



Peter Pan 360° : construction d'univers narratifs et immersion

par

Bruno R. de Coninck

B.A.A.

**Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts en maîtrise en art**

Québec, Canada

© Bruno R. de Coninck, 2019

RÉSUMÉ

La recherche de ce mémoire se situe dans le domaine de la narrativité en milieu immersif (aussi appelé « *immersive storytelling* »). En me basant sur l'univers créé par James Matthew Barrie pour sa pièce *Peter Pan* (et son roman éponyme) mais aussi sur le croisement des différentes adaptations de l'histoire, je composerai une cartographie des lieux intégrant plusieurs environnements classiques de cette diégèse. Ceux-ci constitueront la matière narrative à partir de laquelle je proposerai l'univers Peter Pan. La carte du Pays Imaginaire permettra de transposer une histoire originellement destinée à un média traditionnel, tel que le théâtre ou la littérature, vers le média immersif de la réalité virtuelle. Pour ce faire, mon hypothèse de travail se basera principalement sur l'application des processus de création d'univers narratifs (une traduction libre de l'approche dite de *World Building*). Ainsi, j'utiliserai les notions que j'ai acquises en étudiant l'animation 3D pour mieux comprendre les tenants et aboutissants d'un environnement immersif comme outil narratif. Loin de m'arrêter à la simple transposition d'un conte pour un dispositif de diffusion, je tenterai de démontrer qu'il est possible non seulement d'utiliser les dispositifs immersifs comme outils narratifs, mais également que ceux-ci peuvent avoir une incidence réelle sur la perception de l'histoire et la façon de transmettre celle-ci. Il me sera alors possible d'utiliser ce projet pour déduire les effets d'une telle installation sur la narration proposée. C'est donc à travers le récit de mes expérimentations qu'il sera possible de saisir les notions essentielles à la création d'un univers narratif destiné à un dispositif immersif tel qu'un dôme de projection ou des lunettes de réalité virtuelle. Il en résultera une meilleure compréhension des contraintes propres à ce média émergent ainsi qu'un ensemble d'outils d'analyse permettant une meilleure compréhension des moyens à déployer pour atteindre une véritable narration en milieu immersif.

Mots clefs par ordre d'importance :

- <i>Immersive Storytelling</i>	- Recherche-crédation	- Narratologie
- <i>Environmental Storytelling</i>	- Art numérique	- Herméneutique
- <i>World Building</i>	- Design d'environnement	
- Transmedia	- Immersion narrative	

REMERCIEMENTS

L'idée de raconter des histoires m'a toujours attiré. C'est peut-être pour tenter de comprendre cet intérêt que je me suis lancé, il y a dix ans, dans un parcours académique qui me mènerait, ultimement, à l'obtention de mon baccalauréat en création littéraire, scénarisation cinématographique et français écrit. Pourtant ce n'est qu'après avoir terminé mes études en animation 3D que je me suis demandé ce que je pourrais bien faire pour faire en lien entre ces deux passions. C'est donc ainsi qu'au moment d'entreprendre mes études de deuxième cycle j'ai décidé de faire le pont entre narration et animation 3D. J'étais loin m'imaginer qu'il me faudrait tant de temps pour venir à bout de ce projet et de ces questionnements.

C'est une décennie entière de travail acharné que je suis, aujourd'hui, sur le point de terminer. Bien que je ne pense toujours pas à tourner définitivement la page sur ma carrière étudiante, je suis bien conscient aujourd'hui que c'est une longue page de mon histoire qui se tourne et, pour clore ce chapitre, je tenais à prendre quelque temps pour remercier toutes ces personnes qui ont marqué mon parcours tout au long de ces dix années.

En premier lieu, je pense à mon père qui, bien qu'il ne soit plus à mes côtés aujourd'hui, m'a toujours encouragé à persévérer dans mes études, et ce, même dans les moments les plus difficiles. Je pense également à ma mère qui a pris d'innombrables heures pour m'aider à dépasser mes limites intellectuelles.

Je réserve un merci bien spécial à Carl-Anthony Ducharme-Abraham pour la musique et à Alexis Morin pour la programmation.

Je tiens aussi remercier toute ma famille et mes amis qui sont si nombreux qu'il me faudrait un mémoire au grand complet pour tous les remercier. Je sais donc que je ne pourrai tous les nommer ici, mais je tiens tout de même à nommer Sylvie, Christian, Jo, Sam, Guy, Johanne, Frenzy, Marie-Pier, ainsi que toute la bande de l'UQAM et de Douteux. Je réserve aussi un merci tout particulier à Annick pour être ma pensée heureuse, celle qui m'a donné des ailes !

Merci également à Jean-Marc Larrue pour avoir accepté d'être mon jury externe lors de ma soutenance et pour m'avoir soufflé, par ses corrections, le moyen d'améliorer, encore une fois, ce présent travail.

Finalement, je tenais à tout prix à remercier une personne sans qui toute cette histoire n'aurait pas pu se conclure ainsi : merci à toi, Yan pour ton soutien et ton soutien malgré mes difficultés et pour ta compréhension dans ces épreuves qu'ont été l'achèvement de ma maîtrise et mon combat contre la dépression ! Vers toi, mon directeur, se tournent mes pensées les plus chaleureuses au moment d'entamer ce qui sera l'ultime chapitre de ce projet ! Merci !

TABLE DES MATIÈRES

1.1	DÉFINITIONS DES TERMES	1
1.1.1	IMMERSION	1
1.1.2	NARRATIVITÉ	3
1.1.3	<i>WORLD BUILDING</i>	6
1.2	ÉTAT ACTUEL DE LA NARRATION EN MILIEU IMMERSIF	9
2.1	ORIGINES DU PROJET, HYPOTHÈSES ET ÉTUDES PRÉLIMINAIRES	13
2.2.1	HYPOTHÈSE 1 : ADAPTATION THÉÂTRALE	15
2.2.2	HYPOTHÈSE 2 : PARCOURS THÉMATIQUE (OU <i>DARK RIDE</i>)	17
2.2.3	HYPOTHÈSE 3 : RÉALITÉ VIRTUELLE (VR)	20
1.2.4	HYPOTHÈSE 4 : CONSTRUCTION D'UNIVERS NARRATIFS	23
3.1	MÉTHODOLOGIE OU CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE CRÉER LE MONDE	26
3.2	« LA SECONDE ÉTOILE À DROITE ET TOUT DROIT JUSQU'AU MATIN »	28
3.3	LES AVENTURES CACHÉES ET LA PREMIÈRE CARTE	34
3.4	TOPOGRAPHIE PAR COMPARAISON SOCIOCULTURELLE	37
3.5	HISTOIRE ET CULTURE IMAGINAIRE	41
3.6	PROTOTYPAGE DE LA CARTE	45
3.7	PREMIÈRE EXPÉRIENCE AVEC UN MOTEUR DE JEU – SORCIER EN HERBE	46
4.1	LES LIMITES DU MONDE VIRTUEL EN NARRATION IMMERSIVE	51
4.2	MODÉLISATION ET CRÉATION DE L'ENVIRONNEMENT	54
4.3	L'ÉCOSYSTÈME IMAGINAIRE	57
4.4	LE CŒUR INDIVISIBLE D'UN MONDE IMAGINAIRE	63
5.1	ANALYSE DES RÉSULTATS	67
5.1.1	SPATIALISATION DU RÉCIT	67
5.1.2	L'IMPORTANCE DU <i>WORLD BUILDING</i>	69
5.1.3	VERS L'ÉCLATEMENT ULTIME DU CADRE ET DE LA STRUCTURE DU RÉCIT	71
5.1.4	LES BRIQUES ÉLÉMENTAIRES DU RÉCIT	73
5.2	PISTES DE RECHERCHES FUTURES	74
5.2.1	LA RÉADAPTATION	75
5.2.2	LA PROPRIOCEPTION	76
5.2.3	LE TRAITEMENT DES PHOBIES ET TRAUMATISMES	76
5.2.3	L'ÉCLATEMENT DES MÉDIAS	77

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1 : STAR TOURS (DISNEYLAND PARIS) (PHOTO PAR BRUNO DE CONINCK, 13 NOVEMBRE 2014)	2
FIGURE 2 : ART CONCEPTUEL DE LA NURSERY EN FORMAT « FULL DOME » (BRUNO DE CONINCK, 2016).....	14
FIGURE 3 : SCHEMA REPRESENTANT UN RIDEAU DESTINE A UN DOME SEMBLABLE A LA SATOSPHERE. CELUI-CI EST CAPABLE DE LAISSER ENTRER LES ACTEURS TOUT EN OFFRANT UNE SURFACE DE PROJECTION. LA FERMETURE EST, ICI, ASSUREE PAR DES AIMANTS. (BRUNO DE CONINCK 2016).....	16
FIGURE 4 : « IT'S A SMALL WORLD (DISNEYLAND PARIS), PHOTO MONTRANT LE DECOR TEL QUE VU SI ON FAIT FACE A L'ARRIERE DU BATEAU LORS DE LA « CROISIERE » (PHOTO PAR BRUNO DE CONINCK, 14 NOVEMBRE 2014)	18
FIGURE 5 : PREMIER CONCEPT ART DU LAGON DES SIRENES DESTINE A UN DISPOSITIF DE REALITE VIRTUELLE (BRUNO DE CONINCK, 2016).....	20
FIGURE 6 : CARTE RETRANSCRITE SUR UN PANNEAU DE « MASSONITE » (BRUNO DE CONINCK, 2017).....	45
FIGURE 7 : TRAVAIL DE SILHOUETTE (BRUNO DE CONINCK, 2017)	45
FIGURE 8 : ÉVOLUTION DES SCULPTURES - DE GAUCHE A DROITE : LA SILHOUETTE DE BASE, LA VERSION EN MOUSSE ET LA VERSION TEXTUREE EN SCULPTEY (BRUNO DE CONINCK, 2018)	45
FIGURE 9 : FISSURE SUR UNE SCULPTURE EN ARGILE (BRUNO DE CONINCK, 2017)	46
FIGURE 10 : IMAGE TIREE DU JEU SORCIER EN HERBE. (BRUNO DE CONINCK, ÉTIENNE TRUDEAU, THOMAS GAUDET 2018).....	47
FIGURE 11 : PARTICIPANTE DE LA JOURNEE JEUNES PRODIGES A BOIS-DE-BOULOGNE EN PLEINE IMMERSION DANS L'UNIVERS DE SORCIER EN HERBE. (BRUNO DE CONINCK, ÉTIENNE TRUDEAU, THOMAS GAUDET 2018)....	48
FIGURE 12 : OMNI (VIRTUUX OMNI 2018).....	52
FIGURE 13 : PAN'S BAY - MODELISATION D'ENVIRONNEMENT (BRUNO DE CONINCK 2019).....	55
FIGURE 14 : BROKEN COMPASS MOUNT - MODELISATION D'ENVIRONNEMENT (BRUNO DE CONINCK 2019)	55
FIGURE 15 : PIRATES' BAY - MODELISATION D'ENVIRONNEMENT (BRUNO DE CONINCK 2019).....	56
FIGURE 16 : ROCHER DU CRANE VU DU LAGON DES SIRENES - MODELISATION D'ENVIRONNEMENT (BRUNO DE CONINCK 2019)	56
FIGURE 17 : CARTE STYLISEE DU PAYS IMAGINAIRE (BRUNO DE CONINCK 2018).....	80
FIGURE 18 : MAQUETTE DU PAYS IMAGINAIRE (BRUNO DE CONINCK 2019)	81

INTRODUCTION

« L'art est, comme la science, une manière de faire un monde. C'est quelque chose de sérieux. »

Aurélien Barreau : scientifique au CERN et philosophe des sciences

D'aussi loin qu'il m'est donné de me souvenir, la narration a toujours occupé une place prépondérante dans ma vie. L'idée de pouvoir raconter des histoires m'a accompagné tout au long de mes nombreuses années d'études. Bien qu'il m'arrivât, parfois, de l'oublier, j'en revenais toujours à cette unique question : qu'est-ce que je veux raconter ?

C'est donc sur cette simple interrogation que je commence, maintenant, la rédaction de ce mémoire : quelle histoire va-t-il me permettre de transmettre ?

D'abord, avant de m'inquiéter de questions plus importantes, je crois qu'il serait de rigueur d'expliquer ce qui m'a mené, aujourd'hui, à l'écriture de ces quelques pages. J'ai donc commencé mon parcours postsecondaire par l'étude des arts graphiques. C'était à des années-lumière de toutes mes préoccupations de l'époque. Je voulais éventuellement me retrouver dans le domaine de l'animation 3D, de l'écriture ou, à la limite, de l'illustration. Trois domaines qui touchaient à un même sujet qui, sans même que je ne le sache, m'était déjà très cher : la narration.

À la fin de mes études collégiales, incertain de ce qui m'attendait, je décidai de laisser tomber temporairement le graphisme pour aller étudier la création littéraire. Il s'agissait d'un programme d'un an qui allait, en fin de compte, me donner un certificat universitaire. Trois ans plus tard, je sortirais de l'université avec un baccalauréat par cumul de certificats en création littéraire, scénarisation cinématographique et français écrit. Malheureusement pour moi, je ne pouvais pas en rester là. Aussi intéressé par ce domaine que j'aie pu l'être alors, il ne me

permettait pas de gagner ma vie convenablement. Hésitant à me lancer dans une maîtrise en littérature, j'ai finalement opté pour un nouveau programme : le baccalauréat en animation 3D et design numérique qui serait lancé, au à l'école NAD l'automne suivant.

Encore une fois, chacun de mes travaux était empreint de cette puissante volonté de raconter une histoire. Ainsi, au moment de finir mon second baccalauréat et d'entamer mes études de deuxième cycle. J'eus l'idée de joindre mes deux grandes passions, à savoir les arts visuels et la narration, dans un seul et même projet. La question qui demeurait alors était de savoir quel angle choisir. Je voulais trouver quelque chose d'original qui n'avait pas encore été trop exploité. La simple création d'une narration grâce à des images de synthèse aurait pu être considérée comme innovateur au début des années 1980, mais voilà, nous étions en 2013, ça faisait près de 20 ans que Mainframe (maintenant Rainmaker) avait lancé sa série *Reboot* et que les films d'animation 3D étaient devenus monnaie courante. En bref, l'art numérique lié à la narration n'était plus un amalgame suffisant pour soutenir mon intérêt lors de la création d'un projet de maîtrise.

La réponse m'est venue d'un cours exploratoire donné par celui qui allait devenir mon directeur de maîtrise. À l'été 2012, Yan Breuleux (M.Sc.A, Doctorat), à la demande du centre NAD, entreprit d'offrir une formation en collaboration avec la Société des Arts Technologiques (SAT). Le but de ce cours était de nous apprendre à créer du contenu destiné à un dôme immersif. Avec mon équipe, nous nous sommes donc livrées à une courte exploration de ce média qui, bien que simple, racontait l'histoire d'un vaisseau spatial qui, après avoir été touché par un ennemi, se posait sur une planète où tout avait une taille démesurée. (À l'époque, je m'étais intéressé à la notion d'échelle en milieu immersif.)

C'est en revenant sur ce projet environ un an plus tard que je me suis rendu compte que très peu de narrations avaient été créées pour ce média spécifique. J'allais donc, lors de ma

maîtrise, créer une narration immersive ! Il ne me restait plus qu'à choisir quelle histoire j'allais adapter.

Le choix ne fut pas difficile à faire : comme je voulais proposer le projet à la SAT (qui a une relation particulière avec l'hôpital Sainte-Justine), Peter Pan me semblait être le conte tout indiqué pour ces recherches. Bien que j'aie dû, pour des raisons liées au public cible du projet, laisser tomber l'idée de diffuser mon projet dans le dôme immersif de la SAT, la question initiale est demeurée inchangée : comment adapter le monde de Peter Pan à une narration immersive ? Comment peut-on, à l'aide d'un dôme ou d'un autre dispositif immersif, réussir à raconter une histoire sans perdre son public dans les détails et les distractions qu'offre un tel environnement ? De manière plus critique, comment faire en sorte qu'une telle installation ne relève pas du gadget technologique comme, par exemple, les films en stéréoscopie ? Finalement, quels seraient les règles et les mécanismes qui régiraient une telle narration ?

Bien qu'embarrassant, ce sujet posait déjà, dès le départ, de nombreux problèmes : d'abord, il faudrait revenir à la version originale de l'histoire sans se laisser détourner par toutes les altérations et variantes qui ont suivi la version des studios Disney : le temps passant, ceux-ci essaient de protéger les enfants (et les parents) des aspects plus sombres qui composent les contes originaux, allant parfois jusqu'à les dénaturer complètement. Pour reprendre l'exemple de Peter Pan, très peu d'auteurs parlent du côté sombre du personnage principal : il a tout de même tranché la main d'un homme en plus d'avoir tué de nombreux pirates. Tout ça sans parler des garçons perdus qui avaient la curieuse tendance à disparaître quand ils devenaient trop vieux. Peter Pan est, en réalité, bien loin du petit garçon insouciant auquel on nous a fait croire depuis son début au cinéma d'animation en 1953.

La seconde problématique à surmonter concerne le traitement actuellement réservé à la narration au cinéma et à la télévision. Depuis le début du 20^e siècle, des académiciens (tels que

Propp, Campbell ou Field) se sont penchés sur la question de la narratologie pour en comprendre les rouages et, éventuellement, définir ce qui distingue une bonne histoire d'un potentiel navet. Cette étude a commencé avec Vladimir Propp qui a créé sa morphologie du conte. Comptant d'innombrables figures, elle avait l'avantage de laisser tout de même une grande place à la créativité. S'en est suivi le monomythe de Joseph Campbell qui, malgré un nombre plus réduit d'éléments, restait, somme toute, plutôt ouvert à l'interprétation. Ce n'est qu'à la fin du 20^e siècle qu'arrive finalement Syd Field avec son fameux modèle en trois actes qui est toujours utilisé à ce jour. Si ce dernier arrive effectivement à générer des films au rythme irréprochable, il a aussi la fâcheuse tendance à enlever beaucoup de liberté au créateur, laissant souvent un résultat plutôt fade et sans personnalité.

Vient, en suite, la question du dispositif : le simple fait de raconter une histoire à l'aide d'un casque de réalité virtuelle n'en fera pas pour autant une narration immersive. Il faudrait, pour cela, que l'installation serve les besoins de l'histoire d'abord et avant tout. De la même façon qu'un film n'est pas une pièce de théâtre et qu'une série télé n'est pas un roman, ce média doit avoir ses caractéristiques propres et celles-ci doivent pouvoir apporter quelque chose de plus à l'univers diégétique qui est proposé. Il en découlera alors une suite de règles et d'impératifs qui pourront, ultimement, faire office de codification au média. Pour faire un parallèle avec le septième art, ces règles pourraient s'apparenter à la grammaire cinématographique.

La dernière problématique, beaucoup plus importante, celle-là, concerne la narration en milieu immersif. Comment est-il possible de raconter une histoire alors que le spectateur peut regarder virtuellement dans n'importe quelle direction ? En effet, le média immersif a ceci de particulier qu'il offre une infinité d'angles de vue au spectateur. Ainsi, alors qu'une scène se déroule dans une direction, il est tout à fait possible que le spectateur, de son côté, soit captivé par un détail qui avait, jusque-là, échappé à tout le monde. Au-delà de la question du spectateur lui-

même, ce questionnement remet en cause le traitement de l'espace en arts narratifs. Si, jusqu'à présent, c'était l'artiste, seul créateur de son œuvre, qui décidait du lieu qu'il présentait à son public, ce dernier a maintenant son mot à dire sur l'univers qu'on lui propose.

En résumé, loin de la simple transposition, ce projet me poussera à relever de nombreux défis. D'abord, il me faudra m'assurer que le dispositif serve l'histoire plutôt que de devenir une autre curiosité technologique. Cette manœuvre aura pour but de démontrer que les médias immersifs ont leur place en tant qu'art narratif à part entière au même titre que le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. En d'autres mots, le média doit avoir sa raison d'être et ne pas se résumer au simple dispositif. Il faudra, d'ailleurs faire la distinction primordiale entre dispositif et véritable média narratif. Quand le cinéma est-il passé du statut de simple attraction pour touristes à véritable art et comment faire en sorte que la narration en milieu immersif puisse éventuellement suivre le même processus ? Ce ne sera qu'une fois cette distinction faite que l'exploration des règles propres à ce média émergent pourra commencer.

Je soupçonne d'ailleurs, à ce sujet, qu'un des aspects les plus importants des médias immersifs est l'environnement lui-même. Comment pourrait-il en être autrement après tout ? L'idée même de l'immersion en réalité virtuelle repose sur une spatialisation de l'image. Par conséquent, l'idée de création de l'univers devient particulièrement intéressante dans le processus d'exploration de la narration en milieu immersif. En permettant au créateur de concevoir un espace et non pas une simple suite d'événements, il permet non seulement d'aborder son histoire à l'aide de plusieurs médias, qui deviennent alors compatibles les uns avec les autres, mais il devient également possible d'élever le spectateur au rang de coauteur de cette même histoire et de rendre l'expérience d'autant plus immersive. Faisant écho au principe de l'imagerie synergique

de Diane Parisien¹ pour qui le lecteur participe aussi à la création de l'histoire par l'image mentale qu'il se fait lors de la lecture d'un roman, le spectateur pourra, ici, choisir quoi regarder et à quel moment, rendant l'expérience unique à chacun. Cette approche permet d'ailleurs une plus grande liberté que les schémas réducteurs encore (trop) utilisés aujourd'hui.

Il ressort de ces constats une seule question principale qui pourra, ultimement, englober toutes les autres, de sorte qu'en y répondant, toutes les autres trouveront leur propre piste de réponse. Comment concevoir une nouvelle interprétation de *Peter Pan* mettant en relation l'intention originale du conte et le potentiel des nouvelles technologies de l'immersion ? Il ne me restera alors qu'à aborder la création d'un univers narratif à partir d'une narration existante et d'y intégrer une scène de l'histoire originale en milieu immersif afin d'en comprendre le fonctionnement.

