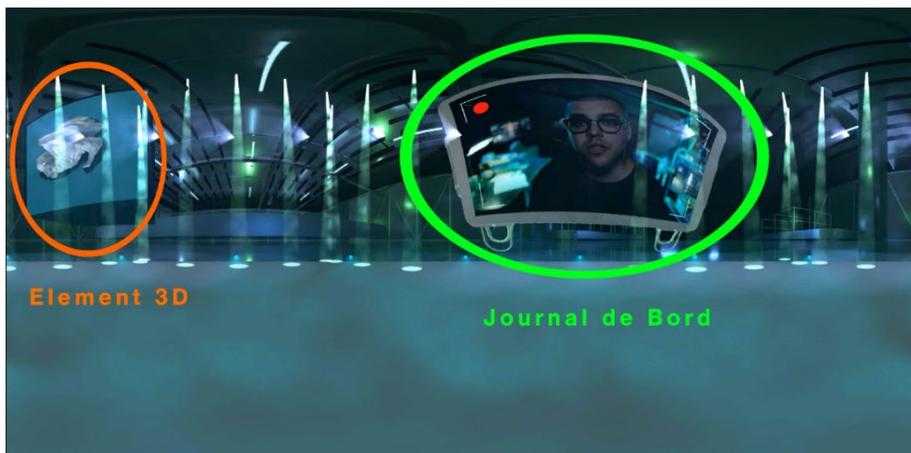


2.15 Maquette pour écran de laboratoire dans *Nos*

Les couleurs dominantes de cette maquette étaient le bleu, le vert et le rouge. Je ne voulais pas retourner dans une palette de rouge, puisque j'avais utilisé celle-ci dans mon précédent court-métrage, alors j'ai choisi d'utiliser le bleu et le vert comme couleur directrice dans

l'œuvre. À partir de ces maquettes, moi et mon directeur photo Simran Dewan avons élaboré un plan d'éclairage simple qui mettrait en contraste ces deux couleurs en utilisant des sources lumineuses de type DEL. J'ai ensuite donné des instructions au directeur artistique (plutôt responsable du décor), Jeremy Sandor, pour qu'il puisse créer un décor de laboratoire. Je lui ai présenté les maquettes d'écran, comme celle-ci-haut, comportant la palette de couleur servant de base et lui ai expliqué le projet grossièrement. Comme c'est un directeur artistique avec qui j'ai souvent collaboré, je lui ai laissé carte blanche.

Une fois sur le plateau de tournage, nous n'avions besoin que d'un plan unique, soit celui du point de vue simulé et subjectif d'une caméra d'ordinateur, comme si le personnage principal se filmait à l'aide de sa propre *webcam*. Nous avons ensuite pu mettre en place l'éclairage et le décor pour cette seule valeur de plan. Nous avons fait le tournage dans le laboratoire Hexagram, qui offre un grand studio divisé en deux : une moitié destinée à l'exploration diverse que nous avons utilisé comme base pour la construction du décor de laboratoire; une deuxième qui sert habituellement au *motion capture* ou aux tournages sur fond vert. Cette deuxième pièce offrait des rideaux noirs, qui nous ont été utiles pour la portion de tournage *DepthKit*.

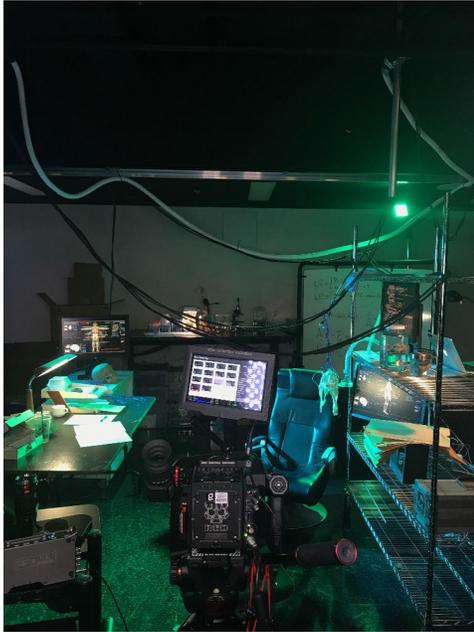


2.16 Plan de *Nos Abysses*

La complémentarité de ces deux lieux de tournage prend son sens lorsque l'on voit le résultat de l'image finale, comme ci-bas. Au centre (de la perspective finale), il y a l'image du journal de bord et autour il y a les inserts d'objets 3D qui devaient être tournés dans la deuxième portion du studio. Ces images tournées dans le noir avec le dispositif *Depthkit* devaient être transformées en objets 3D qui viennent sporadiquement apparaître dans l'espace.

Alors que dans un tournage de cinéma « traditionnel » il faut placer et calculer l'éclairage ainsi que les décors pour plusieurs valeurs de plan, ici le seul et unique point de vue prescrit par cette scène présentait l'avantage de n'exiger qu'une seule mise en scène préalable au tournage. Cela nous a permis de prendre tout notre temps pour créer le plan parfait. La mise en place (décor et éclairage) a demandé quatre heures; le tournage des différentes scènes du « journal de bord » a demandé deux heures.

Nous avons installé la caméra pour qu'elle simule un dispositif de type *webcam*, et qu'elle donne l'impression que le personnage s'enregistre lui-même avec son propre ordinateur. Pendant le tournage, le directeur photo manipulait la bague de mise au point de la caméra pour simuler la mise au point automatique d'une caméra d'ordinateur et ainsi renforcer l'illusion recherchée. À la gauche de la caméra il y avait un enregistreur de son avec un micro qui était fixé à la caméra, encore une fois pour renforcer cette illusion de caméra d'ordinateur cadrant le sujet à la première personne.



2.17 Laboratoire de *Nos Abysses*, vue du plateau de tournage



2.18 Dispositif *DepthKit* assemblé

Par la suite, nous avons déplacé l'éclairage de l'autre côté de la salle d'expérimentation qui constituait un périmètre complètement noir. À partir de ce moment, toutes les images ont été tournées avec le dispositif *DepthKit*, qui consiste en une caméra qui est sur un dispositif *Kinect* (voir à la p.31, pour l'explication plus en détails du dispositif) et qui enregistre les deux données pour faire une image 3-dimensions.



2.19 Tournage de l'insert de Thomas qui marche

Nous avons par la suite utilisé les deux mêmes sources que dans le décor de laboratoire pour éclairer les divers éléments prévus, dans la même teinte et avec le même contraste de couleur que dans le laboratoire. Avec ce dispositif, l'enregistrement se fait en même temps par les deux dispositifs – la caméra et la *Kinect* - et les deux données sont combinées par le logiciel

Depthkit. Après le tournage, j'ai fait quelques tests et l'application semblait bien fonctionner : j'ai été en mesure de générer une image en trois dimensions relativement acceptables. Vu cette réussite rapide, j'ai cru que je pourrais y revenir plus tard et poursuivre le travail amorcé. Cette décision se révélerait comme un « point d'inflexion » plus tard dans mon processus. À l'époque du tournage, le logiciel *DepthKit* était encore à la phase beta comme la technologie était toujours en développement. Lorsque j'y suis retourné plus tard, cette technologie avait considérablement évolué et je me suis frappé à un mur d'obsolescence technologique, que j'aborderai plus tard dans le texte.

Ce tournage clôturait en quelque sorte la phase de production. Tout comme les deux derniers tournages, qui ont eu lieu en extérieur, je ressortais de ce dernier avec un regard assez optimiste pour la suite. J'avais réussi à accomplir tout ce travail, en grande partie par moi-même (seulement 4 acteurs externes ont contribué au processus) : j'accomplissais donc l'objectif d'autonomie que je m'étais fixé. De surcroît, le tout s'est effectué à un rythme assez lent et dans une atmosphère plutôt détendue, dépourvue de stress lié aux échéances comme dans bien des tournages que j'ai vécu antérieurement. Comme mentionné plus haut, ces tournages ont été pour moi des souvenirs agréables, car ce temps de qualité passé avec mes collaborateurs fait que j'ai tissé avec eux des liens d'amitié durables. Mais surtout, j'avais en main l'essentiel des matériaux nécessaires à la création et au parachèvement du projet, et j'avais, à mon sens, préservé les objectifs narratif et esthétique que je m'étais fixés en début de parcours. Il me faudrait plus tard assembler ces matériaux avec les nouveaux éléments à venir, soit ceux à créer par image de synthèse.

L'étape scénographique et de tournage a donc été un succès tant au plan logistique, qu'humain et expérimental. Je me suis trouvé à combiner des techniques rarement agencées dans un projet narratif de ce type : tournage audiovisuel conventionnel,

tournage en trois dimensions simulées et captation immersive. Mon directeur de recherche m'a d'ailleurs souligné que j'avais d'autant de mérite que ce déploiement de moyens était particulièrement ambitieux dans le contexte d'une recherche-crédation individuelle. Il est vrai que cette « veille » méthodologique et technique, originale et incertaine, a donné des résultats en matière d'acquisition de savoir et de savoir-faire. Je peux donc considérer cette étape comme couronnée de succès et féconde aux plans personnel et académique.

Cette lancée allait cependant prendre fin un peu abruptement, car une déception m'attendait au détour. J'avais largement conçu mon projet comme une œuvre qui serait jouée dans un dôme immersif, plus précisément dans celui de la Société des arts technologiques (SAT). Suite à la première phase de production, j'ai appliqué pour obtenir une résidence de création à la SAT. Cette résidence m'aurait offert un espace et un temps définis pour terminer la création de l'œuvre, mais m'aurait surtout donné accès à la Satosphère pour présenter mon œuvre en public à la fin du processus, ce qui est une exigence plus ou moins explicite de la maîtrise en recherche-crédation. Malheureusement, mon projet présenté fut refusé par le comité de sélection. Cette nouvelle a été assez difficile à accepter, car elle remettait en question la faisabilité de mon projet, et partant, certains de mes objectifs de recherche-crédation.

Pour moi, cet événement a marqué non seulement une « cassure » dans l'exercice de création en cours, mais aussi une certaine cassure dans mon processus créatif en général. Sans que cela pose un frein à la création ou à la diffusion, c'était une étape de plus à surmonter, alors que celle-ci m'apparaissait claire et simple comme finalité de création. L'aspect ingrat d'une création comme la mienne est d'être optimisée pour une infrastructure de diffusion peu répandue et non standardisée. Lorsqu'on veut créer une expérience immersive *in situ*, on vit toujours dans l'anxiété de ne pas savoir sur quel dispositif le contenu pourra être projeté et la solution à ce problème n'est jamais

évidente. Pire encore, elle peut s'avérer totalement différente selon qu'on soit en début, en milieu, ou en fin de processus. Mais comme j'en ai convenu avec mon directeur de recherche, ce n'est pas une raison pour ne pas entreprendre un tel projet, car les bénéfiques méthodologiques, créatifs, et même théoriques, en vaudront toujours la peine.

Avec du recul, il est probable que ce que j'ai vécu se rapproche de ce que Louis-Claude Paquin décrit dans le processus comme l'« évènement marquant ». Un moment clé où « Celui à qui l'évènement advient en sort transformé, il en vient à se comprendre autrement, il n'est plus un « sujet » présent, mais un « advenant » » (Paquin, 2009, p.11). Paquin décrit l'évènement comme créant une rupture dans le processus créatif. Cet évènement a effectivement créé une telle rupture. En recevant cette nouvelle, j'étais certes déçu, mais cela m'a aussi fait remettre en question les décisions passées. Avais-je fait tout ce travail en vain? Non seulement cet évènement venait bousculer ma perception du passé, mais aussi mes perspectives pour l'avenir. Je comptais jusque-là sur une ligne directrice mentalement tracée qui portait mon processus créatif. J'allais: concevoir mon projet; compléter la première phase de la production; trouver un ou une méthode de diffusion; adapter la mouture finale du projet pour le présenter dans ce lieu hypothétique. Ce plan n'était donc plus viable et force est d'admettre que je n'avais pas de plan B. Tout le travail accompli jusqu'à présent prenait soudain l'apparence d'une montagne à reconquérir plutôt que d'une démarche en cours de parachèvement. Bien sûr, j'avais tout ce matériel, mais quand allais-je trouver le temps ou l'espace pour en faire du sens et le retravailler? Je ne crois pas que cet évènement ait été un facteur décisif dans l'épisode dépressif qui s'en est suivi, mais il n'a pas moins contribué à une phase de doute à l'égard de mon processus créatif en général. Comme mentionné plus haut, j'ai toujours créé dans l'espoir que mes œuvres soient vues par le plus grand nombre de spectateurs possible. Cet échec mettait de côté la réponse « facile » à cet objectif, car le lieu de diffusion de la Satosphère apporte aussi son lot de spectateurs

déjà conquis à l'espace. Il me fallait donc aussi trouver une façon d'attirer le plus grand nombre de spectateurs possible à mon nouveau lieu de diffusion. Après ce refus, j'ai pris un certain recul face au projet qui m'apparaissait soudainement énorme, comme une bête indomptable.

Mise à part la venue de cet événement marquant, j'avais toujours investi et poursuivi l'œuvre avec optimisme. Suite à cet événement, j'ai non seulement pris un pas de recul face à cette œuvre, mais aussi face à la création en général. Cette remise en question était principalement teintée par un épisode dépressif, car il est difficile pour moi de dissocier ma vie personnelle ainsi que ma vie « créative ». Les deux ont toujours été très interreliés. Ce projet de recherche-crédation était le dernier projet que j'avais entamé avant cet épisode dépressif. C'est celui qui a le plus été affecté, car il occupait beaucoup mon esprit pendant cet épisode. Pendant l'année et demie qui a suivi, j'ai remis beaucoup de choses en question, dont ma relation avec la création. Dans ses écrits sur la création, Paquin décrit cet épisode comme le « Chaos créateur », une expression empruntée à Chantal Deschamps qui offre sa propre description sur ce chaos : « Dans les faits, l'expérience du chaos m'a fait connaître des moments intenses de doute, de remise en question ainsi que de grandes solitudes, comme peut le susciter l'image du voyage initiatique aux tréfonds de l'être » (Paquin, 2002, p.35).

