

Direction des bibliothèques

AVIS

Ce document a été numérisé par la Division de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

This document was digitized by the Records Management & Archives Division of Université de Montréal.

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

Université de Montréal

Adaptation du Roi lune de Guillaume Apollinaire :
texte ergodique non-interactif pour cinéma ergodique non-interactif

par
Cédric Dussault

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

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

Mai 2008

© Cédric Dussault 2008



**Université de Montréal
Faculté des études supérieures**

Ce mémoire intitulé:

**Adaptation du Roi lune de Guillaume Apollinaire :
texte ergodique non-interactif pour cinéma ergodique non-interactif**

**présenté par:
Cédric Dussault**

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes:

**Olivier Asselin
président-rapporteur**

**Michèle Garneau
directrice de recherche**

**Isabelle Raynault
membre du jury**

Résumé

L'informatique offre une multitude de possibilités créatrices nouvelles, qui suscitent non seulement le renouvellement des langages médiatiques traditionnels, mais aussi l'apparition d'un langage distinct et d'une nouvelle manière d'aborder l'écriture cinématographique. Ce mémoire conçoit l'écriture d'une adaptation du récit *le Roi lune* de Guillaume Apollinaire envisageant les potentialités du support informatique, notamment l'*ergodicité*.

Mots-clé

numérique, texte, adaptation, cinéma, Apollinaire, ergodicité

Abstract

Informatics offers new creative capabilities, bringing the renewal of traditional media, but also the emergence of a distinct language and a new way to consider cinematographic writing. This thesis conceives the writing of an adaptation of *le Roi lune* by Guillaume Apollinaire considering the properties of new media, mainly *ergodicity*.

Keywords

new media, text, adaptation, cinema, Apollinaire, ergodicity

Table des matières

Volet théorique

Introduction: Où l'on raconte ce que l'on y verra	1
Chapitre I: De l'adaptation du <i>Roi lune</i>	3
Le texte original	5
De l'intérêt d'une adaptation	6
Chapitre II: De l'ergodicité, de la combinatoire et d'une foule d'autres choses, fort bonnes en vérité.....	8
Pour une approche non-instrumentale du médium et instrumentale du méta-médium.....	13
Pour un cinéma ergodique.....	16
De la forme.....	19
Littérature combinatoire: l'OULIPO.....	22
Chapitre III: Du sens.....	23
Une symphonie ne se réduit pas à une succession de sons.....	26
Chapitre IV: De l(a)' (non)interactivité.....	29
De la captivité.....	31
Conclusion: Qui traite de ce qu'a vu celui ou celle qui l'a lu, ou de ce qu'a entendu celui ou celle qui l'a écouté lire.....	35

Volet création

Le Roi lune : Première partie..... 38

**Mode d'emploi, avertissements et précisions
quand à la lecture de la seconde partie du *Roi lune*..... 40**

***Le Roi lune: Seconde Partie* (adresse électronique)..... 41**

Bibliographie, filmographie et webographie..... 42

Remerciements

Je remercie, immensément et chaleureusement,

mon ami Dominic Arsenault, de sa conversation stimulante et de son travail inspirant.

mon ami Tanka Tremblay, de son avis et de ses conseils.

ma directrice, Michèle Garneau, de sa patience et de sa réceptivité.

ma famille, Jacques, Francine, Josianne, Bernard-Simon et Mandoline.

Introduction:

Où l'on raconte ce que l'on y verra

Nous avons envisagé, pour notre travail de maîtrise en création, une adaptation scénaristique du récit de Guillaume Apollinaire : *le Roi lune*¹. Il s'agit d'un texte très descriptif, exacerbant la nature fantasmatique de l'art littéraire par une mise en rapport avec les nouvelles technologies de l'époque (cinéma, phonographe). Le réalisme y est transcendé par l'excès, l'ampliation et la recomposition de ses propres formes. *Le Roi lune*, par sa linéarité et sa dimension descriptive et figurative, invite à une adaptation cinématographique. Toutefois, les images surréalistes qu'il suscite sont d'une concrétisation inconcevable à l'intérieur des limites du cinéma argentique.

Nous croyons que le cinéma numérique offre des potentialités qui permettent d'envisager une adaptation digne du texte d'Apollinaire. Nous considérons donc les paramètres du méta-médium informatique dans notre écriture. Cela étant, nous ne souhaitons pas explorer la voie de l'interactivité et voulons que notre film (comme notre texte) conserve un déroulement linéaire. Nous avons choisi de concevoir un *texte ergodique électronique non-interactif* pour cinéma *ergodique non-interactif*.

