

Techniques et technologies de
la prévisualisation transmédi

Transmedial Previsualization
Techniques and Technologies

La scénarisation transmédi en documentaire

Transmedial Documentary Scripting

Martin Bonnard Viva Paci

Sous la direction de/edited by
Olivier Asselin Isabelle Raynauld

Éditorialisation/content curation Traduction/translation
Tara Karmous Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Asselin, Olivier, et Isabelle Raynauld (dir.). *Techniques
et technologies de la prévisualisation transmédi* /
Transmedial Previsualization Techniques and Technologies.
Montréal: CinéMédias, 2024, collection « Encyclopédie
raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction
d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/33945>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-15-6 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.
This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2024. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Extrait du storyboard d'*Alteration* (Jérôme Blanquet, 2017).
[Voir la fiche](#).

Excerpt of the storyboard of *Alteration* (Jérôme Blanquet, 2017).
[See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus
de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont
également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.
A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia*
is in [open access](#). References to the database are also provided for
each image included in this book.

Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme
d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des
techniques du cinéma*.
This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#)
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

La scénarisation transmédiALE en documentaire

par Martin Bonnard et Viva Paci

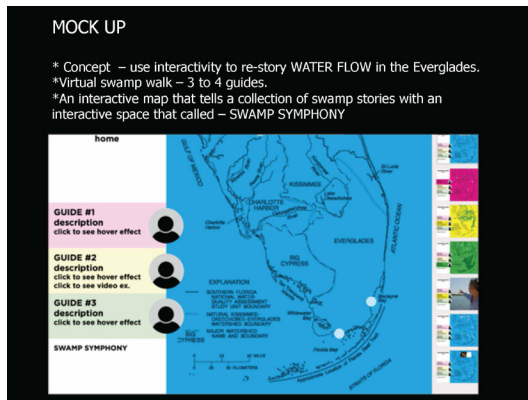
De nombreuses formes de travail sur le réel – audiovisuelles, interactives, en présence, *in situ*, en exposition – relèvent pour nous du paradigme documentaire. Le documentaire ne renvoie donc pas uniquement aux déjà multiples cinémas du réel. C'est un ensemble de pratiques ayant comme point de départ l'étude du réel et comme point de chute le travail du réel, c'est-à-dire conduisant à une action sociale, conservatoire, mémorielle, ou encore militante et de mobilisation.

Ces travaux qui partent du réel et qui retournent au réel sont historiquement passés par le cinéma. Ils s'approprient aujourd'hui d'autres formes qui s'incarnent dans les médias mixtes : des chorégraphies accompagnées de matériaux documentaires projetés à l'écran aux applications qui permettent de se balader dans l'histoire des monuments d'une ville, des formes variées de webdocumentaire aux installations bâties sur l'exploration de documents. Le paradigme documentaire se construit en somme en relation avec de nombreuses formes de création et de médias, et peut amplement déborder le cinéma.

Dans le cadre de ce livre consacré à la scénarisation, les textes qui suivent souhaitent mettre en lumière le travail d'écriture du réel (déjà un oxymoron fécond, à notre avis) propre à une pratique documentaire que l'on considère, par conséquent, comme transmédiALE. À partir de cinq rencontres avec des œuvres du réel et leurs créateurs sont ainsi présentés quelques outils, quelques-unes des techniques et des stratégies de développement employés. Les éléments préparatoires scripturaux de chaque artiste (croquis, carnets, *storyboard*) fournissent alors de brefs éclairages sur le travail d'élaboration des œuvres documentaires.

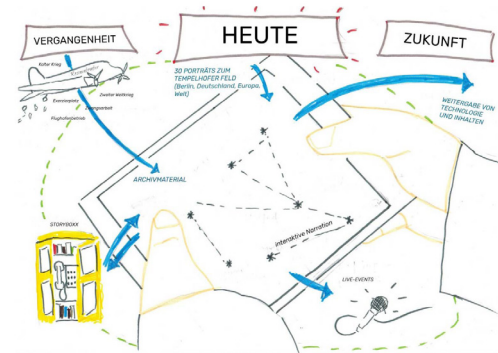
Une carte interactive, pour explorer le lieu et les relations humaines

