

Université de Montréal

***La fiction en réalité virtuelle : une approche de recherche-crédation
pour explorer le potentiel narratif et poétique d'une œuvre à 360°***

par Simon Garceau

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures

en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts

en études cinématographiques

option recherche-crédation

Septembre 2019

© Simon Garceau, 2019

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

La fiction en réalité virtuelle : une approche de recherche-crédation
pour explorer le potentiel narratif et poétique d'une œuvre à 360°

Présenté par :
Simon Garceau

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Frédéric Dallaire, président-rapporteur

Isabelle Raynaud, membre du jury

Serge Cardinal, directeur de recherche

Résumé

Le dispositif connu du public sous l'appellation "réalité virtuelle" propose une expérience multisensorielle qui encourage à repenser nos habitudes de perception spectatorielle. Avec le volet *recherche*, j'élabore une réflexion sur la représentation du réel au cinéma pour mieux cerner le rapport qu'entretient le spectateur avec l'image. Menée dans un souci d'envisager conjointement « récit » et « dispositif », la perspective qui est la nôtre consiste à se pencher sur le processus de collaboration du spectateur et à examiner comment, avec la réalité virtuelle, le « pacte de représentation » et le « cognitivisme spectatorial » se voient bouleversés. Pour cela, nous élargirons notre étude en nous appuyant sur les aspects techniques de la réalité virtuelle relatifs au photoréalisme et à l'immersion sensorimotrice.

Le volet *création* — qui prend la forme d'un court-métrage en réalité-virtuelle — explore le thème de l'art de la mémoire à partir de l'étude de certains lieux réels qui l'abrite. L'histoire se déroule dix ans après qu'un événement d'origine inconnu ait décimé la population mondiale. Estéban, qui a survécu au mal mystérieux alors qu'il était enfant, entame une exploration des paysages architecturaux désormais en ruine, il parviendra à trouver une passion dans la photographie. Le procédé narratologique de « mise en abyme » utilisé dans ce court-métrage nous fournira une première clé pour ouvrir des pistes vers une réflexion sur la fictionnalisation dans son rapport avec d'autres phénomènes artistiques et représentationnels, notamment la pratique contemporaine appelé « *urbex* ».

Mots-clés : Réalité virtuelle, Narratologie, Exploration urbaine, Recherche et création

Abstract

The device known to the public as "virtual reality" offers a multisensory experience that encourages rethinking our habits of spectator perception. With the research component, I develop a reflection on the representation of reality in the cinema to better understand the relationship between the viewer and the image. Conducted with a view to jointly considering "narrative" and "device" our perspective is to look at the process of collaboration of the viewer, and to examine how with virtual reality, the "pact of representation" and the "spectatorial cognitivism" are upset. To do this, we will expand our study by relying on the technical aspects of virtual reality related to photorealism and sensorimotor immersion. The creation component, which takes the form of a short film in virtual reality, will explore the theme of the art of memory from the study of some real places that shelters it. The story takes place 10 years after an event of unknown origin decimated the world's population. Estéban, who survived the mysterious evil as a child, begins an exploration of architectural landscapes now in ruins, he will find a passion in photography. The narratological process of "mise en abyme" used in this short film will provide us with a first key to open avenues towards a reflection on fictionalization in its relationship with other artistic and representational phenomena, notably the contemporary practice called "urbex". .

Keywords : Virtual reality, Narratology, Urban exploration, Research and creation

Table des matières

Résumé	p. iii
Abstract	p. iv
Tables des matières	p. v
Liste des figures	p. vi
Remerciements	p. vii
<i>Introduction</i>	p. 8
<i>Chapitre 1 : Voyage immobile en situation de « projection »</i>	p. 10
Pacte de représentation en surface du film.....	p. 10
Entrée en matière à l'ère du « virtuel »	p. 12
Immersion fictionnelle vs immersion sensorimotrice.....	p. 15
<i>Commentaire conclusif</i>	p. 18
<i>Chapitre 2 : Moyen et objets de la représentation</i>	p. 19
Mise en abyme au seuil de la fiction.....	p. 19
L'œil mécanique et humain.....	p. 22
Voix-over.....	p. 25
<i>Chapitre 3 : L'urbex comme pratique performative et créatrice</i>	p. 27
<i>Introduction : à la recherche de nouveaux lieux de mémoire</i>	p. 27
L'urbex, à la frontière d'un nouveau territoire épistémologique et poétique.....	p. 28
Question de poétique : la ruine, lieu où émerge la pensée.....	p. 30
Le web comme terrain d'observation des urbexeurs.....	p. 35
<i>Commentaire conclusif : Techniques et Poétiques pour une patrimonialisation de l'espace</i>	p. 37
Annexes	p. 38
Bibliographie	p. 43

Liste des figures

Figures 1 - 4 :

Extrait de : WITHIN @ TED2016 VR. [En ligne], <https://www.with.in/watch/within-ted2016-vr-montage/>

Figures 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 17 :

Extrait de : « La Ruine Demeure ». 2019. Réalisation de Simon Garceau

Figures 9 :

Extrait de : « L'homme à la caméra » [Chelovek s kino-apparatom]. 1929. Réalisation de Dziga Vertov. Union soviétique. Studio Dovjenko VUFKU

Figures 10 :

Vue d'une : Samsung Gear 360 (Produit de 2016), [En ligne], [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Samsung_Gear_360_camera_\(26600389262\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Samsung_Gear_360_camera_(26600389262).jpg)

Fig. 15 :

Écran de démarrage du jeu vidéo *The Last of Us*

Naughty Dog. 2013. *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment. Conçu par Neil Druckmann et Bruce Straley. Playstation 3 et 4

Fig. 16 : Affiche du court métrage « La Ruine Demeure »

Fig. 18 :

Paysage avec un temple en ruine et des personnes écoutant un orateur, Hubert Robert, 1750s, huile sur toile, [En ligne],

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Hubert_Robert_\(style_of\)_Landscape_with_temple_ruin.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Hubert_Robert_(style_of)_Landscape_with_temple_ruin.jpg)

Remerciements

Je tiens à témoigner ma reconnaissance à Serge Cardinal, mon directeur de recherche pour son grand soutien à l'égard de ce projet et ce, dès notre première rencontre, mais aussi pour la justesse de ses conseils qui ont été prépondérants dans l'acheminement de mon parcours universitaire.

Je tiens également à remercier mes professeurs, Isabelle Raynald pour la motivation qu'elle a su m'apporter grâce à son enthousiasme exprimé face à mes premiers projets en réalité virtuelle, mais aussi, Dominique Arsenault, Gwen Sheppler, Caroline Martin, Carl Therrien et Evgennia Giannouri pour la richesse de leurs enseignements et l'inspiration qui naquit de nos discussions.

Une pensée va également à mes parents pour leurs encouragements mais aussi à mes amis, Marie Siche pour sa ferveur, Anthony Daguét pour m'avoir initié à l'exploration urbaine.

Pour finir je remercierai l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue et son département de création et nouveaux médias pour m'avoir ouvert à ce monde créatif et numérique avant que l'Université de Montréal et son département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques cristallise en moi cette passion du cinéma avec une érudition et une force remarquable.

Introduction

Avec le volet *recherche*, mon objectif est d'élaborer une réflexion sur les modalités de représentation du réel au cinéma et d'appréhender le fonctionnement du cognitivisme spectatorial qui se renouvelle inlassablement à travers des dispositifs qui aspirent à bien plus qu'une simple restitution audiovisuelle. Le dispositif connu du public sous l'appellation "réalité virtuelle" propose une expérience multisensorielle qui encourage à repenser à nos habitudes de réception. Menée dans un souci d'envisager conjointement récit et dispositif, la perspective qui est la nôtre consistera à se pencher sur le processus de collaboration effectif du spectateur et à examiner comment, avec la réalité virtuelle, le « pacte de représentation » et le « cognitivisme spectatorial » se voient bouleversés. Pour cela, nous élargirons notre étude en nous appuyant sur les aspects techniques de la réalité virtuelle relatifs au photoréalisme et à l'immersion sensorimotrice. Le procédé de « mise en abyme » utilisés dans le court-métrage nous fournira une première clé pour ouvrir des pistes vers une réflexion sur la fictionnalisation dans son rapport avec d'autres phénomènes artistiques et représentationnels.

Le volet *création* qui prend la forme d'un court-métrage en réalité-virtuelle explore l'art de la mémoire à partir de l'étude de certains lieux réels qui l'abritent. L'histoire se déroule dix ans après qu'un événement d'origine inconnu ait décimé la population mondiale. Estéban, qui a survécu au mal mystérieux alors qu'il était enfant, entame une exploration des paysages architecturaux désormais en ruines, il parviendra à trouver une passion dans la photographie. Entre le périple du protagoniste solitaire et l'héritage laissé par la civilisation effondrée, le court métrage *La ruine demeure* explore la mémoire et les espaces dans une perspective de nouvelle patrimonialisation des constructions humaines.

Pour rapprocher le lecteur de ce texte de mon processus de création, je me suis intéressé à une pratique émergente, mi-sportive mi-artistique, appelé l'urbex (issu de l'anglicisme *urban* et *exploration*) qui consiste à découvrir, à infiltrer et à documenter des lieux méconnus et souvent interdits d'accès du paysage architectural. Cet acte aventureux fût inhérent aux conditions de tournage dans lesquels le film *La ruine demeure* a été produit. Nous verrons au chapitre 3 comment la pratique de l'exploration urbaine résonna avec l'exploration virtuelle offerte par les casques de réalité virtuelle.

Alors que le cinéma dominant s'est institutionnalisé dans le courant des années 1910 pour passer sous l'égide de la forme narrative, avec un mode d'agencement chronologique et causal des actions, nous remarquons qu'aujourd'hui le mode de narration a changé, passant d'une temporalité basée sur « l'axe horizontal » à une spatialisation des composantes dites « diégétiques ». L'approche sémiologique de Christian Metz, développée au cours des années 60, a permis de démontrer que la valeur généralement narrative d'un film tient au fait que le spectateur ne peut s'empêcher de donner un sens à une suite d'images et d'y percevoir un récit — et, a posteriori, le théoricien peut accorder au cinéma la valeur d'un « langage ». Comme dans tout élément de langage, le récepteur prend une part active à la communication. La sémiopragmatique développée par Roger Odin cherche précisément à comprendre comment le film est reçu ; elle met davantage en exergue la logique d'implication spectatorielle où les connaissances et les intuitions du spectateur — ou encore le cadre de projection et les éventuelles consignes — sont des éléments prépondérants à la lecture d'un film. La notion de fictionnalisation proposée par Roger Odin retiendra notre attention pour notre étude sur la fiction en réalité virtuelle. Ce primat d'un espace de communication s'est développé sous des angles différents ; par exemple : Janet Murray, qui développe la notion « d'immersion participative » liée à la notion de figurativisation proposée par Odin ; Alain Boillat, qui retrouve la mise en phase repérée par Odin dans ce qu'il nomme la « technologie en abyme », à savoir l'instauration des composants relatifs à l'acte même de représentation à l'intérieur des films contemporains.

Ces théories narratologiques construisent pour nous un cadre solide afin de saisir ce qui caractérise les représentations des mondes au cinéma et nous permettront d'observer comment, paradoxalement, celles-ci peuvent se voir altérées dans des dispositifs hyper-réalistes.

Chapitre 1 : Voyage immobile en situation de « projection »

Mes lectures des théories du cinéma m'ont révélé un champ immense partagé entre sémiologie, pragmatique et cognitivisme. Par souci d'économie argumentative, je me limiterai dans un premier temps à un bref survol de ces principales théories pour rapprocher le lecteur de ce texte de mon processus de recherche intéressé par la fictionnalisation en réalité virtuelle.

Pacte de représentation en surface du film

Nous allons dans cette première section essayer de comprendre par quel processus cognitif le spectateur au cinéma accepte le monde du film et adhère au récit qui s'y développe.

