

Art et réalité virtuelle : présence, illusion et scénographie

Dialogue entre Judith Guez et Marie-Laure Delaporte

▶ Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/guez-delaporte.html>

Marie-Laure Delaporte: Vous êtes à la fois artiste et chercheuse en arts numériques. Vous avez obtenu un doctorat dans le cadre de l'équipe de recherche INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) de l'université Paris 8. Vous êtes également diplômée en sciences de l'ingénieur par le master Robotique et Système Intelligent de l'université Paris 6. Est-ce que vous pourriez revenir sur ce parcours très pluridisciplinaire ?

Judith Guez: Effectivement, lors de mes études j'ai été attirée autant par les arts plastiques que par les sciences, la technologie et l'informatique. J'ai changé d'université plusieurs fois. J'ai commencé à l'université Paris 1 en Arts plastiques, où je réalisais déjà des installations immersives et participatives mais qui n'utilisaient pas (ou peu) le numérique. C'était des installations un peu expérimentales, notamment influencées par des artistes comme Yaacov Agam¹, et qui prenaient en compte l'action du spectateur face, ou avec, l'œuvre. Après une première année d'arts plastiques, j'ai continué d'approfondir cette envie de travailler avec « l'action du spectateur », en allant à l'université Paris 6, avec une licence en science et technologie. Je voulais comprendre comment fonctionnait ce que je voyais autour de moi: les télévisions, les ordinateurs, et les interfaces hommes-machines.

Après ce double cursus en sciences de l'électronique et de l'informatique et en arts plastiques, j'ai intégré la formation Art et technologie de l'Image de l'INREV² à l'Université Paris 8. Le but de l'équipe de recherche était d'expérimenter les nouvelles technologies de l'informatique (images de synthèse, animation, jeu vidéo...) par la recherche-création. C'est à partir de ce moment que

1 Yaacov Agam (1928-) est une des figures majeures de l'art cinétique qui se développe à partir de 1955.

2 L'INREV est l'une des trois équipes de recherche du laboratoire Art des Images et Art Contemporain (AIAC). Le groupe de recherches a été fondé en 1984, notamment par Michel Bret et Edmond Couchot: URL: <https://inrev.univ-paris8.fr> [dernier accès: 22/12/2020].

j'ai commencé à m'intéresser à la matière du virtuel et aux liens entre réel et virtuel, à l'art numérique et à la réalité augmentée. Après avoir suivi des cours notamment en vision par ordinateur, intelligence artificielle et mécanique, j'ai développé un projet de recherche sur la réalité augmentée d'un point de vue scientifique. Cela m'a permis de rejoindre le laboratoire de cyber-psychologie à l'Université du Québec en Outaouais, où j'ai travaillé pendant une année avec Stéphane Bouchard³, qui s'intéressait justement au développement d'expériences de réalité augmentée. Nous disposions d'un matériel incroyable, comme un CAVE⁴ à six faces. Je faisais principalement du design d'expérience et de l'intégration sur le moteur 3D, afin de simuler des scénarios qui permettaient de comprendre les phobies, à travers le degré d'anxiété mesuré par des capteurs. Je me souviens qu'il y avait des araignées virtuelles qui se baladaient. Et nous avons installé une table, réelle, qui servait d'objet intermédiaire. Mais surtout, j'ai pris conscience de l'importance de l'effet de présence, dans ces différentes expériences de réalité virtuelle et augmentée, qu'il s'agisse d'environnements en 3D avec le CAVE ou de visio-casques. L'étude avec le psychologue a montré que, quel que soit le dispositif, l'effet de présence des éléments virtuels est sensiblement le même⁵.

M-LD: Ce parcours transdisciplinaire entre sciences et arts vous a amenée à matérialiser et expliciter vos hypothèses de recherche et de création à travers une thèse de doctorat⁶ intitulée « Illusions entre le réel et le virtuel comme nouvelles formes artistiques: présence et émerveillement ». Vous y questionnez notamment les frontières et l'hybridation entre réel et virtuel, ce que vous définissez comme le « continuum réel/virtuel ».