Lorsque la professeure Elizabeth Miller de l'Université Concordia arrive dans les Everglades, en Floride, pour une résidence de création qui donnera naissance au projet interactif *SwampScapes* (2018) en réalité virtuelle et à 360 degrés, elle a déjà écrit un synopsis de son projet, une idée de base. Malgré tout, elle décide de suivre un processus qu'elle emprunte au domaine du design Web. Durant plusieurs années, elle a en effet collaboré avec des développeurs pour son webdocumentaire *The Shore Line* (2017). Leur démarche d'exploration l'inspire et l'incite à adopter une attitude de dessaisissement, à rester ouverte à la rencontre du lieu et des gens. De la reprise des motifs des cours d'eau et des végétaux à la collaboration avec un spécialiste de la vidéo à 360 degrés, de nombreuses rencontres donnent forme au projet. Miller décrit comment son idéation se construit à partir d'un document à cheval entre



Version préliminaire du projet *SwampScapes*, alors envisagé sous forme de carte interactive.
[Voir la fiche.](#)

Field Trip - eine grafische Darstellung



Représentation graphique des différentes composantes de *Field Trip* et de leur inclusion dans le webdocumentaire.
[Voir la fiche.](#)

le *moodboard* et le *storyboard*. Long fichier en constante évolution, il contient les grandes lignes de l'objet en devenir et plusieurs images d'inspiration. Il permet également le partage avec les différents collaborateurs.

Un dessin, pour rassembler l'idée et l'objet audiovisuel à venir

Le webdocumentaire *Field Trip* (2019), une œuvre interactive regroupant plusieurs courts métrages et des matériaux glanés autour de l'histoire et de l'utilisation actuelle du fameux aéroport Tempelhof de Berlin, est pensé, à ses débuts, sous forme de documentaire linéaire. Eva Stotz, coautrice du webdoc avec Frédéric Dubois, produit un script. Elle y décrit le lieu, les protagonistes envisagés, l'ensemble du film, son impact sur le public. L'écriture permet alors de se représenter le projet et de mettre en récit ses différentes parties. Il s'agit néanmoins de représenter la structure délinéarisée et interactive d'un webdocumentaire. Un dessin sous forme de document PDF devient alors l'outil privilégié. Frédéric Dubois en parle en ces mots :

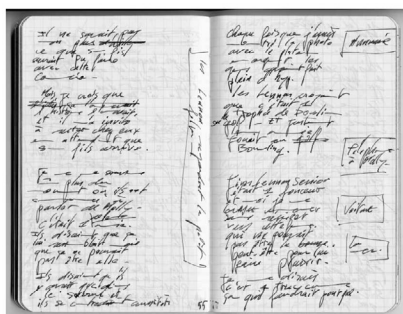
On l'a envoyé à droite et à gauche. C'était le synopsis ou l'exposé du projet, qui était aussi en quelque sorte ce qu'on avait négocié ensemble au sein de l'équipe. On s'est entendu sur un certain nombre de paramètres : de quoi aurait l'air *Field Trip*, autant sur le plan du contenu, de la technique, que de ce que j'appelle l'*outreach* (tout ce qui concerne le travail de diffusion ou de participation des gens au projet)^[1].

Le dessin évoque ainsi tout aussi bien l'objet que l'idée générale de la démarche. Les différentes composantes réunies dans le webdoc sont évoquées en quelques traits. La représentation graphique présente leur développement selon les actions de l'utilisateur ainsi que le déploiement du projet dans le temps.

Un carnet, pour que le film y surgisse

Henri-François Imbert pratique le documentaire de création depuis maintenant plusieurs décennies. Le processus d'idéation de ses films passe par la collecte de matériaux et la prise de notes quotidienne. Si le film rêvé par le cinéaste avant même sa réalisation se trouve déjà

contenu dans les pages d'un carnet, c'est seulement au montage que le cinéaste va le redécouvrir. On peut distinguer trois phases entrecroisées et dont nous faisons ressortir les contours de manière quelque peu artificielle. La première concerne la collecte passive de matériaux sur un sujet donné. Imbert réunit, par exemple, des archives et des traces sur sa ville natale, Narbonne, ainsi que sur le film de Jean Eustache *Mes petites amoureuses* (1974). Un « fait du hasard », pour reprendre ses propres mots, vient alors déclencher un mécanisme de création. Pour *Le temps des amoureuses*, que Henri-François Imbert termine en 2009, il s'agit d'une rencontre avec un des protagonistes du film d'Eustache. C'est la phase de surgissement du film. S'ensuit un travail d'enquête davantage focalisé sur les différents éléments appelés à être mis en évidence dans les séquences. Quelque part entre ces deux premières phases, une troisième concerne le travail d'imagination de la structure générale, du contenu des différentes séquences et des liens à tisser entre elles. Le film se construit alors dans l'imagination du cinéaste, les cahiers de notes gardant la trace de ce travail d'assemblage prospectif. La prise de notes couvre l'entièreté du projet. Avant et pendant le tournage, elle fixe les découvertes et les impressions du cinéaste. Elle se prolonge au moment du montage, lorsqu'Imbert revient à ses notes et sur sa vision initiale du film.

