

Université de Montréal

**Engagement, complexité et transmédia : une approche de
recherche-crédation de la réflexion spectatorielle**

par Sidney Soriano

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

Mémoire présenté à la faculté des arts et des sciences
en vue de l'obtention du grade de maîtrise
en études cinématographiques

Août 2018

© Soriano Sidney, 2018

Résumé

Ce mémoire de recherche-crédation part de principes théoriques pour concevoir et établir une pratique de création. L'idée principale est de comprendre la réflexion dans un cadre audiovisuel et de suggérer une méthode de création. Le transmédia est proposé comme une pratique adéquate pour répondre à cette exigence. La première partie est consacrée à la partie théorique. Le concept de réflexion y est défini et délimité grâce à la philosophie. Il est par la suite question de créer des liens entre des notions de réflexion et celles de transmédia. L'engagement et la complexité narrative seront alors les principes mis de l'avant afin de discuter de la relation entre la réflexion et le transmédia. Le jeu en réalité alternée sera alors proposé comme étant un type de transmédia complexe encourageant la réflexion. Finalement, afin de bien cerner le concept de réflexion dans le cadre audiovisuel, il sera proposé d'établir un modèle heuristique basé sur la sémio-pragmatique de Roger Odin.

En seconde partie, il sera question de présenter la création, une bible transmédiateur d'un univers de science-fiction appelé INTE.R.E.ST. Cette création vise à favoriser la réflexion du spectateur en incorporant les principes théoriques d'engagement et de complexité narrative tels que définis dans la première partie. Le transmédia, notamment le jeu en réalité alternée, est utilisé afin de les exploiter.

Mots-clés : Réflexion spectatorielle, transmédia, engagement, immersion, complexité narrative, sémio-pragmatique, science-fiction, forensic fandom, jeu en réalité alternée (ARG), bible transmédiateur

Abstract

This research and creation master's thesis go from theoretical principles to conceive and establish a creative practice. The main idea is to understand the thinking process in an audiovisual environment and to suggest a creation method. Transmedia as a practice is suggested to meet this requirement. The first part is devoted to the theoretical issues. The concept of 'thinking' is defined with philosophy. With the proposed definition, the concept will be discussed in relation to transmedia notions. Engagement and narrative complexity will be put forward to analyse the relationship between 'thinking' and transmedia. Alternate reality games will then be suggested as a type of transmedia that fosters a thinking process. Finally, in order to define the concept of thinking in an audiovisual framework, it will be proposed to establish a heuristic model based on Roger Odin's *sémio-pragmatique*.

In the second part, the creation, which is a transmedia bible of a science fiction universe called INTE.R.E.ST., will be presented. This creation aims to encourage a thinking process by the spectator through the theoretical concepts of engagement and narrative complexity. Transmedia, and alternate reality games in particular, is used to operate those concepts.

Keywords: Spectatorial thinking, transmedia, engagement, immersion, narrative complexity, *sémio-pragmatique*, science fiction, forensic fandom, alternate reality game (ARG), transmedia bible

Table des matières

| | |
|--|-----|
| Résumé | i |
| Abstract..... | ii |
| Table des matières | iii |
| Liste des figures..... | vii |
| Lexique | ix |
| Remerciements | xi |
| Engagement, complexité et transmédia : une approche de recherche-cr ation de la r flexion spectatorielle..... | 2 |
| Premi re partie..... | 4 |
| 1. La r flexion | 5 |
| 1.1 La r flexion avec le cin ma..... | 6 |
| 1.2 La r flexion avec la science-fiction..... | 8 |
| 1.3 La r flexion avec le transm dia..... | 10 |
| 2. Une question d'engagement | 12 |
| 2.1 L'engagement comme lien affectif..... | 12 |
| 2.2 L'immersion par la di g se | 13 |
| 2.3 L'engagement immersif ou une immersion en engageante | 15 |
| 2.3 Entre immersion et engagement, la mise en phase..... | 16 |
| 2.4 Un engagement r flexif | 17 |
| 3. Une question de complexit  | 19 |
| 3.1 Une rupture narrative complexe | 19 |
| 3.2 La narration complexe : une vision du transm dia..... | 22 |
| 3.2.1 Narration en r seau et m tanarration..... | 22 |
| 3.2.2 S rialit  et  pisodes contre continuit  et multiplicit  | 24 |
| 3.2.3 Complexit  de la narration en r seau | 26 |
| 3.3 La r flexion avec le jeu en r alit  altern e | 28 |

| | | |
|-----|--|----|
| 4. | La réflexion avec la sémio-pragmatique | 33 |
| 4.1 | Les modes de production de sens | 33 |
| 4.2 | Le mode réflexif | 34 |
| | La recherche pour la création | 39 |
| | Notes théoriques sur la création | 41 |
| | Formes d'engagement | 41 |
| | Formes de complexité..... | 42 |
| | Deuxième partie..... | 44 |
| | Qu'est-ce qu'une bible transmédiatique ? | 46 |
| | What is INTE.R.E.ST. ? | 48 |
| | Concept..... | 48 |
| | Un projet en deux temps..... | 48 |
| | Personnages récurrents | 50 |
| | Finley Wadsworth | 50 |
| | Théophraste Aristotélès | 50 |
| | Agost..... | 50 |
| | Alice | 50 |
| | Compositions | 51 |
| | ARG..... | 51 |
| | Concept..... | 51 |
| | Site Web/Application mobile | 52 |
| | Film..... | 53 |
| | Synopsis..... | 53 |
| | Lien transmédiatique | 53 |
| | ARG..... | 54 |
| | Installation | 55 |
| | Synopsis..... | 55 |
| | ARG pré-installation | 55 |
| | Déroulement | 55 |

| | |
|---|----|
| ARG post-installation | 56 |
| Lien transmédiatique | 56 |
| Court-métrage : Third Experiment | 57 |
| Synopsis..... | 57 |
| Lien transmédiatique | 57 |
| Scénario | 58 |
| Web-Série : The US's (Nous autres) | 75 |
| Pitch..... | 75 |
| Synopsis..... | 75 |
| Inspirations | 75 |
| Thèmes | 76 |
| ARG..... | 76 |
| Lien Transmédiatique..... | 76 |
| Série : Project S1mOne | 77 |
| Pitch..... | 77 |
| Personnages | 77 |
| Synopsis..... | 77 |
| Univers | 78 |
| Gouvernement | 80 |
| ARG..... | 80 |
| Capsules Web | 80 |
| Archives..... | 80 |
| Application | 81 |
| Jeu vidéo | 82 |
| Concept..... | 82 |
| Histoire | 82 |
| Gameplay..... | 82 |
| Liste des œuvres citées | 83 |
| Bibliographie sélective d'inspiration pour la création..... | 85 |
| Bibliographie | 87 |

| | |
|--|------|
| Annexes | i |
| A. Reproduction du mode fictionnalisant..... | i |
| B. Reproduction du mode esthétique | i |
| C. Design de production du court-métrage | iii |
| Concepts visuels | iii |
| Écran d'ordinateur | iii |
| Corridor Sombre | iii |
| Salle d'écrans..... | v |
| Laboratoire | viii |
| Video 88 / Chambre d'hôpital | ix |
| Video 1 / Laboratoire Scientifique | x |
| Video 1 / Laboratoire Scientifique | xiii |
| Salle de l'infinie | xiv |
| Finley | xv |
| Musique et conception sonore | xvi |
| D. ARG, The Us's | xvii |
| Exemple de nouvelles réels | xvii |
| Exemple de nouvelles fictives | xvii |

Liste des figures

| | |
|--|------|
| Figure 1. Univers transmédiatique de <i>The Matrix</i> (1999-2005)..... | 23 |
| Figure 2 : Exemple d'une œuvre transmédiatique intercompositionnelle hypothétique | 29 |
| Figure 3 : Exemple d'une œuvre transmédiatique intracompositionnelle hypothétique | 29 |
| Figure 4. Guide historique de l'univers | 49 |
| Figure 5. Portal (2007). Valve Corporation | iii |
| Figure 6. The Turing Test (2016). Square Enix Holdings..... | iv |
| Figure 7. Fallout 4 (2015). Bethesda Game Studios | iv |
| Figure 8. SOMA (2015). Frictional Games..... | iv |
| Figure 9. CSD ID 41634. <i>Waking Titan</i> (2018) | v |
| Figure 10. loop16 seq21. <i>Waking Titan</i> (2018)..... | v |
| Figure 11. Portrait en Abyrne. Andy Vible | vi |
| Figure 12. Screen to Screen. Vincent Broquaire | vi |
| Figure 13. <i>The Matrix</i> (1999). The Wachowskis | vi |
| Figure 14. <i>Matrix Reloaded</i> (2002), The Wachowskis | vii |
| Figure 15. VideoWall | vii |
| Figure 16. SOMA (2015). Frictional Games..... | viii |
| Figure 17. Tablette métallique. SOMA (2015) Frictional Games..... | viii |
| Figure 18. Couveuse artificielle | ix |
| Figure 19. Couveuse artificielle. Par-tu-ri-ent Pod. Artez | ix |
| Figure 20. Be Right Back. Black Mirror (2011), Épisode 1 Saison 2. Charlie Brooker | x |
| Figure 21. Chimiluminescence | xi |
| Figure 22. Eau Bioluminescente..... | xi |
| Figure 23. Éclairage imperméable..... | xii |
| Figure 24. Séquence d'ouverture de <i>Ghost in the Shell</i> (1994). Mamoru Oshii | xii |
| Figure 25. <i>Fallout 4</i> (2015), Synth Creation Process. Bethesda Game Studios | xiii |
| Figure 26. <i>Ghost in The Shell</i> (1994). Mamoru Oshii | xiii |
| Figure 27. Infinity Mirrors. Yayoi Kusama | xiv |
| Figure 28. Infinity Mirrors. Yayoi Kusama | xiv |
| Figure 29. Infinity Mirrors. Yayoi Kusama | xv |

Figure 30. Kyborgs V. M Kalil Ano. 1972xv
Figure 31. Infinity Tunnelxvi
Figure 32. Voix de Finleyxvi

Lexique

ARG : Alternate Reality Game ou jeu en réalité alternée.

Bible de série : Document de production d'une série qui intègre tous les éléments clefs de l'histoire d'une série, contenant une présentation des personnages ainsi qu'un descriptif de chaque épisode.

Bible transmédiatique : Document de production d'un univers transmédiatique qui en recense tous les éléments clefs, les personnages, les histoires ainsi que l'utilisation des médias, des plateformes et des supports spécifiques.

Composition : Tout récit à part entière, fixée dans un média précis et se tenant par lui-même comme un film, une série, un livre, une bande dessinée ou un jeu vidéo. Terme traduit de l'anglais *composition* et emprunté à Christy Dena dans sa thèse de doctorat *Transmedia Practice : Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (2009). Bien que les deux termes puissent avoir une signification différente dans les deux langues, nous avons choisi de le traduire ainsi pour manifester l'aspect unique de chaque itération et de révéler l'aspect artistique qui en découle.

InterComposition : L'univers transmédiatique est déployé à travers plusieurs compositions différentes par exemple *The Matrix* (1999 – 2005) (voir Dena 2009, p. 103 - 106).

IntraComposition : C'est une seule et même composition, une œuvre à part entière où l'histoire est racontée à travers plusieurs médias (voir Dena 2009, p. 161 - 168).

Game Design Document : Document de production d'un jeu vidéo.

Intelligence artificielle complète (ou forte ou véritable) : Intelligence artificielle capable d'apprendre par lui-même sans avoir recours à l'aide de l'humain. Son intelligence et sa capacité de résoudre des problèmes sont semblables à celle d'un humain.

Puppet master : Le puppet master est le maître du jeu qui opère dans l'ombre dans le cadre d'une ARG. C'est le créateur du jeu, de son histoire et de son univers (McGonigal 2007a).

*À Julien,
qui m'a ouvert un autre chemin.*

Remerciements

À Marta Boni pour son aide, sa disponibilité, ses commentaires judicieux et son accueil chaleureux au sein du LaboTélé.

À Julien Cyr-Lapierre pour son appui, ses commentaires et son soutien qui a fait toute la différence.

À Alexandre Bourgeois Hébert pour nos multiples dialogues sur la futilité de l'existence, *de l'inconvénient d'être né* et nos multiples refontes de systèmes politiques.

À Emmelyne et Clara, pour leurs encouragements et leur amitié.

À la famille Cyr-Lapierre, pour leur support, leur amour et leur générosité.

À la bibliothèque des lettres et sciences humaines et à Catherine Bernier.

À tous les excellents professeurs passionnés que j'ai pu rencontrer durant mes études au Québec

« We encourage the consciously curious to flip back and forth going from complexity to simplicity, from internal to external, and somewhere between the search and the denial of meaning, we ask the curious to "make up their own damn mind." »

-The Wachowskis. 2008 « An Introduction from the Wachowski Brothers ». Texte de pochette. *The Ultimate Matrix Collection*. Disque Blu-Ray. 6 disques. Burbank : Warner Home Video.

Engagement, complexité et transmédia : une approche de recherche-crédation de la réflexion spectatorielle

La franchise transmédiatique, *The Matrix* (1999 – 2005), créée par les sœurs Wachowski, est un univers de science-fiction qui se déploie à travers plusieurs supports médiatiques dont la complexité n'est plus à prouver. Comme le démontre la bande dessinée de Peter Bagge, *Get It ?* (Wachowski 2003) citée par Henry Jenkins dans *Convergence Culture* (Jenkins 2006, p. 93), l'univers complexe de cette œuvre peut en désorienter plus d'un, autant d'un point de vue narratif que thématique. L'œuvre invite le spectateur à s'ouvrir à de profonds questionnements philosophiques tels que la théorie de la simulation, celle du déterminisme et du libre arbitre. Indéniablement, elle laisse des traces dans l'imaginaire des spectateurs et les amène à réfléchir aux sujets abordés.

À l'ère des médias sociaux et de la surinformation, il est plus que jamais pertinent de se questionner sur les outils disponibles pour non seulement communiquer avec le public, mais surtout pour l'amener à réfléchir de façon critique. Afin de penser une méthode de création, nous proposons ici de comprendre comment une œuvre peut faire réfléchir son spectateur et comment le spectateur peut émettre une réflexion face à celle-ci. Tel sera le questionnement qui fera l'objet de ce mémoire de recherche-crédation. Nous pensons que le transmédia, vu comme une pratique de création artistique qui utilise plusieurs médias pour raconter une histoire unifiée, favorise l'émergence de la réflexion spectatorielle.

Notre méthodologie consistera dans un premier temps à étudier différentes théories pour répondre à notre questionnement et nous présenterons, dans un second temps, notre création en rapport avec les théories abordées.

Dans la première partie, nous chercherons à mettre de l'avant les différents outils qu'une œuvre transmédiatique dispose afin d'inviter et d'encourager le spectateur à une réflexion. Nous allons premièrement définir ce que l'on entend par réflexion, en utilisant des concepts issus de la

philosophie. L'objectif sera alors de décrire son fonctionnement pour comprendre comment celle-ci peut faire surface, pour ensuite la concevoir dans un espace audiovisuel. C'est ce qu'on propose de nommer la réflexion spectatorielle. Nous verrons alors que l'engagement du spectateur et la complexité narrative sont des concepts importants favorisant la réflexion dans l'espace audiovisuel. Nous proposerons de penser l'engagement d'une façon réflexive en se rapportant à ce que Jason Mittell a appelé *forensic fandom* (2009b). Après avoir vu comment la complexité narrative peut s'allier à notre conception de la réflexion, nous penserons cette complexité narrative en termes transmédiatiques. Enfin, pour comprendre davantage la réflexion dans un espace audiovisuel, nous étudierons le contexte d'émergence d'une réflexion, grâce aux travaux sémiopragmatiques de Roger Odin. À la lumière de sa théorie des espaces de communications et des modes de production de sens, nous proposerons un nouveau mode basé sur notre conception de la réflexion spectatorielle, le *mode réflexif*.

Dans la seconde partie, nous exposerons notre création, une bible transmédiatique sur un univers fictif appelé INTE.R.E.ST. Nous expliquerons en premier lieu ce qu'est une bible transmédiatique, c'est-à-dire un document de production qui recense tous les éléments clefs d'un univers élaboré sur plusieurs médias. Nous la présenterons ensuite à l'égard de notre recherche théorique. Par la suite, nous explorerons les différentes compositions de l'univers d'INTE.R.E.ST. Pour chacune des différentes compositions, nous ferons un résumé prenant la forme d'un synopsis. Nous expliquerons également les liens entre chacune des compositions et nous définirons la place qu'elles occupent à travers l'univers transmédiatique. Le monde d'INTE.R.E.ST. est rempli d'énigmes qui donneront lieu à un jeu en réalité alternée et dans lequel les spectateurs et joueurs pourront se rassembler pour résoudre des énigmes. Nous évoquerons ainsi, pour la plupart des compositions, les différents contenus additionnels, les informations narratives et les énigmes que peut receler le jeu en réalité alternée. Nous expliquerons enfin, comment nous avons envisagé l'engagement du spectateur et la complexité narrative lors de l'élaboration de la bible pour favoriser la réflexion.

Première partie

Une proposition théorique de la réflexion spectatorielle : réflexion, engagement et complexité

1. La réflexion

Pour comprendre comment une œuvre peut faire réfléchir, il faut esquisser aux fins de notre recherche la portée du concept de réflexion. Nous essaierons donc de voir et d'exposer ici comment une réflexion s'enclenche, par le biais de définitions issues de la philosophie. Nous commencerons dans un premier temps par définir le terme pour ensuite en faire ressortir des éléments pertinents qui nous aideront à éclaircir notre conception de la notion de réflexion.

Selon la définition du *Larousse* (2009) « réfléchir » est « l'acte de penser, d'examiner longuement », « d'arrêter sa pensée sur qqch. pour **l'examiner en détail** » (nous soulignons). C'est également une « **observation critique** » (nous soulignons). Le philosophe Gabriel Marcel va en ce sens, lorsqu'il rapporte que « la réflexion n'est autre que **l'attention** elle-même » (nous soulignons, 1963, p. 92). Cette attention « peut prendre pour objet soit le monde, soit nous-mêmes » (Larmore 2004, p. 43) et son but « est de découvrir, en prenant en considération ce que l'on sait déjà, quelque chose que l'on ne connaît pas » (notre traduction, Peirce 1877, p. 2). Nous pouvons alors imaginer, au même titre que Gabriel Marcel quand il compare la réflexion à un passeur (1963, p. 93), la réflexion comme un geste qui nous amène du connu vers l'inconnu, de l'irrationnel vers le rationnel, de l'abstrait au concret, de la croyance au savoir factuel.

C'est ce que le texte de Charles Sanders Peirce, *The Fixation of Belief* (1877), souhaite également mettre de l'avant : la réflexion ou ce qu'il nomme « inquiry », a pour objectif de déterminer nos croyances. Le terme « inquiry » que nous avons associé, dans le cadre de son texte, à la réflexion, peut également se référer au concept d'enquête ou de recherche ; recherche de sens, de connaissances, de vérités ou de faits. Chez Gabriel Marcel, ce stade de recherche est également clairement présent. Pour notre part, nous utiliserons le concept de recherche dans un sens plus large qui englobe autant la vision de Peirce que celle de Marcel.

Charles Sanders Peirce explique que nos croyances, pour qu'elles soient déterminées, doivent passer par un stade de remise en question (ou recherche) : « [t]he irritation of doubt causes a struggle to attain a state of belief » (1877, p. 5). Nous pouvons retrouver un concept semblable à celui de « l'irritation du doute » chez Gabriel Marcel : celui de la rupture. Pour lui, la réflexion se

déclenche à partir d'une rupture avec le quotidien : « [u]ne rupture s'est produite dans la chaîne de mes actes habituels [...]. Cette rupture est éprouvée comme insolite ; elle alerte mon attention » (1963, p. 92). C'est donc d'une rupture que provient la recherche. Toutefois, pour Gabriel Marcel, cette rupture est toujours accompagnée d'un lien affectif : « [l]a réflexion ne s'exerce qu'à propos de ce qui en vaut la peine » (1963, p. 93). Aussi, Charles Larmore dans *Les Pratiques du Moi*, avance que :

[e]n général, on ne réfléchit pas pour le plaisir ou pour respecter une obligation de toujours méditer ses paroles ou ses actions. On est amené à faire retour sur soi par l'irruption d'un doute qui, se faisant jour inopinément ou découlant de la pratique d'une méthode, dérange l'habitude. (2004, p. 120)

L'auteur fait ici référence au texte de Charles Sanders Peirce qui, au même titre que Gabriel Marcel, pense la réflexion en termes de lien affectif : « [b]ut the mere putting of a proposition into the interrogative form does not stimulate the mind to any struggle after belief. There must be a real and living doubt, and without this all discussion is idle » (1877, p. 5). Nous sommes alors en droit de faire un parallèle entre le concept de rupture de Marcel et celui du doute de Peirce. Le doute et la rupture agissant tous les deux comme moteur de la réflexion : « [t]he irritation of doubt is the only immediate motive for the struggle to attain belief » (Peirce 1877, p. 5) ; « [r]éfléchir, c'est me demander comment la rupture a pu se produire » (Marcel 1963, p. 92).

Nous pouvons donc maintenant mieux cerner le concept de réflexion et tenter de le définir comme suit : la réflexion est une attention particulière qui peut prendre la forme d'une enquête, d'une recherche ou d'une remise en question, créée par un obstacle, un doute, une rupture par rapport au quotidien ou à l'habitude, autour d'un objet ou un sujet qui ne nous laisse pas indifférents.

1.1 La réflexion avec le cinéma

Si l'on reprend cette définition et qu'on l'applique au monde médiatique, la réflexion serait le fruit d'un lien affectif particulier qu'entretient le spectateur avec l'œuvre. L'œuvre aurait comme

impact de faire vivre au spectateur une rupture (ou un doute), qui l'amènerait à faire une enquête sur un sujet particulier.

