

Université de Montréal

Le récit géolocalisé et transmédiat au service de la sensibilisation de l'individu à des enjeux  
contemporains

*Application de la recherche avec la création d'un prototype axé sur l'écologie*

*Par*

Tara Karmous

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

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de maîtrise  
en Cinéma, option recherche-crédation

Décembre 2022

© Tara Karmous, 2022

Université de Montréal

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

---

*Ce mémoire intitulé*

**Le récit géolocalisé et transmédiat au service de la sensibilisation de l'individu à des enjeux contemporains**

***Application de la recherche avec la création d'un prototype axé sur l'écologie***

*Présenté par*

**Tara Karmous**

*A été évalué par un jury composé des personnes suivantes*

**Isabelle Raynauld**

Président-rapporteur

**Olivier Asselin**

Directeur de recherche

**Marta Boni**

Membre du jury

## Résumé

Parmi les technologies explorées dans ce mémoire, nous pouvons compter la géolocalisation, les applications sur téléphone intelligent, les réseaux sociaux et la réalité augmentée. Nous démontrerons qu'elles offrent de nombreuses fonctions qu'il est possible d'utiliser ensemble pour créer ensuite un récit transmédiat, un récit se développant sur plusieurs plateformes. La multiplicité des formes de récits, de moyens de raconter une histoire, permet aussi d'investir un univers, fictif ou pas, autrement qu'à travers un seul écran, jeu ou livre. La géolocalisation permet aussi d'ancrer l'histoire et la participante dans un espace physique. Elle peut alors modifier notre perception d'un lieu, un parc, une rue, un immeuble en lui donnant une portée narrative.

Les nouveautés apportées par ces technologies et ces façons de recevoir une histoire ont de fortes potentialités pour conscientiser l'individu sans le culpabiliser face à des enjeux qui méritent notre attention urgemment. Cela inclut l'accès restreint à l'éducation dans le pays en développement comme dans l'œuvre *Conspiracy For Good* ou les violences faites aux femmes abordées dans l'œuvre *Priya's Shakti* de Ram Devineni. La création rattachée à ce projet de recherche se concentre sur l'écologie en passant par l'histoire de Montréal. L'objectif est de donner la parole à des arbres de Montréal qui raconteraient les métamorphoses de la ville et leur influence sur la préservation de la nature. La possibilité d'interagir avec l'œuvre semble aussi une bonne piste pour pousser le public à l'action en faveur de l'enjeu abordé tant en partageant ce qu'il aura appris avec une communauté de joueurs ou en suivant les conseils donnés implicitement par l'œuvre.

**Mots-clés** : cinéma élargi, récit géolocalisé, transmédiatité, numérique, activisme, écologie.

## Abstract

Among the technologies developed in this dissertation, we will address geolocation, smartphone applications, social networks and augmented reality. The functionalities of all these digital tools can be assembled to create a transmedia narrative, a story developing on multiple platforms. The multiple kinds of narratives also allow to invest a fictional or non-fictional universe differently from only one screen, game or book. As for the geolocation, it roots the story and the spectator in a concrete physical space. Then, it can modify our perception of a place, a park, a street, a building giving it a narrative power.

The functionalities brought on by these technologies and the new ways to access a story have a strong potential for raising awareness of contemporary issues without making the participant feel guilty. Some examples of issues addressed in these new kinds of narrative might be the restricted access to education in developing countries as seen in *Conspiration For Good* or sexist and gendered violence toward women as is the case in Ram Devineni's *Priya's Shakti*. The creation attached to this research project focuses on ecology throughout Montreal's history. The aim is to give Montreal's trees a voice, to let them tell us about the city's metamorphosis and its influence on the preservation of nature. The possibility of interacting with the work also seems to be a good way of getting the audience to act in favor of the issue at hand, either by sharing what they have learned with a community of players or by following the advice implicitly given by the work.

**Keywords** : expanded cinema, geolocated narrative, transmedia, digital, activism, ecology.

# Table des matières

Résumé.....	3
Abstract.....	4
Table des matières.....	5
Liste des figures.....	8
Liste des sigles et abréviations.....	9
Remerciements.....	10
Avant-propos.....	11
Introduction.....	12
Chapitre 1 – Quelques technologies au service d’une mise en récit innovante.....	14
La transmédiabilité.....	14
Historique et définitions.....	14
Scénarisation d’un récit transmédiat.....	16
Étude de cas d’une œuvre transmédiat.....	18
La géolocalisation.....	19
Installer l’histoire dans un lieu réel.....	19
Portée émotionnelle et politique du récit géolocalisé.....	20
Étude de cas d’un récit géolocalisé.....	22
La réalité augmentée.....	23
Porosité de la frontière entre réel et virtuel.....	23
Dimension participative et ludique.....	24
Étude de cas d’une œuvre en réalité augmentée.....	26
Chapitre 2 – Mise en récit dans une perspective activiste.....	28

Fonctions de sensibilisation .....	28
Plaire et instruire .....	28
Toucher le public par les émotions .....	29
Toucher le public dans le réel .....	30
De la sensibilisation à la mise en action .....	32
Investissement physique du public .....	32
Expérience individuelle .....	33
Création d'une communauté autour de l'œuvre .....	35
Trois exemples d'œuvres invitant le public à agir .....	36
<i>Conspiracy For Good</i> (Tim Kring, 2010) .....	36
<i>Priya's Shakti</i> (Ram Devineni, 2014) .....	37
<i>Un(re)solved</i> (Tamara Shogalu, James Edwards, Yoruba Richen, Brad Lichtenstein, 2021) ..	38
Chapitre 3 – Application de la théorie à l'enjeu écologique .....	41
Description et analyse du projet selon les problématiques soulevées .....	41
Résumé de la création et de l'expérience utilisateur .....	41
Quelles technologies pour quels effets .....	42
Passage de la sensibilisation à l'action .....	44
Processus de création .....	45
Ce qui m'a amenée à cette création .....	45
Problèmes rencontrés et métamorphoses du projet .....	46
Développement du projet .....	47
Au-delà du prototype .....	49
Agrandissement de la surface d'exploration .....	49
Amélioration de l'expérience virtuelle et création d'une communauté .....	50

Amélioration du passage à l'action .....	51
Conclusion .....	53
Références bibliographiques.....	55
Ouvrages et articles.....	55
Sites web .....	57
Conférence .....	58
Annexe A .....	59
Annexe B.....	60
Annexe C.....	61

## Liste des figures

<b>Figure 1.</b> – Figure 1. – Figure 1. Robert Pratten, <i>Platform Chart for Heroes of the North ARG</i> ( <i>initial sketch</i> ). © 2011, 2015 Robert Pratten.....	17
--	----



## Liste des sigles et abréviations

ARG : Alternate Reality Game

BD : Bande-dessinée

GIS : Geographic Information System

GPS : Global Positioning System

ONG : Organisation non-gouvernementale

PBS : Public Broadcasting Service

RA : Réalité augmentée

SMS : Short Message Service

XM : Exotic Matter

## Remerciements

J'aimerais d'abord remercier ma famille pour m'avoir donné la possibilité de venir étudier à l'Université de Montréal et pour l'intérêt qu'elle a toujours porté à mes recherches. Merci à mes amies, Mathangi, Luanne et Aline, pour avoir nourri mes réflexions au cours de nos nombreuses conversations et qui m'ont soutenue du début à la fin dans mon processus créatif. Je remercie aussi Mélanie, Xavier, Wendy, Christophe, Isaïe, Elliot et Lilwène pour avoir prêté leur voix aux arbres de ma création et plus particulièrement Adrian pour avoir mis ses compétences en programmation au service de mon projet.

Merci à mon directeur de recherche, Olivier Asselin, pour ses recommandations et conseils toujours pertinents, ses relectures et corrections de mon mémoire et pour m'avoir éclairée plus d'une fois au cours de ma recherche-crédation. Enfin, je remercie tous les professeur.es que j'ai rencontrés depuis ma première année d'université jusqu'à aujourd'hui pour leurs enseignements captivants qui n'ont fait que renforcer ma passion pour le cinéma et le cinéma élargi.

## Avant-propos

Dans le cadre de la maîtrise en recherche-cr ation, ce m moire est compos  de deux parties. La premi re prend la forme de ce texte qui propose une r flexion sur les r cits g olocalis s et transm diaux cr es pour sensibiliser le public et l'encourager   s'impliquer politiquement. La deuxi me partie est une cr ation tentant de mettre en pratique les concepts d velopp s dans ce texte. Celle-ci est constitu e de points d'entr e r els (des affiches) et virtuels (une page Facebook) qui donnent acc s   une application. Cette derni re accompagne l'utilisateur dans la ville et lui permet d'entendre des audios pr s de certains arbres gr ce   la technologie du *proximity trigger*. Afin de faciliter l'acc s aux diff rents  l ments de la cr ation, l'annexe A   la fin de ce texte regroupe un lien vers le point d'entr e virtuel et des images des points d'entr e r els. Dans l'annexe B, quelques documents  labor s au cours du processus de cr ation sont ajout s pour mieux visualiser le d veloppement du prototype. Enfin, l'annexe C regroupe les textes des arbres inclus dans le prototype pr sent  dans ce m moire de recherche-cr ation.

## Introduction

Avec l'essor des technologies lié aux récentes révolutions électronique et numérique, le récit, la forme des histoires, change du tout au tout. De nouvelles notions sont à prendre en compte dans la création et la diffusion d'une œuvre comme le degré d'interactivité avec le public, le caractère transmédiatique de l'œuvre qui permettrait au public de naviguer à travers différentes plateformes pour accéder à l'histoire et la relation entre le monde fictionnel et la réalité dans laquelle la spectatrice évolue. En parallèle de ce phénomène influençant le récit, l'émergence d'Internet, des appareils mobiles et intelligents et des réseaux sociaux influent sur notre perception du monde dans lequel nous vivons à l'échelle globale. L'accessibilité des nouvelles et la vitesse à laquelle elles se propagent n'ont jamais été égalées auparavant. En conséquence, les consommateurs de ce contenu peuvent participer aux débats, partager leurs opinions, réagir et commenter certains événements mais aussi s'impliquer plus concrètement. Pour ne prendre qu'un exemple, il suffit de penser à la levée de fonds (*crowdfunding*) lancée par Olivia Julianna pour financer les cliniques performant l'avortement aux États-Unis. L'été 2022, la jeune femme de 19 ans s'implique politiquement sur Twitter et TikTok quand elle reçoit un commentaire grossophobe du représentant républicain Matt Gaetz. En réponse, Olivia lance un appel aux dons sur les réseaux sociaux en faveur de l'avortement aux États-Unis qui collecte 2 millions de dollars en moins d'une semaine<sup>1</sup>. Cette initiative intervient peu après la révocation de l'arrêt *Roe v. Wade* qui protégeait le droit à l'avortement dans tout le pays. Cet exemple illustre très bien le pouvoir des réseaux sociaux de réunir une communauté qui dépasse les frontières autour d'un enjeu précis et de déclencher une action.

En observant ces deux mouvances, artistique et politique, en lien avec les nouvelles technologies à notre portée, il serait intéressant d'aller plus loin en analysant des œuvres qui emploient ces

---

<sup>1</sup> Fortesa Latifi. « Olivia Julianna on Gen Z for Change, Fundraising Off Matt Gaetz, and Texas Politics ». *Teen Vogue*, 3 août 2022. <https://www.teenvogue.com/story/olivia-julianna-gen-z-for-change-texas-profile>.

nouveaux outils dans le but de conscientiser le public face à des problèmes actuels tout en lui donnant les clés pour s'engager politiquement. Olivia Julianna prouve que l'usage des réseaux sociaux peut suffire pour invoquer le passage à l'action des utilisatrices. Toutefois, nous ne pouvons pas nous empêcher de penser aux avantages propres au récit et au détour par la fiction pour atteindre un public plus large et diversifier son implication dans la cause qui serait mise de l'avant. Tout au long de ce mémoire, nous nous demanderons dès lors comment des récits transmédiaux et géolocalisés peuvent contribuer à mieux faire comprendre certains enjeux contemporains et, par conséquent, à encourager l'engagement social du public.

Dans le cadre de cette recherche-crédation, l'objectif est de développer un volet théorique, constitué de ce texte écrit, et un volet pratique, qui présente une application mobile, qui met à l'épreuve les hypothèses de la recherche. Le texte et la création ont pour ambition de se compléter en proposant un dialogue entre la démarche d'une chercheuse et la démarche d'une praticienne. La partie théorique intervient en premier pour nourrir la création mais celle-ci aide à son tour à affiner les hypothèses tout en permettant une réflexion sur le processus de création jusqu'à l'analyse de la réception de l'œuvre.

Pour cette étude, nous nous pencherons d'abord sur trois modes opératoires de la mise en récit et autant d'outils, en tenant compte du contexte de diffusion actuel. Plusieurs études de cas permettront d'illustrer les arguments détaillés. Ensuite, nous tenterons de mettre en relation la création de récits innovants et certaines questions politiques contemporaines en justifiant l'intérêt de cette rencontre entre le fond et la forme comme moyen d'inciter un passage à l'action de la part de l'utilisatrice ou du spectateur. Pour ce faire, nous nous attarderons sur trois œuvres qui s'inscrivent dans ce phénomène. Finalement, une dernière partie sera consacrée à ma propre expérience de création d'un récit transmédia et géolocalisé qui a pour ambition d'informer et faire agir l'utilisateur dans le contexte de la crise climatique. Il s'agira ici de mettre à l'œuvre quelques éléments théoriques tout en analysant le processus de création et réfléchir aux améliorations pouvant être apportées au prototype pour en faire une œuvre plus approfondie.

# Chapitre 1 – Quelques technologies au service d’une mise en récit innovante

Ce premier chapitre propose un panorama des outils technologiques au service d’une mise en récit ancrée dans le numérique. Nous nous intéresserons particulièrement à la transmédialité, à la géolocalisation et à la réalité augmentée.

## La transmédialité

Dans le cadre de notre sujet, il serait pertinent de définir précisément la transmédialité et ses caractéristiques pour considérer son influence sur la conscientisation et la mise en action d’un public dans une perspective activiste.

### Historique et définitions

La première occurrence du mot « transmédialité » apparaît dans le travail de Dr. Marsha Kinder en 1991<sup>2</sup>. Pour elle, il s’agissait de caractériser l’expansion de contenus médiatiques à travers plusieurs plateformes. Toutefois, ce terme prend le sens que nous lui connaissons plus généralement sous la plume de Henry Jenkins en 2006 dans son livre *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide* qui propose l’expression de « *transmedia storytelling* ». En décrivant le phénomène de la culture de convergence qui s’exprime par une multiplication des médias et une augmentation de la production médiatique, Jenkins définit la transmédialité comme « a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience<sup>3</sup> ».

Pendant les années qui suivent la publication de *Convergence Culture*, de Henry Jenkins, des théoriciens et praticiennes affinent la définition du *transmedia storytelling* en expliquant les différentes variantes qu’il peut connaître. Selon l’écrivain et réalisateur Nuno Bernardo, il existe

---

<sup>2</sup> Marsha Kinder. *Playing with Powers in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley : University of California Press, 1995.

<sup>3</sup> Henry Jenkins. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2006.

trois genres de transmédiatité qui ont chacun un développement et une fin propres<sup>4</sup>. Premièrement, l'*extension d'une marque (brand extension)* propose de développer un univers transmédiat à partir d'un film ou d'une série TV à succès, généralement issu de Hollywood, selon une démarche commerciale pour fidéliser une communauté à un contenu spécifique. Le « *tremplin* » (*stepping stone*), quant à lui, est un genre transmédiat moins coûteux qui commence son univers sur les plateformes digitales en libre accès (Internet, blog, réseaux sociaux) et qui peut se développer en créant du contenu plus ambitieux comme une série ou un long-métrage. Enfin, il y a le genre transmédiat « *organique* » (*organic transmedia*) qui se développe naturellement sur de multiples plateformes à partir d'une histoire plutôt qu'à partir d'un contenu médiatique. Avec ces trois déclinaisons du récit transmédiat, nous constatons que cette mise en récit s'adapte aussi bien pour des productions à gros budget que pour des créations semi-professionnelles, voire amatrices, mais qui sont diffusées en toute légitimité grâce aux supports numériques accessibles à tous. D'autre part, le créateur Robert Pratten nuance la définition de Jenkins selon l'aspect sur lequel on met l'accent entre l'utilisateur et l'histoire<sup>5</sup>. La définition habituelle suggère qu'il s'agit d'une histoire qui se développe à travers différentes plateformes mais si nous la reformulons en plaçant l'utilisateur au centre, la transmédiatité est un mode de récit qui permet au public de suivre une intrigue et des personnages en navigant d'une plateforme à une autre de manière synchrone. Il est juste de replacer l'utilisatrice au centre de la transmédiatité car celle-ci peut vivre et évoluer seulement si le public participe suffisamment pour accéder à différents éléments si ce n'est tous et ainsi obtenir une histoire approfondie et intéressante.

Les variantes mentionnées proviennent du fait que la transmédiatité est une pratique qui peut s'appliquer dans divers domaines tels que le *storytelling*, le *marketing*, le journalisme et bien d'autres. Cependant, cette forme narrative comprend certains objectifs qui transcendent tous ces domaines. Les enjeux principaux liés à la transmédiatité sont : l'accessibilité au contenu à l'échelle mondiale, depuis un ordinateur ou un téléphone intelligent; l'atteinte d'un public plus diversifié;

---

<sup>4</sup> Nuno Bernardo. *Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling*. beActive Books, 2014.

<sup>5</sup> Robert Pratten. *Getting Started in Transmedia Storytelling*. 2015.

et l'engagement de l'audience dans le contenu ainsi que la création d'une culture participative. Selon Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, il s'agit de construire une expérience entre et à travers les plateformes médiatiques et d'informer par l'expérience<sup>6</sup>.