¹ APOLLINAIRE, *Le Roi Lune*, Mille et une nuits, Paris, 1995.

Chapitre I:

De l'adaptation du *Roi lune* de Guillaume Apollinaire

Le Roi lune aborde la question de l'altération de notre rapport au réel provoquée par l'apparition des médiums technologiques. L'auteur imagine une technologie fantaisiste, à mi-chemin entre surréalisme et anticipation, qui perturbe encore davantage le champ des perceptions en même temps qu'elle agit comme une incarnation du rêve, comme projection de l'inconscient. Aujourd'hui, à l'aube de l'ère numérique et de la réalité virtuelle, l'œuvre d'Apollinaire me semble nous interpeller de façon toute particulière et s'enrichir d'une dimension supplémentaire.

Le Roi lune, par sa linéarité et sa dimension descriptive, invite à une adaptation cinématographique. Toutefois, c'est un récit surréaliste, à la luxuriance presque baroque, suscitant des images d'une concrétisation inconcevable à l'intérieur des limites de l'image analogique.

L'imagerie numérique nous permet d'anticiper la fin éventuelle, dans la représentation cinématographique, de la dépendance au *réel* (lire: l'objet filmé) et des contraintes qui y sont liées. En ce sens, nous envisageons une écriture cinématographique dénuée de toute préoccupation liée à des limitations de faisabilité technique. C'est à dire: envisager un film composé entièrement ou en partie d'images de synthèse, mais dont l'aspect réaliste serait équivalent à celui d'images analogiques (ce qui, techniquement, est envisageable, quoique non encore matérialisé).

Le texte original

Résumer *le Roi lune* n'est pas chose facile, aussi procéderons-nous assez prosaïquement.

Entre deux étapes d'une promenade dans le Tyrol bavarois, le narrateur, surpris par la pluie, se réfugie dans une caverne nichée au creux de la montagne. Il y découvre un véritable palais souterrain, où il assiste tour à tour:

- à un souper où les convives , assis sur des fauteuils gonflables, mangent à même des animaux vivants descendus du plafond
- aux « ébats amoureux » de ces mêmes convives avec des images tridimensionnelles surgies du passé que produit une curieuse machine (dont il fait lui-même l'expérience par la suite)
- à un « spectacle » sonore orchestré par le Roi-lune (Louis II de Bavière, décédé en 1886, alors qu'Apollinaire situe l'action en 1912). Interpellé par ce dernier, qui a découvert sa présence, notre héros, effrayé, s'enfuit de ce lieu étrange pour reprendre son chemin dans les Alpes, en direction de Werp.

Alors que le contenu du *Roi lune* est empreint de surréalisme, sa forme littéraire se rapproche plutôt du réalisme et du naturalisme du 19^e siècle. C'est un récit essentiellement linéaire et descriptif. Si Apollinaire emploie ici ce style (qui diffère sensiblement de celui qu'on lui connaît), que l'on qualifie souvent de pré-cinématographique, c'est justement pour

mettre son écriture en rapport avec le cinéma et son fonctionnement de mise en images. Bien qu'il s'y mette lui-même en scène, l'usage de la première personne dans *le Roi lune* permet à l'auteur de s'effacer derrière ce qui est en quelque sorte un rôle de *monstrateur*. Le récit nous parvient à travers le regard objectivant de ce *je*, comme par le biais d'une caméra, à la manière d'un compte rendu linéaire d'observations. Comme certains peintres qui, au contact de la photographie, exploitèrent les propriétés dramatiques et illustratives de *l'instant*, Apollinaire, au contact du cinéma, use de la capacité du langage à susciter des images et, par leur enchaînement, à composer une narration.

De l'intérêt d'une adaptation

Le Roi lune se prête donc bien, formellement, à une adaptation cinématographique. Ce n'est toutefois pas, bien sûr, cet unique aspect qui nous motive. Le glissement qui s'opère dans la culture occidentale, à l'époque d'Apollinaire, semble trouver un certain écho dans la redéfinition des paramètres de la médiation à laquelle nous assistons aujourd'hui.

Le Roi lune aborde le glissement d'une culture de la représentation vers une culture où prime la reconnaissance indicielle, provoqué par l'apparition de nouveaux médiums *mécaniques* (photographie, cinématographe, phonographe)², et le bouleversement du rapport au réel que cela occasionne. Le décalage entre forme (classique) et contenu

² L'épisode culminant du *Roi-lune* suggère un univers exclusivement sonore; remarquons qu'à une époque où le cinéma n'est pas encore un média audio-visuel, Apollinaire envisage ces deux modes séparément.