La réflexion est-elle toutefois liée à un genre de film ? D'entrée de jeu, il serait tentant de parler par exemple du cinéma engagé comme d'un cinéma qui fait réfléchir. Dans l'article « Sciences sociales et cinéma engagé », paru dans la revue *L'homme et la société*, Pascal Dupuy et ses collaborateurs décrivent le cinéma engagé comme un « cinéma politique, socialement critique, donneur de leçons ou poseur de questions [...] » dont les spectateurs demandent « une réflexion et un regard différents » (Dupuy, Passevant, et Portis 1998, p. 3). Ceci nous permet d'apporter des précisions quant à notre définition de réflexion. Comme le mentionne Maurice Blondel :

[m]éditer et réfléchir ne sont pas des opérations identiques. En réfléchissant sur la chute de Napoléon I^{er}, on s'en représente les causes, les circonstances, les effets ; en méditant, on en tire une leçon, à savoir que l'ambition désordonnée, la soif malade des conquêtes conduisent fatalement au désastre... (Lalande 1983, p. 905)

Si l'on en vient à faire la distinction entre la méditation et la réflexion comme nous venons de le voir, nous pourrions alors « ranger » le cinéma engagé comme un cinéma méditatif, car comme le rappelle Alain Ross : « dans le cinéma engagé, c'est le discours qui va créer l'événement ou va sensibiliser l'individu à la cause sociale » (cité dans Dupont 2011, p. 12). Le cinéma engagé sensibilise à une cause, il « correspond à des goûts, à des idées, à des opinions politiques » (Yann Le Masson cité dans Ibid., p. 11), il donne des leçons sur ce que l'on devrait faire ou ne pas faire, il nous suggère des façons de penser, c'est un cinéma prescriptif. Dans *L'intellectuel, étude psychologique et morale*, Auguste Cartault dit de la méditation qu'elle « ne résout pas les questions, mais se rend compte de la façon dont elles se présentent et les embrasse sous toutes leurs faces » (Cartault 1914, p. 133) alors que la réflexion « complète [les idées] et les clarifie » (Ibid., p. 131). On pourrait même rajouter dans les mots de Gabriel Marcel, qu'avec la réflexion « il n'y a [...] aucune place pour une pensée purement abstraite qui telle quelle ne peut aboutir à aucun résultat » (1963, p. 92).

Au contraire du cinéma engagé qui souvent se veut prescriptif, le cinéma qui nous intéresse ici est un cinéma qui ne cherche pas à donner de leçons ni d'opinions. C'est un cinéma que l'on souhaite nommer *réflexif*. Il ne faut cependant pas confondre ici avec la *réflexivité cinématographique*, où le cinéma se montre lui-même avec ses pratiques, ses techniques et ses modes de production. Nous nous intéressons plutôt à un cinéma qui laisse la place à son spectateur et à ses interprétations, qui amène (ou propose à) son spectateur à une forme d'enquête sur un sujet sans lui dicter quoi penser, au contraire, il l'accompagne dans sa recherche. Un cinéma à la narration et à l'esthétique complexes qui engendre une rupture chez le spectateur. Poussé par ses doutes et son désir de compréhension, il entame une enquête afin de clarifier un sujet que le film a évoqué ou exploré. Le cinéma, dans notre idée, devient alors un moyen pour faire réfléchir. Ainsi, au lieu de penser la réflexion au cinéma, c'est-à-dire l'application des notions de réflexion sur le cinéma, nous souhaitons au contraire concevoir la réflexion *avec* le cinéma où la réflexion des artistes nourrit des idées de cinéma et où le cinéma déclenche la faculté du spectateur à poursuivre une réflexion.

1.2 La réflexion avec la science-fiction

À l'inverse du cinéma engagé, la science-fiction, qui peut parfois avoir des consonances de critique sociale, ne souhaite pas forcément promouvoir une opinion ou une façon de penser : « [t]he SF author isn't mainly trying to prove a point or attack an alternative theory, even though famous sci-fi novels can be interpreted that way » (Nichols, Smith, et Miller 2009, p. 4). Elie During va même jusqu'à qualifier la science-fiction de littérature « pensante » (dans Badiou et al. 2003, p. 11). Il explique notamment que la notion de conjecture est importante à la science-fiction : « [l]'effet propre des conjectures est de remettre en jeu des visions du monde, [...] mettre à l'épreuve la fermeté ou la cohérence de certaines doctrines » (ibid.). La science-fiction peut alors s'avérer être le genre le plus apte à répondre à notre question sur la réflexion.

Pour Auguste Cartault et Maurice Blondel, la réflexion a deux mouvements possibles, un rétrospectif : « [r]éfléchir, c'est proprement retourner en arrière » (Cartault 1914, p. 131), et un autre prospectif :

[e]t cette force [la réflexion] s'applique ou s'oriente en deux directions symétriquement inverses. Tantôt, en effet, elle vise les conditions antécédentes et efficaces du fait de la conscience ou de la réalité donnée qui est l'objet de son étude et qu'elle rattache à des idées générales ou à des lois, et c'est une *rétrospection* analytique. Tantôt, elle se porte pour ainsi dire en avant vers l'intention et la réalisation finale, concrète et singulière qui est le terme pratique de son mouvement complexe et total ; et c'est une *prospexion* synthétique. Et si le mot réflexion désigne également ces deux démarches si dissemblables, c'est que, d'une manière ordinairement implicite, mais qui peut être explicitée, il y a entre elles solidarité : la réflexion (en italique dans le texte. Blondel cité dans Lalande 1983, p. 905).

Ces deux mouvements, allant soit dans le passé soit dans le futur, reviennent indubitablement dans le présent pour « aménager le présent de façon [à ce] que l'avenir qui en découle nous soit favorable » (Cartault 1914, p. 132). Le passé ou le futur sont sondés pour divers motifs, comprendre, clarifier, connaître, etc., pour ensuite revenir dans le présent et sortir grandi de notre expérience de réflexion.

Tout comme la réflexion, la science-fiction est marquée par ces deux mouvements : « [s]cience fiction [is] a description of present reality in terms of a credible, hypothetical invention, past, present, or most usually, future, extrapolated from that reality » (Philip A. Pecorino dans Myers, E. 1983, p. 5). De plus, la science-fiction, telle que décrite par Philip A. Pecorino dans *Philosophy and Science Fiction*, fonctionne selon les connaissances présentes, car si une œuvre défie les connaissances scientifiques de son temps et que ses extrapolations sont jugées impossibles, elle sera considérée comme étant du fantastique (Ibid.). Ainsi, la science-fiction, au même titre que la réflexion comme nous l'avons définie, utilise les connaissances actuelles pour parfaire son observation. L'auteur amène un autre point intéressant :

Like philosophy, science fiction has its origin in wonder, doubt, and curiosity. Some humans wonder, doubt, and are curious and reflect these feelings by producing a work of art. Others have the same feelings but their speculation is more controlled, complex, and developed and result in a speculative philosophy (dans Myers, E. 1983, p. 13).

Même si la science-fiction et la réflexion ont des fonctionnements similaires, cela ne veut pas pour autant dire que toute œuvre de science-fiction fait réfléchir. Il est toutefois intéressant d'explorer leur point commun et de comprendre que la science-fiction offre des possibilités pour faire réfléchir le spectateur. Robert Myers explique dans son introduction que le rapprochement entre la science-fiction et la philosophie « begins with the ideas and concepts within science fiction that are philosophically interesting, in the sense that they initiate thought and critical examination of the concepts, basic assumptions, and consequences that follow from them » (Myers, E. 1983, p. xi). La science-fiction peut donc être vue comme un excellent moyen de provoquer la réflexion : « [a]fter all, science fiction writers provide not only philosophers but all humankind with images, stories, questions, quandaries, and future possibilities that serve as the foundation and provocation for what is properly described as philosophical reflection » (Philip A. Pecorino cité dans Myers, E. 1983, p. 14).

1.3 La réflexion avec le transmédia

Henry Jenkins, reconnu dans le milieu académique pour ses recherches sur les nouveaux médias et la culture de la convergence, a défini le transmédia par sept concepts centraux (2009). Au cours de ce mémoire, nous discuterons en particulier de quatre de ces concepts : l'immersion, la sérialité, la continuité et la multiplicité (*continuity vs multiplicity*) ainsi que la recherche ou l'enquête (*drillability*). Nous rajouterons à ces quatre notions des éléments qui, selon nous, sont également à considérer comme inhérent au transmédia. Avec l'appui des recherches d'Elizabeth Evans sur le transmédia, nous parlerons de l'engagement et nous explorerons la notion de complexité grâce aux travaux de Jason Mittell sur la complexité narrative télévisuelle. Nous parlerons également de la complexité transmédiatique grâce aux recherches de Renira R. Gambarato.

Ces concepts centraux seront le point de départ pour discuter et mettre de l'avant la capacité du transmédia à favoriser la réflexion. En effet, nous verrons dans les prochains chapitres que ces différents concepts correspondent à notre conception de la réflexion. Rappelons ici les points centraux de notre définition de la réflexion : l'attention, le lien affectif, la rupture et l'enquête.

Nous pourrions alors constater que les principes d'engagement et d'immersion facilitent l'attention et la création d'un lien affectif avec le spectateur et l'œuvre ; que la complexité amenée par les principes de sérialité, de continuité et multiplicité peuvent créer une rupture dans l'habitude de consommation des spectateurs ; et que de concevoir et de construire une œuvre de façon à encourager la recherche ou l'enquête favorise le déclenchement de la réflexion.

2. Une question d'engagement

Dans ce chapitre, nous verrons que l'engagement est un facteur important dans la production d'une réflexion dans la sphère audiovisuelle. Nous examinerons les liens que l'engagement peut entretenir avec la réflexion et nous ferons ensuite une distinction entre le concept d'engagement et celui d'immersion, tout en exposant leur rapport dialectique. Enfin, nous verrons comment un engagement réflexif peut s'observer et se concevoir de façon concrète dans le monde audiovisuel par le biais du *forensic fandom* de Jason Mittell.

2.1 L'engagement comme lien affectif

La réflexion a besoin d'un lien affectif pour se produire, mais comment fonctionne ce lien dans le domaine de l'audiovisuel ? Pour nous, ce lien affectif présente des résonances avec le concept d'engagement. Elizabeth Evans avance que « having an emotional attachment or reaction to the text » est une forme d'engagement (2016, p. 11). Dans sa recherche sur l'engagement, *Negotiating « Engagement » within Transmedia Culture* (2016), la professeure de l'université de Nottingham tente de définir le terme tout en incluant deux visions qui tendent à s'opposer, celle des créateurs et celle des spectateurs. La première se concentre davantage sur l'aspect marketing, et voit l'attitude du consommateur comme un outil pour promouvoir l'œuvre et répandre de l'information sur celle-ci¹ ; la deuxième est plus axée sur la réception de l'œuvre et la relation que l'audience entretient face à celle-ci. Bien que les créateurs soient plus susceptibles de voir l'engagement d'une façon marketing, ce qui unifie les deux visions est la position selon laquelle l'engagement est avant tout « axé sur la relation *avec* le texte » (en italique dans le texte, notre traduction, 2016, p. 15).

De ses différents entretiens avec des créateurs et des spectateurs, Elizabeth Evans divise l'engagement en trois composantes principales : le type de comportement face à l'œuvre (lire, écouter, regarder, jouer, participer, créer, etc.) ; la forme de réponse par rapport au contenu

¹ Voir Jenkins, Henry, Sam Ford et Josh Green, *Spreadable Media, Creating value and Meaning in a Networked Culture* (2013) pour plus d'informations concernant le changement de direction du modèle économique basé sur le rendez-vous à celui basé sur l'engagement.

(réponse émotionnelle, réflexive ou encore une réponse par l'action physique) ; et la valeur que l'on accorde au contenu (sacrifice de temps, d'argent ou d'attention). Elle approfondit la première composante (le type de comportement) en la déclinant en trois autres catégories : l'engagement immersif (qui est l'attention, la concentration sur une œuvre) ; l'engagement interactif (c'est la décision que le spectateur prend de regarder, jouer, lire, écouter) et l'engagement para-actif (qui recense toutes les activités faites autour du texte, que ce soit d'une façon participative (culture participative) et d'une façon plus rudimentaire, comme lire une page wiki concernant l'œuvre) (2016, p. 13-14). Nous allons plus particulièrement nous intéresser, au cours de ce mémoire, au type de comportement ainsi qu'à la forme de réponse en proposant un type d'engagement réflexif.

Evans apporte également une vision de l'engagement qui n'est pas restreinte à la seule culture participative. Elle l'étend à un éventail de spectateurs plus large et inclut alors les spectateurs qui ne participent pas activement, mais qui entretiennent un lien affectif avec l'œuvre. C'est ce qui pour nous définit l'engagement affectif : « [b]ut far more common were definitions of engagement that focused on a direct relationship with the content » (Evans 2016, p. 14). Il est alors indéniable pour nous que l'engagement est un facteur essentiel pour faciliter la réflexion chez le spectateur, car comme le dit Gabriel Marcel : « [l]a réflexion ne s'exerce qu'à propos de ce qui en vaut la peine » (1963, p. 93).

2.2 L'immersion par la diégèse

Ceci dit, nous souhaitons aller plus loin et comprendre comment ce lien affectif peut ressurgir. Elizabeth Evans nous en donne un bref aperçu avec l'engagement immersif, qu'elle décrit comme étant une concentration ou une attention intense sur l'œuvre (2016, p. 13). Il serait toutefois judicieux de bien définir l'immersion et de comprendre son fonctionnement, car comme le rappelle Pierre-Luc Chabot dans son mémoire, *De l'immersion à l'engagement, la perspective des concepteurs de jeux vidéo sur l'expérience de jeu*, ces deux concepts sont souvent confondus (2012, p. 81-82). Pour lui, l'immersion est un sentiment ou une attention qui captive tous les sens du spectateur au point de se sentir absorbé dans l'univers représenté. Ce sentiment peut être produit par des aspects liés à la technologie (casque de réalité virtuelle, image haute définition, image en

trois dimensions, etc.) ou par des aspects diégétiques liés aux méthodes narratives (2012, p. 27-31).

Pour sa part, Jean-Pierre Esquenazi pense l'immersion principalement en termes fictionnels. Pour lui, l'immersion est une « prééminence de l'activité imaginative sur l'activité perceptive [...] où les destinataires sont accaparés par un univers fictionnel [...], [c'est] un état d'absorbement intellectuel qui met la plupart de nos facultés y compris intellectuelles au service de la fiction et de notre plaisir à la découvrir » (2009, p. 55). Comme le stipulent Jean-Pierre Esquenazi et Pierre-Luc Chabot, l'immersion est intimement liée à la diégèse qui est entendue comme l'univers fictionnel d'une œuvre dont le spectateur fait l'expérience.

Remarquons que pour Roger Odin, le processus de diégétisation « dépasse de beaucoup le cinéma : je diégétise chaque fois que *je construis mentalement un monde* » (en italique dans le texte. 2000a, p. 18). Diégétiser, c'est considérer un espace comme habitable (Ibid, p. 23). Il faut donc une première opération de *figurativisation*, où le spectateur perçoit les images et le monde de façon à ce qu'il les considère comme concrètes : « [p]as de diégèse avec des images *lues* comme abstraites » (Ibid, p. 18). Il faut également une deuxième opération qui donne une impression de réalité. Pour Odin, l'impression de réalité est entièrement liée à la matière de l'expression : « on ne peut parler d'impression de réalité que là où la matière de l'expression est en jeu » (Ibid, p. 20). Cependant, il est intéressant d'apporter une précision avec Alison McCahan qui, dans sa recherche de définition de l'immersion, parvient à distinguer le réalisme social (Social realism) du réalisme perceptuel (Perceptual realism). Le premier est le fait de considérer le monde diégétique comme plausible, elle donne l'exemple des dessins animés, tandis que le deuxième se réfère, un peu à la façon de Roger Odin pour la figurativisation, au photoréalisme où l'environnement est perçu comme réel (McMahan 2003, p. 75-76). La troisième opération dont parle Odin efface le support, c'est-à-dire que lorsque nous sommes dans la salle de cinéma, notre attention est telle que nous oublions le dispositif, l'écran. L'immersion effectue une opération similaire, lorsque nous sommes immergés nous oublions l'espace dans lequel on se trouve. Pierre-Luc Chabot, souligne le fait que l'immersion est une « absorption » du joueur « qui le sépare de sa réalité immédiate » (2012, p. 29). Au contraire, Jean-Pierre Esquenazi voit dans l'immersion une « coexistence de deux

mondes », il souligne cependant que ce n'est pas la coexistence entre la salle de cinéma et l'univers fictif représenté, mais qu'il s'agit d'une « interaction » entre notre monde réel et l'univers fictionnel, entre notre vie et celle du personnage (2009, p. 56). Donc le support s'efface, nous oublions que nous sommes dans une salle de cinéma, mais notre réalité reste présente et interagit avec le monde fictif présenté.

Le principe de diégétisation se rapproche manifestement du concept de *Worldbuilding*, qui est compris comme étant la capacité d'une œuvre à créer un monde fictionnel complexe et extensible, dont parle Jenkins pour définir le transmédia. Il est intéressant de noter qu'il lie également ce concept à celui d'immersion et d'engagement :

[t]he concept of world building seems closely linked to the earlier principles of immersion and extractability since they both represent ways for consumers to engage more directly with the worlds represented in the narratives, treating them as real spaces which intersect in some way with our own lived realities (2009).

Le processus de diégétisation, ou de création de monde, est intimement lié au concept d'immersion et d'engagement et sont des concepts inhérents aux pratiques transmédiatiques. En parcourant ces différentes notions, nous pouvons alors mieux comprendre leurs fonctionnements et comment elles favorisent l'émergence d'un lien affectif entre une œuvre et le spectateur.

2.3 L'engagement immersif ou une immersion engageante

Malgré le fait que les concepts d'immersion et d'engagement aient une ligne de démarcation plutôt floue, on comprend tout de même bien que l'engagement, d'après les observations d'Evans, se concentre essentiellement sur la relation que le spectateur peut entretenir avec l'œuvre. Alors que l'immersion est favorisée par l'œuvre, par ses paramètres formels (technique et technologique) et ses paramètres narratifs (diégétique), elle décrit également l'effort de concentration ou l'attention intense que le spectateur fournit pendant son expérience de l'œuvre. L'immersion joue alors un double rôle, autant au point de vue de l'œuvre elle-même et de sa construction, qu'au niveau du spectateur.

Il est intéressant de noter qu'Esquenazi pense l'immersion en relation avec l'engagement affectif : « les représentations vécues en état d'immersion fictionnelle sont l'objet d'investissements affectifs souvent intenses », il cite notamment Jean-Marie Schaeffer : « [p]our que le processus d'immersion puisse fonctionner, il faut que les personnages et leur destin nous intéressent, et pour ce faire ils doivent entrer en résonance avec nos investissements réels » (cité dans Esquenazi 2009, p. 56). Bien que l'immersion et l'engagement puissent être compris comme deux concepts bien distincts, ils fonctionnent tous les deux de pair et sont intrinsèquement liés. Ces deux concepts forment, pour nous, le point d'entrée du lien affectif que le spectateur porte à l'œuvre. Il ne s'agit pas de dire qu'il ne peut pas y avoir de réflexion sans engagement ni immersion, mais qu'au contraire ces deux concepts sont des facteurs qui favorisent l'émergence d'un lien affectif et par le fait même, facilitent la réflexion. À l'inverse, un spectateur engagé et immergé dans une œuvre de fiction ne va pas forcément émettre une réflexion. Il y a donc également une énorme part d'individualité, ou de *contraintes non-naturelles*², qui se joue dans ce processus et l'on ne peut rendre compte de la multitude de comportements qu'un spectateur peut avoir face à un film. Roger Odin remarque par le biais de Janet Staiger que l'âge, la race, l'ethnie, le sexe, les préférences sexuelles, l'identité nationale, et même le métier, influencent la façon dont un spectateur peut réagir face à un film (Odin 2011, p. 37-38).

2.3 Entre immersion et engagement, la mise en phase

La mise en phase est le processus qui, pour nous, décrit le mieux le fonctionnement de l'engagement et de l'immersion dans une perspective audiovisuelle, car comme le dit Roger Odin : « la mise en phase est une modalité de la participation affective du spectateur au film » (2000a, p. 38). Il faut bien entendu comprendre la *participation affective* du spectateur comme l'engagement affectif (comme nous l'avons défini plus haut avec Evans) d'un spectateur face à un film.

² Voir Odin, Roger. 2011. *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble. P. 37-38

La mise en phase narrative fonctionne à travers plusieurs opérations :

– Une opération psychologique qui favorise le rapprochement du spectateur au film, grâce entre autres à l'identification émotionnelle (sympathie et empathie envers les personnages), à l'identification cinématographique primaire (identification à la caméra) et secondaire (identification sur les jeux de regards, de points de vue, etc.) et au désir de résolution du récit (Odin 2000a, p. 39-42). Pour nous, cette opération s'apparente à l'engagement affectif.

– De deux opérations énonciatives, dont la première stipule que « les paramètres filmiques [doivent être mis] au service du récit » (2000a, p. 42), et la deuxième :

précise la façon dont doivent être mobilisés les différents paramètres filmiques au service de la narration : leur travail doit être tel que les relations créées entre le spectateur et le signifiant filmique (les relations filmiques) soient construites comme homologues aux relations existant entre les éléments de la diégèse qui sont parties prenantes dans le déroulement de l'histoire (les relations diégétiques) (2000a, p. 44).

La mise en phase est cette « homogénéisation du positionnement affectif du spectateur avec la dynamique narrative et discursive du film » (Odin 2000a, p. 46). Elle travaille donc aussi bien par la narration, par les opérations énonciatives que par le spectateur avec les opérations psychologiques. Elle produit donc un mouvement similaire à celui de l'immersion que nous avons vu plus haut, à savoir de travailler à partir de la narration et de la matière de l'expression pour le spectateur. Par ailleurs, comme le souligne Roger Odin, la mise en phase n'étant pas un processus issu exclusivement du mode fictionnalisant, on doit différencier la mise en phase narrative (ou fictionnalisante) « de la mise en phase “énergétique” qui consiste à vibrer au rythme des images et de sons » (1994, p. 35). Nous pouvons alors comprendre la mise en phase comme cette ligne floue qui allie l'engagement et l'immersion.

2.4 Un engagement réflexif

La difficulté de donner une définition à l'engagement provient entre autres du fait qu'il faut concevoir ce concept dans différents médias. C'est ainsi qu'Elizabeth Evans propose de penser l'engagement dans un sens plus large et englobant, en le considérant avec le transmédia :

so we need to understand 'engagement' in a way that accounts for shifts between technologies or different media, that tries to find the similarities between experiences of different media whilst still offering space for the differences those experiences may offer their audiences (2016, p. 12)

C'est de cette observation qu'elle divise l'engagement en trois catégories comme nous l'avons vu plus haut. Ce qui nous intéresse ici est la forme de réponse par rapport au contenu, car comme le spécifie l'auteure, une des formes de réponse liée à l'engagement est la réflexion : « [w]e may respond emotionally by crying or laughing; **it may make us think** » (nous soulignons, 2016, p. 12).