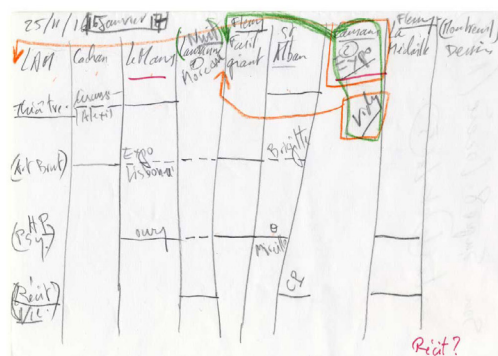


B.3-Narration CS, p55, 2-11-94 (1 seule page scannée)

Suite du scénario (narration et image) commencé à Belfast le 28.10.1994 en cours de tournage et terminé de retour à Paris du 2 au 13 novembre 1994, lors de trajets en métro, jusqu'au 11 octobre 02 double-pages de carnet). Curieusement, depuis toujours, c'est principalement dans les cafés et d'autres lieux publics, comme le métro ou le train, que je me sens à l'aise pour écrire, malgré le bruit et l'agitation alentours, mais il me faut ça, être seul au milieu des autres.

Pages scannées des carnets de *Sur la plage de Belfast* (1996), accompagnées des explications du cinéaste rédigées à la suite de l'entretien du 15 octobre 2021.

[Voir la fiche.](#)



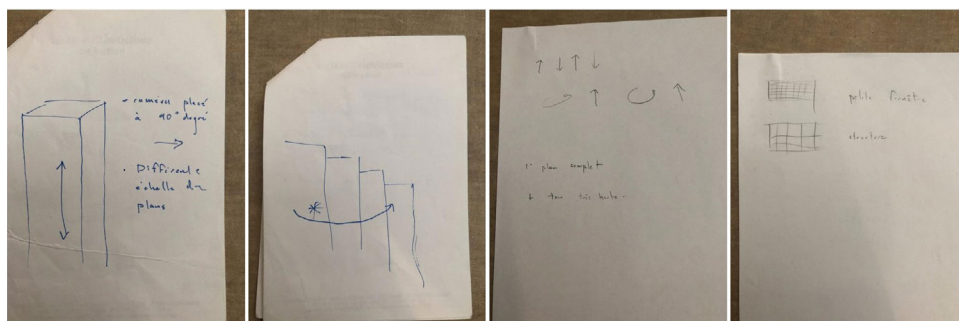
AR.3-Schéma de montage André Robillard, en compagnie, 25-11-16, modifié (vert et orange) le 16-1-2017
Sorte de tableau à double entrée, avec sur la 1ère ligne les lieux du film dans la chronologie du récit, et colonne de gauche les différentes thématiques du film : théâtre, Art Brut, l'histoire de la psychiatrie (HP), histoire d'André

Page scannée des carnets d'*André Robillard en compagnie*, accompagnées des explications du cinéaste rédigées à la suite de l'entretien du 15 octobre 2021.

[Voir la fiche.](#)

Un voyage, pour incarner l'expérimentation à venir et s'en souvenir pendant la performance

Karl Lemieux fait, aussi, du cinéma expérimental. Il présente des projections-performances dont la matière documentaire de base est tirée de voyages d'expérimentation et de création avec d'autres artistes, notamment des compositeurs et des preneurs de son. Au fil de ses collaborations avec des artistes comme Francisco López et BJ Nilsen, Karl Lemieux incorpore leurs approches et leurs exigences dans sa propre pratique. Par proximité avec le *field recording*, c'est dans ces voyages, collectifs et créatifs, qu'il s'approprie une fidélité aux lieux et aux situations à capter. Ces pratiques viennent néanmoins nourrir un processus d'expérimentation déjà bien rodé autour d'images généralement tournées en 16 mm, qu'il travaille directement sur la pellicule. Lemieux dessine, au préalable et durant la manipulation des négatifs, les étapes de traitement des images et le résultat escompté. Ces esquisses lui permettent d'imaginer les aspects formels des plans à tourner aussi bien que les phases de développement et de

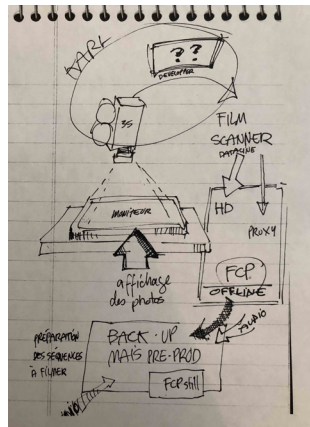


Mosaïque de quatre images de croquis et prises de notes durant le tournage de *Yujiapu*. [Voir la fiche.](#)



Karl Lemieux, au premier plan, lors du tournage de *Yujiapu*.