(surréaliste) opéré par Apollinaire questionne aussi, dans une optique moderniste, le concept de médiation.

Tous ces éléments interpellent, à mon avis, le contemporain et forcent une relecture en regard du présent contexte (il me semble en effet impossible d'isoler cette œuvre dans un rapport exclusif à son époque, tant elle paraît s'inscrire dans des préoccupations actuelles).

Chapitre II:

**De l'ergodicité, de la combinatoire et d'une foule
d'autres choses, fort bonnes en vérité**

Ergodicité : ce terme, emprunté aux sciences physiques par Espen J. Aarseth, est défini ainsi par Marie-Laure Ryan : « An ergodic design is a built-in reading protocol involving a feedback loop that enables the text to modify itself, so that the reader will encounter different sequences of signs during different reading sessions. »³

Abraham Moles, théoricien de l'art combinatoire permutatif, voyait en l'informatique et l'électronique des instruments d'exploration de la potentialité esthétique, moteur originaire de la création artistique, et la possibilité d'un véritable renouveau du champ de l'art :

Il pensait (...) que l'art permutatif était la plus haute matérialisation artistique de la liberté, forçant une œuvre à devenir une matrice riche d'innombrables virtualités, grâce au jeu combinatoire auquel elle est systématiquement soumise. L'art permutatif développe la conscience des virtualités esthétiques, conférant à l'œuvre d'art une réalité idéale indéfiniment « approchée », de façon toujours incomplète par la série de ses variations combinatoires⁴.

Nous croyons que l'informatique appliquée au cinéma dans sa pleine mesure puisse engendrer son renouveau esthétique et narratif. Parce qu'elle porte aussi sur le récit, notre démarche se distingue évidemment de celle d'un artiste comme Robert Darroll (*Moé's field*, 1993-1996), ou encore d'un John Simon (*Every Icon*, 1997, qui est en quelque sorte une bibliothèque de Babel visuelle), qu'il est plus facile d'associer aux théories de Moles.

³ RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press, Baltimore and London, 2001, p.206.

⁴ www.ifrance.com/Fractalismes/page27.html

Lev Manovich, dans un texte intitulé *What is digital cinema?*⁵, souligne que l'identité du cinéma se voit redéfinie par la numérisation de l'image. Selon Manovich, la numérisation a entraîné la convergence du cinéma traditionnel (le « sur-genre » de Christian Metz) et du cinéma d'animation, ainsi que forcé le retour d'une conception picturale de l'image : « Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting », « (...) while retaining visual realism unique to the photographic process, film obtains the plasticity that previously was possible only in painting or animation ».

Plus loin, Manovich avance : « In principle, given enough time and money, one can create what will be the ultimate digital film: ninety minutes of 129,600 frames completely painted by hand from scratch, but indistinguishable in appearance from live photography ».

Un cinéma entièrement fait d'images de synthèse atteignant le réalisme de la prise de vue ciné-photographique : voilà une réelle potentialité offerte par l'infographie.

La chose est probablement irréalisable dans la pratique (une simple image fixe d'une telle nature représente un travail presque insurmontable). Toutefois, comme cela demeure virtuellement possible, il nous est permis d'en poser l'hypothèse théorique (ou d'en établir la théorie hypothétique, ou en tous les cas de spéculer).

⁵ <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>

Le langage informatique est binaire, c'est à dire qu'il ne conçoit que deux valeurs : 0 et 1, un signe et son envers. Pourtant, justement en raison de cette simplicité, ce langage possède un potentiel de développement exponentiel :

Le signe réduit à la dualité ne doit cependant pas nous tromper; ne nous laissons pas prendre à son apparente pauvreté. Sur la base d'un codage binaire soumis aux plus élémentaires des opérations (arithmétiques, booléennes, de comparaison d'octets...) l'informatique a su développer les applications les plus vastes, des calculs les plus complexes aux réalisations les plus notoires de l'intelligence artificielle. La décomposition analytique jusqu'au code le plus rudimentaire s'accompagne de procédures de recombinaisons jusqu'à la figure la plus fine et la plus complexe⁶.

