

Université de Montréal

**Du Linéaire au Stellaire, du film au webdocumentaire :  
un dispositif de réflexion et de communication sur le réel**

*Comment l'interactivité soutenue par les plateformes de webdiffusion permet au  
documentariste et à ses spect-acteurs de collaborer à un dialogue sur le réel.*

par  
Gilles Tassé

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures  
en vue de l'obtention du grade de M.A.  
en études cinématographiques

Juillet 2015

© Gilles Tassé, 2015

## Résumé

Ce mémoire de recherche et création étudie le rôle du cinéaste dans la mise en forme de documentaires interactifs diffusés sur le Web. L'auteur se réfère d'abord à ses propres documentaires conventionnels afin d'en définir le principal objectif énonciateur. Puis, il observe les nouvelles positions de spectature favorisées par les dispositifs actuels de distribution médiatique pour comprendre la forme à donner à l'œuvre interactive qu'il est à produire et juger de la possibilité d'y inscrire ses intentions de communication habituelles. L'auteur se réfère par la suite aux documentaires interactifs auxquels il a participé dans les années 1990 et détermine les dispositifs d'interaction permettant une présence active du spectateur. Finalement, l'auteur explique les étapes de production de son webdocumentaire et souligne les éléments de recherche qui ont guidé sa création. L'auteur conclut avec quelques réflexions concernant le rapport existant entre le créateur d'une œuvre documentaire interactive et le spect-acteur multitâche actuel.

**Mots-clés :** Documentaire, interactivité, Internet, webdocumentaire, spectature, non linéaire, auteur, spect-acteur, montage, réflexion.

## **Abstract**

This research-creation dissertation studies the filmmaker's role in the production of interactive web documentaries. First, the author recalls conventional documentaries he directed in order to identify their primary discursive objectives. Then, he examines the new spectatorship being defined by current media delivery devices to better understand the shape to be given to the interactive work he's producing and assess its ability in carrying his usual communication objectives. Subsequently, the author refers to interactive documentaries in which he participated in the 1990s and points out specific interactive devices showing to be efficient in taking into account the active presence of the viewer. Finally, the author describes the making of his web documentary and highlights aspects of his research that guided its production. The author concludes with some remarks regarding his creative process and the relationship existing between the filmmaker creator of an interactive documentary and today's new multitask spect-actor.

**Keywords** : Documentary, interactivity, Internet, web documentary, spectatorship, non linear, author, spect-actor, editing, reflection.

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures.....	v
Liste des sigles .....	vi
Dédicace .....	vii
Remerciements .....	viii
<b>Introduction – Une nouvelle mise en forme des intentions du documentariste .....</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre 1 – Brève analyse de création d’œuvres linéaires .....</b>	<b>7</b>
1.1 <i>Yonnondio, a book about the past...</i> (1991).....	9
1.2 <i>Heads Up</i> (1995).....	10
1.3 <i>Drum Making</i> (1996) .....	11
1.4 <i>De la chaise à la mer</i> (2013).....	13
1.5 Dispositif de communication et de réflexion .....	14
<b>Chapitre 2 – Nouveaux dispositifs – nouveaux utilisateurs – nouveaux objets.....</b>	<b>16</b>
2.1 Nouveaux dispositifs.....	17
2.2 Nouveaux utilisateurs.....	18
2.3 Nouveaux objets.....	21
<b>Chapitre 3 – Courte rétrospective interactive.....</b>	<b>27</b>
3.1 <i>Be Now Here</i> (1995) .....	27
3.2 <i>Portable Portraits</i> (1989-1998) .....	30
3.3 Dispositif d’interaction et de réflexion .....	31
3.4 Navigation et réflexion par icônes .....	32



<b>Chapitre 4 – Autopoïétique de création interactive.....</b>	<b>35</b>
4.1 Idéation de l'œuvre en deux temps .....	36
4.2 Production des composantes audiovisuelles .....	37
4.3 Actifs médiatiques .....	40
4.4 Élaboration d'une mise en forme et d'une mise en interaction .....	40
4.5 Récapitulatif.....	44
4.6 Mise en forme .....	45
4.7 Mise en interaction médiatique.....	47
4.8 Mise en interaction sociale.....	50
<b>Conclusion – Réflexions d'un documentariste créateur d'une œuvre interactive .....</b>	<b>52</b>
<b>Bibliographie .....</b>	<b>56</b>
<b>Filmographie .....</b>	<b>58</b>

## Liste des figures

<b>Figure 1</b> : Tillie Olsen ( <i>Yonnonadio, a book about the past...</i> ) .....	9
<b>Figure 2</b> : Intervenantes sociales dans le studio de télévision.....	11
<b>Figure 3</b> : Joe et Judy Charlo ( <i>Drum Making</i> ) .....	12
<b>Figure 4</b> : Eels on Wheels au Bélize. ( <i>De la chaise à la mer</i> ) .....	13
<b>Figure 5</b> : Michael Naimark à Tombouctou pour le tournage de <i>Be Now Here</i> . .....	28
<b>Figure 6</b> : Interface physique de <i>Be Now Here</i> . .....	29
<b>Figure 7</b> : Walter Humphries, prospecteur d'or, à Yellowknife, avril 1997 .....	30
<b>Figure 8</b> : Un flot média en continu .....	30
<b>Figure 10</b> : Gilles Tassé au Bélize pour le tournage de <i>De la chaise à la mer</i> . .....	38
<b>Figure 11</b> : Exemples d'icônes de catégories pour le prototype <i>De la chaise à la mer</i> .....	42
<b>Figure 12</b> : Icônes de catégories pour <i>De la chaise à la mer</i> .....	45
<b>Figure 12</b> : Grille audiovisuelle personnages/catégories pour <i>De la chaise à la mer</i> .....	47
<b>Figure 13</b> : Écran d'accueil de l'oeuvre interactive <i>De la chaise à la mer</i> .....	48
<b>Figure 14</b> : Configuration en étoile de liens personnage/sujet pour <i>De la chaise à la mer</i> .....	49
<b>Figure 15</b> : Interface de navigation vidéo – Interview John/Appui.....	50
<b>Figure 16</b> : Page d'accueil du site <i>De la chaise à la mer</i> .....	52

## Liste des sigles

ARTE : Association relative à la télévision Européenne

BBC : British Broadcasting Corporation

CSS : Cascading Style Sheets

CD-ROM : Compact Disk - Read Only Memory

DVD : Digital Versatile Disc

É.-U. : États-Unis d'Amérique

HD : High-definition video

HTML5 : Hypertext Markup Language (version 5)

MPEG-4 AVC : Moving Picture Experts Group - Advanced Video Coding

NPR : National Public Radio

URL : Uniform Resource Locator

Web : World Wide Web

YWCA : Young Women's Christian Association

*"No matter where you go . . . there you are."*

*To my good friend John Turkel*

## Remerciements

Un premier merci à mes directeurs de mémoire Élène Tremblay et Dominic Arsenault. Par leurs encouragements et leurs exigences, ils m'ont permis d'atteindre une qualité de travail nécessaire à la bonne suite de ma réflexion.

Merci aussi au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques et à mes professeurs et collègues de classes. Tous ont contribué à rendre mon parcours académique des plus stimulants et respectueux. Je leur suis très reconnaissant d'avoir pu réfléchir en si bonne compagnie.

Un merci particulier pour mes collaborateurs du Banff Centre for the Arts et de Interval Research Corporation, et en particulier Michael Naimark et Rachel Strickland, avec lesquels j'ai pu expérimenter cette forme documentaire interactive il y a déjà plus de vingt ans. Ils m'ont permis d'initier une réflexion que je suis encore à poursuivre.

Merci à mes amis de Banff, Yellowknife, Vancouver, San Francisco, Los Angeles, Marseille, Paris, Iqaluit et Montréal avec lesquels j'ai travaillé et aussi souvent bien festoyé. Ils me sont précieux et je pense souvent à eux.

Merci à ma famille pour son amour et son soutien. J'ai été un frère et un fils souvent absent pendant de longues et fréquentes périodes. Ils m'ont toujours appuyé dans la réalisation de mes projets.

Un immense merci à mon ami John Turkel, décédé alors que nous entreprenions la production du film *De la chaise à la mer (Texan Eels on Wheels)*. C'est par son entremise que je me suis intéressé au sujet de mon projet interactif et c'est grâce à sa générosité si j'ai pu consacrer ces deux dernières années à mes études et terminer ma maîtrise.

Et finalement, un dernier merci à mon correcteur Pierre-Yves Marcoux, toujours efficace, minutieux et disponible. Et à Sébastien Lévesque, voisin de COOP, lecteur attentif et précis, pour ses remarques judicieuses de dernière minute.

# Introduction

## Une nouvelle mise en forme des intentions du documentariste

Nouvel objet audiovisuel, le documentaire interactif est depuis quelques années de plus en plus disponible sur Internet. Quelques producteurs importants se démarquent déjà tels l'Office National du Film et la chaîne ARTE, qui offrent sur leur portail Web un catalogue de plusieurs centaines d'œuvres variées et d'envergure. Par ailleurs, une bonne partie des médias dits traditionnels – journaux, stations télé et radio – proposent sur leur site Web des expériences multimédia documentaires interactives à divers degrés. Par exemple, la chaîne publique de nouvelles télévisées BBC News offre des hyperliens vers des capsules vidéo, des photos, des textes d'analyse et personnalise son offre d'information Web en fonction du dispositif de visionnement. Le journal *La Presse* a quant à lui mis en ligne une version interactive et multimédia de son journal grâce à laquelle les lecteurs peuvent parcourir à leur guise l'information sous différentes formes médiatiques. De même, le site Web du réseau de radiodiffusion NPR aux É.-U. offre des extraits sonores et vidéo d'entrevues et des documentaires – tels que diffusés ou en intégralité – accompagnés parfois d'un texte d'analyse, ainsi que des blogues participatifs aux internautes qui s'enregistrent.

Face à ces nouvelles plateformes de diffusion et à ce nouveau champ d'expression, il me semble nécessaire et conséquent, en tant que documentariste, de comprendre comment ces nouveaux dispositifs documentaires interactifs prennent forme lors de leur expérimentation. De plus, je crois nécessaire d'examiner d'abord le nouveau rapport qui existe entre les utilisateurs des médias et ces objets documentaires qu'ils consomment sous différentes formes et avec lesquels ils interagissent avant d'entreprendre la production de mon webdocumentaire. Ainsi, je pourrai déterminer de quelle manière je dois adapter mon approche de création linéaire et mieux définir ma contribution comme spécialiste du genre lorsque je m'engagerai dans la production d'une forme documentaire interactive.

Dès le début de mon exploration de cet objet audiovisuel, il est apparu nécessaire de m'investir dans la production d'un documentaire interactif afin de stimuler ma réflexion et d'illustrer quelques-unes de mes conclusions. Recherche et création : deux démarches qui, de façon parfois rétroactive, parfois prospective, se sont alimentées l'une et l'autre au fil de la réalisation de ce mémoire. J'analyse plus en détail l'aspect création de ma démarche dans la section autopoïétique, où je décris certains moments particulièrement révélateurs du processus de réalisation de l'objet interactif. Mon objectif final est de participer à une meilleure compréhension de cette nouvelle forme du documentaire et, ultimement, de collaborer à l'investir de la façon la plus efficace, avisée et cohérente possible.

Pour Arnau Gifreu, l'existence de ce nouveau dispositif interactif est en grande partie redevable à la complémentarité existant entre le multimédia et le documentaire; l'un possédant de grandes capacités de navigation et d'interactivité, l'autre permettant de multiples représentations de réalité :

In some ways, a fusion begins from mutual attraction: the documentary genre contributes with its several modes of representing reality, and the digital media genre contributes with its new navigating and interacting modes. (Gifreu 2011, p. 354)

Arnau Gifreu souligne que les récentes évolutions technologique et structurelle d'Internet rendent maintenant réalisable une qualité de navigation Web jusqu'à tout récemment impensable. Selon lui, ces nouvelles capacités d'accès de contenu et d'interaction ont permis l'émergence de ce nouveau genre combinant, d'un côté, l'audiovisuel du documentaire et l'interactivité des médias interactifs, et de l'autre, le contenu de l'information et la navigabilité ludique de l'interface interactive.

Il existe d'évidentes différences formelles entre un objet documentaire au déroulement linéaire prévu et celui offert en mode interactif (la durée, le rôle actif du spectateur, la segmentation narrative, etc.). Cette évolution de l'objet documentaire questionne le rôle du réalisateur habituellement responsable de la structure narrative, alors qu'il est désormais engagé dans la création d'une œuvre moins directive dans son déroulement, voire même moins dirigée dans sa forme. Dès 2001, Mitchell Whitelaw s'interroge sur la valeur de cohérence et

de véracité de ces œuvres, encore inhabituelles à l'époque, dont la structure narrative est *a priori* déficiente, sinon inexistante :

New media forms pose a fundamental challenge to the principle of narrative coherence, which is at the core of traditional documentary. If we explode and open the structure, how can we be sure that the story is being conveyed? (Whitelaw 2002, p. 1)

Cette possible relativité de la cohérence narrative de la forme interactive m'incite à m'interroger sur les responsabilités qui incombent habituellement au documentariste lors de la réalisation d'un film (œuvre linéaire) et sur la nécessité de les modifier et de les adapter lorsque celui-ci investit la forme interactive du documentaire. John Grierson, producteur et théoricien du documentaire dès la naissance du genre, offre un début de réflexion sur le rôle du documentariste dans ce rendu du réel lorsqu'il postule que le documentariste est un interprète de la réalité. Il permet du même coup d'appréhender la nouvelle tâche du créateur d'œuvres interactives :

In documentary we deal with the actual, and in one sense with the real. But the really real, if I may use that phrase, is something deeper than that. The only reality which counts in the end is the interpretation which is profound. (Grierson 1966, p. 145)

Ma propre expérience de cinéaste du réel souscrit aux mêmes conclusions concernant cette capacité du documentariste à interpréter le réel de « façon profonde » tel que l'avance Grierson.