[Voir la fiche.](#)



Croquis du processus de traitement des photogrammes pour le film *Mamori* (2010).

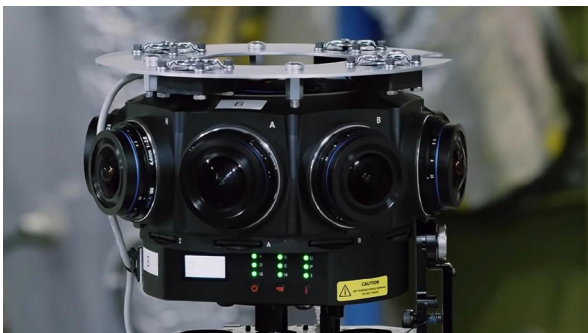
[Voir la fiche.](#)

manipulation des images. Pour *Yujiapu* (2017), l'un de ses projets au long cours qui trouvent leur place dans des événements et des performances, les images captées depuis les immeubles fantômes de la ville du même nom sont présentées dans des performances multiprojecteurs – l'*interprétation* de mètres de pellicule en direct par les projecteurs s'effectuant à la manière de l'impro jazz – ou dans un ratio d'image large, mais modifié à la verticale, afin de mettre en valeur les perspectives folles et l'aridité des quartiers en construction.

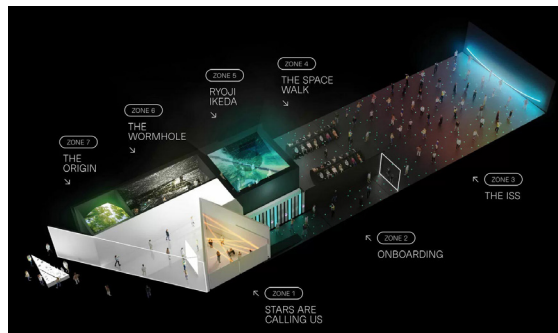
Un développement technologique et une mise en scène projetée dans l'espace, pour rendre compte *ex situ* d'un réel extraordinaire

À la suite d'une longue collaboration avec la NASA, le studio Felix & Paul parvient à envoyer dans la Station spatiale internationale (ISS) une caméra V1 Pro de la compagnie Z Cam, modifiée pour l'occasion. Cette prouesse technique et logistique résulte d'un développement constant des technologies de captation vidéo à 360 degrés au sein du studio montréalais^[2]. Plusieurs heures de contenu sont alors tournées durant deux ans avec la collaboration des astronautes. En partenariat avec les studios Phi et Time, Marie Brassard est mandatée pour scénariser, à partir de ces matériaux documentaires, ce qui deviendra une exposition à grand déploiement. *The Infinite* propose un « parcours sensuel et logique^[3] » entre art et science. Le développement et la réalisation de l'exposition s'effectuent pendant deux ans. Afin de concevoir l'enchâssement des différentes expériences proposées (lieux physiques, déambulation au sein d'un modèle 3D

de la station par l'intermédiaire de casques de réalité virtuelle, visionnement des capsules vidéo documentaires tournées dans l'ISS), Marie Brassard s'inspire de sa pratique d'écriture pour le théâtre. Elle commence par imaginer une structure générale dans laquelle pourront ensuite s'intégrer les différentes sous-parties de l'exposition : « Il y a une structure, que je peux dessiner dans l'espace. C'est comme si je dessinais un objet. J'ai toujours travaillé comme ça, et plus que jamais, ça m'a servi dans le cas de cet objet virtuel, parce que c'est tellement un objet tridimensionnel que, si on n'essaie pas d'avoir une sorte de structure visuelle, on est complètement perdu^[4]. »



L'une des caméras modifiées pour être envoyées dans l'ISS (V1 Pro Z). [Voir la fiche](#).



Modélisation des différents espaces composant l'exposition *The Infinite*. [Voir la fiche](#).