Je crois que l'épisode dépressif a nourri ce chaos créateur et vice versa. Je souhaite cependant insister sur le fait que ces deux vases communiquant ne jouaient pas le rôle de force positive, mais alimentaient plutôt le sentiment de doute, de désespoir et autres émotions négatives. Pendant cet épisode, j'ai pris comme habitude d'écrire sporadiquement mes états d'esprit face à la vie ainsi qu'à la création en général. J'ai pris la liberté d'inclure quelques extraits pour mettre en contexte ces états et les comparer à des écrits subséquents lors de mon retour pour parachever ce projet. Parfois pêle-mêle, ils n'en sont pas moins le reflet de mon ressenti dans cette quête pour trouver

une nouvelle intentionnalité à un futur projet. J'inclus ci-bas le premier de ces extraits et le reste en annexe, car le premier illustre bien la pause de création qui était à venir. Cette pause fût marquée par un arrêt de recherche-crédation pendant 1 an et demi et à cette époque, je ne voyais pas comment revenir au projet et le compléter comme il m'apparaissait trop gros, voire impossible à terminer.

« 05 septembre 2018

Comment savoir où s'arrêter. Ou abandonner ses rêves / ou quand abandonner ses rêves. J'aimerais écrire une histoire concise avec une émotion forte. Les émotions fortes auraient donc le pouvoir de faire oublier la peur de la mort // toutes les peurs. Oublier toutes ses peurs, ses pensées du moment. Faire le VIDE.

(...)

Il y a sûrement une histoire en moi, qui dort tranquillement. C'est difficile de la faire sortir. Comment connecter à mon cœur directement. Ne pas penser quand je le fais. Ne pas avoir de barrière en écriture. Si j'étais pauvre, je n'aurais que cela à faire; retrouver le feu. Comment retrouver le feu perdu – le sentiment le plus fort. »

CHAPITRE III

PHASE FINALE

Après un an et demi d'absence, je suis revenu sur le projet pour le finaliser. Ce fut d'ailleurs la première fois, dans mon parcours artistique, où j'ai dû marquer une pause entre le début et l'achèvement d'une œuvre. Plusieurs fois j'ai tenté de me remettre au travail, mais j'avais beaucoup de difficulté à le faire de façon constante. J'avais l'impression que la tâche serait colossale, qu'il restait beaucoup trop de travail à accomplir, et surtout, je ne voyais plus l'utilité de finir le projet sans possibilité de diffusion. À ce titre, deux extraits cités par Louis-Claude Paquin lorsqu'il décrit la reprise de la recherche-crédation illustre assez bien, en rétrospective, les sentiments que je vivais. Le premier passage touche à l'anxiété préalable :

Il semblerait toutefois que l'anticipation est souvent plus souffrante que de faire face lorsqu'on est plongé dans l'action, dans un état maximal de concentration, de plein engagement, de totale absorption dans son occupation, lorsqu'on est dans le « flow » (Csikszentmihalyi, 1996, p.10.)

Dans le second, il fait référence au chaos créateur :

Le chaos suggère une multitude d'images dont celle du désordre originel ou du non formulé, celle de la vie en gestation, celle de la noirceur inquiétante et peu familière, ou encore les images du voyage nocturne, voire initiatique, et de la descente dans les profondeurs de l'être. »

(Deschamps, 2002, p. 35).

Il est vrai que pendant cette pause, j'ai vécu énormément de doute et de remise en question. Cependant, je n'étais pas en état de réflexion active sur ma démarche; je ne croyais donc pas que cette pause affecterait ma vision du projet lors de sa reprise. De plus, la relance du projet m'apparaissait comme colossale et rendait le retour au travail d'autant plus angoissant. Lorsque j'ai décidé de finir le projet, je l'ai donc fait pour des raisons bien différentes que celles qui m'avaient motivé initialement. Conséquemment, mon objectif serait plutôt de finir le projet pour moi et non pour sa réception par un public hypothétique. Certes, je voulais rester fidèle aux objectifs initiaux que je m'étais fixés en rapport avec l'immersion fictionnelle, l'effet de présence et l'image de synthèse, mais je visais surtout à compléter l'œuvre pour mon bénéficiaire personnel. Je me soucierais donc le moins possible de la réception pour mener une œuvre qui me satisferait à terme.

Mon plan de relance s'est mis en branle en début mars 2020, lorsque j'ai rencontré virtuellement mon directeur de recherche, Dany Beaupré, pour lui faire état de ma situation et de mon désir de terminer l'œuvre. Mon plan pour la diffusion publique était de louer la SAT moi-même, avec mes propres moyens, ce qui me dégageait du même coup d'une validation externe comme le projet ne serait soumis à aucun autre critère que les miens pour être diffusé. À partir de ce moment, j'ai abordé le projet comme une nouvelle démarche. J'ai revisité toutes les phases de création et, bien sûr, j'ai considéré le matériel que je possédais déjà. Mon objectif n'était pas de repartir à neuf en racontant une tout autre histoire, mais bien de réinterpréter l'œuvre avec une vision actualisée de cette dernière, proposant une résonance plus large, plus existentielle. Je crois que c'est au sein de cette nouvelle résonance - le fait que je trouvais de nouveau une signification au matériel de création - que l'influence du chaos intérieur s'est le plus faite sentir. Alors que les fragments que je possédais étaient les mêmes qu'il y avait 2

ans, soit le moment de leur production, ils n'avaient plus la même signification.

3.1 Intentionnalité nouvelle

La première étape qui s'est imposée lors de cette deuxième phase de création fut de donner une nouvelle intentionnalité au projet. Autrement dit, qu'est-ce que je voulais raconter, et surtout, pourquoi. Alors qu'il était clair que l'objectif final de création était de finir l'œuvre pour constater ou non si cette dernière avait un impact sur mon état affectif ou mental, la narrativité nouvelle de l'œuvre n'était toujours pas complètement claire pour moi. J'ai commencé par revisiter tout le matériel de préproduction ainsi que le matériel produit. En regardant le tout, j'ai constaté que j'étais toujours en harmonie avec le matériel, mais qu'il ne signifiait plus la même chose pour moi. Alors que la première mouture se concluait par le retrait de la société pour mieux comprendre l'autre, ainsi que la société dans laquelle le personnage vivait, la deuxième se voulait un regard vers l'intérieur, un regard qui est plutôt un repli, un retrait de la société pour mieux se comprendre soi-même. D'ailleurs voici une phrase de L.-C. Paquin qui fait écho à cette idée lorsqu'il explique que : « Le créateur arrive, entre autres, à créer des personnages qui lui ressemblent, mais qui pourtant sont différents de lui et qui lui échappent plus ou moins » (Paquin, 2009, p.7). Ce que je trouve particulièrement intéressant de cette idée est que le personnage me représentait au même niveau à ces deux phases de ma vie. Cependant, même s'il était le même personnage avec les mêmes idées, ces idées faisaient écho à deux états émotif et psychologique complètement différent.

Je crois que ce changement de paradigme intérieur est largement dû à ce que Louis-Claude Paquin appelle la « période d'incubation » qu'il décrit comme :

[...] suspendre les fixations qui surviennent dans la pensée consciente, cette impression qu'il n'y a que les voies engagées qui sont possibles. Il permet aussi la réduction des tensions, de la pression excessive de la tâche à accomplir. (Paquin, 2009, p.5).

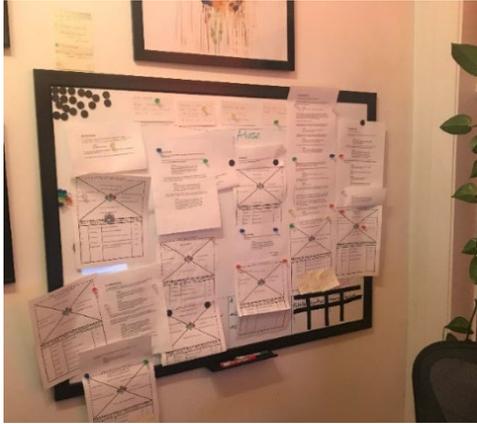
Il précise aussi que cette période d'incubation peut revenir à plusieurs moments dans le processus. Pour moi, comme mentionné plus tôt dans le texte, ce fût la première fois dans ma carrière « créative » que j'ai eu une période d'incubation aussi longue, voir une période d'incubation point. Habituellement, mes idées sont déjà bien organisées dans ma tête et je réussis à les poser sur papier, puis les exécuter d'une seule et même lignée créative. La période d'incubation dans ce cas-ci a été d'un peu plus d'un an et s'est effectuée parfois de façon consciente, parfois beaucoup moins. Consciente, parce que sporadiquement je revenais vers le projet pour réfléchir à comment le terminer, comment produire certaines parties manquantes ou bien comment peaufiner des parties produites. Ces moments ne duraient jamais plus que quelques jours, car je devenais vite fâché, voire frustré, face à la quantité de travail à faire et je ne savais pas par où commencer. J'avais l'impression d'avoir créé un monstre que je ne pouvais pas contrôler et que la charge de travail était beaucoup trop grande pour réussir à un jour terminer le projet. La partie « inconsciente » de l'incubation est plutôt en lien avec ma vie extérieure au projet, qui se poursuivait tout de même, tout en restant toujours en arrière-pensée, signe d'une évolution décisive dans ma perception intime de l'existence. C'est avec ce nouveau regard que j'ai décidé d'attaquer de nouveau mon projet de maîtrise, en février 2020, peu de temps avant la pandémie de la Covid-19. J'ai alors établi un calendrier de travail, qui se terminait par la présentation de mon projet à la SAT à la première semaine de septembre. Rappelons que je m'étais résigné à louer la Satosphère à même mes propres deniers.

J'ai par la suite repris tous les documents de préproduction en les mettant sur le tableau de mon bureau – qui deviendrait en quelques sortes mon laboratoire de production de

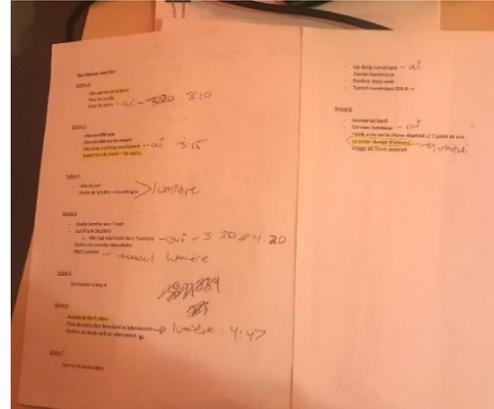
projet pour les prochains mois - et ai tenté du mieux que je pouvais de me connecter à mon désir actuel envers cette création, sans me soucier de son possible public, d'un regard extérieur, ou même des objectifs de ma maîtrise. Je me suis posé la question « qu'est-ce que cette œuvre signifie pour moi? ». Qu'est-ce que je veux dire à travers elle? Bien sûr, en tout premier lieu, elle marquait pour moi un retour à la création, mais en son fond, elle évoque une sorte de retrait de la société.

C'est à travers cette prémisse que j'ai replacé et retravaillé les documents de production sur un grand tableau pour ajouter et retirer ce qui conviendrait le mieux avec ce nouvel angle. Cette technique avait aussi l'avantage de pouvoir me donner une vue d'ensemble sur le projet et mieux saisir le travail à faire. Il est intéressant de retrouver chez Paquin un passage sur l'amorce d'un projet où il identifie cette scission entre les œuvres passées et celle en cours de réalisation. La proposition de Paquin fait référence à l'évolution, ou la scission, qui s'opère entre deux projets différents. Pour moi il décrit bien la scission qui s'est opérée au sein de la même œuvre. Cette dernière prend alors un nouveau sens lors d'un retour à la création, avec une longue pause comme intermédiaire entre le début et l'achèvement de la création :

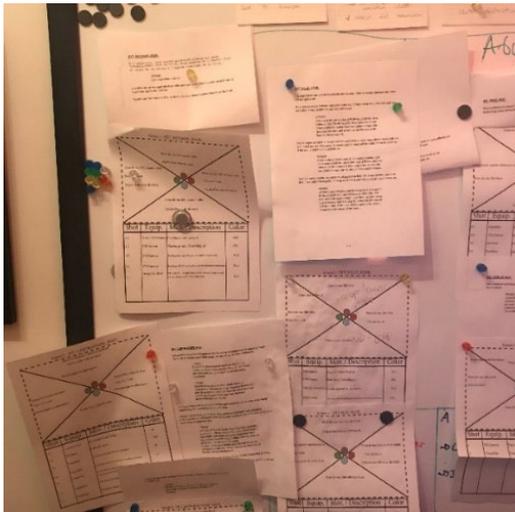
[...] il s'agit de déterminer les bases de l'œuvre à venir, il ne peut qu'y avoir une certaine continuité, et une certaine rupture, pour que celle-ci ne soit pas la répétition des précédentes. Cette amorce doit indiquer clairement la direction et être suffisamment « impliquante » près de soi, pour procurer l'énergie nécessaire à son développement. [...] Dans tous les cas, il s'agit de se brancher sur soi, mais selon des modalités différentes. (Paquin, 2009, p.10)



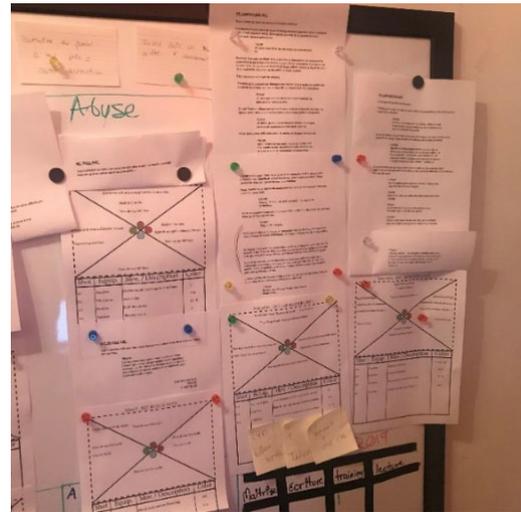
3.1 Assemblage des documents de préproduction



3.2 Liste de Plan Originaux, retravaillé



3.3 Partie de gauche de l'assemblage des documents de préproduction



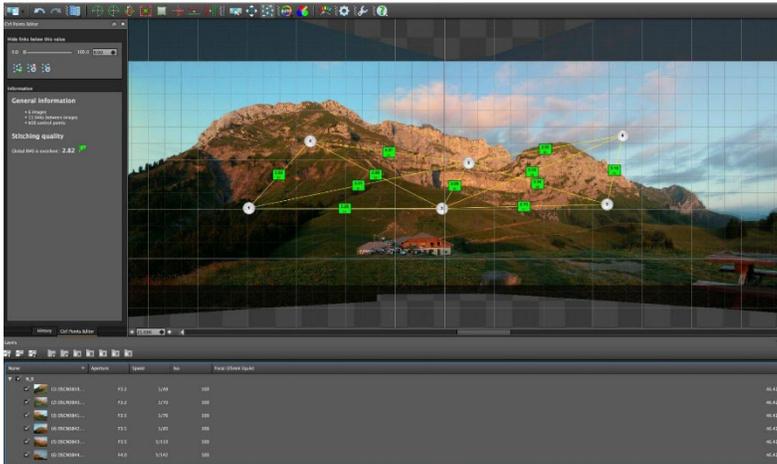
3.4 Partie de droite de l'assemblage des documents de préproduction

Avec ce plan, je savais quelle partie de l'histoire et quelle portion visuelle je voulais conserver pour compléter l'œuvre. Ce faisant, j'avais maintenant un plan de travail et une structure pour attaquer la dernière portion de production visuelle et compléter l'œuvre. S'en est suivie une étape que Paquin décrit comme une « exploration en laboratoire », une étape avec laquelle je n'étais pas encore très familier avant ce projet.

