

ECHOS
D'UN AUTRE



Titre de travail: Échos d'un Autre

- **Montant obtenu (aide à l'écriture immersive du CNC): 10000 €**
- **Support(s) : VR**
- **Durée : 15 min**
- **Dispositif : assis 70% + debout 30%**
- **Auteurs : Nicolas Gagnon, Antoine Guerchais, Sébastien Garnier**

Résumé :

"**Échos d'un Autre**" transporte l'utilisateur au cœur de territoires inexplorés, des glaces de l'Antarctique aux sommets de l'Himalaya. Cette immersion dans des environnements extrêmes, rendue possible par la réalité virtuelle, permet de revivre les conditions propices à l'émergence du "troisième homme".

Au-delà du simple récit, c'est **une invitation à l'aventure intérieure**, où chacun peut explorer les frontières de sa propre résilience face à l'isolement et à l'adversité.

Vous incarnez cette présence énigmatique, l'Autre, transcendant le temps et l'espace pour accompagner des explorateurs. rices légendaires dans leurs moments les plus critiques. Vous vivrez leurs luttes, leurs peurs et leurs triomphes comme si c'étaient les vôtres.

CONTEXTE

1914, Sir Ernest Shackleton entreprit l'ambitieux périple transcontinental de 2900 km à travers l'Antarctique.

Pris dans les glaces, l'équipage dut survivre pendant plusieurs mois sous conditions extrêmes sur la banquise. Cette expérience hors du commun fait encore date aujourd'hui.

Dans ces écrits édités des décennies plus tard, Shackleton fait référence à une étrange sensation : **une présence invisible bienveillante, ressentie par lui et deux de ses compagnons.** Chacun voyait un troisième homme, ce qui donna son nom à ce syndrome, qui révéla plus tard être un phénomène universel.

Des explorateur.ices polaires aux alpinistes, en passant par les astronautes, des témoignages similaires ont émergé à travers les cultures et les époques, suggérant un mécanisme profondément ancré dans la psyché humaine face à l'adversité extrême.



crédit : Frank Hurley

L'extrait complet de Shackleton dans L'Odyssée de l'Endurance

Quand je regarde en arrière, je ne doute pas que la Providence nous ait guidés aussi bien à travers les champs de neige que sur la mer écumante qui sépare l'île de l'Eléphant de la Géorgie. Pendant cette marche longue et torturante de trente-six heures parmi les montagnes et les glaciers inconnus, il me semblait souvent que nous étions quatre et non pas trois. Je n'en parlais pas à mes compagnons; mais plus tard Worsley me dit :

“Patron, pendant la marche, j’ai eu la bizarre impression qu’une autre personne nous accompagnait”. Crean confessa avoir eu la même idée. On sent “l’impuissance des mots humains, la pauvreté des discours mortels” quand on essaie de décrire des choses intangibles ; mais un rapport de notre voyage serait incomplet sans la mention d’un sujet qui nous tient à cœur.

NOTE DE SYNTHÈSE

EXPÉRIENCE VR solo

Durée entre 10 et 20mn

Espace : assis (70%) + debout (30%)

Public à partir de 13 ans

Casques *standalone* Quest 3S / Lynx

Contrôleur : Hand tracking et voix

"Même si ce vol d'une extrême intensité m'a conduit parfois aux limites du raisonnable, il m'a offert une aventure qui confirme qu'on ne repousse pas ses limites. On les découvre."

Jean-Louis Etienne, La traversée du Pôle Nord en ballon, 2010

"**Échos d'un Autre**" transporte l'utilisateur au cœur de territoires inexplorés, des glaces de l'Antarctique aux sommets de l'Himalaya. Cette immersion dans des environnements extrêmes, rendue possible par la réalité virtuelle, permet de revivre les conditions propices à l'émergence du "troisième homme".

Au-delà du simple récit, c'est **une invitation à l'aventure intérieure**, où chacun peut explorer les frontières de sa propre résilience face à l'isolement et à l'adversité.

Vous incarnez cette présence énigmatique, l'Autre, transcendant le temps et l'espace pour accompagner des explorateurs. rices légendaires dans leurs moments les plus critiques. Vous vivrez leurs luttes, leurs peurs et leurs triomphes comme si c'étaient les vôtres.



NOTE D'INTENTION

Le dernier continent à explorer reste notre conscience, un territoire mystérieux où la science et l'art s'aventurent inlassablement.

Il est un phénomène dont la rationalité n'est pas encore entièrement démontrée : le "syndrome du 3ème homme".

