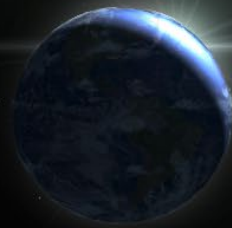


QUAESTIO



Une aventure «narrative» en Réalité Virtuelle
créée par Gérard Bernasconi



gerard.bernasconi@free.fr - 06 20 53 55 10

NOTE DE SYNTHÈSE

Découvrez une étrange aventure de science-fiction baroque, à vivre à la première personne, qui se déroule à bord d'un vaisseau-ville délabré en orbite depuis plus de 20 ans autour de la Terre, le *Quaestio*. Vous vous réveillez amnésique et sujet d'un interrogatoire.

La volonté d'introduire le *genre* dans les expériences VR fait partie de l'ADN de mes créations et s'il s'adapte très bien à la *forme* et, en toute conscience, je crée le *fond* en m'appuyant sur le drame psychologique, essentiel à toute œuvre prétendant avoir un fort impact émotionnel.

Quaestio, mot latin, se traduit par la Question, l'Enquête, voire la Torture (la *Question* au moyen âge) qui dans ce film, est exprimée sous sa forme psychologique. Dans cette expérience VR, l'intrigue tourne en orbite autour de nombreuses **questions** : où sommes-nous, que nous veulent ces inquisiteurs, quel est mon passé, quelle est cette maladie qui décime les humains, est-elle le produit de nos «erreurs climatiques»... ?

J'ai autoproduit cet épisode pilote à 360°, conçu le design, écrit, réalisé, postproduit (décors, incrustation, FX) et composé la musique. Pourtant, mes ambitions dépassent ce pilote en terme d'interactivité et de possibilités narratives, en prévoyant, pour une production future, des scénarios multiples et interactifs. L'utilisateur-personnage subjectif, aidé et accompagné par l'intelligence artificielle du *Quaestio*, pourra influencer l'orientation du scénario selon les choix que lui proposera l'intelligence artificielle dans sa quête de survie. Il n'y aura pas d'interface utilisateur mais un échange Intelligence Artificielle-Personnage et des validations de choix par regard prolongé (gaze effect) sur des éléments du décor ou des personnages.

L'utilisateur-VR prend sa place dans la peau du «*Prophesseeur*» amnésique (nom composé : un *Prophète-Scientifique*, qui est atteint du complexe de Dieu). La caméra 360° est subjective. Les *Héritiers* (les inquisiteurs) sont des personnages aux pouvoirs psychiques et physiques hors normes.

La narration est structurée pour introduire le mystère sur plusieurs plans, notamment sur l'univers : le *Quaestio* est-il un bateau, un sous-marin, un vaisseau spatial ? Pourquoi vos inquisiteurs, les *Héritiers*, semblent-ils sortir d'un Opéra italien ? Dans les futurs épisodes, cette atmosphère sera d'autant plus palpable que j'emmènerai l'utilisateur dans une fiction interactive intrigante, qu'il aura le loisir de parcourir de différentes manières grâce aux multi-scénarios. Malgré les *pouvoirs* des *Héritiers*, l'expérience *Quaestio* ne suit en aucun cas les codes des films de super-héros.

Ce sera un film hybride, filmé en stéréoscopie (relief image) et sur fond vert, incrusté dans un décor numérique créé en modélisation 3D, géré dans le logiciel Unity. Celui-ci permet d'implémenter une interactivité intuitive et transparente pour l'utilisateur.

Le choix de la réalité virtuelle est pertinent, car l'immersion au sein de cet univers «malade et délabré» et de ses occupants est une composante majeure de la narration de cette histoire. Des *indices narratifs* physiques (éléments de décors, écrans, objets) sont disposés dans chaque scénosphère, à l'instar des pièces d'un puzzle, afin de rendre sa mémoire à l'utilisateur-*Prophesseeur*. L'intelligence artificielle du vaisseau spatial guidera l'utilisateur vers ces indices narratifs en tant qu'acteur de l'histoire mais également en tant «qu'interface» de navigation en VR. L'IA du *Quaestio* crée une passerelle entre la fiction et le réel (Interface Utilisateur) en s'adressant à l'utilisateur-acteur.