Les différentes « cases » ainsi identifiées, le contenu peut ensuite être développé en petits groupes de travail. La scénarisation fournit alors un fil conducteur, ici autour de la « recherche de la lumière^[5] » dans l'espace comme depuis la terre, et permet la description des expériences sensorielles, sensuelles et physiques envisagées. Le travail de la direction artistique consiste alors à faire passer les idées auprès des équipes. Celles-ci se basent sur les petits scripts produits et sur des *moodboards* d'inspiration partagés en ligne (pandémie oblige). Les étapes de développement s'inspirent en ce sens davantage des processus du Web et du design d'expérience. Il s'agit de mettre en place les modalités de déambulation (localiser les personnes en temps réel et tenir compte des flux de visites), les outils logiciels (un espace tridimensionnel généré par ordinateur grâce au moteur de jeu vidéo Unreal Engine) et le fonctionnement des casques de réalité virtuelle Quest 2, tout cela afin de permettre le déplacement des visiteurs selon six degrés de liberté, au lieu des trois degrés classiques du mouvement de la tête en réalité virtuelle^[6]. À l'issue du projet, Marie Brassard reconnaît le défi de l'écriture pour la réalité virtuelle. Il faut adapter la manière de raconter les histoires pour tenir compte d'un utilisateur placé au centre et qui possède la capacité de bouger, de modifier son point de vue sur les événements qui lui sont donnés à voir et à entendre.

Au cœur de ces différentes *pratiques documentaires*, et de leur utilisation du texte ou de la représentation visuelle pour *scénariser* avant tout leur création même – et non pas un récit –, on trouve chez ces créateurs une même capacité à se saisir d'outils. Croquis, scripts ou schémas illustrés permettent de penser les différentes phases de la réalisation des œuvres et donnent une forme, imaginée et transitoire, aux matériaux éphémères car prélevés dans le réel.

-
- [1] Entrevue avec Eva Stotz et Frédéric Dubois, 4 octobre 2021.
 - [2] Entrevue avec Paul Raphaël, 30 mars 2022.
 - [3] Entrevue avec Marie Brassard, 23 février 2022.
 - [4] *Ibid.*
 - [5] *Ibid.*
 - [6] Entrevue avec Paul Raphaël, 30 mars 2022.

Transmedial Documentary Scripting

by Martin Bonnard and Viva Paci

Translation: Timothy Barnard

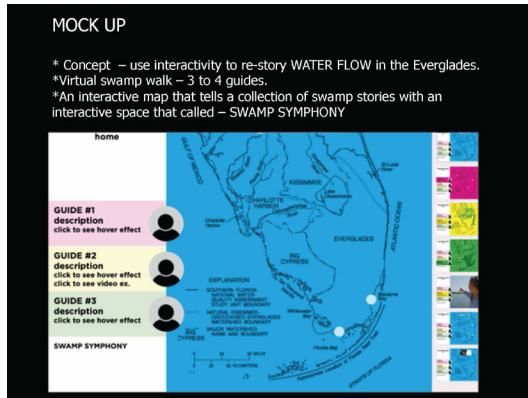
In our view, many forms of working on the real – audiovisual, interactive, live, in situ, in exhibitions – pertain to the documentary paradigm. Documentary is thus not solely a question of the numerous forms of reality cinema. It is an ensemble of practices whose starting point is the study of the real and whose end point is working on the real, meaning one which leads to an action that is social, preservationist, remembrance or an activist call to arms.

Historically, these projects which begin with and return to the real have passed through the cinema. Today they have taken on other forms which take shape in mixed media: from choreographies accompanied by documentary materials projected on screen to applications which make it possible to stroll through the history of a city's monuments, from the varied forms of the web documentary to installations built around the exploration of documents. In short, the documentary paradigm is constructed in relation with numerous media and forms of creation and can go beyond cinema in many ways.

As part of this book devoted to scripting, the following texts seek to shine a light on the work of writing the real (already a fruitful oxymoron, in our view) found in documentary practice which, as a result, we view as transmedial. Out of five encounters with artworks of the real and their creators, we will in this way introduce here a few of the techniques and development strategies they employ. Each artist's preparatory textual elements (sketches, notebooks, storyboards) will supply us with brief perspectives on the work of elaborating documentary artworks.