### **Scénarisation d'un récit transmédiat**

La transmédiatité complexifie la préparation d'une œuvre car celle-ci met à mal des principes comme la linéarité d'une histoire, avec un début, un milieu et une fin qui se déploient dans un temps limité, et l'apparente passivité du public qui serait simple récepteur de l'œuvre. En effet, une utilisatrice peut désormais accéder à un projet par plusieurs points d'entrée appelés *rabbit holes*. Selon le point d'entrée choisi, son expérience sera différente de celle d'un autre participant. L'effort participatif qui est demandé au public pour accéder aux divers contenus disséminés sur les plateformes nécessite également une certaine anticipation de la part des créateurs. Pour cela, la scénarisation d'un tel projet consiste en la production de documents connus dans l'industrie cinématographique et télévisuelle, comme un *pitch* ou un *moodboard* ou une bible, mais aussi d'autres documents propres à la planification d'une expérience transmédiat. Parmi eux, il serait pertinent de s'attarder sur le graphique de plateformes (*platform chart*) et le schéma du parcours de l'utilisatrice (*user journey diagram*).

Puisqu'un récit transmédiat trouve sa spécificité dans la dispersion des éléments narratifs sur plusieurs médias, plateformes et appareils, il est nécessaire d'établir clairement quelles parties de l'intrigue se retrouveront sur quelles interfaces. Certains suggèrent d'écrire le scénario, l'histoire, puis de choisir les plateformes selon les événements imaginés<sup>7</sup> tandis que d'autres proposent de penser au placement des éléments narratifs sur les différentes plateformes pendant l'écriture de l'histoire<sup>8</sup>. Quoiqu'il en soit, le graphique de plateformes est essentiel pour l'organisation conceptuelle, narrative, spatiale, médiat et logistique du récit. Contrairement au scénario, il n'existe pas de structure fixe pour la création d'un tel document. Toutefois, Pratten

---

<sup>6</sup> Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato. « Introduction : Transmedia Studies - Where Now ? » dans *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, sous la direction de Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, 1–12. Milton : Taylor & Francis Group, 2018.

<sup>7</sup> Andrea Phillips. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*, New-York: McGraw-Hill, 2012.

<sup>8</sup> Robert Pratten. *Getting Started in Transmedia Storytelling*. 2015.



propose un exemple complet pour le jeu de réalité alternée *Heroes of the North* (voir Figure 1 ci-dessous).

	WEEK 1 Issue Warnings	WEEK 2 Clues Emerge	WEEK 3 All Seems Lost	WEEK 4 Climax
Narrative Act				
Game Arc	Establish primary threat: Medusa will release neutron bomb to wipe out all the city's electronics. They don't say where or when.	Quests: 1. Find location 2. Find deadline 3. Gather decoder (puzzle pieces) 4. Moral choices?	Clues have all existing clues lead to dead-ends. Heroes are desperate.  Thursday: A NEW LEAD! New Hope! Hero's have found some event will happen at start of Week 4 to reveal deadline.	Rapid pace of clues – one per day. The net closes in. More international involvement
Publicity	Get as many local people as possible. Local media & traditional press Flyers, hand-outs etc.			Maximum people anywhere Maximum online & social media activity
Player Success	Needs a handout from the first week of activity – that makes sure it's a local person who gets the prize? ☺		Needs a handout from the first week of activity – that makes sure it's a local person who gets the prize	Special physical puzzle pieces used to defuse the bomb must be collected around town.
<b>ONLINE</b>				Speculation online about what the pieces might be. The handouts as a CODE that shows correct ordering of the pieces! Final tip-off is given at 6am on morning of party Those arriving at scene must solve the Chinese puzzle with the physical pieces and fit them into the bomb to defuse it!
Twitter & RSS crisis feeds		VILLAIN sites found?		
CDO	Sign-up page: WANTED posters Community upload area for sightings	HEROES clarify quests in response to VILLAINS	Countdown begins	
New Felquists Medusa		VILLAINS come out of hiding and reveal their aims (and hence quests)		Have the baddies and Heroes arrive to fight on the scene while the fans try to solve the puzzle! Have a "fan" as insider filming everything.
<b>REAL WORLD</b>				
Public Spaces Hidden Locations "Drop-boxes" Launch Party (LOCATION OF BOMBI)	Go to shopping malls and handout calls for help! Heroes need your support! Have you see this VILLAIN?		Digital artifacts use old tech too like a floppy disc!	Physical pieces left around

**Figure 1.** – Figure 1. – Figure 1. Robert Pratten, *Platform Chart for Heroes of the North ARG (initial sketch)*. © 2011, 2015 Robert Pratten

Celui-ci prend la forme d'un tableau avec une colonne énumérant toutes les plateformes utilisées, réelles et virtuelles, et quatre colonnes pour chaque semaine de jeu. Nous voyons les grandes étapes de l'histoire, depuis l'exposition jusqu'au climax, leur incarnation dans la narration et les événements qui ont lieu sur chaque plateforme ainsi que le moment où des informations sont livrées. Le graphique est donc un outil de synthèse permettant de visualiser en une page l'ensemble de l'expérience qui peut s'étendre sur une longue durée.

La participante jouant un rôle central dans le bon déroulement d'un récit transmédiat, l'équipe de création se doit de penser à l'expérience utilisateur. En effet, l'audience navigue dans la fiction en voyageant d'une plateforme à une autre et parfois même en se déplaçant physiquement. Il s'agit alors de donner cette liberté de mouvement au public tout en maîtrisant les actions qu'il peut mener, les interfaces qu'il peut visiter et les informations auxquelles il peut accéder. Ce document doit montrer la situation initiale et l'entrée dans la fiction (le ou les *rabbit holes*),

l'inscription du joueur pour signifier que celui-ci accepte de suivre l'expérience, un élément déclencheur qui incite la participante à s'investir, à enquêter ou remplir la mission demandée jusqu'au dénouement du projet. Toutes ces étapes impliquent une plateforme, son contenu et une action qui engendre le déplacement vers une nouvelle plateforme et un nouveau contenu. Dans ce schéma, il peut être aussi intéressant de planifier les émotions que l'utilisateur doit vivre car son engagement émotionnel permet de maintenir son intérêt pour l'histoire.

### **Étude de cas d'une œuvre transmédiiale**

Afin de mieux comprendre les définitions détaillées précédemment, il serait pertinent d'analyser une œuvre transmédiiale. *Perplex City* est un jeu en réalité alternée (Alternate Reality Game ou ARG) orchestré par Adrian Hon et Andrea Phillips, qui s'occupe du design du jeu. Il débute en avril 2005 et s'achève en février 2007. Il s'agit d'une chasse au trésor synchrone dans laquelle les participants doivent retrouver un objet volé, le cube Receda. Le cube s'inscrit dans un monde fictionnel prenant la forme d'une métropole qui s'appelle Perplex City. Les recherches se déploient dans le monde réel, à travers la résolution d'énigmes et puzzles sur des cartes à collectionner et pendant des événements à Londres, New-York et San Francisco, mais aussi dans le monde virtuel, en passant par un album de musique, des sites web, blogs, courriels, appels et messages téléphoniques. Quand une participation est requise pour avancer dans l'enquête, certains membres du public témoignent aussi d'un engagement élevé. Ils écrivent collectivement un livre signé sous le nom d'un personnage de l'histoire et envoient des origamis en forme de crâne au bureau de l'équipe créatrice pour rendre hommage à un personnage assassiné. Indépendamment de l'œuvre, quelques participantes créent une encyclopédie en ligne pour rassembler tous les indices trouvés et détailler le monde ainsi que les personnages fictifs<sup>9</sup>.

*Perplex City* est une œuvre transmédiiale organique qui dissémine des éléments majeurs de l'histoire sur plusieurs plateformes au point de créer une œuvre mixte, mélangeant les espaces réels avec les espaces virtuels. La participation du public est quant à elle essentielle pour permettre une évolution dans l'enquête. Cet aspect fonctionne parce que l'histoire et l'enquête

---

<sup>9</sup> Andrea Phillips. « Perplex City ». ANDREA PHILLIPS // Deus Ex Machinatio. Consulté le 22 octobre 2022. <https://deusexmachinatio.com/perplex-city>.

sont synchrones. Le comportement de l'audience et son parcours d'une plateforme à une autre sont planifiés, ce qui démontre la nécessité de mettre l'accent sur l'expérience de l'audience au moment de la création d'un récit transmédiat. Cette œuvre mise aussi sur le développement d'une culture participative dans laquelle les joueurs se veulent aussi cocréateurs.

Cet exemple montre qu'une fiction peut aussi bien être déployée sur des plateformes virtuelles que s'imbriquer dans le monde réel. Dès lors, il paraît légitime de se pencher sur le concept de la géolocalisation en nous questionnant sur son intégration dans la création d'un récit.

## **La géolocalisation**

Avant même le développement des technologies accédant à la position géographique des appareils connectés, les récits mettaient déjà en relation le procédé de localisation et la narration pour créer des histoires accessibles de manière originale. Cependant, la création de récits géolocalisés offrent désormais de nouvelles expériences pour les utilisateurs.

### **Installer l'histoire dans un lieu réel**

Dans la littérature, les écrivains utilisent souvent le support de la carte avant, après ou même dans le récit lui-même. Les théoriciens Sébastien Caquard et William Cartwright avancent que cet outil permet d'ancrer les personnages et les actions dans des lieux concrets, réels ou imaginaires, que la lectrice peut visualiser<sup>10</sup>. Dans un livre, il est possible de revenir à la carte à n'importe quel moment de l'histoire pour situer l'action. Elle représente le cadre spatial des histoires mais aussi le cadre temporel en considérant que des territoires n'étaient pas nommés ou découverts à certaines époques et que les frontières ont été modifiées à plusieurs reprises au cours de l'Histoire. Nous pourrions penser à la carte du roman *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* écrit par Jules Verne en 1872. À l'échelle de la planète, cette carte aide le lecteur à suivre les déplacements des personnages. Le cinéma aussi a largement exploité le médium de la carte pour synthétiser un long voyage ou en guise de transition pour transporter la spectatrice dans un autre lieu de la narration. Selon Tom Conley, l'ajout d'une carte d'un endroit réel dans un récit permet

---

<sup>10</sup> Sébastien Caquard et William Cartwright. « Narrative Cartography : From Mapping Stories to the Narrative of Maps and Mapping ». *Cartographic Journal* 51, n° 2 (mai 2014) : 101–6.

au public de s'identifier à l'expérience vécue par les personnages ou de s'en démarquer, de douter du réalisme de la cartographie et d'avoir un point de vue critique face à la relation entre l'action et le cadre spatial cartographié<sup>11</sup>. Le lien entre la carte et le récit est également ambigu car elle peut aussi bien le clarifier que le trahir en dévoilant la fin du voyage du personnage.

Avec le développement des nouvelles technologies, nous constatons une diversification des récits reliés à une localisation. Tandis que les récits cartographiques s'appuient sur la carte d'un monde réel et que la localisation se fait manuellement par le lecteur, les récits géolocalisés utilisent les technologies GIS (*Geographic Information System*) ou GPS (*Global Positioning System*) pour situer l'action automatiquement. D'après Scott McQuire, l'intégration des technologies dans l'espace urbain provient de l'urbanisation exponentielle observée sur les cent dernières années et l'essor du numérique qui a permis la création de nouveaux médias<sup>12</sup>. C'est alors que naît le concept de *géomédia* qui dépend de quatre paramètres pour exister : la convergence ; l'ubiquité, c'est-à-dire l'accessibilité à du contenu numérique n'importe où et n'importe quand ; l'expérience synchrone et connectée en temps réel ; et la connaissance de l'emplacement grâce aux fonctions GIS, GPS et aux données géocodées inscrites dans nos appareils électroniques.

### **Portée émotionnelle et politique du récit géolocalisé**

L'intégration de la géolocalisation dans un récit n'est jamais anodine. Il s'agit de placer un élément narratif dans un lieu précis qui peut être lui-même chargé de sens. Cette démarche permet au public de découvrir un espace autrement, en y superposant une histoire documentaire ou fictive qui permet d'approfondir nos connaissances sur le lieu en question ou de le fictionnaliser. L'espace public se voit aussi transformé, dans sa relation avec le récit, car il n'est plus utilisé comme un lieu de passage, un espace transitoire.`

L'utilisatrice doit regarder à des endroits particuliers, lever la tête, ralentir sa marche, s'arrêter ou revenir sur ses pas pour accéder à l'histoire. Caquard et Cartwright affirment que, lorsqu'elle rencontre les nouveaux médias ou simplement un autre mode d'expression, la cartographie

---

<sup>11</sup> Tom Conley. « Introduction ». Dans *Cartographic Cinema*, 1–22. Minneapolis : University of Minnesota, 2006

<sup>12</sup> Scott McQuire. « Introduction ». Dans *Geomedia : Networked Cities and the Future of Public Space*, 1–19. Cambridge : Polity, 2016.

permet de mieux faire ressortir le lien entre un lieu et une émotion tous deux présents dans une histoire<sup>13</sup>. Ils insistent d'ailleurs sur l'aspect émotionnel en soulignant qu'il est primordial pour une artiste d'incorporer ce qui a trait aux émotions et à l'affect dans l'histoire aussi bien que dans la carte qui, à cause de sa fonction historique, est dénuée de subjectivité et donc d'humanité. Si nous mettons en relation les propos de Conley et ce besoin d'émotions dans un récit géolocalisé, nous pourrions supposer qu'un tel procédé de carte géolocalisée peut éveiller des souvenirs, heureux ou amers, chez le spectateur, une nostalgie même, en lui faisant redécouvrir un lieu qu'il a connu et constater ses métamorphoses qui lui rappellerait que lui aussi a changé. Les émotions des personnages fictifs face à certains espaces sont également essentielles car l'objectif de tout créateur est de produire de l'empathie chez la spectatrice.

En outre, la géolocalisation possède une dimension politique forte. McQuire démontre que l'occupation d'un espace public est historiquement liée à des revendications politiques, venant souvent du bas de l'échelle sociale<sup>14</sup>. Que ce soit la prise de la Bastille à Paris en 1789 qui annonce la Révolution française, les *drafts riots* ayant eu lieu à New-York en 1863 pendant la guerre de Sécession, les multiples *satyâgrahas*, des actions de désobéissance civiles non-violentes menées par Gandhi en Inde entre 1915 et 1945 ou n'importe quelle manifestation dans le monde aujourd'hui, quand les gens s'emparent de l'espace public, c'est dans un but de contestation. Cette forme de revendication populaire est séculaire, mais l'émergence des nouvelles technologies, dont la géolocalisation, transforme le mode d'appropriation de l'espace public. Par exemple, l'intégration de cartes dans des réseaux sociaux comme Instagram, Snapchat ou Facebook et l'option d'ajouter un lieu à une publication textuelle ou visuelle sur ces applications donne aux utilisateurs la possibilité de faire savoir à leurs abonnés ou amis où ils se trouvent en temps réel. Dans un contexte politique, l'ajout de la position géographique en direct ou en différé sur une publication peut signifier : « j'étais présente, à cet endroit, à ce moment, j'ai contribué à faire l'histoire, je me suis battue pour mes idées ». Cette utilisation de la géolocalisation résonne au moment où l'événement politique se produit, car il peut inciter des abonnés à se rendre à

---

<sup>13</sup> Sébastien Caquard, et William Cartwright. « Narrative Cartography : From Mapping Stories to the Narrative of Maps and Mapping ». *Cartographic Journal* 51, n° 2 (mai 2014) : 101–6.

<sup>14</sup> Scott McQuire. « Introduction ». Dans *Geomedia : Networked Cities and the Future of Public Space*, 1–19. Cambridge : Polity, 2016

l'événement en question, mais également dans les jours qui suivent. Ainsi, les réseaux sociaux cartographiques et géolocalisés servent à organiser des activités dans l'espace public en amont, les documenter, puis les archiver en aval.

### **Étude de cas d'un récit géolocalisé**

Après avoir détaillé l'intérêt de la cartographie et de la géolocalisation dans la construction d'un récit ainsi que la portée émotionnelle et politique de cette technologie, nous allons analyser le rôle de la géolocalisation dans l'œuvre *Cité Mémoire – Montréal en histoires*. C'est un projet lancé en 2016 par Michel Lemieux, Victor Pilon et Michel Marc Bouchard qui continue de se développer. Il consiste en le déploiement de vingt-cinq projections appelées « tableaux » dans le Vieux-Montréal et le centre-ville qui mettent en scène des événements et des personnages qui ont marqué l'histoire de Montréal durant les quatre cents dernières années<sup>15</sup>. Les tableaux, qui ressemblent à des saynètes filmées avec des acteurs et actrices en costume d'époque, sont projetés sur toute la surface d'immeubles, de monuments ou de rues. Elles sont visibles à la tombée de la nuit mais seulement si un usager demande le déclenchement des projections. Pour ce faire, il passe par l'application du projet qui accède à sa position géographique. Il appuie sur un bouton dans l'application et s'il est situé suffisamment proche du lieu de la projection, celle-ci démarre. L'audio, quant à lui, provient de l'application, donc du téléphone intelligent de l'utilisatrice. Il est possible de porter un casque audio pour obtenir un effet d'immersion dans la courte histoire présentée. De plus, les tableaux durent environ cinq minutes chacun.

Il est vrai que l'objectif premier de cette œuvre monumentale est de faire découvrir quelques anecdotes liées à l'histoire de Montréal. Toutefois, le contenu n'est pas purement informatif. Nous pourrions qualifier ces projections de poèmes urbains, car les histoires et les personnages s'imbriquent dans le paysage de la ville. « La naissance du monde » sur la place Paul-Émile Borduas et « Suzanne / 1966 » sur l'horloge du quai du vieux port sont deux exemples de tableaux

---

<sup>15</sup> « Cité Mémoire - Montréal en Histoires ». Montréal en Histoires. Consulté le 4 novembre 2022. [https://www.montrealenhistoires.com/cite\\_memoire/](https://www.montrealenhistoires.com/cite_memoire/).

plus poétiques que factuels. Par ailleurs, le nom de « tableau » donné à ces courtes vidéos fait écho à la démarche plus artistique qu'historique du projet.

Dans l'application *Cité Mémoire – Montréal en histoires*, une carte est présentée qui permet de repérer les tableaux par rapport à notre position et de suivre des parcours proposés par l'œuvre. C'est un parfait exemple de fusion de la cartographie avec un nouveau média qui est le téléphone intelligent. Les événements représentés, quant à eux, se situent principalement dans le Vieux-Montréal car ils abordent des faits datant d'une époque où l'expansion de la ville n'avait pas encore eu lieu. Pourtant, des événements plus proches de notre temporalité sont visibles dans le centre-ville, quartier témoin de la modernisation de Montréal. Les éléments narratifs sont donc placés dans un cadre spatio-temporel concret et justifié selon le contenu. Enfin, le contenu géolocalisé comporte une valeur cognitive et une valeur émotionnelle en parvenant à allier fait historique et mise en scène poétique dans le cadre urbain.