L'approche est à destination d'un public friand de mélange de genres de science-fiction, film d'action, thriller et drame psychologique.

Quaestio sera une mini-série d'environ 3x15 minutes ou un film de 45 minutes selon le support de lecture. Deux versions sont envisagées : un utilisateur masculin et féminin. Le choix se fera avant le démarrage de l'expérience. Le dossier présente la version masculine.

PITCH

2088, l'humanité est rongée par une maladie dégénérative due à la négligence des hommes et la destruction des ressources de la planète.

Le *Prophesseur* s'éveille sans aucun souvenir de son passé dans le *Quaestio*, arche de sauvegarde délabrée en orbite autour de la Terre depuis plus de 20 ans. Il est interrogé par quatre étranges personnages. Les pressions psychologiques qu'ils lui infligent à chaque interrogatoire, l'angoissent et le tourmentent de plus en plus. Au cours du second interrogatoire, une Intelligence Artificielle s'adresse au *Prophesseur* en aparté. Un implant lui permet de l'entendre et de lire des informations sur la rétine de ses yeux à l'insu de tous. Elle l'aide à s'échapper de sa cellule. Grâce aux souvenirs qu'elle va lui soumettre, il va progressivement découvrir son passé, le chercheur ambitieux, indifférent et immoral qu'il a été. Les pièces de son puzzle mental vont peu à peu s'emboîter et lui faire découvrir une horrible vérité.

Dans le passé, en proie au désespoir de la mort de sa femme, à son ambition proche de la folie et à son échec face à la pandémie mondiale, il a utilisé ses enfants comme cobaye et a profité de leur naïveté pour les pousser à l'inceste entre frères et sœur, afin de continuer ses expériences basées sur la reproduction «naturelle» d'un nouvel ADN qu'ils sont les seuls à posséder. Le *Prophesseur* ayant également découvert leurs pouvoirs hors normes et, à l'âge adulte, leur envie de réduire en esclavage le reste des humains survivants, il les a piégés et cryogénisés. Mais en poursuivant ses expériences sans relâche jusqu'à l'épuisement, il se retrouve victime d'un accident qui le rend amnésique et libère ses enfants de leur «sommeil».

L'interrogatoire du *Prophesseur* commence à ce moment. Ses enfants/inquisiteurs veulent obtenir les codes d'accès à son labo et à l'IA. pour mener à bien leur retour sur Terre en tant que tyrans. Son fils aîné, Drak, maîtrise la capacité de télékinésie et veut posséder sa sœur Mirva pour lui seul. Talbo, est un homme à la force démesurée qui a une soif de violence intarissable. Mathias, le jumeau de Mirva, est plus ambigu, autant vis-à-vis de la haine paternelle que de l'amour romantique qu'il porte à sa sœur. Il a le don de lire dans les pensées. Mirva n'a apparemment pas de pouvoir, à part celui d'une séduction sauvage et sensuelle, mais elle voue une haine particulière à son père qui a abusé, à l'époque, de sa naïveté d'adolescente. Aujourd'hui, elle repousse avec difficulté les assiduités de ses frères car elle a trouvé l'amour auprès de Ève qui commence à présenter les premiers symptômes de la pandémie. Son objectif est de la sauver et de quitter le *Quaestio*.

L'intelligence artificielle révèle au *Prophesseur* la possibilité d'un retour sur une Terre décimée, mais débarrassée de la terrible pandémie. Une bataille fratricide va maintenant opposer Drak et Talbo contre Mathias et Mirva. Celle-ci va devoir s'allier à son père et le pardonner afin de sauver Ève. Le *Prophesseur* ne pourra pas empêcher Drak de tuer Mathias, mais Mirva élimine Talbo afin que son père l'aide à s'enfuir. Pourtant, résignée, elle pense que Ève va mourir et que son père va l'abandonner une fois de plus. En totale rédemption, ce dernier va tenter d'infléchir la courbe du destin en assumant les conséquences de ses actions immorales et en prenant de nouvelles décisions toujours épaulé par l'Intelligence Artificielle. Après de nombreux affrontements, Drak est vaincu, bloqué sur le *Quaestio* qui se désagrège.

Dans la dernière navette prévue pour un retour sur terre, le *Prophesseur* semble seul en compagnie de l'IA. Il rejoint pourtant Mirva et Ève qu'il soigne grâce aux gènes de Mirva, car là est son pouvoir, elle porte en elle la guérison, tant physique que psychologique.

