

## STRUCTURES SPATIO-TEMPORELLES DES RÉALITÉS VIRTUELLES

Le concept de montage comme vecteur narratif, discursif et poétique  
dans les expériences numériques immersives.

### PROBLÉMATIQUE |

Au regard des nouvelles **expériences** proposées par les **espaces numériques immersifs**, comment repenser la **fragmentation** et l'**articulation** des espaces-temps dans les **récits en réalité virtuelle** ?

Réalité virtuelle ; Montage ; Narration ; Présence ;  
Esthétique ; Design d'expérience ;

### RÉSUMÉ |

L'**art du montage**, pratiqué et théorisé depuis le début du XXe siècle, a fortement déterminé le jeu des **formes cinématographiques**, qu'on appréhende d'un point de vue tant esthétique que sémiotique. Aujourd'hui, c'est au tour des **expériences narratives de réalité virtuelle** de susciter une certaine réflexivité sur leurs formes et conventions, impliquant une reconsidération du concept de montage.

Or, l'une des spécificités des **dispositifs** de réalité virtuelle est le sentiment de **présence** qu'ils peuvent provoquer. Cette sensation "d'être là", combinant l'**illusion d'un lieu** et d'une forme de **véraisemblance** de l'expérience, est souvent considérée par les conceptrice·eur·s comme un objectif des dispositifs immersifs. Les **ruptures** de présence, laissant apparaître les **coutures** de la **médiation**, sont vues comme des facteurs diminuant la qualité des dispositifs, incitant les créatrice·eur·s à favoriser des espaces-temps continus.

Mettant à l'épreuve le sentiment de présence au-dedans de l'**espace de représentation**, la pratique du montage en réalité virtuelle est donc assez rare et n'a pas encore laissé assez de place à la recherche empirique d'une esthétique de la **fragmentation** et de l'**articulation** des environnements immersifs.

Au regard de cette déficience pratique, cette thèse cherche donc à démontrer, par l'**expérimentation artistique**, que persiste une puissance **narrative, discursive et poétique** du montage en réalité virtuelle. Elle fait l'hypothèse qu'en jouant sur la variation du niveau de présence dans l'environnement virtuel, le montage participe à faire évoluer la **distance** vis-à-vis de la médiation, reliant l'expérience vécue virtuellement à la fluctuation d'un rappel au monde réel.



*The Buster Experience.* Rémi Sagot-Duvauroux, EnsadLab, 2020

### ÉCOSYSTÈME DE RECHERCHE |

**Rémi Ronfard (directeur de thèse)** | Directeur de recherche à l'Inria.  
Membre du groupe Spatial Media.

**Guillaume Soulez (co-directeur)** | Professeur à l'Université Paris 3 - Sorbonne nouvelle. Directeur de l'IRCAV.

**François Garnier (co-encadrant)** | Enseignant chercheur EnsAD et réalisateur. Responsable du groupe de recherche Spatial Media.

### BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE |

V. Amiel, *Esthétique du montage*, 4e édition, revue et augmentée.  
Hauts-de-Seine: Armand Colin, 2017.

T. Faucon, «Théorie du montage: énergie des images», A. Colin, Malakoff, 2017.

J. Guez, Illusions entre le réel et le virtuel (IRV) comme nouvelles formes artistiques : présence et émerveillement ; sous la direction de Marie-Hélène Tramus, 2015.

H. Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », in N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, *First Person*. MIT Press, p. 118–130, 2004.

M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press, 2015.

M. Slater, « Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments », *Phil. Trans. R. Soc. B*, vol. 364, déc. 2009.