Depuis une vingtaine d'années, j'ai produit, réalisé et monté plusieurs dizaines de documentaires culturels, scientifiques et d'enjeux de société. Ces œuvres audiovisuelles variées dans leur contenu et dans leur forme ont toujours suivi un processus de production similaire. En effet, à chacune de ces occasions de communication sociale, la démarche de création a débuté par une étape de sensibilisation, de recherche de renseignements et de réflexion essentielle à la compréhension des enjeux à présenter. Par la suite, la mise en forme de ces réflexions s'effectue lors de l'élaboration d'un discours et la production d'un document audiovisuel. Finalement, la diffusion et la réception du document lui-même, tel qu'achevé, transmet l'information jugée pertinente et le message désiré. Chaque étape est construite en



fonction de la précédente, le processus devant assurer le plus de cohérence possible entre les principales intentions de communication du réalisateur et la réception du message par le spectateur. Roger Odin décrit bien cette mécanique du dispositif narratif. Selon lui, le public participe de manière prescrite à la construction de l'interprétation du discours qui lui est présenté :

Le spectateur construit bien le texte, mais il le fait sous la pression de déterminations qui le traversent et le construisent sans qu'il en ait le plus souvent conscience. Le spectateur n'est ni libre ni individuel : il partage avec d'autres, certaines contraintes. (Odin 2000, p. 54)

En tant que cinéaste, j'appréhende l'absence possible de ces contraintes de déroulement narratif – ou, à tout le moins, cet assouplissement de la structure narrative de l'œuvre interactive – et son impact sur la dynamique de communication habituelle existant entre l'œuvre et son spectateur. Comme créateur, je sens que la construction du rapport entre le spectateur et le discours de l'œuvre interactive, variablement présenté et reçu, m'échappe. Marie-Laure Ryan émet elle aussi des doutes concernant la cohérence narrative du documentaire de forme interactive et de son discours :

Yet, if interactivity is the property that makes the greatest difference between old and new media, it does not facilitate storytelling, because narrative meaning presupposes the linearity and unidirectionality of time, logic, and causality, while a system of choices involves a nonlinear or multilinear branching structure such as a tree, a rhizome, or a network. (Ryan 2006, p. 99)

En contrepartie, comme je le soulignais précédemment, le documentaire possède aussi des objectifs autres que narratifs et qui sont potentiellement moins menacés par une structure narrative en arborescence ou en réseau. Dans sa thèse de doctorat sur le documentaire interactif, Sandra Gaudenzi analyse le processus de création du documentaire et offre un autre point de vue sur la dynamique existant entre l'œuvre et son public :

What is interesting about the documentary form is not so much its attempt to portray a reality of interest to the filmmaker, but that the way the filmmaker chooses to interact with reality, to mediate it through shooting, editing and showing it, is indicative of new ways of thinking about reality, and therefore of forging it. (Gaudenzi 2013, p. 13)

Sandra Gaudenzi considère le documentaire comme un outil d'interaction avec la réalité et de réflexion, tant pour le cinéaste que pour le spectateur. Elle observe que, dans sa forme interactive, le documentaire est soumis aux actions d'un spectateur actif qui a lui aussi à comprendre et à forger sa propre interprétation de réalité.

Jean-Louis Weissberg nomme ce nouveau spectateur actif de film interactif « spect-acteur ». Il emprunte ce concept de spect-acteur à Augusto Boal, dramaturge du théâtre de l'opprimé et du théâtre-forum : « [...] all human beings are actors (they act!) and spectators (they observe!). They are spect-actors. » (Boal 2002, p. 15). Weissberg lui assigne ici une nouvelle signification relative à la posture active du spectateur dans le contexte de l'interactivité :

La notion d'acteur ne désigne pas ici les espaces de liberté dont jouit l'interprète, au sens théâtral ou encore l'acteur dans une acception sociologique (l'acteur social). Elle renvoie directement à la notion d'acte, quasiment au sens gestuel, par opposition à l'appréciation mentale. Et le trait d'union est essentiel, puisqu'il accouple la fonction perceptive spect (regarder) à l'accomplissement de l'acte. (Weissberg 1999, p. 169)

J'observe cependant qu'à l'origine, Boal rejoint l'essence du propos de Gaudenzi. Pour lui, il s'agit bien plus que d'un changement de spectature face au spectacle en cours ou d'un acte modificateur de spectacle, il s'agit d'un changement dans le partage des outils de réflexion, d'expression et de pouvoir sur la société :

The Theatre of the Oppressed has two fundamental linked principles: it aims (a) to help the spect-actor transform himself into a protagonist of the dramatic action and rehearse alternatives for his situation, so that he may be able (b) to extrapolate into his real life the actions he has rehearsed in the practice of theatre. (Boal 1995, p. 40)

Ce changement dans le partage des outils d'expression m'interpelle en tant que cinéaste ayant toujours eu comme responsabilité dans le travail de production de concevoir un spectacle à regarder tel quel par le spectateur. Cependant, comme nous le verrons dans le premier chapitre décrivant le processus de production de quelques-uns de mes documentaires, j'ai toujours eu comme principal objectif de communication de transmettre au spectateur un

sentiment de responsabilisation face aux sujets auxquels je l'exposais et auxquels je l'invitais à réfléchir. Ce mémoire de recherche-crédation se penchera sur cette capacité de réflexion que permet le documentaire interactif, et sur le partage de cette réflexion, ce dialogue sur le réel, que cette forme interactive permet entre l'auteur et son spect-acteur.

# Chapitre 1

## Brève analyse de création d'œuvres linéaires

Notons que rien n'oblige le public à suivre les indications données par le film (même s'il les a repérées). En ce qui concerne le choix du ou des mode/s de production de sens, le film est de peu de poids devant les contraintes du contexte. (Odin 2000, p. 61)

En accord avec Roger Odin, je reconnais que l'objet audiovisuel prend des sens multiples lors de son expérimentation par le public. Toutefois, de façon générale et selon mon expérience, le film documentaire est une œuvre particulièrement déterminée et précise dans ses intentions de communication. Bien que le discours filmique soit perçu par le public de façon tout à fait indépendante des intentions de création qui l'ont engendré, sa mise en forme est le résultat de choix guidés par des attentes précises de perception, de compréhension et d'interprétation de la part du cinéaste responsable de sa production. Selon Jean Breschand, documentariste et professeur, les contraintes de productions et les choix esthétiques qui donnent forme au film orientent nécessairement la compréhension du réel représenté :

On ne dira jamais assez qu'aussi forte soit notre croyance en la fidélité d'un enregistrement, une image n'a rien d'objectif. Celle-ci n'est que le résultat d'un ensemble de contraintes techniques et de choix de représentation. On doit donc sans cesse interroger sa forme, c'est-à-dire la façon dont on nous donne à voir quelque chose du monde. (Breschand 2002, p. 9)

Comme nous le verrons dans ce chapitre, cette « orientation » du regard porté par le spectateur sur le réel représenté va jusqu'à l'appréhension et l'appréciation par le cinéaste des contraintes du contexte de réception du film. De fait, mon travail de documentariste a toujours requis que je puisse prévoir dans la mesure du possible les conditions de réception de mes films, c'est-à-dire le dispositif de présentation du film, de même que la réaction de son spectateur. La forme de l'œuvre audiovisuelle à créer devait répondre plus à son contexte particulier de réception et à des prérogatives d'intentions de communication, qu'à un désir d'expression artistique ou d'expérimentation formelle. Suivant l'évolution des médiums

audiovisuels, ces œuvres furent produites sur différents supports analogiques, puis numériques, pour être par la suite diffusées sur les ondes d'une station télé, distribuées sous forme DVD, projetées sur grand écran ou rendues disponibles sur Internet. À chacune de ces occasions de production audiovisuelle, j'étais toujours consciemment engagé dans un processus de communication relevant autant de l'observation d'une réalité que de son interprétation bilatérale – auteur/spectateur. Idéalement, le dispositif de communication permettrait que la compréhension que j'avais construite de cette réalité documentée soit transmise à travers le document que j'étais à produire afin d'être finalement et ultimement comprise par le public visé lors de son visionnement.

Selon Roland Barthes, ce processus d'interprétation globale et bi-latérale est composé de nombreuses variables qui contextualisent les différentes compréhensions possibles du texte lors de sa lecture :

Nous savons maintenant qu'un texte n'est pas fait d'une ligne de mots, dégageant un sens unique, en quelque sorte théologique (qui serait le "message" de l'Auteur-Dieu), mais un espace à dimensions multiples, où se marient et se contestent des écritures variées, dont aucune n'est originelle : le texte est un tissu de citations, issues des mille foyers de la culture. (Barthes 1994, p. 493)

Alors que l'objet documentaire que je suis à concevoir prend une forme interactive et que les conditions de son visionnement et de son expérimentation sont à prévoir multiples et changeantes, il me semble important de faire un retour rapide sur quelques-unes de mes précédentes œuvres linéaires. À ce point-ci de ma recherche, mon intention principale est de faire ressortir ce qui apparaît essentiel dans le processus de communication ayant marqué mon parcours de documentariste, afin d'appréhender ce qu'il est à devenir dans sa prochaine incarnation interactive, *a priori* moins dirigée.

Pour ce faire, je vais brièvement présenter le dispositif de communication de quatre œuvres, différentes de forme et de fond, et souligner leur capacité à atteindre leurs principales intentions de communication et à participer à la compréhension par le spectateur des enjeux qui lui sont présentés.

## 1.1 *Yonnondio, a book about the past...* (1991)

*Yonnondio, a book about the past...* (1991, Beta SP, 15 min.), mon premier film en tant que producteur et réalisateur, est un portrait documentaire de l'écrivaine américaine Tillie Olsen. Cette militante féministe (âgée de 83 ans à l'époque), que j'ai rencontrée au Banff Centre for the Arts en Alberta, m'a inspiré par sa passion et son désir d'engagement social encore intacts.



Figure 1 : Tillie Olsen. (*Yonnondio, a book about the past...*)

J'ai voulu produire un film illustrant l'engagement social de Mme Olsen à partir de la fin des années 1930, afin d'inspirer le public actuel à poursuivre les revendications d'une société plus juste et plus équitable. Disposant d'un budget de production limité, j'ai opté pour une mise en scène minimaliste de deux extraits marquants du premier livre de Tillie Olsen, combinée à une entrevue en studio avec l'auteure. Lors du montage, j'ai privilégié les moments les plus engagés de l'entrevue, délaissant ceux qui me semblaient les plus directifs et potentiellement condescendants, puis je les ai juxtaposés aux séquences dramatiques, porteuses d'émotion. Mon objectif de communication était de tenter d'émouvoir les spectateurs, *a priori* non féministes, afin de les inciter à réfléchir à la problématique d'égalité et de respect entre les sexes. Ce film de quinze minutes fut mis en nomination au Yorkton Film Festival, présenté dans une salle de cinéma et suivi d'une discussion animée avec le public.

Trois éléments constitutifs d'un dispositif de réflexion sont ici mis en action. D'abord une émotion suscitée et dirigée par le discours narratif, puis la réflexion individuelle ou partagée (lors d'une discussion) et finalement, la recherche d'informations additionnelles afin de poursuivre cette réflexion. Dans ce premier exemple de communication, les conditions de diffusion jouent moins que les qualités du discours porteur d'émotion, et cela tant dans les mises-en-scène des extraits du livre que dans les moments d'entrevue sélectionnés. Mon intention d'auteur était de faire en sorte que les échanges initiés après la projection continuent et que certains spectateurs repartent avec le désir d'en savoir plus au sujet des positions sociales défendues par Tillie Olsen au cours de sa vie.

## **1.2 *Heads Up* (1995)**

*Heads Up* (1995, Beta SP, 30 min.) illustre une autre méthode de communication sociale et de création en fonction d'un public ciblé. Produit en partenariat avec le département Status of Women des Territoires du Nord-Ouest et le YWCA de Yellowknife, le film présente des enjeux de condition féminine concernant les jeunes femmes autochtones. Diffusé sur une chaîne de télévision publique, le film fut précédé et suivi d'une discussion entre différents intervenants du milieu de la condition féminine afin d'introduire et d'approfondir les problématiques d'estime de soi et de dysfonction familiale. Lors de la télédiffusion, les numéros de téléphone d'agences gouvernementales et d'organismes sociaux apparaissaient à l'écran afin de permettre aux personnes en difficulté d'obtenir le soutien nécessaire, particulièrement celles habitant dans des régions éloignées de la ville de Yellowknife. Objet audiovisuel de discussion et de sensibilisation, le documentaire était destiné à un public composé principalement de jeunes femmes, afin de les inciter à s'informer de leurs droits et à se renseigner au sujet des ressources disponibles pour les soutenir dans leurs difficultés.



Figure 2 : Intervenantes sociales dans le studio de télévision.  
(photo : Gilles Tassé)

Lors de l'écriture, de la production et du montage de ce film de commande, je savais que sa diffusion serait précédée et suivie de discussions entre intervenants sociaux informés des enjeux illustrés. J'étais également conscient que le document était diffusé sur la chaîne publique à heure de grande écoute et qu'un réseau de soutien serait disponible afin de répondre à une éventuelle augmentation de la demande d'aide. Dès le départ, j'ai donc pris soin d'atteindre un équilibre entre information et sensibilisation aux enjeux sociaux exposés en tenant compte des conditions de visionnement, qui pouvaient devenir problématiques et anxiogènes.

Ici, le dispositif de communication est donc construit en fonction de son aboutissement à l'extérieur de sa propre forme. L'objet audiovisuel est en relation avec d'autres dispositifs de communication : téléphone, télé en direct et intervenants sociaux. Il est le catalyseur d'un processus global d'intervention sociale aux visées spécifiques.

### **1.3 *Drum Making* (1996)**

Pour la production de *Drum Making* (1996, Beta SP, 25 min.), j'ai accompagné un groupe d'instituteurs dans un campement de pêche de la Première Nation Déné sur une île du Grand lac des Esclaves, près de Yellowknife. Pendant quelques jours, le groupe allait suivre et noter les enseignements de Joe Charlo, un aîné fabricant de tambours traditionnels et dernier héritier de chants millénaires.





Figure 3 : Joe et Judy Charlo. (*Drum Making*)  
(pictogramme vidéo, caméra : Gilles Tassé)

Dans ce cas-ci, il s'agissait d'un travail de documentation ethnographique, de préservation d'identité culturelle et de transmission de savoir. Le document allait être par la suite visionné en classe du secondaire dans les différentes communautés Déné des Territoires du Nord-Ouest, avec le soutien pédagogique d'instituteurs. Dans le style du cinéma vérité, j'ai tourné sans interrompre ou modifier le processus d'explication et de fabrication de tambour et quelques moments de chants traditionnels. À quelques reprises, j'ai remarqué que Joe Charlo faisait une pause me permettant de changer de cassette vidéo ou de batterie et j'ai tenté de minimiser l'impact de ma présence.

Lors du montage, je savais que le spectateur visé était un adolescent Déné et que le document visionné en classe serait soutenu par un éducateur pouvant à tout moment arrêter le visionnement pour initier un dialogue et répondre aux questions. J'étais aussi conscient que le film ferait double emploi en tant qu'outil pédagogique pour adolescents et outil de construction identitaire pour jeunes Dénés. J'ai donc voulu à la fois bien illustrer chaque étape de fabrication de l'instrument, et aussi rendre compte du travail immense entrepris par Joe Charlo et de la relation de respect et d'entraide existant entre lui et sa femme Judy. Tout cela en gardant le film assez court pour soutenir l'intérêt de jeunes adolescents.

De la même manière que les œuvres précédentes, le film profite du soutien de personnes ressources et d'un environnement facilitant le dialogue et la réflexion. Ici la

fonction du document est double : préserver un savoir traditionnel en situation précaire et favoriser la construction identitaire et l'estime de soi chez les jeunes Dénés.

#### 1.4 *De la chaise à la mer* (2013)

La production du film *De la chaise à la mer* (2013, HDV, 85 min.) a été inspirée par l'expérience de John Turkel, un ami et collègue de Los Angeles. Handicapé à la suite d'un cancer, il est devenu membre de l'organisation Eels on Wheels, basée à Austin, laquelle facilitait la plongée sous-marine aux personnes handicapées. Trouvant leur démarche intéressante, j'ai décidé de produire un documentaire présentant certains membres du groupe : je les ai donc accompagnés à Bonaire et au Belize.



Figure 4 : Eels on Wheels au Belize. (*De la chaise à la mer*)  
(pictogramme vidéo, caméra : Gilles Tassé)

Mon projet initial était double : rendre compte du courage de personnes pleinement engagées dans leur vie et dans leur société; et renseigner ceux qui vivent des situations d'handicap physique similaires afin de leur offrir conseils et encouragements. Lors du montage, j'ai voulu atteindre ce double objectif de communication visant deux publics cibles différents.