Avant d'aborder le projet (et la phase de recherche qui m'a mené à une longue série d'essais et d'erreurs), il me faudra aussi régler la question de la narrativité, de l'immersion et du *world building*. Bien que, pour moi, ces concepts puissent tomber sous le sens, il sera important d'en raffiner la définition pour éviter tout malentendu et, surtout, pour s'en tenir au sujet traité. Ça ne sera qu'alors qu'il sera possible d'aborder le projet *Peter Pan 360* de l'origine du projet tel que proposé à la SAT jusqu'à son itération actuelle sous forme d'univers immersif et d'adaptation destinée à la technologie des lunettes de réalité virtuelle.

À travers ce projet, je me permettrai également d'explorer différentes hypothèses qui ont marqué mes recherches : l'approche théâtrale, le parcours thématique (*dark ride*), la prévisualisation en réalité virtuelle et, finalement, la création d'univers narratif.

¹ Parisien, Diane *L'Imagerie synergique en Enseignement de la Création littéraire*, Québec, Guérin Universitaire, 1993, 175.

Je terminerai par une analyse des résultats permettant l'élaboration de règles propres à la narration en milieu immersif qui ont émergé de mon projet de recherche-crédation. Je conclurai alors par un argumentaire concernant les nouvelles possibilités qu'offrent de telles créations aux domaines du cinéma, du jeu vidéo, du théâtre, de la médecine, etc.

Si ce projet à la fois heuristique et créateur relève, comme on peut le voir, d'un cheminement personnel, il s'inscrit aussi dans un mouvement plus vaste qui touche l'ensemble des phénomènes de médiation et des dynamiques médiatrices. En ce sens, ce mémoire en recherche-crédation participe pleinement de la pensée intermédiaire actuelle et s'inscrit dans les nouvelles perspectives sur l'agentivité, en particulier sur les rapports entre agents humains et non humains dans les processus performatifs de médiation.

J'invite donc le lecteur à me suivre dans cet univers magique dans lequel on ne devient jamais grand dans lequel les fées existent, celui du Pays Imaginaire (Never Never Land) de Sir James Matthew Barrie à travers lequel nous assisterons (peut-être) à la naissance d'une toute nouvelle forme de narration.

CHAPITRE 1

IMMERSION, NARRATIVITÉ ET *WORLD BUILDING*

1.1 DÉFINITIONS DES TERMES

Avant d'entamer tout argumentaire au sujet du projet de création, une préparation théorique rigoureuse est essentielle. C'est particulièrement vrai dans le cas présent alors que nous sommes sur le point de nous aventurer aux limites de notre compréhension de la narration immersive. Pour le présent mémoire, il serait donc de rigueur de s'entendre sur le sens que nous accorderons à certains termes. Cette manœuvre a pour but de nous assurer que l'auteur et le lecteur aient, ici, une fondation commune sur laquelle il sera, ensuite, possible de construire un raisonnement complexe.

Prenons par, par exemple, le mot immersion. Si sa signification semble, pour moi, tomber sous le sens que lui impose le contexte, il n'en va peut-être pas de même pour le lecteur profane qui s'apprête à me suivre dans mon questionnement ; là où je veux signifier l'idée de se transporter dans un monde virtuel grâce à un dispositif technologique, une autre personne pourrait, de son côté, voir le fait de plonger dans un milieu liquide. C'est donc pour éviter toute forme de malentendu que nous placerons, ensemble, les premières définitions essentielles à la compréhension de ce texte.

1.1.1 IMMERSION

Le terme immersion est à la fois le plus important et le plus imagé de ce mémoire. Il s'agit, en fait, d'une métaphore dérivée de l'idée de se plonger dans un milieu qui nous est étranger. Il faut y comprendre le fait d'utiliser les sens du spectateur pour transporter ce dernier,

dans un autre environnement que celui dans lequel il se trouve réellement. Par exemple, des lunettes de réalité virtuelle utilisent la vue pour donner, au spectateur, l'impression qu'il se trouve dans un autre environnement. Évidemment, la vue n'est pas le seul sens que l'on puisse utiliser à cette fin. Par exemple, en plongeant le spectateur dans le noir complet, il est possible de lui suggérer un environnement complet en n'utilisant que le son. Les simulateurs de vol sont un autre exemple d'immersion. Loin d'être réservé à des pilotes, ce genre de dispositifs est même utilisé dans des parcs



Figure 1 : Star Tours (Disneyland Paris)
(Photo par Bruno de Coninck, 13 novembre 2014)

d'attractions pour renforcer le sentiment de présence chez les spectateurs. Prenons l'exemple de l'attraction *Star Tours* des parcs Disney. En plus de la stéréoscopie (vision), et du son (audition), le spectateur est installé dans un simulateur de vol synchronisé avec le film qui lui est présenté dans le but de lui faire subir le même genre de mouvement qu'il subirait dans un véritable vaisseau. On utilise donc, ici, le sens de l'équilibre pour donner un sentiment d'immersion dans l'environnement.

Au-delà des définitions de l'immersion proposées par de nombreux auteurs en histoire de l'art (Grau, 2003), en jeux vidéo (Calleja, 2011), en littérature (Murray, 1997, Ryan, 2001), en cinéma (Frank Rose, 2011) et même dans les sciences sociales (Andrieu, 2014). Nous retiendrons, en principe, la conception proposée par Mark J. P. Wolf dans son livre *Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation* qui décrit le principe d'immersion dans les termes suivants :

A process which involves being surrounded or engulfed in something; within Media Studies, the term may refer to one of three different types of experiences. The first is the *physical* immersion of user, as in a theme park ride or walk-in video installation; the user is physically surrounded by constructed experience, thus the analogy with immersion in water. The second is the *sensual* immersion of the user, as in a virtual reality-type of head mounted display which covers eyes and ears. While the user's entire body is not immersed, what the user sees and hears is part of the controlled experience. The third is *conceptual* immersion, which is the least physical and which relies the most on the audience's imagination; for example, engaging books like *The Lord of the Ring* are considered "immersive" if they supply sufficient detail and description for the reader to vicariously enter the imagined world.

(Building Imaginary World The Theory and History of Subcreation, page 377).

Dans le cas présent, selon la définition proposée par Mark J.P. Wolf, il faut voir ce projet comme un dialogue constant, au niveau de la recherche-crédation, entre ces trois formes d'immersion. En fait l'objectif (peut-être utopique), est de fusionner en un seul continuum, l'immersion sensorielle, et l'immersion conceptuelle. Il faut toutefois mentionner que, dans la conception même du projet *PeterPan360*, l'idée d'engager physiquement le spectateur (de la même manière qu'une « dark ride » d'un parc à thème n'est pas loin. Globalement, il faut différencier l'immersion que l'on ressent en lisant le texte original (conceptuelle) de l'immersion physique que l'on subit lors à travers une expérience de réalité virtuelle (sensorielle). En bref, l'immersion, telle qu'on l'entendra dans le présent mémoire, est l'utilisation des sens du spectateur pour augmenter son sentiment de présence dans un environnement virtuel (ou non réel).

1.1.2 NARRATIVITÉ

La narrativité fait référence à la capacité d'un média (texte, film, jeux, etc.) à raconter une histoire. Bien que claire, cette description nécessite encore quelques mises au point. Pour résumer, on pourrait la qualifier de « potentiel narratif », mais ce n'est pas là le seul concept à s'y

rattacher. Il est également possible d'étudier les structures propres aux médias narratifs. C'est d'ailleurs ce qu'ont fait Propp, Cambell et Field dans leurs ouvrages respectifs. On parle alors de « narratologie ». Ce sont d'ailleurs deux concepts qui nous seront bien utiles dans le présent texte, car il faudra, d'une part saisir le potentiel narratif (ou narrativité) des dispositifs immersifs, mais également en étudier les caractéristiques propres. Comme tout média, la narration en milieu immersif doit être régie par des règles et avoir ses propres caractéristiques. Sans celles-ci, on tomberait dans le piège du simple gadget technologique et il sera alors impossible de parler d'un véritable média. Au mieux, nous n'aurions qu'un nouveau dispositif comparable à la stéréoscopie au cinéma et il est plus que probable qu'une fois l'effet de nouveauté disparu, cette technologie perde tout attrait pour le grand public. C'est d'ailleurs un pas qu'ont fait successivement le roman, le cinéma et la télévision en leur temps et maintenant, c'est au tour du jeu vidéo de se joindre aux médias narratifs dignes de ce nom.

En étudiant un média, il faut toutefois différencier entre la narrativité (dans le sens de potentiel narratif) propre aux dispositifs immersifs et la narratologie (règles et structures) propre à ce nouveau média. Dans leur livre *La narrativité contemporaine au Québec 1. La littérature et ses enjeux narratifs*, Audet et Mercier font d'ailleurs, à peu de chose près, cette même distinction.

Entendue au sens large, la narrativité décrit l'effet produit par l'inscription d'événements dans le temps, selon un ordre ou une configuration particulière. Elle caractérise donc un certain type de discours, qu'on nomme récit ou discours narratif, tout en ne se confondant pas avec des pratiques génériques elles-mêmes qui souvent ont recours à ce discours : le roman, la nouvelle et même le récit (...). Il y a certes un regroupement significatif entre ces pratiques et le discours narratif, mais leur statut reste clairement différent : le narratif et l'un des traits constitutifs de ces genres, qui en retour ne se réduisent pas à cette caractéristique (intégrant des passages descriptifs, argumentatifs, dialogués, etc.). De la même façon, il importe de ne pas établir d'équivalence entre la narration et la narrativité. Généralement associées l'une à l'autre, elles désignent pourtant des processus autonomes. La narration renvoie à cette instanciation du discours produisant un récit (et qu'étudie la narratologie) : si une histoire est racontée, c'est qu'une instance prend en charge le discours pour

rapporter des événements selon un enchaînement singulier. La narrativité se conçoit davantage comme le résultat de l'histoire elle-même et de sa prise en charge, où la narration est l'un des outils du langage pour créer un effet narratif. Distincte à la fois des procédés langagiers et des pratiques littéraires qui les utilisent, la narrativité se situe précisément entre eux, résultat des premiers et composante des secondes.

(La narrativité contemporaine au Québec 1. La littérature et ses enjeux narratifs, page 9).

Notons tout de même qu'Audet et Mercier décrivent la narrativité comme étant l'inscription d'événement dans le temps, selon un certain ordre ou une configuration facilitant la transmission d'une histoire. Dans le cadre d'une narration immersive, je serais tenté, comme le duo créatif Lemieux et Pilon (sur lesquels nous reviendrons plus tard) d'inclure aussi l'idée d'une spatialisation de l'histoire. Encore une fois, nous verrons cette notion dans un chapitre ultérieur. Contentons-nous, pour l'instant, de savoir que la narrativité fait appel au potentiel narratif d'une œuvre ou d'un média tandis que la narratologie est l'étude des structures propres aux médias narratifs.

En terme de narratologie, on retrouve également certains courants de pensée. Si, au départ, la structure était très importante (comme dans les recherches de Propp ou dans le schéma actanciel), plus le temps passe, plus on a tendance à se libérer de ces structures. De nos jours, on parle même de narratologie « transmédia » qui permet tout bonnement de faire éclater les limites du média actuel et d'étaler une histoire sur plusieurs supports en même temps. Dans un tel cas, la cohérence entre les différentes versions de l'histoire devient primordiale et c'est dans cet intérêt que la construction d'un univers narratif complexe devient un exercice intéressant.

1.1.3 **WORLD BUILDING**

Le concept de *World Building*, ou construction d'univers narratifs n'est pas un concept nouveau. À la limite, on pourrait croire qu'il est aussi vieux que le sont les histoires elles-mêmes. Évidemment, le sens attribué à cette pratique n'était peut-être pas aussi bien défini qu'il l'est maintenant, mais la volonté de faire un texte continu exempt d'erreurs de continuité constitue un premier pas dans cette direction, mais n'allons pas trop vite. Avant d'en évoquer l'origine, il serait important d'en comprendre au moins le concept.

Un univers narratif est donc, l'ensemble des données dites (ou même non dites) qu'un auteur ou un collectif crée afin de définir les règles qui régissent le monde dans lequel évoluent les personnages de leur(s) histoire(s). Ces informations peuvent prendre des formes très variées : cartes, langues, manuels historiques ou théoriques, vocabulaire propre à un groupe, etc. L'un des meilleurs exemples que l'on puisse évoquer pour comprendre jusqu'où il est possible de pousser un tel concept est probablement la *Terre du Milieu* imaginée par J. R. R. Tolkien. Non content d'avoir créé une carte de son monde, il a également créé des langues imaginaires (quoiqu'inspirées par des langues éteintes), des races, des poèmes et toute une mythologie propre à cet univers. Le nom qu'il donnait alors à ce véritable océan d'information était « *subcreated world* ».

Il n'est d'ailleurs pas le seul à avoir passé par ce processus. De J. K. Rowling à George R. R. Martin, on ne compte plus les créateurs qui prennent le temps de créer un véritable univers avant de rédiger ne serait-ce qu'une seule ligne de leur véritable narration. Cela dit, le concept de *world building* ne s'arrête pas là. Comme le fait remarquer Mark J. P. Wolf dans *Building Imaginary World – The Theory and History of Subcreation*, les mondes existent parfois simplement pour aider à la cohérence interne d'un récit, mais il est également possible qu'un

monde ne contienne pas directement ces histoires. Comme nous l'avons vu dans la définition de la narrativité, une histoire implique un certain montage (tant dans l'ordre de présentation des péripéties que dans le temps), or, tout comme dans notre réalité, un univers ne crée pas une histoire. Il ne fait que contenir des éléments plus ou moins liés les uns aux autres. C'est par la plume de l'auteur (ou le regard du lecteur) que cette histoire prend véritablement forme. Ainsi, il peut être tout à fait possible de faire un monde dans lequel le spectateur serait témoin des événements et serait appelé à choisir à partir desquels il constituera sa propre narration. C'est d'ailleurs cette approche qu'avaient adoptée Lemieux et Pilon pour leur exposition *Cité mémoire*². Les histoires étaient distribuées sur les murs de la ville de Montréal. On parlerait alors de spatialisation du récit (traduction libre de l'anglais « environmental storytelling »)³.

Worlds often exist to support the stories set in them, and they can even have stories embedded in them, for example, in “environmental storytelling” as described by theme park designer Don Carson. Yet, while the telling of a story inevitably also tells us about the world in which the story takes place, storytelling and world-building are different processes that can sometimes come into conflict. One of the cardinal rules often given to new writers has to do with narrative economy; they are told to pare down their prose and remove anything that does not actively advantage the story. World-building, however, results in data, exposition, and digression that provide information about a world, slowing down narrative or even bringing it to a halt temporarily, yet much of the excess detail and descriptive richness can be an important part of the audience's experience.

(Building Imaginary World The Theory and History of Subcreation, page 29).

Le *world building* a également ceci de particulier qu'il permet aussi au lecteur ou au spectateur, grâce à l'approche transmédia, d'explorer le même monde à travers différentes expériences narratives. Le principe de transmédia peut donc faire appel à la multiplicité des

² Voir sur le site de 4Dart : [<http://4dart.com/en/>], page consultée le 10 novembre 2018.

³ Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. Computer, 44, 53.

médias pour décrire un seul et même univers restant entièrement cohérent d'une plate-forme à l'autre⁴. Par exemple, loin de s'arrêter aux films, l'univers de Star Wars inclut également de nombreux romans, une série d'animations et même des bandes dessinées et des jeux vidéo. Bien que certains débats concernant la validité de certaines de ces itérations divisent encore certaines communautés de passionnés, il y a généralement un grand effort fait dans le but de conserver une cohérence d'un média à l'autre. Andrea Philipps décrit d'ailleurs plutôt bien cette relation particulière entre la construction d'univers narratifs et le transmédia.

Worldbuilding is all about efficiently conveying information about the time, place and mood of your story. In cinema, the equivalent might be an establishing shot : the quick sweep over the grounds of the high school before a scene starts in a classroom, for example, or the flyover of the Eiffel Tower to convey that the characters are in Paris.

In a text-only work of fiction, like a novel, you would use descriptive language and telling details, perhaps describing the clothes people are wearing, the architecture and building materials of a town, the weather or lighting, or the smells and sounds, to make a setting come to life in the mind's eye.

In transmedia storytelling, though, the most effective tool is actually to create a small piece of your world and give it to your audience to play with.

(A Creator's Guide to Transmedia Storytelling, page 43).

Bien que sa définition du terme soit légèrement simpliste, description qu'elle fait du *world building* (surtout dans la comparaison avec le cinéma), il est vrai que de créer de petits éléments permettant aux spectateurs de se rapprocher du monde imaginaire qu'ils observent habituellement à distance, permet de créer un fort sentiment d'immersion. Il suffit de penser aux coffrets distribués par HBO pour promouvoir la série *Game of Thrones*. Chacun incluait une collection d'huiles parfumées censées représenter certains environnements visités dans la série. Les

⁴ Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2018). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. NYU press.

spectateurs ayant eu la chance de mettre la main sur l'un de ces coffrets pouvaient donc sentir les odeurs que les personnages sentaient lorsqu'ils se trouvaient dans un environnement donné.

Le *world building* est donc la création d'une base d'information concernant un univers diégétique qui permet non seulement d'enrichir l'expérience du lecteur ou du spectateur, mais qui permet aussi à l'auteur de s'assurer de la cohérence de son histoire d'une itération à l'autre. Il peut s'agir d'une suite, d'une histoire parallèle ou même d'une expérience destinée à un autre média. On parlera alors d'une narration en transmédia.

1.2 **ÉTAT ACTUEL DE LA NARRATION EN MILIEU IMMERSIF**

Comme nous l'avons remarqué, l'idée de narration en milieu immersif n'est pas exactement « nouvelle ». Pour l'heure, ce qui est vraiment nouveau, c'est l'apparition de nouvelles interfaces qui donnent un plus grand accès à ce type d'expérience. Notons, en art numérique, l'évolution récente des lunettes de réalité virtuelle, les dômes immersifs, le mapping vidéo architectural, etc. Ceux-ci ont pour point commun de démocratiser les œuvres immersives en permettant d'abord à plus d'artistes d'utiliser ce média, mais également à plus de spectateurs de voir ces dernières. Cette nouvelle accessibilité implique donc une demande accrue pour les expériences immersives de bonne qualité. En d'autres termes, si, jusqu'à présent, le simple fait de se retrouver en milieu immersif suffisait à susciter l'intérêt du public, celui-ci risque de devenir de plus en plus exigeant et critique face au contenu qui lui est présenté, d'où l'importance d'explorer les règles élémentaires de la narration destinées au média immersif.

Le même processus s'est produit avec la littérature et le cinéma : le premier film projeté (à savoir *Entrée d'un train en gare*) a su, en son temps, créer une très forte impression. On raconte, en effet que certains ont pris peur en voyant le train se diriger vers la salle. Cependant, au fur et à

mesure que le média cinématographique gagnait en maturité, l'aspect technique et narratif devenait de plus en plus important aux yeux des cinéphiles et ce processus continue à ce jour.

C'est probablement là que nous en sommes avec les narrations immersives : jusqu'à présent, pour réellement s'immerger dans un environnement, il fallait se déplacer ou utiliser des installations coûteuses, complexes et encombrantes. On peut donner, entre autres exemples, les parcours thématiques (ou « *Dark Rides* ») que l'on retrouve dans les parcs d'attractions. Celles-ci se contentaient généralement de reprendre une histoire ou un thème connu et de faire voyager le spectateur dans différents tableaux fixes représentant des moments choisis de l'histoire racontée. Parmi les plus connues, on retrouve le traditionnel train fantôme, la ville du futur et *Pirates des Caraïbes* (pour les parcs Disney). Cette dernière souhaitait faire vivre au spectateur la prise d'un village par un groupe de pirates. Ainsi, à travers un parcours thématique les spectateurs sont exposés à différents dioramas illustrant des scènes typiques d'un raid de pirates.

La principale limitation de ces parcours étant que les spectateurs entrent et sortent en continu de chaque tableau, forçant ainsi les créateurs à se limiter à des scènes figées dans le temps ou à de courtes boucles temporelles se répétant à l'infini. Le fait d'avoir maintenant la possibilité de vivre une immersion de façon solitaire ou en groupe ouvre la porte à des histoires autrement plus complexes. C'est dans cette optique que nous pouvons maintenant espérer raconter une histoire complète grâce à ces dispositifs immersifs.

Finalement, je terminerai ce rapide tour d'horizon de la narration immersive sur l'exposition *Territoires onirique* de Lemieux et Pilon. Pour célébrer les 30 ans de carrière du duo créatif, Michel Lemieux et Victor Pilon ont été invités à créer une exposition retraçant leur expérience de la scène. C'est donc en 2014 que le Musée des Beaux-Arts de Montréal a accueilli la première exposition artistique de ces deux créateurs. Le titre *Territoires oniriques* offrait aux visiteurs la possibilité de reconstruire une histoire à partir de bribes d'informations (les différents

artéfacts exposés) de la même façon que nous le faisons dans nos rêves. La narration devenait alors propre à chaque spectateur bien que les images projetées étaient les mêmes pour chacun. Il est vrai que le potentiel narratif de l'installation restait limité et plutôt abstrait, mais l'approche demeurait intéressante. En entrevue, Lemieux et Pilon ont avancé la théorie que si le cinéma tel qu'on le connaît aujourd'hui est construit autour d'une déconstruction temporelle (grâce à l'ellipse), alors la narration immersive pourrait être, quant à elle, une déconstruction spatiale.