## **La réalité augmentée**

L'essor de la géolocalisation et du numérique donne lieu à la croissance de la réalité augmentée (RA) qui gagne en popularité depuis la mise en marché massive des téléphones intelligents munis d'une caméra.

### **Porosité de la frontière entre réel et virtuel**

Il est intéressant d'intégrer la réalité augmentée dans la mise en récit car sa caractéristique principale est l'ajout de contenus médiatiques virtuels (textuel, audio, vidéo, 2D, 3D, etc.) dans un espace réel, accessible par le biais d'une application sur un appareil comme un téléphone ou une tablette. Dans leur ouvrage intitulé *Augmented Reality : An Emerging Technologies Guide to AR*, Gregory Kipper et Joseph Rampolla examinent la relation de la RA avec le réel<sup>16</sup>. La RA permet la superposition d'une image sur un espace tangible et demande une interaction avec le réel pour être expérimentée. En effet, le contenu virtuel coexiste avec l'environnement réel dans lequel il est superposé mais la question de l'interaction avec le monde physique est encore plus

---

<sup>16</sup> Gregory Kipper et Joseph Rampolla. *Augmented Reality : An Emerging Technologies Guide to AR*. Elsevier Science & ; Technology Books, 2012.

fondamentale lorsque l'œuvre est géolocalisée, c'est-à-dire, lorsqu'elle est visible seulement dans un lieu ou près d'un monument spécifique. Nous pourrions dire que la RA nous sert même à repenser notre façon d'occuper l'espace, qu'il soit public ou privé, car elle intègre des informations accessibles par le numérique dans l'environnement que nous habitons. Cette technologie permet de créer un espace connecté et donc l'inscrire dans l'ère numérique.

En outre, Kipper et Rampolla introduisent aussi la notion d'expérience technologique interactive. Effectivement, l'œuvre se déploie, ou s'active, à la demande de l'utilisateur. Elle existe seulement si l'utilisatrice pointe la caméra vers le bon endroit pour enclencher la RA. Cet aspect d'expérience en direct rejoint d'ailleurs le potentiel interactif, ludique et communautaire de cette technologie.

### **Dimension participative et ludique**

La réalité augmentée est exploitée dans des domaines très divers notamment dans l'art, la médecine, l'armée, la publicité ou l'éducation. Cela s'explique par sa capacité à superposer des données sur le réel avec lesquelles l'utilisateur peut entrer en relation. Pour des domaines comme l'art, la publicité ou l'éducation, la RA est utilisée car elle est divertissante et facilite ainsi l'accès à la culture, l'apprentissage ou bien la consommation (elle donne envie d'acheter les produits mis de l'avant). Par ailleurs, il n'est pas anodin qu'un grand nombre d'expériences en RA prennent la forme de jeux. Ces projets demandent à l'utilisatrice de jouer avec du contenu virtuel dans un espace réel tout en favorisant son engagement sur le long terme en la gratifiant par une progression de niveau, par des récompenses ou le dévoilement d'indices à l'intérieur du jeu. De plus, l'aspect interactif est visible aussi bien grâce au rôle du joueur que grâce aux échanges possibles entre les joueurs au sein du jeu. Nous prenons alors en compte les expériences multijoueur et solo. Dans une analyse du jeu en RA *Pokémon GO*, Mateus David Finco souligne que cette technologie modifie notre comportement à l'égard des gens que nous côtoyons<sup>17</sup>. En effet, ce jeu est une activité ludique et sociale. Il s'agit de trouver, capturer et entraîner des Pokémon, des créatures virtuelles disséminées dans le monde entier, pour affronter les Pokémon de d'autres joueurs et contrôler des arènes. Bien que *Pokémon GO* puisse se jouer

---

<sup>17</sup> Mateus David Finco. « I Play, You Play and We Play Together : Social Interaction Through the Use of Pokémon GO ». Dans *Augmented Reality Games I*, sous la direction de Vladimir Geroimenko, 117–28. Cham : Springer, 2019.



seul, nous constatons qu'une large communauté se crée autour de ce phénomène aux quatre coins du monde. Les joueurs se rencontrent pour chercher des Pokémon ensemble, contrôler des arènes, conquérir des territoires et le jeu lui-même invite les utilisatrices à participer à des événements mondiaux.

Grâce au concept du « continuum de la participation de l'utilisateur » (*User Engagement Continuum*) développé par Matjaž Kljun, Paul Coulton et Klen Čopič Pucihar<sup>18</sup>, nous observons qu'il existe différents degrés d'interactivité possibles avec la RA allant de la « consommation passive » de contenu jusqu'à la « création active ». Dans leur texte, les auteurs présentent plusieurs exemples de projets en RA qui donnent au public l'opportunité de créer du contenu médiatique sur un marqueur, le partager avec d'autres participantes ou bien de s'approprier et de revisiter des œuvres d'art. Deux applications mentionnées, *Taking the Artwork Home* et *Playing with the Artworks*, font l'intermédiaire entre le musée et le public. Dans la première, il est possible de recréer sa propre exposition chez soi avec les œuvres d'une collection muséale qui ont été numérisées et transformées en objets virtuels. Ici, le visiteur de musée s'invente commissaire d'exposition en modifiant la sélection d'œuvres et en réorganisant l'exposition à sa façon, à l'extérieur du musée. Pour le second projet, la RA offre une alternative à la visite traditionnelle d'un musée. Sur l'application, les utilisateurs découvrent des fragments d'œuvres visibles dans le musée, qu'ils peuvent ensuite colorier. S'en suit une recherche des morceaux dans le musée, comme pour compléter un puzzle. Une fois devant l'œuvre, le public peut superposer sa version coloriée sur l'objet original et il obtient alors une création collaborative. La dimension participative de la RA permet ainsi de renégocier la relation qu'entretient le public avec les œuvres, avec les créateurs et créatrices mais aussi avec les institutions comme le musée ou les espaces publics comme des monuments. Ce phénomène s'inscrit dans la logique de la culture

---

<sup>18</sup> Paul Coulton, Matjaž Kljun et Klen Čopič Pucihar. « User Engagement Continuum : From Art Exploration to Remixing Culture with Augmented Reality ». Dans *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, sous la direction de Vladimir Geroimenko, 331–48. Cham : Springer, 2022.

participative théorisée par Henry Jenkins, où les fans deviennent créateurs de contenu en complétant, s'appropriant ou élargissant l'univers qui leur est soumis<sup>19</sup>.

### **Étude de cas d'une œuvre en réalité augmentée**

Pour notre étude de cas sur la réalité augmentée, nous allons décrire et analyser le jeu en RA localisé *Ingress* créé en 2012 par Niantic, l'entreprise qui développera le jeu Pokémon GO quelques années plus tard. Au commencement, le joueur doit choisir un des deux camps proposés : les Résistants et les Éclairés. Ces derniers se disputent l'utilisation d'une énergie extraterrestre (Exotic Matter ou XM) découverte sur Terre qui pourrait contrôler les humains. Les Éclairés voient un grand potentiel dans cette énergie tandis que les Résistants la voient d'un mauvais œil. Ainsi, la participante décide d'emblée si elle est pour ou contre l'exploitation de cette mystérieuse ressource. Pour contrôler l'accès à l'énergie, il faut se rendre à des portails, souvent représentés par des monuments ou œuvres d'art publiques. Une fois devant le portail, le joueur peut s'emparer du portail au nom de sa faction ou l'attaquer si le portail est occupé par le camp adverse. Quand trois portails suffisamment proches les uns des autres sont activés par huit personnes appartenant à la même faction, il est possible de les relier entre eux pour créer un champ de contrôle. Le but du jeu est de faire gagner son camp en accumulant le plus de portails et de monopoles à l'échelle du monde entier.

*Ingress* illustre très bien le concept de superposition d'un contenu virtuel sur des éléments du réel grâce à l'apparition visuelle des portails. En effet, les joueuses sont guidées vers ces points grâce à une carte intégrée à l'application mobile du jeu mais une fois sur place, elles peuvent pointer la caméra de leur appareil connecté sur le portail pour voir s'il s'agit d'un portail neutre, ami ou ennemi grâce à la couleur de la matière qui est superposée au lieu. Le bleu représente le camp des Résistants, le vert est pour les Éclairés et le gris signifie que le portail est neutre, encore inoccupé par l'un des camps. L'interactivité entre le public et la RA passe par les actions qu'il peut entreprendre en faveur de son équipe : attaquer un portail ennemi, activer un portail et créer un monopole. La faction gagnante dans cette lutte et l'utilisation qui sera faite de la XM sont

---

<sup>19</sup> Henry Jenkins. « Confronting the Challenges of Participatory Culture : Media Education for the 21st Century (Part One) — Pop Junctions ». Henry Jenkins, 19 octobre 2006. [http://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting\\_the\\_challenges\\_of.html](http://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting_the_challenges_of.html).

déterminées par les actions des participantes. Par son aspect massivement multijoueur et la nécessité de la collaboration entre les joueurs et joueuses d'un même camp pour prendre possession d'un portail, le jeu rend compte du pouvoir participatif et communautaire de la réalité augmentée. Des portails sont présents dans le monde entier, ce qui fait d'*Ingress* un jeu global, mais c'est surtout le fait de choisir un camp et d'être en rivalité avec un autre qui renforce la solidarité et l'esprit de compétition, deux vecteurs de participation. Il assure un engagement sur le long terme car la conquête de portails ne prend jamais fin. La preuve, le jeu est toujours très populaire, dix ans après son lancement. Il accueille aussi toujours plus de participants car il est possible d'entrer dans la fiction et dans le jeu n'importe quand puisque l'histoire se situe dans le présent.

## Chapitre 2 – Mise en récit dans une perspective activiste

Précédemment, nous avons caractérisé la transmédialité, la géolocalisation et la réalité augmentée ainsi que leurs apports dans la création de récits ancrés dans l'ère du numérique. Maintenant, il serait intéressant d'analyser comment ces outils numériques peuvent constituer des récits ayant pour ambition de diffuser des enjeux contemporains, de sensibiliser le public à ces causes et finalement l'inviter à s'engager politiquement. Il s'agit d'aller à l'encontre du préjugé selon lequel les générations qui ont grandi avec le développement des nouvelles technologies seraient désintéressées et désengagées de la vie sociale, politique et économique. Ce chapitre tentera de démontrer que les outils mentionnés permettent à ces générations d'être plus conscientes du monde dans lequel elles vivent et de participer aux luttes actuelles.

### Fonctions de sensibilisation

Tout d'abord, nous allons mettre en relation certaines caractéristiques développées plus haut avec des fonctions permettant de sensibiliser le public.

#### Plaire et instruire

Le double objectif de plaire et d'instruire provient du théâtre antique mais il a été popularisé avec le théâtre classique européen. Il s'agissait de corriger les mœurs par la pitié ou le rire (*castigat ridendo mores*) et donc de réfléchir à une forme fictionnelle et/ou ludique pour que le public adhère au contenu de l'œuvre qui se voulait critique de la société. Cet objectif de plaire et d'instruire les spectateurs est toujours d'actualité avec l'émergence du numérique et des nouvelles mises en récit qu'il apporte. Plus qu'un détour par la narration et les histoires, il faut se demander comment les déployer pour engager l'audience dans l'enjeu représenté. Dans le chapitre « Transmedia for social change » inclus dans *The Routledge Companion to Transmedia*, Donna Hancox rappelle l'importance des histoires pour donner du pouvoir (*empower*) aux

individus et communautés<sup>20</sup>. La citation de Joseph Davis que l’auteur intègre est aussi éclairante : « The storytelling process, as a social transaction, engages people in communicative relationships. Through identification and co-creation of story, the storytelling and reader / listener create an effective bond and a sense of solidarity: told and re-told “my story” becomes “our story” ». Ainsi, nous avons besoin de raconter des histoires personnelles, communes ou imaginaires, pour attirer l’attention de la spectatrice et l’amener à se les approprier dans une perspective activiste.

La transmédiabilité, la géolocalisation et la réalité augmentée sont dotées d’un haut potentiel ludique en offrant à l’usager la possibilité de naviguer d’une plateforme à une autre, d’interagir avec l’œuvre, d’être immergé dans l’histoire et accéder à celle-ci par le jeu. Les œuvres transmédiales particulièrement aident à redéfinir la notion de jeux sérieux (*serious games*). Cette forme de jeu a d’abord été l’apanage de l’éducation comme nous le constatons dans l’ouvrage *Creative Universities*<sup>21</sup>. Cependant, la création de *serious games* avec le numérique rend ces objets plus largement accessibles grâce au web et aux applications mobiles qui dépassent ainsi l’enceinte de l’établissement scolaire tout en conservant sa dimension pédagogique.

### **Toucher le public par les émotions**

Comme détaillé précédemment, l’utilisateur et ses émotions sont au centre des nouvelles expérimentations des technologies liées à la cartographie et à la transmédiabilité. Caquard et Cartwright avancent que ce qui distingue un récit géolocalisé d’une simple cartographie, c’est la dimension émotionnelle<sup>22</sup>. En effet, nous avons tendance à remarquer d’abord l’architecture concrète d’un lieu, les institutions politiques, économiques, culturelles ou sociales établies dans les bâtiments et les faits historiques qui s’y sont déroulés. Cependant, la cartographie ainsi que la géolocalisation et la réalité augmentée peuvent nous faire accéder à une mise en récit fondée sur les émotions. Celles-ci interviennent de multiples façons : en situant une fiction et des

---

<sup>20</sup> Donna Hancox. « Transmedia for Social Change : Evolving Approaches to Activism and Representation ». Dans *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, sous la direction de Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, 332–39. Milton : Taylor & Francis Group, 2018.

<sup>21</sup> Anke Fleur Schwittay. « Repairing Ecologies ». Dans *Creative Universities. Re-imagining Education for Global Challenges and Alternative Futures*, 102–28. Bristol : Bristol University Press, 2021.

<sup>22</sup> Sébastien Caquard et William Cartwright. « Narrative Cartography : From Mapping Stories to the Narrative of Maps and Mapping ». *Cartographic Journal* 51, n° 2 (mai 2014) : 101–6.

personnages, en mettant en relation des lieux et des témoignages qui deviennent « notre » histoire ou en superposant du contenu virtuel sur le monde réel pour nous inciter à regarder l'espace autrement. Dans tous les cas, il y a un aller-retour entre l'histoire racontée par le biais des nouvelles technologies et le lieu où elle se déroule, qui active les émotions de la spectatrice. Dès lors que le récit et le lieu sont complémentaires, il serait malvenu de se limiter à la réception de l'histoire ou du contenu virtuel sans le faire dialoguer nous-mêmes en tant que public avec l'endroit qu'il mentionne, qui sert de théâtre mais aussi parfois de personnage à part entière dans la narration. Autrement dit, le lieu prend vie et révèle un nouveau visage lorsque le récit en fait un creuset d'émotions.

Pratten l'a souligné aussi dans son analyse de la transmédialité et des éléments à prendre en compte dans la création d'une œuvre transmédiatique : les émotions de l'audience vont de pair avec son implication dans le récit<sup>23</sup>. Cela est vrai dans le sens où le public d'une œuvre transmédiatique doit être motivé et patient pour accéder à l'ensemble de l'histoire. Son engagement émotionnel est alors fondamental. Mais dans l'autre sens, la longue durée d'un projet transmédiatique peut renforcer ses sentiments à l'égard des personnages ou des actions qui s'y déroulent. La mort d'un personnage dont nous avons suivi les aventures pendant des semaines, voire des mois, nous affectera bien plus qu'à la fin d'un film de deux heures. Le spectateur aura pris le temps de connaître le personnage, d'accéder à ses réseaux sociaux ou bien de suivre son blog, il aura eu le temps de développer de la sympathie pour un personnage qui n'existe pas mais dont il attendra des nouvelles régulièrement jusqu'au jour où il meurt, subitement et mystérieusement. En guise d'hommage à un personnage de fiction, le public pourrait vouloir agir en suivant la mentalité et l'exemplarité du protagoniste et s'impliquer dans des organisations liées à l'œuvre transmédiatique ou d'autres naissant en périphérie du projet.

### **Toucher le public dans le réel**

Ce que les outils comme la géolocalisation, la réalité augmentée mais aussi la transmédialité permettent, c'est également de toucher le public dans le monde réel grâce à leurs caractéristiques mixtes, accessibles aussi bien virtuellement que dans le réel. La mise en relation d'une œuvre

---

<sup>23</sup> Robert Pratten. *Getting Started in Transmedia Storytelling*. 2015.

avec le monde qui nous entoure invite le public à prendre conscience de son environnement et à se l'approprier. C'est ce que développent Adriana de Souza e Silva et Eric Gordon dans leur ouvrage *Net Locality : Why Location Matters in a Networked World*<sup>24</sup>. Selon eux, l'utilisation et la consommation de contenus virtuels dans le réel n'est pas synonyme de « rupture sociale » (*social disruption*) mais plutôt de conscience de la localisation (*location awareness*). Par ailleurs, une fois cette conscience du lieu acquise, les auteurs constatent que le public devient également conscient des enjeux existants au sein de leur communauté. L'information liée au quartier passe alors par le numérique pour impliquer de nouvelles générations qui, comme l'observent de Souza e Silva et Gordon, tendent à mieux savoir ce qui se passe dans leur quartier et s'investissent davantage pour lutter contre des problèmes majeurs aussi bien que pour s'approprier et améliorer leur environnement.

D'une autre manière, la réalité augmentée géolocalisée, telle qu'abordée par Rachel E. Clarke dans un chapitre de l'ouvrage *Augmented Reality Art*, peut contribuer à la sensibilisation des spectatrices à des causes actuelles<sup>25</sup>. Dans cette optique, la RA offre la possibilité aux artistes de remodeler ou réimaginer le paysage et aux spectatrices de porter un regard alternatif sur leur environnement. La RA fonctionne comme un filtre que l'on appose sur du réel pour le voir différemment. Par ailleurs, les notions d'instantanéité et de dynamisme sont cruciales dans le contexte d'utilisation de la RA : « As an experiential and temporal form of art, AR can offer a vital and dynamic expression of human experience in the contemporary moment: engaging the viewer in a living dialog; offering new ways to understand the world; and allowing the viewer to fundamentally reimagine the relationship of art to public space. » Par ailleurs, l'autrice mentionne un collectif artistique appelé *Invisible Monument* qui fait appel à la mise en récit dans la RA. Sur le site web de cet organisme<sup>26</sup>, nous pouvons voir que l'un de leurs objectifs est de « ré-

---

<sup>24</sup> Eric Gordon et Adriana de Souza e Silva. *Net Locality : Why Location Matters in a Networked World*, Hoboken: Blackwell Publishing Ltd., 2011

<sup>25</sup> Rachel E. Clarke. « Merging Spaces : Augmented Reality, Temporary Public Art, and the Reinvention of Site ». Dans *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, sous la direction de Vladimir Geroimenko, 129–56. Cham : Springer, 2022.