L'infographie fonctionne selon le principe de la mosaïque : plusieurs éléments « discrets », indépendants (les pixels), composent un plus grand ensemble. Leur agencement détermine le dessin (l'image). L'image infographique sur support électronique diffère cependant de la mosaïque traditionnelle en ce que chaque élément y est indépendamment modulable : le pixel est une onde lumineuse, dont l'intensité, variable et contrôlée, détermine la couleur.

Ainsi, l'image infographique serait, d'après Edmond-Couchot, une *image-matrice* :

Dans la mémoire de l'ordinateur l'image, réduite à ses plus petits éléments constituants (spatiaux et chromatiques), n'est qu'une matrice mathématique, véritable tapis abstrait, composé, tissé de nombres qui ne sont eux-mêmes que des micro-impulsions électronique et sur chacun desquels le programmeur peut agir par programme interposé⁷.

⁶ CHAZAL, Gérard, *Les réseaux du sens: de l'informatique aux neurosciences*, Éditions Champ Vallon, Seyssel, 2000, p.271.

⁷ Edmond Couchot, Tissage, «Métissage: une culture numérique», *L'Imaginaire numérique: actes du colloque interdisciplinaire tenu pendant la Semaine internationale de l'image calculée, Saint-Étienne, 17-19 avril 1986*, Université de Saint-Étienne; [sous la dir. De] Alain Renaud; Paris; Londres; Lausanne; Hermes, 1986, pp.83-84.

Conséquemment, le support numérique se caractérise par sa propension à la *variabilité*, ou *ergodicité*.

Grâce à l'ordinateur, capable, à partir d'un nombre limité de constituants, de générer plusieurs combinaisons différentes, le médium informatique possède, selon l'expression employée par Janet Murray, des « aptitudes kaléidoscopiques » (« *kaleidoscopic abilities*»). L'image que l'écran électronique présente au spectateur n'est pas un objet figé et constant constitué comme tel, comme une toile peinte, une sculpture, un texte imprimé ou une pellicule photographique.

New media, in contrast, is characterized by automation and variability. Many operations involved in media creation and manipulation are automated, thus removing human intentionality from the creative process, at least in part. For instance, many web sites automatically generate pages from databases when the user reaches them; in Hollywood films, flocks of birds, ant colonies, and even crowds of people are automatically created by AL (artificial life) programs; word processing, page layout, and presentation software comes with "wizards" and "agents" that offer to automatically create the layout of a document; 3D software automatically renders photorealistic images given the scene description.

New media is also essentially variable (other terms that can be used to describe this quality might be "mutable" or "liquid").[1] Stored digitally, rather than in some permanent material, media elements maintain their separate identity and can be assembled into numerous sequences under program control. At the same time, because the elements themselves are broken into discrete samples (for instance, an image is represented as an array of pixels), they can be also created and customized on the fly.⁸

⁸ Lev MANOVICH, «Cinema by numbers: ASCII Films by Vuk Cosic», http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/lev_eng.htm, mars 2007.

Pour une approche non-instrumentale du médium et instrumentale du méta-médium

Les nouvelles technologies obligent à un déplacement majeur: de la nature du réel, on passe non plus seulement à la nature de la représentation mais à la nature de la perception. Le réel semble désormais une affaire de stricte perception.

Michel Larouche⁹

Ainsi en a-t-il toujours été, objecterons-nous. La photographie (et par extension le cinéma) argentique dépend de la prise de vue, c'est-à-dire de la lumière et de l'optique. La (ciné)photographie numérique utilise encore la prise de vue comme outil de base parce qu'il s'agit encore, à ce jour, de la technique la plus simple et la plus efficace de produire une représentation réaliste. Elle n'en dépend toutefois pas au même titre que la photographie argentique. Le réalisme de l'image photographique ne repose pas sur son indicialité, mais sur sa construction comme représentation optique bidimensionnelle. La vision est la perception des ondes lumineuses. Si la photographie s'avère plus convaincante qu'une image tracée de main d'homme (dessin, peinture, gravure, image de synthèse, etc.), c'est en raison de la précision et la complexité avec laquelle elle reproduit les phénomènes lumineux.

Le mode de signification des oeuvres informatiques n'est pas soumis aux mêmes contraintes physiques que les médias traditionnels. Ces derniers sont des objets esthétiques produisant du sens par effets

⁹ Michel LAROUCHE, « Nouvelles technologies et troisième dimension », *Cinémas*, Vol. 1 No. 3

spécifiquement obtenus à partir des caractéristiques physiques du médium. Pour une oeuvre informatique, les effets physiques spécifiques sont très limités (pixels sur l'écran, résolution). Tout réside dans la disposition des éléments.