Moi, quand je suis dans cette salle-là, je regarde! Je regarde partout! Je suis comme à l'affût. Je suis comme vous, je bouge et je vois les liens d'un écran à l'autre, mais les gens, en grande majorité, se plantent devant un écran et regardent l'écran puis là, ils manquent tout ce qui a en arrière. On n'a pas d'emblée le réflexe de regarder tout le tour et moi, ça m'a ramené à quelque chose, un article que j'avais lu sur Bollywood, en Inde. Ils font des milliers de films par année et beaucoup de ces films-là sont destinés au marché local de l'Inde. Et beaucoup de ces films-là jouent dans des p'tits p'tits villages et dans ces villages-là, on ne comprend pas c'est quoi une ellipse. Alors, par exemple, je dis : « Il faut que j'aille chez le médecin », bien, je me lève, je sors de chez nous, j'ouvre la porte, je descends les escaliers, j'ouvre mon char, je rentre dans mon char, je m'en vas chez le médecin, ça prend quinze minutes, bien ça prend quinze minutes aller chez le médecin. Tandis que nous, on a vu tellement d'ellipses, dans toute la littérature, dans tous les films qu'on a vus dans notre vie que... J'e m'en va chez le médecin, je suis rendu chez le médecin, déjà, je suis sur la table d'opération, mais on n'a pas besoin d'avoir tous les trucs entre. On a une culture de l'ellipse extraordinaire. On est entourés de narration, on est entourés d'histoires. Ce qui m'a fait dire, il y a deux semaines : « Bien, on n'a peut-être pas encore la culture de l'immersion ». Cette idée de rester à l'affût de tout parce que ça se passe pas juste en avant et Nathalie, ça lui a pris plusieurs fois avant de se promener justement avant de comprendre que, bien, c'est pas tellement ce qui se passe sur un écran qui est important, c'est la relation entre les différentes surfaces et les différents contenus et c'est cette relation-là qui se met à raconter une histoire, mais une histoire tellement onirique que c'est votre histoire, c'est l'histoire de Nathalie, c'est mon histoire, c'est peut-être même pas la même histoire.

(Michel Lemieux, <https://www.youtube.com/watch?v=1ueoxIPQI94>, 59 minutes 40 secondes).

Il faut donc retenir, dans le cadre de ce chapitre, les liens étroits entre la création d'un univers, la conception d'une expérience spatialisée dérivant des règles narratives émergeant de celui-ci, mais aussi une certaine approche de l'immersion permettant d'utiliser les notions d'espaces et de territoires spécifiques à la construction de monde pour les appliquer à la création d'un récit immersif. Ce sera, d'ailleurs, l'objet du prochain chapitre.

CHAPITRE 2

PROJET *PETER PAN*360°

2.1 ORIGINES DU PROJET, HYPOTHÈSES ET ÉTUDES PRÉLIMINAIRES

Avant de m'intéresser à la question de la création d'univers narratifs, mon projet est passé par une étape préliminaire : celle de la S.A.T. En effet, au départ, je prévoyais présenter une expérience immersive à mi-chemin entre le théâtre et la projection dite « *Full Dome* ». J'espérais, concevoir une pièce de théâtre complète avec des acteurs présents dans la Satsphère avec le public. Toujours est-il que mes premières années de recherches étaient axées sur ce seul et unique objectif : donner une place au théâtre à l'intérieur d'une projection immersive.

Le principal avantage de cette hypothèse était d'utiliser les acteurs comme point de repère afin d'orienter l'attention du public et ainsi ancrer la narrativité à travers la relation entre le public, les interprètes et le dôme immersif. Le cerveau humain étant ainsi fait qu'il cherche, en général, à retrouver ses semblables, on évitait ainsi que le spectateur ne se concentre sur des détails sans intérêt de l'environnement alors qu'un événement important de la narration se déroulait ailleurs. Notons tout de même que ce n'est pas là la seule façon d'attirer l'attention des spectateurs, le son, l'éclairage, les contrastes sont autant d'outils à la disposition d'un metteur en scène pour gérer l'attention du spectateur lambda et, ainsi, s'assurer qu'il ne soit pas perdu dans sa mise en scène.

2.2 PROBLÈME DE LA NARRATIVITÉ IMMERSIVE

Comme je l'ai mentionné plus tôt, la genèse de ce projet remonte à 2012 lors d'un cours donné par Yan Breuleux (M.Sc.A, Doctorat). Cet atelier nous donnait la possibilité de créer du contenu animé destiné à une installation de type « Full Dome ». Ce fut là mon premier contact avec l'immersion. Au fil du temps et des expériences immersives, je me suis rendu compte que la quasi-totalité du contenu disponible pour ces dispositifs était principalement constituée d'environnements abstraits : en bref, la

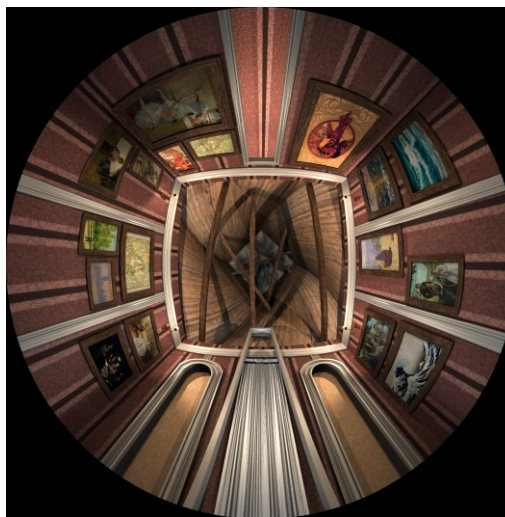


Figure 2 : Art conceptuel de la nursery en format « Full Dome »
(Bruno de Coninck, 2016)

narration était terriblement sous-représentée dans les installations immersives. C'est de cette observation qu'est venue la principale question de ce mémoire : comment pourrait-on créer une véritable narration immersive sans que le dispositif ne soit relégué au rôle de gadget technologique ? Ou, plus exactement, comment faire en sorte que ce type de narration devienne un véritable média au même titre que le cinéma ou la télévision ? À l'aube de l'ère virtuelle, avec l'apparition de l'Oculus Rift, la demande pour ce type de contenu allait éventuellement exploser et personne ne s'était véritablement penché sur les règles qui régissaient une narration en milieu immersif.

Il fallut près d'un an de réflexion pour mettre en place ce questionnement, mais j'avais trouvé ce qui deviendrait mon sujet de maîtrise. Il ne restait plus qu'à émettre les hypothèses pour répondre à la question de recherche et y répondre sous la forme de projets créations. Tel qu'illustré à la figure 2, après plusieurs expérimentations, j'ai réalisé une première modélisation

d'une scène de l'œuvre de *PeterPan*. Cependant, celle-ci demeurerait encore détachée d'un univers cohérent guidé par les principes du *world building*. On le verra, c'est par l'exploration d'hypothèses attachées à différents médias que ma réflexion s'est finalement arrêtée sur ce domaine qui, à mon avis, possède un grand potentiel expressif dans le domaine des arts numériques et la création d'environnement immersif répondant à une certaine logique narrative.

2.2.1 HYPOTHÈSE 1 : ADAPTATION THÉÂTRALE

Avant de m'intéresser à la question de la création d'univers narratifs, je me suis d'abord penché sur le concept de théâtre en milieu immersif. L'idée de base était qu'en utilisant des acteurs réels, il serait possible de mieux gérer l'attention du spectateur et, ainsi, éviter qu'il ne manque un détail important. Le théâtre étant, dans une certaine limite, immersif par nature, les notions de scénographie auraient potentiellement pu m'être utiles pour mieux attirer le regard du public sur les éléments que je voulais lui montrer.

Par exemple, de nombreuses pièces actuelles ne se contentent plus de la scène comme seul canevas. Au-delà des expérimentations qui incluent des projections, des effets spéciaux et des effets d'éclairage pour accentuer l'impression d'immersion chez le spectateur, certains metteurs en scène vont jusqu'à placer des comédiens dans la salle avec le public. C'est le cas, entre autres, de Julie Taymor avec sa comédie musicale acclamée basée sur *Le Roi Lion* produite par Disney. En effet, lors de plusieurs numéros musicaux, le public est littéralement entouré par les marionnettistes et les comédiens. Pourtant, loin de faire perdre le fil de l'histoire, ce type de mise en scène a pour effet de donner un effet beaucoup plus vivant au spectacle.

Ainsi, lors de la première version de mon projet, je prévoyais présenter une série d'environnements immersifs dans lesquels il serait possible, pour le public, de vivre l'histoire de

Peter Pan avec les comédiens eux-mêmes. En plus de donner aux spectateurs, une forte impression de présence, une telle mise en scène offrait aux acteurs l'occasion de se rapprocher un peu plus des personnages qu'ils interprétaient en les plaçant virtuellement dans les lieux où se déroule l'action. En ajoutant une possible interaction avec des marionnettes numériques manipulées en temps réel via un moteur de jeu⁵, une véritable synergie entre l'acteur, le dispositif et le public aurait potentiellement permis de générer une expérience puissante à mi-chemin entre le théâtre traditionnel et une projection immersive.

Un problème subsistait avec cette hypothèse : il s'agissait d'abord et avant tout d'une narration traditionnelle implémentée en milieu immersif et non pas d'une véritable narration immersive. Je veux dire par là que, même si la pièce de théâtre avait pris place dans un environnement projeté dans un dôme à 360, le fait de monter le texte original m'aurait forcé à respecter les tropes du théâtre plutôt que d'explorer ce que pouvait offrir l'immersion comme média narratif. Loin d'être vain, cet exercice restait, cependant, un peu rétrograde par rapport à mes explorations.

D'un autre côté, j'avais réussi à créer plusieurs décors qui, bien qu'ils reprenaient les lieux présents dans la pièce de Barrie, n'avaient aucun lien entre eux. Ils restaient déconnectés l'un de l'autre et cette caractéristique ne me semblait pas optimale pour une narration

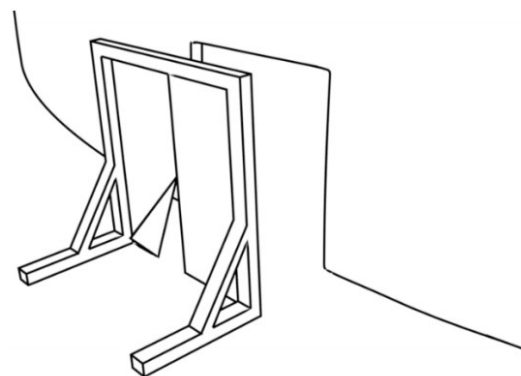


Figure 3 : Schéma représentant un rideau destiné à un dôme semblable à la Satosphère. Celui-ci est capable de laisser entrer les acteurs tout en offrant une surface de projection. La fermeture est, ici, assurée par des aimants.
(Bruno de Coninck 2016)

⁵ Aussi appelé engin de jeu, un moteur de jeu est un logiciel regroupant un ensemble de fonctions préprogrammées dans le but de faciliter la création d'un jeu vidéo.

immersive. C'est surtout à ce niveau que le *world building*, que nous verrons sous peu, permettait de créer une autre profondeur à ce projet.

2.2.2 HYPOTHÈSE 2 : PARCOURS THÉMATIQUE (OU *DARK RIDE*)

L'hypothèse du « parcours thématique » (*Dark Ride* en anglais) a toujours représenté un certain attrait pour la narration en milieu immersif. Il s'agit d'attractions plutôt communes dans les parcs d'attractions dans lesquelles les visiteurs sont invités à parcourir une série de dioramas, généralement dans un véhicule de type « Omnimover ». Parmi les plus connues, on retrouve, entre autres, les trains fantômes. Si certaines de ces attractions se contentent d'une simple suite de tableaux sur un même thème, d'autres tentent de se rapprocher davantage de la narration en plongeant le spectateur au milieu de l'action. C'est le cas de la vaste majorité des attractions des parcs Disney. En effet, dans ces parcs, même les montagnes russes ont une certaine valeur narrative, ne serait-ce que par leur décor.

Par extension, la plupart de leurs parcours thématiques sont en fait inspirés par les films les plus populaires des studios éponymes. Ainsi, il est possible, pour les visiteurs, de s'immerger dans l'univers de leurs fictions favorites : La petite Sirène, Blanche-Neige et les sept nains, Peter Pan, etc. Malheureusement, le fait que ces parcours soient principalement constitués d'animatroniques, les possibilités narratives restaient plutôt limitées. Malgré tout, grâce à ces installations très coûteuses, il restait possible de voir à quoi pourrait ressembler un raid de pirate, pour reprendre l'exemple de l'attraction Pirates des Caraïbes.

Plus tard, l'arrivée de la technologie de projection numérique (et stéréoscopique) a permis aux « imagineers » (terme utilisé par les parcs Disney pour désigner les créateurs d'attractions) de laisser une place de plus en plus grande à la narration dans leurs créations. Un très bon exemple de ces parcours thématiques nouveaux-genres est l'attraction « Ratatouille » installée

dans le parc Disneyland Paris. Ici, terminé les simples « Omnimovers », les spectateurs sont dans un véhicule contrôlé par ordinateur qui les traîne dans un environnement où les projections stéréoscopiques se mêlent à des décors démesurés pour nous présenter une histoire telle qu'elle serait vécue par un rat.

L'hypothèse de la pièce de théâtre s'est transformée peu à peu en la création d'une expérience de « dark ride » virtuelle basée sur mon projet. Je trouvais, cependant, qu'une telle installation aurait un aspect narratif plutôt limité, sans compter qu'il n'y aurait pas de réelle innovation à une telle installation. Toujours est-il qu'il était possible de tirer certaines informations de ma récente visite du parc Disneyland Paris.

Parmi ces informations, notons surtout la gestion du regard du visiteur. J'ai mentionné, plus tôt, qu'un des défis principaux lors d'une narration en milieu immersif est de s'assurer que les spectateurs portent attention aux éléments importants de la scène. Or, j'ai remarqué, lors de ma visite du parc, qu'aussitôt qu'on ne regardait pas au bon endroit pendant un parcours thématique, on trouvait des dispositifs d'éclairage, des effets spéciaux (censés rester cachés) ou des décors inachevés. Il me fallait, d'ailleurs, faire un certain effort pour regarder à ces endroits. Je me suis alors demandé quelles étaient les techniques utilisées pour manipuler ainsi mon attention.

D'abord, il faut garder en tête qu'un parcours thématique est une installation à quatre dimensions : en plus des trois dimensions d'espace, il y a aussi celle du temps. Ainsi, le simple fait de se déplacer dans une direction nous force à regarder dans cette même direction. D'une



Figure 4 : « It's a Small World (Disneyland Paris), photo montrant le décor tel que vu si on fait face à l'arrière du bateau lors de la « croisière »
(Photo par Bruno de Coninck, 14 novembre 2014)

part, nous avons l'impression que ce qu'il y a derrière nous a déjà été vu, mais, en plus, même si nous n'avons pas de contrôle sur la direction que prend notre déplacement, nous avons l'habitude instinctive de regarder devant nous pour voir arriver d'éventuels dangers. D'autre part, dans un véhicule, notre corps est physiquement orienté dans la direction du déplacement, il devient quasi-certain qu'aucune personne ne regardera derrière elle lors du parcours thématique. À moins, bien évidemment, d'avoir l'intention de regarder là où il ne faut pas.

Je comptais, justement, mettre cette théorie à l'épreuve lors d'une éventuelle présentation à la SAT : en orientant les sièges vers les acteurs et en scénographiant les mouvements de la caméra virtuelle utilisée pour générer les décors virtuels, je prévoyais, en effet, qu'il serait possible de manipuler l'attention des spectateurs et m'assurer qu'ils regardent au bon endroit au bon moment.

Finalement, il semblerait qu'une telle précaution soit superflue. En effet, le cerveau humain a ceci de particulier qu'il mémorise les événements pour les intégrer de lui-même dans un schéma narratif. Nous reviendrons sur cette notion un peu plus tard dans ce mémoire. L'important était, d'abord et avant tout, d'obtenir une véritable continuité logique dans l'univers proposé au spectateur. Un bon exemple de ce principe se trouve dans les parcs de Disney : loin de s'arrêter à seulement créer une attraction, l'environnement du parc lui-même est destiné à augmenter le sentiment d'immersion. Ainsi, pendant qu'un spectateur attend d'entrer dans « Avatar – Flight of Passage », par exemple, celui-ci est plongé dans l'univers du film d'abord en entrant dans la zone dite de « Pandora », puis, lorsqu'il commence à entrer dans une base militaire factice destinée à lui faire croire, au moins inconsciemment, qu'il fait vraiment partie de l'univers diégétique du film. C'est donc, encore une fois grâce au *world building* et, par extension, à la consistance de l'environnement que le sentiment d'immersion devient, ici, un outil narratif.

2.2.3 HYPOTHÈSE 3 : RÉALITÉ VIRTUELLE (VR)

Une nouvelle génération de lunettes de réalité virtuelle est apparue rapidement dans la deuxième moitié des années 2010. D'abord limitées à une détection gyroscopique des mouvements de l'utilisateur, celles-ci sont rapidement devenues plus efficaces et sont maintenant capables de détecter également la position du spectateur ainsi que celle de contrôleurs. Le grand avantage de ce type d'installation est son faible coût et sa facilité d'utilisation. En effet, il suffit de connaissances rudimentaires des moteurs de jeux pour s'approprier ce média et en sortir quelque chose d'intéressant.

En ce qui concerne mon projet, le principal intérêt que j'ai trouvé dans ce dispositif, c'est sa capacité d'interaction avec l'environnement virtuel. Comme je l'ai mentionné, il est maintenant possible de se déplacer dans l'espace virtuel par la captation de notre position dans



Figure 5 : Premier concept art du lagon des sirènes destiné à un dispositif de réalité virtuelle (Bruno de Coninck, 2016)

l'espace réel, mais les contrôleurs permettent aussi de manipuler les objets dans le lieu virtuel. Il s'agit d'un bond de géant quand on compare cette technologie aux premières versions de l'Oculus Rift que j'avais eu l'occasion de tester au tout

début de ma maîtrise. J'ai donc modélisé un second environnement, en relation avec l'histoire, destiné à un casque de réalité virtuelle. C'est à la suite de cette expérience que j'ai définitivement décidé de réorienter mon projet vers ce média.

S'il est vrai que le sentiment d'immersion est décuplé grâce à l'utilisation des manettes et de la capture de mouvement en temps réel, les difficultés de toute narration en milieu immersif demeurent. D'abord, il faut trouver les caractéristiques propres à la narration immersive et ce qu'importe le support sur lequel un tel projet est présenté. Sur cet aspect, mon projet (et mon sujet) ne change pas le moins du monde. Ensuite, il faut, à l'aide de ces propriétés, dépasser le dispositif technologique pour en faire une véritable création artistique qui ne se résumerait à un gadget technologique dont le public finirait par se lasser. Pour reprendre le parallèle avec le cinéma, même s'il est maintenant possible de synchroniser le son et l'image, les films muets restent malgré tous des œuvres importantes de l'histoire du septième art. En d'autres termes, pour offrir une véritable pérennité à une narration immersive, celle-ci doit représenter un intérêt qui dépasse celui du dispositif sans quoi, tout projet deviendrait dépassé aussitôt qu'une nouvelle technologie apparaît.

Cette observation, bien que simple marque un tournant majeur dans ma recherche elle prouve non seulement que l'utilisation de la Satsphère n'est pas essentielle à l'étude de ma problématique, mais, qu'en plus, l'hypothèse théâtrale qui s'y rattachait ne faisait que contourner le problème. En effet, hormis la salle dans laquelle la pièce aurait été présentée, rien n'aurait changé. Il ne s'agissait, finalement que d'un décor évolué qu'il aurait été possible, à la limite, de transposer vers un théâtre traditionnel sans, pour autant, modifier la mise en scène. Le véritable intérêt d'une narration immersive est justement d'être immersive. Or, je crains que le théâtre ait eu tendance à éclipser cet aspect en ne dirigeant l'attention du spectateur que sur les acteurs.

Finalement, c'est l'entrevue donnée par le duo créatif Lemieux-Pilon qui m'a soufflé la véritable réponse à mes questionnements sur la narrativité en milieu immersif. Selon eux, tout au long du dernier siècle, le cinéma nous a poussés à apprivoiser ce qu'ils appellent la « culture de l'ellipse ». Il nous reste maintenant à cerner ce qu'est la « culture de l'immersion » dont Michel Lemieux parlait.

Par conséquent, en tenant pour acquis que le cinéma est, en fait, une construction de récit basée sur le temps, serait-il possible qu'une véritable narration en milieu immersif soit, en fait, une construction spatialisée du récit ?

Ce n'est qu'en approfondissant la littérature traitant de la construction d'univers narratif, que j'ai commencé à saisir le potentiel d'une telle approche pour l'immersion. Chaque média narratif possède un ensemble de caractéristiques qui lui sont propres. Mon erreur, jusqu'à présent, était de vouloir rattacher l'immersion à ce qu'on connaît habituellement de la narration. Ce faisant, je me limitais aux codifications des média existants tels que le cinéma, le théâtre, la réalité virtuelle, etc. Cependant, en tenant pour acquis que l'immersion possède ses propres caractéristiques formelles, celle-ci peut gagner une valeur narrative intrinsèque. L'immersion a pour trame de fond l'idée de plonger le spectateur dans l'action et de briser la frontière entre réalité et fiction. Par conséquent, tout choix imposé (comme un texte tel qu'il serait présenté dans un film ou une pièce de théâtre) tend à briser cette illusion de présence que l'expérimenter doit avoir. Plus celui-ci est libre de ses mouvements et de ses actions dans le monde virtuel, plus le sentiment d'immersion est fort. Dans un tel cas, la spatialisation d'un récit prend tout son sens : en lieu et place d'une narration présentée de façon chronologique, il est possible d'éparpiller des éléments narratifs dans un univers virtuel et de laisser le spectateur les rassembler dans l'ordre qu'il veut pour constituer sa propre histoire. Ce qui permettra de lier ces éléments entre eux, c'est la consistance de l'univers narratif dans lequel il se trouve plonger d'où

l'importance d'un travail de *world building* approfondi. En d'autres termes, l'immersion repose sur la construction d'un univers constitué d'environnements.

1.2.4 HYPOTHÈSE 4 : CONSTRUCTION D'UNIVERS NARRATIFS

A world... is a place inhabited by beings. It is complete, diverse, consistent; it has a background or history, and a culture. It is ever-changing or evolving and is characterized by relationships and forms of interconnection.

(The Immersive Worlds Handbook : Designing Theme Parks and Consumer Spaces, page 5).