<sup>26</sup> « Invisible Monument ». MIT - Docubase. Consulté le 12 novembre 2022.

<https://docubase.mit.edu/project/invisible-monument/>.

enchanter les espaces publics ». Nous pourrions élargir cette mission à toutes les œuvres en RA géolocalisées qui font dialoguer un récit et un espace car c'est bien le concept de ré-enchantement qui va attirer l'attention du public, le sensibiliser et, dans un second temps, le pousser à l'action selon une perspective activiste.

## **De la sensibilisation à la mise en action**

Une fois qu'une œuvre parvient à capter l'attention de l'audience, elle peut se complexifier en proposant des actions aux participantes qui s'inscrivent dans une lutte politique. Nous verrons que ces actions ont différentes formes et origines.

### **Investissement physique du public**

L'aspect interactif des technologies abordées dans ce texte est indéniable. Le public, qui peut être spectateur ou joueur, entre physiquement en relation avec l'œuvre. Quand de la réalité augmentée entre en jeu, l'utilisateur intervient pour l'activer car l'œuvre ne peut exister si l'utilisateur n'est pas averti qu'il doit ouvrir la caméra de son appareil ou aller sur une application. Pareillement, le public peut être amené à se déplacer, soit faire appel à son corps, pour accéder à du contenu géolocalisé. La transmédiatité et les œuvres mixtes demandent également à l'audience de naviguer entre les différentes plateformes et entre le réel et le virtuel, ce qui représente une forme de déplacement, sémantiquement parlant, au même titre que la géolocalisation. Certains récits intègrent même le spectateur / joueur dans l'histoire en lui donnant un rôle et une agentivité. Cela s'observe notamment dans les projets transmédiaux construits sous forme d'enquête. Le public doit résoudre un mystère et aider des protagonistes fictifs pour vivre pleinement l'expérience. Finalement, ces nouveaux outils permettant des mises en récit innovantes autorisent l'œuvre à ne plus être simplement consommée, regardée ou écoutée, mais plutôt vécue par un public qui est engagé dans le propos physiquement. Une fois que la spectatrice prend conscience de l'influence qu'elle peut avoir sur le récit, elle détient un pouvoir qu'elle peut mettre à profit dans une logique activiste si l'œuvre la pousse dans cette direction.



Toujours pour associer l'activisme à des récits faisant appel aux outils mentionnés précédemment, la culture participative dans laquelle le fan devient cocréateur peut encourager une mise en action du public. C'est l'approche choisie dans l'ouvrage collectif *By Any Media Necessary : The New Youth Activism* écrit par Henry Jenkins et d'autres chercheuses<sup>27</sup>. Les auteurs analysent un passage de la *culture* participative vers la *politique* participative, définie ainsi : « Participatory politics might be described as that point where participatory culture meets political and civic participation, where political change is promoted through social and cultural mechanisms rather than through established political institutions, and where citizens see themselves as capable of expressing their political concerns – often through the production and circulation of media ». Autrement dit, les fans s'approprient du contenu transmédia, issu de la culture populaire, et activent à leur tour le potentiel transmédia du numérique. La transmédia est alors un moyen de véhiculer des idées activistes mais représente aussi un espace propice aux interventions politiques. Dans ce livre, cet argument est illustré notamment par la création et diffusion de « memes », des images et vidéos tirées de la culture populaire et remontées par des amateurs pour transmettre un message différent de l'œuvre originale. En guise d'exemple, nous pouvons voir un dessin de Superman issu d'une bande dessinée avec le texte ajouté « Superman was an illegal immigrant » afin de sensibiliser les gens au traitement réservé aux immigrants illégaux. Jenkins décrit ce procédé comme un moyen de dramatisation pour les narrations politiques en jeu. Ainsi, l'enjeu est d'utiliser des références populaires pour offrir un autre point de vue sur des problèmes actuels qui mériteraient plus de visibilité et une meilleure compréhension du grand public. Effectivement, il ne faut pas oublier que des spectateurs sont aussi des citoyens qui peuvent être amenés à s'investir en faveur ou contre des mesures qui ont un impact sur leur société.

### **Expérience individuelle**

Avant d'imaginer la grande envergure que peuvent prendre les récits numériques grâce à leur large diffusion et leur accessibilité, il serait pertinent de nuancer en développant quelques aspects

---

<sup>27</sup> Henry Jenkins. « Youth Voice, Media, and Political Engagement : Introducing the Core Concepts ». Dans *By Any Media Necessary : The New Youth Activism*, sous la direction de Henry Jenkins, Sangita Shresthova, Liana Gamber-Thompson, Neta Kligler-Vilenchik et Arely Zimmerman, 1–60. New York : New York University Press, 2016.

de ces récits qui tendent vers une expérience individuelle. Les récits géolocalisés, la réalité augmentée et la transmédialité usant du web et des réseaux sociaux sont des outils favorisant la création de récits à expérimenter en solitaire sans pour autant être la norme. Le point d'accès principal de telles œuvres est généralement un ordinateur, une tablette ou un téléphone intelligent, soit des appareils connectés qui tendent à être des biens personnels. Ils diffèrent de contenus médiatiques disponibles au cinéma, à la télévision, à la radio ou sur des consoles de jeu multijoueur qui eux auraient eu une dimension de partage de l'expérience instantanée. Gordon et de Souza e Silva rappellent dans *Net Locality* qu'il a souvent été reproché aux nouveaux appareils connectés de finalement déconnecter l'utilisateur de son environnement en citant des articles de Kenneth Gergen et Richard Ling datant du début du millénaire<sup>28</sup>. Aujourd'hui, les technologies nous permettent d'être hyperconnectés mais cette image de la « présence absente » persiste. Pour accéder à des récits innovants, nous sommes seuls devant notre écran de téléphone quand une RA s'active, nous utilisons des comptes personnels pour naviguer sur les réseaux sociaux utilisés par des protagonistes et la géolocalisation prend en compte la position d'un seul appareil et par extension d'une seule personne participant à une œuvre située. Il est vrai que nous pouvons communiquer, partager et jouer avec d'autres personnes par le biais des nouvelles technologies mais l'accès reste individualisé.

Dès lors, cette notion d'individualité est prise en compte dans le design de l'œuvre et peut se transformer en atout pour atteindre le participant et l'encourager à agir. L'usage d'une adresse directe et du tutoiement est un procédé efficace pour investir le public. Celui-ci se sent concerné et il porte une plus grande attention à l'histoire qui se présente à lui et aux missions qu'on lui demande. En outre, les missions peuvent être accomplies en solitaire, qu'il s'agisse de publier quelque chose sur des réseaux sociaux, de se rendre à un endroit précis ou n'importe quelle autre action imaginable. Les quelques actions nécessitant l'intervention de plusieurs personnes (pensons à *Ingress* et aux huit joueuses qui doivent activer un portail pour le renforcer) peuvent éviter la collaboration entre les participants tant que chacun accomplit la mission de son côté. L'individualisation du contenu permet sans aucun doute de conserver l'attention d'une personne

---

<sup>28</sup> Eric Gordon et Adriana de Souza e Silva. *Net Locality : Why Location Matters in a Networked World*, Hoboken: Blackwell Publishing Ltd., 2011

à la fois, à qui l'œuvre fera ressentir son importance dans le développement du projet et qui en dehors de celui-ci se sentira investi d'une mission qui dépasse le jeu. L'objectif est de responsabiliser le passant, le joueur, le spectateur en lui donnant une agentivité pour qu'il se transforme en une sorte de super-héros activiste.

### **Création d'une communauté autour de l'œuvre**

Toutefois, quand une œuvre parvient à maintenir l'engouement de spectatrices à grande échelle tout en développant des méthodes pour individualiser le récit, ce public devient fan et crée une communauté qui s'organise en périphérie de l'œuvre. Nous pourrions alors développer le concept d'activisme transmédial, défini par Lina Srivastava et que Donna Hancox reprend<sup>29</sup>. Selon elle, l'activisme transmédial crée un « social impact by using storytelling by a number of decentralized authors who share assets, create content for distribution across multiple forms of media to raise awareness and influence action ». Il faut souligner l'importance de la décentralisation du titre de créateur dans un contexte transmédial qui autorise chacun à réutiliser le contenu original à des fins activistes et pour l'organisation d'une communauté mobilisée. De plus, Hancox et Jenkins insistent tous deux sur le lien entre l'attachement affectif que les fans développent pour un récit et l'élan de solidarité et de communauté qu'il engendre pour participer à des actions sociales et politiques. Les deux auteurs illustrent leur idée en abordant la *Harry Potter Alliance*, renommée *Fandom Forward* en 2021. C'est une organisation à but non lucratif qui lutte à l'échelle mondiale contre des injustices et inégalités touchant à divers domaines. Sur leur site, nous pouvons lire que les fans sont transformés en héros et que leur objectif est d'utiliser la culture populaire pour rendre l'activisme plus accessible<sup>30</sup>. Ce qui est intéressant à relever, c'est que ce groupe ne se limite plus à une communauté de fans de l'univers de *Harry Potter* mais englobe désormais plusieurs communautés autour de *Star Wars*, *Percy Jackson* et *The Lord of the Rings*. Peu importe

---

<sup>29</sup> Donna Hancox. « Transmedia for Social Change : Evolving Approaches to Activism and Representation ». Dans *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, sous la direction de Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, 332–39. Milton : Taylor & Francis Group, 2018.

<sup>30</sup> « Fandom Forward > ; ». Fandom Forward >. Consulté le 15 octobre 2022.

<https://fandomforward.org/>.

à quels univers les fans ont prêté allégeance, ils se retrouvent tous dans le but commun de rendre le monde meilleur en faisant appel à des références partagées par tous.

À la lecture du livre *By Any Media Necessary*, nous remarquons l'association fréquente des notions de communauté et d'imagination. Dans l'introduction, Jenkins nous rappelle les communautés imaginées dans le contexte des mouvements nationalistes décrites par Benedict Anderson<sup>31</sup>. Jenkins démontre que les communautés contemporaines ont plus d'agentivité que les communautés nationales parce qu'elles sont « imaginantes » (*imagining*) plutôt qu'imaginées. Ces nouvelles formations bousculent l'ordre établi en proposant des organisations complexes pour agir là où les institutions nationales deviennent obsolètes. Par ailleurs, ces groupes fonctionnent sur le principe de l'imagination de la même façon que c'est l'imagination des fans qui les pousse à s'approprier la culture populaire qui les inspire pour ensuite imaginer une meilleure société. L'activisme transmédiatique fait alors appel à l'« imagination citoyenne et politique » pour reprendre les termes de Jenkins.

### **Trois exemples d'œuvres invitant le public à agir**

Maintenant, nous pourrions analyser trois œuvres transmédiales qui intègrent la géolocalisation et/ou la réalité augmentée géolocalisée pour sensibiliser le public à des enjeux actuels et les inviter à agir. Nous montrerons comment les émotions, le lien entre réel et virtuel et la création de communautés prennent vie dans *Conspiracy For Good Priya's*, *Shakti* et *Un(re)solved*.

#### ***Conspiracy For Good* (Tim Kring, 2010)**

Cette première œuvre prend la forme d'un ARG qui propose une fiction permettant de réfléchir à l'accès restreint à l'éducation en Zambie et au rôle que jouent les multinationales dans le problème. Le but, dans le jeu mais aussi dans la réalité, est de construire des bibliothèques en Zambie. Cependant, le récit commence avec l'étrange disparition des livres qui doivent remplir les bibliothèques prévues. Une enquête commence d'avril à août 2010, qui laisse penser que le coupable est le PDG d'une multinationale de pétrole, Sir Ian Briggs. Ce dernier a pour ambition

---

<sup>31</sup> Henry Jenkins. « Youth Voice, Media, and Political Engagement : Introducing the Core Concepts ». Dans *By Any Media Necessary : The New Youth Activism*, sous la direction de Henry Jenkins, Sangita Shresthova, Liana Gamber-Thompson, Neta Kligler-Vilenchik et Arely Zimmerman, 1–60. New York : New York University Press, 2016.

de construire des gazoducs aux endroits envisagés pour les bibliothèques. Afin de rendre le caractère mixte de l'œuvre plausible, nous suivons des personnages fictifs liés à des organisations qui existent. Nadirah par exemple est une chanteuse qui met sa carrière en suspend pour enseigner en Zambie et qui est à l'origine du projet de construction des bibliothèques avec l'aide de l'association *Room to Read*. En outre, elle est interprétée par la même actrice qui l'incarne dans les vidéos et webisodes diffusés lorsqu'elle apparaît à Londres pour mettre fin aux agissements de Ian Briggs.

Cette œuvre très riche se déploie sur des sites web, des jeux mobiles, Twitter et par SMS. Pour la partie située à Londres, qui se déroule pendant le dernier mois de l'enquête, les participantes activent dans la ville des œuvres d'art public en réalité augmentée pour trouver des indices (textes, images, vidéos). Pour ce qui est de l'investissement du public, les joueurs affirment d'abord leur participation dans le jeu en diffusant une vidéo d'eux déclarant « I am not a member » (Je ne suis pas un membre [du projet *Conspiracy for Good*]). Les jeux mobiles aident également au développement de l'expérience. Mais l'investissement de l'audience est à son paroxysme lors de la chasse à l'homme qui a lieu à Londres qui implique la recherche d'indices dans l'art public et une présence à la campagne de recrutement de la multinationale (lorsque Nadirah dévoile les actes du PDG). Si nous sortons de la fiction, nous constatons que l'œuvre a eu un réel impact car les partenaires de ce projet ont collecté 10 000 livres pour cinq bibliothèques (qui ont bel et bien été construites en Zambie) et ont financé cinquante bourses de scolarité pour des écolières zambiennes. Même si la participation au jeu transmédiatique était gratuite et n'a donc pas financé les actions réelles, celui-ci a sans aucun doute sensibilisé les participants au manque d'infrastructures d'éducation dans les pays en développement en raison des intérêts capitalistes en jeu. Le public, qui s'est également investi pendant plusieurs mois dans cette fiction, a finalement pu apprécier le résultat de son engagement dans le monde réel.

### ***Priya's Shakti* (Ram Devineni, 2014)**

*Priya's Shakti* est une fiction pour nous sensibiliser aux violences faites aux femmes en Inde. L'œuvre développe l'histoire de Priya, une jeune femme vivant de nos jours en Inde qui a été victime de viol. La déesse hindoue Parvati, témoin de cet épisode et de tant d'autres violences

faites aux femmes, décide de transformer Priya en super-héroïne pour combattre les maltraitances que subissent les femmes en Inde et dans le reste du monde. Elle est accompagnée de son fidèle tigre volant et plusieurs héroïnes naissent peu à peu, inspirées de personnes connues ou pas, pour l'aider dans sa lutte. L'œuvre principale est constituée de trois numéros de bande dessinée publiés en 2014, 2016 et 2019 qui renferment du contenu en réalité augmentée, un parcours de street art à Mumbai dont les œuvres sont des marqueurs de RA et de plusieurs événements autour du monde, comme des expositions, des interventions dans des conventions et des spectacles de marionnettes. En parallèle, il y a une forte activité des fans sur les réseaux sociaux avec le #standwithpriya ainsi qu'un processus d'élargissement de l'univers des super-héroïnes grâce à des artistes de Colombie.

Cette étude de cas est pertinente pour montrer la réappropriation d'un format issu de la culture populaire, la BD, dans une logique activiste. Il est aussi intéressant de relever l'usage de la mythologie hindoue, avec l'intégration de divinités et de symboles propres à cette religion, pour moderniser ces mythes en les ancrant dans des enjeux contemporains. Par ailleurs, l'œuvre témoigne d'une forte participation du public, qui devient créateur et ambassadeur de la lutte contre les violences faites aux femmes, comme nous pouvons le constater dans les publications Twitter employant le #standwithpriya. La fiction devient un outil éducatif accessible à tous les âges, malgré le propos sensible, car les créateurs passent par des médias qui permettent une diffusion facile du discours et ouvre la voie au dialogue et à la création de solutions. *Priya's Shakti* n'invite pas l'audience à un passage à l'action autrement qu'en diffusant le message. Toutefois, les partenariats qui ont subventionné le projet bénéficient d'une meilleure visibilité auprès des spectateurs qui pourraient vouloir s'impliquer dans l'activisme véhiculé par la fiction en rejoignant les organisations non gouvernementales partenaires comme l'organisme Apne Aap et la fondation Natalia Ponce de León.

### ***Un(re)solved* (Tamara Shogalu, James Edwards, Yoruba Richen, Brad Lichtenstein, 2021)**

Enfin, la dernière œuvre transmédiatique présentée est *Un(re)solved* mise sur pied par les producteurs de la série de reportages FRONTLINE (PBS) en partenariat avec le studio de l'artiste

Tamara Shogalo. Celle-ci permet de rétablir la mémoire de 151 personnes tuées, victimes d'injustices raciales aux États-Unis avant le 31 décembre 1979. Il s'agit d'affaires jugées sans suite jusqu'à ce que le Emmett Till Unsolved Civil Rights Crime Act autorise en 2008 la réouverture de ces affaires. Le projet d'envergure est composé d'un site web interactif dans lequel l'internaute peut lire et écouter les histoires des familles des victimes, d'une exposition en réalité augmentée qui active un contenu virtuel dans la même esthétique que le site web pour aborder les histoires de d'autres victimes, une série de balados et un film documentaire se concentrant sur le meurtre de l'activiste noir Wharlest Jackson dans les années 1960. Le site web et l'installation en RA relient les récits de chaque personne mentionnée sous la forme d'une promenade en forêt. Une histoire est représentée tantôt par une feuille, tantôt par un arbre et le visiteur s'enfonce de plus en plus dans cet univers fictif et poétique pour partir à la rencontre des disparus. Dans ce projet, nous observons un équilibre entre l'intime et le politique. D'une part, il donne accès à des témoignages personnels constitués de documents d'archives, d'interviews avec les proches et de mises en image des anecdotes racontées en film d'animation pour adoucir le propos. D'autre part, l'œuvre critique le système judiciaire raciste aux États-Unis et plus largement les violences perpétrées en toute impunité envers les minorités du pays. *Un(re)solved* démontre aussi l'incapacité des institutions à rendre justice. Mais la réouverture des affaires est l'occasion de rendre hommage et garder un souvenir des victimes.

