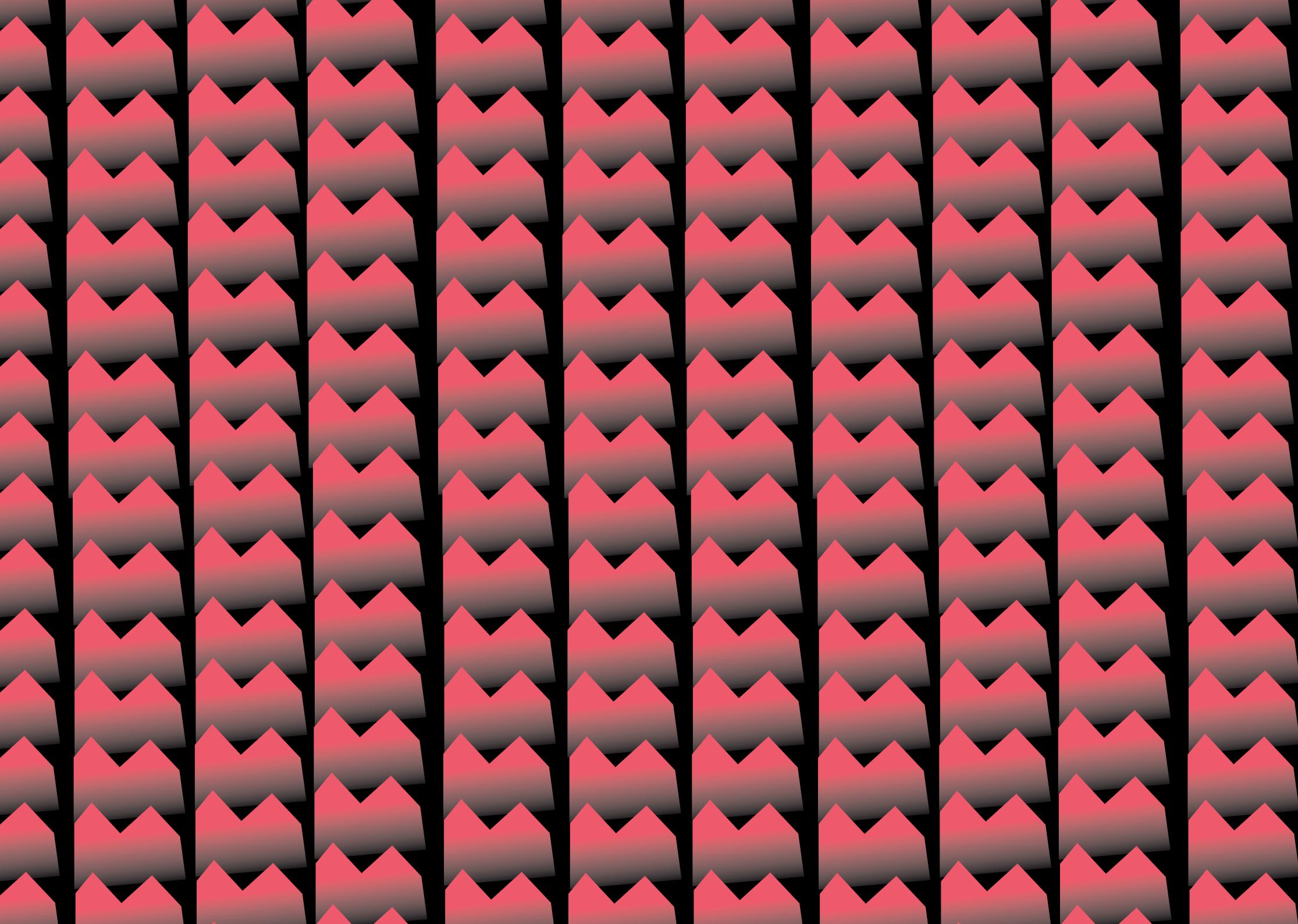
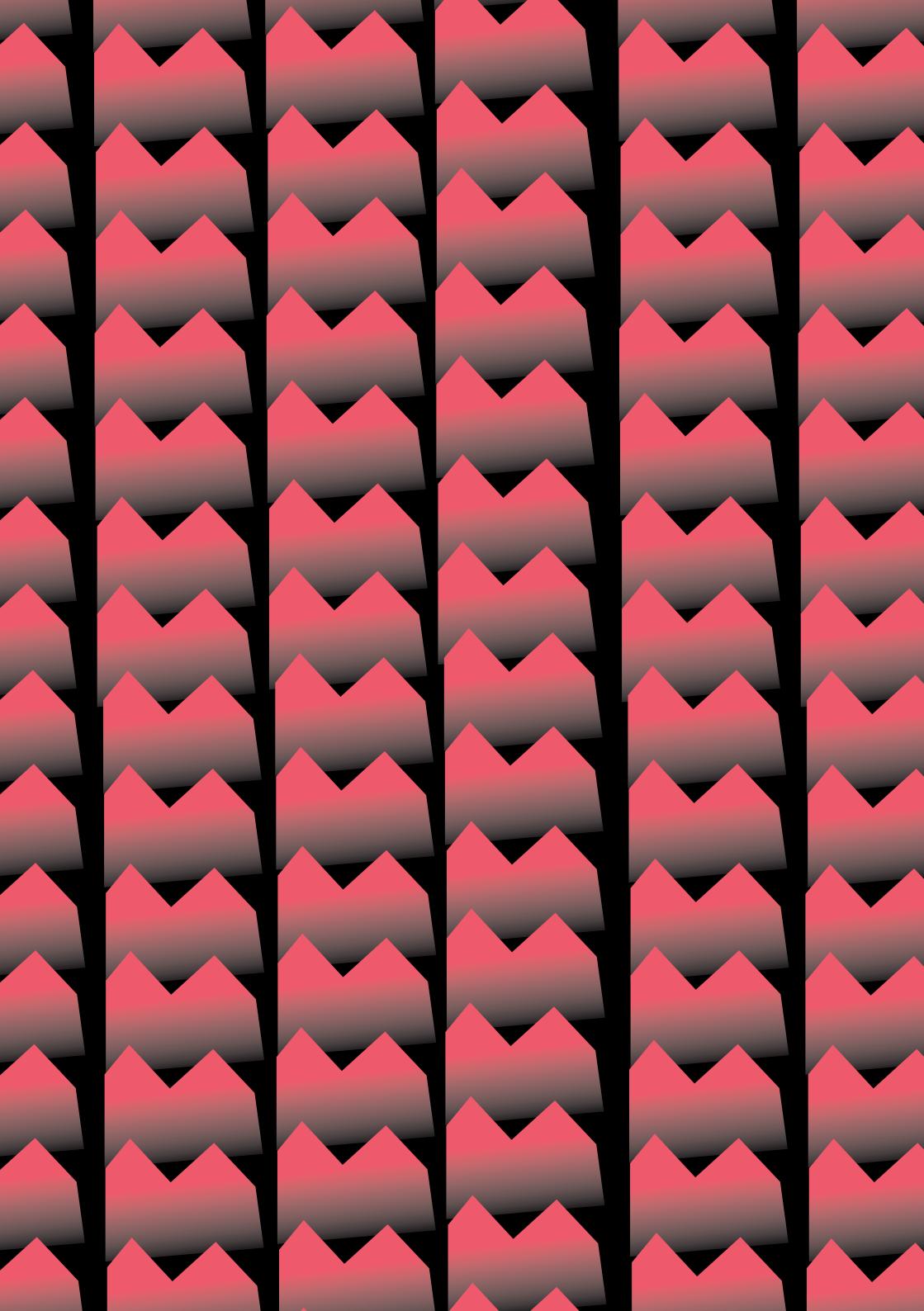


# **La réalité virtuelle pour raconter des histoires,**

**la perte de l'essence narrative ?**

**La perte de l'expérience collective ?**





Ce mémoire a été rédigé dans le cadre  
de ma formation de master en Média  
Design à la Haute École d'Art et Design de  
Genève.

Raconter des histoires est un phénomène qui a traversé le temps et, du fait des technologies récentes telles que la réalité virtuelle ou la fiction interactive, je m'interroge sur ses futures possibilités. Par « histoire », j'entends un récit narrant des événements réels ou imaginaires dans le but de divertir. Le mot « récit » dans ce travail fait allusion à des enchaînements oraux ou écrits de faits réels ou fantaisistes. Au travers du terme « narration », je parle de l'action de narrer une série d'événements sous forme littéraire. Selon moi, raconter des histoires correspond à une porte sur un univers idéal, mais c'est aussi un moyen d'échanger et de communiquer sa perception du monde. Je considère que l'intérêt des histoires réside dans leur aptitude à influencer notre manière d'appréhender l'existence et notre manière de vivre.

6

A l'instar d'écrivains tels qu'Alberto Manguel, je considère qu'un livre peut révolutionner de façon radicale notre quotidien. En effet, comme il le décrit dans son ouvrage « Le voyageur et la tour », tout récit contribue à déchiffrer le monde confus dans lequel nous vivons. Ainsi dans l'optique de saisir l'essence de la narration dans les médias non-livresques, je vais ainsi, comme Laurent Mannoni avec son livre sur l'histoire du cinéma, revenir en arrière, observer les moyens techniques du passé pour raconter des histoires. Si l'on devait résumer rapidement l'évolution des moyens matériels au service de la narration, plusieurs étapes semblent se faire jour.

Commençons par la naissance des récits narratifs. Ils sont d'abord purement visuels, à l'image des dessins qui ornaient les grottes du temps de la préhistoire, formant ainsi une sorte de narration illustrative, évoquant des épisodes de chasse. Cette forme de narration ancienne, uniquement visuelle, s'est petit à petit transformée en des signes et des caractères, avant de devenir l'écriture que l'on connaît aujourd'hui. On assiste ensuite non pas à la disparition de l'illustration en faveur de l'écriture, sauf dans les romans, mais à la liaison écriture-dessin. Je constate ainsi que la plus ancienne forme de narration a toujours une place importante aujourd'hui.

La transmission verbale de contes, perdure et reste l'une des formes principales de narration et de communication à ce jour, comme dans le cas des récits lus aux enfants par exemple. On peut également penser à une autre expression narrative restée proche de sa forme historique : le théâtre. Cependant, même si de manière générale celui-ci maintient sa structure initiale, il a peut-être perdu d'autres caractéristiques originnelles. On peut, en effet, se rappeler du théâtre grec dans les harems, où les spectateurs étaient face à face et où regarder la réaction du public faisait partie du spectacle. Au contraire, de nos jours, dans la plupart des théâtres, le public fait uniquement face à la scène. On peut toutefois penser à des pièces de théâtre où le public est debout dans un espace et où les comédiens se déplacent au milieu du public pour jouer leur rôle parmi les spectateurs. Dans ce cas de figure, le public est amené à regarder la réaction des autres spectateurs et le théâtre préserve bien son patrimoine.