Dans son ouvrage *Essai sur la signification au cinéma - Tome 1*, Christian Metz compare les différents effets de réalité produits par la photographie, le théâtre et le cinéma. Selon lui, en ébranlant l'image photographique, le cinéma n'a pas seulement ajouté le mouvement à l'image, mais il lui a permis de gagner une *impression de réalité* plus forte. Le mouvement donna vie aux objets en leur donnant une corporalité et en les inscrivant non pas dans le passé, comme sur une photo, mais dans le présent actuel. Pourtant, le sémiologue avance que le théâtre, encore plus ancré dans le réel, se produisant en direct, donne une faible *impression de réalité*, car, recourant à un matériau « trop réel », en étant en quelque sorte trop près de la vie, au point de fusionner avec elle, le spectacle théâtral ne peut pas faire de la réalité une impression. « La réalité totale du spectacle est plus forte au théâtre qu'au cinéma, mais la portion de réalité qui est disponible pour la fiction est plus forte au cinéma qu'au théâtre. » (METZ 2013, p. 26) Le théoricien avance que le spectateur au cinéma est déconnecté du monde réel, et c'est précisément ce pourquoi il va accomplir un *transfert de réalité* impliquant une activité affective, perceptive et intellectuelle qui conjugue le monde du film avec le monde réel.

On peut, avec André Bazin, rapporter la force de l'impression de réalité à l'*ambiguïté du réel* représenté tel qu'il le retrouve dans le néo-réalisme italien dépourvu d'effets de montage. (BAZIN 2011, p. 77). Mais, *a contrario*, il est possible que les films qui utilisent davantage d'effet de montage (surimpressions, incrustations, partage d'écrans..) et conjuguent ainsi le langage cinématographique avec l'image pour la ponctuer, fusionnent l'*ambiguïté du réel* à l'*ambiguïté de l'image* pour « redonner une globalité et une continuité au monde fragmenté et faussé du langage (cinématographique) » tout en se rapprochant paradoxalement du réel (BONHOMME 2005, p. 143). Curieusement, c'est l'irréalité totale du langage

cinématographique qui permet cette *coopération spectatorielle* faisant naître une *impression de réalité*. Si nous parlons « d'impression », c'est que cette réalité est en fait partiellement illusoire : « En somme, le secret du cinéma [dit Metz], c'est d'arriver à mettre beaucoup d'indices de réalité dans des images, qui, ainsi enrichies, restent néanmoins perçues comme images » (METZ, 2013, p. 26). Un film est fait *d'images* et le spectateur le traite comme tel, il ne le confond jamais avec un spectacle réel, mais va néanmoins associer les éléments diégétiques et sémantiques à sa réalité.

Dans l'opération qui consiste à construire un monde, Roger Odin relève un procédé important : la *figurativisation*, dans laquelle « l'analogie n'est pas constatée, mais présupposée » (Odin 2000, p. 19). Selon le chercheur, pour peu qu'une consigne de lecture soit donnée à l'avance, nous pouvons figurativiser presque n'importe quoi. Dans le cadre du cours « Scénarisation, technologies et création : Qu'est-ce que raconter ? », animé à l'automne 2017 à l'université de Montréal par Madame Isabelle Raynauld, j'ai présenté mon premier court-métrage en réalité virtuelle intitulé *Capsule 99*. Muni de l'indispensable casque, le spectateur évolue de scène en scène dans un restaurant abandonné de Montréal. Un narrateur désincarné présente l'œuvre comme une « capsule audio-visuelle » extraite des derniers vestiges de l'humanité présentant la dernière minute du dernier homme sur terre. La consigne de lecture figurative (suggérant une science-fiction post-apocalyptique) associée au décor démolí d'un restaurant abandonné dans la banlieue Est de Montréal fut acceptée sans problème par les étudiants du groupe — et c'est pourquoi j'ai décidé de reprendre ce procédé d'une voix *over* qui commente et théorise les différentes scènes dans ma création *La ruine demeure*.

Précisons que ce sont essentiellement les composantes sémantiques de l'image qui permettent au spectateur d'adhérer au récit. Précisons encore que la *figurativisation* provoque un *effet de monde*, lequel stimule l'adhérence aux composants diégétiques spatialisés de l'image. Les cognitivistes et les sémio-pragmaticiens postulent une activité permanente du spectateur : le regard est captif au cinéma, le spectateur suture l'espace morcelé par le récit et le montage, et, plus important encore, il déplace son regard à la surface de l'écran. C'est ainsi que l'image, et notamment « l'étincelle »¹ dans l'image, permettrait au spectateur de s'en détacher pour, au final, accepter d'adhérer au récit filmique. En d'autres termes, l'acte même de visionnement est scandé par trois opérations inconscientes : distanciation, coopération et

¹ J'entends ici par « l'étincelle » les différents effets de montage visibles à l'écran qui, dans un sens, révèlent l'instance narrative de la même manière que pouvait le faire une rayure de l'émulsion sur une pellicule 35 mm ou encore l'enflammement de celle-ci.

adhésion. Selon nous, cette conjoncture signe un « pacte de représentation » entre le film et le spectateur, elle instaure une immersion narrative qui sera toujours pertinente dans le cadre d'une fictionnalisation en réalité virtuelle.

Mais il faut encore accorder une attention particulière au processus de « distanciation », car la réalité virtuelle crée une étonnante confusion avec le monde réel, une puissante *ambiguïté du réel*, l'expérience se rapproche en fait plus du théâtre, mais sans la scène (*skènè*). En reniant ainsi la distance du spectateur et en comblant le fossé qui le sépare du narrateur, la réalité virtuelle déchire-t-elle ce pacte de représentation ?

Entrée en matière à l'ère du « virtuel »

Avant de continuer la lecture de ce corpus, il est indispensable de cerner la notion de « réalité virtuelle » — à ne pas confondre avec la « réalité augmentée ». La réalité virtuelle (en anglais *virtual reality* ou VR) est une technologie qui permet à une personne (ou à plusieurs) de plonger dans un monde artificiel créé numériquement ou filmé à l'aide d'une caméra 360°. Cette immersion se fait au moyen d'un casque, qui place un système d'affichage stéréoscopique devant les yeux et qui détecte les mouvements de la tête pour recalculer les images en temps réel et ainsi permettre à l'utilisateur de regarder autour de lui. (FUCHS, 2016, p.19) Dans certains cas, l'expérience, en plus d'être visuelle et auditive, deviendra interactive lorsque la personne sera équipée d'accessoires comme des manettes. Dans le cadre de notre étude, il convient de préciser que nous opérons une distinction entre jeux vidéo en VR et cinéma en VR laissant l'interaction au simple mouvement de la tête de l'utilisateur et lui permettant ainsi d'observer l'espace sur un rayon complet de 360 degrés.

Aujourd'hui, l'avènement du numérique et les images hyperréalistes dépassent la perception humaine. Philippe Fuchs est un spécialiste de la réalité virtuelle qui enseigne à l'École des mines – Paris 3. Dans son livre *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, il est amené à penser que la popularité de la réalité virtuelle dépendra surtout du travail technique des ingénieurs qui fabriqueront des casques VR offrant des images dont la définition sera toujours plus réaliste, tout en étant capables d'éviter les dissonances cognitives liées aux phénomènes sensoriels et à l'activité motrice. En somme, on peut dire que la VR est en quête de photoréalisme et de transhumanisme, elle veut reproduire et simuler un monde plus vrai que nature.

Dans le cadre d'une conférence TED tenue à Vancouver pour promouvoir les débuts de la réalité virtuelle en tant que forme artistique, Chris Milk offrait à chaque participant d'expérimenter la VR avec un Google Cardboard préalablement caché sous leurs sièges.²

VR as a format, as a medium, isn't complete yet. It's not using physical celluloid or paper or TV signals. It actually employs what we use to make sense of the world. We're using your senses as the paints on the canvas, but only two right now. Eventually, we can see if we will have all of our human senses employed, and we will have agency to live the story in any path we choose. And we call it virtual reality right now, but what happens when we move past simulated realities? What do we call it then ? What if instead of verbally telling you about a dream, I could let you live inside that dream ? What if instead of just experiencing visiting some reality on Earth, you could surf gravitational waves on the edge of a black hole, or create galaxies from scratch, or communicate with each other not using words but using our raw thoughts ? That's not a virtual reality anymore. And honestly I don't know what that's called. But I hope you see where we're going.

Le discours du conférencier tout autant que la conception futuriste du cinéma et la mise en scène qui précède le visionnement du film, me paraissent révélateur, dans la façon de « spectaculariser » l'expérience à venir et prévaut selon moi à tout un pan de la culture de masse liée à la consommation d'images. Le trailer s'ouvre sur la vue d'un lac, quand un train au loin arrive à toute vitesse sur l'utilisateur (**Fig. 1**) juste avant de se décomposer en un nuage d'oiseau (**Fig. 2**), s'ensuit un travelling vers le ciel pénétrant dans un tube (**Fig. 3**) qui débouche à l'intérieur d'un utérus accompagné d'un fœtus (**Fig. 4**).

² Chris Milk. (2016, février). Les débuts de la réalité virtuelle en tant que forme artistique. Communication présentée à la conférence Ted, Vancouver, Colombie-Britannique. Repéré à https://www.ted.com/talks/chris_milk_the_birth_of_virtual_reality_as_an_art_form?language=fr



Fig. 1



Fig. 2

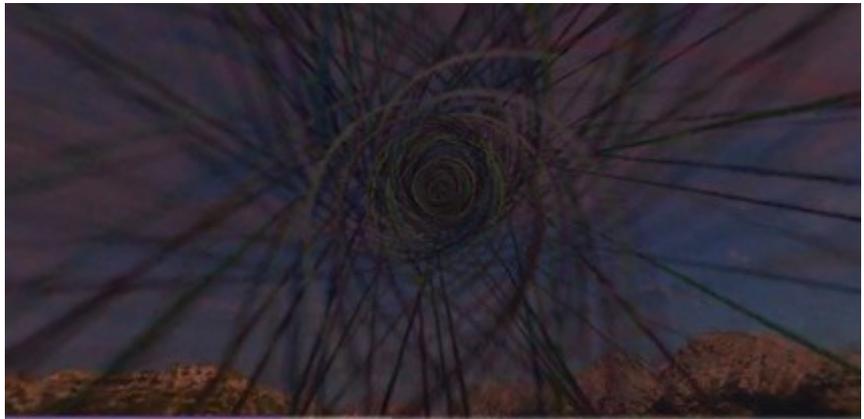


Fig. 3

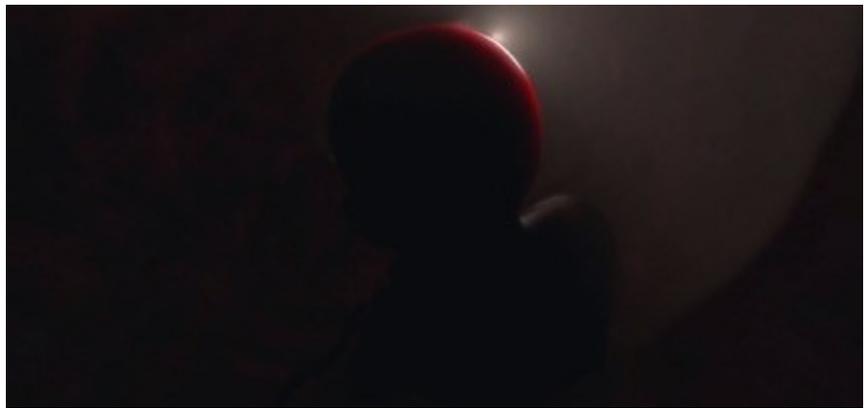


Fig. 4

L'introduction rappelle évidemment *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, et spécialement le moment spectaculaire où le train semble foncer sur le spectateur. La suite n'est pas sans rappeler les moments de « *highlights* » visuelles du cinéma des attractions. Et le rapprochement avec le cinéma des premiers temps impose son évidence : il s'agit ici aussi d'un spectacle de l'image en mouvement qui fait d'abord et avant tout la promotion de la modernité et de la qualité de son dispositif. On peut dire de Chris Milk et consorts ce qu'on a dit des Frères Lumières : ce sont des hommes d'affaires avisés qui mettent en scène des « démonstrations » de leur produit dans le but de vendre le cinématographe ou la VR ; en 1895 comme en 2016, on se trouve dans une phase correspondant à la « *novelty period* ».