Cette commande s'est révélée difficile à remplir, les deux formes de discours n'étant pas toujours aussi compatibles que je l'avais souhaité. D'une part, le document nous présente des personnes inspirantes en vacances et des paysages magnifiques, alors que de l'autre, il offre des conseils techniques et des informations médicales souvent arides à travers des

entrevues classiques. Le film a été invité au festival We Speak Here diffusé sur Internet et qui s'adresse à un public disposé à visionner ce genre de documentaire aux qualités humanistes. Jusqu'à présent le film n'a pas reçu d'autre invitation et n'a pas été accepté à participer à d'autres festivals.

Ce demi-succès me permet d'aborder les limites de ma démarche linéaire de documentariste. Je soumetts que dans ce dernier cas type de communication sociale, la narration linéaire n'a pu répondre adéquatement aux intentions initiales de communication, qui étaient par ailleurs mal définies et trop larges. Il aurait sans doute été plus avisé de produire un documentaire sur le voyage de plongée, puis de créer un deuxième document plus informatif et détaillé ayant pour sujet les différentes adaptations quotidiennes auxquelles les personnages du film ont dû se plier. La possibilité de produire un documentaire interactif est venue par la suite, alors que je réfléchissais à la présentation du film dans un festival disponible sur Internet et aux différentes formes documentaires pouvant y être distribuées.

### **1.5 Dispositif de communication et de réflexion**

Comme nous venons de le voir, les documentaires linéaires possèdent parfois un dispositif de communication multiforme et multitemporel, alors que la qualité de spectature qu'ils requièrent demeure, elle, plutôt traditionnellement passive. Le spectateur impliqué par le discours qui lui est présenté a le loisir de réfléchir à ce qu'il veut quand il le veut, mais sa participation n'est pas activement requise dans la progression du déroulement narratif auquel il est exposé. Cependant, la mécanique réflexive extradiégétique et variable – bibliothèque, discussion, lectures, visionnements additionnels, etc. – suscitée par ces œuvres linéaires s'apparente à certains aspects du dispositif de réflexion structurée et intentionnelle du film interactif offert sur le Web. Je conviens que ces nouvelles œuvres interactives requièrent de la part de leur spectateur une présence active de réflexion et d'action lors de leur actuelle expérimentation. Mais comme nous le verrons dans le prochain chapitre, cette disponibilité, ou cette prédisposition à l'intervention s'accomplit aussi sur des plateformes de discussions entre individus et par des hyperliens menant vers d'autres sources médiatiques. Le « cinéaste » producteur a donc la possibilité de prendre en compte cette démarche de réflexion externe

dans la conception du processus global de réflexion qu'il articule à l'intérieur même de l'objet interactif qu'il est à produire. Ainsi, il devient aussi un organisateur de communication et un intermédiaire médiatique. Cependant, pour ce faire, il doit à la fois renoncer à une partie de son autorité sur le déroulement de l'œuvre et sur son expérimentation, et soutenir et accompagner le cheminement de réflexion du spectateur qui s'accomplit soit à l'intérieur de son œuvre ou à l'extérieur de celle-ci, à travers d'autres dispositifs.

Ces derniers éléments d'analyse nous informent déjà sur de possibles modifications de la posture du documentariste investi dans la création d'un documentaire interactif, ainsi que de celle du spectateur. Sandra Gaudenzi considère, elle aussi, que l'interactivité transforme la posture du spectateur :

Interactivity is seen as native, as constitutive of the digital artefact. The user is not “observing” the digital artefact, not “controlling” it, but “being transformed” by it. (Gaudenzi 2013, p. 75)

Elle permet ainsi de poursuivre avec un peu moins d'appréhension cette réflexion sur le rôle du documentariste créateur d'œuvres interactives et se préoccupant du parcours et de l'expérience du spectateur. J'examinerai dans le prochain chapitre les nouveaux dispositifs d'expérimentation multimédia et de communication qui influencent le parcours du spectateur et la qualité de son expérience médiatique. Mon intention est de définir de quelle manière ces nouvelles composantes de spectature dictent maintenant la forme des nouveaux objets audiovisuels et comment je peux utiliser et adapter mon expertise de cinéaste et de documentariste afin de contribuer efficacement à leur production.

## Chapitre 2

### Nouveaux dispositifs – nouveaux utilisateurs – nouveaux objets

I would give both audience and technology more agency and assert that the globalized, networked, digitized society demands a new cinema form based on interactivity, play, searching, and nonobvious relationships. (Daly 2010, p. 83)

Des exemples du nouveau cinéma ludique et interactif décrit par Daly sont déjà distribués sur Internet. Cette nouvelle forme cinématique – des œuvres audiovisuelles hybrides qui combinent de façon variable cinéma, jeux et médias sociaux – est née de la rencontre entre les grandes capacités des nouveaux dispositifs de réception et de communication et un public adepte d'une spectature plus active. Ces formes plus ou moins interactives et de configurations diverses échappent aux conventions de la narration linéaire et au discours habituel et répondent aux nouvelles attentes de divertissement, d'information et d'expérimentation d'un public issu d'une société connectée en réseau, numérique et globalisante.

À ce stade de ma réflexion, il semble donc important d'examiner l'évolution des conditions de la spectature audiovisuelle – de nature technique et de posture – soutenues et provoquées par les nouveaux dispositifs de visionnement et de communication, afin de bien comprendre l'influence que cette nouvelle spectature exerce sur le déroulement des objets expérimentés. Cela me permettra d'appréhender la forme qui semble devoir maintenant être donnée à ce nouveau cinéma et à l'objet documentaire interactif qui m'intéresse. Un cinéma répondant aux profonds changements sociologiques et culturels provoqués par les évolutions technologiques entamées avec Internet et la numérisation des médias il y a 25 ans à peine. Un cinéma qui défie *a priori* ma démarche de cinéaste et dont la création, selon Viva Paci, semble échapper aux intentions habituelles de communication de ses créateurs :

Qu'est-ce que cela veut dire de s'intéresser à un sujet issu de la réalité, travailler longtemps à son étude, investir du temps dans son découpage et dans sa scénarisation pour le web, tout en étant bien conscient que même le spectateur idéal n'en fera pas le tour ? (Paci 2015, p. 164)

Le renoncement au contrôle du déroulement narratif que cette forme interactive requiert semble assez loin de ce que j'ai l'habitude d'accepter comme cinéaste. En effet, à chacune des étapes de production d'une œuvre audiovisuelle linéaire, chaque décision d'ordre esthétique et de déroulement narratif est menée à sa réalisation la plus précise et idéale possible. Lors de la création d'une œuvre interactive, ce travail minutieux trouvera son aboutissement dans des dispositifs d'expérimentation, de visionnement et d'écoute de qualité variable. De plus, il procédera d'un déroulement aléatoire qui, par sa nature, pourra laisser en plan une grande partie du travail de mise en forme effectué. Cependant, étant donné la présence nombreuse et quasi généralisée de ces dispositifs de visionnement, il semble que je doive abandonner, tout au moins en partie, ce contrôle des conditions de visionnement de mes objets, qu'ils soient linéaires ou non.

## **2.1 Nouveaux dispositifs**

Dès mes débuts de cinéaste, j'ai été témoin d'une rapide évolution technologique et d'un allègement important des moyens de production cinématographiques et audiovisuels. Sommairement, on peut établir les débuts de cette révolution technique et numérique au moment de l'apparition des logiciels de traitement de texte qui ont accéléré les étapes de pré-production cinématographique, et qui ont surtout facilité la mise en forme non linéaire des processus de réflexion et de création de documents de communication. Puis, la vidéo a permis une augmentation du ratio tourné/monté et le visionnement immédiat des rushes sur le plateau de tournage. Et, finalement, les bancs de montage non linéaire ont favorisé un montage plus intuitif et réactif, moins dirigé en amont et plus flexible en aval. Ces différents outils numériques engagés dans le processus de production cinématographique ont permis l'augmentation du contrôle que je pouvais avoir sur la réalisation de mes intentions de communication et une précision de plus en plus grande de la forme de l'objet documentaire dans lequel j'étais investi.

Jusqu'à tout récemment, et de façon générale, ces nouveaux moyens de production trouvaient encore leur aboutissement dans un visionnement linéaire de l'objet audiovisuel tel que conçu pour le grand écran d'un cinéma ou pour une télédiffusion ponctuelle. Cependant,

parallèlement à l'évolution des moyens de production, de nouvelles technologies de distribution et de diffusion se sont succédées, offrant à un nombre croissant de spectateurs la possibilité de se libérer de la linéarité et de l'éphémère même de l'expérience audiovisuelle. DVD, enregistreur numérique et distribution audiovisuelle sur Internet ont permis un visionnement à horaire personnalisé et l'accès à un plus grand nombre d'œuvres, et ont ainsi provoqué une transformation de la spectature audiovisuelle. Aujourd'hui, avec la possibilité de visionner sur un téléphone intelligent, une tablette ou un ordinateur, c'est non seulement le moment mais l'espace même du visionnement qui se décloisonne à travers cette multiplicité de dispositifs de réception médiatique.

Pour Robert C. MacDougall, nous sommes à une époque où le lieu où nous nous trouvons importe de moins en moins pour ce que nous pouvons y faire : « Another set of realities illustrates how mobile telephony and computer technology greatly reduce the significance of physical place. Increasingly, where one is no longer matters. » (MacDougall 2011, p. 22). En effet, il est aujourd'hui possible de visionner ce que nous voulons peu importe l'endroit ou le moment, qu'il s'agisse d'émissions de télévision, de films, de sports et autres événements diffusés même en direct.

## **2.2 Nouveaux utilisateurs**

Il y a donc eu une première révolution numérique des moyens de production, puis une évolution des moyens de diffusion; et maintenant, une révolution de la spectature audiovisuelle est en voie d'aboutir, de moins en moins confinée temporellement et spatialement par le déroulement du spectacle qui lui est offert et par les moyens de réception nécessaires à son accomplissement. Cette normalisation actuelle de la présence du film en tous lieux et en tout temps permet à Charles R. Acland de comparer l'objet film au journal que l'on peut feuilleter et dont on peut disposer quand bon nous semble :

The formats that typify today's moving images – such as e-mail links to web-based clips, DVD recordings and episodes of serialized narratives specifically for mobile phones – are closer to the crude ephemera of newspapers and brochures, so unremarkable have they become. (Acland 2009, p. 22)

De fait, de nombreux dispositifs de visionnement se tiennent d'une main ou deux, à proximité du spectateur, familièrement, tel le journal quotidien. Roger Odin compare lui aussi cette nouvelle spectature filmique à la lecture d'un journal ou d'un livre. Mais pour Odin, c'est dans la forme même de son déroulement – souvent interrompu par différents événements de la réalité du moment ou par le dispositif technique lui-même permettant d'autres interventions – que ce nouveau type de visionnement sur dispositifs portables s'apparente à la lecture :

We might describe this new positioning as a move from the position of a spectator to that of a reader: unlike what happens for the performance (of a play, or a film in the cinema), we rarely read a novel from beginning to end in one sitting [...] (Odin 2012, p. 159)

Odin introduit ici une notion importante qui m'interpelle directement en tant que cinéaste démonstrateur de réel : celle de l'activité du « spectateur-lecteur » qui participe activement et volontairement au déroulement en cours. Cette posture de lecture, au sens littéral si l'on peut dire – l'acte de lire et de parcourir les mots, de tourner la page, de fermer le livre et de le reprendre plus tard – semble pour l'instant représenter le changement de spectature le plus significatif et le plus transformateur de la forme audiovisuelle conventionnelle.

Cependant, contrairement à la lecture d'un journal, le visionnement d'un film se déroule depuis ses origines dans des lieux de divertissement collectif ou familial et par l'entremise de dispositifs dont la nature oblige souvent un partage de l'expérience. Libéré des contraintes d'horaire de diffusion et de dispositif de réception, la démobilisation du spectacle audiovisuel permise à travers ces multiples incarnations ponctuelles et individuelles dans le temps et l'espace rendent maintenant l'expérience de spectature plus solitaire qu'auparavant. Toutefois, comme le souligne Jean Châteauvert, de façon paradoxale, c'est à l'aide d'un dispositif de communication que se déroule souvent ce moment de spectature individuelle et c'est grâce aux capacités d'échanges de ce nouveau dispositif d'expérimentation et de visionnement que s'établit un nouveau sentiment d'appartenance spectatorial :

Dans l'immédiateté du visionnement, relative et variable selon qu'on regarde un bulletin d'info, le dernier clip d'un chanteur ou la mise en ligne du dernier épisode de la série télévisuelle ou web, le spectateur peut interagir au moment où la réaction et le commentaire ont leur pertinence parmi les internautes. La plateforme mobile ajoute à



l'expérience de visionnement la possible participation 'live' à un réseau virtuel qui se crée chez les internautes autour de la série, du sujet. (Châteauvert 2014, p. 15)

Ce dialogue, effectué en parallèle par le spectateur à l'aide du dispositif de visionnement ou de tout autre appareil en sa possession, modifie les qualités spectatoriennes de celui-ci – sa capacité à comprendre et à suivre le discours, sa concentration, sa disponibilité en temps et en attention – en lui permettant un engagement vers la réalisation d'autres intentions; des intentions multiples de communication, de divertissement et d'information. Conséquemment, selon moi, c'est bien plus qu'une libération spatio-temporelle du spectacle filmique qui est provoquée par la multiplicité des plateformes de visionnement et d'interaction. C'est la singularité même de l'expérience audiovisuelle en cours et l'unicité de l'engagement qu'elle requiert qui se trouvent à disparaître pendant son déroulement plus ou moins linéaire à laquelle le spectateur s'est lui-même convié. Cette multiplicité d'engagements ponctuels et parallèles entraîne-t-elle nécessairement une perte claire de qualité de spectature ou s'agit-il plutôt d'une modification de présence et d'une mise en forme d'intentions différentes répondant à une évolution sociale et technologique ?

Selon Kristen Daly, le spectateur engagé dans l'expérimentation d'un film, quelle que soit la plateforme utilisée (écran de cinéma, télé, ordinateur, tablette, téléphone, etc.), réquisitionne les nouveaux dispositifs multimédias et multitâches à d'autres fonctions médiatiques et de communication pendant l'expérience de spectature en cours afin d'optimiser la valeur de l'engagement médiatique global :

For Cinema 3.0, a movie no longer exists as a cohesive, unchanging art piece but instead participates in a world of cross-media interaction, and this has enabled new forms of narrative requiring, as part of the enjoyment, interaction in the form of user-participation and interpretation. (Daly 2010, p. 82)

Daly fait ici ressortir deux éléments essentiels à la compréhension que je suis à construire de ma nouvelle approche de créateur d'œuvres documentaires interactives. Elle souligne d'abord explicitement qu'un film distribué sur Internet n'existe plus en tant qu'objet intégral, cohérent et singulier, et que nous devons plutôt le considérer comme existant à l'intérieur d'un réseau de croisement d'offres médiatiques. Puis, elle m'incite à considérer que cette existence

réseautique et cette nouvelle spectature – dont le plaisir est basé en partie sur l’interaction – peuvent provoquer une fragmentation de l’expérimentation de l’objet en cours de visionnement. En effet, comme le remarque Sean Cubitt dès 1998, l’attrait de l’interface, dû à son design et à ses capacités interactives et de navigation, oriente l’utilisateur vers une présence active à multiples engagements :

Peering into the screen, the browser interface invites you to enter not the internal workings of one machine, but the composite ensemble of all linked terminals. The facilitating hardware, increasingly transparent as user-friendly, icon-driven designs become second nature to synergetic subjects, has loosened its grip on materiality to present itself as a vast virtual playground [...] (Cubitt 1998, p. 83)

Cette nouvelle donne médiatique et réseautique – *ce vaste terrain de jeux virtuel* – susciterait donc la création de nouvelles formes audiovisuelles et de nouvelles fonctions multimédias qui sont appréciées par le spectateur en fonction des différentes possibilités d’interaction et de participation permises, et cela, qu’elles soient intradiégétiques ou extradiégétiques. Le désir d’engagement multiforme et multitâche du spectateur s’exprimant autant à l’extérieur de la forme expérimentée qu’à l’intérieur de celle-ci à l’aide de différents dispositifs médiatiques plus ou moins accessoires ou liés les uns aux autres.