En l'état actuel de la science, la compréhension de la fameuse dualité corps/esprit reste floue car des ponts scientifiques manquent encore entre neurologie, biochimie et phénoménologie. Ajouté à cela les croyances spirituelles de chacun ; et nous voilà éperdu.es au milieu de ce qui devrait faire réalité commune. Une opportunité, pour laisser échapper **une once de poésie sur notre rapport collectif au monde.**

La matière sur laquelle nous nous reposons est un ensemble de témoignages intimes éprouvés en plein trouble (hypoxie, hypothermie, hypoglycémie, stress intense,...) qui se rejoignent sur un fait troublant : le ressenti d'une présence bienveillante (défunt ? ange gardien ? forme éthérée ?) qui fournit, au bon moment, un conseil crucial face à une situation désespérée.

Bien qu'il soit difficile à définir, ce "**troisième homme**" **semble profondément humain et universel**, représentant une autre facette de nous-mêmes.

A la lecture du livre **Les Hallucinés (2012) de Thomas Vennin**, nous avons établi un lien entre ces témoignages et les effets rapportés par des utilisateurs décrivant leurs premières expériences en réalité virtuelle (VR) : perte de repères temporels, décorporation, flottement, rêves lucides, etc.

L'enjeu central est de créer une relation subtile entre l'explorateur et le "troisième homme" que l'expérimenteur incarnera. En exploitant pleinement les capacités de proprioception offertes par la VR (déplacements, suivi des mains, voix), nous voulons d'abord installer un fort sentiment de présence et de corporéité, pour mieux révéler ensuite que cette incarnation n'était qu'une projection mentale du protagoniste - hallucination ou manifestation spirituelle selon sa perception. Ce jeu sur l'ambiguïté de notre existence dans l'expérience est au cœur du propos.

Ce jeu de virtualité sera doublé d'un "méta-3ème homme", la voix off adressée au joueur (cf page 6) qui devrait être une composante forte de cette expérience narrative.

Ces états de conscience altérée nous intéressent car nous les avons côtoyés physiquement suite à des accidents de santé, des épiphanies, ou des moments de vie traumatiques.

Pour appuyer le sérieux de la démarche, **nous serons accompagnés d'un allié de qualité en la personne de Jean-Louis Etienne**, médecin et explorateur connu pour ses expéditions en Arctique et Antarctique, premier homme à atteindre le pôle Nord en solitaire en 1986. Pour avoir lui-même vécu ce syndrome et côtoyer ces dépassements de soi à maintes reprises, il sera la caution de la crédibilité de notre docu-fiction.

Cette première étape d'écriture nous servira à récolter les archives, mener des entretiens, décrire l'expérience utilisateur, peaufiner le parcours et les interactions avant de passer à l'étape des prototypes qui assureront la viabilité de l'expérience.

Nous espérons avoir suscité votre curiosité pour ce projet et vous remercions pour la lecture à venir.

LES PERSONNAGES

Il existe de nombreux cas de manifestations du troisième homme qui varient dans leurs causes et leurs formes. Nous n'avons pas encore arrêté la liste précise de nos protagonistes, mais il est important pour nous qu'ils représentent le plus de diversité possible. Nous avons des premières pistes mais nous continuons les recherches et attendons de voir comment ils s'intègrent dans la trame narrative.

"Nous sentions souvent une présence supplémentaire, comme si quelqu'un nous surveillait et nous guidait. Cette sensation nous apportait un réconfort incroyable pendant les moments les plus difficiles." **Ann Bancroft et Liv Arnesen** (Exploratrices, Traversée de l'Antarctique, 2001)

"Et ce transformateur posé sur un nuage avec des câbles qui partaient dans tous les sens au-dessus de notre camp. Un moment après, j'ai vu Erhard arriver avec une autre personne à côté de lui. Mais quand il est arrivé près de moi, il était seul..." **Jean Troillet**

"Il semblait parfois que je n'étais pas seul dans le cockpit, que des figures invisibles m'accompagnaient, me parlaient et m'encourageaient à rester éveillé et concentré."

Charles Lindbergh (Aviateur, Premier vol transatlantique en solo, 1927)

Elle avait dit avoir eu des hallucinations et avait rapporté une conversation étonnante avec une vieille dame qui lui avait demandé sa chaussure en échange des tasses de thé chaud que lui apportaient des gens sortis de nulle part. Prise dans son délire, elle avait enlevé sa chaussure et s'était gelée les orteils."
Elisabeth Revol, témoignage dans le livre *Les Hallucinés*.

Outre la force des récits, c'est aussi les environnements qui vont être déterminants pour apporter du contraste entre les expériences.