Pour être tout à fait honnête, cette nouvelle hypothèse de la création d'univers narratif par environnements me rebutait un peu. C'est la sortie du jeu *The Legend of Zelda – Breath of the Wild* qui m'a vraiment poussé à reconsidérer cette possibilité. Ce qu'il y a de particulier avec ce jeu, c'est la grande liberté laissée au joueur. C'était la première fois que Nintendo laissait tomber l'idée du jeu scénarisé à la virgule près dans lesquels le moindre écart du joueur risquait non seulement de démolir l'ensemble de l'histoire, mais également, au passage, d'engendrer tout une série de problèmes de système allant jusqu'à rendre une partie impossible à terminer. Ceux qui ont eu la chance de jouer avec la version originale de *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* se rappelleront d'ailleurs du temple de l'eau qui avait la particularité d'être impossible à terminer s'il n'était pas fait dans le bon ordre, forçant du même coup le joueur à recommencer sa partie à zéro.

Ce qui m'a particulièrement marqué dans *Breath of the Wild*, c'est d'abord et avant tout la quasi-absence de tutoriel. Dès le départ, le joueur est laissé libre de faire presque tout ce qu'il veut. Gardons tout de même en tête que les concepteurs ont jugé bon d'empêcher le joueur de quitter le Grand Plateau (le premier niveau du jeu) avant qu'il ait acquis au minimum certaines

habiletés. Toujours est-il que hormis cette petite limitation, le joueur peut virtuellement faire n'importe quoi dans le jeu. Il peut même décider de tenter le tout pour le tout et aller vaincre le « boss » final avant même d'avoir fait quoi que ce soit d'autre.

Une autre idée intéressante utilisée pour ce titre, c'est la recherche des souvenirs. En effet, pour ce nouvel épisode, Link n'est pas un héros débutant. Il est plutôt amnésique et c'est en retrouvant ses souvenirs que le joueur est invité à approfondir (ou non) l'histoire de ce dernier. On obtient, par conséquent, une véritable spatialisation de l'histoire bien que celle-ci soit encore un peu trop axée sur des cinématiques.

C'est par cette seule observation que la construction d'univers narratif a pris sa place dans mon projet. Précisons tout de même que ce n'était pas la première fois que j'étais en contact avec le concept d'univers narratif. Lors de mon premier baccalauréat en littérature, j'ai eu la chance d'explorer ces notions en profondeur. Cependant, je n'avais, jusque-là, pas vu l'intérêt de cet outil pour répondre à mes questions de la narrativité en milieu immersif.

Pour paraphraser Isaak Asimov, ce n'est pas le fameux « Eureka » crié par Archimède qui fait avancer la connaissance, mais bien le « Tiens, c'est curieux » qui vient chambouler nos convictions. Cette référence décrit à merveille l'état d'esprit dans lequel je me trouvais alors que je jouais à *Breath of The Wild*. Je remettais tout mon projet de maîtrise en question, et, en rassemblant cette expérience de jeu à l'observation de Lemieux et Pilon, j'avais tout à coup un nouvel angle pour attaquer mes questions de recherche.

Reprenons du début ! Le cerveau humain schématise les événements sous la forme d'une narration pour les lier entre eux et en tirer un sens, souvent sans qu'il n'y ait un véritable lien de cause à effet. Par conséquent, pour que le spectateur perçoive une histoire, il suffit de l'immerger lui-même dans cette histoire et de le laisser libre de forger sa propre aventure ou, du moins, de lui donner l'impression qu'il vit sa propre aventure. C'est sur ce même principe que les *Dark Rides*

fonctionnent. En plongeant les visiteurs d'un parc dans un décor et un contexte, les péripéties qu'ils vivront au cours de l'attraction prendront la forme d'un récit et ce qu'importe où ils regardent : leur cerveau, guidé par les mécanismes de l'attention, assemblera de lui-même les différents éléments narratifs comblant les trous au besoin pour construire une histoire bien structurée et cohérente. C'est d'ailleurs ce type de reconstruction constante qu'il est habitué dans sa vie de tous les jours. Cette narration est donc structurée à la fois dans le temps (propre à chaque spectateur) et dans l'espace (commun à tous les spectateurs).

Par conséquent, le but principal d'un créateur de narration en milieu immersif devrait être d'offrir un choix d'expériences dans lesquelles chaque spectateur sera invité à piger dans le but de construire sa propre histoire, sa propre aventure. L'univers narratif permet, ici, d'assurer une cohérence dans l'expérience des spectateurs et pourrait éventuellement permettre d'étendre l'expérience entre différents médias, transformant du même coup une narration en milieu immersif en une narration en transmédia : le spectateur peut voir une partie de l'histoire lors d'une série télé et poursuivre son expérience au cinéma pour, finalement, la terminer avec un casque de réalité virtuelle. Pour reprendre le sujet de Peter Pan, en générant un monde cohérent avec lui-même dans lequel les règles et l'histoire (dans le sens chronologique et événementiel du terme⁶) offrent une expérience crédible, il est possible de générer une infinité de trames narratives différentes à partir d'un nombre raisonnable de péripéties. Il suffira alors de laisser le spectateur (ou l'expérimenteur⁷ ?) libre d'assembler ces éléments pour former sa propre histoire et, ainsi visiter son propre Pays Imaginaire qu'il choisisse de devenir un pirate ou de combattre ces derniers pour devenir le nouveau Peter Pan.

⁶ De la même façon qu'il est possible d'étudier l'histoire de l'Europe ou du Canada, il devrait être ultimement possible de reconstituer l'histoire du Pays Imaginaire.

⁷ Je propose, ici le terme expérimenteur d'une part parce qu'une installation immersive relève d'avantage de l'expérience que du cinéma, mais, comme me l'a proposé Jean-Marc Larrue, le mot renvoie à penseur. Il permet donc de redonner un rôle actif au spectateur.

CHAPITRE 3

MISE EN RÉCIT D'UN PROJET DE RECHERCHE CRÉATION

3.1 MÉTHODOLOGIE OU CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT DE CRÉER LE MONDE

Le concept du « World Buidling » me permet de constituer un territoire à partir duquel il serait possible de composer des expériences de réalité virtuelle, des pièces de théâtre et même éventuellement des « Dark Rides ». La constitution d'un lieu virtuel comme ancrage au narratif permet d'offrir une piste de solution au problème de la narrativité immersive par la spatialisation des éléments centraux du récit. Pour la constitution de la carte, j'ai procédé par une analyse comparée des textes et versions en relevant le maximum de détails topologiques pour la constitution de l'espace. Ainsi le croisement des versions m'a permis d'imaginer le monde. Il sera alors possible d'ajouter progressivement de nouveaux détails afin de constituer un univers pouvant accueillir de multiples itérations.

La création d'un univers narratif n'est pas une aventure à prendre à la légère. Contrairement à d'autres formes de narration, il ne suffit pas de laisser vagabonder son imagination au hasard. Il faut d'abord et avant tout connaître les règles qui vont régir notre univers. Il est possible, ici, de faire une analogie avec un sculpteur qui s'apprête à transformer un morceau d'argile en statue : il commencera par générer une forme générale avant d'attaquer les détails par vague. D'abord, il fera les détails les plus grossiers pour finir avec les textures les plus fines. Nous verrons d'ailleurs plus tard que cette analogie avec la sculpture ne fut pas choisie au hasard. Toujours est-il qu'avant d'attaquer le travail visible (la sculpture ou, dans notre cas, le lieu virtuel), un travail de recherche (l'anatomie dans le cas d'un sculpteur et le

world building dans notre cas) doit être fait pour s'assurer de la cohérence des éléments visibles. C'est sur cette recherche préalable que nous nous concentrerons d'abord.

La première étape fut, pour moi, de me renseigner sur le Pays Imaginaire créé par Barrie. Ce ne fut pas un très gros défi pour être honnête. J'avais déjà lu (et relu) la pièce et le roman original à de nombreuses reprises au fil des ans au point de connaître pratiquement par cœur les plus infimes détails de l'histoire comme elle fut originalement conçue. Il fallait cependant épurer des éléments parasites qui se sont greffés à l'histoire au fil des ans via la culture populaire et les différentes versions plus ou moins connues. D'un autre côté, le fait de retourner à la version originale posait également son lot de problèmes. Au début du vingtième siècle, période pendant laquelle le roman et la pièce furent originalement écrits, non seulement le principe d'univers narratif n'était pas clairement énoncé, mais, en plus, l'auteur lui-même n'aurait pas pu imaginer que, plus de 100 ans plus tard, de nouvelles adaptations de son travail seraient encore d'actualité. Par conséquent, les informations « officielles » qu'offrent les textes originaux restent au mieux fragmentaires comme nous le verrons sous peu.

Une fois ce canevas de base établi, allait commencer le travail de création lui-même, mais pas tout de suite sous la forme à laquelle on pourrait penser. Avant même de créer une seule image, il fallait connaître l'histoire de ce lieu. Encore une fois, Barrie reste très avare de détails à ce sujet. La difficulté devenait donc de trouver quelle séquence d'événements pouvait mener à la situation initiale présentée dans le roman et la pièce originale.

Ce n'est qu'une fois cette histoire établie qu'il devient possible de créer l'aspect visuel de cet univers narratif et qu'on en revient à la question qui a motivé mes recherches : comment adapter le récit original du conte de Peter Pan en format immersif selon une approche d'univers narratif ?

Pour commencer cette recherche, attardons-nous à énumérer les éléments que nous connaissons déjà du Pays Imaginaire inventé par James Matthew Barrie. Ces informations, bien que fragmentaires, nous serviront de canevas de base pour l'élaboration de l'historique du Pays Imaginaire.

3.2 « LA SECONDE ÉTOILE À DROITE ET TOUT DROIT JUSQU'AU MATIN »

La description la plus iconique qu'il est possible de trouver du fameux Pays de Jamais⁸ est probablement « Second star to the right and straight on till the morning »⁹. C'est ainsi que Peter donne son « adresse » quand Wendy lui demande, dans la pièce, où il habite. Malheureusement pour nous qui nous intéressons aux « faits » établis par l'auteur original, cette description est démantelée dans le roman sorti quelques années après la pièce

'Second to the right, and straight on till morning.'

That, Peter had told Wendy, was the way to the Neverland; but even birds, carrying maps and consulting them at windy corners, could not have sighted it with these instructions. Peter, you see, just said anything that came into his head.

(Peter Pan, page 46).

Cet exemple représente très bien le paradigme opposant la culture populaire et l'œuvre originale. Par exemple, Disney, dans son adaptation de 1953 ne s'est pas embarrassé d'une telle

⁸ Le nom de « Never Land » a été très souvent malmené au fil des ans. Parfois appelées « Never Never Land » en anglais, les versions françaises l'ont affublé d'innombrables variantes plus ou moins liées à l'original. En 1953, les studios Disney l'ont ainsi nommé « Pays Imaginaire » qui, bien qu'il s'éloigne de la sen originale, représente assez bien, selon moi, le la signification que Barrie voulait donner à cet univers, à savoir un monde dans lequel les enfants, petits et grands, peuvent se retrouver grâce à leur imagination. Certains parallèles pourraient être faits avec le pays des rêves, laissant chacun créer son propre Pays Imaginaire tel qu'il voudrait le voir. Ainsi, Wendy voulant voir des sirènes, elle y trouve un lagon qui en est infesté, mais les souhaits des visiteurs ont la fâcheuse tendance à se retourner contre ceux-ci. Ainsi, Wendy a failli être noyée par une de ces sirènes.

D'autres appellations moins connues ont aussi été utilisées. Ainsi, parle-t-on du Pays de L'imaginaire (Utilisé dans le film *Finding Neverland* -2004-), du Pays de Jamais (dans certaines traductions qui essaient de se rapprocher de l'appellation originale) et du Pays de Jamais Jamais (pour quelques puristes).

⁹Généralement traduit par « la seconde étoile à droite et tout droit jusqu'au matin »

nuance pas plus que Barrie ne l'avait fait dans la pièce originale d'ailleurs. Cependant, il est important de comprendre ce que signifie cette description.

D'abord, on sait que le Pays Imaginaire est une île. Rien de bien nouveau. La plupart des adaptations la représentent justement ainsi. On peut aussi en déduire que, contrairement à ce qu'ont illustré les studios Disney, ce lieu ne se trouve pas littéralement dans le ciel. On pourrait davantage y voir une référence à la navigation. D'ailleurs, comme le fait remarquer Frank Thibault dans sa traduction de la pièce, Barrie a emprunté cette indication à son ami R. L. Stevenson qui l'a utilisée alors qu'il se trouvait en mer.

Une adresse qui rappelle les instructions que donna R. L. Stevenson à Barrie lorsqu'il l'invita à Vailima en 1893 : «Vous prenez le bateau à San Francisco, après cela, le premier tournant à gauche...»

(Peter Pan ou l'enfant qui ne voulait pas grandir traduit de l'anglais par Frank Thibault, Édition Terre de Brume, page 170)

Ainsi, en se basant sur cette seule description, nous pouvons maintenant déduire que le Pays Imaginaire est une île tout ce qu'il y a de plus terrestre, mais sur lequel les rêves et la magie ont une existence bien réelle. D'où le nom qu'elle porte en français.

En ce qui concerne l'aspect climatique, les descriptions se font un peu plus vagues. Basons-nous sur ce que nous savons de la faune. Hormis l'oiseau imaginaire (qui a un rôle important dans la pièce, mais qui a souvent été oublié dans les adaptations subséquentes) et les ours, l'un des animaux les plus emblématiques est probablement le crocodile. Or, comme la plupart des reptiles, celui-ci ne serait pas capable de rester actif pendant l'hiver. On peut donc en déduire que le Pays imaginaire se trouve plus près de l'équateur. C'est d'ailleurs l'aspect d'une île tropicale qui est le plus souvent utilisé pour montrer ce lieu.

Bien que la pièce reste assez vague à ce sujet et laisse plus de liberté aux metteurs en scènes et aux scénographes, il est question, dans le roman, de la forêt très dense dans laquelle il est plutôt facile, pour les Peaux-Rouges¹⁰, de disparaître ou de tendre des embuscades.

Leur présence est, d'ailleurs, intéressante pour en connaître davantage sur l'île. En effet, si des Indiens sont présents, cela signifie qu'ils ont été capables de naviguer jusque-là. Il est donc raisonnable de croire que le Pays Imaginaire est situé près de l'Amérique, plus vraisemblablement au sud aux vues du climat tropical qui y règne. Cet emplacement est, d'ailleurs tout à fait compatible avec la présence de pirates. En effet, les pirates sont emblématiques des caraïbes. Enfin, dans la culture populaire. Bien que les pirates ne soient pas mon sujet principal, je me suis tout de même renseigné à leur sujet et nous y reviendrons plus tard. Pour l'heure, contentons-nous de savoir qu'effectivement le sud de l'Amérique du Nord a déjà été visité par de nombreux pirates ainsi que des Amérindiens.

Avant de poursuivre, je me dois, cependant d'apporter certaines clarifications. D'abord, il n'a jamais été dit par Barrie qu'il n'y avait qu'une seule tribu d'Amérindiens. Je peux donc me permettre une certaine liberté à ce sujet. Autre petit détail qui est souvent oublié : Crochet n'est pas le seul ennemi de Peter Pan. Dans le roman, Barrie indique que les enfants Darling ont vécu beaucoup d'aventures lors de leur visite au Pays Imaginaire et qu'il ne se contentera que d'en présenter quelques-unes. De plus, à la fin du roman, Peter a complètement oublié l'existence de Crochet. Cet oubli n'est, cependant, pas surprenant. S'il est vrai qu'une telle distraction indique que Peter n'a pas besoin de son Némésis habituel pour vivre des aventures, elle rappelle aussi un certain effet secondaire qu'a le Pays Imaginaire sur ses visiteurs : l'oubli. Cette fois, la culture

¹⁰ Bien qu'il puisse être considéré plutôt raciste et cliché d'utiliser le terme « Peaux-Rouges » pour parler d'Amérindiens, c'est le terme qui a été utilisé dans l'œuvre originale. Cette appellation ne représente pas mes convictions personnelles, mais compte tenu du contexte socioculturel de l'œuvre originale, nous nous contenterons de celui-ci pour rester fidèle à l'esprit de l'œuvre. Notons tout de même au passage que les Studios Disney eux-mêmes ont été plutôt caricaturaux dans leur représentation des Indiens dans leur Peter Pan.

populaire est dans le vrai. Dans de nombreuses adaptations de Peter Pan les enfants Darling oublient l'existence de leurs parents. Ce détail étant aussi dans la pièce et dans le roman, on peut en déduire qu'il s'agit d'une information « officielle » à laquelle on peut se fier.

Le jeu d'analyse auquel je me suis prêté pourrait lui-même faire l'objet d'un mémoire entier. Comme il ne s'agit pas là du sujet de cette étude, je crois qu'il est préférable de ne pas l'approfondir outre mesure ici. Je me permets cependant de rappeler que les informations « officielles » sur le Pays Imaginaire restent plutôt fragmentaires et peuvent laisser une certaine place à l'interprétation. Cette liberté est essentielle à la création d'un univers narratif complet. En effet, si je m'arrêtais seulement à ce qui fut établi par Barrie, je risquerais de me retrouver rapidement avec un environnement très pauvre qui, malheureusement, n'aurait pas offert aux spectateurs la possibilité de forger leur propre histoire. Je justifie tout de même ce choix par une citation extraite du roman de J. M. Barrie.

There were, however, many adventures which [Wendy] knew to be true because she was in them herself, and there were still more that were at least partly true. To describe them all would require a book as large as an English-Latin, Latin-English Dictionary, and the most we can do is to give one as a specimen of an average hour on the island. The difficulty is which one to choose. Should we take the brush with the redskins at Slightly Gulch? It was a sanguinary affair, and especially interesting as showing one of Peter's peculiarities, which was that in the middle of a fight he would suddenly change sides.

[...]

Or we could tell of the cake the Pirates cooked so that the boys might eat it and perish; and how they placed it in one cunning spot after another; but always Wendy snatched it from the hand of her children, so that in time it lost its succulence, and became as hard as a stone, and was used as a missile, and hook fell over it in the dark.

Or suppose we tell of the birds that were Peter's friends, particularly of the Never bird that built in a tree overhanging the lagoon and how the nest fell into the water, and still the bird sat on her egg, and Peter gave order that she was not to be disturbed.

(Peter Pan, page 96-97).

La fin de ce chapitre ramène ultimement à la séquence du Lagon aux sirènes en énumérant ainsi plusieurs aventures qu’auraient vécues Peter Pan et les enfants Darling. À elle seule, cette citation me permet de déduire que de nombreux éléments ont été passés sous silence dans le roman (et la pièce), légitimant, au passage, l’exercice de complétion que nécessite la création d’un univers narratif. Je me suis, tout de même, imposé quelques règles, histoire de ne pas dénaturer le conte original :

- 1) D’abord, aucun ajout ne peut contredire en totalité ou en partie un élément établi dans la pièce ou dans le roman original.
- 2) Les ajouts doivent être compatibles, dans le fond et dans la forme, avec l’histoire originale.
- 3) Les ajouts ne doivent pas changer la signification ou l’interprétation qu’on peut faire du conte original.

Avec ces règles, établies, nous en arrivons presque à l’étape de la création de l’environnement. Il reste, cependant, une étape d’analyse supplémentaire à revoir. En effet, afin de respecter les règles 2 et 3, il faut comprendre la signification de l’œuvre originale. Il aurait été possible pour moi d’analyser par moi-même la pièce et le roman, mais l’exercice n’aurait eu, au final, qu’une utilité relative. D’une part, j’ai déjà analysé plusieurs fois le travail de Barrie dans mes études en littérature et, en plus, des analyses beaucoup plus poussées que les miennes ont déjà été publiées dans le passé. Par conséquent, j’ai plutôt opté pour me référer à l’analyse menée par Frank Thibault lors de sa traduction de la pièce.

Rappelons, pour information, que l’analyse littéraire n’est pas une science exacte. Elle sera, par conséquent, toujours teintée par la vision de l’analyste et, malgré toute la bonne volonté qu’on puisse avoir, la seule personne qui connaîtra la véritable intention derrière un roman reste

l'auteur lui-même. Malgré tout, l'analyse garde une certaine utilité pratique. Pour quelqu'un qui, comme moi, cherche à se rapprocher de la vision originale de l'auteur, le fait d'approfondir la symbolique et la signification du texte original permet, à tout le moins, d'éviter un certain nombre d'incohérences. Le meilleur exemple que je puisse trouver est l'hypothèse de lecture selon laquelle Peter et Crochet sont, en fait, deux aspects opposés de la même personne. Cette piste d'analyse, généralement admise par la plupart des analystes s'étant penchés sur l'œuvre de Barrie est justement reprise par Frank Thibault.

D'abord, Barrie avait l'habitude d'opposer les deux personnages, du moins par didascalie, dans des poses symétriques. S'il est vrai que ce détail pourrait sembler anecdotique, d'autres éléments viennent renfoncer cette interprétation. D'abord, Peter et Crochet ont tous deux la même peur : celle du temps qui passe. D'une part, le but avoué de Peter est de rester un petit garçon et de s'amuser. D'autre part, Crochet fuit le Crocodile qui a déjà commencé à le dévorer. (La main qui lui manque fut jetée en pâture au crocodile par Peter.) Cet animal ayant avalé un réveil matin, il a dorénavant la particularité d'émettre un tic-tac caractéristique. Non seulement cette caractéristique en fait une référence directe au temps qui passe, mais, en plus, il est possible de faire un parallèle plus que révélateur avec le personnage de Chronos qui, dans la mythologie grecque, avait dévoré ses enfants. Ainsi, on peut croire que le capitaine Crochet est, en fait, un Peter Pan adulte, aigri par la vie, et poursuivi par ses erreurs de jeunesse qui l'ont laissé amputé de la main droite.

S'agit-il de l'intention originale de l'auteur ? Malheureusement, il est difficile de le vérifier. Mais, comme ce détail est généralement admis par les analystes, il est probablement plus sage d'essayer de le garder en tête lors de la conception de mon univers narratif.