Ce serait encore, comme le dit Gunning, [à propos du cinéma d'attraction] un moment de pure « manifestation visuelle », qui se caractériserait par une reconnaissance implicite de la présence du spectateur, auquel l'attraction se confronte directement et de manière disons, exhibitionniste. L'attraction est là, devant lui, le spectateur, pour être vue. Elle n'existe, stricto-sensu que pour se donner à voir (...). Autrement dit, c'est un élément qui surgit, attire l'attention, puis disparaît sans développer de trajectoire narrative ni d'univers diégétique cohérent (GUNNING cité par GAUDREAU, 2008, p. 92-93).

Comme l'illustre le *trailer* analysé, la visée est de garder le spectateur accroché à un présent continu dans lequel le régime de la narration filmique est tout à fait secondaire. Le cinéma d'attraction ou des premiers temps et les débuts de la réalité virtuelle auraient en commun la vocation de produire des moments forts ou spectaculaires, de « montrer » : montrer une nouvelle façon de voir grâce à l'œil de la caméra et montrer un nouveau monde.

Immersion fictionnelle vs immersion sensorimotrice

« Le point culminant du rite, c'est le transport des participants dans *l'illo tempore* des dieux, leur identification avec les héros mythiques, et c'est surtout l'événement dit de transsubstantiation, par lequel le réel absolu s'incarne dans le symbole et dissout momentanément la différence entre le sacré et le profane » (RYAN 2005, p. 223). C'est en ces termes que Marie Laure Ryan décrit la rencontre d'un acte performatif (la transsubstantiation opérée par le maître du rite) et d'une immersion fictionnelle puissante (le transport des participants dans *l'illo tempore* des dieux). Le processus dit de *transsubstantiation* retient notre attention dans la mesure où il agit sur le « symbole » pour le rendre « réel ». Avec ce discours théologique à l'esprit, examinons comment évolue la fictionalisation quand un dispositif offre des images et des sensations

hyperréalistes. Comment notre rapport à l'image et à la figure se transforme-t-il en réalité virtuelle ?

Pour commencer, *l'effet de monde* décrit par Odin³ se ressent davantage en réalité virtuelle où le pouvoir de l'illusion réside dans l'interactivité induite par le mouvement de la tête qui permet de diriger le regard et de créer ainsi le sentiment d'être totalement immergé dans un monde. Quand l'utilisateur est physiquement relié au casque par ses sens et son activité motrice, nous parlons alors d'immersion et d'interaction sensorimotrices. Ce régime mis en place participe à notre sens d'une forte coopération spectatorielle, mais peut être plus avec le dispositif technique (encore nouveau pour beaucoup de personnes en 2019) qu'avec l'œuvre — et c'est pourquoi on doit insister sur le caractère sensorimoteur de l'immersion. Paradoxalement, l'interactivité et la liberté induites par le casque VR vont potentiellement nuire à l'attention cognitive portée au récit et donc à l'immersion fictionnelle.

Dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Janet Murray dépeint comment une partie de notre être aspire à sauter de la vie quotidienne dans les pages d'un livre préféré. Elle l'explique par la capacité du cerveau à se synchroniser à des histoires avec une intensité capable de nous faire oublier la réalité pour habiter un monde « plus réel que la réalité » : « A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us » (MURRAY 1997, p. 98). Seulement, dans le cadre de notre étude, le média que nous utilisons, en l'occurrence la réalité virtuelle, ajoute à la fiction l'interaction de l'utilisateur, et c'est pourquoi cette liberté d'explorer l'espace à 360° doit être encadrée pour assurer la transmission du récit. La chercheuse américaine propose dans son ouvrage plusieurs clés pour apprendre à nager en immersion participative. L'une des façons parmi les plus simples de diriger la participation serait d'adopter le format d'une visite : « For purposes of experiencing multisensory immersion, one of the simplest ways to structure participation is to adopt the format of a visit. The visit metaphor is particularly appropriate for establishing a border between the virtual world and ordinary life because a visit involves explicit limits on both time and space » (MURRAY 1997, p. 105). Le geste de mettre un casque de réalité virtuelle sur les yeux donne accès à un nouvel univers dans lequel on simule notre présence et notre visite. On peut parler d'une situation de feintise ludique.

³ Selon le théoricien, pour produire un effet de monde, il faut figurativiser, effacer le support et considérer l'espace qui m'est donné à voir comme potentiellement habitable (ODIN 2000, p. 23).

J'ai voulu à travers mon film en réalité virtuelle amplifier ce ressenti en mettant en scène un visiteur. Le personnage d'Estéban est à l'image du spectateur VR : il explore l'environnement en ruine autour de lui. L'environnement du parc d'attractions au milieu du film est finalement étroitement lié à la performance d'un utilisateur VR. Le thème, regroupant divertissement et sensations, est lié aux manèges intradiégétiques (grande roue **Fig. 5**, et montagne russe **Fig 6.**), il rejoint la dimension attractionnelle de la réalité virtuelle.



Fig. 5



Fig. 6

Commentaire conclusif

L'effacement du support et la situation de feintise ludique portent à croire que la réalité virtuelle est un médium extrêmement prometteur pour raconter des histoires. Pourtant, les débuts de la réalité virtuelle sur le marché public ont donné lieu surtout à des « démonstrations visuelles » spectaculaires et éblouissantes qui séduisent par leurs pouvoirs illusoires plus que par leurs puissances narratives. Pourtant, certaines œuvres abordent une trame narrative comme *I Philip*⁴ racontant l'histoire d'un androïde à qui on a implanté la mémoire de Philip K. Dick chez qui nous allons retracer ce qui pourrait être sa dernière histoire d'amour. Ou encore *Pearl*⁵ qui raconte l'histoire d'une fille et de son père qui traversent les États-Unis et poursuivent leurs rêves. Attraction et narration peuvent faire bon ménage, seulement il faut que le récepteur adhère au « pacte de représentation » — grâce à plusieurs indices fournis par le créateur — pour faire une lecture fictionnalisante de l'œuvre. « In order to sustain such powerful immersive trances, then, we have to do something inherently paradoxical : we have to keep the virtual world "real" by keeping it "not there" » (MURRAY 1997, p.100). Une première clé résiderait paradoxalement dans la capacité d'instaurer cognitivement une distance entre l'œuvre et le spectateur. Nous allons donc étudier des procédés narratologiques comme la mise en abyme et la voix *over*, deux manières de produire un récit et d'établir implicitement une distance pour nourrir l'effet de fiction.

⁴ *I Philip*. 2016. Réalisation de Pierre Zandrowick. France. Okio Studios, Arte FRANCE

⁵ *Pearl*. 2016. Réalisation de Patrick Osborne. Etats-Unis. Google Spotlight Stories, Evil Eye Pictures

Chapitre 2 : Moyen et objet de la représentation

Aujourd'hui, l'attraction n'est pas l'apanage des seuls casques de VR. Angel Quintana, professeur à l'université de Gérone, remarque une tendance à la spectacularisation dans de nombreuses productions hollywoodiennes qui misent toujours plus sur les effets spéciaux pour procurer aux spectateurs de nouvelles sensations :

[...] il peut sembler paradoxal que les systèmes d'attraction dominant de nouveau la culture du spectacle. Le cinéma spectacle a envahi l'espace qu'occupaient auparavant les films narratifs traditionnels. L'important pour le spectateur n'est pas ce qui arrivera après ce qu'il est en train de voir, c'est l'empathie que le réalisateur crée avec le public pour le plonger dans des impressions sensorielles vertigineuses (QUINTANA 2008, p. 19).

Parmi les différentes mutations traversées par le cinéma, la plus significative, selon la chercheuse, a été le passage d'un moyen d'expression basé sur des technologies mécaniques à un moyen d'expression basé sur la nouvelle culture informatique. Aujourd'hui, les acteurs de cinéma jouent devant des écrans bleus ou verts, affublés de capteurs assurant la *motion capture*, puis « métamorphosés » rétroactivement grâce aux prouesses de l'infographie. Face à cette profusion d'images et d'univers nouveaux, la sensibilité du public se voit alors bouleversée.

Avec cette conjoncture à l'esprit, quels pourrait être les moyens et objets de la représentation pour dépeindre une histoire en réalité virtuelle ? Quelle vision de notre monde transmettrait-elle ? Comment un film en réalité virtuelle pourrait-il fonctionner en termes de structure, de narration, d'esthétique visuelle et d'immersion ? Ce sont là quelques questions auxquels nous entendons fournir certaines réponses à travers l'étude du procédé de mise en abyme.

Mise en abyme au seuil de la fiction

« Il faut que ton film décolle. L'enflure et le pittoresque l'empêchent de décoller. »

Notes sur le cinématographe (BRESSION 1975, p.82)

En octobre 2003, le 5^e Colloque international du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI), tenu à Montréal, accueillait Jay David Bolter pour une séance intitulée : *Remédiation / Mise en abyme*. La juxtaposition des termes dans le titre de la séance souleva une interrogation collective, d'autant plus que la notion de mise en abyme n'a aucunement été abordée lors de la séance (KLUCINSKAS 2003 paragr. 2). L'idée de remédiation est issue d'une thèse de

Marshall Mc Luhan soutenant que chaque nouveau média se déploie en imitant les formes du média précédent. La mise en abyme consiste à représenter une œuvre à l'intérieur d'une autre qui lui est similaire. En fait, la mise en abyme est un procédé intimement lié à la remédiation que l'on peut retrouver dans le cinéma et plus précisément dans les films *cyberpunk*, genre de la science-fiction qui reprend souvent des questionnements contemporains relatifs à notre rapport aux images, aux écrans et aux représentations. Bolter y renvoie dans un texte :

The wire in *Strange Days* is like the holodeck except that it foregrounds the reality of interior consciousness: the user sees the world through the senses of another person. In fact, *Strange Days*, *The Matrix*, and (arguably) *eXistenZ* are all "VR films," in that they explore the consequence of a perfected virtual reality technology (BOLTER 2005, p. 18).

Ces films cités par Jay David Bolter mettent tous les trois le spectateur en face de sa propre situation : celle d'un spectateur qui accepte volontairement le monde du film, qui s'avère pourtant être une histoire inventée, un « simulacre ». Cette forme de mise en abyme est étudiée par Alain Boillat dans le chapitre de son livre *Cinéma, machine à mondes* intitulé : « La technologie en abyme : l'acte de création dans *Jurassic Park* ». Quand, en 1993, le film est projeté au grand public, c'est bien d'une révolution technologique dont il est question, la réalisation du film de Steven Spielberg ayant nécessité le travail de plusieurs techniciens informatiques spécialistes des effets spéciaux (le film est également le premier à bénéficier d'un format sonore haute définition « DTS »). La genèse filmique fera ainsi écho au récit qui porte sur la création d'un monde : on y verra par exemple le paléontologiste Alan Grant tenter de recréer une image vidéo d'ossements de vélociraptor. L'analyse de Boillat résonne avec le concept de « mise en phase » de Roger Odin selon lequel certaines relations diégétiques à l'intérieur d'un film relatives au cadre filmique (dispositifs, spectateurs) renvoient alors au positionnement du spectateur et participes d'une démarche immersive.