3.2 Exploration en laboratoire de création

Lorsque j'ai dressé la liste des plans à produire, il fut intéressant pour moi d'entrer en phase d'exploration comme ce n'est pas normalement quelque chose que je fais pour mes propres projets. Mon bureau de travail est devenu un laboratoire de création (à ne pas confondre au décor de laboratoire utilisé dans l'œuvre) dans lequel j'ai expérimenté pendant plusieurs semaines pour arriver à mes fins. Il m'est déjà arrivé d'apprendre de nouvelles techniques de création pour des contrats sur lesquels j'ai travaillé, mais lors de mes projets personnels, je m'en tiens habituellement à mon champ de connaissance/expertise et fais appel à des collaborateurs pour les portions qui me sont moins familières. Cependant, comme mon désir à travers cette œuvre était un retour au « faire » et je voulais surtout terminer le projet sans avoir recours à de l'aide externe, j'ai dû planifier le travail de manière à rester maître de la réalisation et de l'échéancier de ce projet. Parmi les plans (ou séquences) à réaliser, il y avait ceux (ou celles) qui impliquaient : le *stitching* des images de drone en 360°, la stabilisation des images 360° tournées en voiture, la finalisation des images tournées en *Depthkit*, la création de visuels 3D, et la spatialisation des images de type « journal de bord ». En ce sens, Louis-Claude Paquin décrit assez bien ce processus de recherche en laboratoire :

[...] étapes essentielles : celles de l'élaboration, de l'analyse et du diagnostic de la situation, l'esquisse d'un compromis entre le possible et le souhaitable, la détermination des choix stratégiques, la mise en œuvre, la mobilisation des moyens et la validation du résultat. La conduite à projet est donc une approche rationnelle, fonctionnelle et processuelle à la résolution de problème. [...] Rheinberger montre que la pratique en laboratoire, dans un contexte de découverte, est très proche de certaines caractéristiques associées à la découverte artistique: l'instabilité, l'indétermination, le hasard, l'intuition, l'improvisation. (Paquin, 2009, p.20)



3.5 Interface du Logiciel *Kolor Auto Pano*

La première partie à laquelle je me suis attaqué est celle du *stitching* des images de drones en 360°. Comme le drone est composé de 12 caméras GoPro individuelles, il faut par la suite effectuer ce qu'on appelle le *stitching* des 12 images, qui consiste à « coudre » ou bien juxtaposer les 12 prises de vue simultanées une à côté de l'autre pour qu'elles forment un grand panorama en 360 degrés. L'écueil principal sur lequel j'ai buté est l'obsolescence de la technologie, qui est courante, en particulier dans l'univers en constante transformation des nouveaux médias. À l'époque du tournage, le logiciel qui était utilisé était *Kolor Autopano Giga*, mis de l'avant par Go-Pro en appui à leur effort pour promouvoir une solution haut de gamme de prise de vue panoramique en 360°. À l'époque du tournage, j'avais entrepris le *stitching*, qui s'est vite révélé une opération longue et délicate. J'ai donc dû surseoir l'opération, faute de temps pour m'y consacrer pleinement, car je devais d'abord compléter les autres sessions de tournage. Lorsque je suis retourné à cette étape, j'ai découvert que le logiciel avait été discontinué en 2018, qu'il était impossible à mettre à jour, et surtout, qu'il n'y avait plus de support-usager pour m'assister dans son utilisation. J'ai donc dû trouver une vieille version qui était archivée sur un forum Internet et qui n'était pas nécessairement stable. Alors qu'au départ, le *stitching* est déjà une tâche ardue, je devrais dorénavant l'accomplir avec un logiciel instable et susceptible de « planter » à la moindre fausse manœuvre. La difficulté principale était que, pour que les images soient « cousues » ensemble sans transition apparente, le logiciel doit calculer des points qui les lient l'une à l'autre en les superposant en périphérie, créant ainsi une zone de redondance sur laquelle se

La première partie à laquelle je me suis attaqué est celle du *stitching* des images de drones en 360°. Comme le drone est composé de 12 caméras GoPro individuelles, il faut par la suite effectuer ce qu'on

calcule la transition. Ces points et ces zones sont cruciaux, car c'est grâce à eux que l'on obtient l'illusion continue d'une seule et même image. S'ils ne sont pas bien ajustés, la transition entre les images restera visible. Sans soutien, hormis quelques tutoriels sur YouTube, j'ai donc dû avancer à tâtons et ne pas effectuer de manœuvre trop lourde pour le logiciel, pour éviter qu'il ne « plante ». Après plus de trois semaines de travail, j'ai réussi à obtenir un résultat satisfaisant pour trois plans en 360° d'une durée de 7 minutes chacun. Comme mon plan était initialement de « performer l'œuvre » en direct, cela me donnerait assez de latitude. J'ai ensuite transféré les plans dans le modèle *After Effects* de la SAT nommée *Camshpere*, qui permet de transposer une image panorama en image pour le dôme immersif. J'ai monté l'image dans l'axe des Y, donc sur la hauteur, pour ainsi faire disparaître la portion en rouge ci-bas et pour éliminer la portion en noir où le drone et ses hélices se trouve dans le champ de la caméra. De toute manière, la sphère de la SAT ne couvre que 210 degrés, il restait donc une portion d'image non utilisée dans le bas. La portion noire qui s'est créée ne serait donc pas visible dans le produit fini comme elle se trouve dans la partie « non-utilisée » par la superficie du dôme.



3.6 Plan du drone 360, avec la portion à retirer

Dans mon plan initial, le récit s'ouvrait sur ces images en surplomb d'une forêt, puis nous passions à des images, toujours en 360°, tournées en ville de jour, pour glisser progressivement vers des plans nocturnes tournés dans des quartiers plus sombres. Alors que je croyais que cette portion de production allait être la plus simple, elle s'est avérée être un échec. L'avantage que je voyais était que le *stitching* était effectué par la caméra (en l'occurrence la caméra Orah 4i). Ainsi, je n'aurais pas besoin d'effectuer cette opération en post production, écourtant d'autant cette étape. Cependant, la résolution maximale d'export de la caméra Orah 4i est de 4K par 2K et le dôme de la SAT a une résolution moyenne de 2K (il est possible de projeter en 3K de résolution, mais cela est encore expérimental). En regardant les images et en faisant quelques tests préalables dans *DomePort*, l'outil de prévisualisation de la SAT, (où l'on peut prévisualiser en 3D les images faites pour le dôme) j'ai rapidement constaté que les images tremblaient beaucoup trop pour être visionnables et qu'elles devaient être stabilisées. J'ai tenté pendant environ 2 semaines de les stabiliser avec le logiciel *Mocha VR* qui est un module d'extension au logiciel *After Effects*, mais sans succès. Premièrement, les secousses engendrées par le mouvement de la voiture étaient plus fortes qu'anticipées, même à basse vitesse. La résolution des images étant identique à la résolution minimale requise, je ne pouvais pas effectuer de *zoom* dans l'image, comme on fait normalement pour la stabiliser. Deuxièmement, la qualité des plans tournés au sol détonnait vraiment avec la haute résolution des images tournées en forêt. Voilà pourquoi j'ai décidé à contrecœur de ne pas inclure ces plans dans le récit et de prioriser des images de synthèse 3D faites dans le logiciel *Cinema 4D*, sur lesquelles je reviendrai plus tard.

L'intégration des scènes de « journal de bord » s'est effectuée très facilement et rapidement. À l'époque de la première phase de création, j'avais déjà fait la sélection des prises que je trouvais les meilleures et effectué des tests pour juxtaposer les images sur des écrans spatialisés dans l'univers 360. À l'aide de l'extension *Element 3D* dans

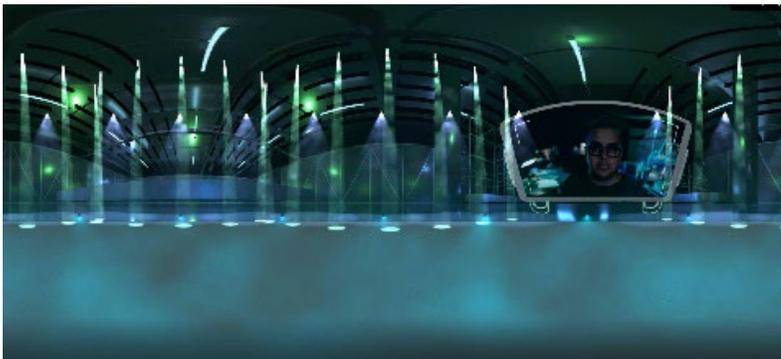
After Effects, qui permet l'intégration de modèle 3D au sein du logiciel, j'ai superposé les images sur un écran virtuel et leur ai donné un point d'entrée et de sortie - un fondu au noir, à l'aide d'un glitch, suivit de la descente vers le bas de l'écran, jusqu'à sa disparition - qui faisait en sorte que l'élément visuel ne couperait pas lors de la fin du plan filmé. Cela me permettrait de les « jouer » au moment que je jugeais opportun lors de la performance publique. Ci-bas se trouve, dans l'ordre, une image tournée sans modification, sa spatialisation pour un dôme au sein d'un écran numérique et sa forme finale dans le rendu virtuel 360.



3.7 Plan du journal de bord



3.8 Plan du journal de bord spatialisé dans l'écran virtuel



3.9 Résultat final du journal de bord

La dernière portion de postproduction qui me restait à effectuer était celle des images tournées avec le dispositif *DepthKit*. Ces images étaient une surimposition d'images tournées avec une caméra Sony A7S avec les données tridimensionnelles d'une *Kinect*. Encore une fois, je me suis buté à l'obsolescence du matériel. Lors du tournage en 2017, la technologie *DepthKit* en était à la première itération, soit la version 0.1. Pour que les images 2D soient converties en image 3D, il fallait lier la caméra à la *Kinect* à travers le logiciel *Depthkit* sur l'ordinateur. Autrement dit, il fallait que la *Kinect* soit connectée à l'ordinateur et c'est de l'interface du logiciel que nous pouvions débiter l'enregistrement. Nous devions ensuite insérer la carte mémoire pour combiner les données de l'enregistrement. À l'époque, j'avais fait quelques tests qui avaient été fructueux, alors je n'ai pas exporté tous les plans. Je préférais attendre d'avoir tout le matériel en main pour harmoniser les images en 3D au sein du reste du décor de laboratoire qui serait créé numériquement plus tard dans le processus dans sa forme finale. Je fais ici référence à la pièce de laboratoire dans lequel se trouve l'écran vidéo et les éléments 3D qui sont décrits. Cela s'est avéré être une erreur, car à mon retour à ces images en 2020, le logiciel *DepthKit* était passé à la version 0.5.6 et ne semblait plus supporter les anciens algorithmes. J'ai tenté d'importer mon ancien projet dans la nouvelle version, mais seules les versions tests étaient disponibles. J'ai fait plusieurs tentatives avec mes archives du logiciel 0.1, contacter le support de *Depth-Kit*, mais rien n'y faisait. Je n'arrivais tout simplement plus à créer les images 3D à partir de l'ancienne, ou nouvelle version de *Depth-Kit*.

Je terminais donc cette phase d'exploration en laboratoire avec plusieurs éléments que j'allais devoir repenser comme ils ne fonctionneraient plus dans leur forme conçue originale. Louis-Claude Paquin fait d'ailleurs écho à cette idée, qui peut mener à un certain questionnement par rapport à la réalisation et la conservation d'une œuvre en nouveau média, de par l'obsolescence rapide du médium. :

Cependant, la rapidité des évolutions technologiques, tant sur le plan des dispositifs que sur le plan des supports, leur succession, qui entraîne l'obsolescence des premières, ainsi que leur relative immatérialité ont fait surgir des questions quant à la pérennité des œuvres, de leur conservation et de leur restauration, qui ne sont pas triviale. (Paquin, 2009, p.25)

Par contre, même si plusieurs de mes plans initiaux étaient compromis, j'étais assez optimiste face à la création à venir. Voici un court extrait d'une entrée de journal que j'ai fait à la fin de cette exploration. Même si j'éprouvais encore une partie de doute, je demeurais optimiste.

« 08 octobre 2020

Il y a quelque chose de très étrange, voire surréel dans le fait de revisiter ce matériel. Premièrement, parce qu'il a été tourné il y a 3 ans, ce qui m'apparaît aujourd'hui comme une éternité, mais aussi parce que je revisite le dernier projet que j'ai commencé depuis ma « pause » avec la création. Je retrouve étrangement un matériel connu, mais qui ne signifie plus la même chose aujourd'hui et qui prend une signification différente. Un matériel qui m'est familier, mais étranger à la fois. J'ai investi 10 ans de ma vie dans ce rêve, qui a éclaté devant mes yeux et qui m'a en grande partie précipité vers une dépression qui n'est, à ce jour, toujours pas réglée. Je suis curieux de voir où l'exploration de ce matériel va mener.