The protean nature of the computer is such that it can act like a machine or like a language to be shaped and exploited. It is a medium that can dynamically simulate the details of any other medium, including media that cannot exist physically. It is not a tool, although it can act like many tools. It is the first metamedium, and as such it has degrees of freedom for representation and expression never before encountered and as yet barely investigated. Even more important, it is fun, and therefore intrinsically worth doing¹⁰.

Ce que l'on nomme photographie est la mécanisation d'un mode de représentation. L'infographie n'est pas un mode de représentation, pas plus que la peinture ou l'empreinte photochimique.

La peinture est un médium, la perspective linéaire un mode de représentation. La photographie est un médium (de par son procédé d'empreinte photochimique) et un mode de représentation (la perspective optique dans le cas de la photographie avec lentille et la perspective linéaire dans le cas du sténopé). L'informatique n'est pas un médium, mais un méta-médium, qui n'est pas soumis aux mêmes limites physiques que les médias traditionnels.

Le médium traditionnel, forgé sur des propriétés physiques, est un objet esthétique - un objet esthétisé. Un film sur pellicule est un objet esthétique fixé, tel un tableau. Le projecteur cinématographique permet

¹⁰ Alan KAY, «Computer Software», *Scientific American*, September 1984.

l'illusion du mouvement, qui repose sur la succession rapide d'images fixes. Toutefois, ce n'est pas un remplacement total du cadre qui crée la perception du mouvement, mais la variation d'unités élémentaires à l'intérieur de notre champ visuel¹¹.

Fondée sur ce principe, la technologie cathodique permet la variation indépendante d'éléments discrets. L'image numérique est prédéterminée (via un code), mais, à l'inverse de l'image analogique, non préconstituée, ce qui lui confère ce que Murray appelle des *kaleidoscopic abilities*, qui permettent l'interface. L'image vient alors au spectateur par l'entremise d'un écran qui n'est pas le simple réceptacle de projection d'un support fixe (la pellicule cinématographique), mais un lieu où l'image se crée au moment où elle est vue, et sa cinétique une série de « mosaïques » qui se forment instantanément et se succèdent.

¹¹ Tel est le constat que l'on peut porter relativement aux lois de la perception visuelle définies par la *Gestalt*:

- **La loi de la bonne forme** : loi principale dont les autres découlent : un ensemble de parties informe (comme des groupement aléatoire de points) tend à être perçu d'abord (automatiquement) comme une forme, cette forme se veut simple, symétrique, stable, en somme une bonne forme.
- **La loi de bonne continuité** : des points rapprochés tendent à représenter des formes lorsqu'ils sont perçus, nous les percevons d'abord dans une continuité, comme des prolongements les uns par rapport aux autres.
- **La loi de la proximité** : nous regroupons les points d'abord les plus proches les uns des autres
- **La loi de similitude** : si la distance ne permet pas de regrouper les points, nous nous attacherons ensuite à repérer les plus similaires entre eux pour percevoir une forme.
- **La loi de destin commun** : des parties en mouvement ayant la même trajectoire sont perçues comme faisant partie de la même forme.
- **La loi de clôture** : une forme fermée est plus facilement identifiée comme une figure (ou comme une forme) qu'une forme ouverte.

(sources : GUILLAUME, Paul, *La psychologie de la forme*, Paris, Flammarion, 1979 (1937), KÖHLER, Wolfgang, *Psychologie de la forme*, Paris, Gallimard, 1964 (1929)).

Sur l'écran, l'image change. Il n'y a pourtant pas de modification de la structure interne de l'oeuvre. Les effets physiques sur lesquels repose le méta-médium informatique sont très peu limitatifs (écran, résolution...). Le méta-médium informatique actualise par la combinatoire une multitude de potentialités à partir de simples unités élémentaires (0 et 1). D'autres limites entrent en jeu, mais elles sont d'ordre symbolique: les limites fixées par la programmation. Le cadre d'un programme, comme le cadre d'un langage, est limitatif. C'est toutefois ce cadre qui permet la signification.

Pour un cinéma ergodique

Dans l'allocution *Il racconto come operazione logica et come mito* qu'il prononça en 1967¹², Italo Calvino définit la littérature comme un jeu combinatoire qui s'effectue par manipulation d'éléments. La théorie de l'« art permutationnel » d'Abraham Moles étend cette idée à toute expression artistique. Les supports traditionnels (toile, page, etc.) invitent naturellement à la fixation de ces éléments en une forme stable. Le méta-médium informatique, par ses « aptitudes kaléidoscopiques », offre la possibilité de constituer une oeuvre non pas comme une fixation plastique se donnant à voir, mais comme une machine à fabriquer et à agencer des images et des récits. Pour la littérature, c'est la « machine littéraire » évoquée par Calvino. Au cinéma, la variabilité des éléments plastiques affecterait autant les propriétés esthétiques de l'oeuvre que le récit.