Exemples :

Edith Foltz

Pilote de longues distances (*Women's Air Derby*) et en situation de stress intense pendant la seconde guerre mondiale.



Alain Bombard

Traversée de l'Atlantique en "Naufragé volontaire" sur un canot de sauvetage. Il souffre d'intense déshydratation.



Ann Bancroft

Traversée du continent Antarctique à ski avec Liv Arnesen. Elle se trouve dans des conditions environnementales extrêmes et se blesse le bras rendant sa survie hypothétique.



Reinhold Messner

Ascension de l'Everest sans oxygène. Dans la zone de la mort au dessus de 8000m, température jusqu'à -60°C, vents violents, manque d'oxygène.

QUESTIONNEMENTS AUTOUR DE L'ÉCRITURE ET DE LA RÉALISATION

DOCU / FICTION

Lors de nos discussions, la question de rester fidèle aux récits des explorateurs ou d'amener une couche fictive est souvent revenue.

Les témoignages retenus ont en commun un caractère fragmenté, paradoxal, irréel, qui traduit une expérience extraordinaire vécue dans un état de détresse. C'est dans ces interstices confus, et parfois peu détaillé, que nous nous permettrons d'alterner plusieurs témoignages.

Ainsi l'histoire vécue ne changera pas, elle finira comme elle est vraiment advenue. Mais elle sera plus riche et plus intense pour l'expérienceur.

L'expérience se terminera par des cartons explicitant davantage les faits réels vécus par les protagonistes.

LA RÉVÉLATION

Au départ tout laisse à penser que l'utilisateur est l'un des membres des expéditions, mais il découvrira par la suite qu'**il fait partie de l'hallucination et qu'il n'existe pas** ; il ne fait qu'insuffler l'action aux protagonistes.

En parallèle de ce récit narratif, une voix off, amicale, guidera l'utilisateur pour lui expliquer les mécanismes interactifs, à la manière classique des tutoriels non incarnés.

Cependant, **cela le mènera à se demander si cette voix off n'était pas en quelque sorte son troisième homme à lui.**

De quoi laisser la trace, hors expérience, que notre conscience, notre réflexivité, est possiblement la source du syndrome du troisième homme.

En cela le médium VR est intéressant et permet un niveau conceptuel supplémentaire.

A travers les situations similaires vécues par les explorateurs, leur détresse, leur épuisement, se dessine le passage de l'un à un autre vers un récit global du troisième homme.

SUR L'INTERACTIVITÉ

Système principal

La narration avance par un enchaînement de scènes courtes, **entremêlant les récits des protagonistes**. L'utilisateur se voit dans le rôle d'un compagnon.

L'expérience s'articule comme une montée en puissance dans l'incarnation du 'troisième homme', servant de fil conducteur naturel pour progresser d'un explorateur à l'autre. Chaque manifestation réussie auprès d'un protagoniste enrichie notre présence et notre influence pour l'explorateur suivant en ajoutant de nouvelles interactions.

Handtracking

L'expérience sera entièrement en *handtracking*, permettant à l'utilisateur de voir ses vraies mains de manière réaliste. Cela renforce l'immersion et lui fait croire à sa présence réelle auprès des personnages.

- **Interactions concrètes** : Attraper des objets, pousser un explorateur pour l'aider, allumer une lampe.
- **Interactions oniriques** : Le corps de l'utilisateur possède des propriétés spéciales : émettre de la lumière, des ombres, du son, repousser du brouillard, etc.

Interactions envisagées

Possibilité de communiquer avec les personnages de plusieurs manières :

Gestuelle : Signaux manuels (salut, pointer une direction, etc.).

Vocale : En s'adressant directement grâce au Speech to Text.

Textuelle : En reconstituant des mots en focalisant sur des lettres flottant dans l'espace.

Voix et injonctions vocales

Tout au long de l'expérience, une voix guide l'utilisateur, lui montre des signes pour lui indiquer comment aider son compagnon ou lui signifier des situations non explicites.

Le but est de fluidifier l'expérience, mais cette voix joue également le rôle de "troisième homme", une présence amicale qui accompagne l'utilisateur.

Roomscale

L'expérience est prévue pour être vécue en *room scale*, alternant entre des scènes dynamiques (déplacement d'un personnage) et des scènes statiques (assis dans une tente, dans un radeau ou une cabine d'avion).

Le positionnement des scènes doit s'adapter à l'espace disponible (exposition, médiathèque, etc.).

Exemple : Un mobilier mobile pourrait être utilisé pour faciliter l'immersion, comme une chaise permettant à l'utilisateur de s'asseoir.