JG: Oui, j'ai eu besoin d'affirmer à la fois mon intérêt pour ces deux champs complémentaires que sont la technologie et l'art, et de développer mon hypothèse de recherche-crédation autour des illusions entre le réel et le virtuel. La découverte de la méthodologie de la complexité du sociologue Edgar Morin⁷ m'a confortée

3 Stéphane Bouchard est titulaire de la Chaire de recherche du Canada en cyberpsychologie clinique. Il est spécialiste du traitement des troubles d'anxiété et a publié avec Brenda Wiederhold l'ouvrage *Advances in Virtual Reality and Anxiety Disorders* (Springer, 2014).

4 Le CAVE ou *Automatic Virtual Environnement* est un dispositif permettant l'immersion dans un environnement de réalité virtuelle, développé avant les visio-casques. Il s'agit d'une pièce constituée de plusieurs murs sur lesquels sont projetées des images en trois dimensions. L'utilisateur est donc équipé de lunettes 3D. Le système pouvant également être assorti de capteurs de mouvement, la projection s'adapte aux déplacements de l'utilisateur.

5 O. Baus, Stéphane Bouchard, V. Gougeon, J. Guez. *Augmented reality? An efficient alternative to virtual reality in inducing anxiety*. Association Canadienne des Thérapies Cognitives et Comportementales (ACTCC). Montréal (Québec), 23-25 mai 2013.

6 Thèse de doctorat soutenue en 2015, sous la direction de Marie-Hélène Tramus (INREV, Université Paris 8).

7 Le sociologue Edgar Morin est l'auteur de six volumes *La Méthode I et II* (Paris, Seuil, 2008), ouvrage rédigé entre 1977 et 2006, dans lequel il pense la complexité et défie les classements disciplinaires.

dans mon idée d'allier les différentes disciplines que j'avais traversées pendant mon cursus. J'ai associé sa méthodologie à la recherche-crédation afin d'explorer l'effet de présence au sein d'expériences réelles, virtuelles et mixtes. Je souhaitais démontrer comment de nouvelles formes artistiques émergent dans la relation du spectateur avec des œuvres immersives et interactives dans le continuum entre le réel et le virtuel. Je me suis intéressée à différentes formes de dispositif d'illusion entre le réel et le virtuel, tel que la réalité virtuelle, augmentée, mais aussi avec des dispositifs de miroir ou de projection sur des maquettes, un peu à la Pierrick Sorin⁸.

Mes expérimentations s'inspirent donc des principes d'illusion et d'émerveillement, que j'emprunte en partie au monde de la magie, mais aussi à un auteur comme Michael Edwards⁹. Il s'agit pour moi de travailler la matière du numérique presque comme une palette de peinture avec des jeux de couleurs, de textures, afin de réaliser ses effets d'illusion. Et puis il y a la dimension relationnelle de l'artiste avec le visiteur à travers l'expérience de l'œuvre. Cette « esthétique relationnelle¹⁰ » qui va générer un comportement chez le visiteur qui explore et complète l'œuvre. Il me semble que ce type d'œuvres permet d'accepter que notre réalité n'est pas stable et qu'il faut se laisser porter par l'expérience. J'utilise également l'analogie des paliers de décompression en plongée sous-marine. L'expérience que le visiteur fait de l'œuvre est progressive, le passage du monde réel au monde virtuel se fait par palier. On entre dans le lieu d'exposition, puis dans l'environnement de l'œuvre, qui dans mon cas est très souvent construit à partir d'un décor réel. On passe progressivement de la réalité quotidienne, au premier contact avec l'œuvre, au moment où on s'équipe d'un visio-casque par exemple. Puis on franchit différents « paliers » en pénétrant l'environnement virtuel qui peut sembler très similaire au réel, au début, mais qui va s'enrichir de variations, d'illusions plus ou moins importantes et visibles. Il faut que le déroulement de l'expérience se fasse de manière fluide, il ne faut surtout pas « casser la présence », pour que le visiteur ne se rende pas compte qu'il n'est plus dans un environnement totalement réel. Cela passe par de petits détails, un objet qui va apparaître, changer de place, etc.