Une petite touche caractéristique de l'art de Barrie. Il feint d'être surpris de la ressemblance entre Peter et Crochet, tandis que simultanément il fournit plusieurs occasions pour que leur air de famille apparaisse sur scène de manière éclatante (par exemple lors du «jumelage» des deux personnages sur le rocher du naufragé).

(*Peter Pan ou l'enfant qui ne voulait pas grandir* traduit de l'anglais par Frank Thibault, Édition Terre de Brume, page 174)

3.3 LES AVENTURES CACHÉES ET LA PREMIÈRE CARTE

S'il est vrai qu'un univers narratif ne peut se résumer à un simple lieu, la première étape dans son élaboration reste souvent de créer la carte de notre monde. Sans celle-ci, il est difficile, voire impossible de s'assurer de la cohérence des événements entre eux. Il était donc important de prendre le temps d'établir ce que je sais du Pays Imaginaire de Barrie. D'abord, nous savons qu'il s'agit d'une île tropicale. Sur cette île, il y a un lagon peuplé de sirènes, un bateau de pirates et un nombre non défini de « Peaux-Rouges ». Je sais également qu'il est possible d'y vivre beaucoup d'aventures en peu de temps. Comme le texte original est plutôt avare de détails en ce qui concerne ces aventures, j'ai pris la peine de visionner de nombreuses adaptations du texte original. Parmi celles-ci, je dénombre la version de Disney de 1953 (en excluant la version en tournage réel de 2002), *Peeta Pan No Bouken* (ピーターパンの冒険) de Fuji Television, la version en bande dessinée par Régis Loisel, *Hook* (1991) de Steven Spielberg, *Peter Pan and the Pirates* (1990) de Fox, *Neverland* (2011) de Nick Willing, etc. Bien que celles-ci ne trouvent pas vraiment leur place dans mon travail final, je jugeais intéressant de voir ce qui avait déjà été tenté pour compléter ces aventures perdues. Sans m'attarder outre mesure à ces adaptations, je me suis permis de faire quelques observations.

D'abord, la moins intéressante du lot est probablement la version de Fox. Bien que les aventures proposées y soient nombreuses, les personnages, de leur côté, n'ont aucune profondeur

et se résumant la plupart du temps à des archétypes : Wendy est la demoiselle en détresse, Crochet est méchant par amour de la méchanceté et Peter, bien que vaguement insouciant, est le héros traditionnel qu'on retrouve trop souvent dans les films américains, etc.

Le film de 1953 des Studios Disney se démarque des autres par sa ressemblance avec la pièce originale. En effet, malgré quelques différences (surtout à la fin du film), les événements décrits ne sont qu'une copie édulcorée du conte original. Bien que les personnages aient un peu plus de consistance que dans la version de Fox, ceux-ci, surtout Peter, demeurent insipides en comparaison de ce qu'on retrouve dans le roman ou la pièce.

De son côté, Loisel offre une vision très intéressante et beaucoup plus sombre que les autres. Plutôt que de se concentrer sur l'histoire traditionnelle mettant en scène les enfants Darling, il s'est plutôt demandé comment Peter en est arrivé à détester les adultes et à couper la main de Crochet. C'est d'ailleurs cette même approche qu'a adoptée Nick Willing pour *Neverland*, mais avec, selon moi, un peu moins de succès. Là où Loisel a donné une personnalité très tordue à son Peter Pan (le rapprochant de celui de Barrie), Willing a, pour sa part, décidé d'en faire un héros fier de ses valeurs s'opposant aux pirates (puis à Crochet) par simple souci de justice.

En ce qui me concerne, l'adaptation la plus fidèle est ironiquement celle de Steven Spielberg. Basé sur un scénario de J.V. Hart (qui a également signé le roman *Capt. Hook : The Adventures of a Notorious Youth*¹¹), le film *Hook* raconte les aventures d'un Peter Pan maintenant adulte qui doit retourner au Pays Imaginaire pour combattre une dernière fois le Capitaine Crochet. Tant le ton que l'analyse qu'on peut tirer de ce film sont rigoureusement compatibles à l'œuvre originale de Barrie. Malheureusement pour moi, il s'agissait d'abord et avant tout d'une

¹¹ Bien que je me sois aussi penché sur ce roman, celui-ci ne se passe pas au Pays Imaginaire et ne m'est, par conséquent que d'une utilité très relative.

suite et non pas d'une adaptation directe. Malgré tout, en termes d'univers, c'est la vision du Pays Imaginaire la plus proche de ce qu'on retrouve dans le roman et la pièce originale.

Finalement, mentionnons la vision de *Peeta Pan No Bouken*. Cette série d'animation japonaise, bien qu'un peu plus éloignée de l'original, a réussi à meubler l'univers de personnages riches et variés en plus de respecter la personnalité originale de Peter Pan. Bien que le Pays Imaginaire y soit un peu trop vaste en comparaison de la version originale, je crois que les aventures qui y sont présentées sont particulièrement proches de celles imaginées par Barrie dans son roman.

J'ai également pris la peine de lire le livre *Peter Pan in Scarlet* de Géraldine McCaughrean. Présenté, à sa sortie, comme étant la suite « officielle » de l'histoire originale par le Great Ormond Street Hospital for Children, celui-ci raconte comment Wendy et ses frères retournent au Pays Imaginaire pour aider Peter à survivre à de nouvelles aventures. J'ai hésité longtemps à inclure cette nouvelle source dans mes références « officielles ». Finalement, comme cette histoire se passe plus de vingt ans après l'histoire originale, j'ai préféré m'en tenir aux livres originaux. Cependant, je n'exclus pas d'y avoir recours pour répondre à certaines de mes questions pour la suite de mon projet.

Maintenant que je savais un peu mieux ce qui risquait d'arriver sur l'île, je pouvais m'intéresser à la forme que j'allais lui donner. Comme l'un des aspects les plus importants de Peter est sa capacité à voler, je voulais faire en sorte que la forme de l'île, en plus d'être intéressante, soit facilement reconnaissable du haut des airs. Je me suis donc prêté à un exercice de silhouettage.

Autrement dit, avant d'en fixer les détails topographiques, j'ai décidé d'explorer quelle forme générale je pourrais donner à mon Pays Imaginaire. Celui-ci ne devait pas être trop grand (selon Barrie, il est possible d'en faire rapidement le tour), mais il devait offrir de nombreuses

opportunités d'aventures. J'ai donc commencé avec des formes plus ou moins définies et, au fur et à mesure que j'avancais dans mes croquis, l'idée de lui donner la forme d'un oiseau s'est imposée à moi. Référence directe à la capacité de voler de Peter, j'y remarque aussi un parallèle avec l'oiseau imaginaire présent à la fois dans la pièce et dans le roman. Comme, dans les analyses, il est souvent indiqué que Peter, Crochet et le Pays Imaginaire sont une entité indivisible, je trouvais que cette forme permettait de créer un lien clair entre l'île, la faune qui l'habite et Peter lui-même. C'est donc en me concentrant sur cette forme que j'en suis arrivé à une première silhouette satisfaisante. Pour permettre une plus grande variété d'histoires possibles, j'ai ajouté un certain nombre d'îles satellites autour de la masse de terre principale. Bien que ces îlots ne soient pas spécifiquement mentionnés dans le livre, il est question d'un rocher sur lequel Crochet tente d'attacher Lys Tigré, la princesse indienne, pour la punir d'une prétendue tentative de meurtre sur sa personne. Je sais que le lien est plutôt mince, mais je tiens tout de même à préciser qu'il est plutôt rare qu'une île soit totalement isolée. La présence de ces îlots me semble donc être un moyen de rendre le Pays Imaginaire plus riche, mais également plus crédible.

3.4 TOPOGRAPHIE PAR COMPARAISON SOCIOCULTURELLE

Comme je l'ai mentionné à plusieurs reprises, les détails géographiques sont plutôt rares dans le conte original. Hormis les quelques détails mentionnés plus haut, il m'a fallu faire preuve de beaucoup d'inventivité pour déduire le plus directement possible les informations topographiques du Pays Imaginaire. C'est donc en me penchant sur les relations entre les différents groupes présents sur l'île que j'ai pu déduire certaines informations qui allaient me servir, par la suite, à placer les différents éléments géographiques de l'île tels que les montagnes,

les forêts, les plateaux, et les plans d'eau. Bien que les personnages secondaires puissent être relativement archétypaux (pour ne pas dire qu'ils sont de véritables clichés) dans la pièce et le roman original, je crois qu'il est possible d'en tirer un certain schéma de base.

D'abord, si l'on exclut les animaux, il y a quatre groupes démographiques présents sur l'île : les « Peaux-Rouges », les pirates (dirigés par le Capitaine Crochet), les fées et les garçons perdus (dirigés par Peter Pan). Bien que les relations entre les Indiens et la bande de Peter soient parfois tendues, ces deux groupes ne sont pas ce qu'il convient de qualifier d'ennemis « héréditaires ». En effet, si on se fie au roman original, les véritables ennemis des « Peaux-Rouges » sont les pirates. Les pirates de leur côté s'en prennent plus particulièrement aux garçons perdus. Il n'est pas précisé si cette relation est imposée par la dualité entre Crochet et Peter. Évidemment, la haine que se portent ces deux personnages n'arrange pas les choses, mais il est toujours possible que les garçons perdus portent une certaine haine (réciproque) aux pirates sans que leurs chefs respectifs n'y soient pour quelque chose.

Bien que la relation entre les différents groupes évolue tout au long du roman et de la pièce, un certain extrait résume plutôt bien les rôles établis au début du roman.

On this evening the chief forces of the island were disposed as follows. The lost boys were out looking for Peter, the pirates were out looking for the lost boys, the redskins were out looking for the pirates, and the beasts were out looking for the redskins. They were going round and round the island, but they did not meet because all were going at the same rate.

(Peter Pan, page 46).

Pour en revenir à la création d'un univers narratif basé sur l'œuvre de Barrie, Il faut se demander ce qu'il est possible de tirer de cette information. D'abord, on peut en tirer une approximation de l'échelle. Les pirates (et les Peaux-Rouges) arrivent à se déplacer assez librement. Il est donc possible d'en déduire qu'au moins une partie de l'île n'est pas trop escarpée et qu'il est possible d'en faire le tour en moins d'une journée. Pour appuyer cette

affirmation, j'en réfère au roman et à la pièce : qu'importe où l'action se passe, tous les groupes arrivent à regagner leur « habitat » sans peine. Après tout on n'a jamais vu les pirates traîner des vivres, des couvertures ou quoi que ce soit qui permette de croire qu'ils seraient loin du Jolly-Roger pour une longue période. Bien qu'il s'agisse là de pures spéculations, je crois qu'on peut en déduire qu'il est possible de faire le tour de l'île principale en vingt-quatre heures tout au plus. En se basant sur le fait qu'un adulte est capable de se déplacer à quatre kilomètre-heure sans grande difficulté, on peut donc déduire que la circonférence maximale de cette partie du Pays Imaginaire ne peut pas dépasser 96 kilomètres et avoir un diamètre d'environ 30 kilomètres.¹²

Encore une fois, il ne s'agit là que de spéculation. Mais l'absence de détails géographiques précis dans l'œuvre de Barrie me force à recourir à de telles méthodes. J'ajouterais, cependant, qu'il ne s'agit là que d'une partie du Pays Imaginaire. En effet, comme nous le verrons plus tard, j'exclus de cette portion toute île « satellite » et les endroits difficilement accessibles dont nous reparlerons sous peu. J'ai donc imaginé une masse de terre centrale au centre de laquelle on retrouve plusieurs montagnes, des plateaux et quelques plans d'eau. Cette masse de terre peut, conformément à mes déductions, être parcourue en moins de 24 heures, mais laisse suffisamment d'espace et de secrets pour y vivre des aventures nombreuses et variées. Gardons, cependant, en tête que, pour un environnement virtuel, j'ai dû revoir à la baisse la taille des lieux. En effet, s'il est techniquement possible de faire un monde ouvert dans lequel on peut tourner en rond pendant une journée entière sans revenir deux fois au même endroit, le spectateur risque de s'y perdre et même de s'y ennuyer. Si on repense à certains jeux (comme *The Legend of Zelda – The Wind Waker*) dans lequel il faut se déplacer d'une île à l'autre, on se rend compte que les déplacements deviennent rapidement lourds et redondants. Je crois donc

¹² Bien que je parle, ici, d'un diamètre, ce n'est pas pour imposer une forme ronde à l'île, mais simplement pour en visualiser une taille approximative.

qu'il est préférable de garder une envergure plus « raisonnable » en trichant un peu avec l'idée de distance, un peu comme ce qui a été fait dans *Breath of The Wild*, jeu dans lequel les jours durent bien moins que vingt-quatre heures.

Je ne mentionne pas ce titre au hasard. En fait, je me suis beaucoup inspiré des démarches créatives derrière celui-ci dans l'exploration de mon univers narratif. Deux idées m'ont particulièrement marqué. D'abord, l'idée d'un prototype « simple » pour tester les mécaniques. Si, dans le cas de Nintendo, ce prototypage a été fait à l'aide d'une version 2D permettant de tester les mécaniques du jeu, j'ai, de mon côté, orienté mes efforts sur la création d'une maquette réelle de mon projet. Le deuxième aspect, dont je n'ai pas vraiment parlé jusqu'à présent, c'est la navigation dans cet univers. Le monde de *Hyrule* proposé dans *Breath of the Wild* est véritablement immense. Malgré tout, on s'y retrouve plutôt facilement. C'est grâce à l'omniprésence de lieux et de constructions facilement reconnaissables. En anglais on parle ici de « *Mile Stones* ». J'ai donc fait l'effort, lors de la création de ma maquette, de créer de tels lieux qui, en plus d'être visibles de très loin, permettent de se situer facilement. C'est ici que l'idée d'un prototype réel devient particulièrement intéressante. En utilisant des objets trouvés dans des boutiques bon marché, j'ai travaillé la silhouette des différents lieux importants : les montagnes, les plateaux, les rochers, etc. Ainsi, je m'assurais que peu importe où le spectateur se trouve, il soit toujours capable de savoir où il est.

C'est aussi à cette étape que la création d'une histoire devenait importante. Il me fallait réussir à imaginer une suite d'événements qui allait ultimement mener aux aventures décrites par Barrie dans sa pièce et son roman : l'histoire du Pays Imaginaire.

3.5 HISTOIRE ET CULTURE IMAGINAIRE

Il s'agit d'un fait trop souvent oublié en fiction. S'il est facile de se laisser guider par son inspiration du moment, il est aussi risqué de s'y perdre et de tomber dans certains pièges. Pour illustrer ce problème, j'aime beaucoup citer le film d'animation *La Belle et la Bête* de Disney. Si cette œuvre peut sembler, a priori, plutôt bien conçue, certains détails peuvent poser problème. En fait, ces détails, négligés au départ, peuvent faire s'écrouler l'ensemble de la cohérence du récit. Dans la chanson *Be Our Guest*, par exemple, le personnage de Lumière précise qu'ils ont été ensorcelés il y a déjà plus de dix ans. Jusque-là, pas trop de problème. Cependant, au début du film, un narrateur indique que la fleur magique offerte au prince se fanerait au jour de son vingt et unième anniversaire, l'emprisonnant du même coup dans le corps d'une bête à tout jamais. Petit oubli des scénaristes, si la rose n'est pas encore fanée cela signifie que le prince n'a pas encore 21 ans. Ainsi, lors de la visite de l'enchanteresse, celui-ci ne pouvait pas avoir plus de dix ans. En d'autres termes, elle a jeté un sort à un enfant qui a refusé d'offrir l'hospitalité à une inconnue inquiétante arrivée chez lui un soir d'orage. Et ce n'est là qu'un des problèmes engendrés par l'absence d'histoire solide derrière le récit. D'abord, un prince a un certain rôle politique. La disparition d'un prince aurait fait couler beaucoup d'encre. Surtout que ce dernier semble être orphelin. Par conséquent, il n'est pas impossible qu'il soit appelé à devenir roi et que, ce faisant, son absence puisse plonger un pays entier dans une crise politique importante. Notons tout de même que ces problèmes ont, pour la plupart, été corrigés dans le film en tournage réel sorti en 2017.

Bien que cette anecdote n'ait aucun lien direct avec Peter Pan, je trouve qu'elle illustre à merveille les risques encourus par l'absence d'antécédents¹³ aux histoires racontées. Nous

¹³ Le terme anglais « Backstory » n'a pas vraiment d'équivalent en français. Je recours donc au terme « antécédent » pour parler des événements passés sous silence lors d'une narration.

verrons donc ici comment l'histoire que j'ai imaginée a influencé le développement de mon environnement.

Commençons par les « Peaux-Rouges ». Le côté très « archétypal » de ces personnages décrits par Barrie pourrait être interprété comme une certaine incompréhension de leurs coutumes. J'ai donc décidé d'en faire les premiers habitants humains du Pays Imaginaire. S'il n'est pas possible de donner une date précise à leur arrivée sur l'île, il est probable que les pirates soient les premiers hommes blancs à les avoir rencontrés. On peut donc établir leur présence remontant au moins à 1492, année à laquelle les premiers explorateurs européens sont arrivés en Amérique. J'ai également décidé que deux tribus rivales vivaient au Pays Imaginaire. La raison est simple. La longévité des habitants de l'île semble à tout le moins décuplée (si elle n'est pas prolongée indéfiniment). S'il est possible de vieillir (selon les premiers textes de Barrie, Peter est arrivé au Pays Imaginaire étant bébé, mais a grandi pour devenir un petit garçon), il semble plus difficile de mourir de cause naturelle. Par conséquent, la présence de deux tribus en guerre constante (avant l'arrivée des pirates) pourrait permettre de réguler leur population de façon plus efficace que la simple présence d'animaux sauvages.

Dans la pièce et le roman, Barrie ne parle que de la tribu de Picaninnys¹⁴. Pour nommer la deuxième, j'ai choisi d'emprunter le nom d'une des cinq nations iroquoises présentes au Canada : les Tsonnontouan . Ce terme signifiant « Les personnes de la grande colline », j'y voyais également la possibilité d'enrichir un peu la culture de cette tribu amérindienne.

Jadis en guerre, ces deux tribus ont décidé de faire front commun à l'arrivée des pirates en 1665. Le choix de cette date n'est pas laissé au hasard. En effet Crochet est le plus souvent décrit comme portant des habits d'inspiration Charles II (couronné en 1661 et décédé en 1685) et,

¹⁴ Frank Thibault fait remarquer, dans sa traduction de Peter Pan que le terme Picaninnys était utilisé pour désigner les enfants noirs. Pour des raisons d'authenticité, j'ai préféré garder ce nom, d'autant plus qu'il est possible d'y voir un lien avec les garçons perdus et les enfants en général.

comme celui-ci régnait pendant l'âge d'or de la piraterie (de 1650 à 1730), j'ai jugé qu'il était simplement logique que ce soit pendant cette période que Crochet et ses pirates soient arrivés au Pays Imaginaire. Je profite d'ailleurs de l'occasion pour faire ici une référence aux premières rencontres entre les Européens et les Amérindiens. Intéressés par l'or et le pillage, les pirates n'hésiteront pas à tuer et à torturer les Amérindiens, les forçant à se réfugier sur les plateaux à l'ouest du Pays Imaginaire, endroit stratégique par son emplacement et sa difficulté d'accès.

L'arrivée de Peter, quant à elle, se placerait plutôt autour des années 1830, soit au moins 100 ans après l'arrivée des pirates. Cette période plutôt difficile en Angleterre était marquée par une forte disparité entre les mieux nantis et les plus pauvres. C'est donc plutôt facile de croire qu'un enfant puisse vouloir fuir ce monde d'adultes pour se réfugier au Pays Imaginaire. Je ne réinventerai pas, ici, l'arrivée de Peter. Celui-ci aurait été recueilli par Clochette dans les jardins de Kensington avant d'être ramené au Pays Imaginaire. Ce que j'imagine assez bien, en revanche c'est qu'il ait éventuellement été fait prisonnier par Crochet avec d'autres garçons perdus. C'est lors de leur évasion que Peter aurait gagné le respect de ces derniers en coupant la main de Crochet. La raison pour laquelle il était prisonnier, quant à elle, m'a demandé un peu plus d'effort d'imagination. Si les pirates et les Indiens sont arrivés au Pays Imaginaire par la mer, Peter, de son côté, a été ramené par une fée. Il a appris à voler et c'est certainement un pouvoir qui pourrait être utile aux Pirates. J'imagine donc que c'est pour découvrir l'origine de cette capacité que Peter et les autres garçons perdus ont pu être faits prisonniers.

Je dois cependant préciser un détail. Les garçons perdus ne volent généralement pas comme Peter. Barrie n'explique pas directement ce détail dans la pièce ou son roman, on n'a pratiquement jamais vu ceux-ci voler. Lors de sa leçon de vol aux enfants Darling, Peter explique, cependant, qu'ils doivent d'abord être saupoudrés de poussière de fée. On peut donc croire que Peter tient sa capacité de voler de sa grande complicité avec les fées (et plus

particulièrement Tinker Bell). Les autres garçons perdus n'ayant pas de fée attirée ne peuvent donc pas voler aussi facilement.

Les fées, quant à elles, font plus ou moins partie de la faune du Pays Imaginaire. Elles y ont toujours vécu et sont les véritables « indigènes » de ce lieu. Il est plus que probable que les « Peaux-Rouges » aient été en contact avec elles dès leur arrivée, mais étant, pour la plupart, adultes, ils avaient déjà perdu la capacité de voler. J'imagine cependant les plus jeunes ayant eu l'habitude d'exploiter cette faculté longtemps avant Peter. Je reviens d'ailleurs sur la raison qui m'a poussé à choisir le nom de Tsonnontouan pour la seconde tribu. L'une des plus hautes montagnes de mon Pays Imaginaire est l'endroit où perche l'Oiseau Imaginaire. Au moment où les Tsonnontouans n'arrivaient plus à voler, je les imagine tout à fait s'imposer un voyage initiatique jusqu'à son nid pour lui voler une plume. Une sorte de rite de passage en quelque sorte. Évidemment, toutes ces informations sont un peu simplifiées. Mais je me suis attardé très longtemps sur cette tâche, pour rendre le monde aussi crédible que possible et lui donner une substance qui lui soit propre. C'est donc par synergie que cette histoire et mon univers narratif se sont influencés l'un l'autre pour arriver, ultimement à la création de cette maquette qui me servirait ultimement de référence à la modélisation de mon environnement 3D.