Il sera intéressant de le travailler, car j'ai l'impression que je constate une distance avec ce matériel qui était (lors de sa création) si proche de moi. À ce moment, je le perçois plus comme une forme de « remix » ou retravaille pour en faire sortir une nouvelle signification. »

3.3 Réalisation finale

Avec ces nouveaux défis en tête, j'ai entrepris la dernière phase de création. Dans ses écrits, Paquin décrit deux forces qui sont en cause pour pousser l'artiste à terminer une œuvre, soit celle du « désir » qu'il décrit à travers la description de Freud :

Freud nomme « sublimation » la transposition ou la substitution de la satisfaction d'une pulsion (désir) à laquelle il faut renoncer dans la vie réelle [...]. C'est par la création d'une œuvre inspirée de ses fantasmes, par l'intermédiaire de son imagination, que l'artiste parvient à se créer une autre réalité et ainsi à surmonter l'insatisfaction de ses pulsions. (Paquin, 2009, p.13)

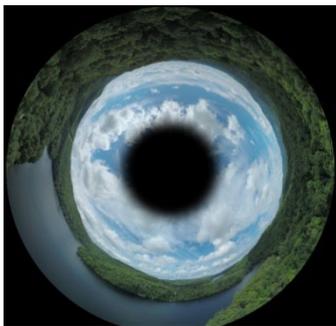
Ainsi que ce qu'il décrit comme l'utopie agissante :

Que cela soit en tant que « projet politique ou social » ou comme « projet irréalisable » l'utopie trouve sa source dans sa finalité dans la réalité dont elle vise à élargir le champ du possible par l'invention de ce qu'elle pourrait être, ce qui génère une tension entre une construction imaginaire et sa réalisation concrète, entre l'idéal et la pratique. (Paquin, 2009, p.13)

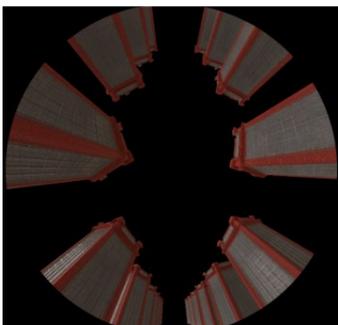
Dans le cas présent, il y avait le désir de finir l'œuvre et ainsi me rapprocher de la création qui m'a toujours grandement réconforté d'un point de vue psychologique, mais aussi le désir projeté de se détacher de la société, d'atteindre une forme de solitude, sinon d'isolement. Ce sont ces deux désirs qui ont alimenté le fait que j'ai terminé le projet et qui est aussi l'une des raisons pourquoi ce dernier ne signifiait plus la même chose qu'au départ. L'utopie agissante a plutôt fait son apparition à un niveau plus formel, principalement propulsé par la situation de pandémie due à la Covid-19. Comme les salles de spectacles n'étaient plus ouvertes, j'ai dû concevoir une autre façon de diffuser le projet en préservant autant que possible les avantages perceptuels d'une projection dans un dôme, en particulier l'effet de présence. Même si le désir de réalisation de l'œuvre avait bifurqué, je demeurais convaincu que la narration serait positivement affectée par un univers immersif.

Pour compléter les séquences visuelles manquantes, je me suis tourné vers le logiciel de création 3D *Cinema 4D*, augmenté d'une extension du logiciel nommé *Cycles 4D*

qui permet principalement d'utiliser une caméra avec un angle de 210 degrés, donc d'exporter des images qui sont prêtes pour être utilisées dans un dôme, tel que la SAT. Comme je n'étais pas totalement familier avec le processus de création avec *Cinema 4D*, j'ai suivi plusieurs cours en ligne sur le site internet *Lynda.com*. Après environ 3 semaines d'apprentissage, je me sentais prêt à réaliser les plans manquants. J'ai juxtaposé la création de ces images faites à travers *Cinema 4D* à d'autres que j'ai créés dans le logiciel *After Effects* avec un gabarit de création pour la SAT. Ces techniques de création m'ont notamment permis d'explorer diverses notions de proxémie qui selon moi augmentent l'effet de présence.



3.10 Plan de la forêt en 360

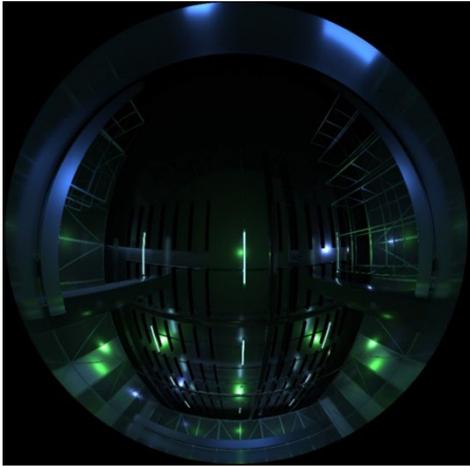


3.11 Plan des immeubles

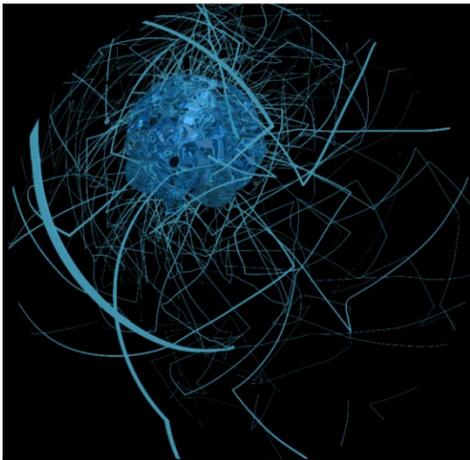


3.12 Plan de la silhouette qui marche

Dû aux limitations de la Covid-19, ne me permettant notamment pas de tester le matériel visuel dans l'espace physique destiné au projet, j'ai créé la plus grande partie des éléments à l'aveuglette, ou conscient que je ne verrais peut-être jamais ces images dans le lieu physique auquel elles étaient destinées. Alors que les images tournées en 360 donnaient déjà un effet de profondeur plus loin vers l'horizon (comme les images de forêt), j'ai tenté avec les images d'immeubles qui tournent, ou bien avec la silhouette qui avance au loin, de créer une profondeur vers le spectateur. Pour ce faire, j'ai créé le contenu visuel très près de la « caméra » du logiciel. Cela accentue donc l'effet de perspective car les images passent très près de l'œil du spectateur. J'ai aussi créé un autre effet de perspective avec l'arrivée du laboratoire dans lequel le personnage se trouve (la pièce qui englobe l'écran avec le journal de bord). Comme le personnage parle à travers l'écran qui se trouve dans le champ centre de vision du



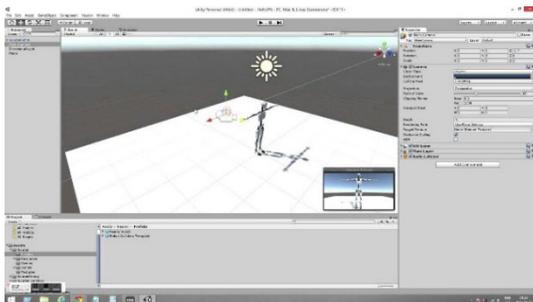
3.13 Plan du laboratoire



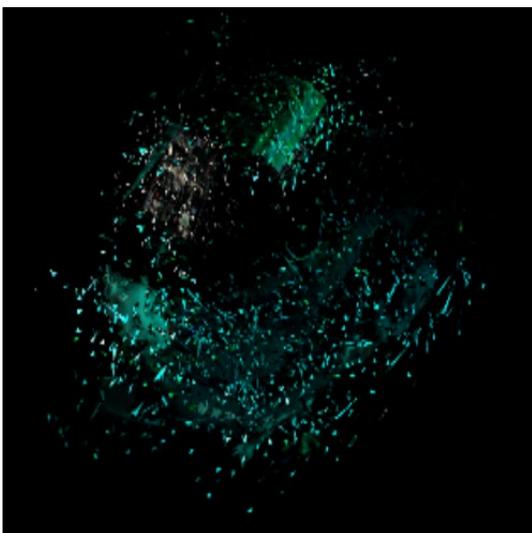
3.14 Plan du cerveau et ses filaments

spectateur, le décor de son laboratoire peut faire son entrée par le champ de vision opposé du spectateur qui regarde vers l'avant. Le laboratoire envahit donc la périphérie du spectateur, autant par la gauche, la droite et le haut. Avec un plafond particulièrement bas, je voulais aussi créer l'impression que le toit se referme sur le spectateur, comme s'il était peu à peu enfermé dans un autre monde. Lors de la scène avec un cerveau qui déploie ses neurones à travers l'univers, je voulais une fois de plus créer le sentiment que l'environnement du spectateur était envahi. Voilà pourquoi les filaments qui s'échappent de ce cerveau traversent la totalité de l'environnement et passe très près de la « caméra » virtuelle, étant à la position de l'œil du spectateur. Avec des filaments qui passent autant au-dessus qu'au-dessous du spectateur, j'espérais créer une sorte de flottement de ce dernier, au milieu de

ces filaments, pour encore une fois augmenter l'effet de présence. Même s'il ne correspondait pas à la méthode de création initiale envisagée (soit à travers le logiciel *Depth-Kit* ou avec la caméra 360 Orah 4i), la création de ces images demeurait tout de même modélisée comme pour une projection dans un dôme.



3.15 Interface du logiciel Unity



3.15 Plan où le personnage explose (et transfère son esprit dans la machine)

À l'origine, la conception du projet pour le dôme physique prévoyait une performance en direct impliquant un contrôle « *live* » sur les images avec ajout d'effets visuels générés par un *mo-cap* de type *Perception Neuron-link*, car je l'avais déjà utilisé lors d'un projet personnel. Les données de mouvements auraient été interprétées par une extension qui existe déjà au sein du logiciel *Unity* et qui permet d'avoir un squelette sommaire des mouvements des membres du personnage présents. J'aurais ensuite utilisé quatre caméras infrarouges détectant le mouvement dans l'espace. Comme le public aurait été statique (assis à regarder l'œuvre), leurs données auraient pu être facilement filtrées pour révéler la position et

l'attitude physique du personnage en direct dans l'environnement. Au sein du logiciel *Unity* je comptais prendre le squelette produit par l'extension du *neuron-link* et appliquer une texture de type *mesh* (qui ressemble à un filet numérique) qui aurait asservi un émetteur de particules. Avec ce traitement, nous aurions eu l'impression que le personnage principal se déplace dans l'espace en émettant une pluie de particules. À titre de référence, l'avant-dernier plan du projet, soit celui où une copie du personnage principal « explose » en une pluie de particule a été effectué selon ce principe. J'ai utilisé les données 3D du *Depthkit* pour créer un fichier *.OBJ* (qui est semblable au squelette auquel je fais ici référence), puis appliqué une texture de type *mesh* avant de le faire exploser dans une pluie de particules. Pour spatialiser la position du personnage

dans l'espace réel, il n'aurait donc manqué que les données produites par les caméras infrarouges à intégrer dans la scène *Unity*. Cependant, comme le projet ne pouvait plus être diffusé dans la salle comme prévu, j'ai dû trouver une autre alternative.

La pandémie m'a imposé le choix d'une diffusion virtuelle, seule alternative réaliste. Mais je ne voulais pas seulement diffuser le projet sans environnement ou perspective. Il était important pour moi de le spatialiser comme si le spectateur était dans un dôme lui aussi. J'ai aussi voulu utiliser la force de la spatialisation virtuelle en faisant quelque chose qui ne serait pas possible dans le réel, pour remplacer ce qui n'est pas possible dans le virtuel, voilà pourquoi j'ai décidé de mettre un plan d'éclairage complet dans le dôme. Dans le monde « réel », cela ne serait pas possible, dû aux ombrages que cela créerait dans la projection. Cependant, il est possible de modéliser leurs faisceaux dans l'univers virtuel sans porter préjudice à la projection. L'intégration des lumières présentait aussi l'avantage de faire ressortir l'espace et la perspective et donc de créer un effet de profondeur, que l'on perdait puisque l'immersion visuelle n'était plus complète. En effet, le visionnement virtuel retirait l'effet d'enveloppement visuel, d'immersion, qu'une projection dans un dôme procure. Pour faire l'intégration de tous ces éléments (la spatialisation, le visuel, les lumières, ainsi que la trame sonore) j'ai eu recours à une technique que j'utilise dans mon travail professionnel soit celui du *pre-viz* (prévisualisation). Cette technique sert notamment à modéliser les espaces de spectacles avec tous leurs éléments pour, par exemple, montrer aux artistes ce qu'il y aura comme décors, lumière, vidéo, etc. Elle permet également la programmation en amont des effets dudit spectacle. J'ai donc complété la portion visuelle avec une déformation de type *fish-eye* avec un angle de 210 degrés, qui permet notamment d'accentuer la perspective de l'image, pour éviter son « aplatissement » sur l'écran. Le fichier vidéo était donc le même que si mon projet avait été diffusé à la SAT. Un collègue, avec qui je collabore professionnellement, Edmund Greene, a conçu un plan d'éclairage, puis a préparé les séquences adaptées pour le dôme. Sa contribution venait

appuyer et achever l'aspect narratif de l'histoire et de l'image et ses éclairages avaient l'avantage de renforcer la perspective d'une présence dans un dôme. Finalement, nous avons intégré les deux portions, éclairages et vidéos, au sein d'une modélisation 3D simulant un dôme (similaire à celui de la Satosphère) avec un logiciel nommé *D3* qui sert à la prévisualisation pour divers spectacles. Il est aussi à noter que le fait que ce projet se soit fait en virtuel a permis la participation d'Edmund Greene qui habite à Las Vegas. Les technologies actuelles nous ont permis de compléter ce projet, grâce notamment à sa participation qui, dans des conditions sanitaires normales, n'aurait pu être envisageable. Un artiste et technicien de son calibre est très en demande, et toujours en déplacement à l'extérieur. Ironiquement, sans la pandémie, il n'aurait pas eu le temps de s'investir envers ce projet pour plusieurs semaines, comme il l'a fait.

À travers cette création, je trouve particulièrement intéressant de constater que j'ai, probablement pour la première fois dans ma carrière artistique, réellement complété le cercle de création décrit par Paquin, en retravaillant plus en profondeur les diverses étapes qu'il décrit.