Si j'observe la situation sous un autre angle, je constate que la grande majorité des gens vont plus au cinéma qu'au théâtre. Or dans un cinéma, le public fait exclusivement face à un écran, perdant ainsi ce concept d'observation des spectateurs. Certes, il est possible de tourner la tête pour voir la réaction des autres spectateurs, auquel cas la notion se maintient, mais c'est rare. De plus, il est important de remarquer que de nos jours, la plupart des personnes regardent des films et des séries chez eux et non plus uniquement au cinéma. Ainsi regarder des films seul chez soi effacerait définitivement cette notion d'observation des autres spectateurs. À bien y penser, on peut imaginer que les gens regardent des films et des séries en famille et ainsi maintiennent cette observation des autres spectateurs. Néanmoins, dans la réalité, une famille est composée de personnes très différentes, aux goûts différents aussi. De plus, avec la multiplication des supports électroniques, chacun peut visionner ce qu'il préfère. On s'aperçoit alors que cette nouvelle forme de visionnage narrative s'individualise. Les commentaires laissés sous les vidéos peuvent être perçus comme une forme de partage entre visionneurs, ou comme des réunions de fans autour d'un même film culte. Ainsi, j'en déduis qu'en dépit des anciennes formes de narration collective, de nouvelles formes peuvent aujourd'hui potentiellement voir le jour. Il est essentiel de garder ce paramètre en tête pour la conception de nouvelles formes narratives. L'observation des autres et la proximité entre spectateurs ne devraient pas se perdre dans les nouvelles formes narratives.



Figure I: Théâtre de Grèce antique, 500 av. J.-C.

Ainsi, on voit que certaines formes narratives parviennent sans problème à perdurer au fil du temps, tandis que d'autres ont des particularités qui s'effacent et nécessitent que l'on se les remémore pour préserver leurs richesses et l'apport bénéfique qu'elles peuvent amener dans la conception de nouveaux moyens de raconter des histoires. Dans cette optique, on peut s'intéresser à la technique des ombres chinoises, soit l'utilisation des doigts pour créer des ombres narratives, ainsi qu'au théâtre des ombres chinoises, plus évolué, qui emploie des personnages en cuir aux détails très fins, tenus par des tiges et dont le mécanisme permet certains mouvements (figures 2 et 4). Dans la même veine, je poursuis en évoquant le théâtre de marionnettes japonais : le «Bunraku» (figures 3 et 5), dont le niveau sophistiqué des poupées permet de modifier leur aspect par un système intérieur : de l'état de jolie fille à l'état de monstre. Toujours dans cet élan de création et d'inspiration, on peut continuer avec ces systèmes «simples» tel que le «Butai Kamishibai», théâtre de papier japonais ambulant sur lequel des illustrations défilent.

II



Figure 2: Marionnette féminine du théâtre des ombres chinoises. Province du Henan, 20ème siècle.

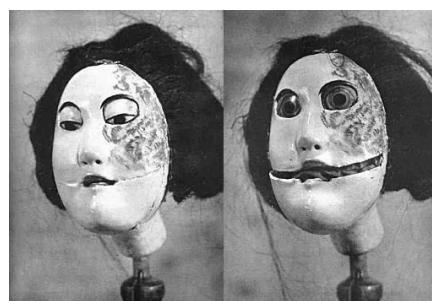


Figure 3: «Bunraku» théâtre de marionnettes japonais, 17ème siècle.



Figure 4: Photographie d'un « Théâtre d'ombres chinoises » de la société « China Puppet and Shadow Art », 2009.

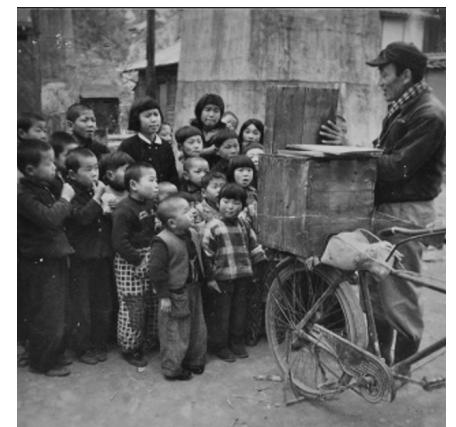


Figure 5: Photographie d'un théâtre « Bunraku » sur une scène mobile en extérieur, spectacle : « Ninin sanbasō » [Deux danseuses de Sanbasō], 2017.

Je remarque que l'avantage de ces différents supports narratifs est de rassembler le public en un lieu commun, où l'on peut regarder « ensemble ». Ainsi le théâtre, même sous ses différentes formes, conserve cette valeur de l'expérience narrative commune. Tandis que le « Bunraku » et le « Butaï Kamishibaï » cherchent à mettre en évidence les personnages de l'histoire en dissimulant les êtres humains qui narrent l'histoire, le théâtre du « Butaï Kamishibaï » inverse cette tendance: la personne qui narre a sa place dans le spectacle, elle est présente et visible pendant qu'elle narre l'histoire et qu'elle illustre ses propos en faisant défiler les images dans le théâtre de papier. La personne participe et a sa propre place dans la « machinerie » de la narration. On peut évoquer à ce propos l'artiste Tobias Gutmann qui détourne la technologie avec son « Face-o-mat » (figure 14) : l'automate fait intégralement en carton fonctionne grâce à l'artiste qui dessine les portraits de ceux qui s'y attardent dessus. Je trouve intéressant de voir la technologie sous cet angle. Avec le théâtre du « Butaï Kamishibaï », la personne qui narre l'histoire n'est pas cachée, en effet elle se tient à côté du théâtre de papier, elle peut avoir un contact direct avec le public et ainsi contribuer et prendre part à cette expérience narrative commune.



13



Figures 6 et 7: « Butaï Kamishibaï », théâtre de papier japonais, début du 20ème siècle.

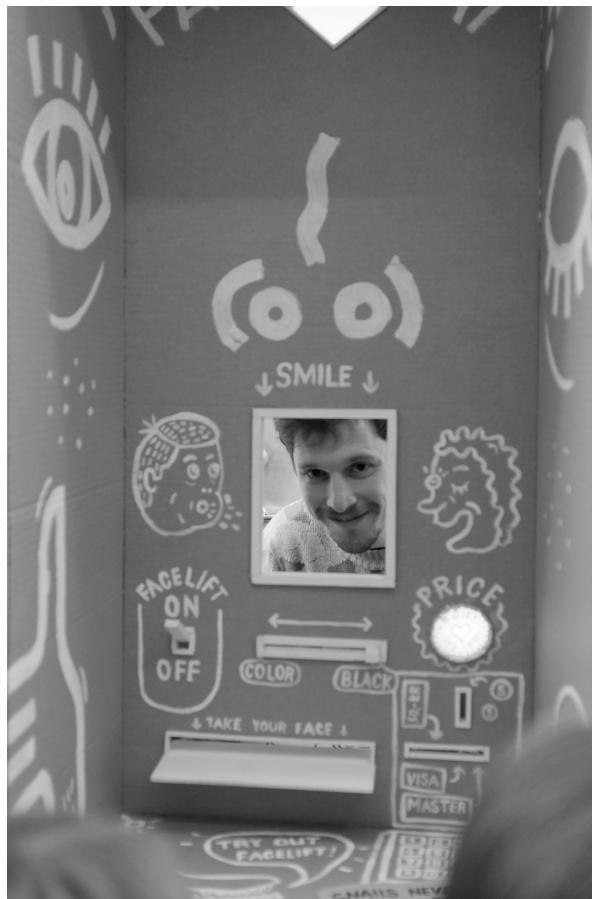


Figure 8: Photographie du « Face-o-mat »  
de l'artiste Tobias Gutmann, 2012.

On a ainsi vu que ces différentes formes de théâtre gardent toutes leurs qualités inhérentes au théâtre : réunir un public qui observe ensemble et expérimente ainsi une narration collective. Cependant, on peut voir avec une série d'exemples que la volonté de faire évoluer la narration et de la rendre plus immersive a peut-être amené ces supports narratifs à perdre la qualité de l'expérience collective. Le « Lane's telescopic view » (figure 9) est un appareil qui crée une impression de profondeur et d'immersion dans l'illustration au travers de plusieurs calques. Le « Zograscope » (figure 10) est une autre tentative d'accentuer la sensation de profondeur au travers d'un système de miroir et de dessin dont la perspective est marquée par les traits de fuites. Le « Praxinoscope » (figure 11) et le « Mutoscope » (figures 12 et 13) font tourner des images, dont la succession crée l'illusion du mouvement. Ces formes de narration recourent à des principes techniques « simples », nécessitant peu de ressources ; elles créent chez moi une impression

16 d'accessibilité et d'enthousiasme pour la création et l'invention. Les nouvelles formes narratives complexes ne m'invitent pas à repenser ou à modifier le système. Ainsi, l'observation des anciens mécanismes simples et accessibles réveille chez moi une envie d'inventer et de créer. Ces techniques innovent certes dans la narration, mais ces supports nécessitent tous que le spectateur regarde par un trou. Or, ce faisant, l'expérience s'individualise, on ne peut plus regarder « ensemble ». On peut ainsi constater que dans ces exemples la narration devient peut-être plus sensationnelle, mais tend à perdre sa caractéristique originelle : l'expérience narrative collective. Cependant avec l'illustration de la « Guckkasten », « boîte à images » (figure 14), on peut imaginer une forme de collectivité lorsque cet objet est dans un espace public, pouvant soudainement devenir un support et un moteur de dialogue, chacun désireux de partager son expérience.



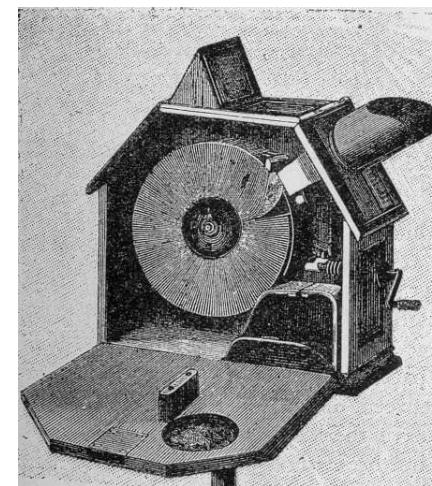
Figure 9: « Lane's Telescopic View » cérémonie d'ouverture de la « Great Exhibition » par la reine Victoria. Bibliothèque George Peabody, 1851.



Figure 10: « Zograscope », miroir de perspective, machine diagonale optique, peepshow. Musée Joseph Allen Skinner, 19ème siècle.