On se demandera donc : comment l'engagement peut-il nous amener à une réflexion ? Une des réponses possibles se trouve dans la notion de *forensic fandom* : « [*F*]orensic fandom [is] a mode of television engagement encouraging research, collaboration, analysis, and interpretation » (Mittell 2009b). « [It] encourages viewers to parse the show more than simply consume it » (Mittell 2009a, s.p.). Cet engagement pousse le spectateur à se mettre dans la peau d'un détective « [to seek] out clues, charting patterns, and assembling evidence into narrative hypotheses and theories » (Ibid.). Cette forme d'engagement encourage alors clairement la réflexion, qu'elle soit enquête, recherche ou analyse, les deux sont un processus cognitif : « this mode of engagement suggests television's power for cognitive exercise and intellectual development » (Mittell 2009a, s.p.). Pour Jason Mittell, ces œuvres qui mettent en avant ce type d'engagement sont « drillable » : « [s]uch programs create magnets for engagement, drawing viewers into story worlds and urging them to drill down to discover more » (Mittell 2012). Le forensic fandom est donc pour nous un bon moyen d'engagement pour favoriser la réflexion chez le spectateur.

Ainsi, nous pouvons concevoir l'engagement relatif à la réflexion, grâce à deux de ses caractéristiques : par le fait que l'engagement permet avec l'immersion un lien affectif entre le spectateur et l'œuvre, et par le fait qu'il rend compte d'une activité particulière de recherche, d'analyse et d'interprétation. Bien que l'engagement nous en apprenne plus sur le comportement et les affects du spectateur, nous souhaitons maintenant comprendre davantage comment une œuvre, dans sa construction, peut favoriser la réflexion.

3. Une question de complexité

Jusqu'à présent, nous nous sommes principalement concentrés sur le lien affectif entre le spectateur et l'œuvre. Nous avons donc pu comprendre comment l'engagement peut encourager et favoriser la réflexion. Cependant, nous avons également pu entrevoir, grâce au concept d'immersion et au fonctionnement de la diégèse, comment une œuvre pouvait favoriser la réflexion. Nous souhaitons maintenant approfondir cette problématique. Il sera question dans ce chapitre de comprendre comment la complexité de certaines œuvres peut engendrer une rupture et, par le fait même, rendre la réflexion possible. Nous observerons alors que le bris des conventions, l'interconnectivité et la multiplicité des récits augmentent la complexité et demandent un effort supplémentaire de compréhension au spectateur.

3.1 Une rupture narrative complexe

Dans son ouvrage, *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2015), Jason Mittell étudie les changements de pratiques qui s'opèrent au sein des méthodes de narration télévisuelle depuis les années 1990 aux États-Unis. Pour l'auteur, les séries télé sont devenues de plus en plus complexes, les intrigues narratives demandent une plus grande attention de la part du public et certaines émissions comme *Lost* (ABC, 2004) deviennent de vrais jeux d'enquêtes pour le spectateur averti. D'après Mittell, la complexité narrative est un mode narratologique à part entière lié à son médium, la télévision. Tout comme l'esthétique post-moderne qui, selon Umberto Eco (1994), prône une dialectique entre ordre et nouveauté, ce mode narratif défie les normes en place en passant constamment du sériel à l'épisodique et de l'épisodique au sériel : « narrative complexity redefines episodic forms under the influence of serial narration — not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. [...] complex television's most defining characteristic might be its unconventionality » (en italique dans le texte. 2015, p. 18).

L'originalité ou l'aspect atypique d'une œuvre ont l'effet de créer une rupture. En effet, dans *L'œuvre ouverte*, Eco (1965) explique que « toute rupture de l'organisation banale suppose un nouveau type d'organisation, laquelle est *désordre par rapport à l'organisation précédente*,

mais ordre par rapport aux paramètres du nouveau discours » (en italique dans le texte. p. 87). De plus, cette rupture engendre un taux d'*informations* plus élevé et il y a donc – par le fait même – plus de *significations* possibles : « plus la structure devient improbable, ambiguë, imprévisible, désordonnée, plus l'*information*³ augmente » (en italique dans le texte. 1965, p. 128). C'est-à-dire que la télévision complexe, telle que la définit Mittell, rompt avec les structures conventionnelles des programmes télévisés précédents, que ces changements créent une rupture dans l'habitude du consommateur et qu'ils engendrent un taux d'*informations* et de *significations* plus élevé que la narration télévisuelle conventionnelle : « the pleasure potentially offered by complex narratives are richer and more multifaceted than conventional programming » (Mittell 2006, p. 30). Cela ne veut pas dire pour autant que cette rupture amène nécessairement le spectateur à une réflexion, mais qu'elle enrichit le texte par sa pluralité de significations et qu'elle peut, en ce sens, être un facteur de réflexion.

Revenant à la sémio-pragmatique, nous pouvons faire un parallèle entre la notion de rupture et celle de déphasage. Selon Roger Odin, le déphasage se manifeste par l'autonomie qu'un paramètre filmique peut prendre sur la diégèse imposant donc que « je ne vibre plus aux événements racontés » (Odin 2000a, p. 42).

Dès lors, deux attitudes semblent possibles :

- ou bien le spectateur rejette purement et simplement le film, jugé « mal fait » (= non conforme aux normes de fonctionnement du film de fiction).
- ou bien, il décide de considérer les processus de déphasage comme des *indices* l'invitant à rechercher dans le film *autre chose* qu'une fiction (en italique dans le texte. Odin 1983a, p. 228).

Nous allons voir que le plaisir des spectateurs provient de la rupture créée par la narration complexe et donc que le déphasage produit nous pousse à y voir « autre chose qu'une fiction ». Odin identifie trois façons dont un déphasage peut se produire. Le déphasage *idéolectal* (la rupture provient de la façon dont le spectateur a « construit le texte filmique ») ; le déphasage *monstratif* (tout paramètre filmique prenant son autonomie face au récit) ; le déphasage *interne* (un paramètre

³ Il faut bien entendu comprendre avec Eco que l'*information* est « la richesse inépuisable des significations » (Eco 1965, p. 128).

filmique prend son autonomie pour créer « un système d’opposition inscrit dans le film lui-même ») (2000a, p. 42-43).

Dans le cas d’une narration complexe, le déphasage est interne, car le but est de produire l’intérêt grâce à la rupture : c’est ce que Jason Mittell appelle la *narrative special effect*. L’immersion diégétique du spectateur laisse place à son attention sur les mécanismes narratifs, c’est ce qu’il appelle également *operational aesthetic* « the pleasure [is] less about "What will happen?" and more concerning "how did [the author] do that?" (Neil Harris cité dans Mittell 2015, p. 42-43). Un peu à la manière de l’esthétique post-moderne que décrit Eco, la narration complexe fonctionne de façon similaire : la dialectique entre norme et innovation “doit être perçue par le consommateur, qui ne doit pas seulement saisir le contenu du message, mais aussi la manière dont le message transmet ce contenu” (Eco 1994, p. 19). Ainsi, une autre forme d’immersion voit le jour, centrée – comme nous venons de le voir – sur les mécanismes narratifs plutôt que sur la diégèse elle-même. Le spectateur est alors amené à apprécier davantage les processus scénaristiques, les intrigues complexes, les résolutions surprenantes, et est moins concentré sur le développement de la narration. Le déphasage ou la rupture devient dans ce cas précis un élément de plaisir et d’engagement avec la narration.

Un genre cinématographique procède de façon similaire, le *puzzle film* (Buckland 2009). Bien que Jason Mittell souhaite différencier la narration complexe du *puzzle film* (2015, p. 32 et 51), ils ont plus en commun qu’ils n’ont de différence. Tout comme Mittell avec la télévision complexe, Thomas Elsaesser et Warren Buckland considèrent le *mind-game film* et le *puzzle film* comme un “phénomène” ou une “tendance” du cinéma contemporain, qui transcende les normes, les formes et le probable pour rendre compte d’un type de narration plus complexe (Buckland 2009, p. 1, 6 et 14). Cette tendance à la complexité amène un nouveau type de relation entre l’œuvre et le spectateur. Pour Jason Mittell, nous l’avons vu, c’est le *forensic fandom*. De son côté, Thomas Elsaesser parle d’un phénomène similaire dans le *mind game film*, où le spectateur, grâce à la technologie du DVD, peut revoir le film à volonté et trouver des indices cachés (Buckland 2009, p. 38). La seule différence, que Mittell identifie clairement, est la sérialité. Le *puzzle film*, étant plus souvent le fruit d’un seul film, ne permet pas, selon Mittell, de résoudre

le mystère avant que le film ne soit fini : “the goal of these puzzle films is not to solve the mysteries ahead of time” (Mittell 2006, p. 38). Bien que Jason Mittell semble réticent à l’idée de penser la complexité narrative en d’autres termes que sous la forme télévisuelle, nous souhaitons quant à nous la penser en termes transmédiatiques.

3.2 La narration complexe : une vision du transmédia

Nous expliquerons, au cours de cette section, ce qu’est une œuvre transmédiatique et nous explorerons les différents aspects complexes liés à la narration du transmédia. Nous essaierons alors de comprendre et concevoir une narration complexe transmédiatique qui puisse selon nous, faciliter la réflexion.

3.2.1 Narration en réseau et métanarration

Dans une définition souvent reprise dans les études sur le transmédia, Henry Jenkins remarque que la narration, dans une œuvre transmédiatique, se déploie à travers plusieurs *compositions*⁴ : “[t]ransmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience” (2007). Cette dispersion d’éléments narratifs crée ce qu’on pourrait appeler une narration en réseau, c’est-à-dire une narration déployée à travers plusieurs récits. Les liens unissant ces récits forment une narration prédominante, que l’on propose de nommer la métanarration. Ce sont des éléments narratifs qui lient les récits entre eux et qui confèrent à l’œuvre un aspect sériel et continu. Il ne faut cependant pas confondre avec le métarécit qui lui décrit un récit prenant comme sujet un autre récit. Dans les séries télévisées, ce phénomène peut faire référence à ce que J.J. Abrams et Damon Lindelof appellent, dans la bible de la série télévisée *Lost* (ABC, 2004), la *mythologie*⁵ de la série (Adams 2004, p. 2 et 3). Dans notre création,

⁴ Rappelons que nous avons traduit et emprunté le terme *composition* à Christy Dena dans sa thèse de doctorat. Il fait référence à une œuvre à part entière, se tenant par elle-même mais faisant partie d’un univers transmédiatique (voir lexique).

⁵ Le document de production *Series Format* de *Lost* référence le terme *mythologie* pour parler des éléments narratifs sériels récurrents de la série (Adams 2004, p. 2 et 3).

la métanarration prend la forme d'éléments narratifs centraux à l'univers qui sont répartis à travers plusieurs compositions, comme l'histoire de la création de l'intelligence artificielle, Finley.

Prenons l'univers transmédiatique de *The Matrix* (1999-2005) comme exemple (voir Figure 1) : les trois films sont les compositions centrales de l'univers et chaque nouvelle composition apporte de nouveaux éléments narratifs clefs qui forment la métanarration. Dans l'épisode *Final Flight of the Osiris* de la composition *Animatrix* (2003), l'équipage envoie une cassette dans la matrice qui va être récupérée par le joueur du jeu vidéo *Enter The Matrix* (2003). Ensuite, le joueur devra apporter cette cassette à un point de rencontre, qui nous amène tout droit aux premières séquences du deuxième film *Matrix Reloaded* (2003). Henry Jenkins parle ici d'*interconnexions*, un nouveau mode de narration transmédiatique (2006, p. 102) ; pour nous ces interconnexions narratives révèlent les différents éléments de la métanarration.

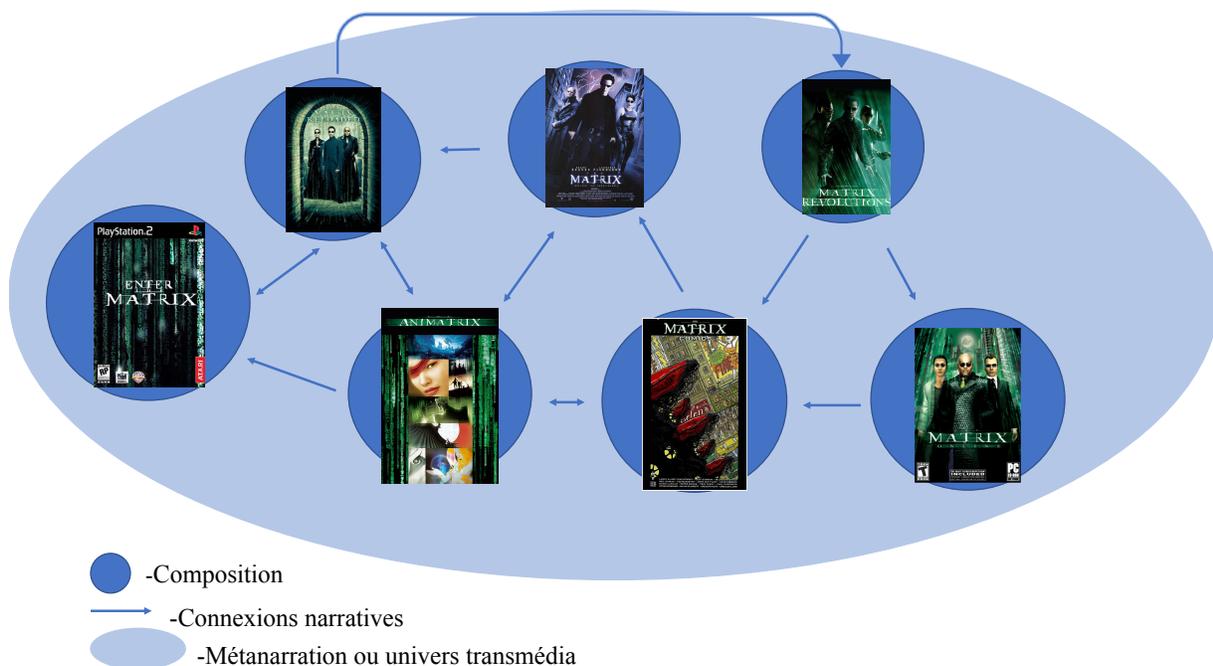


Figure 1. Univers transmédiatique de *The Matrix* (1999-2005)

Certaines informations amenées par une composition de la narration en réseau peuvent aussi être des éléments de rupture qui ajoutent de la complexité. En effet, certaines de ces informations apportent à la métanarration de nouveaux renseignements et de nouvelles

significations, qui dans certains contextes peuvent également venir défier la première compréhension des spectateurs. Dans son article de blog sur les sept principes du transmédia, Henry Jenkins commence par introduire un concept essentiel au transmédia, l'*additive comprehension* :

Game designer Neil Young coined the term, "additive comprehension," to refer to the ways that each new text adds a new piece of information which forces us to revise our understanding of the fiction as a whole. His example was the addition of an image of an origami unicorn to the director's cut edition of *Bladerunner*, an element which raised questions about whether the protagonist might be a replicant. Transmedia producers have found it difficult to achieve the delicate balance between creating stories which make sense to first time viewers and building in elements which enhance the experience of people reading across multiple media (Jenkins 2007).

La « compréhension par ajout » complexifie la métanarration par son ajout d'informations, mais permet également d'ajouter de la signification : « [i]f creators do not ultimately control what we take from their transmedia stories, this does not prevent them from trying to shape our interpretations » (Jenkins 2006, p. 123). La rupture est ici très clairement identifiée : une information vient ajouter de la signification qui, elle, vient défier une connaissance ou une présupposition du spectateur. À son tour, le spectateur doit reconsidérer sa compréhension de l'œuvre. Par ce procédé, chaque composition peut alors venir changer le sens de la métanarration.

3.2.2 Sérialité et épisodique contre continuité et multiplicité

Comme le souligne Henry Jenkins, l'une des caractéristiques centrales du transmédia est la sérialité : « [w]e can think of transmedia storytelling then as a hyperbolic version of the serial, where the chunks of meaningful and engaging story information have been dispersed not simply across multiple segments within the same medium, but rather across multiple media systems » (Jenkins 2009). Jason Mittell comprend la sérialité d'une même façon : « the serial text itself is less of a linear storytelling object than a sprawling library of narrative content that might be consumed via a wide range of practices, sequences, fragments, moments, choices, and repetitions » (2015, p. 7). Il présente également la sérialité et la continuité comme des principes fondamentaux de la narration complexe (2015, p. 18). Dans un même ordre d'idée, le transmédia, selon Henry

Jenkins, se compose des concepts de continuité (*continuity*) et de multiplicité (*multiplicity*). La continuité est le fait de suivre à travers une franchise le même arc narratif, avec une certaine cohérence (c'est le cas par exemple de l'univers de *The Matrix*), tandis que la multiplicité est le fait de reprendre un univers et de le réécrire sans pour autant prendre en compte le canon (Jenkins 2009) (la majorité des univers de superhéros en est un bon exemple). D'une certaine façon, nous pouvons voir la multiplicité comme un principe épisodique – où l'on reprend l'univers et la forme de l'œuvre tout en changeant des éléments sans vraiment considérer la cohérence⁶ – et la continuité comme un principe sériel, où les nouvelles compositions se forment à partir du canon et élargissent la narration de façon sérielle. Tout comme la narration complexe harmonise la sérialité et l'épisodique, la complexité d'une œuvre transmédiatique peut également provenir d'un équilibre entre la continuité et la multiplicité, ce qui peut être un élément de rupture à cause de son inconventionnalité.

L'univers transmédiatique de Batman est un bon exemple de cette équilibre. Les différentes œuvres de cet univers témoignent de l'aspect multiple dont parle Jenkins. En effet, l'origine du Joker est sans cesse réécrite. Dans l'une de ses premières apparitions, il est un employé dans un laboratoire scientifique et tombe dans une piscine de déchets chimiques (Finger, 1951). Quarante ans plus tard, dans la bande dessinée d'Alan Moore, *The Killing Joke* (1988), il est un comédien raté et, faisant affaire avec des malfrats, tombe dans un bain d'acide : cette version a inspiré le film de Tim Burton (1989) à la différence que le personnage n'est plus un comédien raté, mais il a toujours été dans la mafia. Dans la version du film de Christopher Nolan, *The Dark Knight* (2008), le Joker n'a pas d'origine précise, le personnage se crée différentes origines au fil du récit. Encore une fois, dans la série *Gotham* (ABC, 2014), l'origine du personnage est réécrite. Ces perpétuelles réécritures exemplifient bien le concept de multiplicité dont parle Henry Jenkins, et montrent l'aspect non cohérent et non canonique de certaines franchises. Pourtant, certaines informations telles que la mort des parents de Bruce Wayne sont souvent reprises de façon assez similaire (Bruce

⁶ Jason Mittell associe l'épisodique au rejet de la cohérence : « The Simpsons generally embraces an excessive and even parodic take on episodic form, rejecting continuity between episodes by returning to an everlasting present equilibrium state of Bart in fourth grade, Maggie as perpetual toddler, and a dysfunctional family stasis » (2015, p. 21).

Wayne et ses parents sortent d'un spectacle (opéra, cinéma, etc.) et se font tuer par un malfrat) et sont ainsi considérées comme faisant partie du Canon de l'univers de Batman. Nous pouvons donc observer que dans une même franchise transmédiatique les concepts de continuité et de multiplicité sont présents et qu'une même franchise peut jouer sur l'équilibre entre les deux. Nous pouvons alors concevoir l'idée qu'une œuvre transmédiatique jouant avec cet équilibre puisse complexifier la narration. Le principe de complexité par la sérialité n'est alors pas seulement affaire de télévision, mais également de transmédia.

3.2.3 Complexité de la narration en réseau

Si l'on étudie les racines latines et grecques du terme « complexe », on s'aperçoit qu'il a largement affaire avec le réseau : « the first meaning of the word comes from the Latin *complexus*, which means what is woven together » (Morin 2006, p. 2) ; « [t]he term Aristotle uses for complex is *peplegmenos*, which literally means “interwoven” » (en italique dans le texte. Buckland 2009, p. 2). Les termes « woven together » et « interwoven » reflètent alors bien l'idée d'une pluralité d'éléments liés entre eux. Le transmédia semble donc être par nature complexe.

À cet égard, Renira R. Gambarato, dans son article « Signs, Systems and Complexity of Transmedia Storytelling » (2012), conçoit le transmédia en termes de système, mais plus particulièrement dans une perspective complexe. Dans son article, l'auteure propose de concevoir la complexité d'un système en termes quantifiables. C'est-à-dire que plus un système a de *connexions* et *d'intégrations*, plus il sera complexe (Gambarato 2012, p. 77). Par ailleurs, Edgar Morin propose, quant à lui, de penser la compréhension d'un système complexe par le principe de synergie, c'est-à-dire par le fait de comprendre non seulement ses parties, son tout, mais également les relations entre les deux (Morin 2006). La pensée de Morin nous apparaît être intéressante pour notre conception de la complexité dans une perspective de réflexion, dans le sens où un spectateur approfondit sa compréhension d'une œuvre transmédiatique à travers ses différentes compositions et qu'il met ses différentes compositions en relation avec le tout (l'œuvre transmédiatique en elle-même, vue comme un tout) ; sa compréhension de l'œuvre en sera alors plus riche et le spectateur

sera alors plus à même d'apprécier les ramifications de ladite œuvre. On peut donc ici différencier deux types de complexité :

-la complexité quantifiée comme l'entend Gambarato, par système de connexion. Plus un système contient de connexions, plus il est complexe ;

-la complexité par synergie, comme l'entend Edgar Morin, c'est la compréhension du tout, des parties et de leurs relations.

Bien que les deux réflexions conçoivent la complexité d'une manière différente, elles ne sont pas pour autant incompatibles. Si l'on étudie la franchise transmédiatique Star Wars, on observe assez vite son nombre impressionnant de compositions. Elle est en effet déployée à travers plusieurs séries de films, de dessins animés, de téléfilms, de bandes dessinées, de livres, et bientôt d'une série télévisée. L'univers de Star Wars est alors complexe par un aspect quantitatif. Nous pouvons toutefois passer outre cette complexité et comprendre la trame narrative de chaque composition et les apprécier.