Ce qui m'intéresse aussi, c'est le moment où l'on retire le casque et où l'on prend conscience de la réalité qui nous entoure tout en la voyant différemment. Après avoir expérimenté le virtuel, on reprend conscience du réel plus fortement, de ses sens de perception, des variations du réel.

8 Pierrick Sorin (1960-) est un vidéaste et scénographe français qui crée notamment des œuvres de théâtre optique dans lesquelles interviennent la projection vidéo et des systèmes holographiques.

9 Michael Edwards, *De l'émerveillement*, Paris, Fayard, 2008.

10 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, les presses du réel, 1998.



▶ Vidéo 1 *VRLux*, Installation RV créée par Sébastien Kuntz, Judith Guez, Florian Reneau, Florian Costes, Charles Kaing, François Gutherz, VRGeeks, Global Game Jam, 2013



1 Judith Guez, *La Chambre de Kristoffer*, avec Émilie-Anna Maillet et Guillaume Bertinet, *La Chambre de Kristoffer*, installation de RV, Granit, scène nationale, Belfort, 2014

M-LD: Pourriez-vous nous en dire un peu plus sur vos œuvres qui témoignent justement de ces expériences, qui ont notamment été montrées aux Beaux-Arts d'Athènes, à la BPI Centre Pompidou, ou encore lors d'une résidence menée à la Scène nationale de Belfort?

JG: Au début des années 2010 les dispositifs de réalité virtuelle se sont beaucoup démocratisés, j'ai eu accès plus facilement à des visio-casques par exemple. J'ai également eu l'occasion de travailler avec Philippe Fuchs¹¹ qui est l'un des spécialistes français de la réalité virtuelle. En 2013, avec l'association VRGeeks, j'ai participé à la création de *VRLux*¹² (vidéo 1) qui mêle l'expérience du virtuel à travers un visio-casque et du réel à l'aide d'un objet tangible, une bougie. Et la bougie s'est révélée être un objet extrêmement intéressant pour ce type d'expérience car elle suscite toutes sortes de réactions, de manipulations, voire de confusions, qui activent l'imaginaire de l'utilisateur.

J'ai continué par la suite à utiliser ces « objets-interfaces » entre le réel et le virtuel, dans mes autres créations. Je m'intéressais également aux questions de trans-média, ce qui m'a amenée à travailler dans le milieu du théâtre avec la metteuse en scène Émilie-Anna Maillet qui réalisa la pièce *Kant* de Jon Fosse¹³. C'est à cette occasion que j'ai créé l'installation artistique *La Chambre de Kristoffer*¹⁴ (fig. 1) (2014-2015), qui est exposée dans les théâtres en complément de la pièce *Kant*. L'œuvre permet au spectateur de se mettre à la place du personnage principal de la pièce: le petit garçon Kristoffer, qui n'arrive pas à dormir. L'installation de RV s'inspire du thème du rêve, et de la magie, et se construit dans un décor de chambre d'enfant, avec une table et une chaise, trop grande qui laisse les pieds suspendus dans le vide, avec cette impression d'« Alice au pays des merveilles ». L'objet-interface est une lampe de poche qui permet d'obtenir des effets de lumière et d'explorer l'univers virtuel. Je me suis mise à la place du spectateur en réfléchissant aux différentes harmonies de mouvement, aux modifications progressives de l'expérience, et à la fluidité des apparitions. La chambre est devenue un espace évolutif, un lieu de présence fait de petites illusions qui modifient la réalité jusqu'à emmener le spectateur dans un monde imaginaire, totalement virtuel, par le biais d'une multitude de transitions.

Dans le cas de *La Chambre de Kristoffer*, j'ai également voulu expérimenter ce que j'ai qualifié de « sur-réalité » ou de « sur-virtualité », avec le « laboratoire »

11 Philippe Fuchs est professeur à l'École des Mines et a rédigé le *Traité de la réalité virtuelle: Fondements et interfaces comportementales*, Paris, Presses de l'École des Mines, 2003.

