
La 3D en temps réel: un outil d'exploration diégétique

Manuel SIABATO

**LARA (Laboratoire de Recherche en Audiovisuel)
ESAV – Université de Toulouse Le Mirail II**

18èsection (Arts: Arts plastiques, du spectacle, musique, musicologie, esthétique, sciences de l'art)

6 rue de la république – 31300 Toulouse

n° téléphone: 06 21 93 89 60

msiabato@gmail.com

<http://manuel.illegalcommand.org>

MOTS-CLÉS :

3D en temps réel, expérience, Internet, diégèse, espace, mémoire, promotion de films, cinéma.

RÉSUMÉ :

La 3D en temps réel en ligne sur internet propose aujourd'hui des nouvelles expériences dans l'exploration des mondes virtuels. En se proposant comme un outil d'exploration diégétique, la maquette virtuelle en 3D semble ouvrir des nouveaux espaces, qui pourraient en quelque sorte élargir les univers filmiques.

INTRODUCTION

Grâce à la vitesse de téléchargement, et à la performance des machines, l'espace virtuel proposé par la 3D en temps réel (3DTR) sur Internet est aujourd'hui dans une phase d'expérimentation et d'utilisation qui n'avait jamais été connue au par avant. Cette communication veut proposer un nouvel objet d'exploration diégétique des films qui profite de cette ouverture à l'expérimentation.

Dans un premier temps on expliquera pourquoi la 3DTR est un outil qui possède des qualités uniques qui méritent d'être étudiées et expérimentées.

Ensuite nous nous intéresserons à l'avis qui est porté sur elle en tant qu'outil de communication qui transmet la connaissance. On s'intéressera tout particulièrement à la position de l'enseignement supérieur et à la position du public en général vis à vis de cette technologie et des serious games, un des moyens qu'elle trouve aujourd'hui pour s'exprimer en tant qu'objet de connaissance.

Une fois abordé le sujet des utilisations les plus communes de la 3DTR et du regard que les gens portent sur elle, nous parlerons de son utilisation dans le domaine du divertissement. On s'intéressera tout particulièrement aux relations qui existent entre le jeu vidéo et le cinéma.

Cette thématique est de grande importance pour le développement final de cette communication, car elle pose les bases de la problématique traitée.

Finalement nous proposerons, un objet que nous qualifierons de communication et d'exploration diégétique tout en restant assez prudent sur l'innovation qu'il propose, mais en argumentant sur ces qualités.

Pour conclure on expliquera comment l'intention de cette proposition est de proposer des nouveaux outils qui font lien entre le cinéma et les univers virtuels, et qui par leur nature, peuvent être innovants dans l'approche qu'on fait des récits scénarisés.

1 3DTR COMME OUTIL DE CONNAISSANCE

1.1 Un outil qui permet l'expérience.

La 3DTR en tant qu'un univers virtuel peut nous donner l'illusion de recréer le monde à notre volonté.

Par rapport à d'autres techniques et technologies de représentation, ses particularités sont de proposer l'interactivité, l'immersion et une faculté d'avoir un temps propre non linéaire pouvant être rejouée à l'infini à chaque fois de manière unique.

Immersion peut se définir ici comme, la sensation de nous trouver dans un espace tridimensionnel qui ressemble à la réalité captée par nos sens les plus immédiats, comme le sont la vue, l'ouïe et le toucher. Un espace qui nous permet d'interagir avec lui comme on le ferait avec la réalité, mais qui a ses propres règles et caractéristiques, de la même façon que notre réalité est confrontée à la physique des corps et de la lumière. L'immersion se manifeste de manière plus ou moins intense dès le moment où l'on accepte les règles de l'univers qui nous est proposé et qu'on l'explore comme si on habitait un autre corps et qu'on apprenait à l'utiliser en comprenant les informations qu'il nous renvoie.