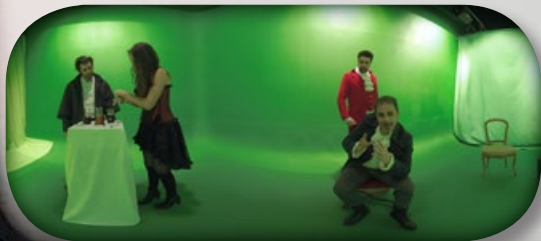
NOTE D'INTENTION ARTISTIQUE

Quaestio : l'alliance du genre et d'une expérience d'auteur, de la science-fiction baroque et du drame psychologique.

Quand l'idée de cette expérience a germé en moi, c'était sous la forme d'une *question* (*Quaestio*), celle de l'émotion ainsi que sa propagation à travers une histoire à la première personne et, comment y naviguer en étant en même temps dans l'intrigue et proche de l'utilisateur. La création d'un personnage-passerelle, l'Intelligence Artificielle, entre le monde fictionnel et le nôtre, était la solution, et fait partie du concept de «**narrativité**» que j'ai développé. *Quaestio* est une expérience VR qui explore des nouvelles techniques d'écriture que j'ai mise en place depuis deux ans, sur mon blog, virtuascript.fr. J'ai déployé ces techniques d'écriture afin d'améliorer la grammaire de la VR, d'apporter ma pierre à l'édifice de la narration à 360° : voir, vivre et ressentir une expérience immersive différemment.

Dans une seconde étape de mon processus créatif et narratif, j'ai eu besoin que le personnage subjectif/utilisateur subisse un interrogatoire, suivi d'une pulsion de survie incarnée par son besoin d'évasion, et dont le résultat l'oblige à retrouver la mémoire. Quand j'ai imaginé cette histoire, l'idée de découvrir le passé d'un homme brillant, mais immoral, qui finit par avoir une révélation sur lui-même et un nouvel équilibre, m'a paru évidente par rapport à l'impact direct sur l'utilisateur en vue subjective. Ma recherche gravite autour de l'implication émotionnelle de l'utilisateur-VR et de son rapport organique avec l'interactivité. Le rapport *organique* avec l'interactivité se décrit par un contrôle de la navigation par l'action et le dialogue avec l'univers et les autres protagonistes de l'expérience VR, immergeant toujours un peu plus l'utilisateur. Dans notre cas ce dialogue se fera entre l'utilisateur-*Prophesseeur* et l'Intelligence Artificielle du *Quaestio*.

Encore une fois, l'option de réaliser cette expérience dans un environnement immersif s'est imposée par l'intervention d'un «personnage narratif» que seul le *Prophesseeur* peut entendre, l'Intelligence Artificielle. Celle-ci le conseille, lui donne de multiples options logiques dans la narration car c'est l'IA qui pilote le vaisseau et qui assistait le *Prophesseeur* avant son accident. Mais, comme le vétuste vaisseau spatial, elle est défaillante et souffre de bugs informatiques, elle ne possède pas toutes les réponses et demande à l'utilisateur-*Prophesseeur* d'intervenir. Elle est réellement l'interface fictive et réelle qui relie les deux mondes, celui du *Quaestio* et le nôtre. Grâce au cumul du personnage subjectif, de l'interface représentée par l'IA et une narration adéquate pour lier celles-ci, l'utilisateur se pose les mêmes questions et ressent les mêmes émotions que le protagoniste. Il n'a pas plus de souvenirs que ce dernier et découvre son passé en même temps que lui, en faisant les choix que le *Prophesseeur* devrait faire. C'est le concept de «narrativité»...



DOSSIER LITTÉRAIRE

Quelques références originales

Quaestio a puisé avec parcimonie son inspiration dans *Abzalon* de Pierre Bordage, dont une grande partie de l'histoire se déroule dans un gigantesque vaisseau-ville et dans l'architecture métallique de constructions anciennes, comme celles de Gustave Eiffel ou de réalisations plus modernes comme le *bâtiment aux voiles de verre*, ou plus précisément, la fondation Louis Vuitton de l'architecte Frank Gehry. Mais la source d'inspiration s'arrête là, car la particularité de l'histoire *Quaestio* est d'être née de l'imaginaire de son auteur.