### **2.3 Nouveaux objets**

L’ubiquité médiatique de spectature et de présence virtuelle offerte par les différents dispositifs de communication et d’expérimentation multimédia aurait donc provoqué une fragmentation de l’expérience audiovisuelle et une mise en forme multiple de l’engagement du spectateur qui a maintenant la possibilité d’investir une multitude d’expériences dans le même processus global de réflexion ou de divertissement. Par exemple, aujourd’hui, pendant la télédiffusion d’un match de hockey qui s’adresse pourtant à un large public captif déjà conquis, il est à la fois possible de regarder le match sur un téléviseur ou sur Internet – avec tablette, téléphone ou ordinateur – et d’échanger avec d’autres utilisateurs via le blog du diffuseur, de parcourir des statistiques concernant certains joueurs et même d’accéder à un autre niveau d’information construit de mise en forme multimédia et graphique de statistiques du match. L’engagement du spectateur est ici à la fois divisé (par des applications et des objets

parallèles et connexes) et multiplié (par le degré relatif de connivence existant entre ceux-ci). Dans cet exemple, les écarts médiatiques entrepris par le spectateur sont orientés en fonction du même objet (la retransmission du match) et du même événement (le match de hockey) et s'inscrivent donc dans le même espace global de divertissement.

Les nouveaux dispositifs de diffusion numérique et de distribution réseautique favorisent donc de nouveaux modes de visionnement et de participation médiatique qui influencent à leur tour la forme des objets audiovisuels qui y sont présentés. Des formes autonomes qui sont autant au service de leur utilité d'engagement global et multiforme qu'au service de leur représentation unique et de leur expérimentation singulière. L'industrie des médias utilise déjà cette transformation de la présence du spectateur et cette évolution de la consommation médiatique. Elle offre non seulement des dispositifs actantiels variés et adaptables pour les mêmes espaces de divertissement ou d'information comme on vient de le voir avec la retransmission de matchs de hockey; elle met également à profit les données de navigation et de participation de ses spectateurs visiteurs par le marketing et la publicité, au même titre qu'elle le fait avec ses cotes d'écoute traditionnelles.

En ce qui me concerne, et comme je l'expliquais dans le chapitre précédent, les objets documentaires que j'ai créés ont parfois trouvé leur aboutissement à l'extérieur même de leur propre expérimentation. Une fois leur visionnement terminé, ces œuvres ont continué à susciter réflexion et recherche d'information et ont pu poursuivre leur processus de communication par l'entremise d'autres sources d'information et à travers l'expérimentation d'autres objets. Il y a cependant une différence entre créer une œuvre dont le visionnement suscitera un désir d'expérimentation d'objets additionnels afin d'approfondir une réflexion déjà amorcée, et la création d'un objet interactif qui sera d'autant plus apprécié qu'il permettra à son spectateur de le délaisser durant sa propre expérimentation. Comment aborder mon objet et structurer son offre de communication et d'interaction lorsque celle-ci est tributaire d'autres offres et d'autres actions qui modifient le déroulement de l'expérience offerte, cette dernière étant assurément soumise à de fréquentes sorties de présence du spectateur ?

Se référant à Lev Manovich, Marida Di Crosta clarifie la fonction et la nature du film interactif et permet d'aborder la double fonction de la surface « écranique ». Pour elle, le film interactif est plutôt une interface film, un dispositif global où le film et l'interface sont les composantes d'un même objet :

Dans les *artefacts technologiques*, c'est l'interface qui, en structurant la configuration spatio-temporelle et l'organisation de la surface écranique, redéfinit à chaque fois l'organisation formelle, matérielle et phénoménologique particulière de l'expérience. Dès lors, l'interface ne peut pas être pensée comme séparée du contenu, puisqu'elle détermine la matérialité même de l'objet et de l'expérience : un simple changement dans l'interface et le sens de l'œuvre tout entière se modifierait considérablement. (Di Crosta 2010, p. 156)

Il semble donc qu'il me faille modifier la préhension que j'ai de l'objet documentaire interactif afin d'élargir la compréhension que j'ai de sa raison d'être et de sa mécanique discursive. En accord avec Di Crosta, je crois que le film documentaire interactif n'est pas un film navigable avec une interface, mais qu'il serait plutôt un dispositif interactif offrant une variété d'expériences de navigation, d'interaction et de visionnement, avec une composante documentaire, filmique ou autre. Et comme l'indiquait Daly précédemment, il semble aussi essentiel de prendre en compte que le documentaire interactif existe dans un monde d'interaction « cross-media » (Daly 2010, p. 82) et qu'il doit donc être considéré comme un lieu de passage, d'arrêt et de retour, et non comme une fin en soi.

Je propose une comparaison inspirée par mes précédentes études en urbanisme. Le webdocumentaire aurait une fonction semblable à celle d'une place publique dans la ville : celle d'être un espace de passage, d'action et d'interaction s'inscrivant dans un vaste réseau, et dont l'utilité et la fonction dépassent la valeur de sa simple utilisation ponctuelle. Manovich considère l'interface de façon similaire. Pour lui, il s'agit bien d'un espace qui existe comme lieu d'action et de présence mais aussi, et surtout, comme espace mental, construit de moments de perception, de réflexion, d'action et de mémoire. Un lieu transitoire et éphémère dans sa forme, mais continu dans sa mécanique réflexive :

Rather than considering only the topology, geometry and logic of a static space, we need to take into account the new way in which space

functions in computer culture—as something traversed by a subject, as a trajectory rather than an area. (Manovich 2000, p. 279)

Le webdocumentaire serait donc à considérer tel un espace à la fois virtuel, numérique et graphique, et comme un espace mental en construction perpétuelle plus ou moins continue chez le spectateur. Un peu à la manière des jeux vidéo qui, par un dispositif narratif mis en forme dans un environnement graphique et rendu « tangible » par des actions possibles, installent leur utilisateur dans une prédisposition au jeu et lui assignent sa raison d'être principale. Une fois le joueur immergé et informé, l'aspect graphique demeure mais cède place à la raison d'être, au jeu. Dominic Arsenault explore cette notion ludique d'appropriation d'action virtuelle possible et de navigation :

Tout jeu vidéo débute donc par une période d'expérimentation plus ou moins longue, qui dépend de la culture vidéoludique du joueur et de la complexité d'un jeu donné, durant laquelle le joueur cartographie mentalement le répertoire d'actions qui lui sont offertes. (Arsenault 2013, p. 257)

Le webdocumentaire installerait quant à lui son utilisateur dans une prédisposition de réflexion et de recherche d'informations concernant une réalité et sa représentation sous différentes formes. Les actions interactives de l'utilisateur s'inscrivent davantage à l'intérieur d'un désir de comprendre et de curiosité, la présence qu'il requiert s'apparenterait à celle requise par les jeux vidéo de découverte où le joueur est réquisitionné pour comprendre et agir afin de comprendre davantage. Toutefois, les gestes interactifs qui lui permettent cette évolution de compréhension sont absents de prétexte narratif actantiel ou d'incarnation de personnage. Ce sont des gestes initiateurs de lecture et de visionnement, parfois d'écriture et de communication, qui l'exposent à plus d'information et le prédisposent à plus de compréhension. Ils s'inscrivent et s'actualisent en fonction d'une interface offrant différents gestes et dispositifs d'information, de communication et de réflexion. Selon Viva Paci, ces différents dispositifs de réflexion sont mis en forme, et à la disposition du spectateur actif, par un créateur moins interventionniste que le cinéaste linéaire, mais toujours requis et encore signataire de l'œuvre :

[...] nous voulons souligner les enjeux liés à l'interactivité. Ils sont incarnés par la notion d'interface. Opaque ou transparente, cette

dernière contribue à mobiliser des comportements chez l'internaute qui vont déterminer sa posture, et donc le régime esthétique de l'œuvre et de sa réception. L'interactivité est donc aussi le lieu, propre au webdocumentaire, par lequel l'auteur peut partager son rapport au monde. (Paci 2015, p. 161)

Les éléments de recherche qui ont jusqu'ici guidé ma réflexion indiquent clairement que la forme des expériences audiovisuelles et multimédias est aujourd'hui influencée par les nouvelles qualités de spectature engendrées par de nouveaux dispositifs de visionnement et de communication. Cependant, Paci introduit ici la notion voulant que la forme même de l'objet interactif puisse influencer, voire modeler, la spectature du moment qui s'actualise à travers l'interaction. Une interaction qui, selon moi, permet à la fois au spectateur de construire et d'acheminer sa réflexion en cartographiant mentalement le répertoire d'actions qui lui sont offertes (Arsenault 2013, p. 257) et au créateur de l'œuvre interactive de partager son rapport au monde (Paci 2015, p. 161).

Contrairement au documentaire linéaire, cette nouvelle forme interactive de réflexion sur le réel semble donc construite de plusieurs couches d'information et méta-information (métadonnée) présentées à travers une interface, et ne doit pas être considérée ou abordée comme une expérience unique, linéaire et limitée. De plus, si la forme de ce nouvel objet semble contrôlée et soumise à une nouvelle spectature mise en place par des nouveaux dispositifs médiatiques, son expérimentation apparaît à la fois apte à profiter des tendances multitâches influençant ce nouveau spect-acteur et à satisfaire ses nouvelles attentes d'engagement multiple :

Cet espace est en perpétuelle communication avec d'autres espaces et d'autres individus investis eux aussi dans d'autres formes et d'autres espaces de communication comme facebook, tweeter et textos. La sociabilité du Web devient partie intégrante du webdocumentaire. (Tremblay, Tassé 2015, p. 3)

Cette forme documentaire n'est donc pas à concevoir pour qu'un spectateur, même idéal, en fasse le tour (Paci 2015, p. 164). Elle existe plutôt comme éventail de possibilités plus ou moins directives et multiples. Et elle est mise à la disposition du spect-acteur afin de

lui permettre une réflexion et une discussion concernant une réalité exposée. Le spect-acteur, libre de laisser et reprendre sa participation à tout moment, est en contrôle de son cheminement. Il sera à sa guise en communication et en interaction avec d'autres objets et d'autres intervenants, selon ses choix et l'espace de réflexion que nous aurons installés avec et pour lui.

Selon Robert C. MacDougall, la responsabilité du créateur d'œuvres interactives dépasserait même les limites de l'espace et de l'objet interactif. Il serait non seulement responsable de cet espace de réflexion mis en forme par l'interface et à travers l'interaction, mais l'expérience médiatique « vécue » aurait des répercussions sur la construction même des capacités de réflexion de l'utilisateur :

New methods of observing and measuring brain activity and the burgeoning field of epigenetics (essentially, the study of genetic change that occurs above or after the genome) suggest that the media choices we make today will be consequential with regard to the way future generations will think about, perceive, and interact in, through, and with their worlds. (MacDougall 2011, p. 22)

Ces considérations dépassent les intentions de ce mémoire mais font tout de même écho aux propos de Sandra Gaudenzi cités en conclusion du premier chapitre : « [...] The user is not “observing” the digital artefact, not “controlling” it, but “being transformed” by it. » (Gaudenzi 2013, p. 75). Je note donc en conclusion de ce chapitre, que l'objet médiatique de communication, interactif ou non, a de multiples intentions; certaines ponctuelles qui s'actualisent au fil du visionnement et de l'interaction; et d'autres prenant forme sur le long terme, suite à un possible processus de réflexion. Mes créations linéaires antérieures avaient des visées similaires et désiraient elles aussi s'inscrire dans le temps. Mon objet documentaire interactif à venir manifestera lui aussi de pareilles intentions. Et il semble que la forme ouverte et adaptable qu'il est amené à prendre le rende encore plus apte à y parvenir. J'examinai dans le prochain chapitre deux œuvres documentaires interactives auxquelles j'ai collaboré. Des œuvres à la fois cohérentes et claires dans leur intention de communication et efficaces dans leur capacité à susciter et à soutenir la réflexion. Elles inspirent ma démarche de recherche et de création actuelle et elles établissent un lien entre mes œuvres linéaires passées et l'œuvre interactive à venir.

## Chapitre 3

### Courte rétrospective interactive

De 1996 à 1999, j'ai participé à l'expérimentation et la production d'œuvres documentaires interactives à Interval Research Corporation, un laboratoire et incubateur technologique à Palo Alto en Californie. À cette étape-ci de ma recherche, et presque vingt ans plus tard, alors que le contexte technologique a changé et que je suis à réfléchir sur ce mode de représentation documentaire, un bref rappel de quelques intentions de communication importantes de cette période d'expérimentation paraît utile à la progression de ma réflexion. Ces collaborations ont de plus fortement influencé mon désir actuel d'explorer le documentaire interactif, et la qualité des œuvres produites et des collaborateurs de l'époque m'inspirent encore aujourd'hui dans ma démarche de chercheur et de créateur.

Pendant trois ans, j'ai donc collaboré à différentes formes de dispositifs interactifs documentaires, discursifs et réflexifs. Mes principaux collaborateurs furent Michael Naimark et Rachel Strickland. Michael Naimark explore depuis plus de 30 ans différents dispositifs de captation, de représentation et d'expérimentation virtuelle d'espaces et d'environnements réels à l'aide des nouveaux médias et d'installations immersives. Architecte et documentariste, Rachel Strickland s'intéresse quant à elle aux différents systèmes portatifs que les gens déploient afin de transporter les effets personnels qui leur sont nécessaires au quotidien. Rachel Strickland construisait à l'époque une banque d'informations, d'images et de portraits vidéo navigables et interactifs.

#### 3.1 *Be Now Here* (1995)

J'ai collaboré plusieurs fois avec Michael Naimark sur différents projets de captation d'espaces lorsque je travaillais au Banff Centre for the Arts et à Interval Research Corporation. Je m'intéresse ici à *Be Now Here* (1995), une installation immersive construite de documentation en film stéréoscopique 3-D de quatre lieux figurant sur la liste du



patrimoine mondial en péril de l'UNESCO : Jérusalem, Dubrovnik, Tombouctou et Angkor au Cambodge. Des lieux historiques qui ont été différemment fragilisés au cours du siècle dernier par la guerre et les conflits et qui en portent les stigmates. Ainsi, les monuments de Dubrovnik sont marqués par les traces de balles et de mortier, le Mur des lamentations à Jérusalem est contrôlé par les militaires, etc. J'ai assisté Naimark pour le tournage à Tombouctou et j'étais présent lors des préparatifs de la première présentation de l'œuvre à San Francisco.