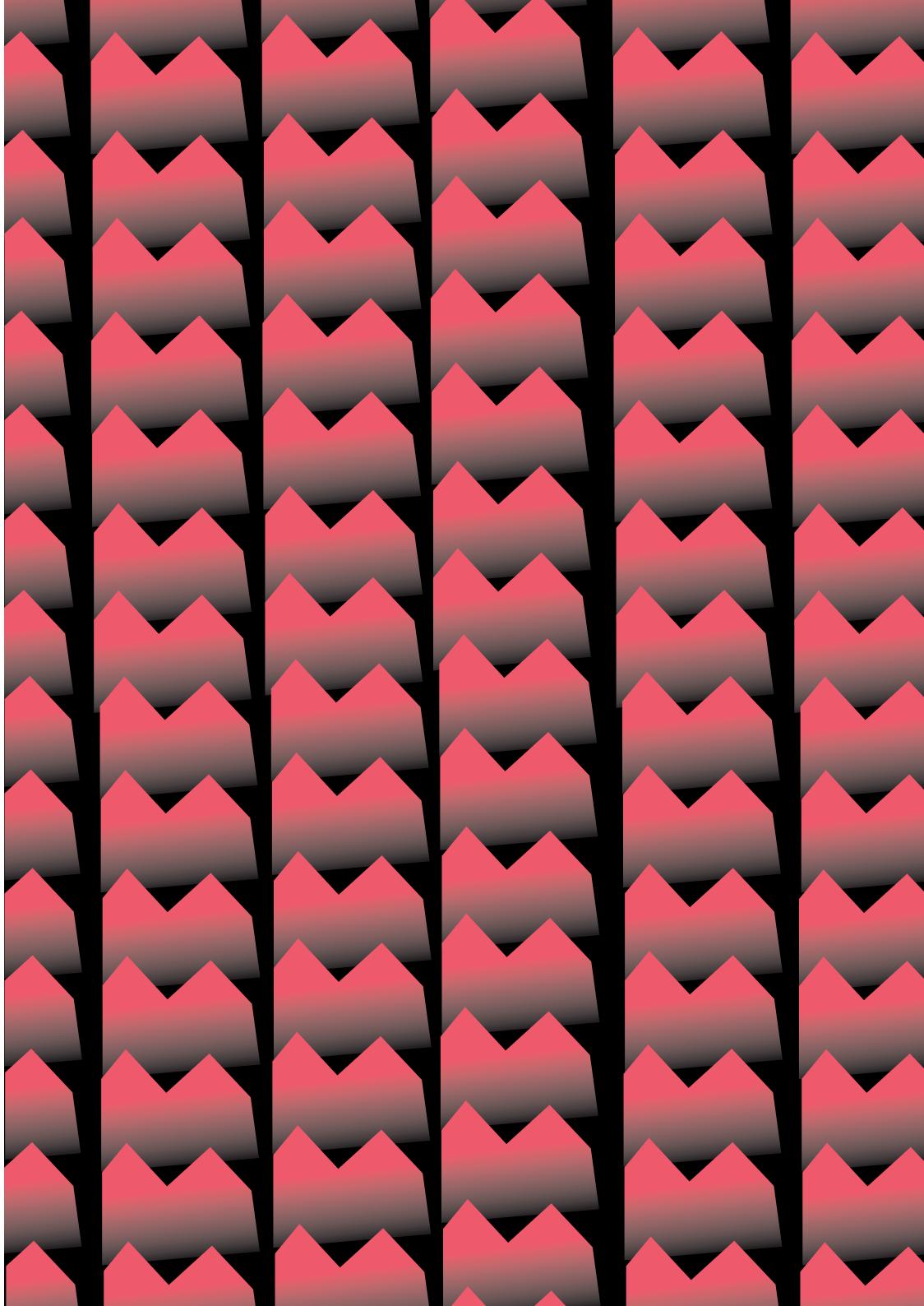
Figure II: Illustration du «Praxinoscope», système d'animation d'images inventé par Charles-Émile Reynaud, 1877.

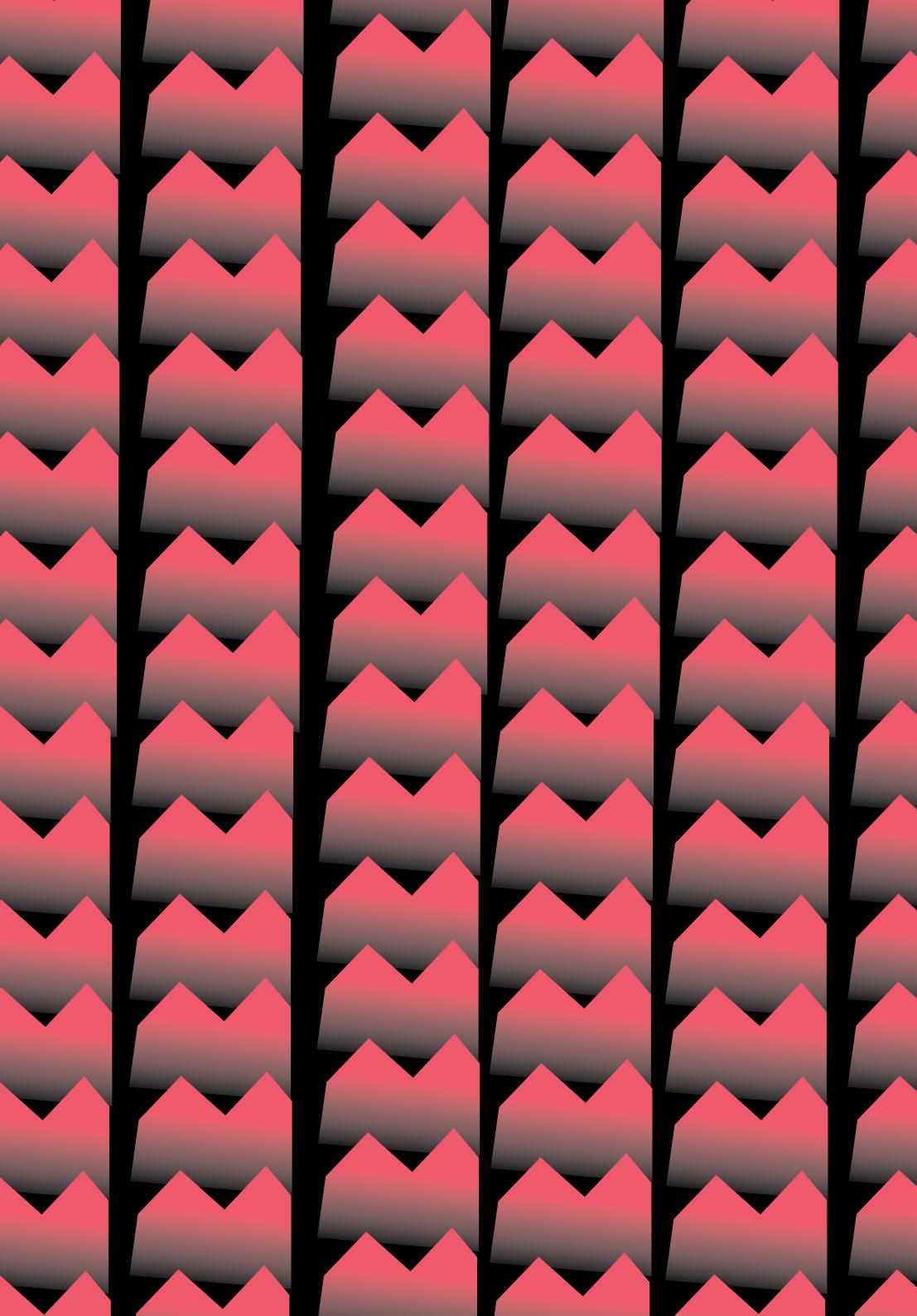


Figures I2 et I3: Illustrations du «Mutoscope» de Thomas Edison, 1898.

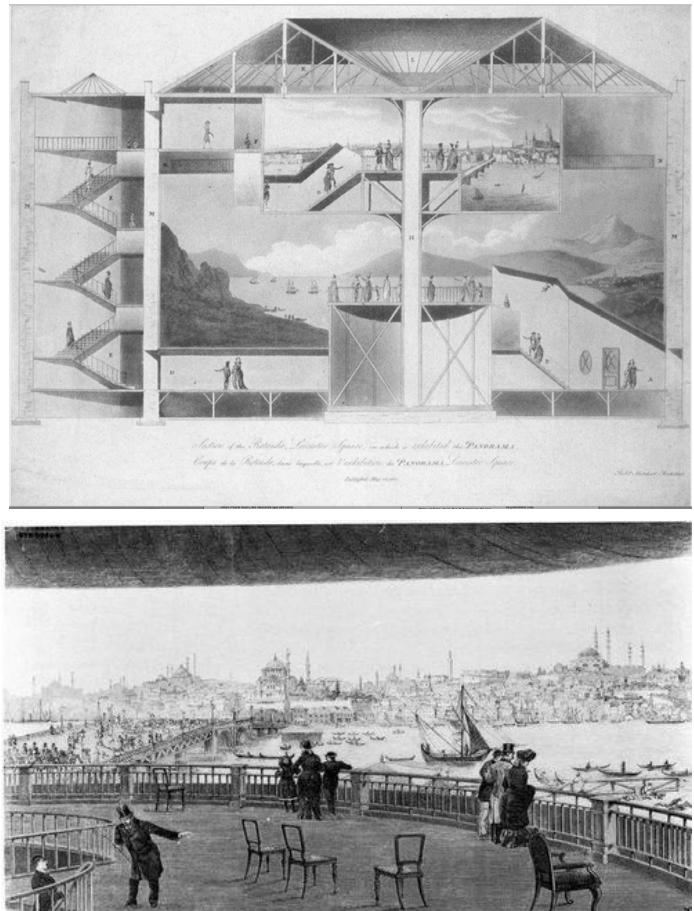


Figure I4: Illustration «Guckkasten»  
d'Adolph Glasbrenner, 1835.





Après avoir ainsi examiné les anciens systèmes de narration, je me demande quelles seront les nouvelles formes de narration, et en quoi les nouvelles technologies vont-elles influer sur le système narratif. Quelle est la place des objets techniques dans la narration, quel impact peuvent-ils avoir sur l'utilisateur et qui est cet utilisateur ? Un simple lecteur, un visionneur, ou un acteur à part entière dans le processus narratif, comme on l'a vu avec le concept du théâtre grec où le public fait partie du spectacle. Est-ce que les nouvelles technologies permettent de préserver cette notion où le public fait partie du spectacle et où l'intérêt de la narration est au cœur des contacts humains ? Ou est-ce que les nouvelles technologies mènent à une expérience individualiste ? Cette problématique permet d'aborder une catégorie de questions relatives à mon domaine d'activité : en effet, je projette d'écrire des bandes dessinées et de collaborer à la création de jeux vidéo narratifs. Ainsi, une réflexion sur l'utilisation des nouvelles technologies pour raconter des histoires me permet d'envisager ces nouvelles technologies dans une dynamique communautaire plutôt qu'individualiste. Cela me permet ainsi d'espérer que mes futurs récits puissent rapprocher les gens. Pour tenter d'apporter un début de réponse à ces questions, je vais dans ce mémoire me concentrer sur les techniques récentes de réalité virtuelle.