Les représentations en 2D, qui grâce aux ordinateurs peuvent avoir aujourd'hui les mêmes qualités qu'on vient de citer, c'est à dire l'immersion, l'interactivité et un temps propre, ne peuvent pas simuler des caractéristiques qui sont si proches de notre réalité. Elles ne possèdent pas de profondeur, ce qui les fige dans un espace plat. La 3DTR permet une exploration de l'espace qui ressemble à ce que l'on vit nous mêmes dans notre réalité, car elle propose un volume, une profondeur et nous donne la possibilité de visiter cet espace comme on le ferait avec un espace qui appartient à notre réalité. Elle nous donne la possibilité d'explorer les faces cachés des volumes qu'on y trouve en elle tout comme de visiter librement l'espace qui la compose, sans être bloqué dans un chemin unique, ou être figé sur un seul plan.

En créant des réalités avec des contraintes choisies et en faisant disparaître celles qui ne nous intéressent pas, *«le "virtuel" nous propose une autre expérience du réel»*(P. Quéau,1993:15), elle permet de recréer notre imaginaire de nous l'approprier en nous proposant l'expérience de son exploration.

L'expérience rendue plus intense par le geste et par la sensation d'une réponse immédiate des objets et de l'espace visité, la profondeur, le volume et l'intensité immersive créée par cette sensation d'habiter un autre corps, classe la 3DTR dans une nouvelle catégorie des médias en faisant d'elle une expérience unique qui tend à s'approcher du réel ou tout en créant sa propre réalité.

Comme l'explique Edmond Couchot (E.Couchot,2007:201), *«Les interfaces sont le lieu où se*

virtualise le réel et où s'actualise le virtuel. Virtuel et réel font couple -entendons par là font système- à travers les interfaces qui les distinguent et les unissent conjointement. C'est le paradoxe du virtuel que de se distinguer du réel tout en étant contenu dans le réel.». La réalité n'est donc autre que celle que l'expérience nous donne et cette expérience est plus intense dans la mesure où elle propose une représentation visuelle et en quelque sorte tactile, ou plutôt sa simulation par le biais du geste quand on utilise la souris.

Les sens fondent la perception de cette réalité, comme on la connaît à travers notre corps, «*Le monde virtuel, au même titre que le monde physique, fonde sa "réalité" dans une modalité tactile et proprioceptive. On retrouve ici le privilège accordé par Mead à la "région manipulatoire" qui selon lui, se trouve au cœur de la réalité. Comme le rappelle Shutz qui n'accorde pourtant pas la même importance à ce "monde à la portée de la main", celui-ci comprend les objets qui sont à la fois vus et maniés, par opposition aux objets lointains dont on ne peut faire l'expérience par contact direct mais qui restent présents dans le champ visuel. Seules les expériences des choses physiques à l'intérieur de la région manipulatoire donnent le test fondamental de toute réalité, à savoir la résistance, et elles seules définissent ce que Mead appelle la "Taille-étalon" de choses qui apparaissent hors de la région manipulatoire, dans les distorsions des "perspectives optiques"»(A. Sauvageot, 2003:228).*

En quelques mots on peut dire que l'importance de la 3DTR, en tant qu'un outil de simulation, réside dans le fait qu'elle permet à l'utilisateur de devenir acteur et créateur de l'expérience qu'il vit et ceci grâce à l'utilisation de ses sens les plus directs, la vue et le toucher. Il est pertinent de citer une nouvelle fois Edmond Couchot quand il explique comment l'utilisateur s'intègre dans le processus de création de l'expérience virtuelle : «*Le spectateur se fait acteur-acteur dans un monde non plus réel mais virtuel se déployant dans le temps uchronique¹. Ce qu'il voit ne fait que confronter la certitude qu'il est lui même présent à ce qu'il voit puisqu'il agit sur ce qu'il voit, habite dans ce qu'il voit. Faire et voir l'image non seulement coexistent, mais s'engendrent mutuellement et simultanément. Voir devient faire et faire devient voir. L'image est à la fois agie et agissante. Pour l'interacteur, le moment du faire n'est donc pas plus ce moment originare, éloigné dans le temps, vécu par l'auteur du dispositif au cours de son élaboration, mais le moment où l'image naît de son action dans le temps uchronique. Dans la situation dialogique, le monde de résonance temporelle de l'image est toujours simultané, mais avec cette différence par rapport à la télévision qu'il y a fusion, intrication entre le temps de voir et le temps du faire et non plus coïncidence. Fusion de laquelle naît le temps uchronique. Le temps uchronique est le temps inhérent à l'instance de figuration numérique.»(E.Couchot,2007:208,209).*