CONCLUSION

Lorsque j'ai commencé l'idéation de ce projet il y a maintenant 4 ans, l'une de mes grandes motivations était de savoir si l'immersion fictionnelle pourrait être bonifiée à travers des dispositifs immersifs. Ce raisonnement était principalement motivé par ma pratique en cinéma que je visais à dépasser en rendant ainsi la narrativité plus impactante pour le spectateur. Les œuvres qui me semblaient apporter une bonification en ce sens étaient celles qui bonifiaient positivement l'effet de présence. Le défi principal que j'ai eu à relever était que l'effet de présence est souvent tributaire de moyens de production directement influencés par le budget lié à l'œuvre. Abstraction faite des jeux vidéo qu'on peut qualifier en majorité « d'automates immersifs », je crois que cela est largement dû à la quantité de ressources que nécessite une œuvre narrative, versus une œuvre ou une création individuelle nécessitant peu de moyens.

Ce que j'ai principalement découvert à travers la deuxième phase de création est qu'un artiste qui veut créer une œuvre immersive doit maîtriser plusieurs outils qui sont en constants changements. S'il veut réussir cette épreuve en ayant une approche plus individuelle ou personnelle au « faire », il est plus simple d'évoquer une idée ou une sensation plutôt que de développer une narrativité complète. Par narrativité complète, je fais surtout référence à un arc narratif complet, comme au cinéma ou dans un roman, alors que l'idée d'évoquer une sensation ou une idée apparaît plus simple. Il s'agit donc de partir d'un filon narratif moins détaillé et de privilégier des idées ou émotions que l'on veut accentuer au sein de l'œuvre immersive.

À mon avis, les parties les plus réussies de mon œuvre étaient justement ces moments où je me suis servi du dispositif d’immersion pour évoquer un « sentiment » de présence et donc augmenter « l’effet de présence », autrement dit, en présentant des images qui suscitent un sentiment, une sensation ou une idée, sans nécessairement être complètement collées au récit. Ces portions de l’œuvre, telles que le drone au-dessus des montages, l’éclairage balayant la perspective suivie d’une montée de particules, ou encore le cerveau qui se déploie dans la perspective du spectateur, me semblent susciter une émotion propre à affecter positivement et supporter le propos narratif. Alors que le texte de départ n’est pas totalement concret ou descriptif, comme pour dire « ça, c’est votre monde », une fois juxtaposé aux images de drone au-dessus de la forêt, il provoque le sentiment de flottement recherché. Je crois donc que même si je n’ai pas précisé tel quel le sentiment de flottement en nature, qui glisse vers le sentiment plus envahissant de la ville, j’ai réussi à l’évoquer à travers le son et l’image. C’est précisément ce type d’évocation qui augmente positivement l’effet de présence. La difficulté d’une œuvre narrative plus « traditionnelle » est par contre qu’il y a plus de sentiments ou d’idées à supporter. En ce sens, je crois que le sentiment de présence peut se substituer en partie aux émotions ressenties à la réception d’un récit plus conventionnel, et je crois même que remplacer ces émotions « conventionnelles » par cette stratégie augmente positivement l’effet de présence.

L’une des méthodes que je n’ai pas pu tester, mais qui semblait assez prometteuse était la proxémie, qui étudie l’espace personnel d’une personne dans un contexte spatial donné. S’il m’avait été possible de diffuser l’œuvre dans un lieu physique, certaines images de l’œuvre auraient semblé artificiellement plus près du spectateur, car le champ visuel de ce dernier aurait été englobé. Malheureusement, dans le contexte de diffusion actuel en pandémie, cet effet était un peu perdu, dû à l’image projetée dans un environnement virtuel qui n’englobe pas autant le champ de vision. Ce qui me pousse à croire que l’effet de présence serait bonifié par la proxémie, c’est l’utilisation

des lumières virtuelles (ou plus précisément, de dispositifs d'éclairage virtuellement simulés) qui selon moi a bonifié l'effet de présence. Ces sources lumineuses dématérialisées donnent une certaine perspective à l'univers, plus précisément lorsque qu'elles bougent et sont observées « de près », dans la perspective virtuelle du spectateur.

D'un point de vue plus personnel, je crois que le recours à la création pour m'extraire de cette « détresse existentielle » s'est en effet avéré apaisant dans la mesure où comme artiste, je me suis donné la possibilité de revenir au « faire » sans contrainte extérieure et même sans objectif extérieur. Dans le contexte pré-pandémie (en particulier lors des deux mois précédant les premières éclosions), la diffusion de mon projet ne posait plus obstacle, ce qui a grandement motivé mon retour pour achever le travail.

Le texte de Louis-Claude Paquin *De soi à l'énoncé d'un projet de création*, où il propose plusieurs activités pour établir l'intentionnalité du projet m'a particulièrement inspiré. Je crois même que la méthodologie de recherche-crédation que propose Paquin suggère une technique permettant à l'artiste de faire une pose pour bien établir les bases de sa création, notamment en se posant la question s'il peut seul réaliser le projet, ou du moins, s'il peut l'achever par des moyens sur lesquels il possède un contrôle relatif en évaluant l'étape à venir et la somme de ces étapes. À travers l'élaboration des différentes étapes décrites par Paquin, l'artiste peut remettre en question son œuvre plusieurs fois avant de l'amorcer. En résumé ces étapes sont : trouver les objectifs de l'œuvre; l'intentionnalité; établir les phases de création; débiter l'amorce du projet; effectuer une activité de symbolisation; donner une forme et matérialiser l'œuvre ainsi que faire une carte heuristique. C'est d'ailleurs ce cheminement que j'ai refait lors de mon retour à la création et qui m'a permis de me questionner sur mon matériel, ainsi que d'établir des bases fortes pour entamer de nouveau la production. De surcroît, cela permet d'identifier plus largement les idées narratives qui seront utiles lors d'une

création où l'on veut bonifier l'immersion fictionnelle à l'aide de l'effet de présence. Comme mentionné précédemment, il sera plus efficace d'évoquer des idées ou des émotions que de les représenter aussi précisément et plausiblement qu'au cinéma par exemple. Il est inhérent à l'artiste d'avoir des doutes, mais ces remises en question sont inévitables et le créateur doit les accepter comme faisant partie du processus normal. Par contre, comme mentionné précédemment, dans le cadre d'une création où l'on tente d'implémenter des technologies nouvelles, incertaines ou instables, l'achèvement sans recours à une aide extérieure demande énormément de ressources pour un créateur isolé. Toute proportion gardée, la mission devient plus lourde et complexe.

Finalement, l'une des portions sur laquelle je fondais beaucoup d'espoir et qui n'a pas pu être mise en place est celle de la performance adaptative. Je demeure persuadé que cette avenue pourrait aussi bonifier positivement l'immersion fictionnelle d'une œuvre. Elle permet à une œuvre de s'adapter aux réactions du spectateur et permet la médiation par un acteur d'expérience. En effet, le VJing est devenu une signature personnelle qui aurait bonifié l'œuvre s'il m'avait été permis de la mettre en œuvre dans un contexte hors pandémie. Je crois aussi qu'une version performative d'une œuvre complète, image, son et spectacle vivant, serait un sujet opportun sur lequel réfléchir dans un futur cadre académique. Comme mentionné au début de ma conclusion, je crois qu'une immersion fictionnelle forte passe par la transmission d'émotion et une optimisation de l'effet de présence. Je crois qu'une médiation en direct aurait la possibilité de bonifier ces deux paramètres, car il serait possible d'obtenir le minutage idéal pour chaque séquence, en l'allongeant si le public réagit positivement ou vice versa. Le performeur pourrait par ailleurs déclencher des événements audiovisuels (inserts ou surimposition) au moment le plus opportun.

ANNEXE A

EXT. PAYSAGE. JOUR.

À l'extérieur, nous voyons plusieurs paysage qui mène tranquillement vers la ville. Nous passons de l'espace libre et vaste de la nature à l'espace caustique de la ville.

FRANK
Ça c'est votre monde.

Un cube de verre apparaît et se referme sur nous, créant un miroir déformant sur notre vision du monde.

Nous somme dans la ville, le matin. Il n'y a presque personne dans les rues.

EXT. VILLE. JOUR.

La caméra poursuit son trajet à travers la ville, Plus le temps avance, les rues se remplissent

Plus les gens se font nombreux au sein de l'image et la ville, plus l'image se déforme, comme atteinte par ces présence.

FRANK

Ce que je trouve le plus difficile ici, c'est de vivre dans un monde de façade, d'apparence. C'est impossible de réellement connaître un humain.
(pause) De vraiment savoir ce qui se cache au fond d'une personne.

Frank apparaît dans le cadre. On comprend que nous regardions le monde de son point de vue. Il regarde la caméra puis poursuit sa route, nous le suivons. Il fait son chemin et la nuit tombe.

FRANK

Pour endurer ce monde là, la seule solution que j'ai trouver c'est de me doper. Les pilules que les médecins me donnent pour supporter le monde me rendent amorphe, donc j'utilise autre chose.

Frank s'arrête quelques instants et baisse la tête. Nous ne voyons que son dos. Il se retourne et jette un coup d'œil à la caméra, puis poursuit sa route.

FRANK

Je sais que c'est pas bin beau ce que je vous dit là, sauf qu'en ce moment je suis honnête. J'ai pas envie de vous mentir... comme j'ai pas envie que vous me mentiez. J'ai toujours été persuadé que pour réellement connaître quelqu'un, il faut connaître ses zones d'ombres...

EXT. RUE. NUIT

La pénombre est tombé dans la ville. L'image est de plus en plus affecté par les effets de la drogues qui envahissent le corps de Frank.

FRANK

Y'a une seule place où je me sentais encore à ma place... où c'était justement acceptable de consommer comme ça.

INT. RAVE. NUIT

Nous pénétrons dans l'univers sombre des raves. La musique se fait beaucoup plus présente et nous enivrent.

EXT. RUELLE NUIT.

Les lumières sombres des raves font place aux lumières de ruelles sombres de Montréal.

FRANK

Le problème avec votre monde, c'est qu'il faut passer par le monde qui vendent la drogue pour en avoir... pi ce monde la est pas toujours bin l'fun à rencontrer. C'est en voulant m'en détacher, que j'ai quitter votre monde.

DÉPART VERS LE
MONDE
NUMÉRIQUE

INT. LABORATOIRE. NUIT

Nous sommes dans un univers complètement noir.

Une fenêtre d'ordinateur en cours d'enregistrement apparaît. Après quelques glitch, Frank apparaît assis, filmé par la caméra; tel un journal de bord numérique, dans la pénombre.

FRANK

04 novembre 2016, test de scan complet numéro 42.

Frank se lève puis se dirige vers le derrière du laboratoire, en sortant de la zone éclairer par la lumière de son bureau. Nous l'entendons appuyé sur un bouton plus loin, puis une pluie de particule jaillit du centre de la pièce, pour faire apparaître, sous forme de particule, toute la pièce.

Frank se rassoit devant la caméra.

Pendant qu'il poursuit son dialogue avec la caméra, le reste des particules terminent de tomber sur les formes 3D qui constituent son laboratoire.

FRANK

J'ai essayer de me retirer du monde 'normal', le plus rapidement possible.

On voit Frank qui clique sur son ordinateur, puis plusieurs fenêtre internet apparaissent, avec une interface très rudimentaire (celle du deep-web).

FRANK

Au début, je voulais seulement acheter ma drogue sans avoir à passer par des gens louches.

Nous parcourons différents sites de ventes de drogues et d'armes.

FRANK

Mais j'ai trouver un autre monde complètement.
Un monde où les morales sont pas les mêmes...
et c'est là que j'ai commencé à vraiment me
poser des questions.

L'écran vidéo avec Frank disparaît momentanément pour faire place à une grosse forme, rappelant celle d'un iceberg, avec la pointe illuminé. Nous pénétrons dans la masse du bas, plus sombre.

Nous traversons un tunnel de neurones numérique, nous voyons plusieurs pages du deep-web.

FRANK

Quand l'humain est pas surveiller... oui on trouve
le meilleur.

Certaines pages s'avances, qui présente le meilleur du deep-web, tel que des sites de partage de livre etc.

FRANK

Mais surtout le pire.

Nous voyons plusieurs pages qui présentent le pire de ce que le deep-web offre. À travers le tunnel numérique, les pages internet font leurs apparition.

Au départ, nous revenons à des sites de vente de drogues, puis d'armes. Par la suite, à des sites où nous pouvons trouver des tueurs à gages, puis à des sites de combat Russes, d'Islamisation et d'autres sites difficile à regarder

Au fur et à mesure que les thématique deviennent difficile à regarder et submerge le spectateur en s'accumulant, elle *glitch* de plus en plus. Les parties difficile à regarder ou à lire sont rendu illisible à cause de ce même *glitch* qui cache ces parties.

L'accumulation de données s'efface et tombe, laissant le spectateur dans ce tunnel noir de données qui s'efface tranquillement.

FRANK

En fait... on retrouve ce que l'humain est
réellement.

INT. LABORATOIRE. NUIT

L'enregistrement de Frank reviens.

Pendant qu'il parle, la cage de verre refait son apparition et se referme en cube autour de nous.

FRANK

Les lois... les règles de la société... elles ont été mises là pour nous protéger de nous même plus que pour protéger les autres.

Au fur et à mesure que Frank parle, des silhouettes dont nous ne pouvons percevoir le visage, apparaissent. à l'extérieur de la cage de verre.

FRANK

Quand on enlève la possibilité aux gens de se faire juger par les autres, ils se laissent aller... à leurs pulsions... à ce qu'ils sont réellement. Et c'est pas juste sur le deep-web que ça se passe. C'est généralisé à notre univers numérique

Au fur et à mesure que Frank décrit les situations à la caméra, elles apparaissent à travers des silhouettes, mais qui sont cette fois-ci à l'intérieur du cube de verre.

*utilisation webcam ou déplacement dans plusieurs lieux différent

FRANK

Oui y'a tout les gens qui se servent du deep-web pour faire des choses illégale.

FRANK

Mais il y a celui qui utilise ton téléphone pour être infidèle.

FRANK

Ou encore celui qui se cache derrière son ordinateur pour insulter les autres

FRANK

Ou si on pense à toutes les fois où on a filmer ou pris en photo des gens en violant leur intimité.