L'œuvre invite le public à interagir avec celle-ci de manière originale sur le site web. Tout d'abord, le curseur avec lequel nous naviguons sur l'ordinateur fait office de lampe torche car il produit un halo de lumière diffuse. La métaphore rappelle la volonté de mettre en lumière des histoires qui tombent dans l'oubli à mesure que les proches des victimes vieillissent et meurent. Le but du projet est également de faire la lumière sur les événements tragiques pour tenter de les résoudre. Sur le site web et dans l'installation en RA, l'audience peut accéder à une histoire en prononçant le nom de la victime qui s'affiche à l'écran ou qui est visible sur un panneau exposé. En effet, le site web et le lecteur de QR codes nécessaire pour l'installation demandent l'autorisation d'accéder au micro des appareils utilisés pour l'expérience. Ce procédé est symboliquement fort car il intervient comme si les spectatrices appelaient la personne décédée pour la ramener à la vie et lui permettre de raconter son histoire. C'est aussi un moyen puissant de découvrir la vie de

ces personnes, de leurs familles et surtout de ne plus considérer les violences raciales comme un phénomène abstrait relayé par les médias, mais plutôt comme un phénomène concret qui décime des communautés.

Ces trois exemples aident à comprendre comment les récits employant la transmédialité, la géolocalisation et la RA peuvent sensibiliser le public et favoriser son engagement. Ils placent les participantes au centre de l'expérience en cultivant leurs émotions et en dialoguant avec leur environnement. L'activisme se développe également car le public interagit dans un contexte de culture participative pour finalement organiser des communautés de fans et de héros modernes. Par ailleurs, nous remarquons que les partenaires de ces œuvres ne sont pas uniquement des sociétés de production. Des ONG et d'autres organismes s'associent à ce genre de mise en récit. Dès lors, le lien avec l'activisme se fait directement.



## Chapitre 3 – Application de la théorie à l’enjeu écologique

Les réflexions autour de l’utilisation de certaines technologies de mise en récit permettant au public de s’informer et de s’engager dans une cause politique m’ont menée à proposer un prototype de récit transmédiat et géolocalisé s’inscrivant dans la lutte écologique. Dans ce chapitre, nous tâcherons de présenter cette création en la mettant en relation avec les concepts précédemment développés.

### Description et analyse du projet selon les problématiques soulevées

Nous allons d’abord étudier le résultat du projet de recherche-crédation. Cette partie se concentre sur le prototype présenté en tant que tel.

#### Résumé de la création et de l’expérience utilisateur

Pour ma création, je souhaite proposer de courts récits géolocalisés dispersés dans Montréal pour faire parler des arbres de leur vie en zone urbaine. D’un point de vue technique, mon objectif principal est de pouvoir accéder aux enregistrements audios qui constituaient les histoires des arbres à condition d’être proches de ces derniers. Il s’agit alors d’approfondir les outils de *geotagging* et de « déclencheur de proximité » (*proximity trigger*). Pour ce qui est du contenu des récits, je tente de mettre en relation des éléments historiques ayant contribué au développement de Montréal et la perspective des arbres sur ces événements (les carrières de calcaire, l’urbanisation, l’industrialisation,...). L’idée est de proposer un regard nouveau sur des faits historiques pour réfléchir au développement d’une ville dans un contexte écologique tout en observant autrement l’environnement qui nous entoure du point de vue d’un arbre. Tous ces objectifs ont abouti en une application accédant à la localisation du téléphone de l’utilisateur qui l’invite à explorer trois espaces verts, les parcs La Fontaine, Laurier et le Réseau-Vert, pour écouter les récits de dix-sept arbres. Les enregistrements sont géolocalisés et sont accessibles grâce à l’application. Pour contextualiser la promenade, j’ai fictionnalisé le propos en imaginant un réseau d’arbres plantés à Montréal organisé par un chêne rouge natif du parc Mont-Royal. Ce chêne nomme ce réseau le *Wood Wide Web de Montréal* et fonde l’application et la page

Facebook qui portent le même nom. Il est bon de rappeler que l'expression « Wood Wide Web » est empruntée de l'ouvrage *La vie secrète des arbres* écrit par Peter Wohlleben. Il s'agit d'un terme employé dans plusieurs études qui se penchent sur le réseau de communication des arbres dans l'écosystème forestier notamment.

L'appel du *Wood Wide Web de Montréal* est diffusé dans la ville, grâce à des affiches, et sur les réseaux sociaux, grâce à la page Facebook publique tenue par le chêne rouge. Pour y répondre, les participantes installent l'application du Wood Wide Web disponible en numérisant le code QR sur les affiches ou en suivant l'hyperlien sur le réseau social. A partir de l'application, l'utilisateur a accès à une carte où sont marqués tous les arbres parlants visibles, à une archive constituée majoritairement de photographies et que l'utilisateur alimente lui-même au cours de son exploration, à des questionnaires liés aux récits des arbres et à des badges qu'il est possible d'obtenir en relevant des défis. Ce projet prend la forme d'un jeu mobile avec un système de niveaux. Il est possible de monter de niveau en répondant correctement à des quiz (qui sont considérés comme réussis si plus de 50% des réponses sont justes). Dans ce prototype, deux niveaux seulement sont accessibles (même si, sur le profil du joueur, 5 niveaux apparaissent). Les badges sont des récompenses à des activités qu'il est possible d'effectuer sans trouver les arbres parlants. Cinq défis sont proposés avec trois paliers chacun : ramasser des déchets qui salissent un espace public, se prendre en photo avec un arbre parlant, parrainer un proche pour qu'il rejoigne le projet, faire un achat éco-responsable et marcher un certain nombre de pas.

### **Quelles technologies pour quels effets**

La technologie la plus importante de ce projet est la géolocalisation car les récits des arbres sont accessibles seulement si l'utilisatrice est physiquement proche de l'arbre. J'ai donc utilisé une fonction appelée le « déclencheur de proximité » (*proximity trigger*), qui mesure la distance entre chaque arbre et l'appareil connecté. Quand le participant appuie sur un bouton disponible sur l'écran de la carte, l'application dévoile les informations relatives à un arbre parlant si la joueuse est située à moins de dix mètres de l'arbre. L'utilisateur est alors invité à cliquer sur le marqueur de la carte qui est le plus proche de sa position pour écouter l'enregistrement audio associé à l'arbre. Les autres marqueurs ne sont pas accessibles. Il me paraissait intéressant de travailler sur la mise

en relation du participant et de son environnement pour qu'il écoute l'une des dix-sept histoires. Les audios renvoient aussi souvent à la localisation et à la spatialisation de la scène, par exemple lorsqu'un arbre suggère à la participante de regarder derrière elle ou de lever la tête pour observer quelque chose de précis dans le paysage. Il me semblait plus intéressant d'accéder aux audios de cette manière plutôt que par une réalité augmentée visuelle car elle libère partiellement l'utilisateur de l'application. J'ai privilégié une RA sonore, médiée par le haut-parleur du téléphone ou des écouteurs plutôt qu'une RA visuelle qui aurait été médiée par l'écran du téléphone. Il n'est pas nécessaire de viser un arbre avec la caméra d'un téléphone en restant à un point fixe car l'audio est accessible dans un cercle de dix mètres de rayon autour de l'arbre.

L'application représente aussi une technologie centrale dans l'expérience car elle sert de support à tout le projet. Toutes les informations guidant le public dans l'expérience, comme la carte avec les coordonnées géographiques des arbres, l'archive, les questionnaires et les badges, sont accessibles par ce biais. Pour la créer, j'ai utilisé la plateforme Adalo qui permet de développer des applications sans connaissance en programmation informatique. J'ai choisi de concentrer la plupart de l'œuvre sur une application pour ses avantages en termes de portabilité et parce que l'utilisation d'applications installées sur un téléphone intelligent est de plus en plus répandue. L'application permet aussi de personnaliser l'expérience comme nous pouvons le remarquer avec l'emploi du tutoiement et du nom que l'utilisateur aura entré à son inscription. Enfin, l'intégration de quiz et badges dans ce support rend l'expérience virtuelle tout aussi ludique que l'expérience d'exploration. Elles sont d'ailleurs liées puisque les réponses aux questionnaires se trouvent dans les histoires des arbres. De la même manière, la plupart des badges invitent le joueur à faire quelque chose dans le réel (comme par exemple ramasser un déchet).

Enfin, ce projet pourrait se déployer sur plusieurs plateformes et ainsi devenir un récit transmédiatique. Pour les besoins du prototype, je me suis concentrée sur la création d'éléments audios situés, d'une application et d'une page Facebook. D'ailleurs, la page Facebook ne sert que de point d'entrée mais elle pourrait être plus largement exploitée pour créer une communauté autour du projet du Wood Wide Web. Pour un développement transmédiatique, il serait aussi possible d'intégrer des récits d'arbres via Instagram. Des comptes pourraient être créés pour des arbres qui n'ont pas de récits audios afin de donner accès à leurs histoires par l'image. Pour un compte,

nous verrions des photographies prises du point de vue d'un seul arbre au fil des saisons pour témoigner de son quotidien en zone urbaine. Ces récits seraient complémentaires à ceux qui sont géolocalisés si des questions en lien avec ces comptes sont ajoutées aux quiz.

### **Passage de la sensibilisation à l'action**

La principale action demandée au public est son déplacement physique dans les zones où il y a des arbres parlants. En effet, il doit s'en approcher pour accéder à leurs histoires et les photographier pour obtenir un badge. Cette action reste ludique car la recherche des arbres peut prendre la forme d'un jeu de piste.

Par ailleurs, l'œuvre tente de sensibiliser la participante au passé de la ville et au traitement de la végétation à Montréal aujourd'hui, grâce aux récits mais aussi grâce aux archives. Celles-ci sont un excellent moyen de montrer au joueur à quoi ressemblait son lieu de vie il y a quelques décennies. En comparant les images du passé et ce qu'il voit lui-même dans le présent, il pourrait être amené à réfléchir au paysage montréalais dans un futur proche et son rôle dans la redéfinition de la ville. Les questionnaires donnent l'occasion à l'utilisatrice de synthétiser les connaissances qu'elle a acquises lors de ses rencontres avec les arbres. J'ai décidé d'intégrer des questionnaires car une action politique est impossible si l'audience ne possède pas des connaissances communes.

Les actions proprement écologiques encouragées par le projet apparaissent dans l'obtention des badges. Ceux-ci invitent l'utilisateur à réfléchir à son mode de vie en regard de la crise écologique car il est vrai qu'à Montréal et dans les zones développées en général, nous ne remarquons pas que notre confort parfois excessif est lié aux problèmes écologiques. Par exemple, nous pouvons nous déplacer en voiture tous les jours car l'essence est facilement accessible. Ainsi, les actions écologiques proposées par les badges sont le déplacement à pied, l'achat raisonné de produits du quotidien et la lutte contre la propagation des déchets. Finalement, l'application place au centre de l'expérience les arbres de Montréal pour offrir un autre discours sur la végétalisation de la ville.

## Processus de création

Le mémoire en recherche-crédation permet aussi d'étudier le processus de développement de l'œuvre associée au sujet du mémoire. Nous nous attèlerons donc à cette tâche dans cette partie.

### Ce qui m'a amenée à cette création

Les technologies abordées dans ce mémoire sont des phénomènes que je connaissais peu ou pas avant mon échange en troisième année de premier cycle à l'Université de Montréal. J'ai eu l'occasion de suivre des cours qui intégraient ces outils dans les nouvelles façons de produire des récits. J'ai poursuivi des études sur ces sujets grâce aux séminaires offerts pendant la maîtrise avec par exemple la création d'un récit géolocalisé dans le cadre du cours « Mise en espace du récit » et le développement d'un prototype en réalité augmentée sur les femmes nourrissant l'œuvre de Pablo Picasso pour le cours « Séminaire de recherche-crédation » intitulé *La fin des paillassons*. D'autre part, le séminaire « Sérialité et transmédialité » m'a permis d'approfondir mes connaissances théoriques sur la transmédialité et la culture participative.

Ma volonté d'associer des récits utilisant la transmédialité, la géolocalisation et la réalité augmentée avec des enjeux qui mobilisent l'activisme politique trouve plusieurs origines. Dans le cadre universitaire, le séminaire « Cinéma de la diaspora » m'a permis de découvrir l'importance du numérique dans un contexte migratoire et mon projet *La fin des paillassons* m'a poussé à prendre en compte une réflexion féministe dans mon processus de création. Pour la création de ce mémoire, j'ai toutefois décidé de me concentrer sur l'enjeu écologique car mon projet est né à la suite de la lecture de *This Changes Everything : Capitalism vs. The Climate* de Naomi Klein<sup>32</sup>.

Nous pourrions avancer que le développement de *Wood Wide Web* commence avant même sa mise en œuvre concrète car ce projet s'est nourri de mes trois dernières années d'études ainsi que de l'actualité sociale, politique et culturelle.

---

<sup>32</sup> Naomi Klein. *This Changes Everything: Capitalism vs. the Climate*, New-York: Simon & Schuster, 2014.

## **Problèmes rencontrés et métamorphoses du projet**

Malgré l'objectif clair de parler d'écologie par le moyen d'une mise en récit innovante, le projet s'est transformé à plusieurs reprises, autant au niveau de la forme qu'au niveau du fond.

Ma première tentative était de proposer une fiction dystopique dans laquelle des multinationales s'étaient emparées du pouvoir à l'échelle mondiale dans lequel le participant serait un personnage de l'histoire, en relation avec d'autres protagonistes fictifs. Nous suivrions les activités d'un groupe dit « terroriste vert » jusqu'à la traque de leur cheffe pour que finalement le joueur décide s'il veut rejoindre le groupe écologiste ou se plier au nouvel ordre mondial, un capitalisme extrême. L'œuvre aurait été accessible sur plusieurs plateformes virtuelles fictives (la chaîne YouTube de la journaliste, le blog des écologistes, le site web d'une multinationale gouvernante, des courriels et SMS pour communiquer avec quelques personnages) avec une traque qui aurait pris la forme d'un parcours géolocalisé dans Montréal. Ce projet était une idée envisagée juste après la lecture de Naomi Klein et trouve son influence dans mon intérêt pour les dystopies dans la fiction. Cependant, cette expérience comportait beaucoup de défis et était trop ambitieuse pour le temps et les moyens dont je disposais pendant la maîtrise. Il s'agissait d'imaginer toute une organisation politique, économique et sociale, un monde, avec un grand nombre de protagonistes et, surtout, il était difficile de justifier l'ancrage de la fiction à Montréal et par conséquent le potentiel de la géolocalisation était mis à mal.

Dans une deuxième proposition, j'ai préféré simplifier le projet en mettant de côté la création de tout un monde dystopique et d'un conflit entre multinationales et écologistes pour me concentrer sur l'échelle municipale et un détour par la métaphore pour aborder les enjeux environnementaux en ville. Ainsi, l'idée était la suivante : les arbres de Montréal sont menacés par une maladie dont les scientifiques ne trouvent pas le remède. Les arbres font alors appel aux citoyens. Ces derniers doivent partir à la rencontre d'arbres parlants pour trouver un remède selon leurs témoignages. Il leur faut agir vite car la maladie se propage rapidement et les arbres n'ont plus que quelques jours avant d'être condamnés. Cette expérience aurait été accessible par des points d'entrée visibles dans le monde réel par le biais d'affiches et sur des réseaux sociaux tenus par des arbres. L'accès aux témoignages des arbres, qui prendraient la forme de fichiers audios, aurait été possible grâce à une application mobile. Pour détecter les arbres parlants,

l'utilisateur pouvait pointer la caméra de son téléphone sur les arbres jusqu'à trouver ceux sur lesquels une réalité augmentée simple (des particules colorées flottant autour de l'arbre) indiquerait qu'ils sont malades. La forme est presque identique à ma création finale mais pour le contenu, il a fallu faire quelques ajustements. Pour rendre plausible une maladie touchant seulement les arbres de Montréal, des notions en botanique auraient été à approfondir et la mise en relation des témoignages des arbres avec le remède n'allait pas de soi. Par ailleurs, la durée limitée d'expérimentation et l'urgence de trouver un remède, était trop contraignante pour inclure un maximum d'utilisatrices.

La dernière version de ce projet propose une promenade dans Montréal selon un trajet plus ouvert pour écouter des arbres parler de l'histoire de la ville de leur point de vue et de leurs conditions de vie en zone urbaine. L'enjeu ici était de poétiser le récit sans perdre le sous-texte écologique. Ici, les récits des arbres sont conservés et activés par un système de *proximity trigger* pour libérer le promeneur de l'écran de son appareil connecté. Il n'a pas besoin de viser les arbres avec sa caméra pour trouver les arbres parlants. À la place, le projet met l'accent sur l'errance, l'exploration du territoire, alors que la réalité augmentée intervient seulement à l'audio pour que la superposition du contenu virtuel sur le réel soit plus fluide. De plus, la limite de temps imposée par l'urgence de trouver un remède disparaît pour laisser place à une promenade qui s'intègre dans le quotidien de la participante.

Finalement, le projet a connu plusieurs modifications dans un but de simplifier autant le processus de création que l'expérience utilisateur, qui reste au centre de ma réflexion.