1.2 Applications et publics

Les applications des univers virtuels qui se servent de la 3DTR comme interface principale sont nombreuses et restent encore à découvrir. Le but de cette partie n'est pas d'énoncer toutes les possibilités que propose la 3DTR et tous ces domaines d'application, c'est une tâche qui s'avère impossible vue la vitesse d'évolution et le nombre d'expérimentation proposés tous les jours. Néanmoins il est important d'évoquer comment les filières de l'enseignement et le public en général peuvent percevoir ces technologies en tant qu'un média de connaissance car leur position peut éclairer d'une certaine manière le décalage qui existe entre les nombreuses

¹ Le temps uchronique pour Edmond COUCHOT est « un temps en puissance qui s'actualise en instants, durées, simultanités particulières; un temps non linéaire qui s'expande ou se contracte en d'innombrables enchaînements ou bifurcations de causes et d'effets. Sans fin ni origine, le temps uchronique se libère de toute orientation particulière, de tout présent, passé ou futur inscrits dans le temps du monde »

possibilités de développement et l'état actuel de son utilisation.

Pour donner un exemple, l'enseignement peut sans doute trouver un outil efficace dans la transmission de la connaissance, si les maquettes virtuelles proposées sont assez performantes et démocratisées. Des maquettes performantes dans le degré immersif qu'elle proposent, dans le détail et les multiples possibilités de scénario pour un même sujet, seront démocratisées si elles sont utilisées couramment en cours et si elles deviennent un outil pour réaliser des devoirs et proposent une évaluation. On peut imaginer des cours de chimie dans les quels les molécules peuvent être observées sous différents angles pour apprendre ainsi leur fonctionnement et leurs réactions. Dans un cadre plus pratique, pour des lycées techniques ou des écoles d'ingénieurs, un outil de ce type peut simuler des machines conçues par les étudiants pour tester la viabilité de leur projets ou tout simplement pour apprendre des principes mécaniques. Des exemples existent déjà, comme les logiciels Inventor2 d'Autodesk ou Solidworks3 édité par Dassault Systèmes, qui permettent de concevoir des objets qui répondent à des contraintes matérielles et mécaniques paramétrées pas les usagers.

Mais sans aller trop loin dans le degré de complexité et technicité que demande l'utilisation de ce type de logiciel, il suffit de regarder ce qui se passe aujourd'hui autour des logiciels que l'on qualifie de *serious games*. Ce genre peut être défini comme «une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique»4. Les univers qu'ils proposent, même s'ils varient énormément d'approches, expérimentent la 3D en temps réel pour parvenir à la transmission de la connaissance et ceci dans différents domaines de l'enseignement. On peut citer comme un exemple la série ludo-éducative «*Global conflicts*»5 de l'éditeur Serious Games Interactive, où l'on traite des sujets d'actualité comme «*Palestine*» ou son dernier titre «*Latin America*». Dans ces séries, on incarne un journaliste qui doit trouver des renseignements et informer le public par rapport à ce qui se passe sur le terrain. En suivant différentes missions le joueur apprend les problèmes culturels et essaye de changer les choses en communiquant sur ses recherches. Cette série est proposée aux élèves entre 13 et 19 ans et prévue pour les cours de géographie, citoyenneté, histoire et médias.

L'éditeur de serious games ForgeFX développe diverses applications sur divers domaines et montre ainsi la versatilité de la 3DTR comme outil de transmission de la connaissance, comme par exemple des applications qui forment sur des problématiques plus pratiques, tels que la maintenance d'une voiture ou l'assemblage d'objets en bois. Leur but reste le même, celui de transmettre la connaissance.