An interactive map for exploring a place and human relations

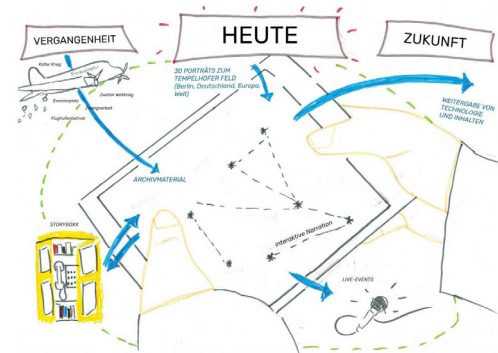
When professor Elizabeth Miller of Concordia University arrived in the Florida Everglades for a creative residency which would give rise to the interactive 360-degree virtual reality project *SwampScapes* (2018), she had already written a synopsis of her project, the underlying idea. Despite everything, she had decided to follow a process she had borrowed from the field of web design. For several years she had collaborated with developers for her web documentary *The Shore Line* (2017). Their exploratory way of working had inspired her and prompted her to adopt a posture of dispossession, to remain open to encountering the place and people. From taking up the motifs of plants and bodies of water to collaborating with a specialist in 360-degree video, numerous encounters gave shape to the project. Miller describes how her conception was constructed out of a document part-way between a moodboard and a storyboard. A long file in a state of constant evolution, it contained the broad outlines of the evolving project and several images which inspired her. It also made sharing with various collaborators possible.



Preliminary version of the project *SwampScapes*, seen at the time as an interactive map.

[See database entry.](#)

Field Trip - eine grafische Darstellung



Graphic depiction of the different elements of *Field Trip* and of their inclusion in the web documentary.

[See database entry.](#)

A drawing to bring together the idea and the object to come

The interactive web documentary *Field Trip* (2019), which brings together several short films and materials gleaned from the history and present-day use of the famous Tempelhof airport in Berlin, was initially conceived as a linear documentary. Eva Stotz, the co-author of the web documentary with Frédéric Dubois, produced a script. In it she described the place, the planned protagonists, the film as a whole and its effect on the audience. Writing it enabled her to envision the project and to put its various parts in narrative form. Nevertheless, it took the non-linear and interactive structure of a web documentary. A drawing in PDF format then became the project's preferred tool. Frédéric Dubois describes the process in these terms:

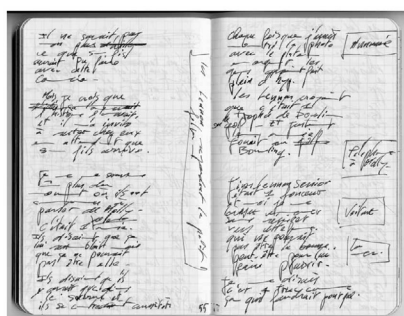
We sent it all over the place. It was the project synopsis or presentation, and was also in a sense what we had negotiated together amongst the team working on it. We had agreed on a certain number of parameters: what would *Field Trip* look like in terms of both the content and the technology on the one hand and what I call the outreach (everything involving the work of dissemination or of people's participation in the project).^[1]

The drawing thus evoked both the object and the general idea of how it was made. The various elements brought together in the web documentary were evoked in a few lines. The graphic depiction shows their development, depending on the user's actions and the project's unfolding in time.

A notebook, for the film to emerge there

Henri-François Imbert has been making creative documentaries for several decades. The process of conceiving his films goes through the stages of collecting materials and taking notes daily. Although the film imagined by him can be found in the pages of a notebook before it is even made, it is only in the editing that he rediscovers it. We can distinguish three overlapping phases of his work, whose outlines are sketched out here in a somewhat artificial manner. The first involves the passive gathering of materials on a given topic. Imbert brings together, for example, archives and traces of his home town, Narbonne, and on the Jean Eustache film *Mes petites amoureuses* (1974). A "chance occurrence," in his words, then sets in motion the creative

mechanism. For *Le temps des amoureuses*, which Imbert completed in 2009, this consisted in an encounter with the protagonists of Eustache's film. This is the phase when the film suddenly emerges. There follows investigative work focused more on the various elements he will draw attention to in the sequences. At one point between these two phases a third phase involves the work of imagining the overall structure, the content of the various sequences and the way they will be woven together. The film is then constructed in Imbert's imagination, with the notebooks retaining the trace of this work of potential assemblage. He takes notes throughout the entire project. Before and during the shoot, these notes record Imbert's discoveries and impressions. The note-taking continues during the editing phase, when he returns to his notes and to his initial vision of the film.