Figures I5 et I6 « Robert Barker panorama 360 » par l'artiste Henry Aston Barker, du panorama de Constantinople, 1774-1856.



Figure I7: « Sensorama » de Morton Heilig, 1950.

### La réalité virtuelle

On voit avec le « Robert Barker panorama 360 » (figures I5 et I6) où les gens se promènent dans un espace pour observer le panorama, que le public vit encore une expérience collective. Tandis que lorsque l'on observe la photographie du « Sensorama » (figure I7), dont les parois viennent former une sorte de boîte dans laquelle on plonge la tête, on a l'impression que cet élément crée de l'isolement.

Développée à la suite de chercheurs comme Ivan Sutherland, la réalité virtuelle a ensuite évolué dans le contexte de la guerre où elle s'est avérée utile pour des simulateurs de pilote d'avion. Puis dans les années 1989, la technologie s'est popularisée avec des figures telles que Jaron Lanier (VPL) au travers de différentes collaborations avec des compagnies comme Mattel et Atari.

Avec la « réalité virtuelle » ou VR, une « boîte » est placée devant les yeux de l'utilisateur et crée aussi cette sensation d'une technologie isolante. La VR séduit tout d'abord pour son pouvoir immersif, cette impression d'être réellement dans la situation. Apparue dans le commerce dans les années 1980, cette technologie a pour objectif de révolutionner la perception du monde, simulant ainsi une réalité synthétique immersive dans laquelle on agit à la première personne. La VR me plaît personnellement car elle rend possible le fait de créer et dessiner dans l'espace. Elle éveille en moi l'espoir de pouvoir créer un monde imaginaire où l'on pourrait choisir où l'on a envie d'aller explorer. Cependant, hormis le fort pouvoir immersif de la VR, on peut se demander si la volonté d'accentuer l'immersion narrative ne tend pas à une perte de l'expérience collective. J'aborde ainsi ce support de manière plus approfondie et étudierai ses différentes variantes et leur potentialité collective. Afin d'analyser la composante narrative, individuelle ou collective, de la réalité virtuelle, je vais commencer par décrire les interfaces elles-mêmes, puis me concentrer sur une sélection de projets. Le choix de ceux-ci repose sur leur immersion narrative qui génèrent une forme de collectivité sans que les projets se veulent volontairement sociaux.



Figure I8: Photographie du support «Samsung Gear VR Oculus», 2015.

### Interfaces de réalité virtuelle

En général, les supports pour raconter des histoires s'ajoutent à la réalité et permet toujours de voir l'environnement. Les livres, la télévision, la radio et les téléphones portables appartiennent tous à une catégorie narrative qui s'additionne au monde tout en laissant entrevoir ce qui nous entoure. Or avec la VR on est soudain plongé dans un monde virtuel qui nous retire complètement de la réalité. Ainsi ce casque isolant peut soulever des questions sur l'aspect social de cette technologie. Cependant, on peut relever que la VR est de plus en plus utilisée en dehors du cadre de la maison. On la retrouve à l'extérieur, lors d'événement public en plein air, et où l'expérience VR peut être un moteur de conversation après l'expérience. Ou encore lors d'exposition et de présentation promotionnelle. Là on peut aussi penser aux gens qui se rassemblent pour observer les gens qui sont dans le casque. La VR, devient soudain très similaire à un spectacle qui mène ainsi à une événement collectif. Concernant la PlayStation, même s'il s'agit d'un support de jeu qui s'utilise davantage chez soi qu'en plein air et auquel l'utilisateur peut jouer seul, il existe des jeux multi-joueurs où les personnes peuvent jouer ensemble et ainsi vivre une expérience narrative interactive collective. Mais il y a aussi de plus en plus de lieux, arcade dans les grandes villes équipés d'espaces VR où les gens jouent ensemble à des jeux en VR à des jeux comme "l'escape room". Ainsi cette boîte devant le visage ne suffit pas

à freiner notre nature sociale. Cependant, en dehors des jeux multi joueurs ou des expériences VR sociale où des gens du globe entier peuvent se retrouver dans des mondes virtuels, je trouve intéressant de regarder comment dans des narrations individuelles peuvent également générer une collectivité. Quel aspect de la narration peut influencer la potentialité de cette collectivité ?

### Méthodologie

Je vais analyser ces projets selon les catégories d'immersion de Geslin. (p. 71-72) Selon lui il y a trois formes d'immersion dans les expériences VR: «l'immersion spatiale et sensorielle», «l'immersion systémique et psychologique» qu'il définit par le fait de captiver l'attention du joueur et finalement «l'immersion fictionnelle ou imaginative» qui consiste à être immergé dans un récit. «l'immersion spatiale et sensorielle» est l'immersion qui permet d'éprouver la sensation de voler, de s'élever, de léviter dans les airs. Elle implique aussi les interactions impliquant des actions de notre propre corps. Les mouvements de notre bras qui sont retranscrits par un bras artificiel ou un rayon laser qui permet d'interagir, de sélectionner ou de manipuler les objets créant ainsi cette illusion «d'y être». «l'expérience de réalité virtuelle n'est plus perçue comme médiatisée, mais comme une expérience bien réelle» (Geslin, 2013, p.76). Ainsi «l'immersion spatiale et sensorielle» permet de ressentir des choses de manière très réaliste. Tandis que «l'immersion fictionnelle ou imaginative» est l'immersion narrative. Dans ce type d'immersion la

technologie n'est pas nécessaire, un livre suffit à créer ce type d'immersion. D'après Jean-Marie Roth, les histoires qui tiennent en haleine ont toutes une caractéristique commune : on donne envie de quelque chose, on autorise à s'approcher de sorte à en avoir de plus en plus envie mais à chaque fois que l'on est sur le point d'y accéder, paf ! Un élément perturbateur survient pour éloigner l'objet de convoitise. «99 films sur 100 au moins sont conçus sur un schéma prenant le personnage principal pour fil conducteur. Constamment vous vous attachez à "l'opinion" que votre héros a du film, à son comportement face aux embûches que vous - créateur sadique et sans scrupule - avez glissé sur son chemin» (Roth, 2004, p.28). Le scénariste sadique va ainsi tendre une friandise qu'il va éloigner à chaque fois que l'on s'en rapproche un peu trop, faisant ainsi monter la tension jusqu'au climax ultime avant de soulager le visionneur avec la résolution finale. Une fois la situation détendue, l'histoire s'arrête, on a obtenu ce que l'on souhaitait, et une fois possédé, l'objet du désir perd son attrait. On a ainsi, dans une histoire, toujours besoin d'être dans une tension entre «vouloir avoir» et ne pas «pouvoir avoir».

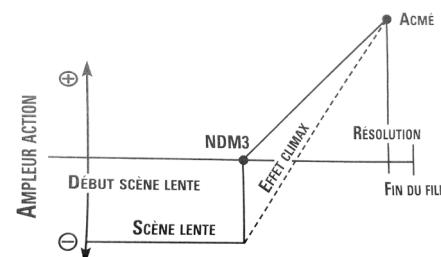
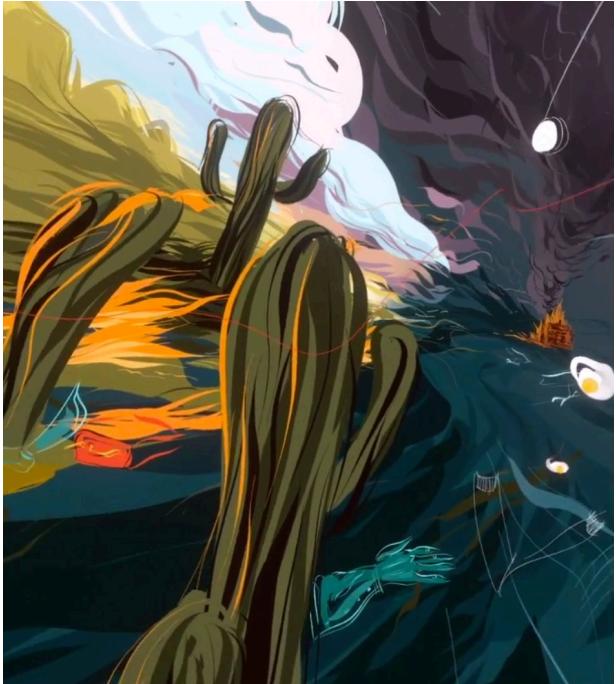


Figure 19: Schéma issu de l'ouvrage de Jean-Marie Roth (2004, p. 55).



Figures 20 et 21: «Dear Angelica» par Oculus Story Studio, 2016.

## «Dear Angelica»

Cette narration VR a été conçue en Californie en 2016 avec l'outil «Quill» sur l'Oculus Rift pour sa propre plateforme, afin de promouvoir le potentiel de ses casques. Ce court métrage a laissé une forte impression au public qui a donné une très bonne critique à ce projet.

Le projet aborde l'histoire d'une jeune femme dont la mère, actrice, est décédée. La femme regarde les films dans lesquels sa mère défunte apparaît pour essayer de revivre des moments avec elle. Quel aspect narratif de cette histoire peut créer une dimension collective ? Quels éléments narratifs peuvent permettre à ce projet VR de tendre à une expérience collective ?

31

## Aspect narratif de «Dear Angelica»

### Du contraste !

Le projet «Dear Angelica» alterne ainsi entre des scènes remplies de dessins qui nous entourent et des scènes réduites à un dessin unique. Les scènes où l'on est entouré d'une multitude d'images représentent l'univers idéal, du vivant de la mère actrice, tandis que les scènes où il ne reste qu'une image minuscule illustrent la dure réalité d'une mère absente, qui laisse un grand vide. On passe ainsi d'un univers imaginaire idéalisé à un monde froid désillusionné. Bien que la VR puisse donner envie d'étaler l'histoire dans tout l'espace disponible, on peut voir avec ce projet que le fait de ne pas exploiter tout l'espace, mais d'investir parfois uniquement une zone restreinte, peut permettre de rythmer la narration et de créer une distinction entre différents univers, différentes impressions, différentes émotions.

## **L'attrait du mouvement**

L'histoire commence. La jeune femme écrit dans un livre, et au fur et à mesure de son écriture, les phrases apparaissent dans l'espace tout autour de nous et orientent notre regard. Notre attention est attirée par le mouvement, ainsi on suit du regard les nouveaux dessins qui apparaissent. Ce procédé permet de déterminer où l'on va poser notre regard, les créateurs peuvent ainsi planifier le trajet de notre regard.