Par rapport à l'enseignement, l'entrée du virtuel dans les salles de cours est toujours à l'état d'expérimentation et comme l'indique le rapport Isaac6, adressé au ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche, les freins au développement du numérique dans l'enseignement supérieur sont nombreux et son développement est contraint par diverses raisons. Tout d'abord ce sont des raisons stratégiques car les universités ne prévoient pas son développement comme outil d'enseignement. Ensuite ce sont des raisons organisationnelles avec le manque d'adaptation aux structures classiques des universités tant dans la production, leur diffusion et archivage. Ce sont aussi des raisons pédagogiques quand les enseignants ne

2 <http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/index?siteID=123112&id=4246282>

3 <http://www.solidworks.fr/>

4 Définition sur http://fr.wikipedia.org/wiki/Serious_game

5 <http://www.seriousgames.dk>

6 <http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/BRP/084000024/0000.pdf>

s'intéressent pas à ces technologies ni sont formés pour les utiliser. Enfin il y a des obstacles d'ordre juridique en l'absence d'une législation qui envisage l'usage du contenu dans un cadre pédagogique et des obstacles d'ordre matériel avec le manque d'ordinateurs destinés aux salles de cours.

D'un autre côté la position du grand public par rapport à l'utilisation de ces technologies dans l'enseignement, est malheureusement freinée par l'association de cette technologie au divertissement, ceci du au fait de sa très large utilisation par les jeux vidéo. Pour donner des exemples concrets sur ce point de vue, nous pouvons citer notre vécu de créateur de maquettes virtuelles au sein d'une entreprise de commerce grossiste : la réflexion de «*vous allez jouer maintenant*» quand il s'agit de faire référence au travail effectué revient sans cesse. Sans doute sans mauvaise intention, cette maladresse pour juger le travail du créateur infographiste, ne fait qu'illustrer la façon dont les gens n'appartenant pas à ce domaine de création peuvent voir la création de maquettes en 3D en temps réel: comme un jeu.

2 L'ADAPTATION DE FILMS EN JEU VIDÉO

2.1 Un outil de Marketing?

Pour revenir à l'utilisation de cette technologie dans le domaine du divertissement il faut préciser que c'est lui qui s'intéresse le plus à son développement. Le jeu vidéo comme utilisation de la 3DTR propose des univers de toute sorte et en constant changement. Changements qui se voient marqués par l'évolution de la technologie, non seulement au niveau des interfaces, avec le photoréalisme, les interfaces physiques innovantes, la gestion de l'intelligence artificielle du jeu ou les réseaux qu'il utilise, mais aussi dans le contenu et la manière d'approcher l'histoire que le jeu raconte.

Parmi les différents scénarios ou possibilités de jeu proposés de nos jours, une des tendances qui s'affiche le plus est celle de faire des adaptations de film. On dirait même que pour certains genres, il devient obligatoire d'en proposer un, comme par exemple pour l'aventure fantaisie ou la science fiction.

Divers travaux traitent de la question de l'adaptation, les énumérer peut sans doute mieux expliquer les pourquoi de cette tendance dans les jeux vidéo, mais en règle générale ils ne rendent pas compte de ce que l'utilisateur apprécie ou critique (souvent avec sévérité) dans ces objets.

Ce qui semble important est d'expliquer comment de manière générale, aucune adaptation ne semble satisfaire le public qui connaît en amont l'œuvre filmique et ceci à cause de divers facteurs, comme le changement de support qui entraîne des nouvelles contraintes qui ne sont pas présentes dans le support d'origine de l'œuvre. Un de repères qui illustre bien la position du public, sont les blogs consacrés à ce type d'adaptation. Sur le site Internet Gamekult⁷ on comprend bien cette position dès ces premières lignes «*Par pitié, arrêtez ! Plus jamais ça ! Non ! Stop ! Au secours ! Disons-le derechef, ces exclamations n'ont rien à voir avec une bastonnade ou une scène de braquage, mais voilà simplement quelles sortes de commentaires reviennent lorsque débarque une adaptation de film en jeu vidéo. Programme bâclé, attrape pigeon, produit pour fanboy... on s'est tous fait avoir au moins une fois.* ». Même si l'auteur de cet article se rattrape un peu avec les adaptations de films en jeu vidéo en citant sa liste de 10 meilleures adaptations, les impressions sont un peu les mêmes sur d'autres blogs, forums et