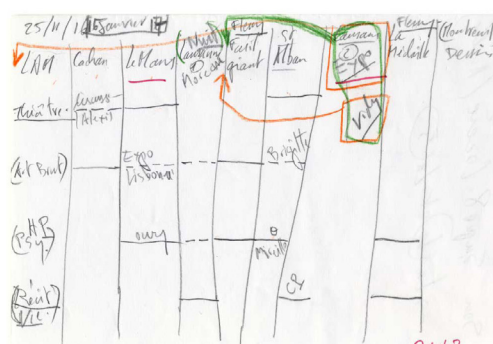


B.3-Narration C5, p55, 2-11-94 (1 seule page scannée)

Suite du scénario (narration et image) commencé à Belfast le 28-10-1994 en cours de tournage et terminé de retour à Paris du 2 au 13 novembre 1994, lors de trajets en métro, jusqu'au 11 octobre (22 double-pages de carnet). Curieusement, depuis toujours, c'est principalement dans les cafés et d'autres lieux publics, comme le métro ou le train, que je me sens à l'aise pour écrire, malgré le bruit et l'agitation alentours, mais il me faut ça, être seul au milieu des autres.

Scanned pages of notebooks for *A Beach Near Belfast* (1996), accompanied by the filmmaker's explanations written following the 15 October 2021 interview.

[See database entry.](#)



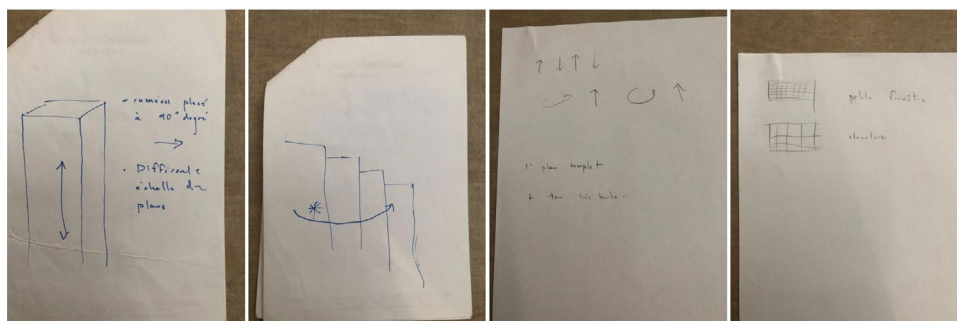
AR.3-Schéma de montage André Robillard, en compagnie, 25-11-16, modifié (vert et orange) le 16-1-2017
Sorte de tableau à double entrée, avec sur la 1ère ligne les lieux du film dans la chronologie du récit, et colonne de gauche les différentes thématiques du film : théâtre, Art Brut, l'histoire de la psychiatrie (HP), histoire d'André

Scanned page of notebooks for *André Robillard en compagnie* (2018), accompanied by the filmmaker's explanations written following the 15 October 2021 interview.

[See database entry.](#)

A journey to embody the experimentation to come and to recall it during the performance

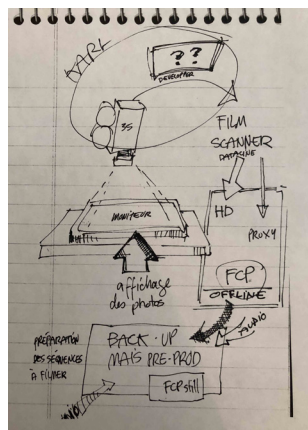
Karl Lemieux also makes experimental films. He presents projection-performances whose underlying documentary material is taken from travels of experimentation and creation with other artists, in particular composers and sound recordists. Over the course of his collaborations with artists such as Francisco López and BJ Nilsen, Lemieux has incorporated their approaches and exigencies in his own work. In a manner close to the field recording, on these group creative travels he adopts an attitude of fidelity to the places and situations being recorded. These practices nevertheless are the basis for a longstanding experimental process around images generally shot in 16 mm which he manipulates directly on the film stock. Before and during the manipulation of his negatives Lemieux draws the stages of this treatment and the result he anticipates. These sketches enable him to conceive the formal aspects of the shots to be made, along with the phases of the film's development and the manipulation of the images. For *Yujiapu* (2017), one of his long-term projects which find a place in his events and performances, the images taken from the ghost buildings of the town of that name are shown in his multi-projector performances – the live *interpretation* of metres of film stock by projectors performed like an improvisational jazz combo – or in a wide but vertically-modified image ratio in order to bring out their crazy perspectives and the barrenness of the districts under construction.