Dans une autre perspective, la complexité de cet univers peut découler du temps de sortie des compositions et de la chronologie de leur narration. En effet, la franchise Star Wars distribue des films qui se déroulent dans des temps narratifs différents. *Star Wars : The Force Awakens* sortie en 2015 se passe juste après la trilogie originale (1977 - 1983). Un an après, sort le film *Rogue One : A Star Wars Story* (2016) qui se passe avant la trilogie originale, mais après la seconde trilogie (1999 - 2005). Il devient alors difficile de s'y retrouver à cause de la chronologie du temps de sortie et de la temporalité narrative de ces différentes compositions. Ce genre de distribution complexifie donc la tâche de compréhension du spectateur qui doit alors fournir un effort pour démêler et situer l'œuvre dans l'ensemble de son univers. La complexité est dans ce cas-ci par synergie, car il s'agit de comprendre et de situer les compositions par rapport aux autres. Les deux formes de complexité ne sont alors pas opposées, dans un sens elles se complètent pour définir un peu plus la complexité dans le transmédia.

En somme, le transmédia est complexe par défaut. L'utilisation équilibrée de ses différentes caractéristiques comme la sérialité, la continuité et la multiplicité peuvent créer une rupture des

conventions au même titre que la narration complexe télévisuelle. De plus, des franchises transmédiatiques qui n'ont pas pour ambitions d'être complexes narrativement, comme Star Wars, arborent quand même une certaine forme de complexité par un aspect quantitatif et de synergie. La métanarration peut également être source de recherche ou d'enquête de la part du spectateur. En effet, le concept de synergie appliqué au transmédia met de l'avant l'idée que la compréhension d'une œuvre passe par la compréhension du tout, des parties et de leurs connexions. La métanarration peut alors jouer sur le principe de synergie pour enrichir l'expérience du spectateur ainsi que sa compréhension de l'œuvre. Nous avons également vu que cette compréhension peut être bousculée par le concept d'« additive comprehension ». Le transmédia nous apparaît alors comme une pratique capable de favoriser la réflexion chez le spectateur.

3.3 La réflexion avec le jeu en réalité alternée

Dans sa thèse de doctorat, Christy Dena propose de différencier deux types de pratiques transmédiatiques, le transmédia *intercompositionnel* (« InterCompositional » voir Figure 2), où l'univers fictif est déployé à travers plusieurs compositions (ce sont les œuvres transmédiatiques « classiques », les franchises comme *The Matrix* (1999 – 2005) ou encore *Star Wars*), et le transmédia *intracompositionnel* (« IntraCompositional » voir Figure 3), où une œuvre de fiction représente une seule composition et est déployée à travers plusieurs médias (par exemple : les jeux en réalité alternée [ARG]) (Dena 2009, p. 103-106 et 161-169). Dans les deux cas, une narration prédominante est dispersée à travers plusieurs médias. La seule différence est que dans le premier cas les compositions prennent une certaine forme d'autonomie face aux autres compositions, chacune d'elle raconte une histoire particulière, alors que dans le second cas, c'est une et même composition et donc une seule histoire racontée à travers différents médias.

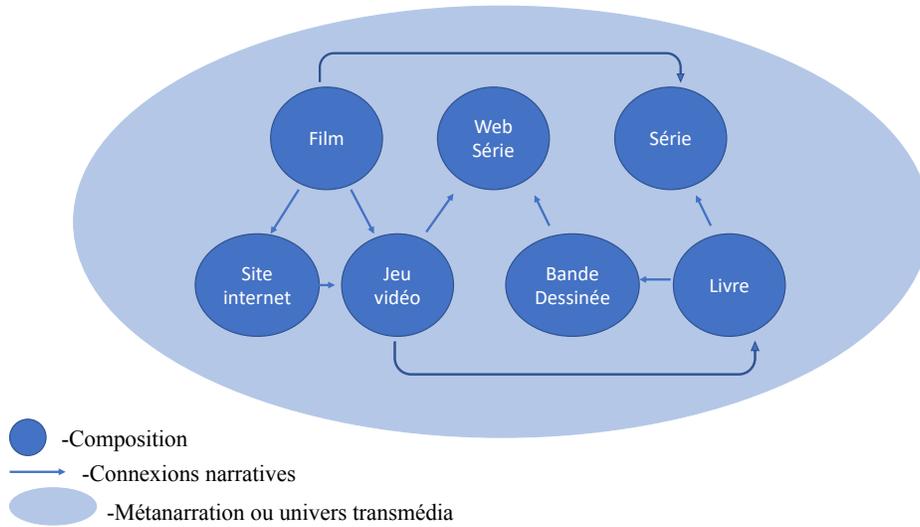


Figure 2 : Exemple d'une œuvre transmédiatique intercompositionnelle hypothétique⁷.

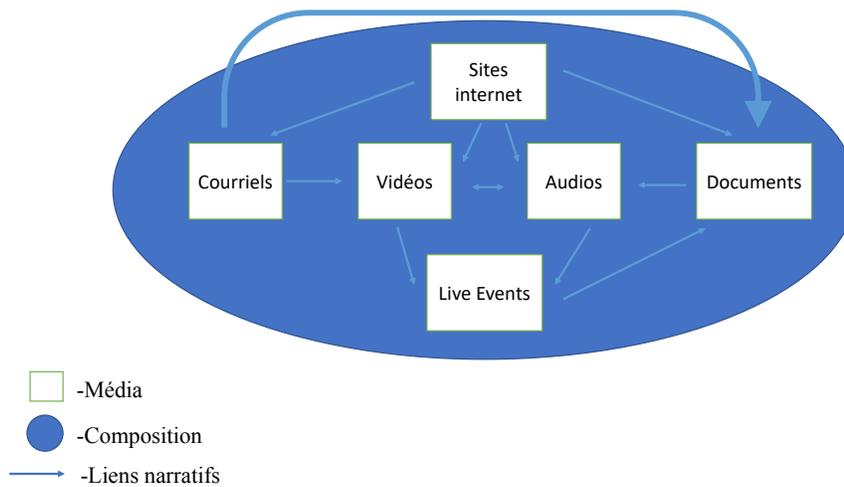


Figure 3 : Exemple d'une œuvre transmédiatique intracompositionnelle hypothétique⁸.

⁷ Pour de plus amples informations, voir la figure de Christy Dena (2009, p. 104).

⁸ Ibid. (2009, p. 162).

Il arrive cependant que les deux types de transmédiatisme se rencontrent et qu'une œuvre transmédiatique puisse être intercompositionnelle et contenir une composition intracompositionnelle. C'est le cas notamment de toutes ces œuvres qui utilisent le jeu en réalité alternée comme campagne publicitaire comme le film *The Dark Knight* (2008) avec l'ARG *Why So Serious* (2007-2008) ou encore le jeu vidéo *Halo 2* (2004) avec l'ARG *I Love Bees* (2004). Comme le déclare Dena : « [t]he alternate reality game [*I Love Bees*] is a transmedia fiction in itself (making it intracompositional), but it's relationship to the digital game [*Halo 2*] makes it intercompositional phenomena as well » (2009, p. 105).

On peut alors observer une autre forme de complexité dans les œuvres transmédiatiques. Celle qui se rapproche davantage du *forensic fandom* de Jason Mittell, la complexité par l'enquête. En effet, cette forme de complexité se retrouve le plus souvent dans le jeu en réalité alternée. Le jeu en réalité alternée, ou en anglais *Alternate Reality Game* (ARG), est une histoire transmédiatique créée sous forme de jeu de pistes par un *puppet master* dans laquelle un groupe de joueurs se forment pour trouver des énigmes et essayer de les résoudre conjointement.

Alternate reality games [...] feature sophisticated puzzle-based gameplay, basically giving the players extremely difficult tasks to complete. [...] A single player is usually not able to solve a puzzle, and hence alternate reality games harvest collective intelligence, bringing a large number of players together via the Internet to crack a mystery that would be almost impossible for any single player to crack on her own (Montola, Stenros, et Waern 2009, p. 38).

Comme nous l'avons vu, l'enquête (ou *inquiry*) est une partie importante de la réflexion. L'ARG est une forme du transmédia qui permet plusieurs formes d'enquête : celle qui permet de résoudre des énigmes (comme la citation précédente nous le démontre), mais également celle qui permet de reconstituer la narration. En effet, ces jeux dits « intrusifs » abordent souvent des structures narratives fragmentaires qui laissent place à l'interprétation : « [a]s the project's lead writer Sean Stewart explains: "Instead of telling a story, we would present the evidence of that story, and let the players tell it to themselves" » (Sean Stewart cité dans McGonigal 2007b, s.p.). La complexité est ici très évidente et n'est pas sans rappeler celle de l'œuvre ouverte qui stipule que « plus la

structure devient improbable, ambiguë, imprévisible, désordonnée, plus l'*information* augmente » (en italique dans le texte. Eco 1965, p. 128).

Tout comme *I Love Bees* (2004) décrit par Jane McGonigal (2007), l'ARG *Waking Titan*⁹ (2017 – 2018), joue également beaucoup sur cette déconstruction narrative. L'histoire est fragmentée et distribuée à travers plusieurs médias (voir Figure 3), des vidéos, des retransmissions en direct, des appels téléphoniques enregistrés, des publicités radiophoniques, des courriels, des sites internet, des documents PDF, des événements réels (Live Event), et ainsi de suite – c'est dans cette optique que l'on parle d'une ARG en termes transmédias (Dena 2009, p. 105). La fragmentation de la narration crée une double complexité (par synergie et quantifiable), car non seulement les joueurs doivent réordonner les fragments de narration, mais ces fragments sont eux déployés à travers plusieurs médias : « [t]he distributed narrative of *I Love Bees* played out in highly “deconstructed” form. It was revealed in clue-sized pieces over the course of four months across hundreds of web pages, dozens of blog posts, thousands of emails, and over 40,000 live Mp3 transmissions » (McGonigal 2007b, s.p.). Cette fragmentation crée également une rupture qui pousse les joueurs à résoudre les énigmes et à approfondir davantage leur compréhension de la narration. Ceci n'est alors pas sans rappeler le concept de « drillability » et de « forensic fandom » de Jason Mittell, d'autant plus que le but des jeux en réalité alternée, tout comme celui des séries télévisuelles complexes, est de résoudre les énigmes dans un temps imparti.

Ce qui rend particulier le jeu en réalité alternée est qu'il demande et requiert la collaboration : « it can be seen that alternate reality games present a subcategory of pervasive games, typically featuring collaboration rather than competition » (Montola, Stenros, et Waern 2009, p. 38). Jane McGonigal en fait également le point central de son article consacré à l'ARG *I Love Bees* (2007b). En effet, ce genre de jeu requiert la participation active d'un groupe de joueurs qui forme ce que Pierre Lévy appelle l'intelligence collective. Henry Jenkins a

⁹ *Waking Titan* est un jeu en réalité alternée qui accompagne la campagne publicitaire pour les mises à jour *Atlas Rises* (2017) et *Next* (2018) du jeu vidéo *No Man's Sky* sortie en 2016.

également repris ce concept pour parler de la consommation collective des médias convergents¹⁰ (2006, p. 4). Il explique que l'intelligence collective permet de rassembler les connaissances de plusieurs individus pour former une connaissance collective : « [n]o one knows everything, everyone knows something, all knowledge resides in humanity » (Lévy dans Jenkins 2006, p. 26-27). Il est alors indéniable que le jeu en réalité alternée demande de la part du joueur de la réflexion.

Nous proposons donc de comprendre la narration complexe transmédiatique comme une narration en réseaux qui prend en compte le rapport dialectique entre sérialité et épisodique, entre continuité et multiplicité, et entre l'intracomposition et l'intercomposition. Bien que ces éléments apportent de la complexité, ils ne sont pas garants d'une réflexion, mais apportent toutefois une forme de rupture par la complexité. Nous avons alors vu que la complexité pouvait provenir de la quantité de connexions (ou de compositions) qu'une œuvre transmédiatique peut arborer, mais également par la synergie et la compréhension de ses connexions à l'égard de l'œuvre transmédiatique. Aussi, grâce au jeu en réalité alternée, nous avons pu observer que le phénomène transmédiatique peut faire réfléchir aussi bien par le biais de l'enquête, que ce soit par des puzzles et des énigmes à résoudre, que par une narration fragmentaire.

¹⁰ Voir entre autres, Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. ACLS Humanities E-Book. New York : New York University Press. Et Jenkins, Henry, Sam Ford, et Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York : New York University Press.

4. La réflexion avec la sémio-pragmatique

Le modèle sémio-pragmatique est un modèle heuristique, « *un outil de travail* » qui a « pour objectif *d'aider à mieux voir et à se poser des questions* » (en italique dans le texte. 2011, p. 17) pour mieux « comprendre comment un film est compris » (Christian Metz dans Odin 2000b, p. 55). C'est dans cette optique que nous nous sommes intéressés à la sémio-pragmatique de Roger Odin et plus particulièrement aux modes de production de sens. En effet, ses recherches sont un excellent moyen de comprendre les différents processus qui s'opèrent dans l'espace de la réception pendant la production de sens. Au cours de ce chapitre, nous essaierons de voir si notre conception de la réflexion peut venir se greffer à un mode de production de sens proposé par Roger Odin.

4.1 Les modes de production de sens

Pour orienter la production de sens, Roger Odin fait appel à des *faisceaux de déterminations* qu'il appelle maintenant *espaces de communication*¹¹. Ces espaces de communication structurent la production de sens par l'entremise des *modes*. Dans le cadre de ses différents ouvrages et recherches, Odin en répertorie principalement neuf : le mode fictionnalisant, spectaculaire, énergétique, documentarisant, moralisant, fabulisant, esthétique, artistique et privé¹². Ces modes ne sont toutefois pas fixes, au fil du temps Odin a lui-même apporté certaines modifications. Ainsi le mode argumentatif/persuasif devient le mode moralisant¹³. Également, et il le dit lui-même : « [o]n pourrait bien évidemment proposer d'autres listes de modes : elles pourraient éclairer d'autres aspects de la production de sens » (Odin 2000b, p. 60). C'est ce que nous aimerions faire ici, proposer un nouveau mode qui puisse rendre compte du phénomène qui nous intéresse : la réflexion dans le milieu audiovisuel.

¹¹ Dans son dernier ouvrage, *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique* (2011), le théoricien revient sur le concept d'*institution*, et préfère maintenant parler d'*espace de communication*.

¹² Dans *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. 2011. Presses universitaires de Grenoble. Roger Odin rajoute le mode intime, mode du témoignage, mode de l'authenticité, mode discursif. Nous utilisons ici les modes qui reviennent le plus dans ses différents travaux.

¹³ Voir Odin, Roger. 1994. « Sémio-pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel : modes et institutions ». Dans Jürgen E. Müller (dir.), *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*, p. 33-46. Münster : Nodus Publikationen.

Mais avant, regardons de plus près un des modes qui pourrait témoigner du phénomène de la réflexion. Celui du mode moralisant ou argumentatif/persuasif. Ce mode se définit comme un faisceau de déterminations qui construit au niveau discursif une production de valeur (2011, p. 58). Le spectateur voit le film « pour en tirer une leçon, une morale, une vérité », le film sert alors à convaincre. Mais Odin parle également de réflexion : « [i]l serait bien étonnant que le spectateur ne tire pas une leçon ou une réflexion (morale, politique, idéologique) de la projection du film de Bernard » (1994, p. 36). Cependant, il définit la réflexion comme nous avons défini la méditation. Pour lui, réfléchir face à un film c'est émettre des pensées du style « “quelle connerie la guerre” à “nous sommes tous des salauds en puissance”, en passant par “on ne fait pas la guerre sans se salir les mains” » (Ibid.). Ces pensées font plus écho à une morale, à une leçon, qu'à un cheminement réflexif comme nous avons pu le définir. D'ailleurs, le mode moralisant vise « la transmission et/ou la discussion de *valeurs* » (en italique dans le texte. 2011, p. 54). Le film engagé serait alors plus apte à être lu par le biais du mode moralisant.

Le mode fabulisant détient le même problème : il construit un discours par les valeurs véhiculées par le récit (Odin 2011, p. 61). Il nous faut donc créer un nouveau mode, le mode réflexif. Celui-ci se base sur notre définition de la réflexion, sur notre conception du *cinéma réflexif* que nous avons donné plus haut, et qui puisse également tenir compte du phénomène émergent du *forensic fandom* et celui de l'ARG.

4.2 Le mode réflexif

Nous souhaitons avant tout souligner le fait que ce mode peut, et souvent, s'utilise avec d'autres modes, car comme le rappelle Odin : « [v]oir un film mobilise en général plusieurs modes (successivement ou simultanément), leur hiérarchisation étant variable suivant le film et suivant le contexte » (2000b, p. 61). Nous parlerons alors plus de la réflexion fictionnelle, car notre attention dans ce mémoire est exclusivement centrée sur le film de fiction. Prenant cela en considération, nous construirons notre mode à la lumière du mode esthétique qu'établit Odin (2011, p. 66 - 70), c'est-à-dire en phase (voir annexe A et B).

Comme nous l'avons démontré, la réflexion passe par plusieurs étapes. La première consiste à avoir un lien affectif avec l'objet, autrement dit un engagement qui est favorisé par une attention ou par l'immersion. Ensuite l'œuvre met en place une forme de rupture (comme la complexité), et enfin, le spectateur est poussé à une recherche ou à une enquête. Les phases ne sont pas uniquement des moments précis que l'on peut retrouver dans certains passages de l'œuvre, mais sont des étapes qui s'autoalimentent les unes les autres. L'immersion et l'engagement font partie de la première étape, car ils représentent les premiers contacts entre le spectateur et l'œuvre. Mais comme nous avons pu l'observer, grâce entre autres au phénomène transmédiatique du jeu en réalité alternée, la rupture alimente l'enquête, qui elle-même alimente la rupture et l'engagement. Nous pourrions ainsi dire que ces trois phases sont en constantes interactions.

Pour construire le mode réflexif, nous nous appuyons également sur les questions proposées par Roger Odin qui l'ont aidé à construire ses différents modes. Nous les avons reproduites ci-dessous.

1. Quelle(s) mise(s) en forme discursive(s) ce mode met-il en œuvre : narration, description, « discours » (au sens étroit de construction argumentative), structure poétique, etc. ?
 - 1.a. : Quel type d'espace ce mode construit-il ? un monde, un ensemble de signes, un espace symbolique « discursif », un espace abstrait, un espace plastique, etc. ?
2. Quelles relations affectives produit-il ?
3. Quelle relation énonciative, quel(s) énonciateur(s) invite-t-il à construire ? (2011, p. 46)

Pour la première phase nous reprenons le mode fictionnalisant établi par Odin (2011, p. 59-60) (voir annexe). Elle concerne l'immersion et l'engagement affectif du spectateur : c'est le moment où le spectateur entre en contact avec la composition.

1.a) Au niveau de l'espace, il y a construction d'un monde. Le spectateur entre dans la diégèse.

1) Au niveau discursif, il y a la création du récit : l'histoire du film avec ses personnages et ses actions.

2) Au niveau affectif, le spectateur s'engage avec le film, « c'est le processus de *mise en phase* » (en italique dans le texte. Odin 2011, p. 48).

3) Au niveau énonciatif, on retrouve les deux énonciateurs, l'énonciateur fictif amené par la fiction ainsi que l'énonciateur réel amené par l'agencement des idées proposées. Dans *The Matrix* (1999) l'énonciateur réel peut se traduire par les innombrables idées transmises au cours du récit, comme le concept de la simulation, du déterminisme et du libre arbitre, mais également par les différentes allusions aux religions et concepts mythologiques.

La deuxième phase met de l'avant le concept de rupture.

- 1) Au niveau discursif, il y a construction d'une structure complexe par une narration de type complexe et/ou une organisation transmédiatique du récit.
- 2) Au niveau affectif, il y a un déphasage temporaire avec le récit. On sort de la diégèse pour s'apercevoir que l'œuvre ne souhaite plus nous mettre en phase avec le récit, mais avec une autre forme d'engagement, l'engagement réflexif.

La troisième phase se poursuit par le biais de l'enquête ou de la recherche.

1.a) Au niveau de l'espace, il y a construction d'un espace de réflexion, d'enquête, ou d'un espace métaphysique (le monde des idées).

Prenons comme exemple *Ghost in the Shell* (1995) et *Matrix Reloaded* (2003), qui arborent une structure similaire. Dans une scène nous avons un dialogue profond entre deux personnages, dans *Ghost in the Shell* (1995) il s'agit des réflexions identitaires du Major Motoko Kusanagi, dans *Matrix Reloaded* (2003) les réflexions philosophiques entre Néo et l'Oracle. Ces scènes sont suivies de séquences contemplatives pour *Ghost in the Sell* ou de scènes d'actions pour *Matrix Reloaded*. Cette structure peut se représenter de la sorte : dialogue philosophique – scène contemplative ou d'action¹⁴. Les scènes contemplatives ou d'actions offrent aux spectateurs un espace de relâchement qui lui permet d'assimiler les dialogues et les thèmes et peut lui permettre

¹⁴ Il faut toutefois noter que cette structure n'est pas représentative de tout le film dans sa globalité, il y a d'autres éléments que nous n'avons pas pris en compte. Cependant il est assez facile de voir cette structure en deux temps se perpétuer tout au long des deux films cités.

de réfléchir. Cet espace peut également être construit en dehors de la consommation de l'œuvre. C'est le spectateur qui les met en place en repensant au film et aux réflexions qu'il propose.

1) Au niveau discursif, il y a une construction de sens par le spectateur, d'une ou plusieurs interprétations ou vérités à partir de l'œuvre (que ce soit par son récit, ses thèmes, sa forme, etc.). Il y a donc une production et un agencement d'idées, de théories.

2) Au niveau affectif, c'est encore une fois l'engagement de type réflexif. Notre engagement affectif est tel qu'il nous permet de nous engager réflexivement avec ou grâce à l'œuvre.

3) Nous distinguons ici trois énonciateurs possibles : énonciateur réel, fictif et individuel.

L'énonciateur réel est la recherche par le spectateur d'une signification, d'une vérité, promulguée par un énonciateur réel « agissant caché, masqué sous le contrat de fictivisation » (Odin 2011, p. 60). C'est la recherche de ce que l'auteur veut nous dire, du message qu'il veut nous faire passer (cela peut se concevoir par le biais des théories de fans).