7 <http://www.gamekult.com/blog/hibino/115632/Adaptation%20de%20film%20en%20jeu%20video.html>

articles sur Internet, sur Jeuxvideo8, Melty9 ou Nintendo-difference10.

L'adaptation en tant qu'exercice doit être reçue comme une œuvre à part entière qui s'inspire de l'œuvre d'origine et doit, ou plutôt devrait être jugée par rapport à son nouveau support, aux nouveaux codes qui la définissent.

Les adaptation de films en jeu vidéo, à leurs débuts répondaient plus à une volonté de marketing et ne proposaient rien de particulier ou de nouveau par rapport au scénario du quel elles étaient inspirées. Leur impact et histoire remonte aux débuts des jeux vidéo et semble être un sujet à part entière qui s'éloigne du but de cette communication. Les citer est important pour montrer comment, en tant qu'objets vidéoludiques, ils proposent l'exploration de l'espace diégétique du film en tant que linéarité, sans proposer la possibilité de l'explorer en tant qu'univers diégétique à part entière. Leur but est avant tout de maintenir l'intérêt du public dans l'histoire du film, en restant souvent seulement des outils de marketing.

Mais le jeu vidéo dépasse aujourd'hui le caractère d'outil de promotion auquel il était associé, il devient un objet de culture à part entière, même quand il s'agit d'adapter un film ou une saga. Pour en citer une exemple ou peut parler de Knights of the old republic de Lucas Arts qui reprend l'univers de la saga de STAR WARS, mais qui la place dans une époque antérieure à celle des films en racontant une toute autre histoire. Le joueur doit évoluer dans l'histoire en faisant le choix d'utiliser la force du côté obscur, ou du côté de la lumière.

Le jeu vidéo nous permet d'approfondir la diégèse du récit, sans pour autant modifier sa logique ou son contenu. Certes, son but n'est pas celui de remplacer le film, ou de l'adapter de manière exacte ou plutôt le plus fidèlement à l'œuvre d'origine (c'est impossible à cause du changement de support et des codes propres à chaque support), mais de permettre au public de s'intéresser d'avantage à la diégèse du film et de se l'approprier en quelque sorte par le biais de l'expérience virtuelle de l'histoire et des personnages, de revivre en incarnant les héros, l'aventure dont il connaît déjà le dénouement.

L'approche ciblée par cette communication est de proposer des nouveaux terrains d'expérimentation dans le domaine narratif, sans se limiter aux jeux vidéo. L'idée est de proposer des nouveaux objets de communication et de narration qui ne sont pas rattachés au développement de l'histoire dans un jeu, c'est à dire de donner des pistes pour d'éventuels scénarios parallèles imaginés par l'utilisateur, d'autres mondes possibles dans la diégèse du récit, en utilisant le réseau d'Internet pour communiquer.

Sans prétendre révolutionner l'utilisation de la 3DTR comme objet de communication et de narration, l'intention est d'explorer la diégèse proposée par un scénario en s'appuyant sur les objets, réels, qui prennent une place intéressante et importante dans le dénouement de l'histoire. De cette manière l'internaute peut s'investir dans l'exploration de l'espace du récit et s'approprie en quelque sorte l'histoire qu'il imagine.