RÉFÉRENCES / INSPIRATIONS

Les témoignages directs forment notre matière principale pour trouver les “échos d’un Autre” dans des expériences vécues. Ils donnent au projet sa base documentaire. Notre liste de lecture :

Les hallucinés, Voyages dans les délires d’altitude
- Thomas Venin

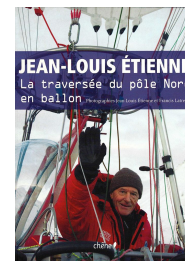
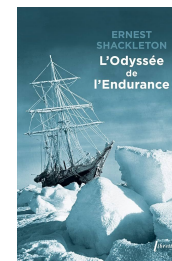
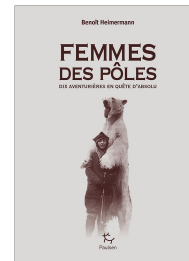
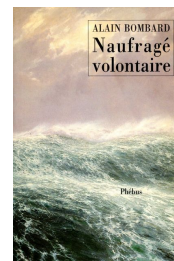
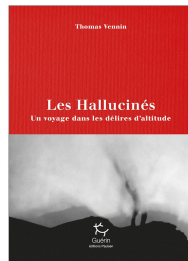
L’ami invisible, Le mystère de la survie dans les environnements extrêmes - John Geiger

Naufragé volontaire - Alain Bombard

Femmes des pôles, Dix aventurières en quête d’absolu - Benoit Heimermann

L’odyssée de l’endurance - Ernest Shackleton

La traversée du pôle nord en ballon - Jean-Louis Etienne



Le syndrome du troisième homme a été traité dans certaines fictions qui sont aussi sources d’inspiration :

Le sommet des dieux, un alpiniste en proie à ses fantômes tente de gravir l’Everest.

Gravity, un ami inattendu vient au secours d’une astronaute.

Spaceman, l’expérience singulière d’un homme face à la solitude.

La Tortue Rouge un naufragé tente de survivre sur une île déserte en s’inventant une vie.



crédit : Alfonso Cuarón



crédit : Sommet des Dieux

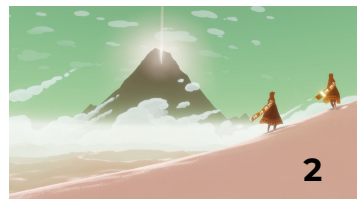
DIRECTION ARTISTIQUE

Notre projet, de part sa nature documentaire, s'oriente vers un réalisme immersif, en rendant hommage à la diversité et à la splendeur des environnements traversés par nos protagonistes.

L'expérience que nous proposons doit permettre à l'utilisateur de ressentir les éléments naturels : sentir le vent sur son visage, être enveloppé par le brouillard, entendre la pluie tomber, et s'émerveiller devant la majesté d'une aurore australe ou les rayons de soleil traversant une couche nuageuse. "Échos d'un Autre" célèbre à la fois l'exploration de la psyché humaine et la beauté fragile de la nature.

Nous souhaitons recréer ces phénomènes naturels avec finesse et réalisme, tout en tenant compte des limites techniques imposées par les casques VR mobiles. Notre problématique va réclamer des tests pour obtenir le meilleur compromis. Nous concentrons nos efforts sur la retranscription des atmosphères visuelles et sonores plus que sur la complexité des modèles.

Nos inspirations se trouvent dans des œuvres qui ont réussi à capturer cette fusion du réalisme et de l'esthétique. Le film d'animation **Le Sommet des Dieux [1]**, par exemple, retranscrit à la perfection la grandeur et la dangerosité des paysages montagneux. Des jeux vidéo comme **Journey [2]** ou **South of the Circle[3]** ont su marier des graphismes stylisés avec des environnements immersifs. Enfin, nous nous inspirons des photographies de **Frank Hurley [4]**, qui a su capter les paysages extrêmes de l'âge d'or de l'exploration, et des peintres qui ont célébré la nature dans toute sa splendeur.



LES ÉTAPES DE L'ÉCRITURE DE PROJET

Documentation

Le travail préparatoire va permettre de collecter suffisamment d'informations sourcées sur le phénomène, son caractère universel et ses aspects multiples (psychologique, neurologique, corporel, religieux).

Nous prévoyons de recueillir les témoignages de personnes qui en ont fait l'expérience comme **Jean-Louis Etienne**, (qui a donné son accord pour participer au projet). Nous aimerions recueillir celui d'**Ann Bancroft**, qui a réalisé la traversée de l'Antarctique en 2001. Nous sommes aussi en contact avec **François Gabart**.