### **Développement du projet**

La création d'un projet mixte et transmédiatique requiert un processus de recherche et développement distinct par thématique. Dans un premier temps, il a fallu sélectionner les zones d'exploration et les arbres à qui je donnerais une voix. Je me suis limitée aux parcs La Fontaine, Laurier et au Réseau-Vert car ces lieux sont assez proches les uns des autres ce qui facilitait ma recherche et l'expérience en elle-même. Pour choisir les arbres, je me suis appuyée sur la carte

interactive des arbres publics de Montréal<sup>33</sup> qui recense le nom et le diamètre de chaque arbre. Je souhaitais éviter de retenir deux arbres de la même espèce ou sous-espèce afin de montrer la diversité des arbres plantés à Montréal, leurs caractéristiques visuelles et biologiques uniques. L'originalité de chaque arbre transparaît dans l'écriture de leur récit, car selon leur âge et leur position géographique, ils ne vivent pas la ville de la même façon. Leur originalité est aussi manifeste dans le choix des voix qui interprètent les arbres. Par exemple, pour deux arbres qui sont visiblement bien plus jeunes que les autres, ce sont des enfants de 10 ans qui jouent leur rôle. J'ai aussi essayé de jouer sur les accents, le langage soutenu ou familier et les intonations selon l'humeur de l'arbre. L'idée principale qui guidait le processus de sélection des arbres jusqu'à la création de leurs voix était de proposer une identité propre à chacun d'entre eux qui va au-delà des différences biologiques.

En parallèle, il fallait réfléchir au support le plus adapté qui ferait le lien entre l'utilisateur et l'œuvre. En raison de sa portabilité et du fait que tout le monde a un téléphone intelligent dans sa poche, j'ai opté pour la création d'une application mobile. Ne sachant pas programmer, je me suis tournée vers une plateforme de création d'applications sans code qui offrait la possibilité de travailler avec la géolocalisation. Le développement de l'application se concentrait surtout sur le design pour rendre l'expérience facilement accessible. Sur cette application, gérée par l'arbre à la tête du réseau du Wood Wide Web, nous pouvons retrouver des quiz, des documents d'archive liées aux zones d'exploration, une carte indiquant l'emplacement des arbres parlants et une collection de badges à gagner en relevant des défis. Les fichiers audios sont directement intégrés dans l'application mais le défi majeur a été de les déclencher lorsqu'on s'approchait d'un arbre parlant. Pour ce faire, il a fallu intégrer du code à la plateforme Adalo pour calculer la distance entre l'utilisateur et chaque arbre. Une action est déclenchée si l'utilisateur lance la recherche d'un arbre en appuyant sur un bouton visible sur l'écran de la carte. L'action donne les informations de l'arbre parlant le plus proche si la distance entre l'arbre et la participante est inférieure ou égale à 10 mètres.

---

<sup>33</sup> « Arbres publics de Montréal – Québio ». Québio | La biodiversité du Québec. Consulté le 3 juin 2022. <https://quebio.ca/fr/arbresmtl>.



Enfin, la création de points d'entrée ou *rabbit holes* semblait nécessaire pour amener de potentiels participants à télécharger l'application et expérimenter le projet. Pour cela, j'ai imaginé trois affiches différentes visibles dans Montréal, dans les espaces verts où se trouvent des arbres parlants mais aussi alentours pour atteindre un public varié capable de se rendre dans les zones pertinentes. Une page Facebook liée au projet a également été mise en place pour créer des publications diffusant un QR code ou un lien permettant de télécharger l'application. Nous avons donc deux types d'entrées, un accès physique, directement dans l'environnement urbain, à Montréal, et un accès virtuel pour atteindre une plus large audience en usant de hashtags et d'autres contenus médiatiques. L'intérêt de ces points d'entrées était de réfléchir à une réappropriation de la culture populaire pour attirer l'attention des passants et des internautes. En effet, j'ai réutilisé des arbres connus dans la culture populaire issus de films, de séries et de bandes-dessinées pour mettre en relation des références communes et un projet à visée écologique en insistant sur le fait que les arbres ont déjà une présence non négligeable dans la culture populaire.

## **Au-delà du prototype**

La création présentée pour ce mémoire reste tout de même un prototype qu'il serait bon d'envisager comme un projet qui offre des possibilités d'approfondissement dans un contexte où il serait vraiment diffusé à grande échelle.

### **Agrandissement de la surface d'exploration**

Tout d'abord, j'ai décidé de me concentrer sur trois zones d'exploration, les parcs Laurier, La Fontaine et le Réseau-Vert, et dix-sept arbres dispersés dans ces espaces. Pour le prototype, je souhaitais mettre de l'avant des espaces verts, mais pour élargir le projet, j'aimerais inclure des arbres plantés dans d'autres types de paysage montréalais comme des rues, des places publiques ou des quartiers. L'extension de la surface d'exploration me paraît nécessaire pour créer une œuvre « pervasive », accessible facilement de n'importe où dans la ville. Pour l'instant, le prototype est axé sur des lieux entre le Plateau Mont-Royal et Rosemont-la-Petite-Patrie pour faciliter l'accès au projet complet. Cependant, un projet de ce type n'aurait pas nécessairement pour ambition d'être entièrement facile d'accès (auquel cas l'expérience prendrait fin

rapidement). Il s'agirait plutôt de couvrir une zone géographique plus importante pour s'assurer qu'un maximum d'utilisateurs passent près d'un arbre parlant et qu'ils aient ainsi envie d'en chercher plus. Puisque l'idée d'origine était d'intégrer l'œuvre au quotidien de la participante, il faut imaginer les trajets routiniers d'un bon nombre de Montréalais et Montréalaises pour proposer une expérience inclusive. En effet, le prototype n'inclut que des personnes travaillant ou habitant dans les quartiers du Plateau et de Rosemont, ce qui ne représente qu'une infime partie de la ville.

D'autre part, les histoires des arbres présents dans le prototype tendent à être uniques, pourtant tous les arbres ou presque dans ces espaces verts ont des éléments communs. Par exemple, tous les arbres du parc Laurier se trouvent au-dessus d'une ancienne carrière de calcaire. De la même manière, tous les arbres du Réseau-Vert ont été plantés sur cette promenade pour végétaliser la ville. Il serait donc intéressant d'étendre la zone d'exploration pour atteindre des lieux qui ont d'autres histoires qui peuvent être racontées du point de vue des arbres. Le cimetière Côte-des-Neiges permettrait de nous questionner sur la végétalisation des lieux où les morts sont conservés et de penser la relation entre la vie de l'arbre et la mort présente dans un tel espace. Le parc Mont-Royal est également un espace à ajouter dans le réseau du Wood Wide Web puisque le fondateur fictif du réseau est un chêne rouge planté là-bas. Ce serait aussi l'occasion de parler des « coupes de moralité » qui ont eu lieu quand Jean Drapeau était maire. Il serait aussi pertinent de partager la vie des arbres plantés le long des trottoirs, dans les cours donnant sur les allées ou sur des places pour transmettre une autre perspective sur les conditions de vie des arbres qui ne bénéficient pas de vastes espaces verts. Leurs histoires pourraient être un atout considérable pour diffuser les enjeux écologiques présents.

### **Amélioration de l'expérience virtuelle et création d'une communauté**

Tout au long de ce texte, j'ai insisté sur l'importance de la création d'une communauté autour d'une œuvre. C'est aussi un aspect qui aide le passage à l'action, comme je l'ai mentionné avec la notion de politique participative. *Wood Wide Web* a l'avantage de prendre la forme d'un réseau d'arbres qui appelle les habitants de Montréal à les rejoindre. C'est une invitation à prendre part à une communauté qui est « pré-crée », d'une certaine manière, dans le sens où la communauté

existe en amont, mais ce sont les participantes qui détermineront son fonctionnement et son influence activiste. Une communauté autour de cette expérience pourrait se développer notamment grâce aux défis proposés pour obtenir des badges. Le parrainage est aussi un moyen d'inviter de plus en plus de gens à expérimenter l'œuvre et donc à s'impliquer dans la communauté. Avec les limitations du prototype, la plupart des badges s'obtiennent en téléversant des images dans l'application. Néanmoins, dans un contexte qui dépasserait le stade du prototype, nous pourrions envisager l'obtention de ces badges à condition que les joueurs publient leurs photos sur la page Facebook du projet ou sur leurs réseaux sociaux personnels en utilisant un hashtag.

Une réflexion plus approfondie sur la place des réseaux sociaux dans cette œuvre et sur l'expérience virtuelle en général va de pair avec le renforcement d'une communauté. Le prototype est simplement doté d'une page Facebook principalement utilisée comme un point d'entrée vers l'application. Toutefois, ce réseau social a un potentiel rassembleur qui servirait de plateforme de rencontre entre tous les participants. La page Facebook reste intégrée à la fiction car elle est tenue par le chêne à l'initiative du Wood Wide Web. C'est lui qui publie sur cette page et c'est à lui que s'adresseraient les usagers. Il serait aussi possible de créer des comptes pour l'œuvre sur d'autres plateformes de communication comme Instagram, qui met l'accent sur le visuel et la géolocalisation du contenu, ou Twitter, qui privilégie les publications succinctes et favorise la diffusion de publications de d'autres comptes.

### **Amélioration du passage à l'action**

Puisque la construction d'une communauté est une des conditions pour engendrer une action politique, ou dans ce cas une action écologique, le *Wood Wide Web de Montréal* pourrait initier des activités qui sortent du contexte de l'œuvre pour proposer des activités exerçant une influence concrète sur le réel. Avec le développement d'une présence sur les réseaux sociaux, nous pourrions informer les participantes de l'actualité dans leur ville sur les enjeux environnementaux, créer des événements en accord avec l'écologie comme une collecte de vêtements, le nettoyage d'espaces verts visités par le biais de l'expérience, une journée sans voiture ou autre. C'est une possibilité avec l'option de création d'événements que propose

Facebook. Par ailleurs, toutes ces activités resteraient organisées par le chêne rouge donc seraient inscrites dans la fiction pour conserver une dimension ludique sans pour autant avoir une conséquence sur le contenu de l'œuvre.

En outre, il serait intéressant d'exploiter la catégorie de badges « Achat certifié Wood Wide Web ». Nous pourrions créer des partenariats entre l'expérience et des boutiques qui proposent des produits locaux, à faible émission de carbone, biologiques et respectueux de l'environnement. Ce badge inciterait le participant à faire ses emplettes de manière raisonnée, en prenant en considération la chaîne qui a permis au produit d'arriver dans les rayons d'un magasin depuis sa création. C'est un badge à valeur pédagogique qui peut également aider les joueuses à adopter un mode de vie et de consommation plus écologique. Le partenariat avec des petites boutiques serait avantageux pour ces dernières car le projet leur offrirait une plus grande visibilité. En effet, la plupart des personnes font leurs achats quotidiens dans des magasins de grande surface aux dépens des petits commerces spécialisés. Les partenaires seraient reconnaissables par la présence d'un logo du projet à l'entrée des boutiques et par l'ajout de leur adresse dans une carte qui serait installée dans l'application.

Pour assurer la visibilité de l'application et du projet derrière, nous pourrions aussi envisager des partenariats avec des services municipaux. La Ville de Montréal y verrait sans doute une collaboration pertinente et la plupart des archives présentées dans l'application proviennent de la Bibliothèque et des Archives Nationales du Québec. Ainsi, les affiches en ville, les publications sur les réseaux sociaux et les collaborations avec de petits commerces et des institutions politiques et culturelles sont autant de solutions pour garantir une certaine visibilité de la création.

## Conclusion

Tout au long de ce texte, nous avons tenté de démontrer que les récits transmédiaux, géolocalisés et usant de la réalité augmentée peuvent contribuer à mieux sensibiliser et impliquer le public à une action politique, sociale ou écologique. Les technologies employées offrent la possibilité d'approcher autrement la relation du spectateur à l'histoire en lui permettant d'interagir avec elle, de s'investir physiquement pour accéder à certains éléments et en reliant son environnement avec le contenu médiatique. Elles permettent aussi de placer l'utilisateur et ses émotions au centre de l'expérience pour l'inclure dans le récit. Ces spécificités propres à la transmédiatité, la géolocalisation et la RA rendent alors possible des récits immersifs, synchrones et mixtes.

Grâce à plusieurs analyses d'œuvres, nous avons remarqué que ces types de récits peuvent s'avérer très efficaces dans un contexte activiste. En effet, les informations géolocalisées sensibilisent les communautés vivant dans l'environnement mis en scène. L'interactivité avec l'œuvre permet au public d'agir pour faire avancer l'histoire et pour prendre part aux actions collectives ou individuelles proposées dans l'expérience. D'autre part, l'appel à l'action peut venir d'un projet transmédiat mais également d'une communauté de fans qui se regroupe autour d'une œuvre pour donner un sens ludique à leurs objectifs activistes. Cela est rendu possible grâce au numérique et à la création d'une culture participative dans le cadre d'une convergence des médias. Dans une telle situation, la culture participative devient une politique participative à laquelle les fans s'identifient et veulent prendre part en marge des institutions politiques traditionnelles.

Dans mon projet de création *Wood Wide Web*, j'ai tenté de montrer à petite échelle que l'utilisation des nouvelles technologies dans la mise en récit peut servir la cause écologique. Pour ce faire, les habitants de Montréal sont invités à se déplacer pour partir à la rencontre d'arbres afin d'écouter leurs histoires, répondre à des questionnaires et relever des défis qui permettent un passage à l'action. À plus grande échelle, nous pourrions approfondir ce projet en créant une communauté de participantes, en créant des rencontres et événements directement en lien avec

l'écologie et en développant des partenaires avec des enseignes respectueuses de l'environnement.

Même si le numérique est sûrement un allié dans les luttes politiques, sociales et écologiques, il ne faudrait pas pour autant tomber dans une forme de « solutionnisme technologique », une position prise et formulée par Evgeny Morozov. Il est vrai que les outils mentionnés dans ce texte ont de nombreux avantages pour informer le public et l'inclure dans certaines luttes. Toutefois, une utilisation excessive ou irraisonnée de ces technologies peut desservir les intérêts politiques. Par exemple, nous avons vu que la facilité d'accès et la liberté d'expression propres aux réseaux sociaux et au web autorisent la mésinformation et la diffusion de haine (comme dans la situation présentée en introduction avec le tweet grossophobe du représentant républicain Matt Gaetz). Lors d'une conférence donnée en 2022 dans le cadre du colloque Arts & Médias de l'Université de Montréal, l'historienne de l'art Bénédicte Ramade a également souligné l'emploi excessif de la RA dans une exposition muséale sur l'anthropocène à Ottawa et le manque de pertinence qui en résulte. Par ailleurs, dans le cas du projet *Wood Wide Web*, il serait intéressant d'intégrer à l'œuvre des informations sur la pollution numérique. En admettant que celle-ci est quantifiable à l'échelle individuelle, nous pourrions inclure une sorte d'écran faisant le bilan carbone de l'utilisation des appareils connectés du participant tout en retraçant la construction de ces appareils. Cela aiderait à nuancer le propos selon lequel les technologies sont la solution à toutes les problématiques actuelles.

Ainsi, il est indéniable que le numérique et les technologies connexes permettent de créer des récits mettant l'audience au centre de l'expérience et lui donnant une agentivité qui peut servir dans un contexte activiste. Cependant, il ne faut pas entièrement se reposer sur ces méthodes pour améliorer nos conditions de vie mais peut-être les envisager comme un outil parmi d'autres pour un changement profond de l'ordre politique, social et économique établi.

## Références bibliographiques

### Ouvrages et articles

1. ASSELIN, Olivier et Isabelle Raynauld (dir.). « Techniques et technologies de la prévisualisation transmédiatique ». Dans *Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*, sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic. 2022.
2. BERNARDO, Nuno. *Transmedia 2.0 : How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling*. beActive Books, 2014.
3. CAQUARD, Sébastien, et William Cartwright. « Narrative Cartography : From Mapping Stories to the Narrative of Maps and Mapping ». *Cartographic Journal* 51, n° 2 (mai 2014) : 101–6.
4. CLARKE, Rachel E. « Merging Spaces : Augmented Reality, Temporary Public Art, and the Reinvention of Site ». Dans *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, sous la direction de Vladimir Geroimenko, 129–56. Cham : Springer, 2022. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-96863-2>.
5. CONLEY, Tom. « Introduction ». Dans *Cartographic Cinema*, 1–22. Minneapolis : University of Minnesota, 2006.
6. COULTON, Paul, Matjaž Kljun et Klen Čopič Pucihar. « User Engagement Continuum : From Art Exploration to Remixing Culture with Augmented Reality ». Dans *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, sous la direction de Vladimir Geroimenko, 331–48. Cham : Springer, 2022. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-96863-2>.
7. FINCO, Mateus David. « I Play, You Play and We Play Together : Social Interaction Through the Use of Pokémon GO ». Dans *Augmented Reality Games I*, sous la direction de Vladimir Geroimenko, 117–28. Cham : Springer, 2019. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15616-9>.
8. FREEMAN, Matthew, et Renira Rampazzo Gambarato. « Introduction : Transmedia Studies - Where Now ? » Dans *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, sous la direction

- de Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, 1–12. Milton : Taylor & Francis Group, 2018. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=5543897>.
9. GORDON, Eric et Adriana de Souza e Silva. *Net Locality : Why Location Matters in a Networked World*, Hoboken: Blackwell Publishing Ltd., 2011.
  10. HANCOX, Donna. « Transmedia for Social Change : Evolving Approaches to Activism and Representation ». Dans *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, sous la direction de Matthew Freeman et Renira Rampazzo Gambarato, 332–39. Milton : Taylor & Francis Group, 2018. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=5543897>.
  11. JENKINS, Henry. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2006.
  12. JENKINS, Henry. « Youth Voice, Media, and Political Engagement : Introducing the Core Concepts ». Dans *By Any Media Necessary : The New Youth Activism*, sous la direction de Henry Jenkins, Sangita Shresthova, Liana Gamber-Thompson, Neta Kligler-Vilenchik et Arely Zimmerman, 1–60. New York : New York University Press, 2016. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=4045276>.
  13. KINDER, Marsha. *Playing with Powers in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley : University of California Press, 1995.
  14. KIPPER, Gregory, et Joseph Rampolla. *Augmented Reality : An Emerging Technologies Guide to AR*. Elsevier Science & Technology Books, 2012. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=1073012>.
  15. KLEIN, Naomi. *This Changes Everything: Capitalism vs. the Climate*, New York: Simon & Schuster, 2014.
  16. MCQUIRE, Scott. « Introduction ». Dans *Geomedia : Networked Cities and the Future of Public Space*, 1–19. Cambridge : Polity, 2016.



17. MOROZOV, Evgeny. *To Save Everything, Click Here. The Folly of Technological Solutionism*, New York : Public Affaires, 2014.
18. PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*, New York : McGraw-Hill, 2012.
19. PRATTEN, Robert. *Getting Started in Transmedia Storytelling*. 2015.
20. SCHWITTAY, Anke Fleur. « Repairing Ecologies ». Dans *Creative Universities. Re-imagining Education for Global Challenges and Alternative Futures*, 102–28. Bristol : Bristol University Press, 2021. <https://doi.org/10.46692/9781529213676>.