3 LA 3DTR SUR INTERNET

3.1 Un domaine d'expérimentation

La 3D en temps réel n'a pas été conçue pour la diffusion sur internet. La demande d'une infrastructure adaptée, tant dans le pouvoir de calcul du matériel informatique que sur les

8 <http://www.jeuxvideo.tv/forum/forum-general/les-adaptations-de-films-en-jeux-video-id290925-page1.html>

9 <http://www.melty.fr/les-jeux-video-tires-de-films-arnaque-ou-actu17499.html>

10 <http://www.nintendo-difference.com/dossier2466-les-jeux-video-et-le-cinema.htm>

débites de téléchargement, a longtemps banni cette technologie de la toile. Aujourd'hui les choses ont changé et son utilisation en ligne évolue rapidement.

En passant du sexe virtuel avec Red Light Center aux metaverses gigantesques comme Second Life et aux jeux en ligne comme WOW¹¹, les MMORPG¹² gagnent très rapidement l'intérêt du public autour du monde. Cette utilisation émergente de la 3DTR incite les internautes à expérimenter avec cette technologie de manières différentes et inattendues ce qui nous permet aujourd'hui de proposer de nouveaux types d'objets de communication et promotion. Un des domaines qui peut sans doute bénéficier de cette tendance est la promotion de films.

L'efficacité des jeux vidéo comme outil de promotion des films est à débattre. Le jeu vidéo demande un investissement de temps et d'attention particuliers de la part du public ciblé ce qui écarte les non joueurs. Il demande une infrastructure importante, comme un ordinateur puissant pour faire marcher correctement le jeu ou l'achat d'une console de jeux. Par ailleurs les jeux vidéo inspirés d'œuvres cinématographiques sont des objets de culture à part entière qui se différencient des objets de communication utilisés dans la promotion d'un film. Les outils de promotion du cinéma sont multiples et variés, en passant par la radio, la télévision, ils ne cessent de s'adapter aux progrès technologiques.

Le réseau Internet est un de ces outils, qui semble ouvert à l'expérimentation et à l'innovation alors qu'il s'étend un peu plus tous les jours et touche toutes les couches de la société.

Le cinéma, qui a suivi l'évolution de la toile depuis ses débuts¹³, devient chaque jour plus intéressé dans les possibilités qu'elle propose. Tant dans la diffusion, dans la promotion et bien d'autres services, comme la vente en ligne, la location de films et autres, Internet intéresse l'industrie du divertissement. Les sites Internet qui font la promotion d'un film deviennent chose courante.

La manière dont il se servent des possibilités de la toile est remarquable car l'innovation ne s'arrête jamais. En passant par des sites qui montrent les différents points de vue sur l'histoire comme par exemple le site de 2012¹⁴, jusqu'à d'autres qui proposent des voyages en safari¹⁵ assez particuliers, la promotion de films sur Internet est en pleine expérimentation.

C'est dans ce domaine d'expérimentation que se situe l'objet audiovisuel proposé, un objet multimédia qui utilise la 3DTR comme interface, mais qui se différencie d'un jeu vidéo car sa finalité n'est pas de gagner, perdre ou revivre l'histoire des personnages, mais plutôt d'explorer la diégèse de l'œuvre. Cet objet inspire des choses suggérées dans la narration mais ne prétend pas la modifier, seulement proposer des univers possibles.

La 3DTR commence à être utilisée dans le cadre de la promotion de films sur Internet, mais ce qu'elle propose reste encore très tourné vers le jeu, reposant sur un scénario avec des points à gagner dans un temps limité, tout en évoluant dans l'histoire du film. Par exemple dans le site Internet de Terminator: Salvation¹⁶ l'on peut incarner des personnages de la résistance ou les machines et s'affronter sur un terrain de combat. Dans Wolverine Origins¹⁷ l'on incarne le parcours du héros

11 World Of Warcraft

12 Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

13 1995 site internet de Mars Attack de la Warner Brothers

<http://web.archive.org/web/19970113044604/www.marsattacks.com/>

14 <http://www.whowillsurvive2012.com/>

15 <http://www.safari-lefilm.com/nosoffres/>

16 <http://www.sonypictures.net/movies/terminatorsalvation/game/>

17 <http://www.x-menorigins.com/timewarrior/>

pendant différentes guerres de l'histoire.