Bien entendu, admirateur des réalisateurs comme Wes Anderson, Tim Burton ou de Jeunet-et-Caro, les personnages étranges, et les univers graphiques et originaux font partie de ma culture.

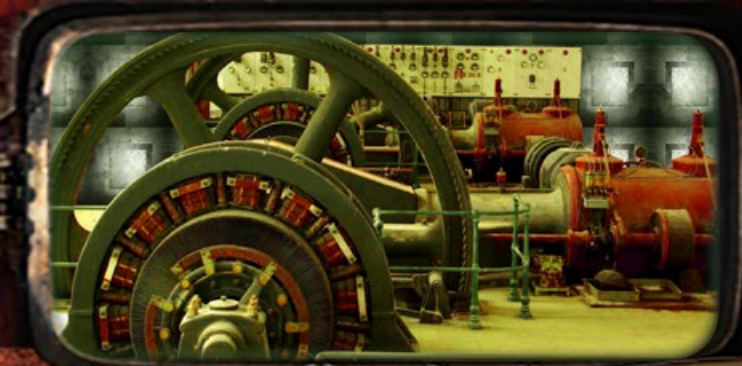
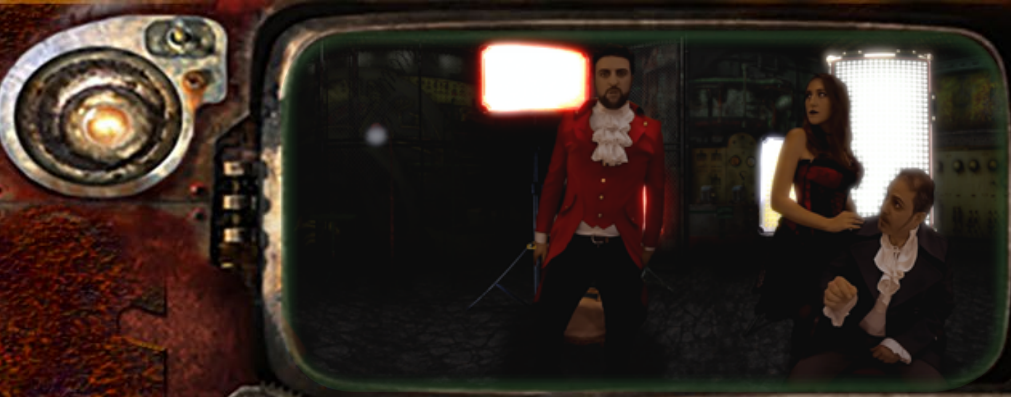


Rien n'est créé au hasard : le mélange à la fois obsolète, éparpillé et décadent de l'univers, fait écho aux enjeux de l'histoire elle-même. Les esprits des passagers du *Quaestio* ou de l'*intelligence artificielle* sont aussi perturbés que l'est ce vaisseau-ville.

Tout y est déréglé et il est en fin de vie. Cela se constate à travers des décors très présents et s'entend grâce à un son spatialisé où, grincements, fuites et vrombissements mystérieux soutiennent par leur concert, cette ambiance au bord du chaos.

Les costumes sont également le reflet de l'extravagance et de la mégalomanie des Héritiers. Ces vêtements ont une histoire car, à leur sortie de cryogénéisation, les enfants du Prophesseur ont vite découvert l'ancien lieu de culture du *Quaestio* (construction également mégalomane), un théâtre italien abîmé par le temps passé. Ils ont choisi des costumes de scènes pour s'habiller, s'apparentant à des héros tragiques d'Opéra.







PERSONNAGES

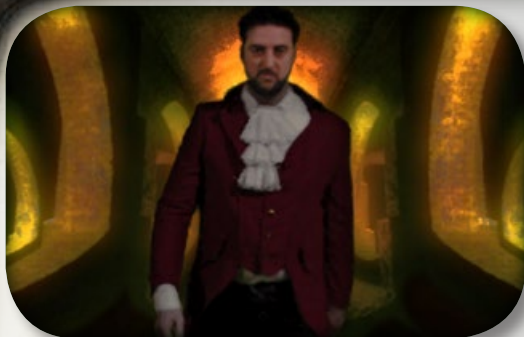
Les humains : très malades et dégénérés, sont enfermés dans des cellules. Le lieu est glauque, sombre, il ressemble à un asile psychiatrique abandonnée. Les murs sont en métal rouillé, sales, poisseux, les tuyauteries et les câbles sont apparents tout est chaotique, dégingué. Ils sont blafards, chauves, habillés de blouses ou de draps sales.