Alors que les « machines à mondes » figurées mettent en abyme le cinéma lui-même, et par conséquent contribuent à afficher la nature illusionniste de la représentation, leur ancrage diégétique favorise au final l'adhésion du spectateur et l'impression de réalité, le passage d'un monde à l'autre effectué par les personnages devenant aussi, de façon illusoirement « naturelle », celui du spectateur (BOILLAT 2014, p. 50).

Le directeur du Centre d'études cinématographiques à l'Université de Lausanne fait ici état d'une tendance dans plusieurs productions contemporaines (*Jurassic Park*, 1993 ; *Hunger Games*, 2012 ; *Tron : l'héritage*, 2010 ; *Ready Player One*, 2018) qui consisterait à opérer à la mise en abyme de l'imagerie de synthèse — en montrant des instances diégétiques qui créent des environnements avec des machines modernes —, comme la métaphore de la fiction et des conditions de production de ces films. Le chercheur y voit également des *hybridations mondaines* dans lesquelles la performance de l'acteur est insérée dans un environnement créé

numériquement. Nous pouvons expérimenter un parallèle avec l'expérience en réalité virtuelle, où, cette fois, c'est la performance du spectateur qui est insérée dans un environnement alternatif. À l'instar de ces productions qui naturalisent complètement l'usage des technologies numériques dans leurs récits, peut être qu'une démarche similaire en réalité virtuelle apporterait un cadre cognitif cohérent avec la situation d'expérience en réalité virtuelle. La question de l'immersion se pose alors dans le processus d'élaboration de la diégèse et dans le cas de la réalité virtuelle, à mon sens, dans la figuration diégétique des « seuils ». C'est pourquoi dans le court métrage *La ruine demeure*, j'ai choisi de faire littéralement « entrer » le spectateur dans le récit en le faisant pénétrer à l'intérieur d'une photographie que le protagoniste tient dans ses mains. Le spectateur se voit littéralement aspiré par un effet de zoom-avant et de surimpression (fig. 5, 6, 7, 8). L'effet convoqué ici instaure alors indirectement derrière cette « passerelle » un cadre pragmatique adapté à la réception d'un récit.



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

L'œil mécanique et humain

« Je suis un œil. Un œil mécanique. Moi, c'est-à-dire la machine, je suis la machine qui vous montre le monde comme elle seule peut le voir » (VERTOV cité par MARIMBERT 2009, p. 43). *L'Homme à la caméra*, réalisé en 1929 par Dziga Vertov, est l'aboutissement d'une réflexion essentielle sur le rapport que le cinéma entretient avec le réel. Le dernier plan du film représente un œil humain à l'intérieur d'un objectif sur lequel le diaphragme se referme (**fig. 9**). Cette métaphore de l'œil mécanique prend selon moi encore plus de sens avec une caméra sphérique qui filme à 360° comme celle que j'ai utilisée dans ce projet (**fig. 10**). Je pense que les spectateurs d'un film en réalité virtuelle comme *La ruine demeure* s'inscrivent un peu plus⁶ dans une démarche d'émancipation vis-à-vis de l'instance monstrative en s'affranchissant eux-mêmes du cadre de l'image. La perception humaine rejoint ainsi la perception cinématographique, cette dernière nous fait passer continûment d'un lieu à un autre (villa abandonnée, studio photo, parc d'attraction), elle libère le spectateur de l'épaisseur et de la lourdeur de son corps pour ne lui laisser que la légèreté de son regard.



Fig. 9 : Extrait de « L'homme à la caméra » 1929



Fig. 10 : Samsung Gear 360 (2016)
Caméra utilisée pour le tournage de *La ruine demeure*

⁶ Le réalisateur choisit toujours où poser sa caméra en réalité virtuelle.

Un peu plus haut, je faisais part de ma volonté de figurer visuellement les différents « seuils » qui séparent les scènes afin de rendre un peu plus cohérent cette immersion à l'intérieur d'une image à 360°. Dans cette idée, j'ai opéré une mise en abyme de la machinerie photographique et de ces rouages pour mieux les diégétiser (et permettre l'entrée dans un monde). Par exemple, à la fin de la première scène, dans la villa en ruine, le protagoniste prend en photo l'extérieur de la maison à travers un pan de porte détruit. Si l'on prête attention au cadrage à travers le pan de porte, nous pouvons observer sur l'image un effet de flou qui symbolise la mise au point que le protagoniste fait avec son appareil (**Fig. 11**). On peut alors entendre le bruit de déroulement de la pellicule dans l'appareil photo ainsi que le clic du déclencheur si bien connu des appareils argentiques, avant de voir l'ensemble du décor disparaître l'instant d'un flash pour ne laisser plus que le cadrage de la photo prise, seul dans un fond noir (**Fig. 12**) pouvant faire allusion à la très ancienne chambre noire. À la fin de la scène dans le parc d'attractions, cet artifice est à nouveau utilisé, mais cette fois-ci avec l'immense visage de chat qui apparaît presque comme un masque dans le noir profond.

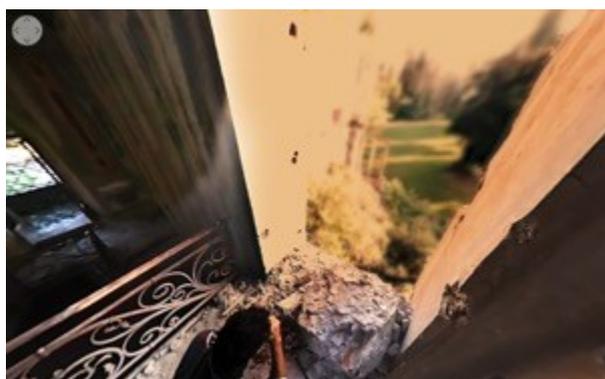


Fig. 11

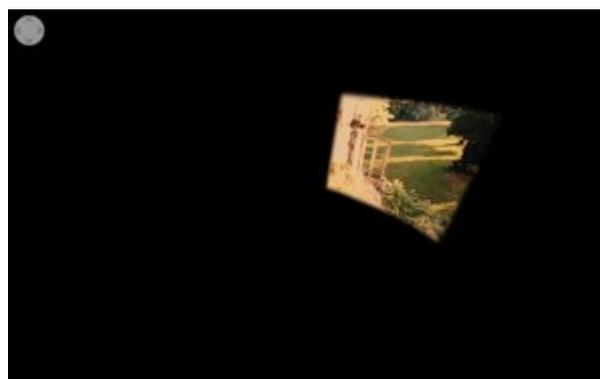


Fig. 12

Observons maintenant comment le mode de visionnement d'un film en réalité virtuelle s'avère être un défi pour le créateur. Un film à 360° se compose d'une succession d'environnements sphériques dont le cadrage n'est pas imposé. Dans son livre *Du littéraire au filmique: système du récit*, André Gaudreault distingue deux instances fondamentales de la communication du récit filmique : le « narrateur filmique », qui se rapporte au montage ; et le « monstateur filmique », qui se rapporte au tournage. Ce dernier s'incarne davantage chez le spectateur dans un film à 360°, qui va lui-même choisir son cadre au sein de l'environnement proposé. Comme nous l'avons vu plus haut avec « l'immersion sensori-motrice », ce pouvoir va potentiellement nuire à l'attention cognitive portée au récit. Il s'agit donc pour le créateur de captiver son public et agir de telle façon à ce que les éléments-clés du récit se trouvent dans son

champ de vision au bon moment. Pour cela, j'ai fait appel à mes connaissances dans le domaine du jeu vidéo. Prenons l'exemple d'un passage dans un jeu RPG (*Role Playing Game*) : le joueur avance dans un couloir avec plusieurs portes, certaines sont dotées de lumières au-dessus d'elles, d'autres non ; inconsciemment, le joueur se dirigera vers celle avec une lumière, qui a plus de chances d'être ouverte que les autres. L'astuce réside dans le fait de placer certains indices qui, inconsciemment, dirigent le regard. Cela n'empêche pas bien sûr le joueur de faire ce qu'il veut, mais c'est un moyen pour chercher à le guider. J'ai utilisé un processus similaire dans le studio de photographie du protagoniste où nous pouvons le voir éteindre certaines lumières pour mieux observer ces photos en cours de développement, mais surtout pour diriger l'attention du spectateur sur les éléments qui participent à la construction du récit. **(Fig. 13 - 14)** À propos des plans dans la villa, j'ai volontairement placé la caméra dans des angles de pièces pour restreindre le champ de vision à 90°.



Fig. 13 : Plan équirectangulaire du studio photo



Fig 14 : Plan equirectangulaire après avoir éteint la lumière pour diriger l'attention du spectateur vers la photographie dans laquelle il se fait "aspirer".

Voix-over

La distribution des rôles dans le court métrage *La ruine demeure* orientée inévitablement par les moyens et le contexte de tournage réduit le nombre d'acteur à un seul : moi ! Pourtant, après réflexion, nous pourrions considérer deux acteurs supplémentaires en plus du personnage d'Esteban : l'utilisateur VR ainsi que la *voix-over*. Nous allons ici nous pencher sur cette dernière. En nous interrogeant sur l'accompagnement verbal qu'offre ce narrateur extradiégétique, il est indispensable pour nous de cerner sa portée narrative. Quel est l'effet produit par la déliaison entre la voix et le corps du locuteur dans l'espace à 360 degrés ? J'encourage le lecteur de ce texte à prendre maintenant connaissance du script du court métrage qu'il trouvera en annexe 1.

Cette *voix-over* joue le rôle de maître de cérémonie, elle commente les différentes scènes, elle donne le rythme et elle tente de dégager un sens parfois philosophique aux actions du personnage. Pour commenter l'utilisation de cette technique narrative, nous nous réfèrerons à Alain Boillat qui voit dans la *voix-over* une invitation pour solliciter les sens du spectateur plutôt que de les fixer. « Il s'agira donc plus spécifiquement d'une stratégie consistant à tirer parti de l'effet d'inquiétante étrangeté suscitée par la déliaison vocale à des fins de renforcement

de la participation spectatorielle, sans pour autant remettre en cause l'homogénéité et l'unicité de la représentation » (BOILLAT, 2007, p. 407).

Dans le court-métrage, la *voix-over* commence dans le laboratoire photo par contextualiser la fiction post-apocalyptique et nommer le personnage principal. « *Après l'anéantissement presque complet de la race humaine, Esteban qui a survécu au mal mystérieux alors qu'il était enfant voue une passion pour la photographie.* » (*La ruine demeure*, scène 2, plan 1.) Ces informations révèlent l'énonciation et laissent présager que le narrateur dispose des informations nécessaires à la compréhension de l'histoire. Tout le reste du film, la *voix-over* planera par intermittences au-dessus des ruines et des actions avec un ton mélancolique pour produire un effet diffus de suspension du temps à l'image des ruines. Dans les escaliers de la première villa, les informants verbaux ne nous apprennent rien d'autre sur les lieux que les réflexions et les ressentis qu'ils suscitent chez le protagoniste. « *La texture des murs usés s'apparente à celle de peinture qu'il avait déjà vue.* » (*La ruine demeure*, scène 3, plan 2.) « *En touchant ces parois, Estéban entre en contact, à la fois avec l'ancien temps et son passage. Le chaos des ruines, libère sa pensée, et l'espace paraît presque, reculer devant lui.* » (*La ruine demeure*, scène 3, plan 3) La *voix-over* est donc loin d'être réduite à un procédé exclusivement narratif, ici, le texte *over* et le ton donné par le narrateur sont à la fois détachés et méditatifs pour participer au régime contemplatif. La déliaison entre la voix et le corps du locuteur à l'écran donne un effet d'inquiétante étrangeté, j'ai choisi d'utiliser la *voix-over* dans ce court métrage pour la rendre inhérente aux lieux visités, la *voix-over* est comme *l'âme* un phénomène qui existe en soi et s'oppose au corps. Cette voix est l'esprit incorporel encore présent au sein des lieux abandonnés qui dispose de la connaissance ultime pour nous en apprendre un peu plus sur les réflexions internes du protagoniste qui arpente les paysages architecturaux en ruines.