## **L'objet unique**

Les créateurs peuvent aussi se servir d'un dessin unique dans l'espace pour diriger notre regard sur celui-ci. Ces scènes d'une seule image dans l'espace permettent de diriger notre regard sur cet objet. Comme il n'y a rien d'autre à voir dans la scène, notre regard se portera naturellement sur l'unique illustration présente dans l'espace.

## **Diriger ou perdre le regard**

Les parties essentielles pour comprendre l'histoire utilisent des systèmes qui permettent de guider notre regard. Cependant, le projet offre aussi des moments libres où l'on peut choisir où l'on souhaite regarder. Ainsi la narration « Dear Angelica » alterne entre regard dirigé et regard libre. Les dessins nous entourent, nous élèvent dans leurs traits et parmi leurs couches qui se déploient autour de nous, en dessous et au-dessus de nous ; lorsque on est ainsi entourés de dessins, on nous laisse le choix de ce qu'on souhaite observer. Dans les films d'animation, et les films en général, on ne fait intervenir qu'une action à la fois. Mais il existe certaines animations qui font volontairement le contraire, il se passe plein de choses en même temps et on ne parvient justement pas à tout voir. On est ainsi amené à revoir l'animation pour observer d'autres éléments et découvrir des choses qu'on n'avait pas pu voir la première fois. Dans

« Dear Angelica », les différences de proportions – petit dessin unique, et multitude de grands dessins qui nous entourent – permettent de varier entre la liberté et la contrainte quant à l'endroit où on pose notre regard. De manière générale, en VR, on ne peut pas avoir les yeux de tous les côtés. Il est ainsi intéressant de voir cette possibilité de guider ou non l'utilisateur, de choisir de lui permettre ou non de tout voir la première fois.

## **Collectivité**

Ainsi, même s'il s'agit d'une narration multi-utilisateur, la force de l'expérience immersive crée une envie de parler de son expérience. On peut ainsi dire que le potentiel collectif de « Dear Angelica » réside dans le contact qui peut se créer après l'expérience. Le fait de ne volontairement pas permettre au visionneur de tout voir permet de laisser la possibilité d'interpréter la narration de différentes manières. Les utilisateurs ne verront pas tous les mêmes choses. On peut ainsi imaginer un projet où chacun doit regarder quelque chose de particulier, car il serait impossible de tout voir seul, et qu'à l'issue de l'expérience il faille recoller en commun les morceaux du puzzle comme une sorte d'enquête.



Figure 22: Vignette de la bande annonce de la série VR « Halcyon » mise en scène par Benjamin Arfmann, 2016.

34

## « Halcyon »

La narration canadienne « Halcyon », a été produite par la société « Secret Location » et a été mis en scène par Benjamin Arfmann. Le jeu a été publié en 2016 pour une chaîne de télévision américaine Syfy.

Comment l'enquête « Halcyon », une série policière futuriste, peut créer une expérience collective. Ce projet a la particularité d'être une série hybride : à la fois film 2D et narration interactive VR. Les parties « série » sont publiées sous forme de vidéos et les parties interactives VR sont distinctes les unes des autres et se succèdent à tour de rôle. L'histoire aborde le sujet de la réalité virtuelle et imagine comment cette technologie pourrait évoluer dans le futur.

## Aspect narratif de « Halcyon »

### Quelle surprise !

On se trouve dans un salon virtuel et on voit la série en 2D sur un écran. J'ai d'abord pensé que la série était entièrement sur écran et j'étais très déçue. Il y a en effet souvent l'option sur smartphone de regarder une série en VR. Cela consiste souvent à regarder la série dans un salon en VR, la série étant uniquement à plat sur un écran, ce qui ne présente pas de véritable intérêt. Or avec « Halcyon », après avoir terminé le premier épisode sur l'écran à plat, le salon s'est soudainement ouvert et des éléments sont apparus autour de moi : le salon est devenu la scène du crime. On voit que l'effet de surprise va donner envie au spectateur de partager son expérience.

35

### Narration visuelle et narration audio

Le projet alterne entre série 2D, et interaction 3D. Dans les séquences où l'on regarde la série sur un écran, la narration est principalement visuelle, au travers de la vidéo. Or durant les passages d'interaction en VR, l'histoire est principalement basée sur la narration audio des deux policières. Comme le dit Helen Fulton (2005, p.74), lorsqu'on est au cœur de l'action dans un film, c'est une expérience bien différente de celle de la lecture d'un roman où la voix du narrateur est de manière permanente dans notre tête. Le projet « Halcyon » alterne entre narration visuelle et narration audio. Il est ainsi intéressant de voir la possibilité de varier la manière de narrer et ainsi d'explorer de nouvelles façons de transmettre le récit.

## L'interaction au service de la narration

Lors des parties de narration interactives, collées à la caméra VR, les portraits des deux policières commentent la scène du crime. Leurs propos constituent à la fois la narration pour comprendre l'histoire et les instructions pour les indices à chercher. Les objets à sélectionner sont mis en évidence les uns après les autres par un carré lumineux à sélectionner. L'interaction consiste uniquement à trouver l'endroit où cliquer, simplement à cliquer où l'on nous le demande pour poursuivre l'histoire, ce qui devient rapidement rébarbatif. La possibilité d'une interaction qui modifie la narration en fonction des choix que l'on a faits permettrait d'impliquer davantage l'utilisateur dans l'histoire.

## Jouer avec les informations

L'histoire nous emporte dans un monde futuriste et fantastique dans lequel on suit l'enquête que mènent deux femmes. «L'ironie dramatique», c'est le concept selon lequel le spectateur sait des choses que les personnages de l'histoire ignorent. Le «mystère», en revanche, implique

que le personnage de l'histoire sait des choses que le spectateur ignore. «Créer l'ignorance» (Roth, 2004, pp. 68-70), c'est lorsque ni le spectateur ni le personnage de l'histoire ne savent ce qu'il se passe. Ici, dans la série «Halcyon», les réalisateurs «créent l'ignorance» : en effet, ni les policières de l'histoire, ni le spectateur ne savent ce qu'il s'est passé. Il est intéressant de voir qui l'on autorise à savoir des choses et à qui on les cache. Dans une narration collective, on pourrait imaginer un récit dans lequel tout le monde n'a pas les mêmes informations, où certaines personnes savent des choses que d'autres ne savent pas.

## Des sujets à débats

L'histoire aborde le thème de la réalité virtuelle et nous projette dans un futur où la réalité virtuelle fait partie intégrante des habitudes quotidiennes. On y voit l'évolution de la réalité virtuelle, passant du casque de virtualité, aux lunettes de virtualité, puis aux lentilles de contact de virtualité pour finir avec une pilule de vir-

tualité qu'on avale. Dans ce futur, les sens sont parfaitement imités, on peut sentir le goût, les odeurs et même toucher le virtuel. Si bien imité qu'on ne peut pas différencier le vrai du faux. Cette histoire fait référence à des personnes autrefois accros à la VR qui ne quittaient plus le monde virtuel, mais dans ce futur le monde virtuel et le monde réel ne font plus qu'un, le virtuel s'étant superposé à la réalité et étant devenu partie intégrante de la réalité. Par conséquent, des personnages virtuels, ainsi que des objets, ont pris place dans le vrai monde. Des personnages virtuels occupent à présent des postes de travail et leur existence posent des questions par rapports à leur identité et leurs droits. Ils sont perçus par les humains comme des avatars fictionnels, interfaces fonctionnelles remplaçables. Ces «êtres» dotés d'une conscience de soi éprouvent un grand sentiment d'injustice. Ils sentent qu'ils sont considérés comme s'ils n'étaient personne, comme s'ils n'existaient pas. Ces thématiques abordées par la narration peuvent lancer des débats et provoquer des réactions après l'expérience. Ces récits futuristes, avec l'idée des sens, du toucher, du goût parfaitement imités, peuvent nous amener à une projection du futur et susciter des discussions autour de cet avenir hypothétique.

## Collectivité

Ainsi, cette narration interactive, bien qu'elle n'a pas été conçue dans le but de créer une expérience collective, l'effet de surprise créé par le salon qui s'ouvre et nous amène dans un univers 3D, va donner envie de partager son expérience. D'autre part, les sujets abordés par l'histoire de la série peuvent susciter des discussions et des débats après l'expérience. Ainsi on constate que ce support VR peut amener un partage, une forme de collectivité après l'expérience VR et donc provoquée par l'expérience VR.



Figure 23: Extrait d'interaction dans la série VR «Halcyon» mise en scène par Benjamin Arfmann, 2016.



38



Figures 24 et 25: Extraits du jeu VR du studio apelab «Break a Leg», 2017.

## «Break a Leg»

«Break a Leg» a été produit par des anciens élèves de l'école d'Art et de Design de Genève (HEAD) qui ont fondé le studio de réalité augmentée «apelab» en Suisse. Le jeu «Break a Leg» a été créé pour la RTS et est sorti en 2017.

Au travers de «Halcyon», j'ai observé comment une narration interactive pouvait amener une forme de collectivité et susciter des discussions à l'issue de l'expérience, grâce à son effet de surprise et au sujet qu'aborde l'histoire. Je vais à présent voir comment le projet VR «Break a Leg» peut, par sa dimension de jeu et son niveau d'interactivité sophistiqué, créer une forme de collectivité. Adapté aux casques «Samsung Gear VR» ou l'Oculus, le jeu s'inspire de la magie du 19ème siècle. Le titre du jeu, «Break a Leg» provient d'une expression utilisée dans le milieu du théâtre pour se souhaiter bonne chance. Le jeu nous place dans la peau d'un magicien «improvisé» qui a été enlevé par des extraterrestres pour exécuter des tours de magie qui vont leur permettre d'accéder à un pouvoir ultime sur toute la galaxie.

## Aspect narratif de «Break a Leg»

### Activation du son

Le projet «Break a Leg» utilise le sens de l'ouïe d'une manière inhabituelle. En effet, au début de l'expérience, nous devons nous munir d'une oreillette pour déclencher le son et entendre la voix qui va nous guider durant le jeu. Normalement le son est présent d'office ; dans ce projet, le fait de ne pas avoir mis le son dès le départ a permis de l'inclure après coup de manière originale et de donner au son un rôle narratif. Ainsi, en VR où on cherche à rajouter toujours plus de sensations, il est intéressant de voir qu'apelab a choisi d'ôter une perception, ce qui permet sa valorisation lorsqu'elle est réinsérée. La force des éléments inhabituels suscite une envie de partager après l'expérience, créant ainsi cette collectivité post-expérience.