FRANK

(pause) en fait... on est plus honnête avec nos machine qu'avec les humains qui nous entoure... L'internet et le numérique donne un masque à tout le monde, pour qu'il soit ce qu'il sont vraiment.

INT. LABORATOIRE. NUIT.

Un cerveau apparaît à la gauche de l'écran et un nuage numérique à la droite. Au fur et à mesure que Frank parle, les zones du cerveau s'illuminent.

FRANK

C'est drôle parce que le cerveau ressemble justement beaucoup à la machine. En fait toutes les informations du cerveau sont des influx électrique.

FRANK

Quand on tape une commande dans un ordinateur, c'est un influx de données binaire qui part du point A au point B. Dans le cerveau c'est la même chose mais avec des données beaucoup plus complexe.

Frank se lève puis se dirige plus loin dans la pièce. Le cerveau et le nuage numérique se rapproche de plus en plus.

Pendant qu'il continue à parler, il commence à installer une machine mélangeant un lit d'hôpital avec un énorme scanner. Sa silhouette apparaît en scan pour la première fois.

FRANK

J'ai réalisé que la seule vraie façon de connaître quelqu'un... de connaître l'humain, c'est à travers son reflet numérique et qu'en transférant mon esprit dans le numérique, j'allais être capable de le faire à une vitesse incroyable. En fait... c'est une fenêtre dans les abysses de chaque humain et surtout... une porte vers ce que l'humanité est réellement.

Frank se couche sur le lit, puis plusieurs aiguille lui transperce le crâne.

L'image du cerveau et du nuage numérique fusionne, puis la silhouette en scan de Frank crée une explosion de point-cloud.

L'écran est noir pendant quelques moments.

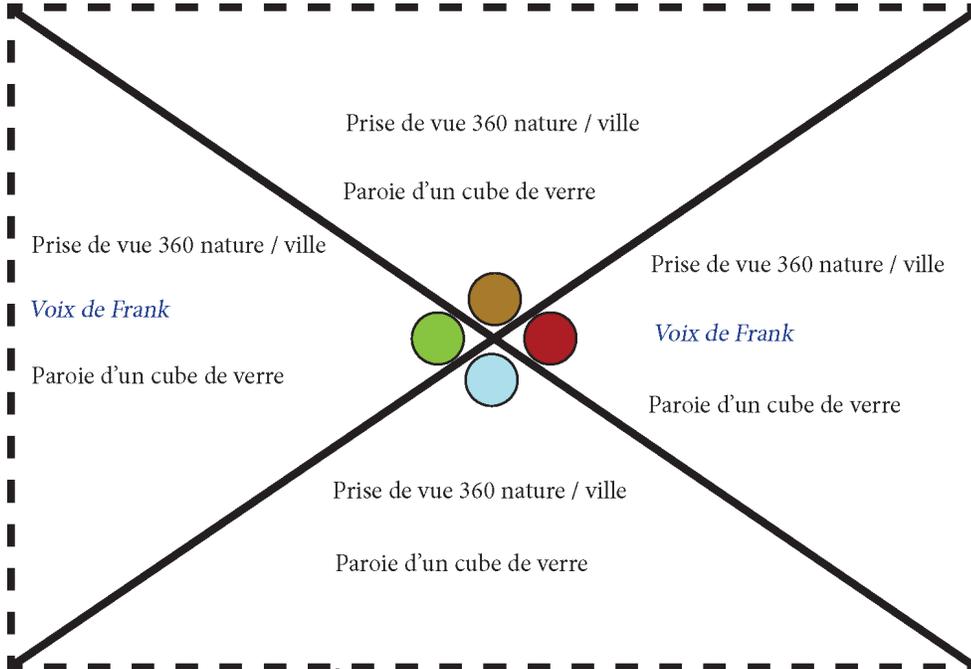
Le visage de Frank réapparaît en très gros, il est un mélange de réel et d'organique.

FRANK

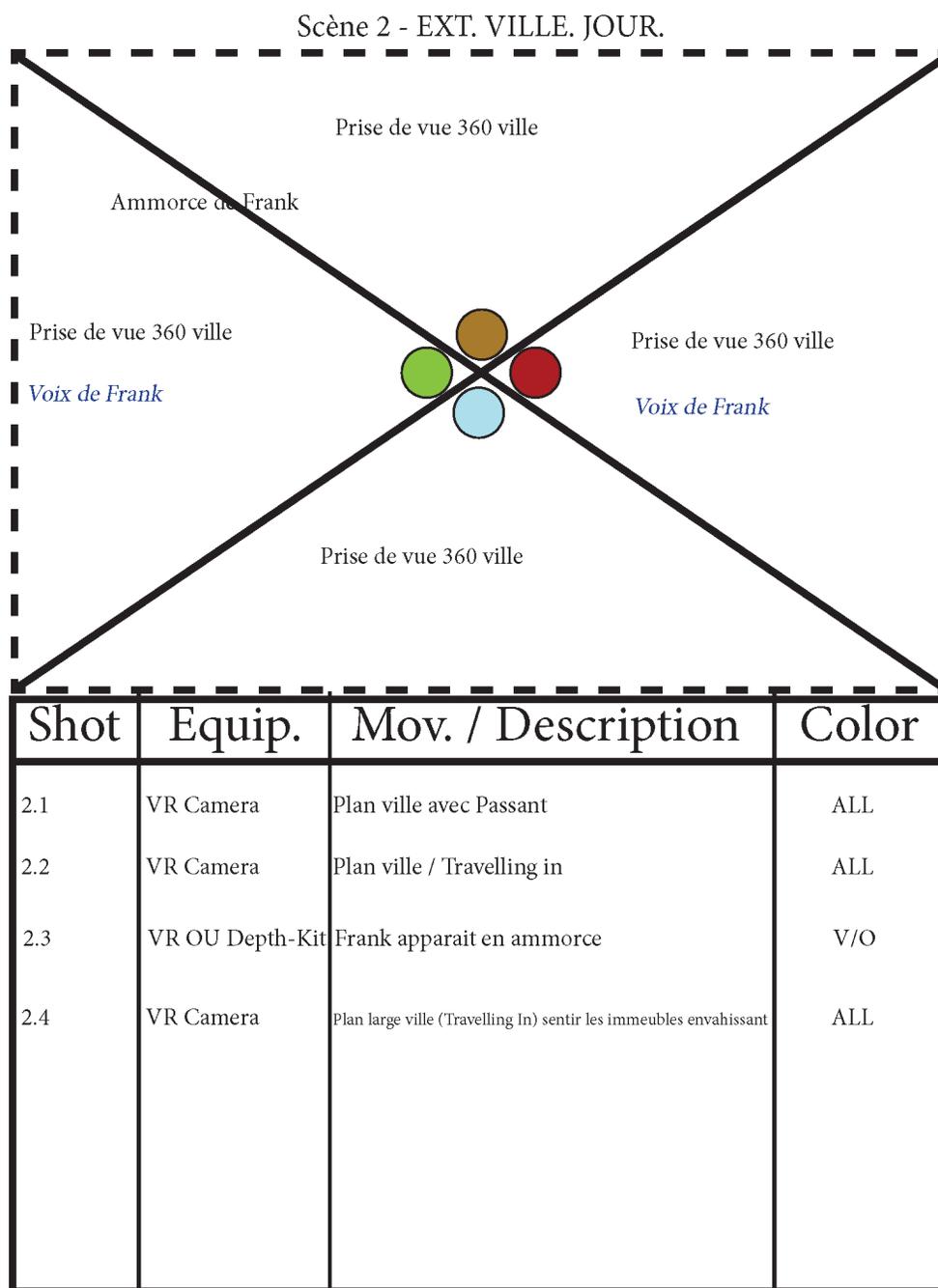
Maintenant que vous me connaissez... je me demande ce que je vais trouver dans vos abysses.

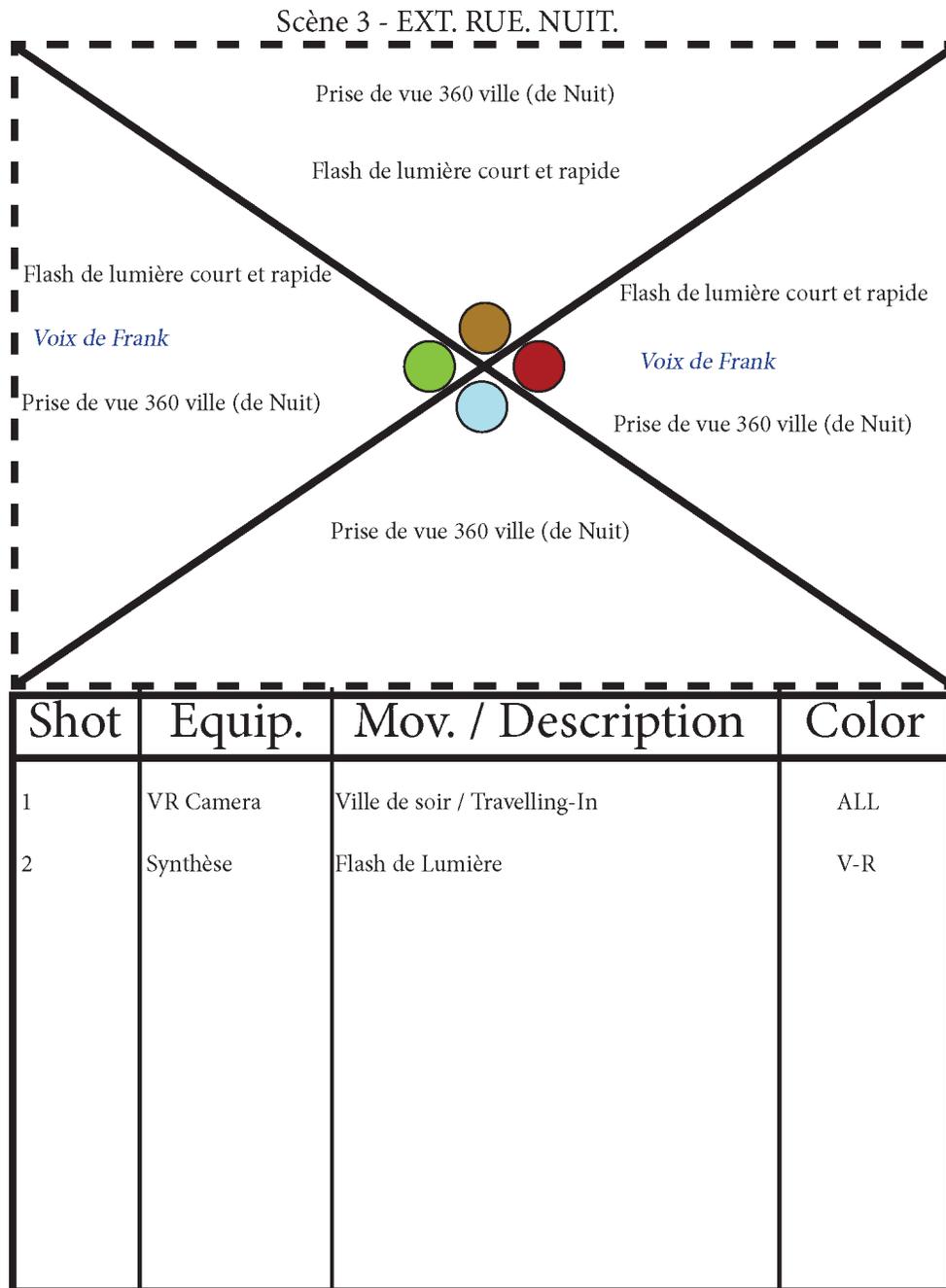
ANNEXE B

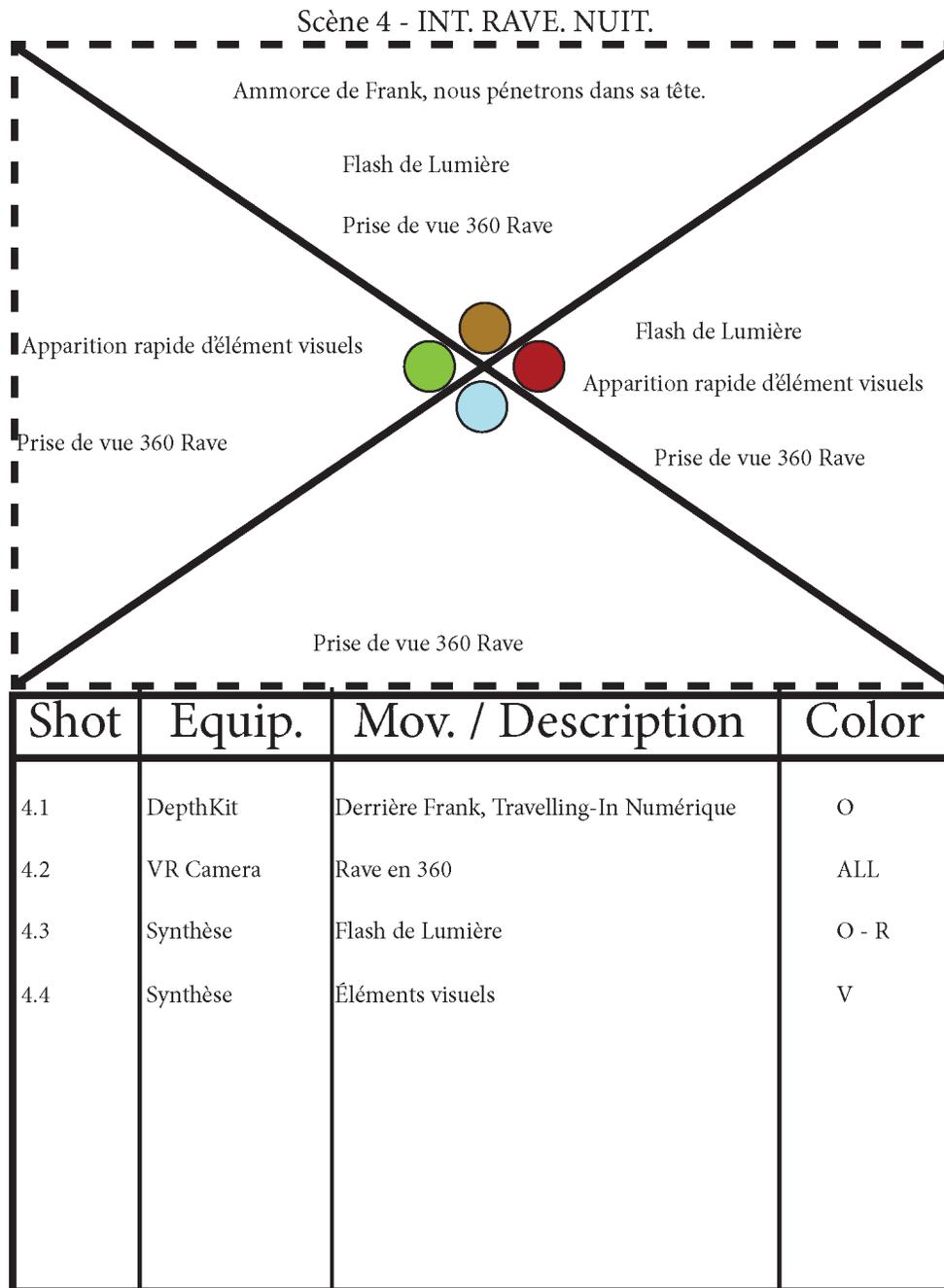
Scène 1 - EXT. PAYSAGE. JOUR.