## Sites web

21. « Arbres publics de Montréal – Québio ». Québio | La biodiversité du Québec. Consulté le 3 juin 2022. <https://quebio.ca/fr/arbresmtl>.
22. « Cité Mémoire - Montréal en Histoires ». Montréal en Histoires. Consulté le 4 novembre 2022. [https://www.montrealenhistoires.com/cite\\_memoire/](https://www.montrealenhistoires.com/cite_memoire/).
23. « Fandom Forward > ; ». Fandom Forward >. Consulté le 15 octobre 2022. <https://fandomforward.org/>.
24. « Home Page ». Conspiracy For Good. Consulté le 8 février 2022. <http://www.conspiracyforgood.com/index.php>.
25. « Home Page ». Priya's Shakti. Consulté le 7 février 2022. <https://www.priyashakti.com/>.
26. « Invisible Monument ». MIT - Docubase. Consulté le 12 novembre 2022. <https://docubase.mit.edu/project/invisible-monument/>.
27. Jenkins, Henry. « Confronting the Challenges of Participatory Culture : Media Education for the 21st Century (Part One) — Pop Junctions ». Henry Jenkins, 19 octobre 2006. [http://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting\\_the\\_challenges\\_of.html](http://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting_the_challenges_of.html).
28. Latifi, Fortesa. « Olivia Julianna on Gen Z for Change, Fundraising Off Matt Gaetz, and Texas Politics ». Teen Vogue, 3 août 2022. <https://www.teenvogue.com/story/olivia-julianna-gen-z-for-change-texas-profile>.
29. Phillips, Andrea. « Perplex City ». ANDREA PHILLIPS // Deus Ex Machinatio. Consulté le 22 octobre 2022. <https://deusexmachinatio.com/perplex-city>.

30. « Un(re)solved | FRONTLINE | PBS | Home ». PBS : Public Broadcasting Service. Consulté le 3 mars 2022. <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/unresolved/>.

## **Conférence**

31. RAMADE, Bénédicte. « Les paradoxes de l'Anthropocène ou le piège de l'écoblanchiment », communication présentée lors du colloque Arts & Médias de l'Université de Montréal, 16 - 18 novembre 2022.

## Annexe A

Affiches servant à être déposées dans la ville (point d'entrée réel). Nota Bene : le QR Code ne donne plus accès à l'application.

**AVIS AUX MONTRÉALAIS.ES**

Ceci est un appel du **WOOD WIDE WEB**, la forêt urbaine de Montréal. Venez nous retrouver sur l'application téléchargeable ici :

Parce qu'on a plus de choses à vous dire que **Groot**.

Ton sirap, il vient pas en bouteille !

**T'AS-TU DÉJÀ ENTENDU UN ÉRABLE PARLER ?**

Viens nous écouter en rejoignant le réseau du **WOOD WIDE WEB**.

Pour le faire, télécharge notre application ici :

**TOUT LE MONDE N'A PAS LA CHANCE D'AVOIR UNE GRAND-MÈRE FEUILLAGE**

Mais tout le monde peut écouter les arbres du **WOOD WIDE WEB** avec cette application :

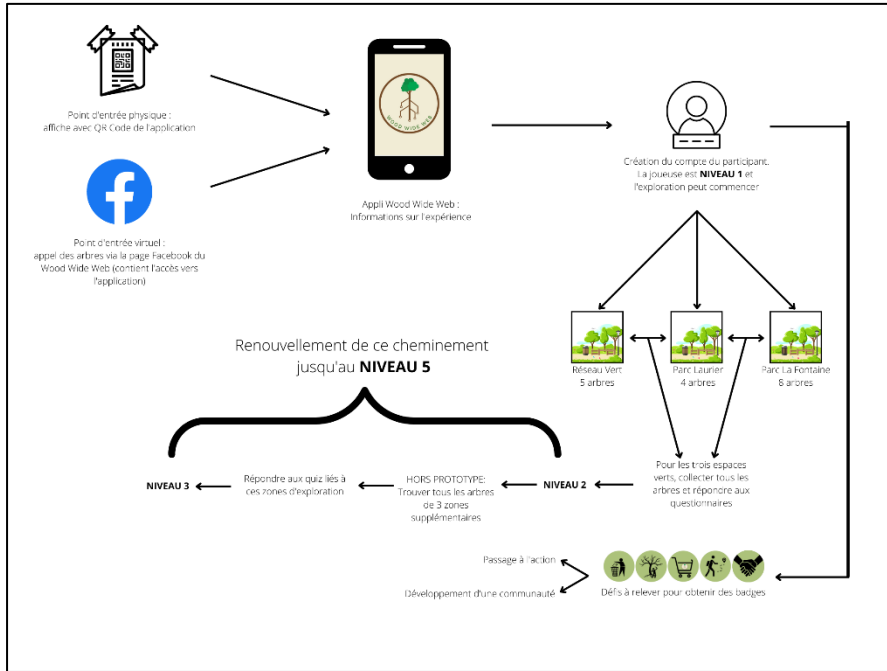
Signé Chêne rouge, Mont-Royal

Cette affiche a été produite dans le respect de l'arbre qui a fourni son support.

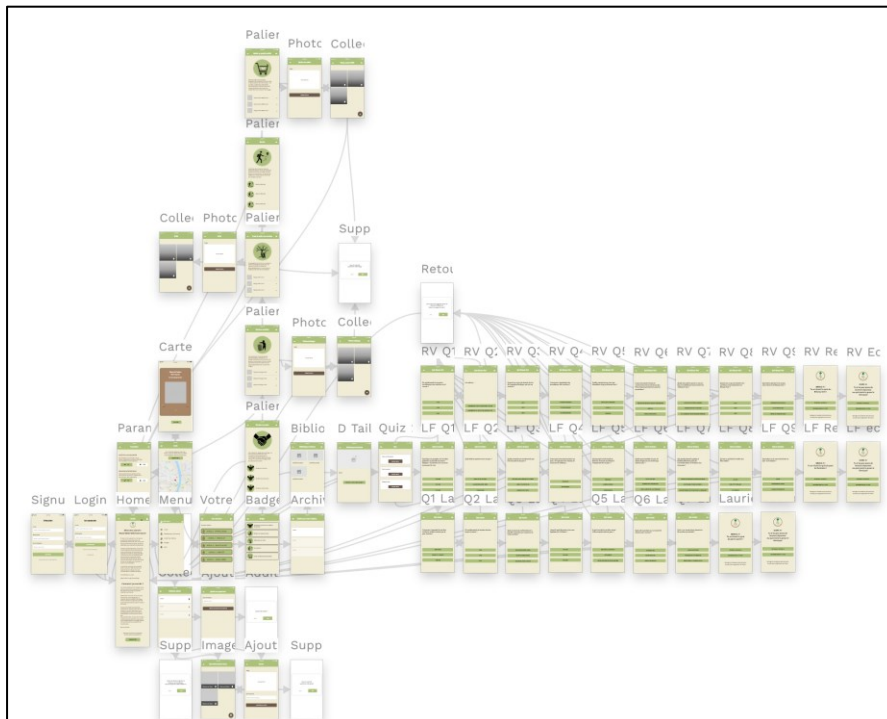
Lien vers la page Facebook (point d'entrée virtuel) : <https://www.facebook.com/Wood-Wide-Web-104858609140482>

# Annexe B

Schéma du parcours de l'utilisateur à travers l'expérience du *Wood Wide Web* :



Vue d'ensemble de l'interface de création d'application sans code Adalo :



## Annexe C

Récits des dix-sept arbres parlants dans le prototype :

### **Cerisier tardif (Parc La Fontaine)**

On n'a pas vite fait le tour du parc La Fontaine. Enfin c'est que j'imagine parce que de là où je vis, je ne vois pas les limites du parc. Il doit être immense. Et toute cette place rien que pour de la pelouse, des arbres et des chemins, ça aurait été très bien, voire mieux d'après moi, mais les humains ont agrémenté l'endroit de plusieurs infrastructures pour diversifier leurs loisirs. Je dois bien admettre que certains loisirs sont bien curieux donc ça me divertit aussi. D'abord parlons de celle qui n'est plus : il n'y a pas si longtemps, un jardin des merveilles était installé ici même. On y trouvait des animaux de ferme mais aussi d'autres plus exotiques comme des otaries et des flamants roses. Le jardin était parsemé de scènes qui avaient l'air très artificielles dans lesquelles les enfants jouaient. Plus aucune trace du jardin n'est visible maintenant mais la construction de d'autres activités ont pris le relais. Le Théâtre de Verdure par exemple ouvre presque au même moment que le jardin des merveilles ferme. C'est un endroit où des humains vont regarder d'autres humains pour se divertir. Ils dansent, parlent, jouent... Je crois que c'est votre loisir qui m'intrigue le plus. Il y a aussi les deux bassins qui font la renommée du parc, un endroit où manger et une maisonnette construite en plein centre du parc qui sert à je ne sais pas trop quoi puisqu'aucun arbre n'a pu voir ce qui s'y passait. Et tout ça c'est sans compter les multiples aires de jeux et terrains de soccer, baseball, tennis... Ça agrandit le parc avec toutes ces activités hein ? Pour visiter plus vite, j'ai même déjà vu un petit train sillonner les chemins. Décidément, vous, les humains, ne cesserez de m'étonner !

### **Chêne des marais (Parc La Fontaine)**

Prépare-toi pour un voyage dans le temps très lointain. Imagine la fonte des glaciers il y a 12 000 ans qui annonce la fin de l'ère glaciaire. La terre que tu foules aujourd'hui était alors une plaine inondée par la mer Champlain. Lorsque l'eau s'est retirée vers le fleuve Saint-Laurent, la plaine s'est transformée en plage.

Maintenant, imagine il y a 5 000 ans. Ce même lieu est traversé par le ruisseau de la Montagne à l'Ouest et le ruisseau des tributaires de l'Est. Toute cette eau était propice à la naissance d'une forêt marécageuse. Ce n'est pas un hasard si un chêne des marais comme moi a été planté ici. Bien avant que les Européens n'accostent sur ce rivage, un peuple des Premières Nations, les Iroquois, exploitaient sûrement le lieu pour la chasse et la pêche.

De tout ça, il ne reste plus rien aujourd'hui à cause de l'urbanisation. Plus rien à la surface du moins, car certains ruisseaux existent encore sous la terre. Tu peux peut-être sentir sous tes pieds les vibrations de l'écoulement d'un de ces ruisseaux, c'est de là que j'étanche ma soif.

### **Chêne fastigié (Réseau-Vert)**

Excuse-moi... il y a des jours où j'ai du mal à respirer et des poussières dans mes branches me gênent. C'est à cause de l'incinérateur, les deux grandes cheminées derrière moi. Ça a aidé à nettoyer un peu les sols du quartier mais alors l'air n'est pas plus sain. Il a ouvert en 1931 et depuis cette date, on entend les arbres tousser de plus en plus si on est attentifs.

Heureusement, cette grande machine ne fonctionne plus à cause de sa proximité avec la ville mais après y avoir été exposé presque 70 ans, c'est difficile de guérir définitivement. Et puis, d'autres choses ont remplacé cette source de pollution dans les environs. Des voitures par centaines, des habitations par milliers. Parfois, l'air est encore irrespirable par ici. Surtout quand il fait chaud.

Tout autour de l'incinérateur, vous avez planté des arbres, comme moi, un chêne fastigié, tout en prenant soin des plus anciens parce que sans pouvoir incinérer vos déchets, on contribue à l'assainissement de l'air. Grossièrement, un arbre absorbe du dioxyde de carbone, la molécule liée à la pollution, utilise le carbone pour sa croissance et relâche majoritairement du dioxygène, la molécule qui permet à tous de respirer un air plus sain. Pratique non ? Si seulement ça suffisait pour régler le problème...

J'aimerais bien grandir plus vite. Avec un peu de chance, ma cime percera ce nuage de pollution et enfin je respirerai mieux. En voyant que les humains ne grandissent pas plus que quelques pieds, je me demande comment ils peuvent se satisfaire de cet air. Comment tu fais toi ?

### **Épinette blanche (Parc La Fontaine)**

Je me sens tellement chanceuse de vivre ici ! C'est bien mieux que d'être un arbre sur un trottoir. Même si je suis là parce que les humains ont bien voulu m'y planter, ça reste bien agréable ce grand espace de végétation. Ce que j'aime aussi c'est de regarder ce qui se passe autour de moi. En restant à un endroit fixe pendant des années, on peut mieux observer le monde et faire attention à ce qui nous entoure, toujours enraciné dans l'ici et maintenant, toujours les aiguilles dans l'air du temps. Tu devrais essayer de temps en temps. Tiens, met-toi à côté de moi et regarde attentivement les alentours, sans bouger. Peu importe l'heure du jour et le jour de l'année, il y a sans arrêt quelque chose à voir. On rencontre beaucoup de mondes avec des vies très différentes qui pourtant se retrouvent au même endroit. On croise des familles en promenade, des amis qui jouent aux cartes, des cyclistes ou des athlètes qui font des tours et des tours du parc, des amoureux qui se bécotent sur les bancs face aux bassins, des groupes de méditation, de danse, de sorcelleries (j'en ai vu rien que le mois dernier, des femmes brûlaient de la sauge et chantaient en cercle) ... La liste pourrait s'étirer. Tu vois quoi toi, là tout de suite ?

Toute cette profusion de vie n'a rien de récent. Avant même que le parc La Fontaine soit le parc La Fontaine, les travailleurs, travailleuses et les familles profitaient déjà de ce lieu pour s'échapper du quotidien, pour se reposer. C'était comme aujourd'hui une enclave de verdure dans la ville bruyante et dynamique. C'est d'ailleurs pour cette raison que les parcs en zone urbaine existent. Quand les Montréalais et Montréalaises du quartier travaillaient de longues heures dans des conditions difficiles, les parcs offraient une pause bien méritée et un retour à la nature les fins de semaine.

### **Épinette du Colorado (Parc Laurier)**

Dis-moi, qu'est-ce que tu entends dans ce parc ? Des chants d'oiseaux ? Le bruit de pas lents sur des feuilles mortes ? Sur de la neige ? Des discussions murmurées, discrètes ? Et qu'est-ce que tu vois ? Des arbres ? Des terrains de jeux ? Des tables de pique-nique ? Et tu sens l'odeur de ma sève ? Ce liquide épais qui coule le long de mon tronc. Tout ça paraît bien idyllique, on est loin des bruits, des visions et des odeurs que nous offrait ce même endroit il y a tout juste quelques décennies.

J'aurais pu vivre assez longtemps pour voir ce terrain occupé par les carrières car les épinettes du Colorado comme moi peuvent vivre jusqu'à 600 ans. Hélas, j'ai à peine 100 ans et je n'ai pas passé mes premières années ici. De toute façon, je ne suis pas sûr qu'il y aurait eu de la place pour moi ici à cette époque. On voyait les hommes travailler sans relâche jusqu'à ce que la terre n'ait plus rien à leur donner. Et là, ça a laissé un trou béant, on aurait dit un canyon !

Ce qui devait être le plus impressionnant, c'était sûrement le silence après tant d'années de machines bruyantes et de pieds noirs qui criaient pour se faire entendre. L'endroit a été déserté d'un coup. Tout ce que l'on percevait c'était le bruit de la pluie qui s'accumulait dans le fossé. Quelques baigneurs venaient en douce profiter de la cuve d'eau au fond des carrières mais c'était très dangereux, il y a eu beaucoup de noyades. Mais comme je te disais, on est loin de tout ça maintenant. C'est comme si on avait étouffé tous les événements passés avec de la pelouse.

### **Érable à sucre (Parc Laurier)**

Tu sens tu cette odeur ou c'est juste moi ? Ça doit venir du sol, pas de la pelouse que tu peux voir, mais bien plus profondément. Ça ne m'étonnerait pas que des mauvaises odeurs remontent à la surface. Lorsque les carrières Dubuc et Limoges installées ici ont été épuisées, ça faisait un trou béant dans le sol. Et quand il y a un trou, il faut souvent le reboucher. C'est ce que les gens ont fait... en remplissant petit à petit l'ancienne carrière de leurs déchets jusqu'à le reboucher définitivement avec de la terre pour pouvoir construire au-dessus (en l'occurrence, construire le parc Laurier en 1925). Qu'est-ce que les humains sont dégoûtants ! En même temps, ça ne doit pas être une partie de plaisir de devoir se soucier de déchets que l'on crée. Ce n'est pas un problème qu'on a, nous, les arbres : tout ce qu'on produit est distribué aux champignons, à la terre, aux animaux et ce qu'on rejette dans l'air le purifie, au lieu de le salir ! Vous devriez apprendre à recycler comme nous, ça vous éviterait bien des tracas.

Moi et tous les autres arbres de mon espèce qui se trouvent près du terrain de baseball, si tu poursuis ton chemin sur cette allée, nous produisons même du sucre que vous utilisez pour faire du sirop. Mais notre sucre doit avoir un arrière-goût provenant des ordures qui n'ont jamais été déterrées.

### **Érable Rouge Morgan (Réseau-Vert)**



Beaucoup d'arbres dans le coin aiment raconter ce qui s'est passé sur le Réseau-Vert. En revanche, ils ne s'inquiètent pas autant que moi de notre avenir. Ils ne semblent pas non plus vouloir m'écouter à ce sujet, en disant que le pire est derrière nous et que les érables rouges comme moi ont tendance à toujours dramatiser mais j'espère que toi tu voudras bien entendre ce que j'ai à dire.

Oui, les conditions de vie des arbres se sont améliorées sur les dernières décennies. Cependant, si on compare la vie des arbres aujourd'hui à celle d'il y a plusieurs siècles, quand cette île était encore une forêt vierge, j'ai l'impression qu'on a perdu quelque chose qu'il nous est impossible de retrouver.

Alors certes, les humains tentent de nous redonner une plus grande place dans la ville parce qu'ils ont compris que ça améliorerait leurs vies. Ce parc en est un exemple. Mais est-ce que les humains prennent vraiment soin des arbres et de tout ce qu'il faut pour faire un écosystème ? À l'heure où je te parle, mes racines font leur possible pour contourner le réseau souterrain des égouts. Et encore, je m'estime plus chanceuse que l'arbre qui se trouve sur le trottoir, planté dans une terre recouverte de goudron. Comment fait-il pour récupérer l'eau de pluie, comment les champignons peuvent-ils s'installer à sa base pour lui fournir les nutriments qui lui manquent ? Il dépend de l'humain. Pour grandir, pour se reproduire, pour survivre, il dépend de lui. Ce n'est pas comme ça qu'un arbre devrait vivre !