3.6 PROTOTYPAGE DE LA CARTE



Figure 6 : Carte retranscrite sur un panneau de « Massonite » (Bruno de Coninck, 2017)



Figure 7 : Travail de silhouette (Bruno de Coninck, 2017)

Comme dans tous projets exploratoires, des incidents sont à prévoir. La création de mon l'univers narratif a également eu son lot d'imprévus. Bien que je ne croie pas qu'il soit primordial de m'étendre sur ce sujet, je tenais tout de même à laisser une trace de la création de ma maquette, ne serait-ce que par souci d'archivage. D'autant plus que celle-ci m'a ultimement permis de gagner beaucoup de temps.



Figure 8 : Évolution des sculptures - de gauche à droite : La silhouette de base, la version en mousse et la version texturée en Sculptey (Bruno de Coninck, 2018)

Une fois satisfait de l'emplacement de mes « mile stones » et de mes paysages, est venu le temps de donner un aspect définitif à mes reliefs. La meilleure technique (et la plus efficace) que j'ai trouvée fut d'utiliser l'application Forger Sur iPad Pro et d'imprimer le résultat à l'aide d'une imprimante 3D. En plus de me

laisser utiliser des outils de modélisation auxquels j'étais habitué, il était possible de réutiliser les objets 3D dans mon projet final si ceux-ci trouvaient leur place sur ma maquette. S'ils ne faisaient pas l'affaire, ils étaient également beaucoup plus faciles à retravailler.



Figure 9 : Fissure sur une sculpture en argile (Bruno de Coninck, 2017)

Sur une note plus personnelle, je sais que plusieurs auraient probablement décidé depuis longtemps de laisser tomber l'idée d'une maquette. Mais, de mon côté, je cherchais à expérimenter. Et le fait de travailler comme tout le monde n'était donc pas dans mes priorités. Ni de prendre la voie de la facilité d'ailleurs. Je voulais sortir de ma zone de confort. En plus, celle-ci avait une utilité bien réelle : une fois terminée, il m'a été facile de l'utiliser pour tester où l'eau s'accumulait (pour ajouter des plans d'eau) et où risquait de se former une forêt ou une plaine. En bref,

bien que j'aie passé beaucoup de temps sur cette maquette, celle-ci est indiscutablement un outil de prototypage efficace et utile.

3.7 PREMIÈRE EXPÉRIENCE AVEC UN MOTEUR DE JEU – SORCIER EN HERBE

En marge de ma maquette, j'ai eu la chance incroyable de pouvoir mettre mes théories à l'épreuve. En effet, Le Collège Bois-De-Boulogne, Cégep pour lequel je suis enseignant, m'a demandé de créer une expérience de réalité virtuelle destinée à des étudiants du secondaire pour la Journée Jeunes Prodiges.



Figure 10 : Image tirée du jeu Sorcier en herbe.
(Bruno de Coninck, Étienne Trudeau, Thomas Gaudet 2018)

À l'aide de deux étudiants, Thomas Gaudet et Étienne Trudeau, nous avons donc créé un jeu pour permettre d'explorer les dispositifs de réalité virtuelle.

Une des contraintes que nous nous sommes imposée pour cette expérience était qu'il fallait faire participer les étudiants qui n'avaient pas de casque de réalité virtuelle. Sinon, ils se seraient retrouvés exclus et, pour quelques minutes à essayer le jeu, ils passeraient près d'une

heure à s'ennuyer dans leur coin. Après avoir étudié plusieurs installations toutes plus technologiquement complexes les unes que les autres, nous avons décidé d'opter pour la simplicité. Le jeu serait un simulateur de potion magique. Le joueur ayant le casque sur la tête doit mélanger des ingrédients dans un chaudron dans un certain ordre pour obtenir une potion magique. Alors que ce dernier se trouve dans une salle virtuelle, les autres participants doivent lui donner les instructions contenues dans un grimoire.

Ainsi, en mélangeant, par exemple, un bouquet de trèfles, une patte de lapin, deux pièces d'or et « un peu de Rat Marin », le joueur obtenait une potion de chance. L'intérêt du jeu, pour les participants qui lisaient le grimoire, était de donner des informations aussi complètes que possible tout en dirigeant le joueur dans une pièce qu'ils ne pouvaient pas voir directement. De son côté, le joueur devait non seulement exécuter les instructions, mais, en plus donner une rétro action aux autres participants pour qu'ils sachent où il en était et ce qu'il voyait. Ainsi, les deux partis avaient une vision fragmentaire de l'expérience et devaient compenser pour réussir à

relever le défi. Pour reprendre l'exemple de la potion de chance, le joueur devait ajouter « un peu de Rat Marin ». D'une part, le nom de cet ingrédient ressemblait à un autre ingrédient plus connu, à savoir du romarin. D'un autre côté, on trouvait dans la pièce plusieurs rats à des endroits différents. Il fallait donc trouver lequel était le rat marin. Dans ce cas, il s'agissait d'un rongeur avec un masque de plongée et un tuba. Il était donc intéressant de voir le joueur demander de quel rat il s'agissait alors que les autres participants n'avaient que peu d'information. Le joueur redoublait généralement d'inventivité pour décrire ce qu'il voyait et essayer de déduire les ingrédients nécessaires pour la potion.



Figure 11 : Participante de la journée Jeunes Prodiges à Bois-De-Boulogne en pleine immersion dans l'univers de Sorcier en Herbe.
(Bruno de Coninck, Étienne Trudeau, Thomas Gaudet 2018)

Bien que cette expérience soit plus ou moins narrative, j'ai pu l'utiliser pour tester plusieurs théories, observer des joueurs en situation d'immersion et en tirer des informations très intéressantes dans le cadre de mes recherches.

Tout d'abord, la qualité du rendu est étrangement accessoire. En effet, avec un HTC Vive, il est possible de non seulement

se retourner d'un côté ou de l'autre, mais, en plus, il est possible de se déplacer physiquement dans l'espace grâce aux détecteurs qui entourent l'espace de jeu. Cette caractéristique rend par conséquent l'expérience d'autant plus réelle, et ce même si la facture visuelle du jeu est très éloignée du photoréalisme. J'appuie cette affirmation par la réaction de plusieurs joueurs. Alors que l'un d'eux avait peur de se frapper contre un mur virtuel, une autre, de son côté, tenait à ranger la pièce par simple politesse pour la personne qui y vivait (peut-être), refermant les armoires et remplaçant les livres qu'elle déplaçait en cherchant des ingrédients. D'un point de vue

psychologique, ce type de réaction montre que l'expérienteur récent l'expérience comme réelle même s'il sait qu'il est en situation de jeu immersif. S'il est possible pour une expérience aussi minimaliste de créer un tel effet de réel¹⁵, il ne suffirait que de très peu d'ajouts pour permettre aux spectateurs de générer leur propre trame narrative.

Pour faire le parallèle avec mon sujet et le Pays Imaginaire, il suffirait donc de laisser la porte ouverte à l'exploration et l'apparition d'événements imprévus (autrement dit de retournements de situation) pour générer une véritable aventure. Dans le domaine des arts visuels, on peut parler de la narrativité de l'image. Imaginons, par exemple, un paysage de montagnes. Au départ, ce paysage ne compterait que des éléments naturels : montagnes, nuages, arbres, etc. Bien que l'image puisse être belle visuellement, elle risque de manquer un peu de profondeur et de signification. Ajoutons, aux pieds d'une montagne, un sentier qui mène à l'entrée d'une grotte. Tout de suite, l'image prend une tout autre dimension puisque le spectateur peut imaginer ce qui peut se trouver à l'intérieur de cette grotte. En plus, le fait qu'un sentier mène spécifiquement à cette grotte laisse croire que plusieurs personnes s'y sont aventurées au fil du temps. Pourquoi une telle pratique ? Encore une fois, ces questions et ces déductions ne sont pas implicitement inscrites dans l'image. C'est l'imagination du spectateur qui est mise à contribution. On peut, bien évidemment, aller encore plus loin. Si, par exemple, on ajoute un peu de lumière dans cette grotte. Celle-ci, en plus de laisser libre cours à l'imagination du spectateur, devient un attrait visuel incontournable et lui donne une toute autre dimension.

¹⁵ L'effet de réel est une caractéristique propre à la création littéraire et aux arts narratifs. Il s'apparente à la notion de « temporary suspension of disbelief ». En résumé, une histoire ne doit pas être réaliste, elle doit donner l'impression de l'être. Si vous allez dans un lieu public et écoutez une conversation en prenant la peine de la retranscrire pour l'inclure dans un roman, une pièce de théâtre ou un film, celle-ci sonnera faux, car ces médias ne sont pas la réalité, mais une représentation de la réalité possédant sa propre codification. Pour avoir l'air vrai, un élément doit être travaillé de façon à bien représenter la réalité sans pour autant aller trop loin dans la représentation. Pour reprendre l'exemple d'une conversation réelle, les deux intervenants auront tendance à passer d'un sujet à l'autre sans faire trop attention alors que dans les arts narratifs, la conversation (ou le dialogue) a un autre but : transmettre une information. Il se doit donc d'être concis et ne pas trop s'éloigner du sujet principal du film, de la scène ou de la conversation principale.

C'est sur cette notion de base que s'appuie la notion d'un environnement narratif. Je crois en effet que si l'environnement lui-même permet au spectateur de s'inventer une histoire, alors les actions qu'il posera dans cet univers s'inscriront dans ce schéma narratif au fur et à mesure qu'il avancera dans l'univers diégétique, générant sa propre variation de l'histoire offerte par l'artiste.

CHAPITRE 4

EXPLORATION D'UN MONDE IMAGINAIRE

4.1 LES LIMITES DU MONDE VIRTUEL EN NARRATION IMMERSIVE

Le moteur de jeu Unreal que j'ai utilisé pour la création de mon projet est un outil très puissant. Cependant, les outils de base destinés à la réalité virtuelle laissent un peu à désirer.

Tout d'abord, une installation utilisant le Vive permet de détecter la position du joueur dans l'espace réelle pour l'appliquer à son avatar virtuel¹⁶. Par conséquent, l'avatar peut passer à travers les murs et il n'est pas soumis à la gravité. En ce qui me concerne, s'il est vrai que la capacité de pouvoir flotter dans le vide ou de passer à travers les murs peut être considérée comme étant une caractéristique propre au média, le fait d'être limité à ce type d'installation est aussi ridicule que de prétendre que le cinéma ne peut être considéré comme le septième art que lorsqu'il est muet et en noir et blanc. Je crois, pour ma part, que c'est à l'artiste de décider quels éléments sont essentiels à la création de son installation et que ce n'est pas à la technologie de lui imposer des limites sous prétexte que c'est ce qui s'est fait jusqu'à présent et qu'il n'est donc pas nécessaire de repousser les limites techniques du média.

En plus, j'ai moi-même réussi, à force d'essais et d'erreurs, à empêcher l'avatar de passer à travers les murs et à implémenter la gravité dans une installation de réalité virtuelle. Un plug-in a, d'ailleurs, fait son apparition entre temps. Celui-ci, plus complet que les outils de base fournis dans Unreal, permet de gérer les collisions ainsi que la gravité. D'autres outils tels que les

¹⁶ Par souci de clarté, nous utiliserons, ici, la convention suivante : lorsqu'il sera question de l'individu physique utilisant le dispositif d'immersion, nous l'appellerons le joueur tandis que son homologue virtuel dans le jeu sera nommé l'avatar.

véhicules sont également disponibles. En bref, il s'agit là de la solution pour laquelle j'ai opté pour mon projet.

La taille de la zone de jeu est aussi un des problèmes à résoudre. En effet, dans le cas d'une installation de type HTC Vive, les bornes doivent être placées à 5 mètres l'une de l'autre et il n'est possible de se déplacer que dans cet espace. Même si, dans un futur plus ou moins proche il deviendra possible d'agrandir cette zone, un mode de déplacement alternatif sera toujours nécessaire. Sans celui-ci, il faudrait avoir un bâtiment aussi grand que le monde virtuel pour permettre au joueur de se déplacer librement. Unreal intègre donc, d'emblée, une fonction téléportation qui permet de passer d'une zone à une autre. Cette solution, bien que simple nuit beaucoup au sentiment d'immersion. En plus de son côté « stroboscopique » désagréable (qui n'est pas sans rappeler le principe de « jump cut » au cinéma), ce type de déplacement n'a pas d'équivalent réel dans notre réalité. Rien n'empêcherait, cependant, un artiste de faire le choix de l'utiliser dans la conception de son installation. Cependant, pour un projet qui vise la meilleure immersion possible, ce détail peut rapidement devenir dérangeant.

Heureusement, Peter Pan a sa propre technique de déplacement alternative : il peut voler. Enfin, à condition d'avoir suffisamment de poudre de fée¹⁷. Cette capacité à voler d'un endroit à l'autre est donc très adaptée non seulement à une installation de type Vive, mais, en plus, au média immersif



Figure 12 : Omni (Virtuix Omni 2018)

¹⁷ La traduction poudre de fée est un peu approximative, mais elle reste la plus utilisée. Originellement, il est question de *pixie dust*.

Notons tout de même que la locomotion sur de grandes distances reste toujours un peu délicate dans la réalité virtuelle. Du moins pour les dispositifs qui utilisent la position du joueur pour gérer la position de son avatar. Les solutions varient beaucoup d'une installation à l'autre. Certains optent pour battre les bras pour simuler la marche d'autres choisissent d'utiliser le bouton central de la télécommande du HTC Vive comme un pavé directionnel. On peut aussi parler des autres modes de déplacement tels l'escalade, la nage et autres mouvements plus expérimentaux. Dans mon cas, le vol me semble être la solution la plus logique et la plus efficace. Je tiens tout de même à noter l'existence de dispositifs plus encombrants qui permettent de simuler la marche sans que le joueur ne se déplace. L'Omni en est un bon exemple. Ce harnais tient le joueur en place tout en lui permettant de marcher sur place dans toutes les directions possibles.

En utilisant les outils disponibles dans le moteur Unreal, j'ai donc opté pour une installation commençant dans le Jolly Roger. Le joueur est fait prisonnier par le capitaine Crochet avec, pour seule sortie, l'écoutille située juste au-dessus de lui. Malheureusement, il lui est impossible de s'envoler sans avoir de poussière de fée. C'est alors qu'une voix l'appelle à l'aide. Clochette est elle aussi prisonnière de la pièce et si le joueur la libère, il pourra s'envoler et explorer à son aise le Pays Imaginaire.

Le but de cette « introduction » est de laisser le spectateur se familiariser avec les règles propres au monde virtuel avant de le laisser parcourir le monde. Ainsi, en le laissant manipuler son environnement, il découvre comment déplacer un objet, ouvrir un tiroir, pousser une caisse, etc. Il s'agit là d'une notion empruntée au monde du jeu vidéo. Souvent, au début d'un jeu, les designers laissent le joueur se familiariser avec certaines mécaniques dans un environnement sûr avant qu'il ne se lance dans des aventures plus périlleuses. Pendant longtemps, les créateurs de jeux vidéo implémentaient des tutoriels dans le cadre du jeu. Ces instructions avaient le défaut de

s'étirer sur l'entièreté du premier niveau et, parfois même plus loin. Prenons l'exemple de *Ocarina of Time* dont les notions étaient transmises tout au long des niveaux de la forêt Kokiri et de l'arbre Mojo. Mon but, avec cette introduction (beaucoup plus courte) est de la rendre aussi invisible que possible. Elle ne prend la forme que d'une phrase (une demande à l'aide). S'en suit une courte période de recherche et elle se termine avec l'explication de la mécanique de vol. L'idée étant de la rendre aussi naturelle que possible aux yeux du joueur.

4.2 MODÉLISATION ET CRÉATION DE L'ENVIRONNEMENT

En plus de l'approche herméneutique qui m'a permis de mieux comprendre le sens du texte original pour la création de l'univers et ensuite de l'environnement, je me suis penché sur les différentes adaptations qui m'ont renseigné sur ce qui fonctionnait bien avec l'univers de Peter Pan et ce qui fonctionnait moins bien. Je sais maintenant que, malgré sa taille modeste, l'île doit compter, au minimum quatre environnements distincts : la forêt (ou vivent les garçons perdus et Peter Pan), le lagon (où vivent les sirènes), le Jolly Roger (antre du capitaine Crochet et de ses pirates) et, finalement, les « Indiens » se sont fort probablement installés dans une forme de village. Au-delà de ces environnements, Barrie est, malheureusement, resté avare de commentaires. Par un effort d'imagination et de recherche, il a été possible d'étoffer l'historique du Pays Imaginaire pour lui permettre d'accueillir une trame narrative plus complexe basée sur les concepts de *world building*.

La maquette réelle de mon Pays Imaginaire m'a alors servi, au cours de sa conception à placer les éléments de décor importants, puis à implémenter les différents types de terrains : forêt, plans d'eau, plateau, plaine, etc.

En parallèle, l'utilisation d'une imprimante 3D et d'un logiciel de sculpture numérique portable m'ont permis d'expérimenter en m'éloignant de mon bureau et en modélisant mes

environnements sur la route. Le côté accidentel de l'exercice avait, selon moi, quelque chose de particulièrement naturel.

Cette technique mixte utilisant l'impression 3D (pour créer ma maquette et mon environnement virtuel en même) a remplacé mes premières tentatives de sculpture classiques qui se sont avérées être inutilement longues et, surtout peu productives : une fois sculpté, il fallait numériser l'objet obtenu ou le modéliser à l'aide d'un logiciel 3D. D'une façon comme d'une autre, cela ajoutait une étape inutile à mon projet. Il était donc plus rapide de modéliser directement mes environnements dans



Figure 13 : Pan's Bay - Modélisation d'environnement
(Bruno de Coninck 2019)

un logiciel 3D et de les imprimer après pour expérimenter sur ma maquette. Toujours est-il que le fait d'avoir utilisé la sculpture traditionnelle dans les premiers temps de mon projet m'a permis d'obtenir des silhouettes intéressantes et facilement reconnaissables.



Figure 14 : Broken Compass Mount - Modélisation d'environnement
(Bruno de Coninck 2019)

Ensemble ces deux techniques (sculpture traditionnelle et numérique) m'ont permis de générer l'ensemble de mes environnements et de leur donner une véritable existence physique sur laquelle il m'était possible de poursuivre mon prototypage.

Lors de la création de mes environnements, j'ai porté une attention très particulière à la création d'une série de points de repères facilement reconnaissables. En anglais, on parle de « *landmarks* ». Cette notion, encore

empruntée au monde du jeu vidéo, a pour but de rendre l'environnement plus navigable : en rendant les lieux mémorables et reconnaissables, le spectateur sait où il se trouve. Prenons par exemple la plus haute montagne de mon environnement : le Mont « Boussole-Cassée » tel que je l'ai nommé sur ma carte. J'ai choisi une forme très particulière à celui-ci. L'appendice de cette montagne, en plus de la rendre reconnaissable, pointe en direction du sud, d'où le nom qu'elle porte. Comme il s'agit du point le plus haut du Pays Imaginaire, cette montagne est visible de pratiquement partout. Ainsi, sa forme permet à l'expérimenteur de savoir immédiatement dans quelle région de l'île il se trouve.

Évidemment, les environnements du Pays Imaginaire les plus importants sont ceux présents dans la pièce et, éventuellement, ceux qui feront avancer l'histoire. C'est pour cette



Figure 15 : Pirates' Bay - Modélisation d'environnement
(Bruno de Coninck 2019)

raison qu'à l'emplacement où est censée se trouver la tanière de Peter Pan (Le tableau de la maison souterraine dans la pièce), j'ai ajouté le pilier de pierre visible de la baie de Pan. La Baie des pirates quant à elle est facilement

reconnaisable par la présence du Jolly Roger qui mouille dans ses eaux.

Autre exemple : j'ai placé le rocher du crâne à proximité du Lagon des sirènes. Ce choix, inspiré du film de Disney de 1953, avait deux buts : d'une part, rendre le lagon plus facilement reconnaissable. D'autre



Figure 16 : Rocher du crâne vu du Lagon des sirènes - Modélisation d'environnement
(Bruno de Coninck 2019)

part, Crochet tente de noyer la Princesse indienne dans les eaux du lagon. L'ajout de ce rocher à

l'horizon me semble donc être compatible avec le ton plutôt macabre que peuvent avoir ces événements. Surtout que, dans le roman, Barrie laisse sous-entendre que ce n'est pas la première fois que Crochet utilise ce lieu pour se débarrasser d'une personne qu'il juge indésirable.

4.3 L'ÉCOSYSTÈME IMAGINAIRE

Les modélisations dans *Forger* ont résulté en un monde désert et sans vie. Un ensemble de rochers isolés au milieu d'une mer calme. Évidemment, il restait à les peupler de végétation et de donner une certaine atmosphère à ces lieux.

Toujours en se basant sur les écrits de Barrie, on peut dire que le Pays Imaginaire est principalement recouvert de végétation tropicale. Je voulais cependant que mes environnements restent navigables non seulement pour les garçons perdus, les Indiens et les pirates, mais également pour que mon spectateur puisse s'y repérer facilement. Il fallait donc garder des prairies, des vallées, des forêts, etc. La maquette que j'ai créée m'a permis de rapidement prototyper la position des forêts et de voir quel serait leur impact sur les paysages.

Une fois la nature implémentée sur l'île, il ne restait plus qu'à ajouter les constructions humaines.

Prenons l'exemple des Amérindiens : pour créer leurs habitations, il est préférable de se baser sur les deux peuples amérindiens que l'on retrouvait au Québec : les Algonquins et les Iroquois. D'une part parce qu'elles permettent de créer une certaine variété (deux villages, donc deux peuples différents), mais aussi parce qu'à l'époque de Barrie, c'est sur ces nations qu'étaient basés les clichés des « indiens ». Les descriptions de ce dernier sont, d'ailleurs, pointées du doigt pour leur tendance légèrement raciste.