Chapitre 3 : L'*urbex* comme pratique performative et créatrice

Introduction : à la recherche de nouveaux lieux de mémoire

Le présent chapitre se propose d'examiner la notion de « mémoire » à partir de l'étude de certains lieux réels qui l'abrite. Nous nous intéresserons à l'*urbex* (terme issu de la contraction angliciste des mots *urban* et *exploration*) comme pratique performative de la mémoire. Menée dans un souci d'envisager conjointement les lieux représentés, mais aussi les modes de représentation, notre réflexion témoigne de questionnements contemporains relatifs à la patrimonialisation de l'espace. L'*urbex* fait partie intégrante de ce projet de recherche et de création, et c'est pourquoi il est nécessaire de qualifier ma posture dans ce domaine de l'auto-ethnographie. La réalisation du court métrage en réalité virtuelle *La ruine demeure* fût entreprise sur le même terrain que celui des *urbexeurs* (nom donné aux pratiquants de l'*urbex*) avec les risques que cela implique, mais aussi avec les fabuleuses découvertes de ruines qu'on peut en tirer — et qui ont servi de décor au film.

Mais, avant d'en venir à cette qualification de notre posture, il nous faut évoquer la notion de « mémoire » tel quel nous l'envisageons. Et, pour ce faire, il est nécessaire de faire un grand pas en arrière, jusqu'à l'Antiquité où les lieux (*loci*) de types architecturaux avaient une fonction associée à ce que l'historienne britannique Frances Yates appelle : *L'Art de la mémoire*. À cette époque qui ignorait le papier pour prendre des notes, la mémoire était exercée à travers les principes de la « mnémonique » qui consistait à emmagasiner une série de lieux réels dans sa mémoire pour y placer des images (*imago*). Ainsi, des endroits comme l'atrium, la chambre à coucher, le salon, sans oublier les statues, servaient de repères intérieurs pour y localiser ou y inscrire des connaissances. L'art de la mémoire était associé à la rhétorique et permettait à l'orateur de prononcer des discours longs avec une précision impeccable. « Nous devons penser à l'orateur antique qui parcourt en imagination son bâtiment de mémoire pendant qu'il fait son discours, et qui tire des lieux mémorisés les images qu'il y a placées » (YATES 1975, p.15).

C'est donc avec ces éléments théoriques et poétiques à l'esprit que je propose dans ce chapitre une étude de l'entreprise de l'exploration urbaine dans une approche performative et

créative, comme forme alternative d'art de la mémoire. Notre propos vise ici à créer un trait d'union entre l'exploration urbaine et l'art de la mémoire pour observer comment le premier niveau (performatif) se définit ontologiquement à travers le second (constitutionnel) pour s'être finalement réalisé dans *La ruine demeure* sur le média VR.

L'urbex, à la frontière d'un nouveau territoire épistémologique et poétique

Le milieu urbain a vu apparaître au cours des vingt dernières années une pratique alternative mi-sportive, mi-artistique, appelée l'*urbex*. Elle consiste à « découvrir, infiltrer et documenter les endroits méconnus du paysage architectural » (FASSI cité par DEVIRIEUX 2016, paragr. 3). Il s'agit de visiter des lieux construits par l'homme, la plupart du temps abandonnés et interdits aux publics, souvent difficiles d'accès et qui exigent un minimum d'agilité et de sang froid pour y accéder.

Un mur, un grillage, une fenêtre cassée (**fig. 15**) ou encore la porte qui sépare un espace abandonné du monde extérieur sont des agents qui, une fois franchis, agissent comme des *passerelles intermondaines*. Ce terme est utilisé par Alain Boillat dans l'ouvrage *Cinéma, Machine à mondes* quand il parle des dispositifs dans un film permettant de voyager dans un autre univers. L'adjectif *intermondain* résonne chez moi par son habilité à invoquer plusieurs univers, il illustre ici ma pensée pragmatique quant au fossé qui existe entre les lieux de vie actifs et les lieux abandonnés traités dans ce chapitre. « En d'autres termes, l'*urbex* s'applique à *dérivée* vers tout ce qui dort à la marge du sentier principal. » (DEVIRIEUX 2016, paragr. 5).

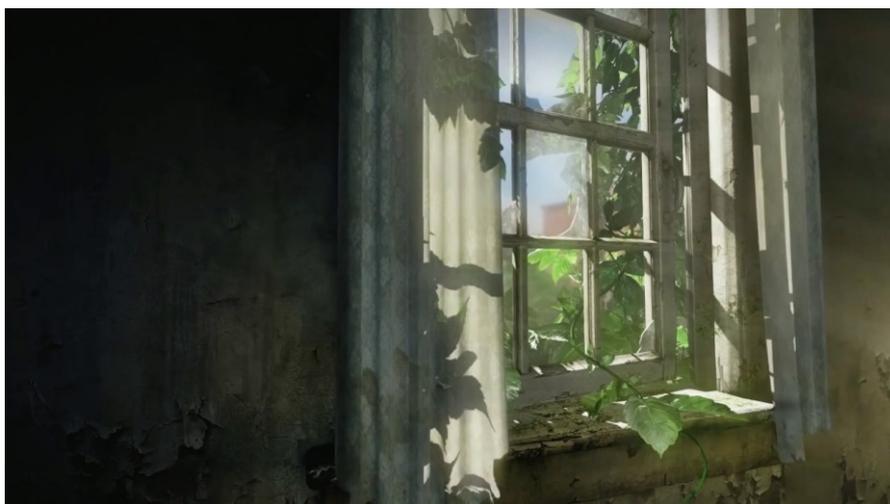


Fig. 15 : Écran de démarrage du jeu vidéo *The Last of Us*

Quand on pénètre dans l'un de ces lieux pour la première fois, le premier ressenti frappant est d'ordre auditif, l'adrénaline et la discrétion requise provoquées par l'interdiction déjouée participent à mettre en éveil ce sens. Il s'ensuit alors un silence angélique survolant l'espace et laissant place à l'imagination. Les éléments du décor immobile ont l'air figés dans le temps. Le processus commun à tous les *urbexeurs* est alors d'imaginer un « tableau » représentant le lieu au passé alors qu'il était encore en activité. Comme le dit Céline Neveux, commissaire d'une exposition ayant eu lieu à Paris en décembre 2016 intitulé *Temps suspendu - exploration urbaine* : « L'imagination se loge au cœur de ces vestiges. Les formes se dissolvent et c'est au bord de l'effacement que leurs pouvoirs d'évocation est si fort. La lente érosion des murs et le délitement des éléments nous rappellent la vanité de toute chose » (MARGAINE 2016, p. 9). De même, le court-métrage *La ruine demeure* réveille chez son personnage rêveur et contemplatif sa sensibilité face aux ruines qui sont perçues comme une expérience méditative. **(Fig. 16)** Les formes dissoutes sur les murs régissent sa mémoire et son imaginaire pour lui évoquer l'art pictural. « La texture des murs usés s'apparente à celle de peinture qu'il avait déjà vue. » (*La ruine demeure*, scène 3, plan 2.)

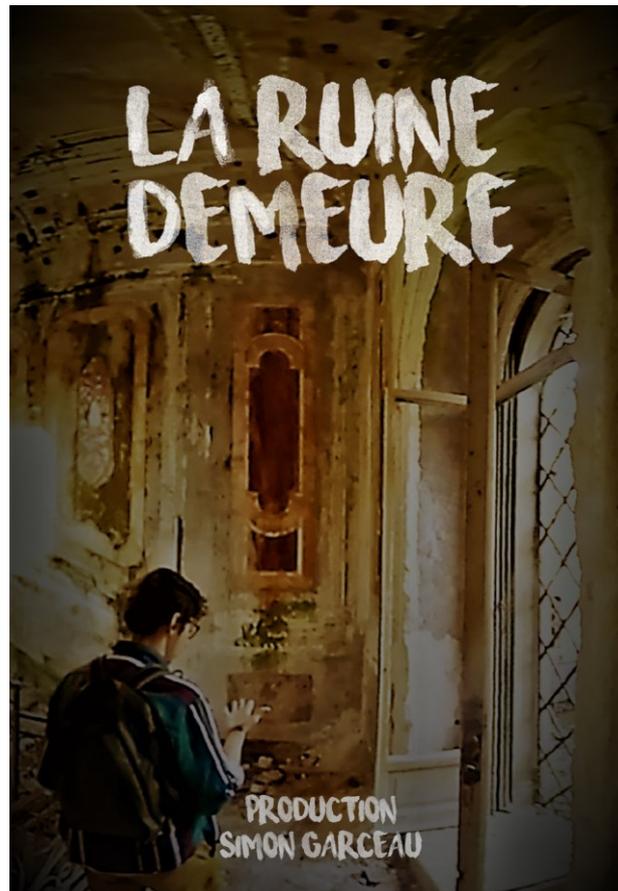


Fig. 16 : Affiche du court métrage

En parallèle de ces appréciations philosophiques des ruines, lors des explorations, des questionnements sont soulevés par rapport à l'histoire et aux causes qui ont entraînés l'abandon des lieux par ses occupants. L'analyse esquissée sur les terrains visités est une étude « diachronique », la ruine questionne le temps et plus exactement son passage. « *En touchant ces parois, Estéban entre en contact, à la fois avec l'ancien temps et son passage* » (*La ruine demeure*, scène 3, plan 3) Le court métrage questionne le temps qui passe et sa relation avec la notion de *mémoire*. « *Dans l'Antiquité, qui n'avait pas de papier pour prendre des notes, la mémoire des hommes était d'une importance vitale, son exercice, et devenu un art, qui consistait à retenir une série de lieux architecturaux, pour y placer des images.* » (*La ruine demeure*, scène 4, plan 1) C'est ainsi que les mémoires sous formes d'image mentales ou de souvenirs ont en commun d'être présentes au sein de lieux architecturaux réels ou fictifs. Le narrateur évoque cette technique de mémorisation antique pour faire un parallèle avec les lieux réels du film (villa abandonnée, parc d'attractions, clocher d'église immergé) qui abritent eux-mêmes une forme de mémoire historique. Le protagoniste du film, pratiquant une forme d'exploration urbaine, serait donc en quête d'une beauté interdite, impénétrable, évanescente et, plus important encore, sa démarche engagerait une profonde réflexion sur la connaissance. J'ai souhaité partager cette réflexion sur la connaissance dans mon court-métrage à travers le laboratoire de photographie dans lequel le protagoniste y développe ces clichés qu'il a pu prendre des lieux visités (**Fig. 13**). Cette pièce semble enfouie sous terre est tapissée de photographies sur les murs, il y'en a aussi en désordre sur le plan de travail où le protagoniste y cherchera une photo particulière dans la deuxième scène. Cet agencement des objets pourrait presque faire penser à une salle d'investigation dans laquelle on mène une enquête ou alors un archivage. La connaissance fait partie des matériaux de la faculté intellectuelle qui, pour se former, passe par la faculté de l'imagination, un processus qui nous allons le voir en détail est inhérent à l'exploration urbaine et à l'appréciation des ruines.