Figure 5 : Michael Naimark à Tombouctou pour le tournage de *Be Now Here*.  
(photo : Gilles Tassé)

Chaque endroit patrimonial a été filmé au lever et au coucher du soleil, et en après-midi à partir d'un point de vue unique, celui permettant de capter le mieux possible les caractéristiques physiques et historiques de l'endroit, de même que l'activité humaine s'y déroulant. Au moment de l'expérimentation, les visiteurs de l'installation portent des lunettes 3-D et, grâce à un dispositif d'interface physique, choisissent le lieu qu'ils souhaitent voir et donc visiter. Lorsqu'un visiteur appuie sur le nom d'une des quatre villes apparaissant sur l'interface, l'écran de projection nous montre le nouveau lieu au même moment du jour que celui auquel il succède. Si aucune action n'est posée par un spectateur et qu'aucun changement volontaire de lieu n'est effectué, le système présente un à un tous les segments du même lieu, puis passe au lieu suivant. Lorsqu'un visiteur appuie sur le bouton HOME, le projecteur s'éteint pendant quelques secondes, l'intensité des lumières de la salle de présentation augmente légèrement et chaque visiteur a la possibilité de remarquer la présence des autres visiteurs, de même que leur véritable lieu de présence active, la salle d'exposition.



Figure 6 : Interface physique de *Be Now Here*.  
Les noms et les roches sont les boutons-poussoirs permettant de choisir le lieu de visite virtuelle.  
En ligne. [http://www.naimark.net/projects/benowhere/benowhere\\_i3.html](http://www.naimark.net/projects/benowhere/benowhere_i3.html).  
Consulté le 25 avril 2015.

Ce dispositif interactif et immersif offre donc aux visiteurs la possibilité de mettre conceptuellement en parallèle des lieux qui, quoiqu'étrangers les uns par rapport aux autres, possèdent tous une valeur patrimoniale fragilisée par un conflit ou une guerre. La juxtaposition visuelle et immersive des divers endroits suscite une réflexion qui permet de souligner la part de responsabilité humaine dans la dégradation ou la disparition de ces lieux uniques. De plus, la fonction HOME du dispositif place le visiteur en situation d'interrogation personnelle et de responsabilisation face aux enjeux exposés.

Ce projet m'apparaît posséder une interface particulièrement efficace par sa simplicité à communiquer les choix offerts au visiteur et à donner clairement et directement suite aux gestes interactifs que celui-ci est amené à poser. De plus, les limitations interactives du dispositif – cinq possibilités d'interaction – favorisent une communication claire et simple le rendant facile à apprivoiser. Cela permet au visiteur d'expérimenter plus aisément le sentiment d'immersion offert par le dispositif, de mieux ressentir l'émotion évocatrice des lieux et de poursuivre sa réflexion. Des qualités de communication et d'interaction que je tenterai de favoriser dans l'élaboration de mon propre objet documentaire interactif et dans la conception de son interface.

### 3.2 *Portable Portraits* (1989-1998)

*Portable Portraits* (1989-1998) de Rachel Strickland est le projet auquel j'ai collaboré le plus longuement lors de mon séjour au *think tank* de Palo Alto. Il s'agit d'une série de documentaires portant sur une variété de personnes de tout âge et de toute origine et leur système portatif quotidien : sac à dos, poche de veston, mallette, etc. Les segments vidéo sont conçus pour être à la fois navigables vers des vidéos similaires et « visionnables » de façon indépendante.



Figure 7 : Walter Humphries, prospecteur d'or, à Yellowknife, avril 1997. En ligne. <http://www.portablefx.com/system/portraits/WalterHumphries.jpg>. Consulté le 23 avril 2015. (pictogramme vidéo, caméra : Gilles Tassé)

En tant que monteur, je devais assurer une cohérence narrative et visuelle au segment documentaire en voie de déroulement linéaire et rendre le plus fluide possible son abandon possible vers d'autres segments aux contenus similaires à des moments précis et préétablis. Les moments de départ et d'arrivée des différents segments vidéo devaient être établis afin de maximiser la fluidité du raccord de plan, tout en permettant la complétion optimale du segment en processus de visionnement. À noter qu'à l'époque, les moyens techniques d'interactivité et de visionnement ne permettaient pas encore la création d'une plateforme véritablement fonctionnelle.

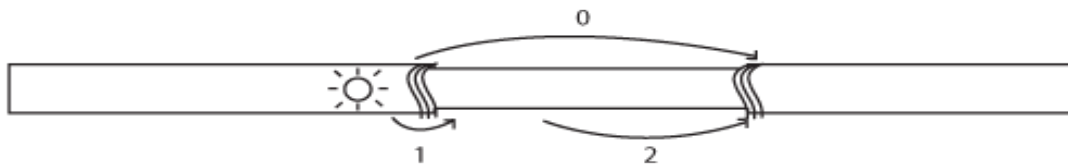


Figure 8 : Un flot média en continu montrant; (0) un saut passif; (1) extension invisible; (2) contraction prématurée. (Freeman 2000, p. 5).

Beaucoup de temps et d'efforts furent investis dans la construction d'un semblant de linéarité narrative pendant l'élaboration de ce prototype interactif. Entre autres, de nombreuses heures de travail furent consacrées à soustraire ou remettre quelques photogrammes à la centaine de portraits vidéo afin de rendre la transition entre les différents segments la plus fluide possible lors d'hypothétiques sorties du déroulement linéaire narratif en cours. Cette attention à conserver la fluidité narrative suite à une interaction du spectateur illustre une certaine conception de l'interactivité qui m'apparaît présentement moins nécessaire, voire efficace.

### **3.3 Dispositif d'interaction et de réflexion**

Aujourd'hui, et suivant la réflexion en cours dans ce mémoire, il me semble que cette *société globale, en réseau et numérique* (Daly 2010, p. 83) appelle davantage un cinéma interactif documentaire soulignant les sorties de déroulement narratif effectuées par le spectateur. En effet, l'actualisation par le spectateur de son désir d'en savoir plus – qui s'accomplit par un quelconque geste actantiel – nécessite d'abord de celui-ci la volonté claire de comprendre et de vouloir prendre la décision d'agir pour y parvenir. Des qualités de présence qui ne sont pas tributaires de la fluidité de l'immersion narrative, ou de l'identification passive à un personnage. Nous devons considérer l'interactivité de ce nouveau cinéma comme un dispositif de responsabilisation et d'engagement pour l'utilisateur qui lui permette de valider à la fois sa présence et ses actions au fil de son cheminement.

Je soumets donc que la présence d'indications audiovisuelles – interfaciales ou filmiques – lors de moments de diversion clairement assumés du linéaire correspond nécessairement aux moments volontaires de connexion de sens que le spectateur est à effectuer. Cette qualité d'expérimentation et d'interaction permet à la fois à l'utilisateur d'anticiper et de percevoir immédiatement les conséquences de son geste. Ainsi, il lui est possible de bien saisir l'impact de sa présence active au sein du dispositif énonciateur et d'assumer sa responsabilité dans le cheminement de sa réflexion. Et comme je le soulignais dans le deuxième chapitre, le nouvel utilisateur de dispositif de communication est tout à fait

disponible à prendre et à assumer ces occasions de diversions qui lui sont offertes. Des occasions qui peuvent selon mon expertise le diriger encore plus dans la réflexion que je lui offre.

Le souvenir de cette volonté d'expansion narrative fluide et la réflexion qu'il suscite à ce moment-ci de ma recherche révèlent une certaine rigidité du linéaire que j'ai toujours assumée et prise pour acquise, sans toutefois en prendre réellement tout à fait conscience. Il semble important de souligner cette nouvelle approche que j'ai de l'interactivité, car j'avais encore tout récemment l'intention de donner la forme la plus fluide possible à mes offres d'interaction et de navigation de contenus documentaires. En effet, ce n'est que lors de la rédaction de ce court chapitre, alors que j'étais encore envahi par les réflexions du chapitre précédent, que j'ai soudainement compris ce changement de perception que j'ai de l'interactivité.

### **3.4 Navigation et réflexion par icônes**

Inversement, un élément du prototype de l'interface conçue pour *Portable Portraits* semble encore aujourd'hui novateur et pertinent dans l'élaboration de mon propre objet documentaire interactif. En résumé, le contenu documentaire des différents vidéoclips formant *Portable Portraits* était analysé et catégorisé à l'aide d'un système d'identification par icônes, établi en fonction des données recueillies concernant les différents systèmes de portatifs documentés. Ces icônes, représentant des catégories de sujet, de verbe ou de complément, permettaient une identification et une classification de la nature informationnelle de l'audiovisuel en cours de visionnement; par exemple femme – mallette – travail, ou homme – sac à dos – nourriture, etc. Cette catégorisation de contenu informationnel était établie afin de permettre par la suite la création de liens avec certaines séquences présentes dans d'autres segments vidéo, un peu comme les mots-clés lors d'une recherche sur Internet. Lors d'un futur visionnement et d'une probable expérimentation interactive (suivant l'évolution prévue du prototype à l'époque), des icônes devraient apparaître à l'écran afin d'informer le navigateur spectateur de l'existence de séquences pouvant l'intéresser car reliées à diverses thématiques présentes dans son visionnement du moment. En cliquant sur une des icônes de lien

thématique, le spectateur choisissait de subir une diversion narrative et s'engageait volontairement et plus profondément dans sa réflexion en cours. Il choisissait le thème, la durée et la direction de sa réflexion, quitte à changer d'idée plus tard et à poursuivre dans une autre direction. Il contrôlait le cheminement narratif du dispositif et il dirigeait la progression de sa réflexion.

Je retiens ici la capacité de cette interface d'identifier la qualité du contenu informationnel en cours de visionnement et d'offrir la possibilité de le naviguer en fonction de critères de participation et de réflexion du moment. De plus, ce dispositif interactif permet au spectateur de comprendre rapidement où il se trouve et vers où il peut aussi être intéressé à aller. Une interface qui participe donc à la réflexion active concernant le contenu en cours de déroulement et celui possiblement à venir; et qui est donc à la fois d'utilité navigationnelle, narrative et cognitive. Retournons à cette démarche qui m'a jadis occupé afin de souligner deux choses qui semblent particulièrement importantes aujourd'hui dans l'élaboration d'une œuvre documentaire interactive : la nécessité de se libérer du poids de l'héritage narratif linéaire et l'importance d'une interface de navigation informationnelle claire et participant à la réflexion en cours. Un constat sur la nécessité d'engagement de réflexion du spectateur que Kristen Daly partage, mais pour des raisons différentes.

Selon Daly, la frontière entre les divers aspects de nos vies – travail, divertissement, communication, information, etc. – n'est plus aussi bien définie qu'à l'époque, encore récente, où les outils nécessaires à leur accomplissement étaient tous distincts. Aujourd'hui, cette frontière souple, ou poreuse, entre ces différents types d'activités utilisant les mêmes dispositifs – téléphone, tablette, ordinateur, etc. – fait en sorte que la séparation entre créateur et spectateur n'est plus aussi clairement définie. Cette distinction d'activité s'établit de façon variable à travers l'objectif et la qualité de l'interaction médiatique en cours. Une interaction qui devient, de fait, réfléchie car à intentionnalité changeante et adaptable en fonction du moment :

Increasingly, for computer and mobile users, existence is in some intermedial zone of work and leisure; the experience of moving images through computer and digital technologies is interactive, blurring the

lines between producer and consumer, spectacle and spectator, representation and information, as embodied by mashups and crowdsourcing. To represent these new sets of relations between art, culture, work, and relations of power, Cinema 3.0 must move beyond vision to engage thought. (Daly 2010, p. 86)

Je m'appuie sur la réflexion effectuée dans les trois premiers chapitres pour élaborer la mise en forme de mon objet documentaire interactif et construire son offre d'engagement réflexif qui permettra, je l'espère, un rapport avec le spectateur allant *au-delà du regard* (beyond vision). Le prochain chapitre rend compte de ce processus de conception, de création et de communication effectué en deux temps distincts : une première étape de production des actifs médiatiques (à l'origine d'intention formelle linéaire); puis leur mise à contribution dans l'élaboration de mon documentaire interactif. Il est rédigé avec le même souci de comprendre comment le webdocumentaire peut être un outil de réflexion sur le réel et comment je peux y contribuer.

# Chapitre 4

## Autopoïétique de création interactive

[...] the construction of social reality is also done through media. In our case it is the positioning that the media makes possible for the individual that “places” such person in a set of possibilities. This is where there is a big difference between linear and interactive documentaries. Interactive documentaries are relational artefacts that allow direct engagement with the reality that they portray [...] (Gaudenzi 2013, p. 37)

Pour Sandra Gaudenzi, cette possibilité d’engagement direct avec la réalité représentée – et par extrapolation avec la société où elle s’inscrit – est la caractéristique essentielle de tout objet documentaire interactif. En tant que documentariste créateur d’une œuvre interactive, je comprends que je dois faire plus qu’engager le spectateur émotionnellement ou intellectuellement grâce à une œuvre « engageante ». Je dois plutôt engager directement celui-ci dans le déroulement et l’expérimentation de la représentation documentaire en cours et donc dans et avec la société d’où elle est extraite. En tant que chercheur, il m’est apparu intéressant d’effectuer cette mise en forme interactive en utilisant un matériel audiovisuel tourné en fonction d’objectifs de mise en forme préalablement linéaires. Cela m’a permis de comparer la création d’une œuvre linéaire à l’élaboration d’une œuvre interactive, et de mieux comprendre les différences d’investissement créatif requis par les deux processus.

Dans ce chapitre, j’analyse les étapes de conception et de production de mon objet documentaire interactif afin de rendre compte du processus de création dans sa globalité. Il peut sembler encore paradoxal qu’après avoir cheminé de façon précise et réfléchie à travers toutes les étapes de mise en forme de l’objet documentaire, j’ai été disposé à laisser la dernière étape de son accomplissement aux mains du spectateur. Arnau Gifreu s’interroge lui aussi sur ce qu’il advient de l’expérience du spectateur suivant ce renoncement plus ou moins partiel par le cinéaste du contrôle formel et expérientiel de l’œuvre documentaire :



In traditional documentaries, the author's ability to influence the audience is taken for granted, and this influence is exercised through filming and the discursive structure coordinated via editing and staging. But, what happens when this ability is given, at least, partly, to the documentary audience? What happens when the audience is not only audience but the creator of their own documentary experience? (Gifreu 2011, p. 355)

Dès le début de ce travail de recherche, mon objectif principal a été de découvrir ce qu'il advient de l'œuvre audiovisuelle et de son créateur lorsque celui-ci cède au spect-acteur une part importante de son influence sur l'expérience documentaire en cours de déroulement. J'ai entrepris la production de mon webdocumentaire avec le même objectif. Ma recherche a guidé mes choix créatifs et a participé à donner forme à mon objet interactif. Je vais maintenant examiner chaque étape de production et porter une attention particulière à l'évolution de l'objet documentaire et à la nature de mon implication.