39

### Immersion sensorielle

Lorsqu'on place le cylindre de magicien sur la tête, on fait le geste physique de le mettre sur sa tête, et une fois le couvre-chef placé, on perçoit que le bord du chapeau suit nos mouvements. Le fait de faire un vrai geste impliquant notre corps et de voir notre parure se mouvoir de manière synchronisée avec nos mouvements crée une sensation de présence et une conscience de notre corps dans l'espace VR. Ainsi, avec le cylindre que l'on met sur la tête et l'oreillette que l'on place sur l'oreille, on peut retenir l'intérêt d'amener un objet vers son propre corps. Contrairement au fait de déplacer des objets dans l'espace VR, le fait de placer des objets sur notre propre corps amène une conscience particulière de notre présence physique dans le jeu. Ces sensations de forte immersion propres à la VR engendrent naturellement une envie chez l'utilisateur de partager son ressenti.

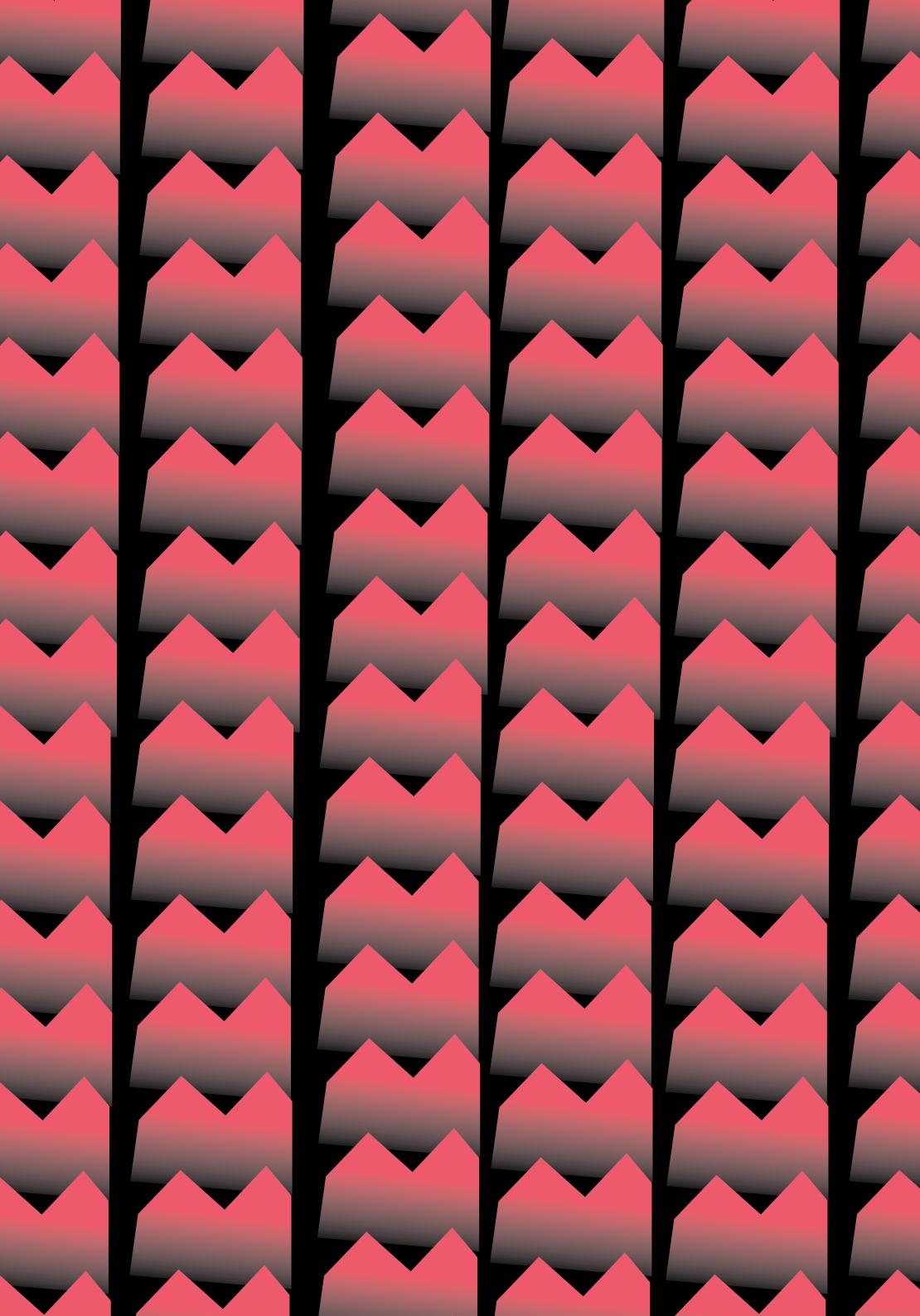
### Jouer des tours à l'utilisateur

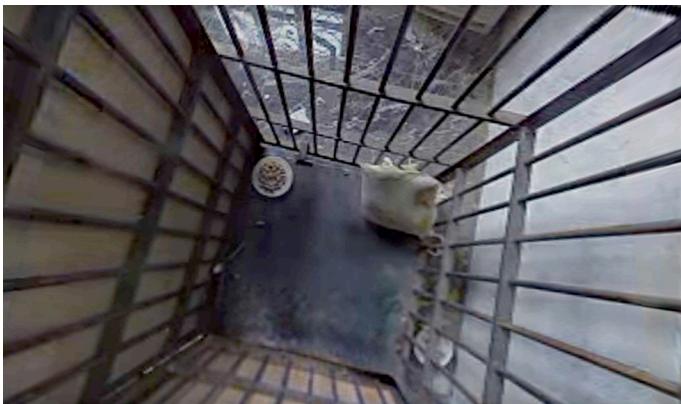
Lorsqu'on a terminé le tour de magie, le narrateur qui nous guide, nous dit de continuer à sourire jusqu'à ce que le rideau se ferme. Ce souci du détail dans la narration va amener, au-delà des immersions sensorielles, une immersion narrative. «(...) la simulation des sens n'implique pas forcément la présence. De même, une stimulation de plus grande qualité n'implique pas nécessairement une présence ressentie plus intense» (Bouvier, 2009, p.44). Le sentiment de présence physique grâce à des éléments sensoriels de la VR est une des formes possibles d'immersion. Il est intéressant de voir qu'apelab crée l'immersion aussi par d'autres moyens et non pas uniquement par les propriétés immersives propres à la VR. En effet, «Break a Leg» crée une immersion non seulement sensorielle, mais aussi une immersion «fictionnelle ou imaginative» (Geslin, 2013, p. 72). Dans le premier chapitre du jeu, la voix qui nous guide tout au long de l'aventure nous piège, elle nous demande de nous tenir sur un pied, de lever les bras et de dire «abracadabra». Après un moment, le temps de nous laisser prendre la pose, la voix nous dit en rigolant qu'elle plaisante, qu'on avait pas à se mettre dans cette position, la voix nous dit qu'on peut juste appuyer sur la gâchette. La richesse de ce narrateur se trouve dans le fait qu'il fasse preuve d'humour mais aussi qu'il joue avec le pouvoir qu'on lui accorde. Ainsi ce sentiment de «s'être fait avoir» par le jeu donne envie de partager l'anecdote. On peut aussi imaginer une forme de collectivité «bête de foire» où le jeu nous fait intentionnellement prendre des poses stupides pour amuser les autres personnes dans la pièce. On peut ainsi imaginer une forme de narration collective par la collaboration entre une personne qui porte le casque et les autres qui n'en ont pas.

### Fake it

apelab aime aussi donner des instructions au joueur sans qu'il n'y ait de capteurs pour vérifier si la tâche a été accomplie. Dans la première partie du jeu, on s'approche pour souffler sur des visages, de la buée apparaît et leur bouches-tiroir ouvertes se ferment tour à tour. Pourtant il n'y a pas de capteur pour vérifier que l'on souffle. C'est le fait que l'on s'approche suffisamment de l'objet qui permet de déclencher le système et simule des capteurs de souffle. apelab part du principe que, comme dans les jeux de plateau, les joueurs suivent instinctivement les instructions. Et effectivement, lorsque l'on nous demande de souffler, on souffle. Ce qui est intéressant, c'est de voir que les concepteurs du jeu ne se sont pas limités à ce qu'ils pouvaient faire techniquement, ils se sont laissés rêver, imaginer ce qu'ils avaient envie de faire, et ont trouvé des moyens détournés pour y parvenir.

40





44



Figures 26 et 27: Image extrait du film VR «The Fight for Falluja» durant la guerre, Irak, 2016.

## «The Fight for Falluja»

Le court métrage est sorti en 2016, produit par le journaliste américain Ben C. Solomon, en collaboration avec «The New York Times Magazine» et l'application VR «NYT».

J'ai suivi avec le projet de «Break a Leg» à quel point il est intéressant de détourner la technologie et d'utiliser l'immersion narrative en mettant l'accent sur le récit et l'originalité plutôt que de compter sur l'aspect spectaculaire de la VR. Cependant dans ce projet, l'utilisation de l'immersion sensorielle, le fait de ressentir la problématique abordée comme si on «y était» permet de s'impliquer de manière plus forte dans ce récit. Ce récit traite du contexte de la guerre en Irak au travers d'un film VR. Nous pouvons ainsi être amenés à nous demander comment ce film traitant d'un sujet si dur peut amener une forme de collectivité narrative.

### L'immersion narrative

Même si l'immersion sensorielle dans ce projet joue un rôle important, l'essentiel reste le sujet abordé, et la manière dont celui-ci nous est exposé. Dans ce film, la narration se crée au travers d'un récit audio venant habiller les visuels VR. La manière dont le narrateur traite le récit et nous explique le contexte joue un rôle primordial dans notre immersion dans la situation.

### Un monde réel

Jusqu'à présent, la VR nous a emmenés dans des mondes imaginaires. Or avec «The Fight for Falluja», on se retrouve dans un monde bien réel. Les scènes laissent voir les conséquences, non seulement de cette bataille, mais de la guerre qui a dévasté toute la région. «The Fight for Falluja» permet de découvrir un autre monde, dont la beauté du paysage, des maisons claires, des palmiers, nous embarquent dans un lieu paradisiaque dans lequel on souhaiterait vivre. Affligés, nous constatons comment ce paysage si paisible et enchanteur a été dévasté par la guerre. Nous apercevons dans ce décor si beau des rues désertes, des ruines, des maisons détruites, des tanks et des soldats. Plus loin, on nous montre les camps de réfugiés où les habitants sont reconnaissants d'être en vie mais désespérés de cette guerre sans fin. Des témoignages nous permettent de comprendre plus concrètement l'accablement qu'ils ressentent : une personne nous informe que c'est la troisième fois qu'elle reconstruisait sa maison. La manière dont on nous narre le récit crée une sensation de proximité et d'attachement avec les lieux et les habitants de sorte à ressentir l'amère injustice et l'envie légitime de vivre une vie simple en sécurité, créant le besoin de partager notre révolte avec les autres.