Question de poétique : la ruine, lieu où émerge la pensée

Explorer des ruines s'apparente à un voyage spatio-temporel, on change d'espace physique en passant d'un décor relativement équilibré comme une rue ou une forêt à un décor en perdition qui se dégrade. Ensuite, on voyage dans le passé en ayant tendance à se projeter à l'époque où le bâtiment était encore habité. C'est l'âme productrice d'image communément appelée « imagination » qui rend possible ce voyage. « Les perceptions données par les cinq sens sont, d'abord traitées ou travaillées par la faculté de l'imagination et ce sont les images

ainsi formées qui deviennent le matériau de la faculté intellectuelle. L'imagination est l'intermédiaire entre la perception et la pensée » (YATES 1975, p.75). En termes de connaissances, ce n'est pas nos premières impressions sensorielles qui vont rester gravées dans notre mémoire, mais plutôt cette matière polie une fois seulement qu'elle a été travaillée par la faculté imaginative. Lors de son séminaire *Home/Unhome* du jeudi 8 mars 2018 à l'Université de Montréal, Evgenia Giannouari explique que la maison au cinéma est un lieu où émerge l'âme, comme la poésie. La maison est une structure qui donne à voir, à savoir et qui donne de la visibilité. En d'autres mots, la maison est là pour révéler les principes qui structurent l'être au monde. Dans le cas de l'*urbex*, il faut aller plus loin, car ces maisons sont désormais en ruines, et les émotions éprouvées face aux ruines sont différentes que celles éprouvées face aux maisons habitées. Aussi, il y a plusieurs types de ruines. Alors que les ruines antiques inspirent le calme et la paix d'une histoire achevée, les ruines contemporaines issues d'un passé récent, agité et trouble nous rendent anxieux. Le noble sentiment d'harmonie exprimé face aux ruines antiques est remplacé par un sentiment d'appréhension car il s'agit d'un bâtiment récent qui nous renvoie plus concrètement à notre propre situation. André Habib, dans son ouvrage *L'Attrait de la ruine*, distingue deux types de ruines : « l'une, ouvrage du temps, l'autre ouvrage des hommes » (HABIB 2011, p. 46). En *urbex*, il faut s'estimer chanceux quand on découvre un lieu abandonné avant le passage de casseurs ou d'éventuels pilliers. Comme en témoigne cette photo 360 equirectangulaire (**annexe 2**) que j'ai prise dans le restaurant abandonné évoqué au chapitre 1 : ces ruines sont plutôt des décombres et des dévastations que des ruines.

Si paradoxal que cela paraisse, les ruines contemporaines peuvent invoquer aussi l'avenir car elles sont la preuve directe du caractère périssable et de l'évanescence des choses. La villa que j'ai visitée en Italie pour les besoins du film appartenait à un sénateur italien du nom d'Alessandro Poss décédé en 1957 laissant ainsi derrière lui une villa, qui aussi splendide soit-elle au XXème siècle, est aujourd'hui en pleine décrépitude. (**Fig. 17**) Cette vision peut laisser présager qu'à notre tour, nous laisserons des bâtiments livrés à eux-mêmes qui subiront le même sort. C'est ainsi que le film *La ruine demeure* met en exergue un avenir hypothétique où un mal mystérieux a entraîné la disparition des humains à grande échelle, le film nous transporte ainsi dans des lieux publics comme le parc d'attractions ou l'église immergée au bord du lac.

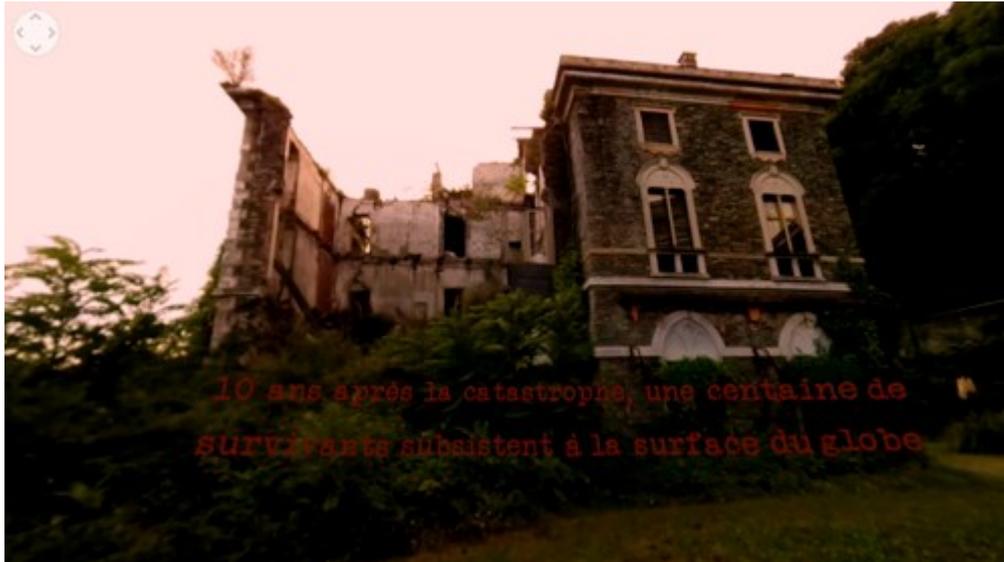


Fig. 17 : Plan 1 « La Ruine Demeure »

Que ce soit Angkor Wat, les pyramides d'Égypte, Pompéi, ou même des vieux bâtiments désaffectés, nous, humains sommes attirés par les ruines, car elles entretiennent un lien ontologique qui nous attache au temps et à la mémoire et nous rappellent que nous sommes mortels.^{7 8} Dans cette perspective, pouvons-nous envisager l'*urbex* comme art de l'humilité ? Je pense que c'est cette humilité qui donne sa véritable signification à la mémoire telle qu'elle s'incarne dans les ruines qui s'offrent à notre vue. Le respect et le silence de l'homme du court métrage *La ruine demeure* apparaît pour moi comme les clés pour se structurer lui-même face au monde qui est à reconstruire. Dans l'ouvrage *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard, un chapitre intitulé « Dialectique du dedans et du dehors » étudie la phénoménologie liée à la frontière opposant le dedans et le dehors. Pour le philosophe, le dedans et le dehors représentent l'être et le non-être, la géométrie induite par l'espace intérieur spatialise et enferme la pensée, alors que l'extérieur est synonyme de néant et ouvre des possibilités d'existence autres que celles induites par la réalité. Au fil du chapitre, l'auteur en vient à penser qu'il y'a une osmose entre ces deux espaces. « Il y a des jeux de valeurs qui font passer au second plan tout ce qui relève des simples déterminations d'espace. L'opposition du dehors et du dedans n'est plus alors coefficientée par son évidence géométrique. » (BACHELARD 1992, p.206) En *urbex*, le contraste existe entre les lieux à l'intérieur et à l'extérieur, pourtant des indices du dehors sont

⁷ HABIB, André, *op. cit.* 2011. p. 9.

⁸ Urban Escape. 2017. Réalisation de David de Rueda et Mélanie de Groot van Embden. France. Mitiki Productions.

présents à l'intérieur des lieux. La nature recouvrant les édifices humains en ruines est une vision enracinée à la pratique de l'*urbex*. Dans ces lieux privilégiés, l'espace du dehors se marie à l'espace du dedans. Et c'est au cœur de ce phénomène que le visiteur peut devenir libre dans sa pensée, l'être méditant (le protagoniste) devient alors le témoin privilégié d'un monde en devenir.

La scène dans la villa en ruine du court métrage cherche à dépasser le réalisme pour explorer la place du protagoniste dans son espace ainsi que sa temporalité. Maya Deren explique que le ralenti au cinéma est le « microscope du temps ». Ici, nous l'utilisons pendant qu'Esteban monte les escaliers et touche de ses mains les murs abimés. En effet, la lente érosion des murs est à prendre en compte à travers sa texture ainsi que son rapport au regard du visiteur.

[...] le toucher fournit la sensation d'une présence réelle, un contact, au sens littéral, avec quelque chose. On éprouve souvent le désir de toucher les objets remarquables par leur ancienneté et leur unicité ». Les visiteurs qui se promènent au milieu des ruines et qui les touchent, sont directement en contact, à la fois avec le temps passé et avec le passage du temps. Ils font ainsi l'expérience directe de la différence entre la lenteur de l'écoulement du temps de la ruine et la rapidité de l'écoulement de notre propre temporalité. Se nourrit et développe par là ce que Nina L. Dubin appelle le « plaisir de l'imagination que fait naître la vue des ruines » (KORSMEVER et DUBIN citée par SOMHEGYI 2014, paragr. 5).

Le romantisme allemand avec des peintres comme Caspar David Friedrich ou encore le préromantisme avec notamment Hubert Robert explorent dans leur art ce pouvoir évocateur des édifices en ruines. Le court métrage « La Ruine Demeure » essaye de montrer que les ruines ne sont pas seulement traces du passé mais aussi une source d'émotion qui invite à la contemplation. « *Le temps s'arrête pour celui qui admire* » Ce sont les mots de Diderot contemplant les ruines peintes par Hubert Robert. **(fig. 1)** Le protagoniste Estéban admire lui aussi les ruines autour de lui qui lui inspirent notamment le matériau pictural. Dans cette continuité, l'utilisation d'une vieille technique comme la photographie permet d'arrêter littéralement le temps en capturant une image des lieux eux-mêmes figés dans le temps.



Fig. 18 : Paysage avec un temple en ruine et des personnes écoutant un orateur

Hubert Robert

huile sur toile, 1750s

Le web comme terrain d'observation des urbexeurs

Les pratiquants de l'*urbex* forment une véritable communauté. Ils sont reliés grâce à Internet, comme en témoignent les nombreux sites dédiés, les blogs, les forums de discussions ou encore les youtubeurs qui partagent leurs aventures sous forme de vidéo. Il y a dans la sphère des *urbexeurs* des personnes passionnées par l'architecture et l'histoire comme les youtubeurs *Mamytwink*, *LE GRAND JD*, ou encore *Pablo Delpedro*. Dans la série de vidéo de ce dernier intitulé HISTORIA, la pratique de l'*urbex* a une visée didactique avec une part préalable d'investigation de nature historique à propos du lieu avant de s'y rendre en personne. Il visitera, par exemple, une base abandonnée de l'OTAN, la maison du parti communiste bulgare ou encore un cimetière de train en Hongrie à Isvantelek.

Pour comprendre l'*urbex* comme pratique performative de l'art de la mémoire, il faut l'étudier sous deux axes : la fabrique d'images et l'interface pour les publier. Les explorateurs qui partagent leurs productions agissent dans un espace en extension, le web et les images qu'ils y publient reflètent et créent l'espace *autre* dont il est question. Des sites comme : *urbexplayground*⁹, Urban Exploration Ressource (UER)¹⁰, *Urbex Sessions*¹¹ ou encore certains groupes et pages Flickr représentent ces espaces virtuels sur lesquels les internautes explorateurs laissent leurs traces avec des témoignages, des photographies et des discussions sur leurs différentes expériences. C'est sur ces plateformes que se forme une surface de contact entre les lieux explorés et le web, entre les *urbexeurs* et les amateurs ou autres chercheurs curieux. Nous pouvons avancer que le web prend la forme ici d'un terrain d'observation (PAQUET 2016, paragr. 5). La plateforme sert aussi de terrain d'investigation : par exemple, j'ai récemment utilisé les images d'un *urbexeur* montréalais sur le toit d'un bâtiment afin de pouvoir situer le lieu et m'y rendre à mon tour (**annexe 3**). Il faut savoir que généralement les adresses ne sont pas divulguées sur le web pour éviter une abondance de visiteurs qui entrainerait rapidement la dégradation des lieux. Ainsi les lieux présents dans *La ruine demeure* sont le fruit d'une longue investigation numérique afin d'obtenir les coordonnées géographiques des lieux. (**annexe 4**) J'ai repéré les escaliers de la villa italienne pour la première fois sur un forum ; après plusieurs recherches, j'ai compris qu'elle appartenait à un certain Alessandro Poss, ce qui m'a permis d'avoir l'adresse exacte. Pour le tournage, je me

⁹ <https://www.urbexplayground.com/fr>

¹⁰ <http://www.uer.ca/>

¹¹ <https://urbexsession.com/>

suis rendu seul sur les lieux illégalement le mercredi 19 septembre 2018 au soir pour y passer la nuit et effectuer les plans au lever du soleil le lendemain.