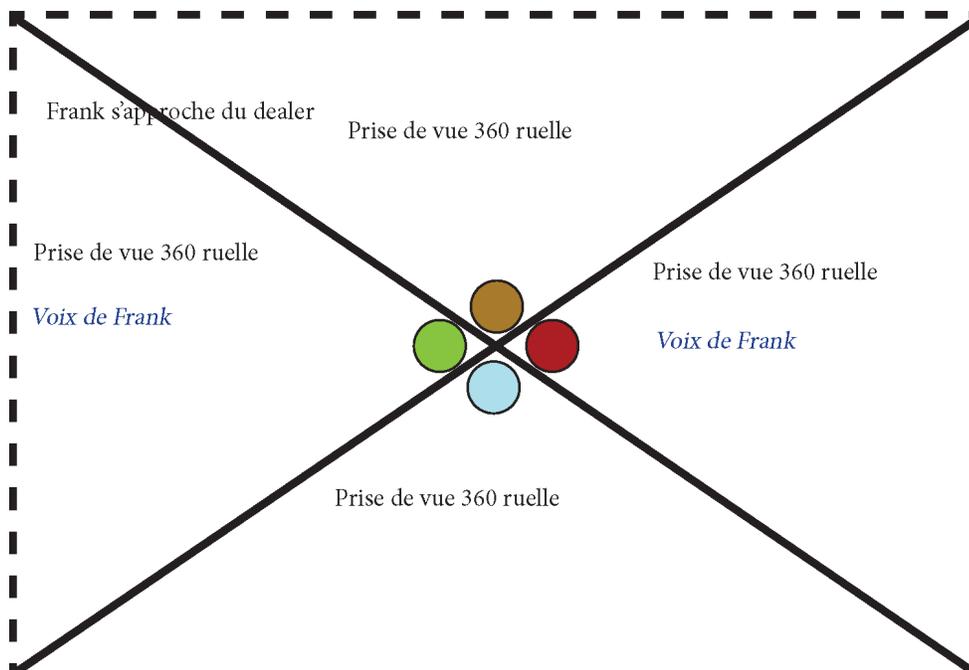
Shot	Equip.	Mov. / Description	Color
1.1	Drone-VR Camera	Plan large foret (aerien)	ALL
1.2	VR Camera	Plan large foret (Travelling In)	ALL
1.3	VR Camera	Plan large foret, qui s'éloigne de la nature (moins arbre)	ALL
1.4	VR Camera	Plan large ville (Travelling In) sentir les immeubles envahissant	ALL
1.5	Image Synthèse	OVERLAY - Un panneau de verre dans chaque angle (5) se referme pour faire un cube.	ALL







Scène 5 - EXT. RUELLE. NUIT.



Shot	Equip.	Mov. / Description	Color
1	VR Camera	Plan de ruelle sombre (Travelling)	ALL
2	*DepthKit	Dealer de drogue au loin	V-O

Scène 6 P1 - INT. LABORATOIRE. NUIT.

Écran Ordinateur "Journal de Bord" *Voix de Frank*

Pluie de particule découvrant le laboratoire

Pluie de particule découvrant le laboratoire

Pluie de particule découvrant le laboratoire

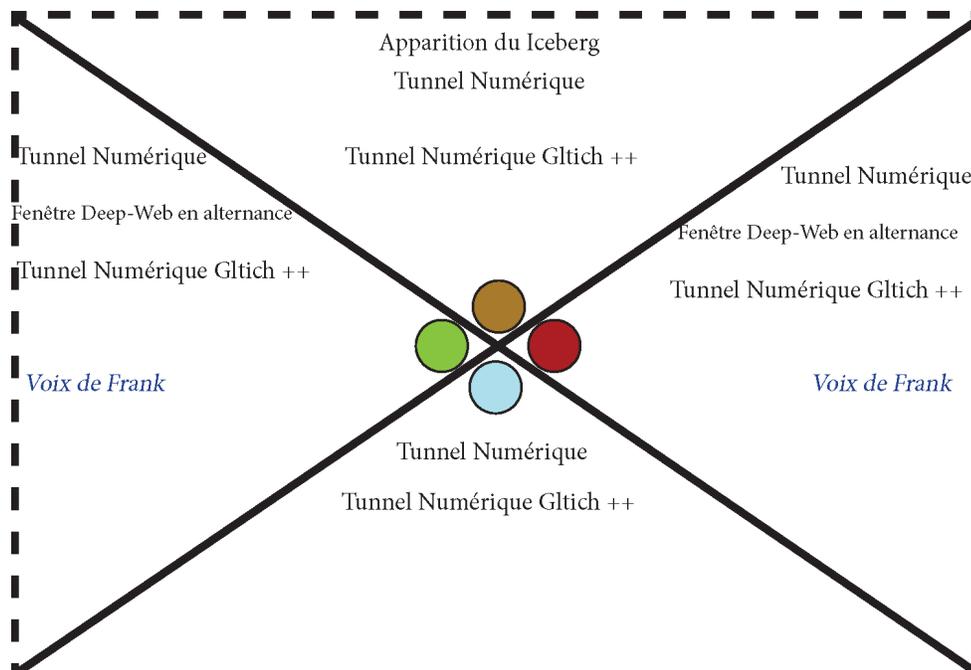
Fenêtre Deep-Web en alternance

Fenêtre Deep-Web en alternance

Pluie de particule découvrant le laboratoire

Shot	Equip.	Mov. / Description	Color
6.1	Camera (RED)	Frank s'enregistre, sous forme de journal de bord	O
6.2	Synthèse	Pluis de particule découvrant le laboratoire	ALL
6.3	Synthèse	Différentes fenêtre du dee-web apparaisse en alternance de champ	V - R

Scène 6 P2 - INT. LABORATOIRE. NUIT.

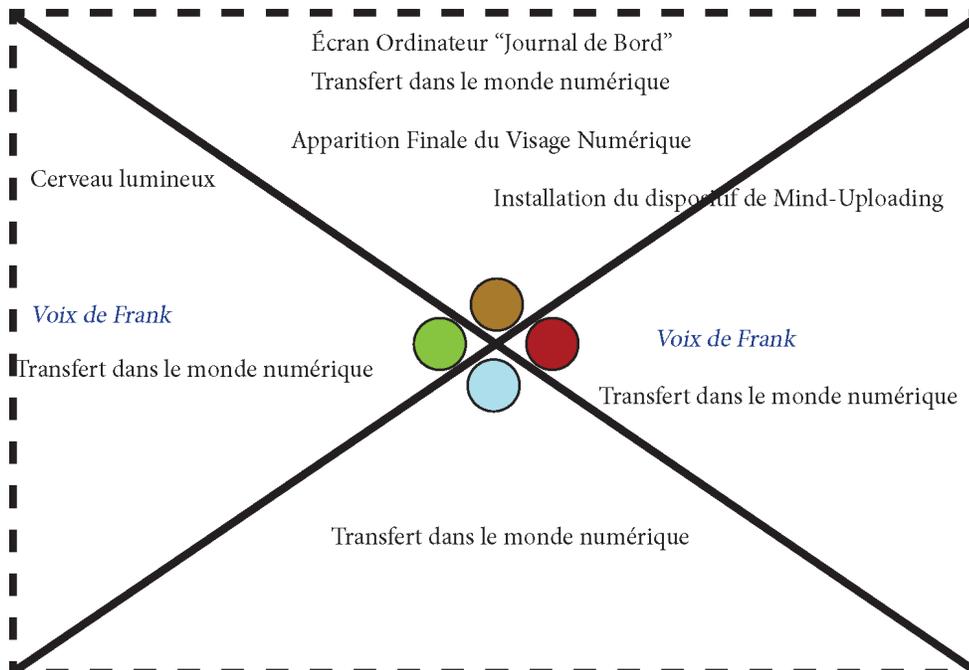


Shot	Equip.	Mov. / Description	Color
6.4	Synthèse	Iceberg Numérique	O / O-V-R
6.5	Synthèse	Tunnel Numérique	ALL
6.6	Synthèse	Fenêtre du deep-web, allant du meilleur au pire	V - R
6.7	Synthèse	Tunnel numérique qui Glitch ++	ALL

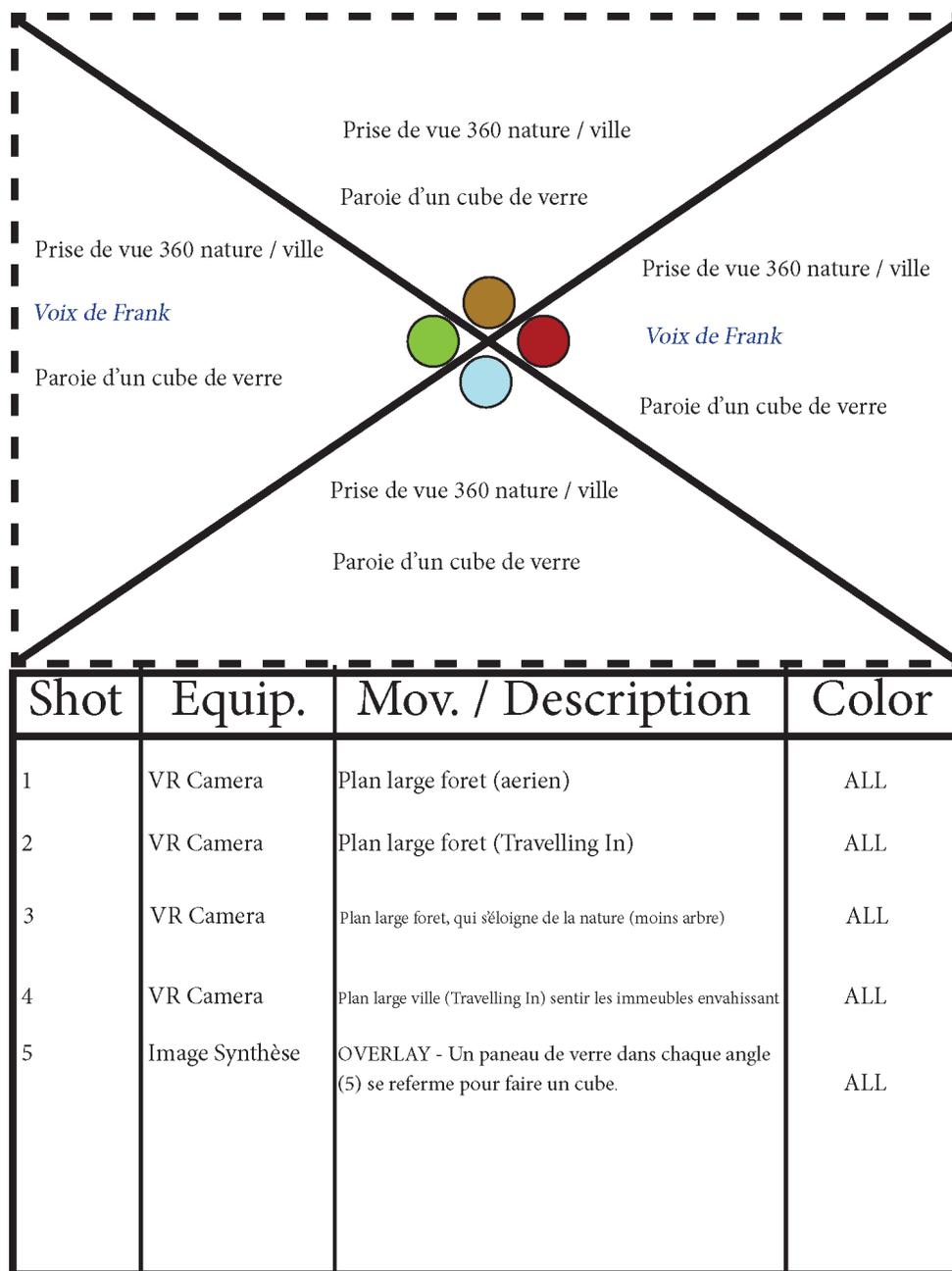
Scène 7 - INT. LABORATOIRE. NUIT.