45

# Conclusion

## Les freins de la réalité virtuelle

On comprend ainsi que le support de la technologie peut amener des nouvelles manières de traiter la narration et créer une forte sensation d'immersion physique dans l'univers VR. Cependant, l'équipement incomode, complexe et cher rend la VR peut adaptée à nos besoins. La qualité des graphismes n'est pas encore au niveau des jeux des autres médiums auxquels le public s'est habitué. On peut remarquer et déplorer que les défauts actuels de la VR viennent amoindrir la mise en scène, et donc influer sur la narration. Les nausées parfois fortes témoignent aussi du manque de précision de la technologie et restreint ses utilisateurs. La rareté des utilisateurs de la VR constitue un frein au développement de jeux utilisant ce médium. Hormis ces aspects techniques, il faut admettre que la réalité augmentée peut créer le piège de se contenter de l'aspect immersif sensoriel propre à la VR. « Si l'immersion sensorimotrice est la clé à l'origine de la présence, alors comment expliquer le haut niveau de présence ressentie par les lecteurs d'un livre ? » (Bouvier, 2009, p. 45). La remarque de Biocca cité par Bouvier, nous permet de réaliser que, hormis les problèmes techniques, l'essentiel reste le contenu, la narration. La VR a beau offrir une immersion spatiale et sensorielle comme aucun autre médium, si la VR est dépourvue d'une immersion fictionnelle et narrative, un livre ou un film seront alors bien plus immersifs et parviendront finalement bien mieux que la VR à nous impliquer dans l'histoire. On comprend ainsi que le récit est un élément primordial dans l'expérience que l'on souhaite partager, car la médiocrité ne se partage que peu. Donc, si le projet VR est dépourvu d'une immersion narrative, l'aspect uniquement technique ne suffit pas à nous faire vivre une expérience suffisamment importante pour que nous souhaitions la partager avec d'autres personnes.

## L'essentiel : la manière de raconter les histoires

On comprend ainsi qu'il y a deux grands groupes de forme immersive, l'immersion sensorielle essentiellement basée sur les sensations corporelles, et l'immersion narrative davantage basée sur le contenu narratif qui nous immerge dans l'histoire. Ainsi, avec des projets qui se basent uniquement sur l'aspect de l'immersion sensorielle et corporelle, on assiste à des projets dont le contenu, sans grand intérêt, se contente d'impressionner ou de surprendre par l'effet de nouveauté de la technologie ou l'effet de la pyrotechnie visuelle. Cette sensation de « Waouh ! » que Lynde Denig observe comme étant très éphémère « (...) après un temps, quand elles seront devenues familières, il y aura la même bonne vieille demande d'histoires intéressantes » (Geslin, 2013, pp. 108-109) Ainsi, l'effet d'enthousiasme et de surprise dû à la nouveauté de la technologie est uniquement temporaire. On comprend donc le besoin constant de renouvellement et d'innovation dans lequel la technologie joue certes un rôle essentiel, mais où son utilisation seule ne suffit pas. La magie survient lorsque la créativité narrative ne se laisse pas contraindre par la technologie, mais où elle s'allie au contraire à celle-ci.

## Comment les projets VR permettent-ils de vivre une expérience narrative collective ?

On a ainsi vu des projets plus ou moins immersifs du point de vue sensoriel ou narratif. Cependant dans l'introduction, la richesse des histoires et de la narration m'avais semblé perdre de son attrait lorsque j'ai observé que l'expérience commune de la narration se perdait au fil du temps. J'avais remarqué que l'expérience commune faisait pleinement partie de la pratique narrative par le passé, avec l'exemple des spectacles de la Grèce antique où le public considérait la réaction des autres spectateurs aussi distrayante que le spectacle lui-même. On peut aussi penser aux théâtres de marionnettes et conteurs autours desquels le public assistait ensemble au récit. Or à présent, avec la VR, je me suis demandée en quoi cette technologie immersive qui nous confine dans un casque et nous isole du

monde réel peut encore avoir une forme de collectivité. Hormis les jeux volontairement multi-joueurs, est-ce qu'il est devenu, aujourd'hui, plus difficile qu'avant de participer à des narrations collectives ? J'ai volontairement choisi des projets VR qui n'ont pas le but de créer une expérience collective, pour voir comment ces projets créent quand même une situation collective. J'avais remarqué que la force de l'immersion sensorielle ou narrative amène l'utilisateur à partager son expérience avec d'autres personnes, menant ainsi à une forme de collectivité. J'avais aussi été amené à penser une forme de collectivité durant le récit, la possibilité de collaboration entre des personnes dans le casque et des personnes hors casque, rappelant le jeu du « Colin-maillard ».

## La collectivité suscitée par des mauvais récits

Dans ce travail, j'ai observé des narrations VR qui, malgré leurs caractéristiques individuelles, procurent néanmoins une occasion d'échanger ses impressions après l'expérience. J'ai vu que la qualité d'une expérience VR, réside non seulement dans son potentiel d'immersion sensoriel, mais également dans la force de l'immersion narrative. Ainsi, l'élément essentiel de ces projets VR réside dans le récit et dans la façon créative de le narrer. J'en avais conclu que la force de la narration créait naturellement l'envie de partager son expérience avec d'autres personnes. Cependant, si on regarde la situation sous un autre angle, on doit reconnaître qu'en réalité, ce sont les mauvais récits qui suscitent davantage de réactions. Et l'on peut même dire qu'en fait, les mauvaises narrations sont celles qui sont les plus susceptibles de créer une forme de collectivité, provoquant inévitablement des discussions. Dans cette même veine, les journaux, en traitant de politique, d'histoires choquantes ou dérangeantes, vont amener les gens à réagir, à dialoguer pour s'exprimer et soulager leur mécontentement. Les choses négatives génèrent ainsi plus de partage, plus de débats. Les sujets négatifs sont donc en fin de compte plus propices à la collectivité.



Figure 28: Peinture « Kilburne Blind Man's Buff » de George Goodwin.

### **Imagé et vulgarisé**

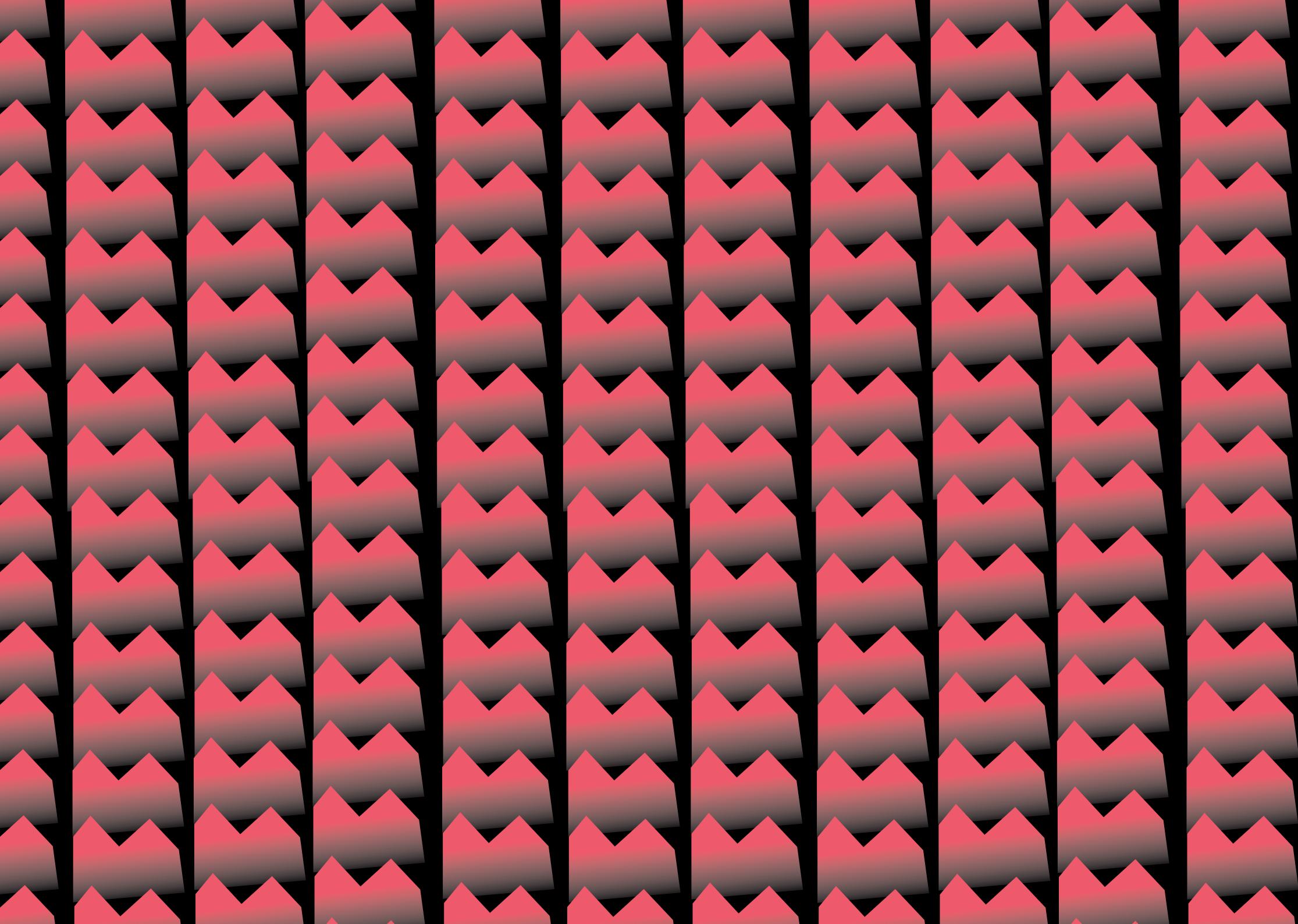
Ainsi, pour mon projet pratique, à défaut de volontairement créer des mauvaises narrations ou de délibérément traiter de sujets dérangeants – uniquement dans le but de créer une expérience commune –, je souhaite, dans un premier temps, me consacrer au contenu de ma narration visuelle. «Sans théorie clairement définie, vous ne pourrez atteindre cet état de motivation profonde» (Roth, 2004, p.36). Jean-Marie Roth exprime l'importance du message que l'on souhaite transmettre au travers de notre récit. Dans cette optique, je souhaite récolter des informations pour créer une narration qui aborde et rend accessible un savoir au travers de récits visuels. En effet, les histoires vulgarisées sont susceptibles de permettre d'aborder et d'assimiler des notions complexes de manière simple, donnant ainsi aux médiums visuels un statut, et une portée au-delà du simple divertissement. J'ai été encouragée par exemple de l'ouvrage de Marie Kondo dont l'adaptation sous forme de BD permet de découvrir les notions abordées au travers d'un récit imagé. Dans leur ouvrage, Cham & Whiteson (2017, p. 340) vulgarisent des concepts techniques complexes de physique sous une forme simple, compréhensible et humoristique. Ainsi, pour moi, la richesse d'une histoire se déduit du degré de découverte de nouveaux phénomènes, des sujets insoupçonnés grâce au récit. Je souhaite ainsi créer une narration visuelle enrichie d'une collecte d'information. Mon but est de faire ressortir des points-clés de livres textuels au travers d'une visualisation narrative. Concrètement, je projette de créer un décor dans l'espace VR, dont les dessins seront directement produits dans l'espace VR au travers de l'outil «Quill». La narration, sous forme de BD, crée une fiction incluant des concepts de développement personnel. Ce sujet est en lien avec mon désir de créer une narration collective : en effet, je pense que les narrations peuvent changer notre relation à nous-mêmes. En la modifiant, notre relation aux autres évolue également.