#### **4.1 Idéation de l'œuvre en deux temps**

Comme je l'évoquais dans le premier chapitre consacré à quelques-unes de mes productions linéaires, la production du film *De la chaise à la mer* fut initiée par l'expérience d'un ami devenu membre de l'organisation de plongée pour personnes handicapées Eels on Wheels. Venant de célébrer son 38<sup>e</sup> anniversaire de naissance, celui-ci me confiait que le cancer qui l'affligeait depuis plusieurs années avait endommagé sa colonne vertébrale. Du même souffle, il m'annonçait qu'il préparait un deuxième voyage de plongée au Belize avec un groupe de plongeurs handicapés basé à Austin. J'ai senti à cet instant qu'il y avait là une histoire de vie inspirante à raconter.

Toutes les productions audiovisuelles auxquelles j'ai participé dans le passé ont été initiées par des étapes similaires de sensibilisation et de réflexion. Après avoir été informé et touché par un enjeu social, humain ou culturel, je prenais la décision d'y réfléchir afin de m'exprimer sur le sujet à travers la production d'une œuvre audiovisuelle. Pour ce qui est du

film *De la chaise à la mer*, les émotions initiales de création furent : inspiration devant le courage et empathie face aux épreuves affrontées. Ce sujet me permettait aussi d'aborder les notions de capacité d'adaptation de l'être humain, de soutien familial et communautaire, et d'amitié. Par la suite, la réception et la diffusion limitées de l'œuvre m'ont incité à explorer de nouvelles manières de partager l'histoire de ces personnes inspirantes. Et c'est donc avec le même souci de respect et d'admiration envers celles-ci que j'ai abordé la production de l'œuvre interactive *De la chaise à la mer*. Néanmoins, il m'a fallu cette fois revenir à mes intentions de création initiales et faire fi de l'existence de la forme linéaire et du désaveu ressenti face à sa faible réception. Je devais considérer le sujet tel qu'il apparaît habituellement avant sa mise en forme, c'est-à-dire pour ce qu'il est, ce qu'il me dit et ce qu'il peut raconter à d'autres, et comment il peut le faire à travers la forme pressentie, même une forme interactive, adaptable et multiple. Dans ce cas-ci cependant, je parlais d'entrevues et d'images déjà tournées.

#### **4.2 Production des composantes audiovisuelles**

Le tournage s'est déroulé en trois étapes principales : un premier voyage de plongée à Bonaire, un autre au Belize et finalement une série d'entrevues au Texas et en Californie. Avant le départ, j'ai suivi un cours intensif de certification PADI dans la piscine de l'Université de Montréal. Ayant déjà une idée de mes intentions de communication, il était important que je puisse être témoin de ces activités sous-marines et que je sois responsable de leur documentation. Mon principal intérêt de tournage lors de ce premier voyage était double. D'un côté, j'étais inspiré par des personnes handicapées qui s'engagent dans une activité sportive complexe, potentiellement périlleuse, de façon bien plus confiante que le feraient la plupart d'entre nous. De l'autre, j'étais intéressé par ces accompagnateurs aux capacités diverses et à l'expertise variée – maîtres plongeurs, infirmières, physiothérapeutes, etc. – qui soutiennent les plongeurs handicapés et partagent avec eux le plaisir de ce sport exigeant.

Le maniement de la caméra s'est révélé d'une grande facilité, la plongée permettant un déplacement quasi instinctif du corps dans l'espace tridimensionnel. Cependant, les conditions de luminosité et de transparence variable de l'eau rendaient l'usage du zoom et de la longue

focale mal avisé. Au fil des journées de tournage, j'ai donc compris qu'il était plus efficace d'utiliser la plus large focale possible et de tourner en modes diaphragme et mise au point automatiques. J'établissais le cadrage en me plaçant le plus près possible des sujets, tout en me gardant bien d'affecter le plaisir de leur plongée.



Figure 10 : Gilles Tassé au Bélize pour le tournage du film *De la chaise à la mer*.  
(photo : John Turkel)

En tant que cinéaste et caméraman de film documentaire, j'ai toujours minimisé l'influence de ma présence sur le déroulement des événements que je documentais. Toutefois, lors de ce tournage, j'étais non seulement participant aux événements en cours, mais j'étais aussi responsable d'une tâche parfois incompatible à l'accomplissement de mon travail de production. En effet, la plongée s'effectue en binôme, et à trois plongeurs lorsqu'elle se déroule en compagnie d'une personne à mobilité réduite, afin qu'il y ait toujours quelqu'un apte et disponible en cas de besoin. J'étais binôme de mon collègue et ami John Turkel. Lors d'une de nos premières plongées, j'ai oublié cette responsabilité importante. J'ai suivi une énorme anguille turquoise pendant une dizaine de minutes et tourné un long plan séquence. À la fin du tournage de ce plan, je me suis aperçu que j'avais abandonné mon binôme et que je m'étais éloigné du groupe de plongeurs. Ces conditions particulières de tournage ont parfois rendu mon travail de cinéaste plus difficile. Étant directement concerné et impliqué par les événements en cours, je perdais la distance habituelle et nécessaire au bon déroulement d'un tournage.

Six mois plus tard, je suis allé plonger au Bélize avec la même organisation, en compagnie de plongeurs additionnels. Je voulais effectuer un deuxième voyage afin de

rencontrer d'autres sujets potentiels et tourner de nouvelles images sous-marines. J'étais cette fois mieux préparé techniquement et je savais un peu plus ce que je voulais (et ce que je faisais). Cependant, dès le début de ce voyage, mon ami et collègue de Los Angeles fut très malade. Je l'ai assisté dans la mesure de mes capacités, et j'ai moins plongé, et conséquemment peu tourné.

Durant les quelques mois précédant le tournage au Texas, j'ai planifié la suite à donner à mon projet. J'ai décidé de concentrer le récit sur les gens avec handicap – et délaissier les autres membres du groupe – leur histoire de vie étant riche et par elle-même suffisante à l'élaboration d'un récit satisfaisant. J'ai demandé à une dizaine de plongeurs handicapés de participer à la production du film et j'ai obtenu six réponses positives, certains plongeurs préférant ne pas partager leur intimité devant la caméra.

Les sujets texans habitaient assez loin les uns des autres, de Dallas à San Antonio. Ceux-ci étant devenus mes amis au fil des voyages et des plongées, ils m'ont tous accordé l'hospitalité pendant les quelques jours où je les visitais. Ainsi, j'ai pu mieux les connaître et bien préparer les entrevues, et j'ai tourné des séquences de leur quotidien lors d'activités de loisir et de travail. À nouveau, j'étais seul à filmer. J'ai tourné les entrevues en cadrage fixe afin de demeurer intellectuellement et émotionnellement disponible durant l'entretien.

Au cours de ma carrière de cinéaste, j'ai travaillé comme réalisateur, directeur photo et monteur. Je conçois toujours mes films en fonction de chacune des étapes de production qu'ils nécessitent et en toute connaissance des exigences techniques et organisationnelles qu'ils requièrent. Chaque étape s'appuie sur celles qui l'ont précédé et s'établit en fonction de celles qui suivront. Cependant, en ce qui concerne cette œuvre interactive, la documentation vidéo s'est effectuée avant que j'envisage la création d'une œuvre interactive et sa diffusion sur Internet. Et c'est donc seulement au dernier stade multi-étapes (Web et interactif) que le processus de production a pu se libérer partiellement de son héritage linéaire et se concevoir finalement sous sa forme interactive. Il est probable que j'aurais tourné les entrevues différemment si j'avais su à l'avance qu'elles allaient être utilisées dans la création d'une œuvre interactive visionnée sur ordinateur ou sur différents dispositifs mobiles de

visionnement et d'interaction – cadrage plus serré pour les entretiens, sujet s'adressant directement à la caméra, etc. Mais comme le matériel audiovisuel est déjà tourné, revenons brièvement au contenu des bandes vidéo afin de bien comprendre les choix effectués par la suite dans la construction de l'œuvre interactive.

### **4.3 Actifs médiatiques**

Il y a d'abord six entrevues d'une durée approximative de 60 minutes chacune ayant comme sujet deux femmes et quatre hommes confrontés à un événement dramatique qui les a laissés handicapés. Lynette Kunz, de Harker Heights, est chanteuse et actrice de théâtre. Joseph Murphy, de Austin, est chirurgien dentiste. Patricia Parnell, de Pflugerville, est analyste informatique chez Dell. Neil Peltier, de Helotes, est superviseur opérationnel à SeaWorld San Antonio. Don Rorschach, de Irving, est avocat à la retraite et défenseur de chiens. John Turkel, de Los Angeles, est consultant en technologie de l'information.

Chacun d'eux témoigne de ces moments où ils ont dû faire montre de qualités de courage et de volonté leur permettant à la fois de surmonter ces épreuves exigeantes et de vivre une vie pleinement satisfaisante et engagée. Il y a aussi pour chacun d'eux, et de façon variable, des séquences vidéo d'activités diverses, de travail, de loisir, de cuisine, etc., en famille ou entre amis. Puis, finalement, il y a des séquences de voyages et de plongées, incluant les différentes étapes de transport en avion et en bateau, des moments festifs de camaraderie et de préparation de plongée. J'ai été témoin du courage de ces plongeurs handicapés qui se laissent lancer par-dessus bord avec leur équipement lourd et encombrant alors qu'ils sont parfois tout à fait démunis physiquement. Ils démontrent une grande confiance en leurs capacités, aussi réduites puissent-elles sembler, et en celles de leurs accompagnateurs, toujours à leurs côtés.

### **4.4 Élaboration d'une mise en forme et d'une mise en interaction**

Avant l'étape de mise en forme de l'objet documentaire interactif, j'ai participé à deux courts ateliers d'exploration du webdocumentaire dirigés par la chercheuse Sandra Gaudenzi

(citée à quelques reprises dans ce mémoire) qui ont eu lieu à l'Université Concordia à Montréal au mois de mars 2015. Sandra Gaudenzi soulignait le processus de création particulier de ces œuvres interactives qui exigent de leurs créateurs qu'ils comprennent d'abord et prioritairement les attentes de leurs futurs utilisateurs. Elle nous intimait de nous mettre à la place de ceux-ci et de leur offrir ce qu'ils veulent, ce dont ils ont besoin. En tant que cinéaste impliqué dans la production d'une œuvre interactive, c'est à cet instant que j'ai compris qu'il s'agissait de faire bien plus que ce que je faisais jadis à l'étape du montage d'une œuvre linéaire où, recevant l'œuvre en processus de complétion, je jugeais de sa possible réception par le spectateur. L'œuvre documentaire interactive place l'utilisateur au centre de son dispositif. Cela semble évident. Mais il s'agit ici d'un changement de paradigme fondamental pour un cinéaste engagé dans la création d'un nouvel objet. Il s'agit d'accepter fondamentalement que l'œuvre interactive n'existe qu'au moment même de son actuelle expérimentation.

Janet Murray souligne de façon encore plus claire cette commande particulière de création médiatique. Selon elle, une expérience audiovisuelle interactive sera satisfaisante pour le spectateur dans la mesure où elle pourra offrir un résultat tangible aux actions entreprises par celui-ci :

When the things we do bring tangible results, we experience the second characteristic delight of electronic environments – the sense of agency. Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. (Murray 1997, p. 126)

En ouverture de chapitre, Sandra Gaudenzi expliquait comment l'œuvre interactive offre au spect-acteur un engagement dans le déroulement de l'expérimentation d'une certaine représentation de la réalité et, par analogie, un rapport direct à la société d'où elle est extraite. Ces conclusions rejoignent mes propres intentions de communication et m'ont permis de mieux comprendre la mécanique réflexive de ces œuvres interactives. Janet Murray m'incite quant à elle à envisager encore plus concrètement la mise en forme de l'objet interactif en me renseignant sur la mécanique narrative du processus interactif et du degré de satisfaction du processus d'expérimentation et d'interaction qui s'accomplit dans des actions claires suivies de résultats concrets.

Lors de ma première session universitaire à la maîtrise, j'ai conçu un prototype de mon objet interactif à l'aide d'outils numériques rudimentaires. Mon intention était d'amorcer une réflexion sur l'interactivité et de tester quelques-unes de mes intuitions d'interaction et de navigation. J'ai conservé quelques idées de navigation et d'interactivité de cette première expérimentation dans la réalisation du nouvel objet interactif. J'ai retenu entre autres, la navigation par icônes de catégorie de contenu que j'avais élaborée à partir d'icônes du domaine public que j'ai parfois modifiées. À l'époque, j'avais établi une vingtaine de catégories de contenu telles soin personnel, travail, voyage, guérison, appui, question, maison, etc. à partir des thèmes se dégageant du contenu des entrevues.



Figure 11 : Exemples d'icônes de catégories pour le prototype *De la chaise à la mer* (dans l'ordre : accident, découragement, soin personnel et nourriture).

Icônes conçues par Lorc. CC BY 3.0.

En ligne. <http://game-icons.net/>. Consulté le 23 juin 2015.

J'apprécie ces icônes faciles à comprendre et à percevoir. Leur simplicité graphique permet de les insérer facilement dans l'espace écranique sans encombrer le champ de vision du spectateur ni le distraire alors qu'il s'est engagé dans le déroulement d'un contenu audiovisuel.

Lors de l'expérimentation de cette première esquisse documentaire interactive, j'ai été confronté à certaines limites de l'hébergement Web, des arrêts de défilement audiovisuel venant souvent interrompre cet engagement tant recherché de la part du spectateur. Suivant ce constat, il m'est apparu plus efficace, et responsable, de placer mes actifs vidéo sur un site d'hébergement et de diffusion spécifiquement conçu pour cette tâche tels Vimeo, Google, YouTube, Yahoo, etc. Cependant, avant de choisir l'hébergement de fichiers vidéo le mieux adapté à mes besoins, j'ai dû prendre en compte la méthode que j'allais utiliser afin d'inscrire l'interactivité dans l'œuvre documentaire.

Le langage HTML5 permet d'insérer manuellement des *tags* (marqueurs) d'interactivité lors de l'encodage d'un site Web contenant des vidéos interactives. Bien que l'encodage manuel (HTML5, JavaScript et CSS) soit relativement efficace dans la programmation et la structuration d'évènements interactifs, son écriture devient rapidement fastidieuse et restrictive au fil des ajustements de position à l'écran et de synchronisation devant être appliqués aux différents évènements. Plusieurs plateformes sont disponibles pour effectuer cette mise en forme et cet encodage. Chacune à leur manière, elles permettent différentes possibilités de construction d'offres interactives telles des fenêtres actives de médias sociaux, un questionnaire s'affichant à un moment précis du visionnement, un lien vers une autre vidéo, etc. Mon choix s'est arrêté sur Klynt, une plateforme plus difficile à apprivoiser, mais qui permet davantage de possibilités interactives ainsi qu'une plus grande précision dans la mise en place de l'offre d'interaction.

Suivant ce choix de plateforme de construction d'interactivité, j'ai pu décider du mode d'hébergement des fichiers vidéo. La version « éducation » de Klynt que j'ai utilisée permet de référencer des vidéos hébergées sur YouTube, ou directement vers l'adresse du site de leur visionnement (et d'hébergement). Cependant, comme je le mentionnais, peu d'hébergeurs de sites Web offrent une vitesse de visionnement vidéo apte à répondre aux exigences d'une œuvre audiovisuelle interactive. YouTube permet quant à lui une vitesse de téléchargement compatible avec un visionnement interactif et des qualités de résolution et de compression vidéo conformes à mes exigences de qualité audiovisuelle. J'ai donc téléchargé les vidéos sur YouTube et les ai désignés comme étant anonymes (*unlisted*, et non *private*) afin qu'ils puissent être référencés lors de l'encodage HTML5 du site Web.