12 Installation RV créée par Sébastien Kuntz, Judith Guez, Florian Reneau, Florian Costes, Charles Kaing, François Gutherz, VRGeeks, Global Game Jam, 2013. URL: https://www.youtube.com/watch?v=qQabwjQMbag&feature=emb_logo [dernier accès: 22/12/2020].

13 Pièce de théâtre *Kant* de Jon Fosse (1990), mise en scène par Émilie-Anna Maillet (Compagnie Ex voto à la Lune). Montrée en 2015 à la scène nationale de Belfort. L'œuvre *La Chambre de Kristoffer* continue d'accompagner la tournée de la pièce.

14 Judith Guez, Émilie-Anna Maillet et Guillaume Bertinet, *La Chambre de Kristoffer*, installation de RV, Granit, scène nationale, Belfort, 2014.



2 Judith Guez, *Lab'surd*, avec Guillaume Bertinet et Kevin Wagrez, *Lab'surd: Le Laboratoire de la Survirtualité*, installation de RV, LavalVirtual

Lab'surd¹⁵ (2014) (fig. 2). Ici, il s'agit de faire l'expérience du ressenti et du vécu par la déstabilisation sous une forme peut-être plus abstraite que narrative. Et la notion de « sur-virtualisme », en référence au surréalisme, vient du fait de considérer le virtuel comme une matière à travailler, et de créer des illusions qui seraient propres au virtuel. À l'aide de quelques objets réels (verre, table...), de miroirs qui donnent un effet de réel à l'environnement, et d'une boule rouge virtuelle, les illusions étaient déclenchées à distance, plongeant le visiteur dans un univers « surréaliste ». Le décor virtuel était agrémenté de tableaux de René Magritte et d'Escher.

Au fur et à mesure des transformations de l'environnement, l'univers se retrouvait complètement modifié jusqu'à transporter le spectateur dans un autre monde imaginaire, à tel point que certains visiteurs s'étonnaient : « Je ne sais pas comment je me suis retrouvé là ! ». La transition, les passages entre les phases de « descente » vers le virtuel, peut donc se faire tant de manière extrêmement douce et fluide, que de façon plus rapide et parfois brutale.

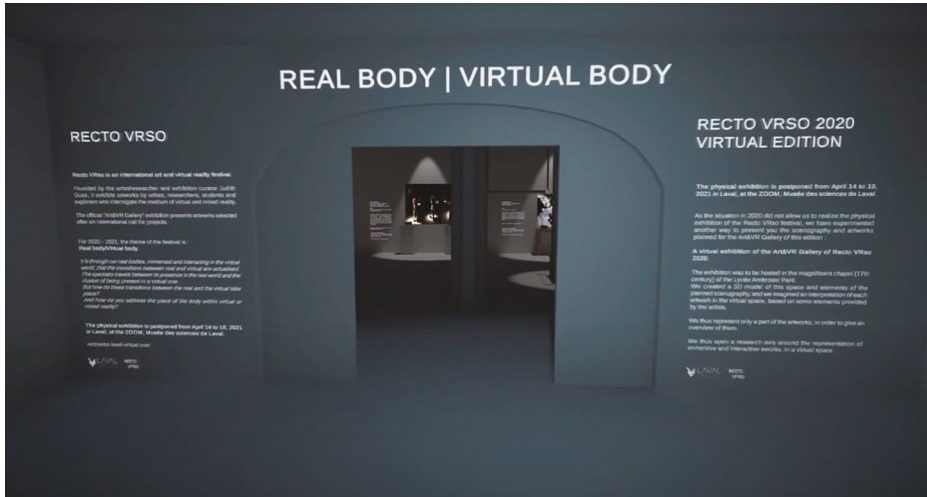
M-LD: Vous êtes désormais la directrice du festival Recto VRso16 (qui a lieu dans le cadre du Festival Laval Virtual dédié aux technologies de réalité virtuelle) qui valorise, diffuse et questionne le rapport entre arts et réalité virtuelle et mixte par le biais de conférences et d'expositions d'œuvres d'art. Ce projet est-il né des interrogations liées à l'exposition d'œuvres de RV? Quelle est la genèse de ce festival, ses objectifs, ses axes et les développements qu'il a connus depuis plusieurs années?