Parfois, aussi, les lieux propices à l'*urbex* sont éphémères, comme le témoigne un article d'avril 2018 du magazine *Vice* intitulé : « *Ce qui reste de l'hippodrome de Montréal à la veille de sa démolition* », dans lequel il est question d'un photographe ayant eu l'opportunité d'immortaliser une dernière fois l'hippodrome Blue Bonnet à Montréal la veille de sa démolition débutant le 25 avril 2018. Il fallait donc dans le cadre de mon travail d'investigation préparatoire à *La ruine demeure* que je trouve des informations récentes à propos des lieux ; en effet, les lieux désirés se sont avérés plusieurs fois être en rénovation ou alors inaccessible. Par exemple, lors de mon passage en Bulgarie, j'aspirais à rentrer à l'intérieur de l'ancienne salle de congrès du Parti communiste bulgare en haut du mont Buzludzha, mais une trop forte affluence des lieux entraîna une surveillance plus importante avec la mise en place d'un garde 24/24h qui m'empêcha de rentrer. Dans la ville de Chipka, j'ai rencontré un pratiquant d'*urbex* d'origine polonaise qui avait fait le voyage comme moi pour se rendre au Buzludzha monument, ne pouvant pas y accéder, nous sommes allés dans un théâtre abandonné de la ville qu'il avait repéré plus tôt, ce décor aurait pu être intéressant pour mon film mais il y faisait radicalement trop sombre pour filmer.

C'est ainsi que se tissent de véritables communautés qui partagent une passion certaine pour des lieux singuliers, matérialisés par des images et des vidéos faites lors de leurs pratiques exploratoires. D'ailleurs, cette communauté adopte des règles universelles strictes, le respect des lieux implique de laisser seulement des empreintes de pas (*footprints*) derrière soi. « *Take nothing but photos and leave nothing but footprints* » (WHITE 2017, paragr. 2)¹². Cette pratique contemporaine de l'écotourisme fût inhérente aux conditions de tournage de *La ruine demeure*, elle renvoie aux principes d'une communauté qui choisit de marcher dans le respect des biens collectifs, ici les ruines. La communauté d'*urbex* n'espère pas voir non plus émerger un tourisme de masse autour des infrastructures en décrépitude et préfère taire l'adresse des lieux et rester dans l'ombre à l'image des ruines.

Cette conjoncture amène alors à la patrimonialisation de l'espace, mais cette fois de manière technologique. Cette forme de patrimonialisation n'utilise pas des pratiques de conservation ou de restauration pour donner une seconde vie aux espaces. L'*urbex* constituerait plutôt une forme de patrimonialisation de l'inscription du temps et de la nature sur ces lieux, en

¹² WHITE, Veronica. 2017 « *The 5 Rules You Need to Know Before Urbexing* ». College Tourist. 9 février. Repéré à : <http://www.thecolleetourist.com/the-5-rules-you-need-to-know-before-urbexing/>

connexion donc à la fois avec le passé et le temps qui s'est déroulé jusqu'à la visite de l'explorateur. C'est cette « authenticité du réel » qui est recherchée par les photographes, vidéastes pendant leurs expériences des lieux.

Commentaire conclusif : Techniques et Poétiques pour une patrimonialisation de l'espace

Ce travail de recherche-crédation m'a permis de réfléchir à l'immersion spatiale en réalité virtuelle et de fil en aiguille, j'en suis venu à percevoir un potentiel dans l'espace virtuelle à 360 degrés pour traiter du thème des ruines qui elles-mêmes constituent un espace en marge du monde réel. Pour cette étude sur la fictionnalisation notamment traitée aux chapitres 1 et 2, je retiendrai que la cohérence du monde narré est ontologiquement dépendante de l'acte de narration, c'est ainsi que la sphère à 360 degrés et son mode de visionnement lent et diffus à travers le casque dans *La ruine demeure* reflète et transmet selon moi le caractère de cet espace *autre* et *suspendu* dont il est question avec les ruines visitées en *urbex*.

Au final, ces espaces « réels » ne seraient que des amas de pierres et de ferrailles sans quelqu'un pour les décrire, les filmer et surtout faire l'expérience de sites esthétiques et historiques. « Les espaces en déréliction seraient en effet des sites de latence, remplis de virtualités ou de possibles futurs, le vide ou l'indéfinition étant en attente d'être comblé ou redéfini » (PAQUET 2016, paragr. 18). C'est donc à travers la propagation de contenus d'*urbex* sur les plateformes internet d'échanges, mais aussi via le culte et le respect des édifices lors de la pratique de l'exploration que nous pouvons entrevoir chez la communauté des *urbexeurs* une certaine volonté de vouloir entretenir la pérennité d'un esprit des lieux. « L'entreprise de l'exploration urbaine représente définitivement un nouveau genre de travail de mémoire, à la mesure d'une génération urbanisée, technologisée et entraînée aux sports d'aventures. C'est un travail transgressif et individuel, dont l'archivage photographique permet de se réapproprier un passé qui, autrement, ne passe pas » (DEVIRIEUX 2016, paragr. 18).

ANNEXES

Annexe 1

Script « La Ruine Demeure »

01 EXT VILLA EN RUINE JOUR

Une villa à moitié en ruine se dresse devant nous et surplombe un lac.

TEXTE A L'ECRAN

« 10 ans après la catastrophe, une centaine de survivants subsistent à la surface du globe. »

« Simon Garceau présente La Ruine Demeure »

02 INT STUDIO PHOTO NUIT

Dans une chambre noire, un homme brun (Estéban) qui a la vingtaine avec des lunettes regarde des photographies, il s'attarde sur une en particulier qui représente la façade de la villa. Des bouts de pellicules sont accrochées sur un fil.

VOIX OFF (masculine, grave, vingtaine)

« Après l'anéantissement presque complet de la race humaine, Estéban qui a survécu au mal mystérieux alors qu'il était enfant voue une passion pour la photographie. »

03 EXT VILLA JOUR

Estéban s'approche et pénètre à l'intérieur de la villa par un petit trou.

VOIX OFF

« Aujourd'hui il visite une villa de la haute bourgeoisie française »

04 INT VILLA JOUR

Un escalier majestueux se dresse devant nous, les murs sont flanqués de décorations en marbre colorées et incrustées dedans. Estéban monte l'escalier en touchant les murs.

VOIX OFF

« Voici l'escalier d'honneur » *(pause)* « La texture des murs usés s'apparente à celle de peintures qu'il avait déjà vues. »

05 INT VILLA JOUR

Toujours dans l'escalier principal, un étage plus haut avec cette fois une vue sur le jardin dehors. Estéban continue de monter les escaliers et photographie le jardin à travers le cadre de porte restant qui donne sur le dehors.

VOIX OFF

« En touchant ces parois, Estéban entre en contact, à la fois avec l'ancien temps et son passage. » *(pause)* « Le chaos des ruines, libère sa pensée, et l'espace paraît presque, reculer devant lui. »

06 INT STUDIO PHOTO NUIT

Estéban debout lit un livre.

VOIX OFF

« Dans l'antiquité, qui n'avait pas de papier pour prendre des notes, la mémoire des hommes était d'une importance vitale, son exercice, est devenu un art, qui consistait à retenir une série de lieux architecturaux, pour y placer des images. »

07 EXT PARC D'ATTRACTION ABANDONNÉ JOUR

Estéban assis sur une estrade en pierre regarde la grande roue du parc.

VOIX OFF

« Il faut donc penser à l'orateur antique qui parcourt en imagination son bâtiment de mémoire pendant qu'il fait son discours, et qui tire des lieux mémorisés les images qu'il y a placées. »

08 EXT PARC D'ATTRACTION ABANDONNÉ JOUR

Estéban marche au pied de la grande roue, bruit du vent sur les feuilles

09 EXT PARC D'ATTRACTION ABANDONNÉ JOUR

Estéban marche à côté des wagons d'un grand 8.

10 EXT PARC D'ATTRACTION ABANDONNÉ JOUR

Estéban marche sur les rails du grand 8, il sort du manège qui représente la bouche d'un chat puis le photographie.

11 INT STUDIO PHOTO NUIT

Estéban développe une photo d'église dans un bac d'eau.

VOIX OFF

« Qu'est ce qui fascine tant dans l'image d'une photographie ? Le réel ? où la puissance symbolique ? » *(pause)* « Nous créons la vie avec des images mentales. »

12 EXT LAC + CLOCHER JOUR

Surplombant un lac, le clocher d'une église est à la surface de l'eau.

VOIX OFF

« *Le point culminant d'un rite, c'est l'événement, par lequel le réel absolu s'incarne dans le symbole.* »

13 EXT LAC + CLOCHER JOUR

« La génération d'Estéban ne connaît ni père, ni mère, ni épouse, ni enfant, ni ami. » *(pause)*
« Il en était ainsi lorsque les Dieux créateurs pour repeupler la terre avaient recours à la seule pensée de l'âme, pour tout construire pierre par pierre, planche par planche. » *(pause)* « Ô monde sans fin, je te bénis. »

Annexe 2



360 degrés, Restaurant abandonné, Jardin Tiki, Montréal

Annexe 3

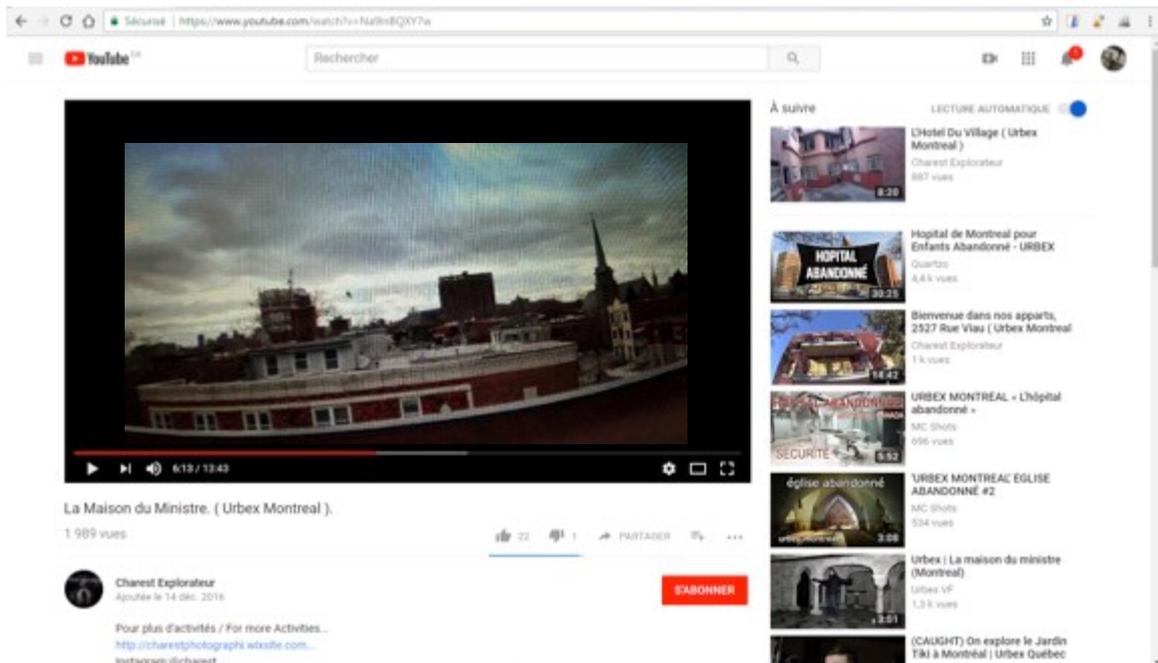


Fig. 1: Capture d'écran d'une vidéo Youtube au moment précis où l'on peut apercevoir des éléments du décor extérieur permettant de situer le lieu