À ce point-ci de mon analyse, il me semble pertinent de rappeler brièvement les étapes accomplies lors du processus de production afin de bien comprendre la suite de du parcours et les choix importants qui restent à faire.



## 4.5 Récapitulatif

J'ai tout d'abord évalué la qualité narrative et informationnelle des actifs audiovisuels documentaires. Puis, j'ai défini l'intention de communication principale de l'œuvre interactive et déterminé de façon générale le type de navigation par icône que je désirais offrir. Je me suis aussi bien renseigné sur la nature engageante de ces œuvres documentaires interactives (Gaudenzi 2013, p. 37) et sur la façon dont elles doivent être construites afin d'impliquer le spect-acteur de façon satisfaisante (Murray 1997, p. 126). Finalement, j'ai choisi les outils numériques, Web et interactifs, nécessaires à la suite du processus de création. La démarche de création s'accomplissait donc selon mes prévisions, étape par étape, sans problèmes techniques majeurs ou moments de désillusion. Il restait cependant encore quelques points importants à éclaircir avant de débiter la mise en forme de l'objet.

Lorsque, en tant que cinéaste, j'effectue le montage d'un film (linéaire), j'élabore une séquence autour d'une action ou d'un témoignage. Je regarde les plans disponibles, évalue leur qualité esthétique et leur pertinence narrative et informationnelle. Au fil du montage, je réagis à la construction narrative en cours et suis apte à valider mes choix en constatant leur efficacité lors d'un visionnement effectué sur le banc de montage. Cependant, lors de la construction d'une œuvre interactive, les possibilités de métadonnées, de navigation et d'interaction sont pratiquement infinies. En tant que créateur, je devais donc établir la qualité d'expérimentation de l'objet documentaire interactif en cours de production, en fonction de ce qui me semblait nécessaire et efficace à la compréhension de l'information disponible et à la réflexion que je souhaitais susciter. Pour ce faire, je suis retourné aux bandes vidéo que j'avais tournées afin de m'« immerger » à nouveau dans le sujet et dans mon élan premier de communication. Dès le visionnement des premières séquences, j'ai immédiatement retrouvé le courage de ces gens inspirants et leur plaisir de vivre qui émeut. C'est ce dont « mon utilisateur a besoin » (*dixit* Sandra Gaudenzi). Et c'est donc ce message que j'ai décidé de communiquer, et prioritairement à ceux et celles qui ont subi un traumatisme qui les a handicapé, ainsi qu'aux proches qui les accompagnent. Ils doivent apprivoiser un changement dramatique dans leur vie et ont besoin de soutien, de conseils et d'encouragements.

De même, la compréhension que j'ai de ce nouveau spectateur multitâche et les conclusions que j'ai émises concernant les dispositifs de réflexion des œuvres interactives auxquelles j'ai participé (*Be Now Here* et *Portable Portraits*) m'ont influencé dans l'élaboration de cette nouvelle forme interactive. Appuyé par ces deux pôles de réflexion, j'ai convenu qu'il serait plus efficace d'établir des catégories d'information et de navigation audiovisuelle se rattachant aux points d'information les plus importants des entretiens, et éviter ainsi de surcharger le spect-acteur d'informations navigationnelles. Je voulais aussi que le spect-acteur puisse suivre un personnage en particulier, ou une catégorie d'informations, et changer le défilement audiovisuel en cours de route afin d'approfondir l'un ou l'autre sujet selon l'intérêt du moment. Pour ce faire, j'ai décidé que des icônes thématiques de choix de déroulement de parcours permettraient au spect-acteur d'agir rapidement et d'orienter la suite de son expérimentation. Finalement, après avoir défini cette qualité interactive et navigationnelle à donner à l'objet documentaire interactif, je me suis senti prêt à débiter la mise forme de mon webdocumentaire.

#### 4.6 Mise en forme

J'ai d'abord créé six catégories principales de discours permettant de contenir et de regrouper la majorité des témoignages documentés et l'essentiel des propos recueillis. J'ai établi les catégories suivantes : Blessure – Guérison – Appui – Maison – Travail – Plongée. J'ai ordonné ces catégories de façon plus ou moins arbitraire, débutant par l'incident traumatisant suivi des activités qui se sont succédées en fonction du processus de guérison et de réhabilitation qui s'est accompli.

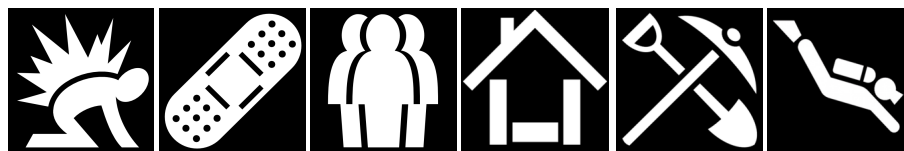


Figure 12 : Icônes de catégories pour *De la chaise à la mer*  
(dans l'ordre : blessure, guérison, appui, maison, travail et plongée).  
Icônes conçues par Lorc. CC BY 3.0.  
En ligne. <http://game-icons.net/>. Consulté le 23 juin 2015.

En sélectionnant six catégories, je limitais le nombre d'icônes à connaître (et à reconnaître à l'écran pendant un visionnement) et j'établissais une symétrie de nombre entre les personnages et les sujets traités. Ce qui m'a permis d'élaborer une interface navigationnelle simple et systématique pouvant être intuitivement et rapidement apprivoisée par le spect-acteur. Certaines catégories se rejoignent ou se recourent, suivant le discours d'un des personnages. Et la valeur d'un énoncé prendra une orientation différente lorsque mis en parallèle avec les propos d'un autre intervenant. À chaque visionnement, la juxtaposition variable des témoignages multipliera le sens pouvant leur être donné par le spect-acteur.

Suivant ces choix de catégories thématiques, j'ai créé des segments vidéo informatifs à l'aide des entretiens « un à un » menés avec les sujets et j'ai limité leur durée moyenne à environ 2 minutes. Je désirais une durée courte, et plus ou moins systématique des vidéos, afin de permettre un apprivoisement, voire une accoutumance, rapide du processus d'expérimentation. Je désirais aussi prendre en compte cette nouvelle spectature audiovisuelle du spectateur actuel qui s'apparente à l'acte épisodique et ponctuel de la lecture (Odin 2012, p. 159). Ainsi, je répondais à la fois à la nature multitâche du spect-acteur et le prédisposais à appréhender plus facilement les expérimentations à venir. Je devais aussi choisir l'ordre de présentation des personnages à l'écran. Certaines personnes sont plus démonstratives et émotives, alors que d'autres se révèlent plus discrètes ou analytiques. J'ai décidé de placer les personnages selon le degré de leur engagement. En commençant par la personnalité la plus engageante, j'ai établi l'ordre suivant : Lynette, Neil, Joe, John, Patricia et Don. Cela peut sembler futile ou même loufoque, mais j'ai aussi pris en compte la qualité musicale des prénoms. J'aurais aussi bien pu placer John avant Joe, mais le son des prénoms John et Don se répondent et sonnent mieux à mon oreille suivant cette distribution.

Cette organisation plus ou moins arbitraire et subjective de prénoms et de thèmes a facilité le processus de construction de l'objet interactif. Je me suis souvenu facilement de cette organisation et j'ai ainsi pu progresser plus systématiquement et rapidement à travers le flot des milliers de gestes et de manipulations numériques à accomplir, sans craindre d'oublier un élément ou de le placer au mauvais endroit.

	Blessure	Guérison	Appui	Maison	Travail	Plongée
Lynette	L/B	L/G	L/A	LM	L/T	L/P
Neil	N/B	N/G	N/A	NM	N/T	N/P
Joe	J/B	J/G	J/A	JM	J/T	J/P
John	J/B	J/G	J/A	JM	J/T	J/P
Patricia	P/B	P/G	P/A	PM	P/T	P/P
Don	D/B	D/G	D/A	DM	D/T	D/P

Figure 12 : Grille audiovisuelle personnages/catégories pour *De la chaise à la mer*.

Comme nous pouvons le constater dans la grille audiovisuelle ci-dessus, les actifs audiovisuels sont composés de 36 binômes personnage/thème. De plus, il y a pour chacun des personnages des segments portraits, plus libres et personnels, dans lesquels nous les voyons vivre au quotidien, dans leur travail, à la maison, avec leur famille ou des amis.

#### 4.7 Mise en interaction médiatique

De façon générale, et pour tout objet interactif, l'interactivité est d'abord initiée par une offre de participation et d'échange à travers l'interface de l'objet audiovisuel. Par la suite, le processus ne prend forme qu'au moment où l'offre est acceptée par le spect-acteur, et suivie d'un geste d'engagement de la part de celui-ci. La « surface écranique » d'accueil (Di Crosta 2010, p. 156) de mon objet documentaire interactif – cette invitation à l'interaction – se devait donc d'être « attirante » et donner un aperçu de l'expérience audiovisuelle et interactive à venir.

J'ai mentionné à quelques reprises l'attitude que j'adopte lors du montage – l'ultime étape de mise en forme d'une œuvre linéaire – où je passe de créateur (lors de mes gestes de montage) à celui de spectateur (lorsque je juge de l'efficacité de mon travail par un visionnement). Une œuvre interactive, quant à elle, est reçue par une action d'engagement, suivant un désir de voir et de faire. Comme créateur d'œuvre interactive, je me suis donc mis à la place du spect-acteur recevant une offre d'interaction et certaines possibilités d'action.

Je désirais encadrer et limiter les possibilités navigationnelles du dispositif interactif et audiovisuel – pouvant *a priori* être illimité – afin qu’il soit plus facile à appréhender par mon futur spect-acteur. J’ai réfléchi longuement à la meilleure façon d’aborder l’exploration de ces thèmes et de ces personnages. J’ai hésité à permettre dès le départ une exploration bi-latérale équivalente entre ces deux pôles (thèmes, personnages) d’exploration complémentaires. Finalement, j’ai convenu que l’ancrage principal du matériau audiovisuel résidait chez les personnages et j’en ai donc fait la porte d’entrée de l’offre interactive.



Figure 13 : Écran d’accueil de l’œuvre interactive *De la chaise à la mer*. En ligne.  
<http://www.delachaisealamer.net/#DeLaChaiseàLaMer>. (photo et graphisme : Gilles Tassé)

Dès le départ, le spect-acteur doit donc agir et choisir l’un des personnages avec lequel il désire s’engager en visionnant son portrait vidéo. Une fois impliqué dans l’écoute de ce segment narratif et descriptif, il peut décider d’aller à la rencontre d’une autre personne – et visionner un autre portrait – ou continuer avec ce même personnage et l’entendre discuter d’un des thèmes offerts à la navigation et à l’exploration. Le spect-acteur peut quitter à tout moment le déroulement audiovisuel en cours et aller, soit vers un autre personnage témoignant à propos du même sujet, ou, au contraire, continuer avec le personnage avec lequel il est engagé et aller dans n’importe laquelle des autres catégories. Par exemple, si le spect-acteur est engagé dans le segment où Lynette discute de son travail (work), il peut « sauter » en cours de route vers un autre segment thématique de son témoignage – la blessure qui l’a rendue handicapée (injury), sa guérison (healing), etc. – ou au contraire, aller écouter un de ses partenaires de plongée (n’importe lequel) continuer la discussion entamée sur le travail (work).

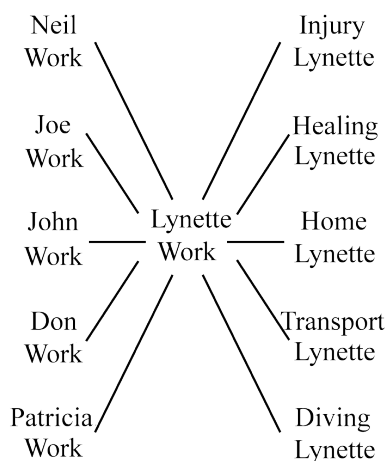


Figure 14 : Configuration en étoile de liens personnage/sujet pour *De la chaise à la mer*

Les 36 segments vidéo personnage/thème offrent ainsi chacun des liens vers dix autres segments personnage/thème – la même personne discourant sur les cinq autres thèmes, le même thème discuté par les cinq autres personnes – soit au total 360 liens navigables. De plus, afin de maximiser l'efficacité de l'interface et rendre l'expérience encore plus interactive et ouverte, le spect-acteur peut cliquer sur l'icône représentant le thème en cours de visionnement et consulter un des sites externes au webdocumentaire *De la chaise à la mer* que j'ai identifiés propices à la réflexion en cours de déroulement. Ces sites révéleront leur contenu au spect-acteur au fil de son exploration et de son apprentissage de l'interface. J'ai assigné des hyperliens pour chacune des 6 catégories présentées afin d'ouvrir la discussion à d'autres espaces de réflexion concernés par les enjeux liés au traumatisme de la moelle épinière : agence gouvernementale, groupe de soutien, centre de réadaptation, etc. De la même manière, j'ai établi un hyperlien pour chacun des 6 personnages. Lors du visionnement d'un portrait, le spect-acteur peut cliquer sur le nom de la personne en cours de dévoilement et accéder à un site externe contenant des informations additionnelles. Chaque personnage a un hyperlien particulier ; Myspace, LinkedIn, article de revue, site d'entreprise etc. Comme on le voit, les combinaisons sont multiples et permettent au spect-acteur des pistes de réflexion tout aussi nombreuses.



Figure 15 : Interface du navigation vidéo – Interview John/Appui, dans *De la chaise à la mer*.  
En ligne. <http://www.delachaisealamer.net/#JohnSupport>. (photo et graphisme : Gilles Tassé)

Klynt (le logiciel de construction interactive) offrait une grande flexibilité dans la construction et la mise en place visuelle et temporelle des marqueurs de possibilité interactive. Pour définir la structure de l’interface, je suis retourné à mon objectif principal de communication afin de guider mes choix de constructions graphique et interactive. Mon intention première a toujours été de favoriser une écoute réflexive et active du spect-acteur. En conséquence, j’ai décidé que l’interface allait demeurer invariable et constante tout au long de l’expérience de visionnement et d’interaction afin de soutenir la réflexion du spect-acteur en le prédisposant à assumer cette double responsabilité particulière d’écoute et de prise de décision, indispensable à cette réflexion. Ma tâche comme créateur d’objet documentaire interactif a donc été d’appuyer le spec-acteur dans ce cheminement – cognitif et réflexif – par une offre de discours claire et une signalisation graphique permettant la connaissance des possibilités de changement de déroulement narratif et informationnel sans le distraire dans son processus d’écoute et de réflexion.