JG: À la fin de ma thèse j'avais élaboré un projet de lieu un peu alternatif pour accueillir des expositions, des spectacles, des expérimentations autour de l'art et de la RV, comme un centre d'art. Un lieu pour vivre les œuvres et découvrir les technologies. Pour moi, l'innovation et la découverte de nouvelles technologies a toujours été un moteur pour la création artistique. C'est en expérimentant la matière, comme un nouveau casque ou un nouveau logiciel que me viennent de nouvelles idées de création. J'avais justement eu l'occasion de tester du matériel dans le cadre du salon Laval Virtual¹⁷, que je fréquentais déjà depuis une dizaine d'années en tant qu'étudiante et exposante. En 2017, se présente l'opportunité de discuter de mon projet de lieu dédié à l'art et la RV avec Laurent Chrétien, le directeur de Laval Virtual. Entre-temps, l'idée de ce projet avait évolué, je l'avais nommé *Art & VR Factory*, et pensé aussi comme un lieu pour les artistes, les chercheurs, les étudiants. C'est ainsi que sont nés en 2018 le pôle artistique à Laval Virtual et la première édition du festival Recto VRso. La

15 Judith Guez, Guillaume Bertinet et Kevin Wagrez, *Lab'surd: Le Laboratoire de la Survirtualité*, installation de RV, LavalVirtual, 2014.

16 URL : <https://rectovrso.laval-virtual.com> [dernier accès: 22/12/2020].

17 Le salon Laval Virtual est un salon annuel qui a lieu dans la ville de Laval, depuis 1999, et est dédié à l'innovation et aux nouvelles technologies de réalité virtuelle et augmentée, quelles qu'en soient leurs applications.



▶ Vidéo 2 *Recto VRso 2020*



3 Vue du festival Recto VRso 2020. Modélisation par Judith Guez

thématique annuelle, toujours en rapport avec les liens entre réel/virtuel, était consacrée à la matière. Et à ma grande surprise, l'appel à projet a suscité l'intérêt d'artistes comme Julio Le Parc, Jean-Paul Favand ou Catherine Ikam. Le festival est donc désormais un lieu d'ouverture, de convergences et de diffusions des œuvres d'art immersives et interactives, entre le réel et le virtuel. Chaque année, la sélection d'une quinzaine d'œuvres pour le festival se fait de façon assez hétérogène afin d'exposer différents médiums et différents propos. Les œuvres qui ne sont pas retenues peuvent être exposées lors du parcours artistique en « OFF ». Le festival est également l'occasion d'organiser des résidences d'artistes, d'être un lieu d'expérimentation où l'on expose des premières étapes ou des processus de création, sans forcément d'enjeux de production. Il y a également une section « Musée-école » au sein de laquelle les professeurs viennent exposer des œuvres avec leurs étudiants, comme ont pu le faire Michel Bret et Marie-Hélène Tramus, en 2019. Depuis je développe le pôle artistique au sein même de Laval Virtual qui me permet de réaliser d'autres actions tout au long de l'année, avec des résidences de création, des journées de recherches. Comme je peux le faire par exemple avec Stéréolux¹⁸. Mais le but serait vraiment d'avoir un lieu dans lequel nous pourrions exposer et conserver les œuvres de manière pérenne, et créer une dynamique annuelle artistique plus forte.

M-LD: Malheureusement cette année, en raison de la crise sanitaire et de l'annulation des festivals en présentiel, Recto VRso a pris une forme « virtuelle », à travers notamment la plateforme du Laval Virtual World. Les organisateurs et participants pouvaient créer leurs avatars afin d'être présents aux conférences, expositions... dans un environnement complètement modélisé. Vous avez également créé une galerie virtuelle accessible par un portail Web.