3.2 Un objet qui stimule l'attitude ludique.

Fig.1: *Le chapeau d'Indiana Jones./Manuel SIABATO*

Une des possibilités encore mal explorées est celle de la maquette virtuelle des décors ou des objets que l'on trouve dans le film. Cette maquette peut permettre à l'utilisateur de visiter l'univers spatial du film ou de manipuler des objets du film susceptibles de lui paraître intéressants. Il peut ainsi être invité à créer des histoires parallèles à celle du récit filmique, suggérées par des pistes inscrites dans ces objets et ces espaces.

Certes il existe déjà des objets de communication sur Internet qui proposent des possibilités semblables à ceux de la maquette en 3DTR, comme le sont les images du tournage ou plus généralement les « *making of* » et interviews autour du film. Mais ces objets restent d'une nature linéaire sous forme de texte ou de clip et font référence à la production et non pas à la diégèse du film.

La maquette en 3DTR peut proposer un lien direct avec l'univers filmique, en permettant une appropriation par la manipulation et l'expérience, comme il peut arriver lorsqu'on joue le jeu vidéo d'un film.

Cette appropriation peut se faire de manières multiples, en suivant les pas du héros, en

retrouvant les endroits qui servent de décor à l'histoire ou en se servant des outils et des objets qu'il a utilisés dans l'histoire.

Les technologies des univers virtuels permettent un lien direct entre le public et le film quand elles créent de nouvelles façons d'approcher le scénario d'un film, en donnant de la richesse au contenu et en proposant des nouvelles formes narratives aux scénaristes et aux réalisateurs. Un exemple qui peut nous éclairer c'est le chapeau d'Indiana Jones¹⁸.

Cet objet devient un icône en soi dans la mesure où il identifie directement le film et le héros dans le film. Même une ombre où on distingue ce chapeau nous met en relation directe avec l'histoire du film et le scénario. Mais comment utiliser la technologie du virtuel pour nous servir de cette richesse iconique et par ce biais enrichir le scénario?

On peut imaginer ce chapeau modélisé dans un univers 3DTR : l'on peut le retourner et le voir de tous les côtés et tous les angles possibles. Qu'est ce que l'on pourrait bien retrouver sous ce chapeau? Peut être les choses que notre héros cache, ou qui lui tiennent à cœur, comme par exemple la photo de sa mère, ou la carte au trésor d'une de ses aventures. L'utilisateur peut alors découvrir une partie du scénario, celui que le réalisateur souhaite dévoiler, qui n'est pas explicite dans le film, vu qu'il n'y a pas de prise de vue en détail de l'intérieur du chapeau et que les sujets qu'on traite ne sont pas mentionnés dans le récit filmique.

D'autres exemples, si on reste sur la saga d'Indiana Jones peuvent être aussi des éléments importants des sagas précédentes, comme par exemple l'idole¹⁹ indigène en or ou l'arche de l'alliance de « *Raiders of the lost ark* », les pierres sacrées du « *Temple de la perdition* », ou le saint Graal de « *La dernière croisade* ».

Ces éléments que l'on retrouve dans les films et qui en soi racontent une histoire par leur valeur iconique, peuvent créer des liens avec le scénario et enrichir par leur valeur sémantique l'histoire et l'intérêt de l'internaute pour le film.

Mais ces objets ne sont pas nécessairement liés au fait d'avoir des super-productions ou des objets avec une grande valeur sémantique et iconique. À titre d'exemple, on peut imaginer une cassette VHS ou une cassette de Betamax avec plusieurs films inscrits sur l'étiquette adhésive pour le film de Michel Gondry « *Re-bobinez, soyez sympa* ». L'internaute pourrait alors manipuler cette cassette et interagir avec elle. Des événements pourraient être rajoutés sur les titres marqués sur l'étiquette, comme par exemple des liens sur les films réalisés pour le concours qui a été réalisé autour du film, ou des petites plages de générique chantés à capela. Pour faire la promotion d'un film sur Internet, un tel dispositif permet d'attirer l'attention des usagers et d'enrichir le contenu du film, sans forcément dévoiler l'histoire tout en créant un intérêt et une curiosité autour de ce que l'objet communique qui est en fin de comptes, le contenu du film, le scénario, l'histoire. Tous les films possèdent des éléments, des objets, qui créent des liens à l'intérieur du film et qui aident dans la construction du récit. Les utiliser dans un univers virtuel en 3 dimensions nous approche de l'histoire et du vécu des personnages, nous permet une intimité plus grande avec le scénario, ils nous permettent de nous l'approprier et de nous sentir en quelque sorte acteurs dans l'histoire.