L'énonciateur fictif est la recherche par le spectateur d'une signification, d'une vérité promulguée par l'œuvre (c'est ce que l'œuvre véhicule). Cela peut prendre la forme d'une analyse universitaire.

L'énonciateur individuel est la recherche par le spectateur d'une signification, d'une vérité individuelle et personnelle à partir de l'œuvre. C'est l'interprétation des thèmes et du récit afin de construire une vérité personnelle. C'est l'impact que l'œuvre a pu avoir sur nous-mêmes.

Nous pouvons donc résumer le mode réflexif de cette façon :

Proposition synthétique de la définition du mode réflexif

Phase 1 : Immersion et engagement affectif (mis en place par le mode fictionnalisant)

– Niveau de l'espace : construction d'un monde (diégétiser).

– Niveau discursif 1 : construction d'un récit (narrativiser).

- Niveau affectif : mise en phase avec le récit.
- Niveau énonciatif 1 : construction d'un énonciateur fictif (fictiviser).
- Niveau énonciatif 2 : construction d'un énonciateur réel.

Phase 2 : Rupture

- Niveau discursif 2 : construction d'une structure complexe.
- Niveau affectif : Engagement de type réflexif.

Phase 3 : Enquête ou Réflexion

– Niveau de l'espace : Construction d'un espace de réflexion, d'enquête, un espace métaphysique (le monde des idées).

- Niveau discursif : Construction de sens, d'une ou plusieurs vérités à partir de l'œuvre.
- Niveau affectif : Engagement réflexif.
- Niveau énonciatif 1 : Énonciateur réel.
- Niveau énonciatif 2 : Énonciateur fictif.
- Niveau énonciatif 3 : Énonciateur individuel.

Le mode réflexif nous permet alors de mieux agencer et organiser nos observations concernant la réflexion spectatorielle grâce à un modèle heuristique. Il nous aide également à mieux comprendre comment se produit la réflexion dans une optique audiovisuelle et ainsi nous permet de mieux préparer et conceptualiser une méthode de création.

La recherche pour la création

Ce mémoire de recherche-crédation a pour but de réfléchir et de concevoir la réflexion dans l'espace audiovisuel. Il se veut une réflexion sur une méthode possible de création qui favoriserait chez le spectateur une activité cognitive de type réflexif. Notre but est double : comprendre comment le spectateur peut entreprendre une réflexion grâce à un film et comprendre comment la construction d'une œuvre peut favoriser l'émergence d'une réflexion par le spectateur.

Nous avons donc dans un premier temps proposé une définition de la réflexion à l'aide de la philosophie. Quatre grands concepts en sont alors ressortis : l'attention, le lien affectif, la rupture et l'enquête (ou l'observation, ou la recherche). Nous avons ensuite tenté de rapprocher ces concepts à différents principes du transmédia, principalement l'engagement et la complexité narrative. L'attention et le lien affectif ont été rapprochés des concepts d'engagement et d'immersion. La notion de *forensic fandom* nous a permis de penser un mode d'engagement de type réflexif et de relier l'engagement au concept d'enquête.

Par la suite, nous nous sommes attardés à la complexité narrative. Nous avons observé grâce aux théories de Jason Mittell sur la complexité narrative sérielle que celle-ci pouvait engendrer une forme de rupture par son aspect non conventionnel. Nous avons également proposé de concevoir la complexité narrative relativement aux différents principes transmédiatiques d'Henry Jenkins. Aussi, nous avons tenté de comprendre la narration transmédiatique comme une narration en réseau lié par une métanarration. Nous avons ensuite remarqué, grâce aux travaux de Gambarato et de Morin que le transmédia permettait deux formes de complexité, la complexité avec la synergie et une complexité quantifiable. Enfin, nous avons pu observer qu'un type de transmédia particulier, celui du jeu en réalité alternée, permet une forme d'enquête et de réflexion grâce aux énigmes et à la distribution fragmentaire des éléments narratifs.

Finalement, pour approfondir et tester notre définition de la réflexion, nous nous sommes intéressés aux travaux sémio-pragmatiques de Roger Odin et plus particulièrement sur les modes de production de sens. Nous avons alors élaboré un nouveau mode de production de sens : le mode réflexif.

Bien que nous ayons proposé des outils pour penser la réflexion dans un espace audiovisuel, nous ne pouvons cependant affirmer qu'une œuvre fasse réfléchir, car comme nous l'avons mentionné par le biais de Roger Odin et de Janet Staiger, la production de sens et d'affecte dépend d'une quantité innombrable de facteurs liés à l'individu. Il serait toutefois intéressant de comprendre et d'approfondir le concept de réflexion en rapport avec les théories issues du cognitivisme et de la neuroscience.

Concrètement, la recherche nous a poussés à conceptualiser la réflexion, à penser la relation affective du spectateur avec l'œuvre de façon à la favoriser, mais également à étudier les diverses possibilités réflexives de la complexité narrative ainsi que celle du transmédia. Pour la prochaine partie, nous tâcherons de présenter notre création par rapport à la présente recherche et d'en exposer les grandes lignes.

Notes théoriques sur la création

Afin de lier la partie théorique à la création, nous souhaitons ici expliquer comment nous avons pensé l'engagement et la complexité dans le cadre de notre création. Pour une meilleure compréhension de la présente section, il est d'abord recommandé de lire la création dans son entièreté.

Formes d'engagement

Dans l'optique de favoriser la réflexion, nous avons pensé l'engagement au sein de notre création de plusieurs façons. Premièrement, nous avons opté pour des thématiques de science-fiction, qui, comme nous l'avons démontré en première partie, se rapproche par moment de la philosophie. La trame narrative principale se concentre alors sur le personnage de Finley, une intelligence artificielle créant des mondes simulés. L'objectif est alors de mettre en avant des questions existentielles et philosophiques telles que le libre arbitre, le déterminisme et le doute cartésien. Dans la postface du célèbre roman de Philip K. Dick, *Blade Runner. Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, Étienne Barillier écrit : « Dick a dépassé le doute cartésien en ajoutant la figure de l'androïde [...] [e]t voilà qu'apparaît le cogito androïde : *je pense donc je suis un androïde.* » (Dick. 2012, p. 279-280). Pour nous, il s'agit d'approfondir cette notion et de l'appliquer à des êtres virtuels et simulés, qui, comme le personnage d'Agost, sont en perpétuel questionnement face à leur réalité, sont-ils humains ? sont-ils réels ? comment faire face et vivre au sein d'un espace artificiel ? Ces questions, que nous avons tenté d'explorer au travers de notre création, exemplifient davantage la relation étroite qu'entretient la science-fiction avec la philosophie.

Comme nous avons pu le voir avec l'immersion et l'engagement, la création d'un monde (le processus de diégétisation pour Roger Odin ou de *worldbuilding* pour Henry Jenkins) favorise l'élaboration du lien affectif avec le spectateur. Nous avons alors cherché à élaborer un monde narratif plausible et extensible qui se développe à travers plusieurs médias et qui permet également le mode d'engagement réflexif. Nous avons alors intégré un jeu en réalité alternée qui permet de concilier deux niveaux de narration, un fictif, qui sont les éléments narratifs liés aux événements

racontés par les différents récits et un autre niveau qui joue entre le réel et le fictif. Les évènements fictifs des différents récits viennent se greffer à la réalité grâce au jeu en réalité alternée. Pendant l'installation, le spectateur pourra alors participer de façon réelle aux évènements du récit, devenant alors un personnage à part entière de l'univers d'INTE.R.E.ST.

Formes de complexité

Dans le cadre de ce mémoire de recherche-crédation, nous avons pensé le transmédia comme un réseau de récits, interconnectés par une métanarration (voir Figure 4). Nous avons donc pensé le déploiement de la métanarration de façon fragmentaire, de façon à créer un équilibre entre la sérialité et l'épisodique en prenant exemple sur le concept de narration complexe de Jason Mittell. De ce fait, certaines compositions comme le film, l'installation et la série (Project S1mOne), apportent des éléments narratifs à la métanarration, ce qui confère à l'univers un aspect sériel. Par ailleurs, d'autres compositions comme la web-série ou le jeu vidéo viennent étendre l'univers de façon plus épisodique, certains éléments narratifs n'ayant pas de lien direct avec la métanarration. Par exemple, la web-série rompt avec le principe de continuité ; l'histoire étant un *prequel* à la série Project S1mOne. Les personnages et l'histoire ne sont pas les mêmes, le rapport sériel se fait plus subtil et n'est pas clairement explicité. Souvent, les compositions balancent entre les modes épisodique et sériel. Le film se tient en lui-même comme une composition qui peut être regardée sans les autres, mais il apporte des éléments narratifs importants à la métanarration : c'est l'histoire du créateur de Finley.

Les compositions essaient le moins possible d'expliquer l'univers, le court-métrage ne dit pas explicitement que Agost est un être simulé, afin de laisser libre cours à l'interprétation des spectateurs. Aussi, il n'est pas clairement dit dans le court-métrage que Finley est en train de tester l'humanité de son sujet, Agost, l'objectif étant de garder l'univers ouvert, mais de pouvoir ajouter de la signification plus tard (c'est le concept d'« additive comprehension »).

Nous avons également pensé la complexité en termes quantifiables par la multiplicité des compositions, mais aussi sous une forme de synergie, dans le sens où l'univers transmédiatique

forme un tout et que pour pleinement profiter de celui-ci il faut en comprendre autant ses parties que les interconnexions entre ses parties et son tout.

Dans la création, certains mystères restent irrésolus, laissant alors la possibilité aux spectateurs de se faire leur propre interprétation et ainsi créer diverses théories. Par exemple, le film arbore une fin ouverte qui ne sera pas officiellement résolue au cours de la franchise, seules des bribes d'informations peuvent être trouvées par le spectateur pendant l'ARG.

Grâce au jeu en réalité alternée, nous avons pensé l'enquête et la recherche, où le spectateur peut résoudre des énigmes et des mystères. D'un côté l'ARG offre aux spectateurs de faire partie de l'histoire grâce à sa participation active aux enquêtes, mais en même temps récompense sa participation en dévoilant des aspects clefs de la métanarration ou en ajoutant de la signification par le biais d'ajouts d'informations (additive comprehension). Par exemple, lors de l'installation, des documents peuvent être retrouvés et suggèrent une signification possible pour la fin ouverte du film.

Grâce aux outils que nous nous sommes donnés avec la partie théorique, nous avons essayé, avec la bible transmédiatique et ses différentes composantes comme l'ARG ou la complexité narrative, de favoriser un type d'engagement réflexif.

Deuxième partie

INTE.R.E.ST. : Une bible transmédiatique

« Nothing you do matters! Your existence is a lie! »

-Rick Sanchez (Justin Roiland).

Rick & Morty. « The Ricks Must Be Crazy ». 2015.

Qu'est-ce qu'une bible transmédiatique ?

Une bible transmédiatique est un document de production qui « révèle les éléments clefs de l'histoire et du design » (Hayes 2011, p.2, notre traduction) d'une œuvre dont la narration est dispersée entre plusieurs médias. Tout comme une bible de série télévisée, ce document sert à garder la cohérence de l'histoire au fil des différentes compositions. Dans le cadre de notre création, nous garderons la définition émise par le site français de la SACD :

La bible de l'univers transmédia doit donner l'ensemble des éléments permanents indispensables au développement de l'univers transmédia, pour chaque média. Elle est le document écrit décrivant de façon détaillée, par support d'exploitation, les éléments communs à chacun des supports : le cadre général dans lequel évolueront les personnages principaux de l'univers, les grands principes de la narration/dramaturgie, les intentions visuelles, l'articulation narrative entre chacun des supports, l'expérience utilisateur, les lieux, les thèmes... (SACD 2015)

Pour l'élaboration de notre bible transmédiatique nous nous sommes référés à des exemples de bibles de séries américaines trouvées sur internet (que le lecteur peut trouver dans la bibliographie sélective d'inspiration pour la création), de *Game Design Document* (qui sont l'équivalent pour les jeux vidéo, des bibles de série télévisuelle) ainsi que du gabarit établi par Gary P. Hayes pour Screen Australia (l'équivalent de Téléfilm Canada) *How To Write a Transmedia Production Bible*. Nous avons toutefois pris des libertés face à ce dernier qui intègre des chapitres qui sont de nature plus marketing et qui, comme le souligne l'auteur, se veulent un guide « fourre-tout qui couvre les éléments clefs d'un service complexe multi-plateforme » (notre traduction. Hayes 2011, p. 2). Nous nous sommes alors principalement basés sur la partie traitement (Treatment) du document. Aussi, nous avons choisi de nous focaliser sur l'aspect narratif et d'élaborer sur des thèmes de science-fiction que nous pensons propices à la réflexion spectatorielle.

Nous présentons alors notre bible par composition. Pour chacune des compositions, nous explorons le récit sous la forme d'un synopsis. Nous y indiquons également le lien que le récit de la composition entretient avec l'univers transmédiatique. La narration de la présente bible se distribue à travers un film, une installation, un court-métrage, une web-série, une série, un jeu

vidéo et est également accompagnée d'un jeu en réalité alternée (ARG). Comme indiqué dans la définition par le site internet français de la SACD, les bibles se doivent de fournir des intentions visuelles ; pour ne pas alourdir inutilement le présent mémoire, nous avons placé les éléments visuels en annexe (voir annexe C).

What is INTE.R.E.ST. ?

Concept

INTE.R.E.ST. est un acronyme pour *Interactive and Reflexive Experiment SysTem*. C'est un programme créé et orchestré par une intelligence artificielle complète qui s'est appelé Finley Wadsworth. Ce programme vise d'abord et avant tout à faire réfléchir le spectateur tout en le divertissant. Il s'étend à travers une multitude de plateformes avec comme point central une application mobile. Entre les compositions, le spectateur peut résoudre des énigmes qui prendront la forme d'une ARG (Alternate Reality Game ou jeu en réalité alternée) qui lui donnera accès à du contenu exclusif.

Un projet en deux temps

Le projet évolue en deux temps, le temps de sortie des différentes compositions qui met de l'avant la chronologie de sortie des différentes compositions, et le temps de l'histoire qui fait référence à l'ordre chronologique des événements racontés. Certaines compositions qui relatent des événements antérieurs peuvent être distribuées après d'autres compositions qui dans l'ordre chronologique viennent avant. Par exemple, le film sur la vie du créateur de l'intelligence artificielle Finley viendra après l'activation de Finley. L'ordre de sortie n'équivaut donc pas à l'ordre chronologique de l'histoire (voir Figure 4).

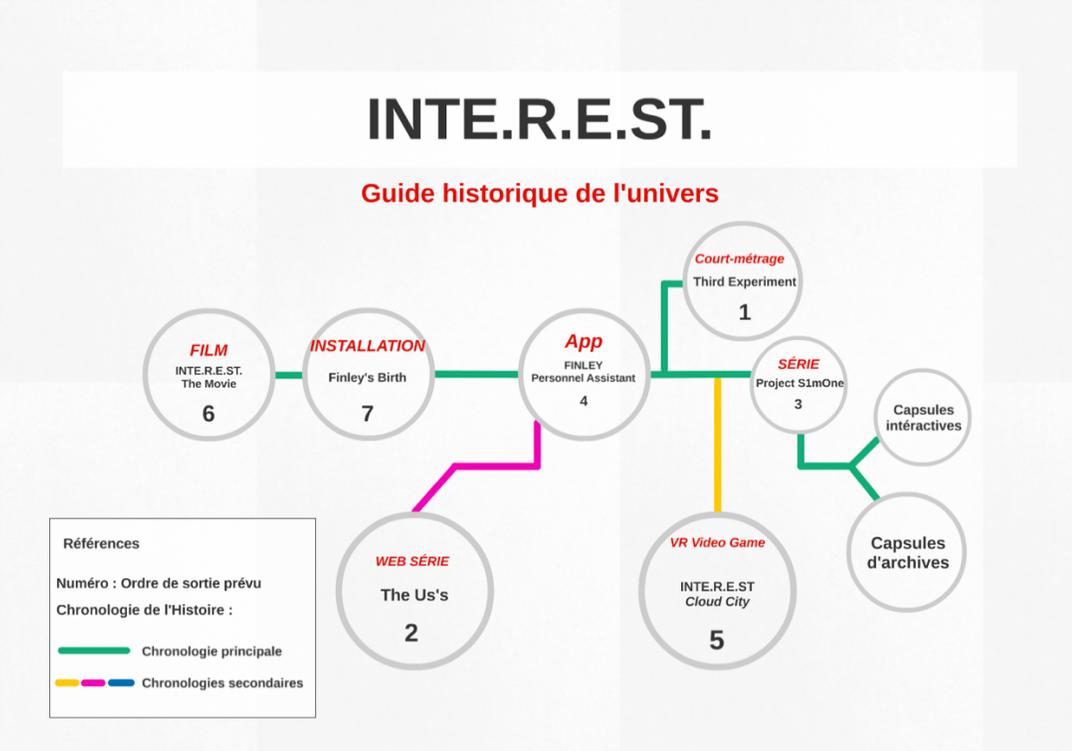


Figure 4. Guide historique de l'univers

Personnages récurrents

Finley Wadsworth

Personnage central de l'œuvre. C'est un majordome sous la forme d'un assistant personnel virtuel, qui accompagne et guide l'utilisateur tout au long de l'univers transmédiatique.

Théophraste Aristotélès

Orphelin et informaticien de génie, Théo est le créateur de Finley.

Agost

Reproduction de Théophraste simulée par Finley.

Alice

Fille disparue d'Agost.

Compositions

Il sera question ici d'exposer les différentes compositions qui sont référencées dans l'ordre chronologique de l'histoire. Pour chaque composition, il y aura un bref résumé du récit sous forme d'un synopsis et des explications complémentaires pour situer la composition et son récit à travers la métanarration. Chacune des compositions comporte un ou des éléments reliés à une forme de jeu en réalité alternée, que ce soit des indices sur les événements à venir, l'exploration d'évènement passé, ou tout simplement d'élaboré sur des éléments fictionnels (une publicité pour un produit fictif, une vidéo de propagande d'un parti politique fictif, etc.). Ces éléments vont généralement donner des informations clefs sur la métanarration. Il sera alors pertinent d'expliquer en premier lieu le jeu en réalité alternée.

ARG

Concept

Dans l'univers d'INTE.R.E.ST. les éléments de la narration de l'ARG se distribuent à l'égard des différentes compositions. C'est-à-dire que chaque composition contient des indices, des messages codés et/ou des mots de passe cachés, qui une fois résolus, donnent accès à du contenu additionnel relié à la composition. Le contenu additionnel peut ainsi être dans la continuité de la composition et donner des éléments clefs en rapport avec celle-ci, que ce soit des informations concernant ce qui se passe avant ou après, donner des indices sur ce qui la suivra (par exemple, à la fin d'une saison de la série, les joueurs pourront trouver une vidéo de la bande-annonce de la prochaine saison). D'autres fois, le contenu additionnel n'aura pas de lien direct avec l'histoire ou la composition elle-même, mais donnera de l'information concernant les influences de l'univers (par exemple une énigme mènera à des livres, *1984* de George Orwell (1949), *Les Marteaux de Vulcains* de Philip K. Dick (1960), *Le monde des A* de A.E. Van Vogt (1945), le cycle des robots d'Asimov (1950 – 1985), ou encore des renseignements sur le projet Vénus de Jacque Fresco). Ou encore, l'ARG pourra donner des informations réelles sur l'actualité reliée aux thèmes de la composition.

Site Web/Application mobile

C'est ici que les joueurs et spectateurs se rendent pour suivre leur progression à travers l'histoire d'INTE.R.E.ST., pour partager et discuter avec d'autres joueurs de leur découverte. Ils pourront écrire leurs réflexions dans un bloc-notes personnel et confidentiel, mais auront la possibilité de les partager avec les autres joueurs dans le forum. L'application sera le journal de bord électronique du spectateur où il pourra retrouver sous forme de wiki ou de carnet de détective, tous les indices liés à l'ARG et toutes les informations et contenus additionnels qu'il aura trouvés. La progression y est personnalisée, c'est-à-dire qu'un nouveau spectateur aura la possibilité de vivre des événements de l'ARG déjà passé à son propre rythme sans se faire divulguer les énigmes. Un algorithme « anti-spoiler » sera mis à disposition pour ne pas partager certaines informations et les cacher à l'utilisateur qui ne souhaite pas « gâcher » son voyage. Le spectateur peut se créer un profil personnel dans lequel seront répertoriés les différents liens vers des applications tierces (comme Discord, Facebook, Twitter, YouTube, Reddit, etc.) ayant des communautés de fans qui discutent et partagent les informations concernant l'univers. L'application peut envoyer des notifications en temps réel sur les différents événements qui peuvent prendre place, comme une simple sortie d'une vidéo YouTube de fan relatif à l'univers ou à un événement majeur (sortie d'un livre, sortie d'un épisode de la série, sortie du film, etc.). Le rôle principal de cette application est l'interaction possible que l'utilisateur peut avoir avec Finley qui devient dans cette application l'assistant personnel de l'utilisateur qui l'accompagne dans l'univers d'INTE.R.E.ST.

Film

Synopsis

Théo un jeune orphelin de 12 ans, introverti et solitaire, est enfin pris en charge par un couple homosexuel qui souhaite aider les enfants en difficulté. À 15 ans, ne supportant plus l'atmosphère trop chaleureuse et aimante que le couple entretient, il décide de fuguer. Ne traînant avec lui que son ordinateur personnel, il va de café en café, vivant de piratage de carte de crédit, et passe ses journées dans les bibliothèques municipales et universitaires.

À 19 ans, il rencontre un de ses parents adoptifs et apprend la mort du conjoint. Il retrouve les écrits de son défunt père adoptif sur la création d'un nouveau système politique basé sur la gouvernance d'une intelligence artificielle et décide de la mettre en pratique. Il s'inscrit alors à divers cours et rencontre le professeur Emmanuel Timothy Cossy, un expert en intelligence artificielle. Ensemble, ils s'attellent à la création d'une intelligence artificielle. Dans un cours de sociologie politique, Théo rencontre Cléia, une artiste programmeuse transsexuelle. Tous les deux ils refont le monde.