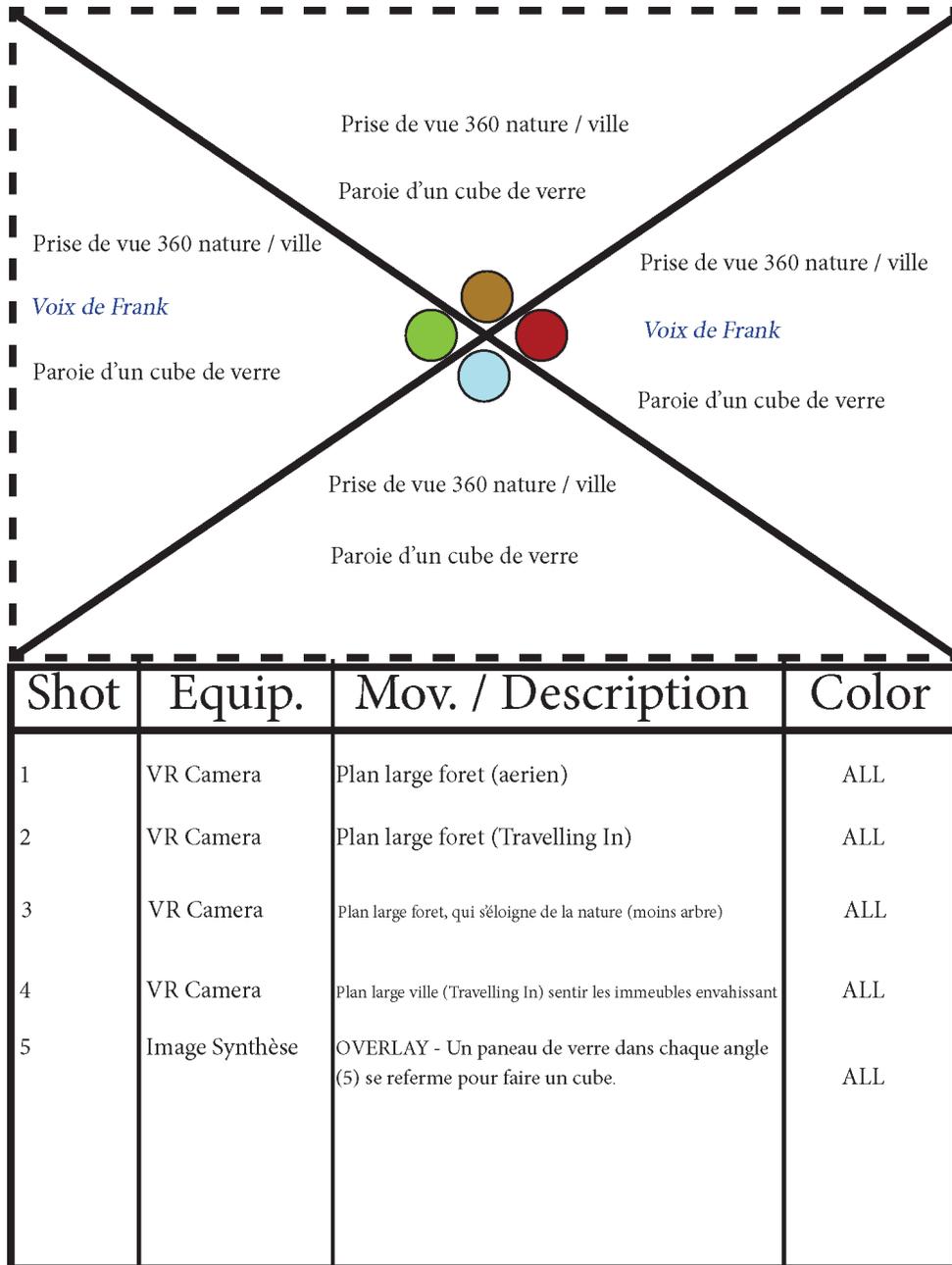
Shot	Equip.	Mov. / Description	Color
7.1	Camera RED	Journal de Bord Vidéo	O
7.2	Synthèse	Cube de verre	ALL
7.3	DepthKit	Un homme est assis devant un ordinateur	R
7.4	DepthKit	Un homme est sur son cellulaire, une femme le rejoint	V
7.5	DepthKit	Un homme est assis devant un ordinateur, des filaments rouges sortent de ce dernier	R
7.5	DepthKit	Plusieurs personnes filment avec leur cellulaire	V
7.5	DepthKit	Plusieurs visages brouillés apparaissent.	ALL

Scène 8 - INT. LABORATOIRE. NUIT.



Shot	Equip.	Mov. / Description	Color
8.1	Caméra / RED	Plan Journal de Bord	O
8.2	Synthèse	Cerveau lumineux	V/O
3	DepthKit / RED	Installation du dispositif (2 caméra en simultané)	O/R
3.1	NE pas oublier d'utiliser deux caméra en même temps avec deux point de vue		
4	DepthKit + Synthèse	Le corps de Frank change d'univers	O/R
5	DepthKit	Le visage de Frank apparait, dans la dimension numérique	O





ANNEXE C

19 novembre 2018

Première journée de retour à l'écriture hebdomadaire.

Je me sens pris entre plusieurs mondes, j'ai l'impression de ne fitter nulle part, de n'appartenir à aucune personne. À quoi bon, la recherche du bonheur semble introuvable; quelle est la motivation. D'un côté, la stabilité n'apporte rien de bon, rien d'intéressant. D'un autre côté, l'instabilité apporte un côté de moi qui me répugne, qui me dégoûte.

Tout mon corps gratte, j'aimerais me gratter la peau jusqu'à ce qu'elle arrache.

(...)

Il y a eu dans la dernière fin de semaine la création de secrets. Des secrets que j'emporterai dans ma tombe; que je ne partagerai jamais avec personne. Qu'arriverait-il s'il y avait un lieu où rien n'était tabou. Ou pendant un instant, tout est permis, une zone grise, intemporelle.

– Idée des trois vérités; mais sous forme d'action. C'est une quête de sens à travers l'honnêteté. La seule vraie façon de savoir qui on est est de se mettre dans une situation où l'on est complètement face à soi. Mais si cette personne nous fait peur et que l'on ne veut pas l'affronter, ne pas la voir. Il faut alors la mettre dans un coffre, la cacher à tout jamais et l'enfermer. Caché ce qu'il y a de plus sombre pour ne plus jamais le revoir. Mais qu'arrive-t-il lorsque cette portion sombre de soi remonte à la surface et que l'on ne peut pas la contrôler.

Les émotions fortes sont un reflet de ces émotions sombre, de la double personnalité. La double-vie. Moi VS moi..

20 novembre 2018

Qu'est-ce que je n'aime pas de la vie en ce moment. Qu'est-ce qui m'ennuie. J'ai pourtant tout ce que j'aurais toujours voulu avoir ? J'ai une maison, de l'argent en banque, mais je suis toujours malheureux. La liberté serait le bonheur ? De pouvoir être mobile, pas d'attache. Est-ce que j'étais plus heureux quand je n'avais pas d'attache... je ne sais pas. L'anxiété du futur. La peur de décevoir, ou d'échouer sa

vie. À force de vivre dans le futur, la peur on n'arrive jamais à vivre pour vrai. Qu'est-ce que le bonheur ?

07 mars 2019

Ça fait maintenant environ 3 mois que je ne me suis pas assis pour mettre sur papier mes idées. Est-ce que c'est le faire qui m'a mené à la dépression. L'idée de ne pas être à la hauteur – ou seulement de savoir où s'arrêter. Peut-être que je ne suis pas fait pour ça. Peut-être que je n'ai pas vraiment le talent pour faire de la création. Alors, pourquoi le faire; pourquoi poursuive ça, la création. Est-ce que ça me rend heureux / vraiment heureux ? Je crois que oui, le processus est peut-être plus difficile et ardu et me met face à moi-même; à mes insécurités

10 aout 2019

C'était ma fête il n'y a pas trop longtemps. C'est drôle, mais je n'ai pas l'impression que 27 ans ont été une bonne année. J'ai l'impression d'avoir perdu la flamme – perdu le feu de la vie. Je me sens pris entre les limbes de la vie, à errer sans trouver quoi faire.

Je trouve dommage de ne plus être fâché, de ne plus être indigné. De ne plus avoir envié de tout crisser en feu. Je cherche quoi écrire, sans trouver. Je me sens triste de cela, j'ai presque honte.

28 juin 2020

Salut vieil ami,

Presque qu'an qu'on ne s'est pas parlé. Je profite quand même d'un aparté pour tenter de poser mes pensées. En t'ouvrant, je vis une certaine déception – en fait des. Depuis mars 2019, ma vie s'est arrêtée – elle est sur pause. Il ne semble pas rien avoir y faire et c'est qui en est désolé. Quand je relis le passé, les thématiques restent les mêmes, avec des problèmes qui sont les mêmes.

Je me questionne – pourquoi – aujourd'hui n'a pas été une bonne journée

psychologique. Les pensées qui retournent sans cesse dans ma tête sont comment je vais me sortir de ce trou – j’ai envie de redevenir fâché, de me battre un l’art que je fais et auxquels je crois. Mais je n’y arrive plus. J’ai l’impression de vivre ma vie dans les limbes. Ça me tue aussi que toutes les idées qui sortent de moi soient banales ou bien je n’arrive pas à les interpréter. Tout comme j’ai envie d’écrire une histoire sur la personne qui perd le feu sacré, je n’y arrive pas trop... car j’ai l’impression de l’avoir perdu. Je ne veux pas le perdre – c’est un sens à la vie. Sans celui-ci il n’y a plus de sens à la vie.

Eh bien viel ami, même si j’ai l’impression que ça me vide un peu le cœur, tu le rends toujours plus gros en voyant le reflet de ce que j’écris je pense que j’ai toujours eu un plan assez défini de ce que je voulais faire dans la vie. La création d’art – principalement pour le bonheur que m’apportait l’acte de créer et pour la reconnaissance des pairs. Y a-t-il cependant un moment où l’on doit s’arrêter ? Il manque un peu de réponse claire à la vie depuis quelque temps.

Peut-être que la bonne question n’est pas ‘qu’est-ce que une vie heureuse’, mais bien ‘qu’est-ce qu’une vie heureuse pour toi’ si j’avais le choix en ce moment je ne sais pas si je pourrais répondre nécessairement clairement. En fait ce qui est difficile dans ça est de ne pas savoir si le talent y est ou bien si c’est seulement de l’égo. Je crois que je suis en relation amour-haine avec le tout parce que d’un sens je veux le poursuivre, mais d’un autre sens il m’a tellement fait mal que je veux le quitter. Je crois que j’ai toujours vu les gens que j’ai admirés à travers l’humanité comme étant des gens qui étaient ‘drivés’ par un certain feu intérieur. Je me demande si le mien est parti et si je dois accepter son départ. Je ne connais pas le processus – c’est anxiogène.

C’est lourd en ce moment mon ami ... c’est lourd. On dirait que je suis toujours dans un stade sensiblement neutre qui me dérange, ce qui est encore plus dommage, c’est malgré le temps mes réponses n’ont pas trop changé.

BILBIOGRAPHIE

Agar, N. (2012). *On the irrationality of mind-uploading: a reply to Neil Levy*. (4e éd.). *AI & SOCIETY*, 27(4), 431-436. Récupéré de <https://scholar.google.com/>

Arsenault D. et Picard M. (2008). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique. Proceedings of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué. *LUDICINÉ*, 1-16. Récupéré de : https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf

Coelho, C., Tichon, J., Hine, T.-J., Wallis, G. et Riva G. (2006). Media presence and inner presence: the sense of presence in virtual reality technologies. Dans *communication to presence: Cognition, emotions and culture towards the ultimate communicative experience*, 25-45. Amsterdam: IOS Press.

Fornierino, M., Helme-Guizon, A., et Gotteland, D. (2008). Expériences cinématographiques en état d'immersion : effets sur la satisfaction. *Recherche et Applications en Marketing*, 23(3), 95-113.

Giannachi, G., Kaye, N., Shanks, M., Féral, J. (chapitre 2). (2012) Archaeologies of Presence. *Taylor & Francis*, 29-40. Routledge.

Grau, O. (2004). Immersion and Interaction. From circular frescoes to interactive images spaces. *Medien Kunst Netz*. p. 20. Récupéré de: <http://www.medienkunstnetz.de/>

Georges, F. (2013). L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 51-61.

Hayworth, K. (2016). Mind Uploading. *Skeptic*, 21(2), 15-25. <https://www.skeptic.com/magazine/archives/21.2/>

Koç, O. (2001). HyperPresence: Telepresence via Quantum Cinema. *ISEA Symposium archive*. 1398 - 1403

Mckee, Robert. (2009). *Contenu, structure et genre: les principes de l'écriture d'un scénario*. (6^e ed.) France : Dixit.

Menzies, R., Rogers, S.J., Philipps. (2016). An objective measure for the visual fidelity of virtual reality and the risks of falls in a virtual environment. *Virtual Reality* **20** (3), 173-181.

Morignat, V. (2006). Présences réelles dans les mondes virtuels. *Protée* **34** (2-3), 41-52. Récupéré de : <https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2006-v34-n2-3-pr1451/014264ar.pdf>

Merleau-Ponty, M. (1964). *L'Oeil et l'esprit*. Paris: Gallimard.

Marchessault, J., et Lord, S. (2008). *Fluid screens, expanded cinema*. Toronto: University of Toronto Press.

Paquin, L-C. (2014). Intentionnalité du projet. *Méthodologie de la recherche création*, 48 p. Récupéré de http://lcpaquin.com/methoRC/MethoRC_intentions.pdf

Paquin, L-C (2019). Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques. *Méthodologie de la recherche création*. 28 p. Récupéré de : <http://lcpaquin.com/methoRC/>

Paquin, L-C (2019). Faire le récit de sa pratique de recherche-crédation. *Méthodologie de la recherche création*. 42 p. Récupéré de : <http://lcpaquin.com/methoRC/>

Recuber, T. (2007). Immersion cinema: The rationalization and reenchantment of cinematic space. *space and culture*, **10**(3), 315-330.

Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of communication* **42**(4), 73-93.

Tisseron, S. (2005). La réalité de l'expérience de fiction. *L'homme* 3-4(175/176), 131-145.

Weibel, P. (2003). Expanded cinema, video and virtual environments. Dans *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film* (110-125). Cambridge: MIT Press.

Zénouda, H. (2012). Son, interaction, immersion et effets de présence. *Entretiens scientifiques Neptune*. 7p. Récupéré de : https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01759259/document

Médiagraphie

Braun, G., Choinière, B., Duverneix, T. et Lambert, P. *Journal d'une insomnie collective*. [Webdocumentaire Interactif]. Récupéré de : https://www.onf.ca/interactif/journal_dune_insomnie_collective/

Comeau, MO. (2017). *AM*. [Vidéo en ligne]. Récupéré de : <https://vimeo.com/191660044>.

De la Pena, N. (2014). *_Project Syria*. [Webdocumentaire Interactif]. Récupéré de : https://store.steampowered.com/app/491790/Project_Syria/

Dufresne, D. (2014). *Fort McMoney*. [Webdocumentaire Interactif]. Récupéré de : https://www.nfb.ca/interactive/fort_mcmoney/