JG: Absolument, nous avons appris à peine un mois avant l'évènement, que nous devions repenser le mode d'exposition des œuvres, qui cette année étaient consacrées au thème du corps: Corps réel/ corps virtuel. J'ai imaginé le festival de manière multi-plateforme dont le site web était le portail¹⁹ (vidéo 2 et fig. 3). Dans le Laval Virtual World, j'ai mis en place notamment un programme de conférences, avec des intervenants spécialistes de l'art et de la RV comme Suzanne Beer²⁰ ou Julie Walsh²¹.

Concernant l'exposition artistique, la scénographie avait déjà été réalisée, et j'ai donc dû réfléchir à une adaptation de l'exposition en une galerie virtuelle que j'ai créée avec ma petite équipe en très peu de temps. La galerie

18 Stéréolux est un centre culturel dédié à la musique et aux arts numériques situé à Nantes depuis 2011.

19 URL : <https://rectovrso.laval-virtual.com/edition-virtuelle-2020/> [dernier accès: 22/12/2020].

20 Suzanne Beer, *Musées virtuels & réalités muselles*, Paris, L'Harmattan, 2020.

21 Julie Walsh est commissaire d'exposition à Chicago, spécialiste de l'art technologique immersif.

est visitable en vidéo²² et interactive en ligne²³. Il ne s'agit évidemment pas de l'exposition comme elle aurait dû se dérouler initialement. Mais je la considère plutôt comme une variation dans l'espace, une interprétation et une présentation du propos des œuvres dans un monde virtuel. Il a fallu modéliser l'espace d'exposition en 3D pour créer la galerie virtuelle, réfléchir à la façon d'intégrer les œuvres, créer des bulles sonores pour entrer dans l'atmosphère de certaines œuvres. Le fait d'avoir été obligée de reconfigurer les œuvres dans une exposition virtuelle a soulevé de nombreuses questions intéressantes. Notamment, le problème de présenter en virtuel des œuvres immersives et interactives qui sont censées proposer une expérience physique et corporelle avec le visiteur. Il est intéressant de considérer ces présentations d'œuvres comme des introductions au propos de l'œuvre. La galerie virtuelle étant juste une introduction à la découverte des œuvres, qui seront présentées en réel lors du prochain Recto VRso du 14 au 18 avril 2021. Dans certains cas, des artistes m'ont envoyé une adaptation réalisée exprès pour la galerie virtuelle, ce qui pose aussi la question de la variation de l'œuvre adaptée à des environnements virtuels. Je réfléchis donc pour cette année à lancer un appel à projet pour des œuvres numériques qui seraient conçues uniquement pour des espaces virtuels, ou distanciels. Je m'interroge également sur cette nouvelle temporalité que ce type de galerie virtuelle génère, une exposition qui serait accessible en ligne indéfiniment.

M-LD: Le thème du festival était *Corps Réel / Corps Virtuel*. Il est intéressant de noter ce paradoxe que soulève la réalité virtuelle, et plus particulièrement les œuvres immersives et interactives de RV, dont il faut faire l'expérience en réalité, avec son corps physique. Dans un article, vous expliquiez l'importance de « montrer comment l'évolution des technologies et des recherches artistiques a changé la relation qu'a le spectateur avec une œuvre²⁴ ».

JG: La thématique du corps pour cette année semblait une évidence, après celle de 2019 *Illusion réelle / Illusion virtuelle*. Le corps a toujours été au centre de mes préoccupations en termes d'expérience avec l'œuvre. L'expérience de la *Rubber hand illusion* est par exemple quelque chose de fascinant en termes de mécanismes de perception du corps et d'illusion cognitive. Philippe Fuchs, que j'évoquais au début, a également beaucoup réfléchi aux stimulations des sens du corps humain par les interfaces technologiques créées pour l'immersion et l'interaction dans des mondes virtuels. J'ai aussi eu l'occasion de discuter avec

22 URL: https://www.youtube.com/watch?v=YBsEc3R6_vc&feature=emb_logo [dernier accès: 22/12/2020].

23 URL: https://www.laval-virtual.com/tools/static/RVR2020_WebGL_V2/index-fr.html [dernier accès: 22/12/2020].

24 Judith Guez, « De l'interaction à la présence. Un art qui se vit », dans Bruno Trentini et Benjamin Riado (dir.), *Revue Proteus - Cahiers des théories de l'art*, n°6, décembre 2013, p. 19.