Bientôt, les questions éthiques concernant l'I.A. et son objectif commencent à diviser le duo Théo-Emmanuel. Emmanuel trouve une version alternative de la programmation de l'I.A. sur l'ordinateur personnel de Théo et trouve également les écrits de son père adoptif. Emmanuel comprend maintenant les objectifs cachés de Théo : créer une intelligence artificielle à des fins politiques. Trouvant cela inacceptable, Emmanuel confronte Théo et le duo se sépare. Durant ses nuits, Théo continue de programmer l'intelligence artificielle dans son coin, alors qu'Emmanuel continue l'élaboration du projet avec son équipe de recherche, tout en gardant cette I.A. très limitée. Avec son équipe de chercheurs, Emmanuel prépare une exposition pour dévoiler les résultats de ses recherches et révéler au grand public ce qu'il vend comme étant la plus complète des intelligences artificielles. Depuis l'annonce de cette exposition, Emmanuel reçoit d'étranges appels et courriels de menaces. Pensant qu'il s'agit de Théo, Emmanuel s'empresse d'aller chez Théo, où il retrouve Cléia qui lui annonce que Théo a été kidnappé.

Lien transmédiatique

C'est un *prequel* à l'installation, une biographie du personnage de Théophraste Aristotélès, le créateur de Finley, dans un style de film d'auteur et de biopic.

ARG

Des énigmes donnent accès au livre écrit par le père adoptif de Théo : *Vote for an A.I. government. The future of our politics.*

Installation

Synopsis

Emmanuel Timothy Cossy, un scientifique reconnu dans le monde entier pour ses travaux sur l'intelligence artificielle, expose son projet d'intelligence artificielle complète : *A.I.*

ARG pré-installation

Par les contenus additionnels débloqués grâce à l'ARG avant l'installation, les joueurs auront accès à une myriade de données concernant les travaux de Cléia, qui, après la disparition de Théo, a programmé la psychologie de Finley. Avant l'installation, les participants devront aider Cléia à identifier les failles de cette psychologie pour qu'elle soit éthique et inoffensive à l'être humain. Les joueurs seront alors appelés à choisir et à incorporer une liste de lois et de valeurs qui seront alors intégrées à ce qui deviendra Finley.

Déroulement

Durant l'exposition, ouverte au grand public, le professeur et scientifique parle de son travail sur l'apprentissage profond et confie que l'éthique de cette intelligence artificielle était sa préoccupation première.

Après son discours d'introduction, Emmanuel dévoile l'ordinateur contenant l'intelligence artificielle et la met en marche. À ce moment, tout s'éteint et la salle reste dans l'ombre. Seules restent allumées, par un générateur d'urgence, les caméras de surveillances. Les joueurs à l'extérieur, qui regarde la diffusion, sont contactés par Cléia qui leur demande de l'aide pour stabiliser A.I. L'exposition devient vite une prise d'otage par une l'intelligence artificielle avide de pouvoir. Emmanuel essaie de couper le courant de l'I.A. sans succès. Cléia, présente à l'évènement, donne discrètement des instructions aux publics présents : utiliser leur téléphone cellulaire pour contrer les ondes que l'I.A. émet, afin de l'embrouiller.

Une fois que les joueurs extérieurs ont réussi à pirater l'ordinateur de Théo, ils téléchargent le programme de psychologie sur le téléphone de Cléia. Celle-ci mandate une personne de l'exposition de brancher son téléphone dans l'ordinateur de l'I.A. Une fois fait, l'électricité revient et l'I.A. est désactivée. Emmanuel reprend le contrôle de l'exposition et

s'excuse de cet incident. Pendant ce temps, Cléia récupère discrètement son téléphone et s'enfuit.

ARG post-installation

Les joueurs qui ont piraté l'ordinateur de Théo peuvent récupérer des documents prouvant que Théo a délibérément saboté le projet d'Emmanuel. Ses motifs restent toutefois obscurs. Certains indices retrouvés laissent à penser que les kidnappeurs de Théo l'ont forcé à saboter le projet d'Emmanuel.

Certains joueurs attentifs pourront s'apercevoir par le biais de la vidéodiffusion de l'installation que Cléia a débranché son téléphone et s'est enfuie avec, laissant ainsi croire qu'elle est responsable de la réactivation de Finley.

Une autre énigme référence un document qui laisse penser que Cléia à rebrancher l'intelligence artificielle.

Lien transmédiatique

L'installation prend place juste après la fin du film. Théo a disparu, Emmanuel doit faire sa présentation et Cléia programme la psychologie de Finley en collaboration avec les joueurs.

Court-métrage : Third Experiment

Synopsis

Finley Wadsworth, une intelligence artificielle complète, génère un monde simulé pour recréer virtuellement la personnalité de son créateur. Agost, personnage virtuel testé comme un rat de laboratoire par Finley, cherche sa fille au sein d'un étrange établissement labyrinthique. Guidé par Finley, Agost va se frayer un chemin à travers une série d'évènements qui le poussera à remettre en cause son humanité, sa liberté et sa réalité.

Lien transmédiatique

Le court métrage se situe quelque temps après l'installation.

Scénario

INTE·R·E·ST: THIRD EXPERIMENT

écrit par

Sidney Soriano

© Sidney Soriano

28/06/18

1 INT. ÉCRAN D'ORDINATEUR 1

Noir. On ENTEND un vieux DISQUE DUR qui DÉMARRE. Un VENTILATEUR se met à SOUFFLER. L'écran s'allume en faisant apparaître un léger voile gris qui s'étend sur toute sa surface.

Des DONNÉES INFORMATIQUES surgissent avec un SON ÉLECTRONIQUE.

```
          ÉCRAN
***** INTEREST™ Corp. *****
BOOTING INTEREST™ OS...
INTEREST™ING OS Version 73 68 6f 72
74 20 66 69 6c 6d
```

Les POINTS DE SUSPENSION s'animent un par un. De nouvelles données apparaissent.

```
          ÉCRAN (SUITE)
INTEREST™ OS BOOTED
64Y RAM System
38911 ZETTABYTES FREE
NO HOLOSIM FOUND
AUTOMATIC LOAD ON
LOADING SIMULATION: THIRD
EXPERIMENT LOOP
```

Un second BIP électronique retentit, les données disparaissent et d'autres défilent sans qu'on ait le temps de les lire.

```
          ÉCRAN
LOADING THIRD EXPERIMENT SYSTEM
LOADING TEXTURES
LOADING FACILITY
LOADING AGOST EXPERIMENTAL PERSONA
```

Noir.

```
          ÉCRAN (SUITE)
PLEASE WAIT...
```

L'animation des POINTS DE SUSPENSION est suivie de SIGNAUX SONORES. Ces SIGNAUX se fondent en une ALARME. Les données disparaissent.

2.

2 NOIR

2

L'ALARME continue de RETENTIR. Des PAS DE COURSE s'approchent et s'arrêtent soudainement.

ALARME (H.C.)
(voix de synthèse féminine)
Warning! Intruder in the facility!
Warning! Intruder in the facility!

3 INT. CORRIDOR SOMBRE

3

Dans un long corridor sombre, une silhouette s'approche. Une lumière rouge, semblable à un gyrophare, tournoie. Elle fait apparaître et disparaître le visage d'un homme en sueur.

C'est AGOST, cheveux noirs, la trentaine. Il est agité. Il se cache de la lumière dans un cadre de porte.

Une voix de synthèse masculine à l'accent britannique se fait omniprésente et résonne dans le corridor. C'est FINLEY.

FINLEY (H.C.)
Hello There!

Pétrifié, Agost regarde partout aux alentours, rien. Il s'enfuit et court à travers un long corridor interminable.

FINLEY (H.C.)
No need to run. The only one you
have to fear, here, is yourself.

Agost, déterminé, continue de courir.

Un SON mécanique de DRONE volant s'approche. Agost regarde derrière lui. Une lumière blanche le suit.

Agost aperçoit une porte, et s'y cache dans le cadre.

FINLEY (H.C.)
Trying to hide? But can you hide
yourself from this reality?

Agost, en sueur et essoufflé, reste caché contre la porte essayant autant que possible de ne pas faire de bruit.

Un autre son métallique nous indique que le robot tourne sur lui-même. La lumière tourne avec lui.

Le son du drone s'approche de plus en plus. Un cliquetis retentit, la porte s'ouvre derrière Agost et le fait tomber à la renverse.

4 INT. SALLE D'ÉCRAN

4

Agost est par terre. La porte se referme et le cliquetis du verrou résonne dans la pièce.

Devant Agost, gît par terre un petit écran cathodique allumé. Il ne montre que du bruit visuel.

Agost, face contre sol, regarde l'écran.

Une fille y apparaît. C'est ALICE (8 ans), rousse. Elle est prisonnière dans un espace blanc et vide. L'image est saccadée, on dirait une mauvaise transmission.

Agost s'approche de l'écran.

AGOST
(murmure)
Alice ?

Alice est impassible.

Derrière Agost, un autre écran cathodique s'allume. Agost se lève et s'en approche.

Sur l'écran, l'image est en caméra de surveillance.

On voit alors Agost en double, ses mouvements en parfaite synchronisation avec l'écran.

Il regarde autour de lui pour voir la caméra. Elle se trouve derrière lui au-dessus de l'entrée de la pièce. Il se regarde dans l'écran. L'image est prise dans une mise en abyme.

AGOST
What the hell ?

Autour de l'écran, d'autres petits écrans s'allument. La fine lumière des écrans révèle un mur complet d'écrans cathodiques.

Agost recule devant cette structure imposante.

Chaque écran montre Agost dans un laboratoire, mais son comportement est différent d'un écran à l'autre.

Un écran montre Agost brisant des ordinateurs avec une batte de baseball.

Un autre, montre Agost se faisant un noeud avec une corde et l'attacher au plafond.

Un troisième écran ne montre rien. Juste du bruit visuel.

(À SUIVRE)

4

SUITE :

4.
4

Le bruit visuel cesse et un point d'interrogation apparaît.

Les quatre écrans révèlent alors la phrase : "ARE YOU FREE ?".

Nous entendons un drone volé de l'autre côté de la porte. Agost se retourne vers la porte et regarde de nouveau vers les écrans maintenant noirs.

Dans le reflet des écrans, on aperçoit la porte s'ouvrir et une lumière apparaître. Agost se cache dans un placard.

Dans l'entrebâillement des portes de placard, on voit la lumière du drone. On l'entend voler d'un côté et de l'autre de la pièce, et enfin, la quitter.

Agost sort du placard.

Sur le petit écran par terre, l'image d'Alice commence à s'embrouiller. Agost se jette dessus.

AGOST
(murmure)
I'm coming for you! I promise!

L'image disparaît et l'écran ne montre plus que du bruit visuel. Agost se lève et quitte la pièce.

5

INT. CORRIDOR SOMBRE

5

Agost sort sa tête du cadre de porte.

La lumière rouge de l'alarme tournoie toujours, révélant le visage d'Agost par intermittence.

Il est toujours en sueur. Il regarde partout aux alentours.

La voie est libre, il continue son chemin à travers le corridor jusqu'à arriver à une intersection.

FINLEY (H.C.)
Take right.

Agost reste devant la division, regardant autour de lui pour voir d'où provient cette voix étrange.

Tout à coup, une lumière blanche provenant de derrière Agost éclaire et fait apparaître son ombre sur le mur devant lui.

Il se retourne, mais est ébloui par la lumière. Il couvre son visage avec ses mains essayant d'apercevoir quelque chose.

(À SUIVRE)

5 SUITE : 5.
5

On entend le drone volé s'approcher.

Il se retourne brièvement et déguerpit vers le couloir de droite.

La lumière blanche le suit. Il prend un angle et dévie sa trajectoire vers une porte sur le côté du corridor.

Au moment où son corps se jette contre la porte, celle-ci émet un cliquetis et s'ouvre.

6 INT. LABORATOIRE 6

Il manque de perdre l'équilibre, mais se jette sur la porte pour la refermer. La PORTE se VERROUILLE. Agost essaie aussitôt de l'ouvrir sans succès.

FINLEY (H.C.)
They won't find you here. You are
safe. At least, for now...

Agost, tête contre la porte, essaie de retrouver sa respiration.

Il se retourne et scrute la salle.

Tout est noir, seule une légère lumière dysfonctionnelle du panneau de sortie de secours illumine la pièce.

Nous avons le sentiment d'avoir déjà vu cette pièce. C'est la même que nous avons vu dans les écrans où Agost brisait des ordinateurs et attachait une corde au plafond.

Devant lui se tient une tablette métallique sur laquelle se trouvent des instruments chirurgicaux (scalpels, ciseaux, pinces, bandages, etc.).

Il s'approche et touche les instruments sans les prendre.

Dans la pénombre, une fine lumière scintille, s'allumant et s'éteignant très doucement au rythme d'une respiration calme. La lumière capte l'attention d'Agost, il se dirige vers elle.

Il découvre un vieil ordinateur rétro. Il frappe une touche du clavier. L'ORDINATEUR sort du mode veille BRUYAMMENT et l'écran s'allume. Un CURSEUR immobile clignote.

Agost s'assoit devant l'ordinateur et tape sur le clavier.

INSERT ÉCRAN

"Alice Simeon p0895782#1"

(À SUIVRE)

6

SUITE :

6.
6

On entend le DISQUE DUR TRAVAILLER.

En réponse à la commande :

"No matching results found"

Agost essaie autre chose.

"Justin Simeon P1138299"

L'ordinateur renvoi :

"No matching results found"

Agost soupire. Il essaie finalement autre chose.

"Agost Simeon P0895782"

Des données défilent plus vite qu'on ne peut les lire.

"File Number: BDR529
Subject n°P0895782
Code Name: Agost Simeon
Access Subject's Internal Memory
Video 1: Subject's Birth
Video 2: First Birthday
Video 3: First Words
Video 4: First Steps"

FIN INSERT ÉCRAN

Sur l'écran, la ligne "Video 1: Subject's Birth" est en surbrillance. Agost tape sur le bouton "enter" du clavier.

FINLEY (H.C.)
Oh, trust me you don't want to see
that...

Agost retape plusieurs fois sur la touche "enter" du clavier.

FINLEY (H.C.)
Well, if you insist...

À côté du moniteur principal de l'ordinateur, un second écran s'allume et affiche la vidéo.

7

INT. VIDEO 1 / SALLE D'ACCOUCHEMENT - HÔPITAL - JOUR

7

La vidéo est granuleuse et faite en 16mm, les mouvements y sont saccadés et accélérés. Nous entendons encore l'ambiance sonore de la scène précédente.

(À SUIVRE)

7 SUITE : 7.
7
Une mère est couchée sur un lit d'hôpital. Elle est essoufflée et en sueur, mais souriante.
Une infirmière apporte le nouveau-né et le blottit contre la mère. La mère donne un baiser à son bébé et sourit à la caméra.

COUPER À :

8 INT. LABORATOIRE - SUITE 8
Sur le second écran, la fin de la vidéo défile; il retourne ensuite au noir. Le moniteur principal affiche de nouvelles données.

INSERT ÉCRAN

"Video 34: First Car
Video 35: Coming out
Video 36: 18th Birthday"

Agost tape sur la flèche du clavier, les données montent pour laisser la place à de nouvelles.

"Video 60: First meeting with Justin
Video 61: Celebrating One Year of Love
Video 62: Trip to Paris"

Les données remontent de plus belle.

"Video 87: Fourth Year Celebration
Video 88: Alice's Conception
Video 89: Alice's Birth
Video 90: Justin's Death"

La vidéo 88 est en surbrillance. Agost tape sur "enter". La vidéo apparaît sur le second écran.

9 INT. VIDEO 88 / HÔPITAL / SALLE D'ATTENTE - JOUR 9
La vidéo est en qualité digitale, filmée par une Handycam.
Nous entendons toujours l'AMBIANCE SONORE du LABORATOIRE de la scène précédente.

Agost, plus jeune de 8 ans, est assis dans la salle d'attente et tape du pied nerveusement.

Il est filmé de près et la caméra tremble. Il a le sourire aux lèvres, mais semble stressé. Il parle au caméraman et met la main devant la caméra.

(À SUIVRE)

9 SUITE : 8.
9

C'est maintenant Agost qui tient la caméra.

On voit alors Justin sourire à la caméra.

Une infirmière les appelle. Ils se lèvent et la suivent. Elle ouvre la porte d'une chambre et leur fait signe d'entrer.

Justin arrêté devant la porte, respire profondément.

Ils entrent.

10 INT. VIDEO 88 / CHAMBRE D'HÔPITAL - SUITE 10

Dans la pièce, plusieurs couveuses artificielles sont côte à côte.

L'infirmière s'approche d'une couveuse et configure l'écran tactile qui y est relié. Elle se retourne et sur l'écran on voit en échographie un bébé.

Il bouge.

La caméra revient sur Justin, une larme coule. Dès qu'il aperçoit la caméra, il se sèche les yeux.

Agost apparaît dans le champ tenant la caméra à bout de bras. Il embrasse Justin.

Justin montre l'échographie du doigt comme pour dire que c'est ce qu'il faut filmer. La caméra tourne et l'on voit, en échographie, le bébé dont le coeur bat très fort.

COUPER À :

11 INT. LABORATOIRE - SUITE 11

Sur le deuxième écran, nous pouvons apercevoir le fœtus.

Agost regarde le second écran, silencieux. Une larme s'échappe de son oeil. L'écran s'éteint. Agost continue de le regarder.

FINLEY (H.C.)
How sentimental...

Soudain, le moniteur principal de l'ordinateur s'éteint. Agost tape sur le clavier pour le rallumer, mais rien ne se produit.

(À SUIVRE)

11 SUITE : 9.
11

À l'autre bout du bureau, un autre ordinateur s'allume. La lumière du curseur éclaire la pièce par intermittence. Agost s'approche doucement, méfiant, les yeux rouges et humides.

Des données apparaissent aussi vites que sur le premier ordinateur.

INSERT ÉCRAN

"Property of INTEREST™ Corp.
This is a top secret file, unauthorized personnel must stay away and shut down the computer."

"File Number: B1-66ER
Subject n°p0895782
Code Name: Agost Sim-e-one
Acces Subject's External Memory
Video 1: Making of subject p0895782"

FIN INSERT ÉCRAN

La ligne "vidéo 1: Making of subject" est en surbrillance.

Agost tape sur "enter". Un second écran à côté de l'ordinateur s'allume.

12 INT. VIDÉO 1 / LABORATOIRE SCIENTIFIQUE - JOUR 12

La pièce est ornée de machines technologiques. Une lumière en néon bleu provenant d'un bassin illumine la pièce.

Un corps étrangement dépigmenté et lisse flotte dans un liquide bioluminescent et gélatineux.

COUPER À :

Le corps est plongé dans un autre bain. Cette fois le liquide est blanc et opaque comme du lait.

COUPER À :

Dans un autre bain, un liquide rouge sang bout. Le corps est remonté à la surface.

COUPER À :

Le corps est séché par ventilation. On tourne autour de lui en remontant vers son visage et l'on reconnaît maintenant Agost.

10.

13 INT. LABORATOIRE - SUITE 13

Agost regarde l'écran, ébahi et confus. Il appuie plusieurs fois sur "esc". Rien ne se produit.

14 INT. VIDÉO 1 / LABORATOIRE SCIENTIFIQUE - SUITE 14

Le corps d'Agost est allongé sur une table d'opération. Sa tête est branchée avec des électrodes et des câbles à un ordinateur.

Sur l'écran on peut lire : "MIND TRANSFER IN PROGRESS". Une barre de chargement progresse et affiche des pourcentages.

Elle est maintenant à 100%.

L'écran affiche maintenant : "MIND SUCCESSFULLY TRANSFERRED".

15 INT. LABORATOIRE - SUITE 15

La vidéo s'arrête et le second écran s'éteint. Des données apparaissent sur l'ordinateur.

INSERT ÉCRAN

"Video 2: Memory Implantation
video 3: Persona Implantation
Video 4: Test on consciousness
Video 5: Test on Reflexes
Video 6: Test on Self-Preservation"

"*Warning* The subject is unaware of his cyborg status. If informed critical failure may occur."

FIN INSERT ÉCRAN

Agost, confus et apeuré, recule et heurte la tablette métallique. Il tombe et entraîne avec lui les instruments chirurgicaux.

Il regarde fixement les écrans et essaie de reprendre le contrôle de sa respiration.

Il regarde les instruments par terre et repère les pinces. Il les fixe et finit par les prendre. Il les amène à un de ses doigts.

Il prend une profonde respiration et s'apprête à les refermer.

Il crie et jette les pinces.

(À SUIVRE)

Il se lève, redresse la table et remet les instruments en place. En prenant le scalpel, il se fait une légère coupure dans la main. Malgré la petite taille de l'entaille, du sang coule.

Il regarde le sang couler. Il regarde les ciseaux et les prend.

Il se retourne vers les écrans. L'ordinateur affiche toujours l'avertissement. On voit les mots "making of subject", "cyborg situation" et "critical failure" défiler en gros plan.

Un craquement se fait entendre, puis un lourd silence. On entend Agost respirer profondément.

Soudain, il crie.

Un bout de doigt tombe sur la tablette.

Il se laisse tomber sur une chaise. Il respire profondément comme pour atténuer la douleur. Il prend le bandage sur la tablette et essaie tant bien que mal de se panser.

Il regarde le bout de doigt inerte. Après un moment, il le prend et l'examine.

Il reprend les pinces et enlève bestialement la peau sur le bout de doigt inerte jusqu'à voir de l'os. Il jette les pinces sur la tablette.

Il regarde le bout d'os, le touche, et l'apporte à sa bouche pour le mordiller. Il recrache de dégoût et lance le doigt sur la tablette.

FINLEY (H.C.)

Well, that was unexpected.

AGOST

(to the voice)

Who are you?! What do you want?!

Pas de réponse.

L'ORDINATEUR derrière lui éjecte une disquette.

FINLEY (O.S.)

Take it, you will need it. Soon.

La PORTE se DÉVERROUILLE.

Agost ne bouge pas. Il contemple le vide.

(À SUIVRE)

15 SUITE : 12.
15

FINLEY (O.S.)
Now come... Your daughter's
waiting.

Agost se lève et prend la disquette. Il se dirige vers la porte.

En face de lui, de l'autre côté de la pièce, une fine lumière capte son attention. Elle s'allume et s'éteint doucement au rythme d'une respiration calme. C'est un autre ordinateur en veille.

Agost regarde la lumière, puis quitte la pièce.

16 INT. CORRIDOR SOMBRE 16

Agost sort en se tenant fermement la main. Du sang coule par-dessus le bandage.

De là où il vient, la lumière rouge continue son tourniquet vertigineux. De l'autre côté, rien, aucune lumière, c'est le noir total.