#### 4.8 Mise en interaction sociale

Dès les premières ébauches du projet, je voulais que le spect-acteur puisse accéder à un espace de communication de type clavardage et à un lieu de partage de vidéos et d’hyperliens, afin d’approfondir la discussion et la réflexion suscitées par notre objet. Ce dispositif interactif devait participer au processus de réflexion en permettant à la fois l’ajout d’information

additionnelle et la possibilité de discuter et d'échanger en fonction de cette information. J'ai dû modifier certaines de mes intentions de départ consacrées à l'élaboration d'une solution interne à l'objet après avoir à nouveau réfléchi à la façon la plus efficace d'atteindre mes objectifs de communication. Considérant que le groupe de plongée Eels on Wheels rejoint ses membres à l'aide du site de réseautage Facebook, et qu'un grand nombre de personnes sont aussi actifs sur ce réseau, j'ai décidé d'utiliser à mon avantage cet encadrement d'échanges et la prédisposition à la communication qu'il peut susciter. Ainsi, le spect-acteur multitâche, et parfois hyperactif, pourra recevoir des invitations d'échange et de discussion provenant d'abonnés du compte Facebook du webdocumentaire *De la chaise à la mer*, alors qu'il est lui-même engagé dans son propre compte Facebook à d'autres discussions étrangères à mon objet. Il s'agissait d'utiliser un système de communication efficace déjà mis en place et de favoriser par la même occasion la réflexion pouvant être initiée par mon objet documentaire interactif. Cette possibilité de réflexion étant l'essence même de ma démarche, il m'importe peu qu'elle trouve son aboutissement ailleurs que dans mon objet. Je désirais simplement collaborer à sa possible existence.

Mon objet documentaire et interactif tout juste terminé, je l'ai discrètement mis en ligne afin de tester certaines de ses composantes et vérifier le bon fonctionnement des nombreux choix interactifs qu'il offre (plus d'un millier). Les différents dispositifs interactifs et audiovisuels fonctionnent et répondent bien à l'interaction. Cependant, l'objet n'existe pas tout à fait, considérant qu'il n'a pas encore été véritablement expérimenté. La conclusion qui suit partage mes réflexions de documentariste engagé dans la production d'une œuvre interactive diffusée sur le Web. Je comprends mieux l'investissement créatif particulier que ce genre d'œuvre requiert et je suis maintenant plus apte à en apprécier les différentes capacités de communication et de réflexion. J'ai toutefois hâte de découvrir mes spect-acteurs, mes nouveaux partenaires de discussion et de réflexion.



# Conclusion

## Réflexions d'un documentariste créateur d'une œuvre interactive



Figure 16 : Page d'accueil du site *De la chaise à la mer*. En ligne.  
<http://www.delachaisealamer.net/#EntréeWebMenu>. (photo et graphisme : Gilles Tassé)

Je reconnais d'emblée que mon parcours de cinéaste et de documentariste a influencé l'élaboration de la structure interactive de mon webdocumentaire et mes choix esthétiques de composition graphique. L'approche que j'ai adoptée lors de la conception et la construction médiatique de mon objet documentaire interactif est assurément plus filmique que graphique; et le potentiel de communication de l'œuvre se situe grandement du côté des témoignages vidéographiques. Cela est probablement dû, en partie, au matériel audiovisuel disponible, composé d'entrevues et de documentation d'action et de lieu, mais aussi à la nature de mon parcours de cinéaste, dans lequel j'ai toujours favorisé une approche sobre, proche du cinéma direct, sans trop d'effets de style.

Cependant, même si je remarque de fortes similitudes entre mon approche de création interactive et l'élaboration de mes œuvres linéaires, j'y relève une différence significative. En production cinématographique, la structure du récit est créée lors du montage. En cinéma interactif, la structure de navigation est établie par l'interface, et le récit prend forme par la suite, en réponse aux gestes interactifs posés par le spect-acteur. C'est lors de la conception de

cet espace d'accueil et de cette offre d'action présentés à l'écran que je me suis senti à la fois le plus réquisitionné en tant que créateur et le plus bousculé dans mes habitudes de cinéaste.

La création d'une interface s'apparente à l'élaboration de la structure d'un récit, d'un scénario, ou même du découpage technique d'un film – chaque élément est conçu en prévision et en fonction des qualités narratives et informationnelles d'une œuvre à venir, et chaque élément influence chacun des autres éléments. Même si toutes ces étapes sont établies avec le plus grand soin et la plus grande minutie, elles sont toutes assujetties aux deux autres étapes de production qui les suivent, le tournage et surtout le montage, qui structurent l'œuvre définitivement. Cette fois-ci, je n'avais pas accès à l'ultime étape du montage – l'interaction devenant l'acte structurant – et je ne pouvais donc donner forme définitive à mes intentions de communication. Je devais céder le contrôle du déroulement narratif au spect-acteur en ayant toutefois bien établi une suite de possibilités narratives et une interface conformes à mes intentions de communication.

De la même manière, bien que je considère que mon objet interactif suscite chez le spect-acteur une qualité de présence réflexive, similaire à celle que permet le cinéma documentaire (plutôt qu'une prédisposition à l'action s'accomplissant habituellement dans les jeux et l'expérimentation multimédia), je note à nouveau une divergence importante. Lorsque j'ai eu à juger et à tester la qualité de mon travail de création, et que j'ai assumé le rôle de spect-acteur, j'ai remarqué une différence significative dans l'attitude et la posture que j'adoptais lors de mon expérimentation (comparativement à celle que j'ai lors d'un simple visionnement d'une œuvre linéaire). Et cela, alors même que j'étais en mode d'écoute et de réception médiatique (plus ou moins passive), sans posséder l'intention immédiate de poser un geste déclencheur de détournement narratif ou informationnel.

La qualité de spectature que j'adoptais était différente. Je n'étais plus seulement impliqué à vouloir connaître la suite et à comprendre l'information que je recevais, mais j'établissais à l'avance des liens entre ce que j'avais vu et ce que j'étais à vouloir expérimenter par la suite. Possédant un nouveau sens des responsabilités face à l'expérimentation à laquelle je me soumettais, je me sentais engagé narrativement, intellectuellement et émotionnellement,

à des degrés de posture d'implication temporelle, narrative ou cognitive, différents. Un peu comme lors d'une discussion franche et animée, où la qualité de l'écoute nourrit les réflexions et la pertinence des répliques que se construisent, en prévision de leur énonciation et de leur réception. Et je crois que cette implication à niveaux multiples sera encore plus marquée pour un spect-acteur directement touché par les enjeux liés au traumatisme de la moelle épinière.

Je soumets que le spect-acteur de l'œuvre documentaire interactive adopte une position semblable à la posture que j'adopte comme cinéaste lors du montage d'un film. Il doit considérer les actifs médiatiques dont il dispose et construire sa propre structure narrative et de réflexion. Cependant, il effectue cette démarche de manière différente, car la forme qu'il construit évolue suivant la progression de sa compréhension du matériel audiovisuel qu'il découvre, et que j'ai moi même mis à sa disposition. Comme créateur, je partage donc avec lui cet espace de réflexion sur une réalité et sur la société d'où elle est extraite, collaborant ainsi chacun à notre tour à ce dialogue sur le réel.

Je crois donc que mon objet documentaire et interactif permet et favorise cette collaboration à un dialogue et une réflexion sur le réel entre un créateur et son spect-acteur. L'interactivité navigationnelle inscrite dans l'œuvre semble participer à l'évolution de la compréhension des enjeux que l'on peut y observer en rendant le spect-acteur responsable et conscient de son expérimentation médiatique et informationnelle. Je considère que cette posture offerte au spect-acteur le prédispose à vouloir réfléchir aux enjeux auxquels il est exposé. Cette posture particulière est le résultat de mon travail de cinéaste et de communicateur; et la préservation de cette prédisposition à la réflexion devient donc, à mon avis, la responsabilité principale du cinéaste créateur de documentaires interactifs.

J'avais aussi d'autres objectifs de communication lors de l'élaboration de mon objet. Je désirais répondre et utiliser à mon avantage cette propension à l'échange et à la communication du spectateur moderne, engagé simultanément par différents dispositifs médiatiques. Je suis curieux de constater cette caractéristique interactive de mon objet que j'ai élaborée et construite autour de Facebook. Je constaterai l'efficacité de cette approche au fil de l'expérimentation de l'œuvre. Sans cette caractéristique importante, mon documentaire

interactif se priverait des avantages de communications et d'échanges que procure le Web. Il serait un peu semblable aux anciennes œuvres distribuées sur CD-ROM ou DVD, limitées, et moins performantes.

Idéalement, j'aurais aimé étudier d'autres possibilités interactives qu'offre l'expérimentation d'une œuvre sur le Web, la connexion à Internet et la mobilité des nouveaux dispositifs médiatiques. Je suis particulièrement intéressé par la géolocalisation, qui m'apparaît être un outil de réflexion et d'exploration du réel possédant de grandes possibilités. J'aurais aussi été curieux d'explorer les possibilités de construction interactive permettant au spect-acteur de modifier la qualité audiovisuelle de l'information qu'il reçoit en choisissant lui-même, par exemple, la présence de plans de coupe, de voix off, de musique, de textes, etc. Cependant, aussi limité que puisse sembler mon objet, sa réalisation a exigé que je mette en œuvre toutes mes capacités techniques et de conceptualisation. Et, au final, mon œuvre a bien répondu à la commande que je lui avais assignée, c'est-à-dire, soutenir et stimuler adéquatement ma réflexion sur cette nouvelle forme documentaire, me permettre de mieux comprendre la collaboration qu'elle requiert de son créateur et de son spect-acteur, et offrir à ce dernier un espace propice à la réflexion.

## Bibliographie

Acland, Charles R. 2009. « Curtains, Carts and the Mobile Screen » *Screen*, 50.1, p. 148-166. En ligne. <http://screen.oxfordjournals.org/content/50/1/148.full>. Consulté le 25 avril 2015.

Arsenault, Dominic. 2013. « Qui est 'je'? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans Bourassa, Renée et Louise Poissant (dir.). *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, p. 249-272. Québec : Presses de l'Université du Québec.

Breschand, Jean. 2002. *Le documentaire, l'autre face du cinéma*. Coll. « les petits Cahiers ». Paris : Cahiers du cinéma.

Boal, Augusto. 1995. *The Rainbow of desire*. Londres : Routledge.

Boal, Augusto. 2002. *Games for Actors and Non-Actors*. Deuxième édition, Londre : Routledge.

Châteauevert, Jean. 2014. « Les nouvelles plateformes de diffusion. Is the Medium the message? ». Dans Châteauevert, Jean et Gilles Delavaud (dir.). *Résumé de communication, D'un écran à l'autre : les mutations du spectateur. Colloque international – 21-23 mai 2014 - Université Paris 8*. En ligne.

[http://www2.univ-](http://www2.univ-paris8.fr/cemti/IMG/pdf/Colloque_D_un_RESUME_COMMUNICATIONS_1_Revu.pdf)

[paris8.fr/cemti/IMG/pdf/Colloque\\_D\\_un\\_RESUME\\_COMMUNICATIONS\\_1\\_Revu.pdf](http://www2.univ-paris8.fr/cemti/IMG/pdf/Colloque_D_un_RESUME_COMMUNICATIONS_1_Revu.pdf).

Téléchargé le 3 mars 2015.

Cubitt, Sean. 1998. *Digital Aesthetics*. Londres : SAGE Publications Ltd.

Daly, Kristen. 2010. « Cinema 3.0: The Interactive-Image ». *Cinema Journal*, 50, Number 1, Fall 2010, p. 81-98. Austin : University of Texas Press. En ligne.

[https://www.academia.edu/2899184/Cinema\\_3.0\\_The\\_Interactive-Image](https://www.academia.edu/2899184/Cinema_3.0_The_Interactive-Image). Consulté le 25 avril 2015.

Di Crosta, Marida. 2010. *Entre cinéma et jeux vidéo: l'interface-film: Métanarration et interactivité*. Bruxelles : De Boeck.

Freeman, Mark, Eric Gould Bear et Rachel Strickland. 2000. *Seamless Video Expansions*. MONKEYmedia Inc. et Interval research Corporation. En ligne.

[http://seamless.tv/telescoping/article/SE\\_CHI2000.pdf](http://seamless.tv/telescoping/article/SE_CHI2000.pdf). Consulté le 25 avril 2015.

Gaudenzi, Sandra. 2013. « The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary ». Thèse de doctorat. Londres : Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London. En ligne.

[http://eprints.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://eprints.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf). Consulté le 25 avril 2015.

Gifreu, Arnau. 2011. « The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the Emerging Genre ». Dans Ciastellardi Matteo, Cristina Miranda de Almeida, Carlos A. Scolari (ed.), *McLuhan Galaxy Conference Proceedings*, p. 354-365. Barcelone : Editorial Universidad Oberta de Catalunya. En ligne.

<http://www.scribd.com/doc/56597302/37/Arnau-Gifreu-Castells>. Consulté le 25 avril 2015.

- Grierson, John. 1966. *Grierson on Documentary*. Forsyth Hardy (ed.). Los Angeles : University of California Press.
- MacDougall, Robert C.. 2011. *Digination: Identity, Organization, and Public Life in the Age of Small Digital Devices and Big Digital Domains*. Lanham, Md. : Fairleigh Dickinson University Press.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge : Cambridge : MIT Press. Aussi disponible en ligne : <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press.
- Odin, Roger. 2000. « La question du public. Approche sémio-pragmatique ». *Réseaux*, 2000, volume 18 n°99. pp. 49-72. En ligne. [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso\\_0751-7971\\_2000\\_num\\_18\\_99\\_2195](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_2000_num_18_99_2195). Consulté le 25 avril 2015.
- Odin, Roger. 2012. « Spectator, Film and the Mobile Phone » Dans Christie Ian (ed.), *Audiences. Defining and Researching Screen Entertainment Reception*. p. 155-169. Amsterdam : Amsterdam University Press. En ligne. <http://www.oapen.org/search?identifiant=433954>. Consulté le 25 avril 2015.
- Odin, Roger. 2012. « Cinéma et téléphone portable. Approche sémio-pragmatique ». Dans Creton, Laurent , Laurent Jullier, Raphaëlle Moine (dir.) *Le cinéma en situation. Expériences et usages du film*, , *Théorème 15*, p. 79-88. Paris : Presse de la Sorbonne Nouvelle.
- Bonnard, Martin et Viva Paci, « Le webdocumentaire à la croisée d'un réseau... » (avec Martin Bonnard), in Cahiers du CIRCAV (Cahiers interdisciplinaires de la recherche en communication audiovisuelle), « Histoire(s) de l'Internet », p. 153-172. Lille : Université Lille III. En attente de publication. Fourni par les auteurs.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis : University of Minnesota.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2014. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Tassé, Gilles et Élène Tremblay. 2015. « Création d'espaces relationnels dans le web documentaire ». In *Canadian Journal of Communication*. (Article). En attente de publication. Fourni par les auteurs.
- Tryon, Chuck. 2013. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ : Rutgers University Press.
- Whitelaw, Mitchell. 2002. *Playing Games with Reality*. En ligne. <http://mtchl.net/wordpress/wp-content/uploads/2014/11/Whitelaw-Playing-Games-Reality.pdf>. Consulté le 25 avril 2015.
- Weissberg, Jean-Louis. 1999. « Retour sur l'interactivité ». *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 25 (1), p. 167-199. En ligne. <http://id.erudit.org/iderudit/031997ar>. Téléchargé le 25 avril 2015.

## Filmographie

*Be Now Here*. Michael Naimark, 1995. (installation immersive)

*Drum Making*. Gilles Tassé, 1996.

*Heads Up*. Gilles Tassé, 1995.

*Portable Portraits*. Rachel Strickland, 1989 – 1998. (prototype interactif)

*De la chaise à la mer*. Gilles Tassé, 2013.

*De la chaise à la mer Interactif*. Gilles Tassé, 2015.

En ligne. <http://www.delachaisealamer.net>.