18 <http://manuel.illegalcommand.org/FilmPromo/joneshat/JonesHat.html>

19 http://manuel.illegalcommand.org/FilmPromo/Golden_Idol/goldenidol.html



Fig.2 : *L'idole en or/Manuel SIABATO*

CONCLUSION

Après avoir parlé sur les qualités de la 3DTR comme outil de communication, en expliquant comment l'expérience qu'elle propose se rapproche de la réalité car elle fait appel à nos sens les plus immédiats, on s'est intéressé aux publics qu'elle touche, quand elle s'intéresse à la transmission de la connaissance, et on a abordé comment elle est perçue par l'enseignement supérieur et de manière générale par le public. Ensuite on s'est intéressé à ses applications dans le domaine du divertissement, tout particulièrement aux relations qu'elle établit avec le cinéma en adaptant des œuvres qui lui sont propres. Finalement on a abordé la thématique applications sur Internet en proposant un outil de promotion de films qui propose une manière différente que les jeux vidéo adaptés de films pour visiter les espaces diégétiques des récits.

Pour conclure, il faut remarquer que bien plus que la simple promotion de films, la maquette 3DTR telle qu'elle est proposée ici, permet d'approfondir d'une manière différente la diégèse d'un film. Diverses raisons peuvent expliquer ceci. D'un côté, le but d'une maquette de ce type n'est pas le jeu en soi, mais l'exploration et l'enrichissement de la mémoire du film. Cette tâche s'accomplit quand l'utilisateur interagit avec un objet qui provient de l'univers filmique, non dans le but de l'utiliser pratiquement dans une logique de jeu, c'est à dire pour avancer dans le scénario du jeu, mais juste dans le but de l'explorer, de mieux le comprendre. Cette finalité nous propose diverses choses de manière subtile, comme par exemple des nouvelles possibilités dans le récit qui ne sont pas explicites dans la linéarité filmique, ou d'imaginer des histoires parallèles au récit principal, des mondes possibles. L'expérimentation avec l'objet

proposé se rajoute en tant que sur-couche mémorielle. Puisqu'elle offre des nouvelles possibilités au scénario, elle enrichit l'univers du récit. Elle incite l'utilisateur à s'approprier des indices et à développer leur sens et valeur dans l'histoire qu'il se crée lui-même, c'est une continuité du récit diégétique.

Une piste qui peut être intéressante à explorer avec cet objet, est le retour dans l'imaginaire de l'utilisateur. En l'intégrant au scénario, on peut tenter une expérimentation dans laquelle notre maquette devient essentielle pour la compréhension du scénario, pour approfondir sur des détails qui ne sont pas explicites dans la linéarité filmique. Quand il s'agit d'une saga, un objet de ce type peut maintenir l'intérêt du public dans l'univers du film et même avancer des choses sur la suite de l'histoire. Certes on peut voir ceci comme de la simple promotion, mais ce que l'expérimentation de ce type renferme au fond est une nouvelle manière de raconter des histoires dans laquelle ce qui compte c'est l'exploration et l'imaginaire.

BIBLIOGRAPHIE

COUCHOT Edmond

2007 *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Actes sud.

MEAD G.H.

1965, *L'esprit le soi et la société*, PUF.

QUÉAU Philippe

1993, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon, Collection Millieux.

SCHUTZ A.

1987, *Le chercheur et le quotidien*, Méridiens-Klincksiek.

SAUVAGEOT Anne.

2003, *L'épreuve des sens, de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Presses universitaires de France.