Mirva : 25 ans, un regard perçant, appuyé, trahissant une folie colérique, sexuellement extravertie. Elle est la seule fille au milieu d'une fratrie de trois frères. L'histoire dévoilera peu à peu ses mœurs incestueuses avec ses frères. Bien qu'en apparence elle assume cette sexualité « perverse », c'est en vérité un réel traumatisme qui fait d'elle cette personne séductrice, oscillant entre des colères destructrices, de la perversion assumée, ou une violence vengeresse. Son seul amour est Ève qui est atteinte par la maladie dégénérative qui consume l'humanité. Elle va la voir secrètement dans sa cellule et verse des larmes sur son sort. Cette situation décuple sa colère, mais aussi sa culpabilité et son humanité. Elle veut sauver son seul amour.

Mathias : 25 ans, le jumeau de Mirva est le « faux gentil » de l'histoire, celui avec lequel Mirva a forcément le plus d'affinités. C'est le plus jeune des frères et le plus intelligent. Il a la capacité de capter partiellement les pensées, mais ce n'est pas toujours clair. Il a plutôt une perception globale des intentions des gens, mais il ne lit pas vraiment leurs pensées comme dans un livre. Il utilise son esprit pour manipuler ses frères qui eux-mêmes exercent le pouvoir des aînés sur leur petit frère. Son amour pour sa sœur est très romantique ce qui lui vaut les railleries de ses frères.





Talbo : 30 ans, c'est un homme violent et le résultat des expériences de son père l'a comblé en lui donnant une force hors du commun. De tous ses frères, il est celui qui réfléchit le moins car il préfère toujours la manière forte, mais cela n'en fait pas un idiot, il est seulement impulsif et expéditif. Il harcèle et menace sa sœur lourdement afin d'essayer de continuer à abuser d'elle. Il espère beaucoup de son alliance avec Drak.

Drak : 35 ans, l'aîné des frères, est un pervers-sadique. Il se repaît de la souffrance des autres, et prend beaucoup de plaisir à la donner. Il aimerait posséder sa sœur pour lui seul, et tente de masquer cette jalousie vis-à-vis de ses frères. Il s'est autoproclamé leader des *Héritiers* avec l'aide de Talbo qu'il manipule en lui promettant une part du séduisant «gâteau» qu'est Mirva. Il possède des capacités de télékinésie et peut contrôler les mouvements du corps d'une personne. Il hait tout particulièrement son père et son frère Mathias.



Utilisateur VR/Prophesseur : C'est un scientifique qui fut, brillant, exalté au point de se prendre pour un «Prophète» de la science, prêt à tous les excès pour que ses recherches aboutissent. Il s'est détaché de tous liens moraux avec ses enfants qu'il considère comme responsables de la mort de leur mère. Un accident dans son laboratoire l'a mis à la merci des *Héritiers*, lui a gravement lésé le cerveau et endommagé l'implant qui le relie directement à l'Intelligence Artificielle du vaisseau. Il se réveille amnésique de son passé immoral, et sans le savoir, entre les mains de ses enfants prêts à poursuivre leur plan. Ils veulent pénétrer dans son labo verrouillé afin d'éradiquer les humains encore vivants.

Quaestio, l'Intelligence Artificielle : L'IA, en plus d'être un protagoniste important dans l'intrigue, relie le monde narratif à notre monde réel, c'est-à-dire celui de l'utilisateur-VR. Elle lui donne des indices puis des décisions à prendre, ces deux indications cumulées permettent à l'utilisateur de faire ses propres choix. Elle intervient à travers sa voix synthétique et un affichage numérique sur la rétine du Prophesseur (simulée par une interface verrouillée sur les mouvements de tête de l'utilisateur). Elle assistait le Prophesseur avant son accident via un implant cérébral et aujourd'hui elle est aussi défaillante que le vaisseau spatial.