S'il faut vraiment que la nature et les humains cohabitent, j'aimerais que plus d'arbres osent parler de leurs besoins et que les humains les écoutent et agissent en conséquence. On a besoin de vous pour retrouver notre mode de vie, de la même façon que vous avez besoin de nous pour vivre mieux.

Je devrais peut-être garder espoir parce que je vois tu es toujours là à m'écouter.

### **Févier Skyline (Parc Laurier)**

Viens par-là toi ! Je suis un févier Skyline et je suis arrivé ici bien après tout ce que je vais te raconter. C'est un parc plutôt récent pour que des arbres y soient planté à l'état de graines. D'ailleurs, la pépinière de Montréal n'a ouvert qu'à la fin des années 40 donc très peu d'arbres

ont vu les métamorphoses de la ville. Mais ça n'empêche pas qu'en plongeant les racines dans cette terre, on peut découvrir l'histoire de cet endroit.

Sache que tu te tiens juste au-dessus d'une ancienne carrière de calcaire. Elle a fonctionné pendant tout le XIXe siècle et la pierre qui en est extraite a servi pour les constructions d'importants édifices dans ce qui est désormais le Vieux-Montréal. Parmi eux, il y a la Basilique Notre-Dame, le Marché Bonsecours et l'Hôtel de Ville. C'était une période d'activité accrue au point que les exploitants des carrières mais aussi les tanneurs qui travaillent les peaux pour en faire du cuir, créent le village Côteau Saint-Louis ici même. Tu imagines ce quartier populaire bouillonner, les gens s'activer dans tous les sens pour produire toujours plus... Difficile à croire dans ce parc qui a l'air si paisible où les humains promènent leur chien et où ils jouent au soccer et au hockey sur le terrain derrière moi.

### **Frêne de Pennsylvanie (Réseau-Vert)**

Viens près de moi et lève la tête. Ici, on a une vue imprenable sur le château d'eau qui surplombe l'ancien entrepôt Van Horne. On distingue encore le nom de l'entreprise qui l'occupait. Il est presque effacé par le temps. ST. LAWRENCE WAREHOUSING COMPANY. C'est un spécimen flagrant de ce qui s'est passé dans les environs. L'industrialisation du quartier ressemblait un peu au printemps : les bâtiments sont sortis du sol très vite, pressés de profiter de la chaleur revenue, des vitres fleurissaient sur les murs, et les ouvriers comme des abeilles, allaient et venaient dans ces édifices du matin au soir. Pour les arbres faits en bois et non en brique, comme le frêne que je suis, ce changement fut brusque et changea instantanément le paysage. Notre croissance était bien plus lente que ces usines, donc elles nous ont vite fait de l'ombre. Or, la lumière du soleil est vitale pour notre survie.

Tout ça est arrivé en même temps que les rails du Canadien Pacifique (faits avec notre bois et non leurs briques je précise). Le chemin de fer a attiré de nombreuses usines dont, si je me souviens bien Philips Electrical Works, qui fabriquait des fils électriques, Catelli, qui produisait des pâtes alimentaires, Coca-Cola, qui embouteillait sa boisson par ici, Cadbury, d'où émanait la délicieuse odeur des friandises et la compagnie téléphonique Bell. Toutes ces activités ont sauvé les Montréalais et Montréalaises après une crise qui les aurait déprimés, de ce que j'en avais compris.

Plus tard, pendant des guerres dont vous seuls, humains, avez le secret, il y avait une chaîne d'assemblage spécialisée dans la construction des locomotives du Canadien Pacifique qui s'est convertie en usine d'armement. Ce n'est qu'après ces guerres que l'agitation du quartier a commencé à se calmer. Les usines sont parties l'une après l'autre mais les arbres sont toujours là. Finalement, on a peut-être gagné une meilleure place au soleil que ces gros bâtiments qui semblaient avoir tout pour nous empêcher de croître.

### **Ginkgo à feuilles bilbobées (Parc La Fontaine)**

L'histoire de ce parc passe par les arbres mais aussi par les pierres, celles assemblées pour faire des statues comme celle-ci, à côté de moi. Ici, c'est un monument au personnage historique Dollard-des-Ormeaux qui a été construit en 1920. Il est presque aussi grand que les arbres qui l'entourent mais pas plus grand que moi. Je me souviens de son inauguration parce que j'étais là. Je ne suis plus trop sûr mais on dit que c'est le surintendant des parcs lui-même, Monsieur Bernadet, qui m'a planté là au début du XXe siècle. À cette époque, j'étais bien plus petit que la statue, sauf que moi, depuis, j'ai bien poussé. J'ai beau ne pas en être certain, j'aime retenir cette version de mon histoire. Dollard-des-Ormeaux serait mort en héros en contrant l'invasion en Nouvelle-France d'un peuple des Premières Nations appelé les Haudénoshauni. La bataille décisive où l'officier est mort a obligé les autochtones à battre en retraite. Cela permit le réapprovisionnement en fourrure et en vivres de Montréal. Je trouve ça ironique qu'on disait qu'ils voulaient envahir la Nouvelle-France quand on sait qu'ils pêchaient et chassaient par ici bien avant que des Européens fasse de ce morceau de terre la Nouvelle-France. Mais je ne suis qu'un arbre, un jinko, et je n'étais pas là quand tout ça arriva.

Ce mémorial est sûrement le plus impressionnant du parc, mais on peut en trouver d'autres qui ont été plantés parmi les arbres. Pourtant, je ne suis pas certain que quiconque préfère ces blocs de pierre et de bronze plutôt que les arbres. Les écureuils grimpent sur les troncs d'arbres, pas sur les statues, les oiseaux font leur nid dans nos branches, pas sur les statues, la mousse se pose sur notre écorce, pas sur les statues.

### **Malus Rudolph (Réseau-Vert)**

Oh qu'est-ce que j'aurais donné pour être planté dans un parc au bord de l'eau ! Entendre le clapotis de l'eau en été et le son des patins à glace en hiver. J'aurais aussi pu me satisfaire d'un petit square où les enfants jouent au ballon et où des familles se retrouvent pour pique-niquer. Mais non. De toutes les places possibles à Montréal, il a fallu qu'on me plante, ici, en face d'un chemin de fer du Canadien Pacifique ! Je suis un pommier mais mon nom exact c'est Malus Rudolph. Malus... Ça doit sûrement venir de la migraine permanente que me cause mon cadre de vie. Je n'en peux plus d'entendre les freins qui crissent sur les rails, de sentir la terre trembler à l'approche d'un train et le pire ! Le pire ! Les coups de sifflet déclenchés par des morveux qui font des signes au conducteur. Depuis 1876 que ça dure !

Alors oui, c'est vrai, il y a moins de trafics depuis ces dernières années parce que les usines ont déménagé, parce que les guerres mondiales, c'est fini, et parce que la crise de 1929 c'est du passé. Mais justement ! Le trafic étant moins régulier, je reste sur le qui-vive constamment, prêt à encaisser le choc que ça provoque de mes racines à mon feuillage. Je vous le dis, hein, ça cause des traumatismes ce brouhaha incessant. Tu l'entends venir ? Moi j'ai l'impression qu'il arrive...

### **Marronnier d'Inde (Parc La Fontaine)**

Viens, approche-toi, je veux te raconter l'histoire de ce parc, l'histoire du Logan Park. Il y a très longtemps, un Sir William Logan, un Écossais, avait une ferme ici même. Il a cédé une partie de son immense terrain au Canada au milieu du XIXème siècle pour qu'elle devienne une pelouse propice aux parades militaires. Je suis sûr que tu peux trouver quelques images de cette époque. Ça t'aiderait à mieux imaginer à quoi ressemblait cet endroit avant qu'il soit entouré d'habitations, de rues avec des voitures et d'autant de végétation. Le terrain était complètement à découvert, quelques jeunes arbres venaient d'être plantés, dont certains résident encore dans le parc. Je ne suis pas un marronnier d'Inde aussi âgé mais certains de mes voisins ont vécu plus longtemps pour m'en parler.

Quand cet espace vert était le Logan Park, il y a eu plusieurs travaux d'aménagement. Certains sont toujours là d'ailleurs. Les deux bassins au centre du parc datent de cette époque par exemple. Ils sont alimentés par l'aqueduc de Montréal. Le surintendant des parcs de Montréal avait sa maison dans ce parc, au coin des rues Rachel et Parc-La-Fontaine. Cependant, elle a été

rasée pour laisser place à un monument. Parmi les bâtisses qu'il y avait ici mais qui ne sont plus, on pourrait ajouter les serres où poussaient les plantes ornementales destinées à être plantées dans toute la ville avant qu'elles soient relogées au jardin botanique. C'est très bizarre d'enfermer des plantes dans des maisons, les priver de la pluie et filtrer la lumière du soleil à travers des verrières. Ça ressemble plus à une prison servant à affaiblir les plantes et les rendre dépendantes des humains si vous voulez mon avis.

### **Orme d'Amérique (Parc La Fontaine)**

Tu connais la maladie hollandaise de l'orme ? J'aimerais t'en parler parce que c'est un épisode important de mon histoire. Je suis un orme d'Amérique, un arbre indigène d'Amérique du Nord. On était une très grande famille. Dans les années 30, des humains d'Europe ont apporté du bois et surtout deux champignons particuliers. Ça ne semblait pas faire de mal aux autres arbres mais les ormes ont été décimés par ces champignons parasites. Les arbres ont essayé de se défendre, en communiquant entre eux par leurs racines. Mais les champignons touchaient les ormes plus vite. Il ne faut pas croire que tous les champignons sont mauvais, pas du tout ! Il y en a avec qui on partage nos ressources tout en se protégeant des insectes et des maladies. Mais ceux-là n'ont pas été gentils avec les ormes.

En voyant ma taille, tu dois te dire que je n'ai jamais connu l'époque dont je te parle. C'est vrai, j'ai à peine 10 ans. On croise peu d'ormes d'Amérique qui ont survécu à cette sombre période. Je fais donc partie de ces ormes qui sont réintroduits petit à petit... pour remplacer les pertes. Si tu te promènes dans ce parc, tu ne trouveras pas beaucoup d'ormes d'Amérique qui existaient quand la maladie était très présente. La plupart d'entre nous ont moins de 50 ans. Il y en a un quand même un ici qui a dépassé les 115 ans. C'est lui qui m'a raconté cette histoire. Si tu veux le voir, suis le chemin à droite, il se trouve proche du pont qui sépare les deux bassins.

### **Orme Pionnier (Réseau-Vert)**

Comparé à ce chemin, le Réseau-Vert, je suis toute jeune comme tu peux le voir à la taille de mon tronc. Je suis un orme Pionnier et je suis arrivé ici en 2020 mais le Réseau-Vert existe depuis 1986. Ce n'est pas si vieux non plus quand on y pense. Pourtant, cette promenade qui longe la rue des Carrières est chargée d'histoires. Rue des Carrières... pas anodin comme nom hein ? C'est parce

qu'avant, c'était le chemin qu'empruntaient les « pieds noirs », les travailleurs dans les carrières de calcaire situées dans le village Petite-Côte.

Entre la fermeture des carrières et la création de cette promenade, on passe des pieds noirs aux mains vertes ! Le but premier du Réseau-Vert était de relier différents quartiers de la ville sans avoir à utiliser une voiture. Ça n'empêche pas qu'il y a beaucoup de circulation par ici, toujours quelque chose à regarder ! Des coureuses, des promeneurs de chiens, des cyclistes, des parents avec une poussette... C'est beau de voir les humains et la nature en harmonie.

J'ai entendu parler d'un autre espace vert derrière la voie ferrée qui s'appelle le Champ des Possibles. Je trouve que c'est un joli nom, optimiste. C'étaient des entrepôts pendant la période industrielle mais depuis, l'endroit a été laissé en friche et la nature a repris ses droits. Enfin... c'est une friche mais dont les humains du quartier prennent soin. La végétation pousse comme elle veut et en échange, les habitants surveillent la présence de parasites et ont le droit d'organiser des événements. Un petit poumon vert en parfaite santé il paraît ! J'aimerais bien y aller un jour.

### **Peuplier de Caroline (Parc La Fontaine)**

Eh toi là-bas ! Viens par ici. T'es bon avec les chiffres ? J'ai une énigme pour toi : quel âge j'ai ? Voilà un indice : aux dernières nouvelles, le diamètre de mon tronc mesurait 167cm. Pour trouver mon âge, il suffit de multiplier ce nombre par le facteur multiplicateur des peupliers : 1,5. Alors tu peux trouver ? J'en ai vu des printemps ! Les peupliers de Caroline sont les plus vieux arbres de ce parc. On est aussi faciles à remarquer. Tu vois la rangée d'arbres immenses à côté de moi ? Tous des peupliers !

Depuis le temps que je suis planté là, cet endroit a changé souvent. C'est quoi déjà le nom du parc maintenant ? La Fontaine ? Moi, je me souviens très bien de l'époque où ce terrain servait de champ de manœuvres militaires pour des soldats... Britanniques si mes souvenirs sont bons. Ça n'a pas duré longtemps mais la position de tous les peupliers de la zone ne me permet pas d'oublier. Eh oui ! Tu crois qu'on a été plantés en demi-cercle pour entourer les terrains de baseball et de soccer ? Non, c'était pour les exercices militaires. C'était presque risible de les voir jouer à la bagarre en se cachant derrière nous mais on rigolait moins quand une balle perdue touchait nos troncs.

De nos jours, ce sont d'autres types de blessures que nous infligent les humains. Tu as peut-être déjà remarqué une grosse branche sciée là où mon tronc se divise. D'autres peupliers du coin ont été amputés de la même manière. Tu pourras aller leur rendre visite après. C'est de l'élagage ; comme vous dites. Mais en réalité, c'est simplement plus facile de contrôler notre expansion que de réellement prendre soin de nous. Quand on vieillit, nos branches peuvent faiblir et tomber. Alors, on devient trop dangereux pour être dans un parc très fréquenté. À ce rythme, je ne vais peut-être pas voir le printemps prochain.

### **Robinier faux-acacia (Parc Laurier)**

Difficile, si ce n'est impossible, de déceler l'histoire du parc Laurier sans les récits des arbres les plus ouverts à la conversation. C'est un peu ce que voulait faire le réseau du Wood Wide Web : vous amener à nous écouter pour comprendre nos conditions de vie dans votre ville. Bien sûr, on a rarement vu tout ce qu'on sait. Tout change si vite à Montréal ! Un arbre n'aurait pas le temps de grandir qu'on le remplacerait par un autre projet. S'il n'y a pas de quoi nous faire vaciller... Nous avons quand même plusieurs moyens de savoir ce qui s'est passé avant notre arrivée. D'abord nos racines qui s'enfoncent profondément dans la terre nous dévoilent des vestiges du passé. Le vent dans nos feuilles, quand on en a, vient aussi nous chuchoter les rumeurs d'hier et d'aujourd'hui. On en sait beaucoup plus que ce que vous imaginez.

Mais moi, je n'ai pas envie de vous parler de ce qu'il y avait ici avant. C'est une histoire passionnante, détrompez-vous, mais qu'est-ce qui me dit que vous êtes dignes de savoir ? Parce que la connaissance entraîne des responsabilités qu'il faut assumer plus tard. Et si ce n'était pas une poignée d'arbres qui vous pressait de nous écouter, vous ne l'auriez jamais fait. Vous n'auriez jamais essayé d'en apprendre plus sur nous. Par exemple, si je vous disais que c'était un endroit plein d'immondices il n'y a pas si longtemps, est-ce que vous regarderiez les déchets à vos pieds d'un autre œil ? Passerez-vous votre chemin ou agirez-vous pour éradiquer ces saletés qui jonchent le sol qui nous nourrit ? Agirez-vous pour nous les résidents enracinés ou même pour vous ? Allez voir un autre arbre si vous voulez percer les secrets du parc Laurier. De mon point de vue, vous n'êtes pas prêts. Ou bien prouvez-moi le contraire.

### **Tilleul à petites feuilles (Parc La Fontaine)**

J'adore l'hiver. Tu sais pourquoi ? Parce qu'en hiver, tout mon système entre en hibernation pendant plusieurs mois. C'est le seul moment reposant de l'année car le terrain de jeux devant lequel j'ai le plaisir de pousser est déserté des tous les enfants. Franchement, quelle idée de construire une aire de jeux dans un parc ? Je croyais que les humains créaient des parcs pour avoir un semblant de nature dans leurs villes bruyantes et puantes. Bah là ils ne font que ramener la ville s notre espace vert.

Quand je n'étais qu'un arbrisseau d'une vingtaine d'années, j'écoutais les histoires des grands arbres du coin. Ils parlaient d'un endroit extraordinaire où n'importe quel arbre préféreraient vivre : la forêt. Ça n'a rien à voir avec la ville, tout ce que tu peux y voir ce sont des arbres, toutes sortes de plantes, des champignons, des insectes, des oiseaux et d'autres petits animaux. Il y a tellement d'arbres que c'en est presque difficile de grapiller quelques rayons de soleil quand tu es plus petit que tes voisins. Grandir là-bas est toute une épreuve parce que c'est la pousse qui grandit le plus vite qui survivra, les autres serviront à nourrir le reste de la végétation et des animaux. Mais une fois qu'un arbre s'est fait sa place, il vit bien mieux qu'ici, entouré de ses confrères et consœurs, des tilleuls comme moi et des bouleaux, des chênes, des frênes, ... Imagine ne plus ressentir les pas de ces enfants courir et sauter dans le sol où tu as pris racine, imagine une existence qui se concentre seulement sur ta croissance, ta survie, plutôt que d'être une simple décoration ou un espace de loisir pour les humains.

Les sages qui parlaient des forêts répétaient à quel point c'était un environnement hostile. Pourtant, ça ne me semble pas plus difficile que de pousser sur une pelouse entre deux chemins pavés. Ça fait presque 150 ans que je vis ici mais il n'y a pas un instant qui passe sans que j'espère être déraciné de ce maudit parc pour vivre mes vieux jours dans une forêt.