Mosaic of four images of sketches and notes taken while shooting *Yujiapu*. [See database entry.](#)



Karl Lemieux, in the foreground, while shooting *Yujiapu*. [See database entry.](#)

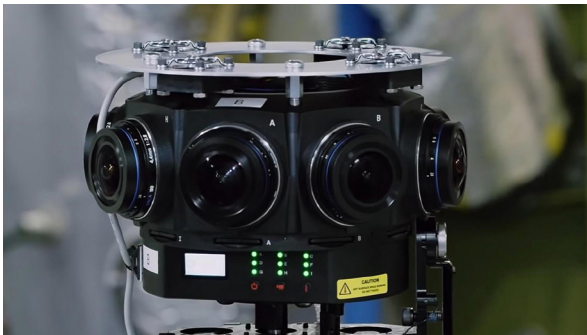


Sketch of the process for handling photographs for the film *Mamori* (2010). [See database entry.](#)

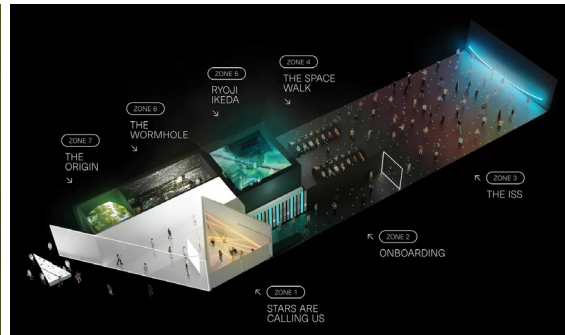
A technological development and a mise en scène projected in space to express off-site an extraordinary reality

Following a long collaboration with NASA, the Felix & Paul studio succeeded in sending a V1 Pro camera by the Z Cam company, modified for the occasion, to the International Space Station (ISS). This technical and logistical feat was the product of constant development of 360-degree video recording technology by this Montreal studio.^[2] Several hours of content were then shot, with the collaboration of the astronauts, over a two-year period. In partnership with the studios Phi and Time, Marie Brassard was tasked with scripting, out of documentary material, what would become a large-scale exhibition. *The Infinite* is a “sensual and logical journey”^[3] situated between art and science. The development and creation of the exhibition took two years. In order to conceive the mounting of the various experiences it includes (physical spaces, wandering through a 3D model of the station by means of virtual reality headsets, screening documentary video capsules shot in the ISS), Brassard drew on her work of writing for the theatre. She began by conceiving a general structure in which she could then incorporate the various subsections of the exhibition: “There is a structure I can draw in space. It’s like drawing an object. I’ve always worked like that, and more than ever it served me in the case of this virtual object, because it is such a three-dimensional object that if you don’t try to have a kind of visual structure you’re completely lost.”^[4]

The different “compartments” thereby identified, the content could then be developed in small working groups. Scripting provided a unifying thread, in this case “the search for light”^[5] in space and from earth, and made it possible to describe the sensorial, sensual and physical experiences envisioned. The work of artistic direction then consisted in passing ideas around in the work teams. These were based on the short scripts produced and on the inspirational moodboards shared online (because of the pandemic). In this sense, the development stages drew more on web and experience design processes. It was a matter of putting in place the forms of strolling about (situating people in real time and taking the flow of visitors into account), the software tools (a computer-generated three-dimensional space using the Unreal Engine video game engine) and the Quest 2 virtual reality headsets, all of which was done to enable visitors to move with six degrees of freedom rather than the classical three degrees of movement of the head in virtual reality.^[6] When the project was complete, Marie Brassard acknowledged the challenge of writing for virtual reality. One’s way of telling stories must be adapted to take into account that the user at the centre of the story has the ability to move and to modify his point of view on the events he sees and hears.



One of the cameras modified to be sent into the ISS (V1 Pro Z). [See database entry.](#)



Model of the various spaces of the exhibition *The Infinite*. [See database entry.](#)

At the heart of these various *documentary practices* and of their use of texts or visual depiction to *script* above all not a narrative but their creation itself, we find in these creators the same ability to seize their tools. Sketches, scripts and illustrated schemas make it possible to think about the different phases of the creation of a work and to give imagined and transitory form to ephemeral materials – ephemeral because they are taken from the real.

[1] Interview with Eva Stotz and Frédéric Dubois, 4 October 2021.

[2] Interview with Paul Raphaël, 30 March 2022.

[3] Interview with Marie Brassard, 23 February 2022.

[4] *Ibid.*

[5] *Ibid*

[6] Interview with Paul Raphaël, 30 March 2022.