▶ Vidéo 3 Margherita Bergamo et Daniel Gonzalez, *Eve, Dance is an unplaceable place*, Festival Recto VRso 2019

Olivier Nannipieri²⁵ qui est spécialiste des questions de passage dans les environnements réels/virtuels, avec une approche centrée sur le corps. J'ai aussi beaucoup été influencée par les travaux de Jayesh Pillai²⁶ autour de la présence dans d'autres réalités, générée ou non par un média.

Lors du Festival Recto VRso, en 2019, les gagnants du prix Art & VR étaient Margherita Bergamo et Daniel Gonzalez, avec l'œuvre *Eve, Dance is an unplaceable place*²⁷ (vidéo 3). Margherita est danseuse et Daniel crée des expériences participatives selon le principe de « changement de corps ». L'œuvre mêle donc danse, dispositif de réalité virtuelle et participation du public à travers la transmission du mouvement par la danse et le corps. C'est ce qui a également participé au choix de la thématique du corps. Une fois en immersion, en présence, le corps devient passage, il permet l'exploration vers d'autres réalités. La prochaine thématique sera d'ailleurs très probablement « environnement réel / environnement virtuel ».

M-LD: Pour conclure cet entretien, avez-vous de nouveaux projets à venir dont vous pouvez nous dire deux mots?

25 Olivier Nannipieri est MCF à l'Institut Méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication. Il a publié *Du Réel au virtuel. Les Paradoxes de la présence*, Paris, L'Harmattan, 2017.

26 Jayesh Pillai a soutenu en 2013 une thèse intitulée *Réalité évoquée, des rêves aux simulations: un cadre conceptuel de la réalité au regard de la présence*, aux Arts et Métiers de Paris.

27 URL : <https://www.youtube.com/watch?v=brNoZZ1muUE> [dernier accès: 22/12/2020].

JG: Je dois finaliser une nouvelle création d'ici quelques semaines qui est une commande de la BnF. J'ai été nommée « Artiste numérique de l'année 2020 » par la bibliothèque dans le cadre d'un programme de valorisation de leurs archives. Le projet consiste en la restitution d'une œuvre de réalité virtuelle qui utilise la matière de leurs archives (son, vidéo, images, etc.). Dans le cadre de cette commande, j'ai été invitée un mois cet été à la Villa Médicis à Rome, pour la création. Je me concentre dans cette œuvre sur le ressenti de la contemplation, du sens du temps, et de la lenteur, de la rêverie. Le projet s'intitule d'ailleurs « Rêverie à travers les époques ». J'ai choisi pour cela le motif de la vague, pour son aspect à la fois intemporel et éphémère. Je vais partir de l'ouvrage *Le Songe de Poliphile* (1499), qui est considéré comme étant l'un des plus beaux livres de la Renaissance, constituant le point d'ancrage de l'expérience. Puis, je vais certainement créer des illusions à partir des captures d'image et vidéos réalisées pendant la résidence, et des archives. Je vais également utiliser la photogrammétrie, et peut-être créer un environnement sonore. Le casque de réalité virtuelle sera comme un portail vers la rêverie et l'imaginaire. Le visiteur débutera son immersion par la lecture du livre en bibliothèque pour arriver jusqu'au bord de mer et à la vague. L'écriture du scénario est achevée, il me reste à adapter et créer l'œuvre avec mon logiciel 3D. L'œuvre sera présentée à la BnF, lors d'une restitution, puis de manière plus pérenne dans leur collection.