At the time, this portrayal wasn't controversial. But much of Barrie's original work is just as delightful today as 110 years ago, Tiger Lily and her tribe have become a problem for contemporary productions. There's no real reason for a tribe of Native Americans – “not to be confused with the softer-hearted Delawares or the Hurons,” Barrie wrote – to live on Neverland, where they are impossible to exist from the story.

([Smithsonianmag. \(2014\). Repéré à https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/racist-history-peter-pan-indian-tribe-180953500/](https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/racist-history-peter-pan-indian-tribe-180953500/))

Ces événements ne sont pas sans rappeler les accusations de racisme contre Hergé pour son personnage de Tintin. En effet, comme toute œuvre artistique, *Peter Pan* et *Tintin* sont tous deux ancrés dans leur contexte socioculturel. Si, quand il a écrit *Tintin au Congo*, Hergé, dessinateur belge, était encore influencé par l'imagerie collective issue du Congo belge, Barrie, de son côté, n'avait probablement jamais vu de véritables amérindiens de sa vie. Même s'il avait eu la chance d'en rencontrer, il est plus probable qu'il voulait d'abord et avant tout représenter l'image que ses contemporains (et surtout les enfants) se faisaient des fameux « Indiens » qu'on retrouvait au Nouveau Monde. Il faut donc toujours garder en tête, au moment d'adapter une œuvre, que celle-ci vient avec tout un bagage sociohistorique qui n'est peut-être pas compatible avec les valeurs actuelles. Par exemple, si Steven Spielberg, au moment de réaliser sa vision des aventures de Tintin, s'était basé sur *Tintin au Congo*, il y a fort à parier qu'il aurait fait couler beaucoup d'encre et pas nécessairement pour les bonnes raisons.

C'est l'aventure au Congo, conçue par Hergé en 1930, qui depuis toujours alimente la polémique sur le racisme du personnage. Le contexte et les motifs de la réalisation de ce volume étaient, alors, très particuliers : « *Tintin au Congo* » a été commandé par l'abbé Wallez, qui dirigeait le journal *Le Vingtième Siècle* à l'époque, explique Bob Garcia, auteur de nombreux ouvrages analytiques sur Tintin. « Hergé n'est pas à l'origine du projet. Il se met à la tâche sans enthousiasme, mais en bon élève du journal. Le but de l'abbé était, quant à lui prosélytique et patriotique. » À l'époque, la Belgique détient une partie du Congo en tant que colonie. Rien de ce que vit Tintin au cours de ses aventures dans ce pays n'a donc choqué les lecteurs du journal. Au contraire, véritable œuvre de propagande coloniale, elle devait donner envie aux

métropolitains d'aller y vivre et travailler, d'après Didier Pasamonik : « *Le Vingtième Siècle* est un journal de petite diffusion à l'époque, environ 10 000 exemplaires. Destinée à la jeunesse, l'idée de la BD était de séduire les petits Belges pour qu'ils deviennent les futurs cadres de la colonie congolaise. »

([Lefigaro.fr](http://www.lefigaro.fr). (2014). Repéré à <http://www.lefigaro.fr/bd/2014/12/09/03014-20141209ARTFIG00360-raciste-antisemite-sexiste-tintin-sur-le-banc-des-accuses.php>)

Ainsi, s'inspirer des véritables peuples amérindiens (ne serait-ce que pour l'architecture à défaut d'intégrer de véritables personnages) constitue, à mes yeux une façon d'actualiser le travail de Barrie et de réhabiliter les caricatures qu'il avait présentées lors de la création de sa pièce. S'il me venait à l'idée de pousser l'expérience plus loin et d'ajouter de véritables personnages, il me faudrait sans doute pousser mes recherches plus loin pour ne pas tomber, à mon tour, dans la caricature ou le cliché, mais pour ce qui est de l'environnement, je crois avoir réussi à légitimer leur présence et leur culture.

Les pirates de leur côté vivent dans le Jolly Roger qui est décrit comme étant un brick. Il s'agit d'un voilier à deux mats reconnu pour sa rapidité. Il accueillait généralement à son bord une quinzaine de membres d'équipage. Malheureusement, ce sont là les seuls détails techniques que nous a laissés Barrie sur le navire du capitaine crochet.

On peut donc évaluer l'équipage de Crochet à une quinzaine d'hommes, ce qui est compatible avec les énumérations trouvées dans le roman et la pièce qui en dénombrent ensemble dix-huit. Je trouve personnellement que le nombre est relativement bas compte tenu du taux de mortalité théoriquement haut des pirates au Pays Imaginaire : d'une part leur capitaine est reconnu pour sa cruauté et, d'une autre, ils sont en guerre ouverte contre Peter Pan. Par conséquent, il y a trois explications possibles.

La première possibilité est qu'ils soient plus nombreux et que les dix-huit noms mentionnés dans le roman et la pièce ne sont que les acolytes principaux de Crochet. Si c'est le cas, il serait surprenant qu'ils vivent tous sur un seul bateau. Dans le film *Hook*, Steven

Spielberg a réglé ce problème en créant un véritable petit village autour du « Jolly Roger ». Ce dernier servant de point de rassemblement en plus d'abriter les appartements privés de Crochet. Cependant, cette solution pose un problème : comment sont-ils arrivés s'ils n'étaient pas à bord du Jolly-Roger dès le début ?

La seconde explication possible est justement que les pirates sont arrivés il y a peu de temps. Malheureusement, cette explication ne tient pas la route. Par la description de Crochet et par corrélation avec l'âge d'or de la piraterie, nous avons déjà établi que les pirates sont arrivés au Pays Imaginaire avant Peter, probablement aux alentours de 1670. Cette hypothèse est donc à exclure.

Finalement, il est possible que les rangs des pirates continuent de croître. En effet, rien n'empêche les garçons perdus de grandir même si Peter le leur interdit. Il est, d'ailleurs, indiqué dans le roman que les garçons perdus qui grandissaient avaient cette fâcheuse tendance à disparaître. Ainsi, il ne serait pas surprenant que certains enfants, plutôt que d'affronter les foudres de Peter, soient tentés de rejoindre les rangs des pirates. En plus, si les garçons perdus arrivent au Pays Imaginaire après être tombés de leurs berceaux, peut-être est-il possible que certains marins échouent sur les rives du Pays Imaginaire après être tombés de leur bateau. Cette interprétation serait d'ailleurs cohérente avec certaines analyses qui laissent croire que les habitants du Pays Imaginaire seraient en fait décédés. Je n'ai pas l'intention de m'attarder outre mesure à cette piste d'analyse, mais celle-ci mérite bien une petite explication. Une phrase très souvent citée de Peter Pan est : « La mort doit être toute une aventure ! »¹⁸ Bien que Barrie ait retiré cette phrase de son travail après le décès de George Llewelyn Davies (un des enfants qui lui a inspiré la pièce et plus exactement celui qui lui a soufflé cette réplique), celle-ci suffit à nous mettre sur la piste : Peter ne vieillit pas, les enfants qui disparaissent de chez leurs parents, les

¹⁸ « To die will be an awfully big adventure » en version originale.

pirates d'un autre temps sont tous des éléments qui vont dans le sens de cette interprétation. J'avoue que je trouve moi-même cette analyse plutôt séduisante (puisqu'elle peut donner une toute autre profondeur au voyage des enfants Darling qui pourraient alors être dans le coma ou victimes d'une maladie grave). Cependant, il ne s'agit pas là de l'élément au cœur de mon projet. Disons simplement qu'elle n'est pas incompatible avec mon projet.

C'est donc par cette troisième alternative que le nombre de pirates présents au Pays Imaginaire s'explique le plus facilement. D'ailleurs, cette interprétation a l'avantage de réconcilier mon interprétation de l'histoire avec celle qui, à mes yeux est la plus fidèle : celle de Steven Spielberg. En effet, le film *Hook*, nous raconte comment Peter Pan devenu adulte doit retourner au Pays Imaginaire pour libérer ses enfants du Capitaine Crochet. Or, dans cette version, nous retrouvons beaucoup plus de pirates que les dix-huit mentionnés dans l'œuvre de Barrie. Comment expliquer ce changement ? Simplement par la disparition de Peter : si on fait disparaître l'une des principales causes de décès chez les pirates, alors que ceux-ci continuent à arriver au Pays Imaginaire, leur nombre va nécessairement augmenter.

Comme mon projet se déroule au début des aventures de Peter au Pays Imaginaire, avant même l'arrivée des Garçons Perdus et même avant que Crochet ne se fasse couper la main, il est aussi probable que le nombre de pirates au Pays Imaginaire soit plus important. Je vais donc me permettre de conserver l'idée de village ne serait-ce que pour offrir au spectateur un environnement plus riche.

Les constructions humaines antérieures aux habitants actuels de l'île méritent aussi un minimum d'attention. Bien qu'au moment où se déroulent les aventures de Peter on ne retrouve que les fées, les Amérindiens, les pirates et les sirènes, rien n'empêche d'autres explorateurs d'être passés par cette île. Tout particulièrement si le Pays Imaginaire est présenté comme une forme de purgatoire. Il pourrait, par exemple s'agir des Vikings qui, nous le savons, se sont déjà

rendus à Terre-Neuve avant Christophe Colomb. L'ajout de certains artefacts plus anciens inspirés des peuples nordiques (ou même des constructions mayas) n'est donc en rien incompatible avec ce que nous avons préalablement établi au sujet du Pays Imaginaire.

À titre d'exemple, parmi ces lieux supplémentaires, j'ai pensé créer la Fontaine des ombres. Prenons comme point de départ l'étrange capacité de l'ombre de Peter à prendre vie. Expliquer comment celui-ci a pu gagner une conscience qui lui est propre, en plus d'enrichir l'univers narratif permet d'en renforcer l'effet de réel. Pour cette aventure, il suffirait de faire en sorte que le spectateur entende une histoire en passant par le village amérindien. Ceux-ci parlent d'une étrange Fontaine peuplée d'esprits. (Gardons en tête que les croyances religieuses des Amérindiens sont principalement animistes). Sans en dire plus, cette information devrait suffire à le lancer sur la piste de cette nouvelle aventure. Arrivé sur place, il ne trouverait pas d'esprit, mais bien un piège tendu par les pirates, qui avaient réussi, on ne sait comment, à effrayer les Amérindiens. S'en suit une bataille dans laquelle il suffit de faire en sorte que le spectateur tombe à l'eau et après laquelle les pirates, mis en fuite par l'arrivée du crocodile, disparaissent dans la forêt. En sortant de la Fontaine, le spectateur se retrouverait avec un nouveau compagnon : son ombre.

Cette péripétie prend place dans la forêt. En fait, dans une zone spécifique de la forêt : la Fontaine des ombres. Le spectateur est invité à suivre cette histoire par un dialogue avec les Amérindiens. Une fois lancé sur cette piste, il trouve la Fontaine, se fait attaquer par les pirates et réussit à s'enfuir in extrémis. Au final, il a, pour récompense, un nouveau compagnon qui, en plus de clochette, va l'accompagner dans ses aventures. De cette façon, j'ai spécialisé une série d'événements qui, mis ensemble, permettent au spectateur, de reconstruire un arc narratif. Bien qu'il ne s'agisse que d'une péripétie parmi tant d'autres, si on ajoute cette dernière à d'autres éléments spatialisés de la même façon, nous permettons à l'expérimenteur de vivre sa propre série

d'aventures qui, au final, s'assembleront entre elles pour former un récit qu'il reconstituera par lui-même de la même façon que notre cerveau reconstitue un visage à partir de deux points et un arc de cercle. Il s'agit d'un simple principe de paréidolie.

Le seul élément qui sera alors décidé pour le joueur, c'est son point de départ dans le monde. Pour quitter cet endroit, il devra d'abord prouver qu'il maîtrise suffisamment son environnement pour survivre au Pays Imaginaire (c'est-à-dire retrouver Clochette). Tout le reste sera décidé par lui. Il pourra aller n'importe où, faire ce qu'il veut. Suivre ou non les arcs narratifs proposés, parler ou non aux personnages, admirer un coucher de soleil ou plonger au cœur d'un volcan. Aucune limite ne lui sera imposée autre que celles dictées par les règles créées pour régir l'univers dans lequel il se trouve : il veut tuer un pirate, alors soit ! Il préfère s'en prendre aux enfants perdus et devenir un pirate, alors qu'il en soit ainsi. Le but de l'expérience est de laisser le spectateur créer sa propre histoire à partir des éléments spatialisés mis à sa disposition.

4.4 LE CŒUR INDIVISIBLE D'UN MONDE IMAGINAIRE

Si le cinéma est une déconstruction temporelle d'un récit, alors une narration immersive serait, en fait, une déconstruction spatiale du récit. Par l'expérience nous avons vu ensemble que cette piste de recherche nécessite encore quelques clarifications.

Aussitôt qu'on parle d'une œuvre immersive, quelle qu'elle soit, on tente de briser le mur qui sépare la réalité de la fiction. C'est l'idée même derrière l'immersion : immerger le spectateur dans un monde qui, autrement, ne serait qu'une simple fiction. À ce niveau, le choix qui s'offre aux créateurs est excessivement vaste. D'un point de vue technique, la mise en marché du film *Blair Witch Project* est une œuvre immersive. En faisant croire aux spectateurs

que ce film était vraiment basé sur des faits vécus (site internet et introduction du film à l'appui), les créateurs ont flouté cette frontière qui sépare normalement fiction et réalité, plongeant du même coup leur public dans un univers où la sorcière de Blair pourrait bien être réelle.

On parle, ici, d'une campagne transmédia. Si le cœur de cette histoire demeurait le film, les créateurs ont trouvé le moyen de spatialiser leur narration en faisant d'un lieu la vedette principale de leur film et en laissant les spectateurs compléter l'arc narratif en parcourant leur site internet. Le succès fut phénoménal.

Un autre type d'immersion dont on peut parler serait les films à la première personne comme le film *Hardcore Henry* (2015). Ici, le spectateur devient un témoin privilégié des événements, mais sa capacité à interagir est, pour ainsi dire inexistante. Cependant, les règles normales du cinéma sont alors brisées. En effet, dès que le réalisateur va créer un effet de montage (coupe franche, fondu, *jump cut*, fondu au noir) qui n'est pas diégétique, le sentiment d'immersion risque d'être brisé et nous sommes de retour dans un simple film qui a comme caractéristique d'être filmé à la première personne. Pour garder cet aspect immersif, il faut donc déplacer la caméra (donc le spectateur) dans différents lieux ou amener l'action à lui. Qu'on déplace l'action ou le spectateur ne fait pratiquement aucune différence : que l'action se déplace vers le spectateur ou que le spectateur se déplace vers l'action, nous obtenons, dans les deux cas, une spatialisation du récit. Dans un cas comme dans l'autre, le résultat reste le même : pour être compris et interprété correctement, c'est-à-dire comme une expérience immersive, l'action doit être mise en scène dans l'espace et non dans le temps comme nous avons pris l'habitude de le faire en cinéma.

Du moment qu'on parle d'une histoire dans un environnement à 360 degrés, on redonne une certaine liberté au spectateur. Celui-ci doit faire le choix conscient (choix qui peut être guidé ou non par la mise en scène) de regarder à un endroit spécifique à un moment donné. Même s'il

s'agit d'une narration entièrement scriptée dans laquelle le spectateur n'a théoriquement aucune influence sur l'action qui se passe, c'est lui qui est le seul maître en ce qui concerne la direction dans laquelle il regarde. Ainsi, il serait possible de créer un film qui raconterait deux histoires complètement différentes dépendant de l'angle de vue dans lequel le spectateur regarde.

Tentons une petite expérience de pensée. Si nous placions une caméra à 360 degrés dans un petit bistro. Si le spectateur regarde vers le nord, il pourrait voir un couple partager un repas romantique au restaurant pendant lequel l'homme fait une demande en mariage. Si, au contraire, il regarde vers le sud, il serait témoin d'une toute autre histoire : un homme entre, tend une note à la caissière qui s'empresse de vider le tiroir-caisse et de remplir un sac avant de le tendre à l'homme qui s'en empare et s'enfuit aussitôt. Ces deux histoires se passent au même moment dans un seul lieu, mais dans des angles différents. Il s'agit, encore une fois, d'une spatialisation d'événements qui se passent en parallèle dans le même lieu. Cette forme de narrativité serait impossible à présenter de la même façon avec un film classique ou avec une émission de radio. Ceci est, par conséquent, une caractéristique propre à une narration immersive.

C'est ce même principe que je prévoyais appliquer à la première mouture de mon projet : celui que j'ai soumis à la SAT. Je souhaitais pouvoir présenter une seule histoire dont l'interprétation pouvait varier dépendant de la direction dans laquelle le spectateur regarde. Nous aurions alors obtenu une forme de spatialisation du récit.

Ironiquement, c'est l'impossibilité de présenter le projet à la SAT qui m'a forcé à explorer d'autres avenues et qui m'a fait découvrir les capacités de la réalité virtuelle. Par l'exploration de ce nouveau média, j'ai véritablement compris ce qu'impliquait la spatialisation d'un récit. Et, finalement, ce n'est qu'en croisant des notions de littérature (par la création d'univers narratifs) à des notions vidéoludiques (par l'analyse de certaines mécaniques de jeu présentes, entre autres, dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*), que j'ai finalement pu donner vie à mon projet et

c'est de cette expérience que j'en conclus que mon hypothèse de départ était la bonne : la véritable caractéristique propre à toute narration immersive est, d'abord et avant tout, la spatialisation du récit.

CHAPITRE 5

ANALYSE DES RÉSULTATS ET CONCLUSIONS

5.1 ANALYSE DES RÉSULTATS

Lors de l'apparition du son au cinéma, les cinéastes, habitués à expliquer les gestes de leurs personnages par des cartons narratifs ont tenté d'utiliser le son de la même façon. Il en résultait des personnages peu vraisemblables qui narraient leurs actes au moment de les faire. Cette redondance désagréable a mené à l'apparition de la règle selon laquelle le cinéma est un média visuel : il faut montrer l'action et non pas décrire l'action. Bien que cette règle soit très importante, elle n'empêche pas certains réalisateurs d'utiliser un narrateur à leur avantage. Par exemple, la série de films *Naked Gun* utilisait une narration très redondante qui, malgré tout, donnait une couleur au film en plus d'en augmenter l'aspect humoristique.

Le but de ce chapitre est, dans un premier temps, d'analyser les résultats de mon projet pour déduire qu'elles seraient les implications propres à une narration immersive. Cela ne veut pas dire que ces règles ne peuvent pas être brisées. Au contraire. C'est en sachant briser les règles que les artistes arrivent à tirer le plus de leur média. Cependant, pour les briser, il faut les connaître et je crois pouvoir, grâce à mon projet, en énoncer quelques-unes.

5.1.1 SPATIALISATION DU RÉCIT

S'il existe une règle importante à mes yeux dans la narration immersive, c'est celle de la spatialisation du récit. Le simple fait de laisser le spectateur décider de la direction dans laquelle il doit regarder déconstruit l'idée qu'on se fait généralement d'un récit. Du fait même, s'il souhaitait voir l'entièreté de l'histoire qui lui est présentée, il devrait faire l'expérience de celle-ci

à plusieurs reprises. S'il se contente d'un seul visionnement, il se retrouve alors à vivre une expérience qui lui est propre et qui n'est pas nécessairement la même que celle d'un autre spectateur.

Cette décision que prend le spectateur en fait un élément actif de l'expérience et constitue elle-même une forme de spatialisation de la narration. Spatialisation que doit au moins prendre compte le créateur au moment de réaliser son installation.

Aussi, pour obtenir un effet d'immersion optimal, il faut nécessairement laisser tomber au moins certaines normes propres au cinéma traditionnel comme les effets de montage ou les ellipses quand celles-ci ne sont pas diégétiques. La déconstruction spatiale prend alors une forme légèrement différente. En effet, cette fois, il faut soit déplacer le spectateur vers l'action ou amener l'action à lui. Encore une fois, c'est avec l'espace et non le temps que l'on doit travailler dans une narration immersive.

En résumé, je crois que pour devenir immersive, toute expérience narrative se doit de passer par cette spatialisation du récit. Sans cette étape primordiale, le sentiment d'immersion se voit diminuer, car, dans la réalité, nous ne sommes pas habitués à voir le temps se déconstruire. Le but de l'immersion étant justement de flouter cette frontière entre réalité et fiction, il faut, autant que possible, rapprocher les deux parts de l'expérience.

J'aimerais tout de même ajouter un dernier détail en ce qui concerne cette caractéristique. En art, toute règle est faite pour être brisée. L'important est de savoir ce que l'on fait et quels seront les impacts de cette décision sur l'œuvre finale. Cette règle de spatialisation du récit ne fait pas exception. Si je souhaite créer une narration immersive classique dans laquelle le spectateur se perçoit comme une partie intégrante de l'expérience, j'utiliserai donc cette règle. Cependant, si mon but est davantage de créer un sentiment de malaise, de rêve, d'hallucination ou même, à la limite, de dénoncer le média lui-même, rien ne m'empêche de briser cette règle. Il

faut seulement que je sache pourquoi je le fais et quelles seront les implications sur mon récit. Pour faire un parallèle avec le cinéma, on peut comparer cette règle à l'axe des 180 degrés. Il est possible de briser cette règle et de sauter l'axe pour obtenir certains effets. À titre d'exemple, il n'est pas rare, dans les films d'horreur, de sauter l'axe pour surprendre et déstabiliser le spectateur.

5.1.2 L'IMPORTANCE DU *WORLD BUILDING*

Comme l'espace prend une importance primordiale dans la création d'une narration immersive, il est parfaitement justifié de structurer celle-ci par la création d'un territoire, d'une carte, d'une architecture, d'une culture et des règles d'interaction propre à notre univers. De la même façon qu'un récit traditionnel est scénarisé dans le temps, l'environnement architectural et culturel dans lequel le récit prend place devient l'échafaudage sur lequel la narration peut être construite. Si le temps garde son importance dans le récit, ce qui caractérise l'expérience immersive, c'est l'environnement dans laquelle celle-ci prend place.