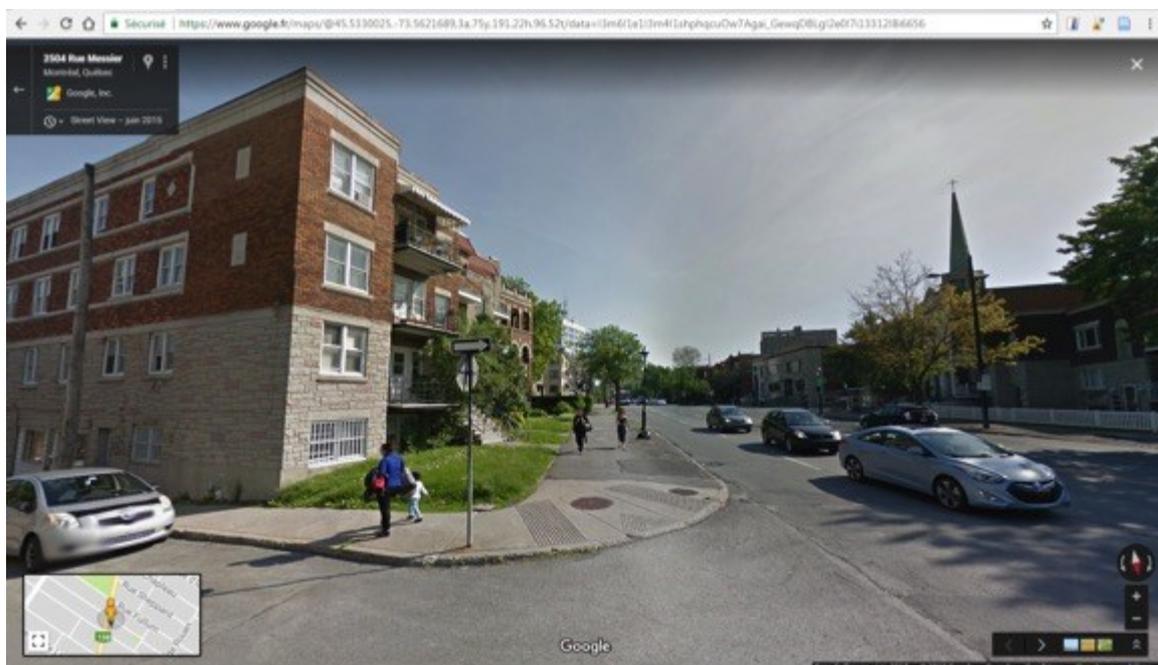


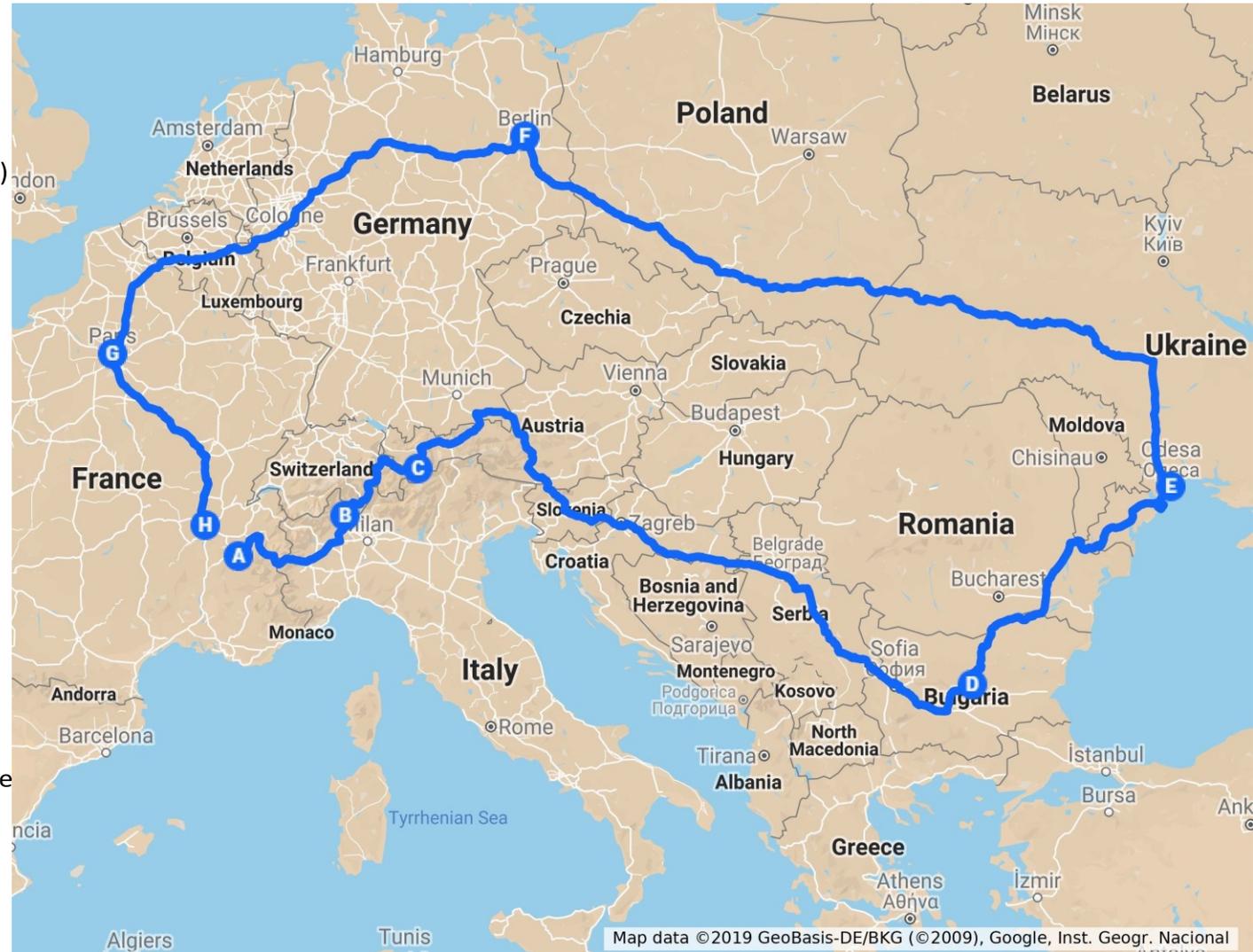
Fig. 2: Capture d'écran Google Street View du lieu en question où on peut retrouver l'immeuble en arrière-plan ainsi que le clocher de l'église.

Annexe 4

Exploration géographique et urbaine pour La Ruine Demeure

Itinéraire

- A** Grenoble, France (départ)
- B** Biganzolo, Italie (villa Poss)
- C** Venosta, Italie (église submergée)
- D** Buzludzha, Bulgarie (monument de Bouzloudja)
- E** Odessa, Ukraine (lieu de passage)
- F** Berlin, Allemagne (parc d'attractions)
- G** Paris, France (lieu de passage)
- H** Lyon, France (lieu de montage du film + tournage scènes laboratoire de photographie)



BIBLIOGRAPHIE

Livres

BACHELARD, Gaston (1992) *La poétique de l'espace*. Paris : PUF

BAZIN, André (2011) *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris : Éditions du Cerf

BOILLAT, Alain (2007) *Du bonimenteur à la voix-over*. Antipodes

BOILLAT, Alain (2014) *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*. Chêne-Bourg : Georg éditeur, cop. 2014

BONHOMME, Bérénice (2005). *Triptyque de Claude Simon : du livre au film : une esthétique du passage*. Fasano (Br Italia) : Schena ; Paris : Presses de l'Université de Paris-Sorbonne

BRESSON, Robert (1975) *Notes sur le cinématographe*. Paris : Gallimard, 1995

CHRISTOPHER, Matthew (2014) *Abandoned America: The Age of Consequences*. Jonglez

DEREN, Maya (2004). *Écrits sur l'art et le cinéma*. Paris : Paris expérimental

FUCHS, Philippe (2016) *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Paris: Presses des Mines–Transvalor

GAUDREAUULT, André (2008) *Cinéma et attractions-Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, C.N.R.S. EDS

GAUDREAUULT, André (1999) *Du littéraire au filmique: système du récit*, Montréal : Éditions Nota bene ; Paris : A. Colin

HABIB, André (2011) *L'attrait de la ruine*, Crisnée : Yellow now

MARGAINE, Sylvain, Van Rensbergen et Veillon (2016) *Temps suspendu : exploration urbaine* : Paris : Musée de la poste.

MARIMBERT, Jean-Jacques (2009) *Analyse d'une œuvre : « L'homme à la Caméra », Dziga Vertov, 1929*. Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2009, cop. 2009

METZ, Christian (2013) *Essais sur la signification au cinéma*. Paris : Klincksieck

MURRAY, Janet (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York : Free Press

ODIN, Roger (2000) *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck Université

QUINTANA, Àngel (2008) *Virtuel ? : À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*. Paris : Cahiers du cinéma, impr. 2008

RYAN, Marie-Laure (2005). « Logique culturelle de la métalepse ». Dans John Pier et Jeanmarie Schaeffer (dir.), *Métalepses : Entorses au pacte de la représentation*, [Paris] : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales

YATES, Frances (1975) *L'art de la mémoire*. Paris: Gallimard

Articles

DEVIRIEUX, Sophie « *Lieux berlinois à l'abandon. L'urbex comme pratique performative de la mémoire* », Revue d'Allemagne et des pays de langue allemande [En ligne], 48-2 | 2016, mis en ligne le 28 décembre 2017, consulté le 12 août 2018

URL : <http://journals.openedition.org/allemande/416> ; DOI : 10.4000/allemande.416

GUNNING, Tom « *Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde* », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 50 | 2006, mis en ligne le 01 décembre 2009, consulté le 22 novembre 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/1895/1242> ; DOI : 10.4000/1895.1242

KLUNCINSKAS, Jean « *Compte rendu de la séance « Remédiation / mise en abîme* », 2003. Intermédialités, histoires et théorie des arts, des lettres et des techniques [En ligne], novembre 2003, consulté le 3 décembre 2018.

URL : <http://arcee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=216>

PAQUET, Suzanne « *La ruine postindustrielle, le temps de l'image*. » Frontières [En ligne], volume 28, numéro 1, 2016, consulté le 12 août 2018.

URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/fr/2016-v28-n1-fr02922/1038861ar/>

SOMHEGYI, Zoltán « *Ruines contemporaines Réflexion sur une contradiction dans les termes* » Nouvelle revue d'esthétique[En ligne], 2014/1 (n° 13), p. 111-119.

URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2014-1-page-111.htm>

DOI : 10.3917/nre.013.0111

BOLTER, Jay D « transference and transparency : digital technology and the remediation of cinema » intermédialités[En ligne], numéro 6, Automne 2005, consulté le 5 décembre 2018.

DOI : 10.7202/1005503AR

Conférence

Chris Milk. (2016, février). Les débuts de la réalité virtuelle en tant que forme artistique. Communication présentée à la conférence Ted, Vancouver, Colombie-Britannique. Repéré à https://www.ted.com/talks/chris_milk_the_birth_of_virtual_reality_as_an_art_form?language=fr

Filmographie

WITHIN @ TED2016 VR Montage repéré à : <https://www.with.in/watch/within-ted2016-vr-montage/>

I, Philip. 2016. Réalisation de Pierre Zandrowicz. France. OKIO Studios, ARTE France

Pearl. 2016. Réalisation de Patrick Osborne. États-Unis.

L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat. 1896. Réalisation de Louis Lumière. France.
Société Lumière

L'homme à la caméra [Chelovek s kino-apparatom]. 1929. Réalisation de Dziga Vertov.
Union soviétique. Studio Dovjenko VUFKU

Urban Escape. 2017. Réalisation de David de Rueda et Mélanie de Groot van Embden.
France. Mitiki Productions.

La création liée à ce travail de recherche est disponible sur Youtube à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=Te4i2rxWd74&t=2s>

(pour trouver le film, il sera peut-être plus facile de taper dans la barre de recherche de l'application Youtube VR depuis un casque de réalité virtuelle "simon garceau la ruine demeure »)

Le visionnement est possible sur un ordinateur mais je vous le déconseille radicalement, en effet tout a été construit pour être vu avec un casque et le rendu à plat fait perdre énormément au film.

Bon visionnage,

Simon Garceau