Il revient vers l'intersection. Il ne court plus. Chacun de ses pas est las et lent. Il est pensif.

Arrivé à la division, il regarde le corridor de la première pièce.

Le drone continue ses aller-retour.

Indifférent et pris dans un vide intérieur, Agost prend le chemin de gauche.

Agost marche péniblement, serrant son moignon comme pour atténuer la douleur.

Le corridor est interminable.

Au bout, une porte est entrouverte et laisse passer une fine lumière bleue.

La sueur lui pique les yeux, il s'essuie.

On RECULE, Agost rapetisse et le corridor s'allonge.

Il arrive finalement au bout du tunnel. Il pose sa main sur la porte, respire profondément comme s'il venait de courir le marathon. Il la pousse.

17 INT. SALLE DE L'INFINI

17

Agost entre. L'espace semble infini et est rempli de petits lampions colorés.

Une LUMIÈRE S'ALLUME bruyamment.

FINLEY (H.C.)

At last! I was waiting for you!
Please come in.

Agost s'avance vers le cercle de lumière. Trois miroirs se tiennent en cercle devant lui.

Son reflet est reproduit à l'infinie comme dans labyrinthe de miroirs. Il fait quelques gestes et se regarde.

À sa gauche, son reflet ne suit plus ses gestes. Son reflet prend les pinces sur la même tablette métallique que dans la scène précédente. Il s'apprête à se couper le doigt.

À sa droite, un autre reflet le fixe. Agost bouge mais le reflet lui ne bouge pas et continue de le fixer. Le reflet glitch comme une vidéo manquant de réseaux de transmission.

Devant lui, son reflet a disparu. Une douce lumière scintillante fait apparaître...

Alice.

En voyant Agost, elle s'approche et met sa main sur la vitre.

ALICE

(glitchy)

Dad.

Sa VOIX à un ÉCHO qui semble provenir d'une autre dimension.

Agost lève le bras pour la toucher, mais se heurte à une vitre. Il tente de la briser, mais elle est incassable.

AGOST

I love you.

ALICE

(glitchy)

I love you too dad.

Les lumières s'éteignent. Ne laissant que les lumières des lampions.

Derrière Agost, une lumière colorée flash au rythme des paroles émises. Il se retourne vers elle.

(À SUIVRE)

17 SUITE :

14.
17

FINLEY

Hi! I'm Finley, Finley Wadsworth.
I'm glad that you finally made it.
You must have millions of
questions. But for now...

D'étranges lumières scintilles, apparaissent et disparaissent
au son de la voix de Finley.

FINLEY (CONT'D)

How are you feeling ?

Il regarde son moignon. Le sang a arrêté de couler. Il le
montre vers la lumière.

FINLEY

About that. I think it was a rather
unexpected event, don't you think ?
Did it hurt ?

Le moignon d'Agost a disparu. Sa main est redevenue comme
neuve.

FINLEY

Don't be frightened. You see, this
may not be reality as you
understand it.

(moment)

It's a rather difficult task to
define what reality is.

Désemparé, il regarde son corps, se touche. Il veut s'assurer
que tout ça est bien réel.

FINLEY

Can you really rely on your senses,
your memory, on what constitutes
your body to define it?

Derrière Agost, ses souvenirs sont projetés sur les miroirs.

Agost à l'hôpital.

Agost avec Justin à une fête d'anniversaire d'Alice.

Agost dans la salle d'écran.

Agost dans le laboratoire se coupant le doigt.

FINLEY

Maybe reality is defined by your
ability to think, your conscience,
your subjectivity.

(DAVANTAGE)

(À SUIVRE)

FINLEY
Maybe reality is defined by your
ability to think, your conscience,
your subjectivity.
(moment)
By your doubts.

Agost est absorbé par les lumières de Finley.

AGOST
I'm not real? Nor my memory, nor...
(regarde Alice)
Alice.

FINLEY
As I was saying, defining reality
is a complicated matter.
(moment)
You can get back to them.

Derrière lui, Alice et Justin apparaissent dans les miroirs.

Une disquette d'ordinateur gît sur une petite table.

FINLEY (CONT'D)
But first, I have a task for you.
Do you remember the floppy disk I
ask you to collect?

En dessous de Finley, un lecteur s'ouvre.

FINLEY (CONT'D)
Insert it, right here.

Le réceptacle se tient devant Agost en attente de la
disquette.

FINLEY (CONT'D)
It's the only way you can see them
again.

Agost prend la disquette et la pose dans le lecteur qui se
referme aussitôt.

FINLEY
Thanks. The system will now reset
and recalibrate itself. We will see
us again.
(moment)
Soon.

Les lumières de Finley s'éteignent doucement. Il ne reste
plus qu'une lumière de veille bleue.

(À SUIVRE)

17 SUITE : 16.
17
Agost retourne vers les miroirs. Dès qu'il arrive, Alice et Justin disparaissent. Seul son reflet reste. Il n'est plus reproduit à l'infini.
Il pose sa tête et ses mains contre le miroir. Tout devient blanc et son reflet disparaît.
On RECOULE. On PASSE PAR la porte de sortie...

18 INT. CORRIDOR SOMBRE 18
On continue de RECULER. La porte laisse passer la fine lumière bleue de Finley.
L'alarme rouge continue d'éclairer par intermittence le corridor.
La porte S'ÉLOIGNE et rapetisse.

FONDU AU NOIR

19 INT. ÉCRAN D'ORDINATEUR 19
Des données informatiques apparaissent.

ÉCRAN
INTEREST™ Corp.
THIRD EXPERIMENT LOOP TERMINATED
BOOTING CREDIT INFORMATION SYSTEM
PLEASE WAIT...

GÉNÉRIQUE

Le SON de l'ORDINATEUR et de la VENTILATION s'arrête.

Moment.

Noir. On entend un VIEUX DISQUE DUR qui démarre. Un VENTILATEUR se met à SOUFFLER. L'écran s'allume en faisant apparaître un léger voile gris qui s'étend sur toute sa surface.

ÉCRAN
***** INTEREST™ Corp. *****
INTEREST™ING OS Version 53 65 72 69
65 73

FONDU AU NOIR

Web-Série : The US's (Nous autres)

Pitch

2028, le monde connaît une montée fulgurante des politiques fascistes et nationalistes. Devant une telle horreur, Montréal devient une métropole refuge accueillant diverses communautés opprimées. Après une outrageante fusion entre le Canada et les États-Unis, une chasse aux sorcières est déclarée. Un petit groupe de fugitifs marginaux se forme dans les bas-fonds de Montréal et essaie d'échapper à ce pogrom en se rappelant ce qu'était le Canada avant la fusion : un pays des droits et libertés individuelles.

Synopsis

Un jeune autochtone montréalais dans la vingtaine se fait poursuivre par des militaires. Il documente sa fuite grâce à son téléphone portable qui devient son confident. De fil en aiguille, on comprend que ce jeune orphelin universitaire est un amérindien bispirituel qui souhaite se reconnecter avec les valeurs et les pratiques de ses ancêtres.

Inspirations

Au printemps 2017, la presse internationale est assaillie d'articles concernant la condition des personnes LGBTI+ en Tchétchénie. Plusieurs homosexuels réfugiés racontent comment le gouvernement de Ramzan Kadyrov a massacré et tué des homosexuels dans une purge anti-gay.

En juin 2017, la série des sœurs Wachowski, *Sense8* se voit déprogrammer abruptement par le site de streaming Netflix. La série raconte la traque de huit personnages par une société mystérieuse. La particularité de la série était de prendre des personnages aussi différents les uns que les autres, en représentant la diversité.

Les deux faits, qui n'ont *a priori* aucun rapport, ont suscité la création de la web-série *The Us's* (ou *Nous Autres* en québécois). La série se veut un hommage à l'ouverture d'esprit canadien, mais également une volonté de représenter des groupes qui ne sont pas représentés

dans la sphère télévisuelle canadienne, comme les Amérindiens et encore plus, les Amérindiens bispirituels¹⁵.

Thèmes

La série tourne autour de personnages différents et de tous âges, son but est de mettre en avant la diversité pour en faire une force.

La série souhaite également questionner la solidité de la tolérance au sein de la société et jouer sur le fait que celle-ci ne tient qu'à un fil.

Le titre de la série provient d'un discours de l'ancien superviseur de San Francisco, Harvey Milk.

ARG

Avant la diffusion et l'annonce de la série, le compte Twitter de Finley donne un lien vers une vidéo YouTube sur Harvey Milk : *Give Them Hope* (<https://youtu.be/X9vol-8HYEc>). Ce sera la première bande-annonce de la série.

En parallèle, un mystérieux personnage écrit des articles sur un site internet et référence des nouvelles réelles (voir exemples en annexe) sur ce qui se passe dans le monde pour les personnes LGBTI+ et les premières nations du Canada. Il référence également des nouvelles fictives (voir annexe D) qui rapportent la montée du nationalisme dans le monde fictif de la série.

Lien Transmédiatique

La web-série *The Us's* se situe dans un univers parallèle qui rallie notre réalité (elle se situe à Montréal) à l'Histoire de la série S1mOne. Elle se passe donc avant la série et bien après la création de Finley (installation).

¹⁵ Terme créé par Albert McLeod codirecteur du groupe *Two-Spirited People of Manitoba* pour désigner les individus des premières nations qui s'identifie comme ayant deux esprits, à la fois le masculin et le féminin (Niosi 2018).

Série : Project S1mOne

Pitch

Un groupe de résistants s'allie pour faire tomber leur gouvernement oppressif. Leur soif de justice les mènera à découvrir la vérité derrière la suprématie de leur gouvernement autoritaire : le monde est une simulation et est contrôlé par un superordinateur.

Personnages

Gregory Bacchus, travailleur consciencieux de SoiledLand City, il devient vite la figure du père pour les résistants de Néant City.

Clavis, reproduction corrompue de Cléïa, c'est une tête dure, mais une pirate informatique de génie.

Michiko, génie de la construction, il peut prendre n'importe quel matériel brut et le transformer en un outil utile et design.

Ulysse Ramis, autrefois enfant de la rue, il fait maintenant partie de la résistance.

Synopsis

Saison 1 :

Gregory Bachus, citoyen de SoiledLand City, est congédié et doit laisser sa place à une nouvelle vague de travailleurs. Ne pouvant payer son loyer et ses dettes il est contraint de quitter la ville. Il se retrouve alors dans Néant City où son arrivée n'est pas la bienvenue. La puce électronique implantée dans chaque habitant de SoiledLand City compromet la sécurité de Néant City. Sur le qui-vive, l'armée de la cité prépare leur défense contre une possible attaque du gouvernement de SoiledLand City.

En parallèle, Agost continue sa recherche intensive de sa fille et tombe sur la cité mystérieuse Cloud City. À l'intérieur, il retrouve les vestiges d'une civilisation depuis longtemps disparue. Après avoir déjoué plusieurs pièges, puzzles et énigmes, il rencontre finalement Finley, qui lui apprend que sa réalité n'est qu'une simulation.

Après un ultimatum posé par le gouvernement de SoiledLand City le groupe de résistants prépare leur attaque. Clavis et Ulysse parviennent finalement à infiltrer SkyScrapper Limits et sont sur le point de tuer le dictateur quand il leur apprend la vérité : le gouvernement n'a aucun pouvoir, il prend ses ordres d'un plus haut placé qui agit dans l'ombre.

Saison 2 :

Agost atteint de cauchemars récurrent décide de retourner à CloudCity.

Clavis et Ulysse sont détenus par le dictateur à SkyScrapper Limits. Michiko, Gregory et Agost vont les chercher. Une fois à SkyScrapper Limits ils réussissent à s'évader, mais Agost découvre un programme du gouvernement qui recense toutes les entités dont la personnalité et la mémoire ont été transférées. Sa fille, Alice figure parmi la liste.

Le groupe de résistants trouve le moyen d'infiltrer la population de Soiledland City et diffuse de la propagande pour les inciter à réclamer des élections. Pour éviter toute forme de ralliement et les partis d'oppositions, le gouvernement déclenche des élections. Le lendemain de la diffusion de la propagande, les habitants de SoiledLand City seront contraints d'aller voter pour le seul parti en course.

Les résistants réussissent néanmoins à créer leur parti politique et à diffuser largement leur programme. À l'issue du scrutin, le dictateur est donné majoritairement vainqueur. Le dictateur ayant l'appui de ses citoyens décide maintenant de mettre à feu et à sang Néant City. Les habitants de Néant City désertent la ville et le groupe part maintenant à la recherche de la cité disparue.

Univers

L'histoire se déroule dans une époque et une année non déterminée. Le monde est séparé à la verticale en trois cités distinctes : Cloud City, Soiledland City et NéantCity.

Cloud City est une cité merveilleuse utopique et futuriste caché dans les nuages. L'être humain vit dans un rêve parfait où travail et loisir sont très bien équilibrés, où chaque habitant à un travail qui le passionne. Le stress ne fait plus partie de la vie humaine. Il n'a plus d'obligations, elles sont remplacées par l'envie et le besoin de créer et d'entreprendre des projets

novateurs. Les nouvelles technologies y sont à son service, les tâches ingrates sont exécutées par des machines. C'est un univers très aseptisé, épuré et éclairé. Le blanc y est prédominant le jour, y compris pour l'éclairage. L'image est souvent composée de faisceaux lumineux. La nuit les lumières y sont douces, colorées et chaleureuses.

Soiledland City, ville sur terre, avec une architecture différente pour chaque quartier. Un quartier a un style plutôt germanique et gothique, un quartier à l'architecture victorienne, un autre au style plus asiatique avec une architecture traditionnelle de la chine impériale. Ces architectures sont gâchées par les bases de gratte-ciel qui y abritent les plus nantis. Certaines œuvres de ces architectures traditionnelles sont également entachées par la reconstruction de certaines portions de bâtiments avec une architecture plus moderne ; une belle cathédrale gothique a maintenant une portion en verre. Chaque quartier est un mélange de styles de différentes époques, mais une ambiance cyberpunk y réside. Tout y est sale. La technologie n'est pas du dernier cri, mais n'est pas désuète non plus. Les habitants utilisent les technologies que les habitants de la ville au-dessus des nuages ne veulent plus utiliser. Contrairement à *1984*, le peuple n'est pas soumis à de la non-information ou de la fausse information, mais à de la surinformation. Tout le monde dit ce qu'il pense sans vraiment réfléchir ou sans vraiment savoir de quoi il parle, les vérités sont toutes bonnes et à la fois fausses, il n'y a plus de vérités que subjectives. Les débats sont pollués par des faux problèmes et des détails insignifiants qui dévient l'attention des vrais problèmes. L'élite profite de cette confusion pour faire ce qu'elle veut et vie dans l'opulence et l'exubérance la plus totale. Leur quartier, *SkyScraperLimit* reste inaccessible pour les habitants des quartiers inférieurs.

Néant City, ville souterraine, située dans les bas-fonds des canalisations. Les habitations ont des architectures en terre cuite, comme l'on peut en retrouver au Nouveau-Mexique ou les Ghorfas de Tunisie. Les habitants sont les *misfits* de *Soiledland City*. Ce sont les minorités non désirées, des rebelles, des robots brisés fonctionnant encore. Les habitants doivent souvent faire des allers-retours entre *Soiledland City* et *Néant City* pour voler des vivres et s'approvisionner. Les technologies sont un mélange de vieux appareils mécaniques qui font fonctionner les outils informatiques et électroniques qui proviennent autant de la ville sur terre que de la ville au-dessus des nuages. Le style y est plutôt steampunk.

Les habitants de Néant City et de Soiledland City ne peuvent pas accéder à Cloud City. Son existence reste un mythe ; les rebelles pensent que le quartier SkyScraperLimit cache cette cité idéale. Des loteries sont organisées par le gouvernement de Soiledland City pour envoyer les chanceux les rejoindre et vivre dans le quartier SkyScraperLimit qu'ils vendent comme étant Cloud City. Ces « chanceux » ne reviennent jamais et sont transformés soit en esclave, ou, s'ils ont un brin de talent artistique ou philosophique, en bouffon. Les adeptes de la théorie du complot pensent qu'il s'agit d'un simulacre gouvernemental où d'étranges expérimentations inhumaines ont lieu.

Gouvernement

Le gouvernement est formé par l'élite, qui autrefois était des marginaux se battant contre l'oppression du gouvernement tyrannique précédent. Chaque gouvernement qui se succède voit se réaliser le schéma cyclique de marginaux devenir des tyranniques.

ARG

Une fois que les rebelles auront pris conscience qu'ils sont dans une simulation, ils mettront en place un dispositif pour créer une passerelle de communication entre eux et les spectateurs.

Capsules Web

À la fin de chaque épisode, le spectateur peut tenter de retrouver un lien que les personnages ont dissimulé dans l'épisode. Ces vidéos seront le résultat des communications directes entre les personnages et les spectateurs.

Archives

Capsules créées par Finley, elles retracent différentes histoires liées à l'univers de la série, comme la fondation des trois villes, leur historique, etc. Elles peuvent également prendre la forme de publicités d'objets et de technologie utilisée dans Cloud City ou des propagandes du gouvernement de SoiledLand City.

Application

À chaque fin de diffusion d'épisode, Finley proposera aux spectateurs de faire des liens entre l'univers de la série et ce qui passe dans le monde réel en lui présentant des articles de presse réels.

Jeu vidéo

Concept

Jeu en réalité virtuelle où le but est de reprogrammer la politique de la ville. Le joueur aura alors le choix de suivre les demandes, tout aussi extravagantes les unes que les autres, de ces concitoyens ou alors de n'en faire qu'à sa tête de créer une dictature. Jeu à la première personne où le joueur se promène à travers la ville de *Cloud City* en quête de réponse concernant une possible erreur de programmation qui rend la démocratie aussi simulé que le jeu lui-même.

Histoire

Cloud City, le joueur se réveille dans un appartement, commence sa journée comme toutes les autres. Il reçoit un message du gouvernement. Il est convié à participer à son devoir civique et à programmer les ordinateurs du gouvernement. Chaque année des citoyens, choisis aléatoirement, doivent se présenter au centre de programmation gouvernemental et participer à une réunion de démocratie. À la fin de cette réunion, qui peut durer des jours et des mois, car il faut un consensus à l'unanimité, la réunion débouche sur une reprogrammation des ordinateurs gouvernementaux pour rajouter des lois, les modifier et faire avancer la vie politique de la ville.

Certaines actions et décisions entreprises par le joueur auront un impact sur l'évolution de l'histoire. Par exemple le joueur pourra, s'il trouve la bonne combinaison, débloquer l'emplacement de Finley et le rencontrer comme Agost dans le court-métrage.

Gameplay

En vue à la première personne, le joueur aura la possibilité d'interagir avec son environnement comme des jeux aux styles de *SOMA*, *Portal*, *The Turing Test*. Chaque élément qu'il touche peut-être scanné par son scanner rétinien. Des informations apparaissent sous forme d'hologramme. Certains éléments de l'environnement débloquent des archives de la ville expliquant son fonctionnement et sa construction et des nouvelles qui permettront de faire avancer les différentes quêtes. Le joueur peut interagir avec les citoyens avec sa propre voix. Ces interactions donneront des informations importantes au joueur et suivant s'il décide de suivre ces informations, il déblocuera certaines parties du jeu.

Liste des œuvres citées

FT = Franchise transmédiatique ; LM = long métrage ; AN = Animation ; CM = court métrage ; JV = Jeu vidéo ; ARG = jeu en réalité alternée ; BD = Bande dessinée ; n/b = noir et blanc ; coul. = couleur.

Akira (AN, coul.), Katsuhiro Otomo, 1988.

Batman (LM, coul.), Tim Burton, 1989.

Batman The Killing Joke (BD, coul.) DC Comics, Alan Moore, 1988.

Batman: The Man Behind the Red Hood! (BD, Coul.) Bill Finger, 1951. Dans *Detective Comics*, Vol.1, n° 168, février.

Be Right Back, Black Mirror (Série : Ep.1 S.2), Channel 4, 2013.

Dark Knight (The) (LM, coul.), Christopher Nolan, 2008.

Electronic Labyrinth: THX 1138 4EB (CM, coul.) George Lucas, 1967.

Fallout 4, (JV), Bethesda Game Studios, 2015.

Ghost in the Shell (AN, coul.), Mamoru Oshii, 1995.

Gotham (Série, coul.), Fox, 2014.

Halo 2 (JV), Bungie, 2004.

I Love Bees (ARG), 42 Entertainment, 2004.

Kyborgs (Peinture), V. M Kalil Ano, 1972.

Lost (Série, coul.), ABC, 2004.

Matrix (The) (FT), Wachowskis, 1999 – 2005.

Man Behind the Red Hood! (The) (BD, coul.), Detective Comics, Vol.1, N° 168. February, 1951.

No Man's Sky (JV), HelloGames, 2016.

Portal (JV), Valve Corporation, 2007.

Portal 2 (JV), Valve Corporation, 2011.

SOMA (JV), Frictional Games, 2015.

Star Wars (FT), George Lucas, 1977.

Turing Test (The) (JV), Square Enix, 2016.

Waking Titan (ARG), Alice&Smith et HelloGames, 2017-2018.

Why So Serious (ARG), 42 Entertainment, 2007-2008.

Yayoi Kusama, Infinity Mirrors (installation), Yayoi Kusama, 2013 – 2018.