C'est dans cette optique que la création d'un univers narratif riche et complet prend toute son importance. Si l'artiste se contentait de faire des environnements parce que ceux-ci lui semblent esthétiquement plaisants, il ne créera, selon moi, qu'une coquille vide. Si, cependant, il prend la peine de raconter une histoire à travers cet environnement, celui-ci prend immédiatement une autre dimension. C'est par cet ajout significatif qu'il devient vraiment possible de transmettre une histoire complexe lors d'une narration immersive.

Cet aspect est d'ailleurs très important pour donner un effet de réel à l'expérience. Il s'agit, d'ailleurs d'une étape importante pour toute forme de fiction. Ce qui différencie les narrations immersives sur cet aspect, c'est que l'environnement est lui-même au centre de l'expérience de la même façon que les personnages sont au centre d'une narration plus classique.

Que l'histoire se passe dans une seule pièce ou dans un monde imaginaire avec ses propres règles, ses propres habitants et une faune qui lui est propre, il n'en demeure pas moins que ce lieu devient l'interface entre la réalité, c'est-à-dire celle du spectateur, et la fiction. Par conséquent, plus cette interface est riche en détail, plus l'expérience se trouve valorisée. Il est vrai, cependant qu'il ne s'agit pas là d'une caractéristique propre aux milieux immersifs. Autant la littérature que le cinéma en passant par les jeux vidéo et la bande dessinée utilisent des techniques de *world building* pour enrichir leur univers.

Ce qu'il y a de particulier avec la narration en milieu immersif, c'est qu'ultimement, l'environnement lui-même est le support de l'histoire racontée. En effet, comme nous l'avons vu plus tôt, les techniques pour améliorer le sentiment d'immersion sont nombreuses. Je pense, pour ma part, qu'ajouter l'interactivité fait partie intégrante de cette panoplie d'outils. Par conséquent, en utilisant des techniques issues des jeux vidéo pour raconter une histoire dans laquelle le spectateur prend lui-même part à l'action et influence le récit constitue actuellement l'un des meilleurs moyens pour briser le mur qui sépare la réalité et la fiction. C'est dans cette optique spécifique qu'un environnement narratif prend tout son sens. Si celui-ci a été conçu pour sa seule fonction esthétique, il n'aura pas de contenu et ne sera pas capable de soutenir une trame narrative complexe. En revanche, le fait d'écrire de ce monde, de lui donner une existence qui dépasse les seules limites du récit ajoute à sa profondeur et lui permet de transmettre cette information de façon détournée, enrichissant, au passage, l'expérience du spectateur.

De la même façon, même une expérience de narration immersive qui se restreint à un huis clos peut bénéficier des mêmes techniques en ajoutant une signification et une histoire où se déroule le récit. Par exemple, leur exposition au Musée des Beaux-Arts de Montréal, si Lemieux et Pilon s'étaient contentés de spatialiser les différents segments numériques de leur carrière, ils auraient certes obtenu une exposition visuellement intéressante. Cependant, ils ne s'en sont pas

contentés. Ils ont choisi de donner un titre spécifique à cette exposition : *Territoires Oniriques*. Ce n'est pas anodin. Ces mots donnent à eux seuls une couleur et une signification à leur exposition. Celle-ci est devenue une réorganisation de leur carrière comparable à celle que fait notre cerveau lorsque nous rêvons. Il s'agit là, selon moi, d'un processus comparable au world-building , mais destiné, cette fois, à une narration moins figurative et plus conceptuelle. Pour continuer sur mes parallèles avec le cinéma, leur processus se rapprocherait, ici, plus d'un film d'auteur que d'un film hollywoodien. Toujours est-il qu'ils ont donné une histoire au monde onirique qu'ils nous proposent et que c'est au spectateur de reconstituer sa propre expérience à partir des briques élémentaires qu'ils lui proposent.

5.1.3 VERS L'ÉCLATEMENT ULTIME DU CADRE ET DE LA STRUCTURE DU RÉCIT

Depuis les premières études de la structure des récits, nous sommes passés progressivement du cadre très complexe (mais très riche) de la morphologie du conte à la structure simple (mais manquant de personnalité) de Syd Field et son modèle en trois actes. Dans les faits, aucune de ces techniques ne suffit à créer en elle-même une bonne histoire. Ce sont des outils qui peuvent s'avérer utiles, mais rien de plus. Ce que je trouve intéressant, cependant, c'est que toutes ces structures plus ou moins complexes ont tendance à se simplifier, voire à disparaître complètement. La narration en milieu immersif s'inscrit d'ailleurs dans cette continuité. Si on pousse l'expérience au maximum en laissant le spectateur faire ses propres choix et influencer lui-même le déroulement du récit, aucune structure rigide ne peut plus être appliquée pour conserver l'histoire. On peut, au mieux, suggérer un fil conducteur au spectateur et espérer que celui-ci le suive. Un peu comme le fil d'Ariane qui l'empêcherait de se perdre dans le labyrinthe proposé par le créateur. Je trouve pour ma part qu'une telle manœuvre fait perdre beaucoup de son intérêt à l'expérience. À mon avis, si nous décidons d'opter pour l'interactivité dans le cadre

d'une narration immersive, il serait plus intéressant de laisser un maximum de liberté au spectateur en ne lui imposant que les règles propres à l'univers que nous lui proposons comme artiste. La popularité des jeux de type « bac à sable » tels que *Mine Craft* montre d'ailleurs l'intérêt du public pour ce type d'aventures : il est invité à créer ses propres aventures à partir des éléments que nous laissons à sa disposition en tant que créateurs.

En plus de s'inscrire directement dans l'évolution actuelle de la narrativité, cette absence de structure préétablie génère de très belles possibilités non seulement pour les spectateurs, mais aussi pour les créateurs. En effet, à partir du même monde, il devient possible de générer un ensemble de narrations qui se recoupent entre les différents médias. Prenons l'exemple du Pays Imaginaire que j'ai créé pour ce mémoire : en ce moment, il est principalement conçu comme un jeu vidéo. Comme tel, il est possible d'ajouter de nouvelles aventures ou de nouvelles quêtes presque à l'infini tant et aussi longtemps qu'il y aura des joueurs qui en demanderont. On pourrait parler, ici, d'extension téléchargeable. Le seul critère à respecter serait de respecter les règles établies pour le monde créé originalement. En plus de cette possibilité d'extension quasi infinie de l'univers narratif, il est aussi possible d'utiliser ces lieux comme référence pour la création d'un film qui bénéficiera du fait même d'un monde où la logique interne reste cohérente. Le fait d'avoir véritablement le monde complet modélisé permet de répondre à pratiquement toutes les questions que pourrait se poser le scénariste. Combien de temps faut-il à Peter pour voler d'un bout à l'autre du Pays Imaginaire ? Allons faire le test et nous verrons bien ! Finalement, d'un point de vue plus artistique, il pourrait être possible pour un romancier qui voudrait adapter cette nouvelle vision du Pays Imaginaire en roman de visiter les lieux dans le but de s'en imprégner pour le rendre ainsi plus vivant à travers ses descriptions.

Ainsi, l'éclatement de la structure du récit ouvre, ici, un ensemble de possibilités profondément créatrices et inspirantes.

5.1.4 LES BRIQUES ÉLÉMENTAIRES DU RÉCIT

Ce n'est qu'une fois l'environnement créé qu'il devient possible de l'utiliser à des fins narratives. Cependant, pour ce faire, il reste à spatialiser notre récit. Cette étape va varier dépendant du niveau d'immersion que l'on souhaite atteindre. Au plus bas, on se contenterait d'avoir un film à la première personne dans lequel on pourrait amener les événements à notre spectateur comme nous l'avons vu dans *Hardcore Henry*. Cependant, aussitôt que l'on donne le moindre pouvoir décisionnel à notre spectateur, les structures narratives dites traditionnelles commencent à s'effondrer jusqu'à un point où, ultimement, nous laissons une liberté quasi totale au spectateur. Il faut recourir à une nouvelle unité dont j'ai déjà parlé plutôt. Ces briques élémentaires (que je propose de nommer figures narratives pour simplifier la lecture de ce texte) sont en fait des péripéties liées entre elles par un fil conducteur que le spectateur peut suivre ou non dans le but de construire sa propre histoire. En essayant de donner un sens aux événements qu'il traverse dans le dispositif immersif, il crée alors un lien de causalité entre ces différentes briques, les unissant du même coup dans une trame narrative qui lui appartient.

Le rôle de l'artiste, dans ce cas de figure implique alors la création de l'univers narratif, des règles qui le régissent et, finalement la spatialisation et la scénarisation des figures narratives. Tous ces éléments devant être compatibles ensemble, il est recommandable d'utiliser les notions de *world building* pour augmenter au maximum le sentiment d'unité de l'univers narratif et, par le fait même, l'effet de réel de l'expérience.

Encore une fois, je propose ici une méthodologie applicable à une expérience immersive totale. Cette méthodologie et les règles qui s'y rattachent peuvent tout à fait être brisées par un artiste s'il comprend les conséquences de cette digression et s'il juge que cet exercice peut bénéficier à l'expérience qu'il souhaite offrir au spectateur. Pour faire simple, on peut

considérer ces postulats comme ma proposition d'une grammaire de la narrativité en milieu immersif. D'ailleurs, je m'attends et j'espère que celle-ci sera remise en question et bousculée dans le futur, car c'est bien en brisant les règles qu'on arrive à utiliser un média à sa pleine capacité et en explorer les nuances. Cependant, pour bien briser les règles, il faut d'abord les constituer et les connaître.

5.2 PISTES DE RECHERCHES FUTURES

Je l'ai écrit à plusieurs reprises, se lancer dans des études supérieures n'est pas synonyme de se cantonner à sa zone de confort et ma conclusion aussi ira dans cette direction. J'ai illustré, jusqu'à présent les applications artistiques que pouvaient avoir mes recherches sur la narrativité immersive. Cependant, pour conclure ce document, j'aimerais m'attarder sur les applications plus pratiques que la narrativité par environnement ainsi que la création d'univers pourraient avoir. Je suis, depuis longtemps, un grand amateur de science : biologie, astronomie, santé, etc. Je me suis donc demandé comment il serait possible d'appliquer mes travaux à un domaine scientifique.

S'il existe un seul élément essentiel à toute expérience immersive, il s'agit probablement du spectateur. Ainsi, toute recherche future doit minimalement prendre en compte ce dernier. Heureusement pour moi les pistes de recherches ne manquent pas à ce niveau. Je n'ai toutefois pas l'intention d'en faire, ici, une liste exhaustive. Celle-ci serait d'une part trop longue et, d'autre part, totalement inutile. Je vais donc me concentrer sur les trois domaines qui me semblent le plus prometteurs.

5.2.1 LA RÉADAPTATION

L'immersion, comme la narration d'ailleurs, a un effet profond sur la psyché humaine. Je crois donc que d'utiliser des notions d'univers narratif pour créer une expérience immersive signifiante pourrait avoir un effet bénéfique dans le cadre de certains traitements, surtout dans les cas où le moral du patient a un rôle important à jouer dans ses chances de guérison. Encore aujourd'hui, les scientifiques ignorent l'origine exacte de l'effet placebo et je me demande s'il n'y aurait pas moyen d'utiliser une expérience immersive pour jouer sur ce composant encore incompris de la guérison et, qui sait, peut-être arriver à en comprendre un peu mieux le fonctionnement.

Évidemment, ce n'est là qu'un exemple bien spécifique d'une application possible de la narration immersive dans le milieu médical. Pour en donner une autre, avec une perspective peut-être un peu plus humaine, je pourrais parler des patients qui, pour une raison ou une autre, ne peuvent pas quitter l'hôpital. Le fait d'être constamment coincé entre quatre murs a fort probablement un grand impact sur leur moral. Si les expériences immersives ont une force qui leur est propre, c'est justement pour donner une impression de liberté à ces patients autrement prisonniers d'une pièce, d'une chaise ou même de leur corps. Pour appuyer cette affirmation, j'aimerais citer mon directeur de maîtrise qui, le 11 juin 2014, m'a envoyé un message concernant un prototype d'installation immersive sur laquelle j'avais travaillé sous sa direction. Il écrit : « Nous avons un participant handicapé, atteint de dystrophie musculaire, lors de la présentation du prototype de la mouche. " Voler, c'est mieux que marcher " a-t-il dit lors de l'essai du prototype. Il nous a confié ressentir, pour la première fois de sa vie, la sensation de se déplacer librement »

Je crois donc que, en effet, une narration immersive peut avoir un impact très positif au moins sur le moral des patients qui, autrement, ne peuvent pas se déplacer librement.

5.2.2 LA PROPRIOCEPTION

Curieusement, une des expériences les plus intrigantes que j'ai vécue avec la réalité virtuelle a été causée par son dysfonctionnement. Il arrive, parfois, que les capteurs perdent la trace des contrôleurs. Les effets peuvent évidemment varier, mais, la plupart du temps le mouvement que nous avons entamé se voit alors extrapolé et la version virtuelle de la manette continue de se déplacer dans la direction dans laquelle elle se déplaçait originalement jusqu'à ce que le capteur réussisse à nouveau à en détecter la position. Comme, jusqu'à ce moment, notre cerveau associe ces contrôleurs à nos mains, on se retrouve à avoir l'impression d'avoir un bras qui s'allonge mêlée à une certaine perte de contrôle. Comme je sais que la proprioception est un domaine d'étude propre à la neuroscience à travers, entre autres, l'homoncule sensitif, je crois que certaines notions de narrativité immersives pourraient être intéressantes à étudier sous cet angle.

Pour ce qui est des applications plus concrètes, on pourrait penser au traitement des membres fantômes, à l'étude des troubles moteurs ou même à voir comment le cerveau réagit face à un avatar virtuel.

5.2.3 LE TRAITEMENT DES PHOBIES ET TRAUMATISMES

Finalement, je terminerai avec la psychologie et, plus spécifiquement, le traitement des phobies et des traumatismes. En lisant sur le sujet, j'ai été à même de constater les possibilités de traitements gigantesques qu'auraient des narrations immersives dans le cas de certains patients.

Par exemple, dans le cas des phobies, une des thérapies les mieux adaptées est la désensibilisation par exposition progressive du sujet à l'élément qui cause sa peur phobique. Si, dans certains cas il est facile de mettre le patient en contact avec ce qui le terrifie, d'autres fois, il serait trop coûteux, trop dangereux ou trop compliqué de le faire. C'est dans ces cas qu'une expérience adaptée à ce patient pourrait s'appliquer. En plus de pouvoir le confronter progressivement à sa peur, on peut, par la suite, simuler des scénarios quotidiens auxquels le patient peut être confronté.

Une autre piste de recherche intéressante serait les traumatismes. Certaines personnes ont été marquées à vie par un événement qu'elles ne peuvent s'empêcher de se repasser en boucle en se demandant ce qu'elles auraient pu faire pour l'éviter. Une narration immersive représente un attrait fort intéressant pour les patients dont l'expérience peut difficilement être reproduite par jeu de rôle et qui ne sont pas sensibles à l'hypnose.

5.2.3 L'ÉCLATEMENT DES MÉDIAS

La narration en milieu immersif est probablement un pas de plus vers l'éclatement des médias narratifs traditionnels. Je ne crois pas que ce soit une fin en soi. Je pense que la description la plus juste qu'on pourrait en faire, c'est un nouvel outil qui peut permettre aux artistes de mieux s'exprimer et de mieux transmettre leurs idées, car c'est bien ce qu'est une narration : c'est une idée, un sentiment. Les langues humaines ne sont pas parfaites, loin de là. Celles-ci ont des limites qu'il est parfois difficile de dépasser. Par exemple, comment peut-on décrire l'arôme d'un vin avec précision ? Les sommeliers ont réussi à décrire un langage qui leur est propre pour arriver à apprécier toutes les subtilités de ce breuvage. Cependant, ces mots ne veulent pas dire grand-chose pour quelqu'un qui n'a jamais bu de vin. C'est un peu la même chose avec les différents modes de communication. Aucun d'eux n'est parfait et chacun doit

passer par un certain filtre pour transmettre une idée, une impression, un sentiment. Certains messages qui sont faciles à passer à travers la littérature sont impossibles à transmettre à travers le cinéma. D'un autre côté, le cinéma arrive à transmettre les descriptions avec une précision photographique : tout le monde voit exactement la même image, chose qui est impossible à faire avec une description littéraire. C'est d'ailleurs ce qui explique la frustration de certains lecteurs quand ils voient une adaptation cinématographique de leur livre préféré. L'image qu'ils s'étaient faite des lieux et des personnages leur est alors imposée et ne correspond pas toujours à ce qu'ils espéraient. L'immersion comme média narratif a également ses propres limites et ses propres forces. C'est, selon moi, le média qui permet le plus grand effet de réel et la meilleure sensation de présence chez le spectateur. C'est cependant avec ce média que l'artiste concède potentiellement le plus de contrôle au spectateur. Il reste à voir à quelles œuvres correspondent le mieux à ces caractéristiques et comment les exploiter pour le mieux.

BIBLIOGRAPHIE OU LISTE DE RÉFÉRENCES

Wolf, Mark J.P. *Building Imaginary World The Theory and History of Subcreation*, New-York, Routledge, 2012, 394.

Bernard, A., & Andrieu, B. (2014). *Manifeste des arts immersifs*. Presses Universitaires de Nancy.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.

Lukas, S. (2012). *The Immersive Worlds Handbook : Designing Theme Parks and Consumer Spaces*. Focal Press.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Grau, O. (2003). *Virtual art : from illusion to immersion*. Cambridge, Mass. ; London: MIT.

Bucher, J. (2017). *Storytelling for Virtual Reality: Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives*. Taylor & Francis.

Calleja, G. (2011). *In-game : from immersion to incorporation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Rose, F. (2011). *The art of immersion : how the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*. New York: W.W. Norton & Co

Audet, R. et Mercier, A. (2002). *La narrativité contemporaine au Québec 1. La littérature et ses enjeux narratifs*. Saint-Nicolas (Québec), Mass.: Les presses de l'Université Laval.

Barrie, J. M. (1937). *Peter Pan*. Saint-Nicolas (Québec), Oxford University Press.

ANNEXES

CARTE DU PAYS IMAGINAIRE



Figure 17 : Carte stylisée du Pays Imaginaire (Bruno de Coninck 2018)

Cette carte montre l'ensemble du Pays Imaginaire tel que je l'ai reconstitué en me basant sur les écrits de James Matthew Barrie et mon travail d'analyse. Celui-ci est suffisamment vaste pour soutenir l'histoire originale ainsi que les « aventures cachées » mentionnées plus tôt.

Les noms indiqués sur cette carte sont en anglais pour une raison de crédibilité : les personnages les plus susceptibles d'avoir cartographié (et nommé) le Pays Imaginaire sont les pirates. Ceux-ci étant, sous les ordres du capitaine James Crochet, d'origine britannique (*Capt.*

Hook : The Advantures of a Notorious Youth, J.V. Hart), il est simplement logique que les noms soient en anglais. Sachant que Barrie ajoutait une certaine touche d'humour, j'ai pris la liberté d'ajouter une référence aux pirates informatiques (Pirates' Bay). J'ai également repris le nom suggéré par le film de Disney de 1953 : Never Sea (Jeu de mot signifiant, en français, Jamais Vu).

C'est aussi le fait que cette carte vient des pirates qui a motivé l'utilisation du terme « Red Skins ». Cette appellation que je qualifierais de raciste n'aurait, autrement, pas trouvé sa place dans ce projet s'il n'y avait pas une raison contextuelle à sa présence.

J'ai également pris la liberté d'ajouter un environnement propre aux fées. Bien que jamais décrit implicitement dans les textes de Barrie, j'ai cru que sa présence, en plus de rendre le Pays Imaginaire plus vivant, donnerait une « Mile Stone » supplémentaire. J'ai également ajouté une certaine dualité : sous le « Fairies Height » se trouve la « Devil Grotto ». Bien qu'il ne s'agisse probablement que de superstition de pirates, il y a de quoi y faire vivre une aventure intéressante aux spectateurs.

NOTES SUPPLÉMENTAIRES SUR L'UNIVERS NARRATIF

Habitants contemporains du Pays Imaginaire :

- Les fées (bien qu'elles soient de moins en moins nombreuses de nos jours)
- Les Amérindiens (divisés en deux tribus : Les Picaninnys, vivant sur le Plateau nord, et les Tsonnontouans, vivant sur le Plateau Sud)
- Les Pirates
- Les garçons perdus (et Peter)

Chronologie du peuplement humain du Pays Imaginaire

- Vers 1250 : Arrivée des Aztèques au Pays Imaginaire
- Vers 1350 : Une épidémie décime les Aztèques du Pays Imaginaire. Les fées, voulant aider, ont trouvé un antidote, mais trop tard.
- Vers 1400 : Arrivée des Amérindiens au Pays Imaginaire. Deux tribus chassées de leur terre par la guerre arrivent au Pays Imaginaire à peu près en même temps. Des guerres territoriales divisent les deux nations permettant de contrôler leur population. Les Picaninnys s'établirent principalement dans les basses terres tandis que les Tsoonontouans se cantonnèrent aux hautes terres.
- 1725 : Arrivée des Pirates au Pays Imaginaire. Des épidémies éclatent chez les Amérindiens, et face à cet envahisseur, les deux nations font la paix pour combattre les pirates.
- 1830 : arrivés depuis plus de 100 ans, les Pirates ne rêvent que d'une chose : quitter le Pays Imaginaire pour reprendre leur existence là où ils l'ont laissée. Malheureusement, les nombreuses tentatives les ont toujours ramenés sur les côtes du Pays Imaginaire. (Référence à l'analyse selon laquelle le Pays Imaginaire est une forme de purgatoire ou d'au-delà.) Depuis longtemps déjà, les pirates attrapent au vol les enfants secourus par les fées pour tenter d'apprendre à voler (et retourner à la civilisation), mais en vain. C'est à ce moment que Peter arrive. C'est lui qui libère les garçons perdus et qui, du même coup, coupe la main de crochet avant de la jeter au crocodile.



Figure 18 : Maquette du pays imaginaire (Bruno de Coninck 2019)