Enjeux Narratifs

Sélectionner les 3 à 5 profils intéressants pour l'expérience, ayant une base documentaire favorable pour introduire un récit de 3ème homme.

Ecrire les différentes scènes et leurs transitions.

Écrire les dialogues et concevoir un storyboard.

Enjeux Artistiques

Établir une identité visuelle propre à chaque lieu de (mer, montagne, pôle sud), et comment elle évolue dans l'expérience.

La direction artistique doit aussi servir à traduire les états mentaux des protagonistes pour l'expérienceur et faciliter les transitions.

Enjeux Interactifs

Définir les modalités d'interaction du troisième homme avec les protagonistes (regard, geste, voix, contact). Nous visons un design simple pour s'adapter à un public novices (médiathèques, festivals,...)

Enjeux Techniques

Tester les différents système de transition :
_par déplacement de l'utilisateur
_par similitude de pose, d'action
_par similitude d'ambiance

Évaluer la possibilité d'effets visuels météorologiques (brouillard, pluie, etc..) avec la DA sur Quest.
Evaluer le Speech To Text

EQUIPE

Nicolas Gagnon

Nicolas est un auteur et designer multidisciplinaire travaillant sur de nouvelles formes de paysages et leurs imaginaires à l'aide de technologies immersives en temps réel, de design d'interaction hybride et de récits expérimentaux.

Il a participé à plusieurs création en Réalité Virtuelle telle que SENS-VR et 7Lives comme "creative technologist".

Antoine Guerchais

Développeur de jeux indépendant, il a notamment participé en temps qu'auteur à plusieurs titres primés tel que Puddle, Type:Rider, DeadCore. Il a ensuite travaillé chez Google Arts and Culture et Novelab sur des projets interactifs VR/AR. Dernièrement, il a mené à bien en tant que Lead Developer le projet de réalité mixte Demeter produit par Meta pour le Quest 3.

Sébastien Garnier

Artiste auteur digital. A travaillé sur des films (Astérix, Un monstre à Paris) et séries d'animation 3D (Garfield, Freefonix, Linkers) dans différents studios (Mikros, Ellipsanime, MacGuff). Graphiste et illustrateur freelance (La Culture de Iain M. Banks).

ETAT DE RECHERCHES PRODUCTEURS

Nous pensons que la VR narrative a encore sa place dans l'écosystème des expériences VR (Cf. distributeurs comme Unframed Collection, Astrea, Diversion,...). Malgré l'empreinte docu fiction, nous pensons que cette expérience peut trouver sa place au sein des festivals comme News Images, Idfa, Fipa, Pixii,... Nous n'avons pas encore approché de producteurs car nous souhaitons enclencher les discussions avec un storyboard établi.

En tant que parrain du projet, Jean-Louis Etienne, avec qui Nicolas Gagnon a déjà travaillé a déjà donné son accord. Un message de soutien de sa part est à retrouver en annexe (cf. lettre de soutien dans A2_Echodunautre_justificatifs).

https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Louis_%C3%89tienne

PARTENAIRES ARTISTIQUES

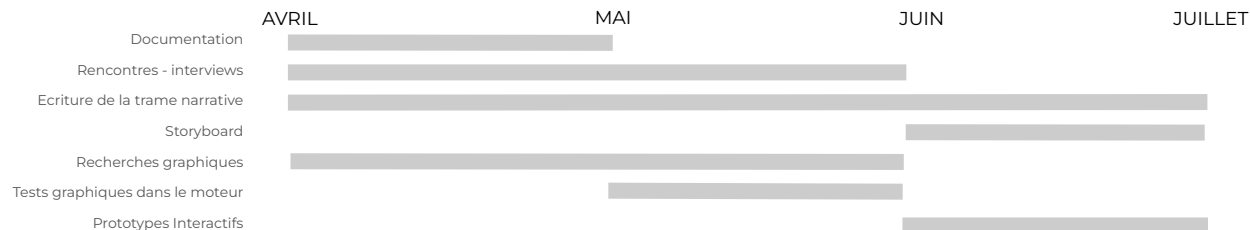
Suite aux prochains essais graphiques, nous déciderons si démarcher des studios est nécessaire (Small Studio, Backlight,...).

Coté User experience et interactivité, nous avons déjà démarché Charles Ayats qui est intéressé par le projet.

Pour ce qui est du design sonore, nous discuterons prochainement avec le studio Brouhaha et Blancktone.

Aussi, les recherches de financement régional nous conduiront peut être à rechercher des partenaires de travail localisés dans ces régions.

CALENDRIER DE RÉALISATION



Pistes graphiques, travail en cours.