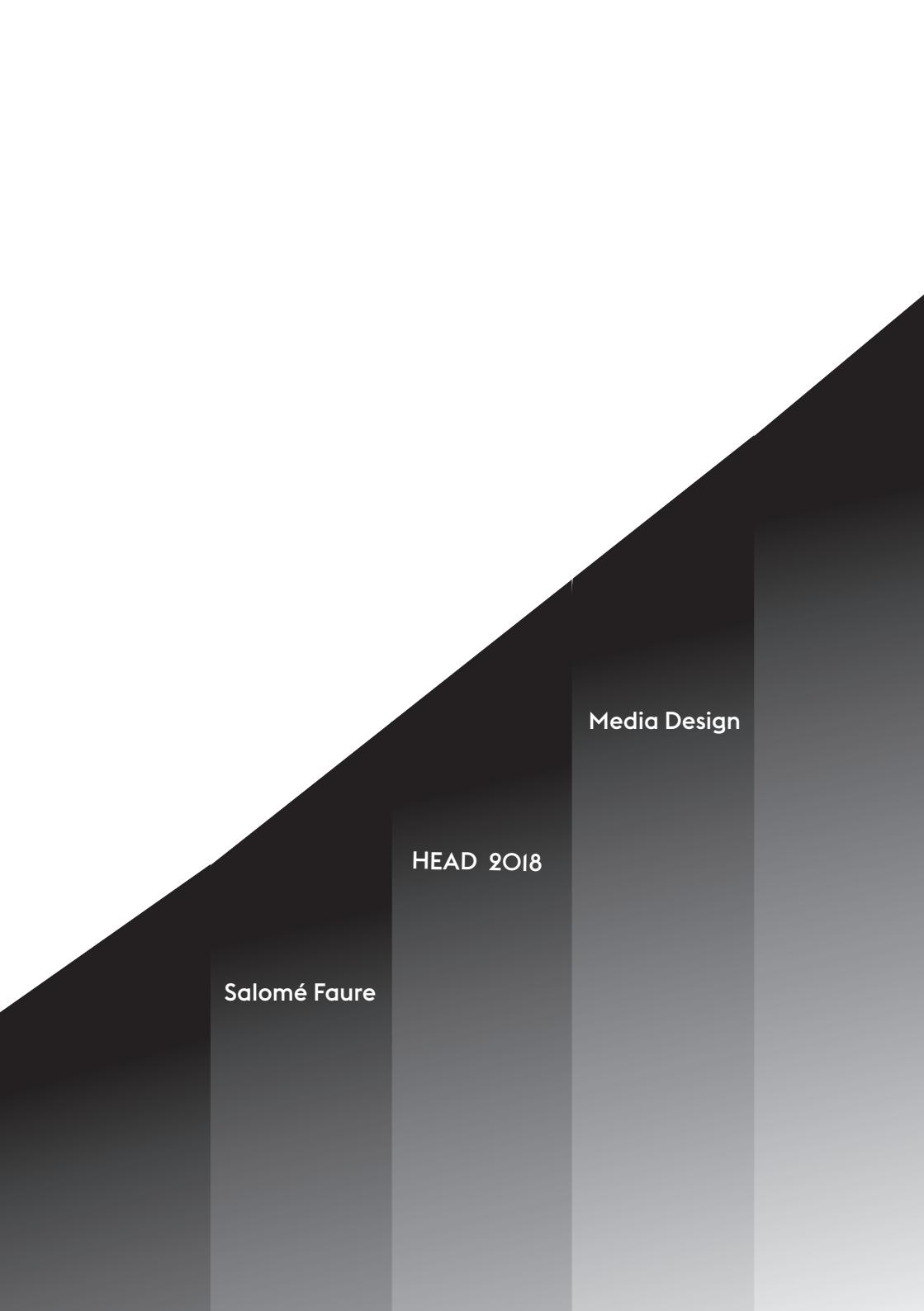
## Bibliographie :

- Aylett, R. & Louchart, S. (2004). Narrative theory and emergent interactive narrative. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning*, 14(14), pp. 506-518.
- Azuma et al. (2001). Recent Advances in Augmented Reality, *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6), pp. 34-47.
- Barnabé, F. (2014). Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ?. *Culture, le Magazine de l'Université de Liège*, pp. I-7.
- Barry, M. (2016). Interactive Digital Narrative – What's the Story? Dans H. Koenitz (Ed.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (pp. 94-100). New York : 2015.
- Bouvier, P. (2009). La présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur [Thèse]. Paris : Université Paris-Est.
- Carou, A. (2004). Cinéma narratif et culture littéraire de masse : une médiation fondatrice (1908-1928). *Revue d'histoire moderne et contemporaine* 2004/4(51-4), pp. 21-38.
- Cham, J. & Whiteson, D. (2017) We have no idea : A Guide to the Unknown Universe. Hudson : Riverhead Books.
- Chapoulie, E. (2014). Gestures and direct manipulation for immersive virtual reality [Thèse]. Nice : Université Nice Sophia Antipolis.
- Claisse, F. & Huppe, J. (2016). Séminaire «Storytelling» [note d'intention]. Liège : Université de Liège.
- Domingues, C. (2010). Interaction 3D collaborative en réalité virtuelle [Thèse]. Évry : Université d'Evry-Val-d'Essonne.
- Fulton, H., Huisman, R., Murphet, J. & Dunn, A. (2005). *Narrative and Media*. Melbourne : Cambridge University Press.
- Gelly, C. (2004). The Hound of the Bas-kervilles : Histoire, fantasme et genèse de la narration policière. *Sillages Critiques* 6/2004, pp. II-22.
- Geslin, E. (2013). Chapitre 2 La Réalité virtuelle, la Présence et le Flow. Dans Processus d'induction d'émotions dans les environnements virtuels et le jeu vidéo [Thèse]. Paris : École nationale supérieure d'arts et métiers.
- Hazel, P. (2007, janvier). Narrative: An Introduction. Consulté le JJ.MM.2018 sur <https://pdfs.semanticscholar.org/2d6a/3df997eb-dcc4117c8alace49c8ce2ea69ac8.pdf>
- Hyvärinen, M. (2006). Towards a Conceptual History of Narrative. *COLLeGIUM: Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences*, I, pp. 21-41.
- Javornik, A. (2016). “Reality is in the air” concept of perceived augmentation and exploration of its impact on consumer experience [Thèse de doctorat]. Lugano : Università della Svizzera italiana.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Diğdem ,S. & Tonguç, İ. S. (2015). *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Abingdon-on-Thames : Routledge.
- Kondō, M. (2011). La magie du rangement. Paris : Éditions First.
- Linssen, J. (2012). A Discussion of Interactive Storytelling Techniques for Use in a Serious Game. Consulté le JJ.MM.2018 sur <https://pdfs.semanticscholar.org/7bcl/e87780ec-dbe462f3e71dbd66554ba670262a.pdf>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. New York : Routledge.
- Louchart, S. & Aylett, R. (2003). Towards a narrative theory of virtual reality. *Virtual Reality*, 7(I), pp. 2-9. DOI 10.1007/s10055-003-0114-9
- Louchart, S. et al. (2006). Unscripted Narrative for Affectively Driven Characters. *IEEE Computer Graphics and Applications* 26(3), pp.42-52. DOI 10.1109/MCG.2006.71
- Miller, C. H. (2008). *Digital Storytelling : A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington : Focal Press.
- Murray, J. H. (1998). Chapter 3 From additive to Expressive Form. Dans *Hamlet of the Holodeck*. Cambridge : The MIT Press.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, Updated Edition*. Cambridge : The MIT Press.
- Roth, J.-M. (2004). *L'écriture de scénarios*. Paris : Chiron.
- Ryan, M.-L. (2005a). Marie-Laure Ryan [Blog]. Consulté le JJ.MM.2018 sur <http://www.marilaur.info/onion.htm>
- Ryan, M.-L. (1988b). A la recherche du thème narratif. *Communications*, 47, pp. 23-39.
- Ryan, M. -L. (2014c). My Narratology, An Interview with Marie-Laure Ryan [Interview].
- Sandelowski, M. (1991). Telling Stories: Narrative Approaches in Qualitative Research. *Image : Journal of Nursing Scholarship*, 23(3), pp. 161-166.
- Sargeant, E. (2013). Interactive storytelling: How picture book conventions inform multimedia book app narratives. *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems* 13(3), pp. 29-35.
- Scolari, C. A. (2014). Transmedia storytelling: new ways of communicating in the digital age. *Digital Cultura Annual Report*, pp. 69-79.
- Sørensen, S. (2004). Contemporary storytelling, a discussion of the function of stories in society, Aarhus School of Business, Department of Arts, pp. I-53.
- Szilas, N., Axelrad, M. & Richle, U. (2012). Propositions for Innovative Forms of Digital Interactive Storytelling Based on Narrative Theories and Practices. *Transactions on Edutainment* 7, pp. I61-I79.
- Szilas, N., Richle, U. & Dumas, J. (2012). Structural Writing, a Design Principle for Interactive Drama. Dans Oyarzun, D., Peinado, F., Young, R. M., Elizalde, A. & Méndez, G. (Eds), *ICIDS 2012: Lecture Notes in Computer Science* 7648, pp. 72-83. Berlin : Springer.
- Szilas, N. & Richle, U. M. (2013). Towards a Computational Model of Dramatic Tension. *Workshop on Computational Models of Narrative*, pp. 257-276. DOI 10.4930/OASIcs.CMN.2013.257
- Van Steenhuyse, V. (2011). The writing and reading of fan fiction and transformation theory. *CLCWeb : Comparative Literature and Culture*, 13(4). DOI 10.7771/1481-4374.1691
- White, H. (1984). The Question of Narrative in Contemporary Historical Theory. *History and Theory*, 23(I), pp. I-33.

Merci à Nicolas Nova et Joël Vacheron  
pour leurs précieux conseils.

Impression: Héliographie Plainpalais  
Reliure: HEAD, Genève  
Relecture: SCRIBE, Biel-Bienne  
Typographie: Euclid Flex EDU  
Papier intérieur: Sparo 100g  
Papier couverture: Carton photo 300g





Media Design

HEAD 2018

Salomé Faure