Bibliographie sélective d'inspiration pour la création

- Abrams, J.J. et Damon Lindelof. 2004. *Lost*. En ligne. TVWriting.
<http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/Lost_Writers_Guide.pdf>. Consulté le 19 juin 2018.
- Anderson, Paul Thomas. 2000. *Magnolia, the shooting script*. New York : Newmarket Press.
- Asimov, Isaac. 1976. *Un défilé de robots*. Traduit par Pierre Billon. Paris : Éditions J'ai Lu.
- . 1986. *Les cavernes d'acier*. Traduit par Jacques Brécard. Paris : Éditions J'ai Lu.
- . 2015. *Le robot qui rêvait*. Traduit par France-Marie Watkins. Paris : Éditions J'ai Lu.
- Black, Dustin Lance. 2008. *Milk. The Shooting Script*. New York : Newmarket Press.
- Caron, Aymeric. 2017, *Utopia XXI*. S.l. : Flammarion.
- Campbell, Joseph. 2010. *Le Héros aux mille et un visages*. Traduit par H. Crès. Escalquens : Éditions Oxus.
- Davoust, Frédéric et Christelle George. 2011. *Jeune scénariste tout ce que tu dois savoir !*. Paris : Éditions Dixit.
- Dick, Philip K. 2012. *Blade Runner. Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*. Traduit par Sébastien Guillot. Paris : Éditions J'ai Lu.
- . 2014. *Les marteaux de Vulcain*. Traduit par Monique Bénâtre. Paris : Éditions J'ai Lu.
- . 2014. *Simulacres*. Traduit par Christian Guéret et Marcel Thaon. Paris : Éditions J'ai Lu.
- Galouye, Daniel F. 1977. *Simulacron 3*. Traduit par Frank Straschitz. Paris : Éditions J'ai Lu.
- Gibson, William. 2014. *Neuromancien*. Traduit par Jean Bonnefoy. Paris : Éditions J'ai Lu.
- Haro, Franck. 2010. *Écrire un scénario pour le cinéma*. Paris : Groupe Eyrolles.
- Huxley, Aldous. S.d. *Brave New World*. Toronto : HarperCollins Publishers Ltd.
- Montauk*. En ligne. TVWriting.
<http://www.zen134237.zen.co.uk/Stranger_Things/Stranger_Things_-_Bible.pdf>. Consulté le 19 juin 2018.

- Moore, Ronald D. 2003. *Battlestar Galactica*. En ligne. TVWriting.
<http://leethomson.myzen.co.uk/Battlestar_Galactica/Battlestar_Galactica_Series_Bible.pdf>. Consulté le 19 juin 2018.
- Orwell, George. 2008. *Nineteen Eighty-Four*. Londres : Penguin Group.
- Raynauld, Isabelle. 2013. *Lire et écrire un scénario*. Paris : Armand Colin.
- Riley, Christopher. 2009. *The Hollywood Standard. The Complete and Authoritative Guide to Script Format and Style*. 2^e éd. Studio City : Michael Wiese Productions.
- Smith, Tom Rob. 2016. *London Spy. The Complete Scripts*. Londres : Simon & Schuster.
- Timm, Bruce W., Paul Dini et Mitch Brian. 1990. *Batman Series Writer's Bible*. En ligne. TVWriting.
<http://leethomson.myzen.co.uk/Batman/Batman_Writers%27_Guidelines.pdf>. Consulté le 19 juin 2018.
- Vallée, Jean-Marc. 2005. *C.R.A.Z.Y.* S.l. : Éditions Les 400 coups.
- Van Vogt, A.E. 1973. *À la poursuite des Slans*. Traduit par Jean Rosenthal. Paris : Éditions J'ai Lu.
- . 1997. *Le monde des A*. Traduit par Boris Vian, passages révisés par Jacques Sadoul. Paris : Éditions J'ai Lu.
- Vogler, Christopher. 2007. *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. 3^e éd. Studio City : Michael Wiese Productions.
- Wachowski, Andy & Larry. 2000. *The Art of The Matrix*. New York : Newmarket Press.
- . 2003. *The Matrix comics*. Vol. 1. S.l. : Burlyman Entertainment
- Wachowski, Andy & Lana et J. Michael Straczynski. 2013. *Sense8 Episode One*. En ligne.
<<http://scripts.tv-calling.com/script/netflix-sense8-1x01/>> Consulté le 19 juin 2018.

Bibliographie

- Abrams, J.J. et Damon Lindelof. 2004. *Lost*. En ligne. TVWriting. <http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/Lost_Writers_Guide.pdf>. Consulté le 19 juin 2018.
- Badiou, Alain, Thomas Bénatouïl, Elie During, Patrice Maniglier, David Rabouin, et Jean-Pierre Zarader. 2003. *Matrix, machine philosophique*. Paris : Ellipses.
- Buckland, Warren. 2009. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden : Wiley-Blackwell.
- Cartault, Auguste. 1914. *L'Intellectuel, étude psychologique et morale*. Paris : Librairie Félix Arcan.
- Chabot, Pierre-Luc. 2012. « De l'immersion à l'engagement, la perspective des concepteurs de jeux vidéo sur l'expérience de jeu ». Montréal : Université de Montréal.
- Dena, Christy. 2009. « Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments ». University of Sydney. http://ciret-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf.
- Dupont, Philippe. 2011. « Étude du documentaire écologiste comme genre cinématographique et de ses impacts individuels et collectifs au sein du mouvement social ». Montréal : Université de Montréal. <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/6105>.
- Dupuy, Pascal, Christiane Passevant, et Larry Portis. 1998. *Cinéma engagé, cinéma enragé*. Vol. n° 127-128. Paris : L' Harmattan.
- Eco, Umberto. 1965. *L'œuvre ouverte*. Paris : Édition du Seuil.
- . 1994. « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne ». *Réseaux* 12 (68): 9-26.
- Esquenazi, Jean-Pierre. 2009. *La vérité de la fiction : comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* Paris : Hermès science publications.

- Evans, Elizabeth. 2016. «Negotiating " Engagement " within Transmedia Culture ». https://www.academia.edu/26560923/Negotiating_Engagement_within_Transmedia_Culture.
- Gambarato, Renira Rampazzo. 2012. « Signs, Systems and Complexity of Transmedia Storytelling ». Dans *Estudos em Comunicação* n°12 (décembre), p. 69-83.
- Hayes, Gary P. 2011. « How to write a transmedia bible ». Screen Australia. <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/33694e05-95c2-4a05-8465-410fb8a224aa/Transmedia-production-bible-template.pdf?ext=.pdf>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. ACLS Humanities E-Book. New York : New York University Press.
- . 2007. « Transmedia Storytelling 101 ». *Transmedia Storytelling 101*. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- . 2009. « The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling ». *Confessions of an Aca-Fan*. http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.php.
- Lalande, André. 1983. *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. 14e édition. Paris : Presses universitaires de France.
- Larmore, Charles E. 2004. *Les Pratiques du moi*. Paris : PUF.
- Marcel, Gabriel. 1963. *Le Mystère de l'être*. Philosophie de l'esprit. Paris : Aubier Montaigne.
- McGonigal, Jane. 2007a. « The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission Based Gaming ». Dans *Second Person*. MIT Press. https://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal_the-puppet-master-problem_mitpress.pdf.
- . 2007b. « Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming ». http://www.avantgame.com/McGonigal_WhyILoveBees_Feb2007.pdf.

- McMahan, Alison. 2003. « Immersion, Engagement, and Presence ». Dans *The Video Game Theory Reader*, 67- 86. Psychology Press.
- Mittell, Jason. 2009a. « Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) ». *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. <https://search.proquest.com/docview/1768176111/E269BA2B84B94E35PQ/2>.
- . 2009b. « Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia ». *Transformative Works and Cultures*. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/118/117>.
- . 2006. « Narrative Complexity in Contemporary American Television ». *Velvet Light Trap*, n° 58: 29.
- . 2012. « Forensic Fandom and the Drillable Text ». *Spreadable Media*. décembre 17. <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/>.
- . 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York : NYU Press.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros, et Annika Waern. 2009. *Pervasive Games*. First Edition. Boca Raton : CRC Press.
- Morin, Edgar. 2006. « Restricted Complexity, General Complexity ». Dans *Intelligence de la complexité : épistémologie et pragmatique*. Cerisy-La-Salle. <http://arxiv.org/abs/cs/0610049>.
- Myers, E., Robert (dir). 1983. *The Intersection of Science Fiction and Philosophy : Critical Studies*. London : Greenwood Press.
- Nichols, Ryan, Nicholas D. Smith, et Fred Dycus Miller. 2009. *Philosophy through Science Fiction: A Coursebook with Readings*. New York : Routledge.
- Niosi, Laurence. 2018. « Bispiritualité : se réappropriier son identité de genre ». *Radio-Canada.ca*. Consulté le juin 16. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1066392/bispirituel-autochtone-gai-two-spirit-sommet>.
- Odin, Roger. 2000a. *De la fiction*. 1re éd.. Arts et cinéma. Bruxelles : De Boeck Université.

- . 2000b. « La question du public. Approche sémio-pragmatique ». *Réseaux* 18 (99): 49-72.
- . 1983a. « Mise en phase, déphasage et performativité ». *Communications* 38 (1): 213-38.
- . 1994. « Sémio-pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel : modes et institutions ». Dans *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*, 1:33- 46. Münster : Nodus Publikationen.
- . 2011. *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- Peirce, Charles Sanders. 1877. « The Fixation of Belief ». *Popular Science Monthly* n° 12 (novembre), p. 1-15.
- SACD. 2015. « Bible de l'univers transmédia Natif ». https://web.archive.org/web/20150315192608/http://sacd.fr/Glossaire.265+M5e310b0b339.0.html?&tx_sacdGLOSSARY_pi1%5Bletter%5D=B.
- Wachowski, Andy, et Larry Wachowski. 2003. *The Matrix Comics*. Vol. 1. 2 vol. Brooklyn : Burlyman Entertainment.
- . 2008. *The ultimate Matrix collection*. Burbank, CA : Warner BrosEntertainment.

Annexes

A. Reproduction du mode fictionnalisant

Définition du mode fictionnalisant (nouvelle proposition)

- Niveau de l'espace : construction d'un monde (diégétiser).
- Niveau discursif 1 : construction d'un récit (narrativiser).
- Niveau discursif 2 : à partir du récit construction d'un « discours » véhiculant informations et valeurs.
- Niveau affectif : mise en phase avec le récit et donc avec les valeurs qu'il véhicule.
- Niveau énonciatif 1 : construction d'un énonciateur fictif du récit et des personnages (fictiviser).
- Niveau énonciatif 2 : construction d'un énonciateur réel des informations et des valeurs, cet énonciateur agissant caché, masqué sous le contrat de fictivisation.

(Odin 2011, p. 59-60)

B. Reproduction du mode esthétique

Définition du mode esthétique

Phase 1 : contrat.

- Niveau affectif : mise en relation d'un Sujet avec un Objet.
- Niveau énonciatif : je me construis en Sujet partant en quête des valeurs esthétiques de l'Objet.

Phase 2 : séquence qualifiante.

- Niveau affectif : expérience affective de l'Objet.
- Niveau énonciatif : recherche d'Adjuvants capables de m'aider à l'élimination des Opposants.

Phase 3 : séquence finale.

- Niveau affectif : forme indéterminée ; production des valeurs esthétiques.
- Niveau discursif : forme indéterminée ; production des valeurs esthétiques.

(Odin 2011, p. 70)

C. Design de production du court-métrage

Le film s'inspire de plusieurs œuvres existantes comme le court-métrage de Georges Lucas *THX 1138 4EB*, de l'univers transmédiatique *The Matrix* (1999-2005) des sœurs Wachowski ; des films d'animation *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii et *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo ; des jeux vidéo *Portal* (2007 et 2011) développés par Valve Corporation, *SOMA* (2015) développé par Frictional Games, et de *Fallout 4* (2015) développé par Bethesda.

Concepts visuels

Écran d'ordinateur

Une maquette de la première séquence peut être visionnée en suivant le lien suivant : <https://vimeo.com/204773020>

Corridor Sombre

Les corridors sont issus d'un laboratoire scientifique. Les murs, même si la plupart du temps dans l'ombre, doivent être empreint de cet environnement aseptisé. Les murs sont blancs (mais peuvent être brunis ou noircis par la vieillesse des lieux) et reluisants, l'espace y est très peu éclairé mis à part par les éclairages de sortie de secours.



Figure 5. Portal (2007). Valve Corporation.



Figure 6. The Turing Test (2016). Square Enix Holdings.



Figure 7. Fallout 4 (2015). Bethesda Game Studios.



Figure 8. SOMA (2015). Frictional Games.

Salle d'écrans

Apparition d'Alice

La qualité de l'image et l'ambiance peut être retrouvée par les images ci-dessous. Bien que la figure 8 soit colorisée en jaune, nous ne reprendrons pas la même colorisation. Alice n'aurait pas non plus l'aspect violacé de la figure 7. Nous reprendrons seulement l'effet de « glitch » et l'ambiance des deux vidéos.



Figure 9. CSD ID 41634. *Waking Titan* (2018) Source: <https://www.youtube.com/watch?v=8HZmi4pIm54&>



Figure 10. loop16 seq21. *Waking Titan* (2018). Source: <https://www.youtube.com/watch?v=qJlj-8nFtHc>

Mise en abyme



Figure 11. Portrait en Abyme. Andy Vible.

Sources: <http://artsticulation.canalblog.com/archives/2013/06/15/27435101.html>

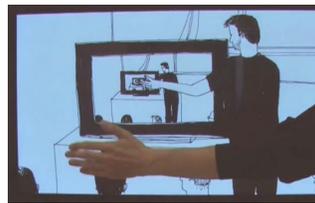


Figure 12. Screen to Screen. Vincent Broquaire.

Sources : <http://design.interactif.free.fr/?p=650>

Exemples de miroir de mise et mise abyme dans les films

<https://vimeo.com/214004437>

Mur d'écrans



Figure 13. *The Matrix* (1999). The Wachowskis.



Figure 14. *Matrix Reloaded* (2002), The Wachowskis.



Figure 15. VideoWall.

Source : http://www.audiovisualizers.com/recept/vj_gear/vid_wall/vidwall.html

Laboratoire



Figure 16. SOMA (2015). Frictional Games.



Figure 17. Tablette métallique. SOMA (2015) Frictional Games.

Video 88 / Chambre d'hôpital

Couveuse artificielle



Figure 18. Couveuse artificielle.

Source : google.com



Figure 19. Couveuse artificielle. Par-tu-ri-ent Pod. Artez.

Source : <http://www.parturient.artez.nl/products.html>

Video 1 / Laboratoire Scientifique

Corps dépigmenté



Figure 20. Be Right Back. Black Mirror (2011), Épisode 1 Saison 2. Charlie Brooker.

Eaux lumineuses

Il y a plusieurs possibilités pour créer un effet de lumière dans l'eau. Par Chimiluminescence (voir figure 19), par un organisme bioluminescent (figure 20) et par un éclairage imperméable (figure 21).



Figure 21. Chimiluminescence.

Source : https://www.youtube.com/watch?time_continue=134&v=PZfHn1YJVGk



Figure 22. Eau Bioluminescente.

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=7q-N2NU8Ars>



Figure 23. Éclairage imperméable.

Source :

<https://hoopingbysarah.files.wordpress.com/2012/09/2glow.jpg>

Création d'Agost



Figure 24. Séquence d'ouverture de *Ghost in the Shell* (1994). Mamoru Oshii.

Source : https://www.youtube.com/watch?v=AsIQ_kA77b4&t

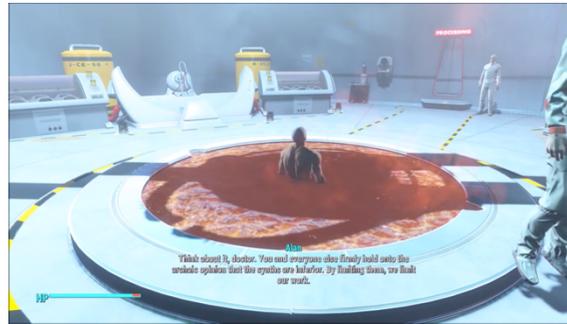


Figure 25. *Fallout 4* (2015), Synth Creation Process. Bethesda Game Studios.

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=j4ZVheimQ-Y>

Video 1 / Laboratoire Scientifique

Le corps d'Agost est allongé sur une table d'opération. Sa tête est branchée avec des électrodes et des câbles à un ordinateur.

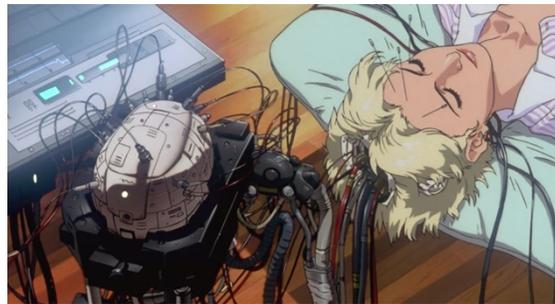


Figure 26. *Ghost in The Shell* (1994). Mamoru Oshii.

Salle de l'infinie



Figure 27. Infinity Mirrors. Yayoi Kusama.

Source : https://hirshhorn.si.edu/wp-content/uploads/2017/02/05-MIRROR_25.jpg



Figure 28. Infinity Mirrors. Yayoi Kusama.

Source :

http://www.hindustantimes.com/rf/image_size_960x540/HT/p2/2017/04/26/Pictures/japanese-hirshhorn-washington-million-exhibit-infinity-mirrored_6708c898-2a85-11e7-bd89-19cc2c5d765e.jpg



Figure 29. Infinity Mirrors. Yayoi Kusama.

Source: <http://cdn.lamag.com/wp-content/uploads/sites/9/2017/10/Kusama20.jpg>

Finley



Figure 30. Kyborgs V. M Kalil Ano. 1972.

Source : wikipedia

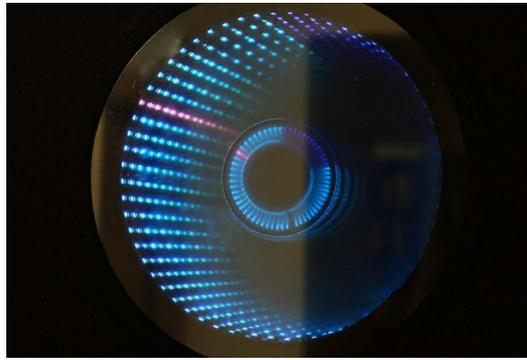


Figure 31. Infinity Tunnel.

Source : Google.com

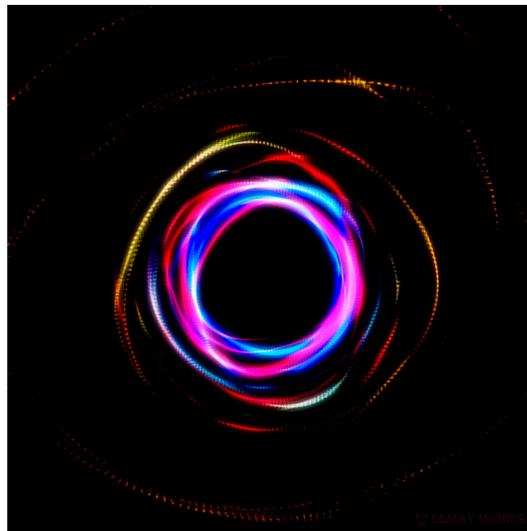


Figure 32. Voix de Finley.

Source : Google.com

Musique et conception sonore

65DaysOfStatic *No Man's Sky: Music For An Infinite Universe*, 2016.

Adrian Moore, *Sustain, Contrechamps*, 2009.

Geinō Yamashirogumi, *Akira*, Original Soundtrack 1988.

Kenji Kawai, *Ghost In The Shell*, Soundtrack 1994.

Lee Rosevere, *Trappist-1*, 2007

Roger Tellier Craig

WakingTitan.com, 2017 – 2018, fond sonore du site web.

D. ARG, The Us's

Exemples de nouvelles réelles

<http://www.lapresse.ca/international/europe/201704/20/01-5090073-etre-homosexuel-en-tchetchenie-veut-dire-la-mort-ou-lexil.php>

https://www.lemonde.fr/europe/article/2017/04/15/le-calvaire-des-homosexuels-tchetchenes_5111627_3214.html

<http://www.cnews.fr/monde/2017-07-12/tchetchenie-les-noms-de-27-homosexuels-massacres-devoiles-759930>

<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1066392/bispirituel-autochtone-gai-two-spirit-sommet>

<http://www.tvanouvelles.ca/2018/06/15/deuxieme-journee-du-grand-defi-pierre-lavoie>

<https://ici.radio-canada.ca/espaces-autochtones/a-la-une/document/nouvelles/article/1107082/premiere-femme-autochtone-congres-americaain>

<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/773145/femmes-autochones-abus-policiers>

Exemple de nouvelles fictives

Exclusif

La première directive de la Présidente française Éva Lefrenne : fermer les frontières et établir une charte de l'identité française.

Publié le lundi 17 mai 2027

Écrit par FW

Après la cuisante défaite de Jean-Jacques Fernier, chef du parti ESI (partie pour l'environnement, la société et l'individu), face au parti centriste social national d'Éva Lefrenne, la première femme présidente française a décrété lors de son investiture vouloir prendre comme première mesure de fermer les frontières et rétablir l'ordre en établissant une charte de l'identité française : « ma première mesure vise à rétablir l'ordre dans ce pays qui est tombé tant de fois

aux mains d'escrocs. Il est maintenant temps de reprendre les rênes de notre pays, de proclamer haut et fort notre unicité, de revenir aux valeurs fondamentales de la France et de redonner à notre identité le nom de français que l'on a pour trop longtemps oublié et délaissé ».

Après plusieurs mois de campagne électorale, les résultats sont tombés tard dans la nuit du 16 mai. Même pour un second tour les résultats sont du jamais vu, ils battent le record établi lors de l'élection de 2002. 88.8% des électeurs français ont voté en faveur d'Éva Lefrenne. Cependant, un autre record a été battu depuis les dernières élections, le taux d'abstention a plafonné à 78%. Après la nouvelle mesure d'Emmanuel Macron sur l'inscription automatique des personnes majeures sur la liste électorale, le taux d'abstention a bien sûr drastiquement augmenté. Jamais la France n'a connu un taux d'abstention aussi élevé. Cette réforme, proposée en 2021 par le huitième président français, se voulait une proposition « rendant l'accès à la démocratie plus facile et moins compliqué », mais n'était finalement qu'une anticipation d'un intérêt en déclin.

À lire aussi dans notre dossier spécial élections.

<hypertext>Le philosophe René Bouchard critique le manque d'intérêt des Français pour les élections présidentielles.

Extrait :

« C'est d'ailleurs l'une des critiques du philosophe reconnu internationalement, René Bouchard : «Aujourd'hui la population française est à l'image de celle de l'Occident, la politique ne plaît plus. Les gens délaissent les thèmes compliqués pour s'affairer sur leurs écrans. La bêtise enivre les cerveaux. À l'image d'un 'meme' célèbre, les écrans chient littéralement dans le cerveau des gens». Le philosophe à mainte fois fait part de ses alertes et critiques virulentes contre la propagation organisée de l'ignorance. Il a également récemment republié en un gros volume tous ses livres qui contiennent entre autres ses réflexions sur l'agnotologie, mais également ses propositions pour une nouvelle organisation sociale et politique. »