¹² «Cybernétique et fantasmes» dans *La machine littérature* (Seuil, Paris, 1984) en est la transcription, traduite en langue française.

À ce jour, différentes expériences de cinéma *ergodique* (ce que Lev Manovich nomme *database cinema*) ont été effectuées. Citons *Win, place or show* (1998), installation vidéo de Stan Douglas, le DVD-ROM interactif *Bleeding through : Layers of Los Angeles 1920-1986* (2003; comprenant une part d'agencement aléatoire) et l'installation vidéo *Soft cinema* (2002; aussi disponible sous forme de DVD-ROM).

Le DVD de *Soft cinema* est constitué de trois films où la variabilité s'exerce de façon distincte : *Mission to earth*, où le cadre est divisé en plusieurs images dont la disposition varie, *Absences*, dont le(s) récit(s) s'appuie(ent) sur des algorithmes qui déterminent le montage vidéo et audio, *Texas*, un « *database narrative* » assemblant images, sons, récits et même identité de ses personnages à partir de plusieurs base de données.

Le DVD est conçu de telle sorte que chaque visionnement de chaque film génère chaque fois une version différente.

Although the films resemble the familiar genres of cinema, the process by which they were created demonstrate the possibilities of soft(ware) cinema. A « cinema », that is, in which human subjectivity and the variable choices made by custom software combine to create films that can run infinitely without ever exactly repeating the same image sequences, screen layouts and narratives¹³.

Ces œuvres ont pour trait commun d'être toutes des exercices de montage et de collage (procédés pourtant caractéristiques des médias analogiques), où l'ordinateur n'est pas exploité comme matrice d'images,

¹³ <http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp>, mars 2005.

mais comme outil d'assemblage automatique d'éléments préconstitués, stables et invariants (séquences filmées, images photographiques, extraits textuels, etc.). Conséquemment, l'expérience formelle n'y concerne pas tant les images elles même (leur genèse et la manière dont elles représentent) que leur enchaînement et leur agencement. Par ailleurs, souvent ces œuvres mettent formellement en relief l'hétérogénéité de leur composition.

Notre démarche est différente. Nous ne souhaitons pas fonder la variabilité de notre film sur le montage, le collage ou l'assemblage hétérogène. Nous voulons que la variabilité de notre film s'exerce au cœur même de la représentation et de la figuration par la permutabilité d'éléments discrets (les pixels).

L'hétérogénéité que l'on peut percevoir dans une image infographique n'est que figurée, elle doit être entretenue. L'informatique ne fait pas de distinction d'espèces; le numérique offre justement la possibilité d'assembler les éléments les plus hétérogènes en un « tout » pouvant être perçu comme homogène.

En langage informatique, le pixel n'est pas une composante élémentaire, c'est déjà une combinaison (une série codée composée de 0 et de 1), un assemblage. L'assemblage dépend de formules algorithmiques, assemblages d'éléments qui sont eux-mêmes des compositions.

Nous souhaitons que notre film se déploie en continuité tel un long plan-séquence (semblable à celui de *L'Arche russe* (2003) d'Alexander Sokourov), la variabilité s'exerçant à l'intérieur du cadre par la permutabilité d'éléments plastiques et de séquences narratives (qui s'enchaîneraient indiciblement, sans découpage).

De la forme

Un cinéma entièrement fait d'images de synthèse atteignant le réalisme de la prise de vue ciné-photographique : voilà une réelle potentialité offerte par l'infographie.

Nous convenons que la chose est probablement irréalisable dans la pratique (une simple image fixe d'une telle nature représente un travail presque insurmontable). Aussi sommes-nous parfaitement conscient du caractère purement théorique de l'exercice. Nous ne pouvons espérer la concrétisation d'un tel objet cinématographique; toutefois, c'est parce qu'il demeure théoriquement faisable que nous nous permettons d'envisager une adaptation scénaristique.

Comme il nous est impossible de dresser le schéma mathématique de notre film (ce qui serait, au fond, créer l'œuvre elle-même, puisque l'œuvre informatique est en soi un schéma mathématique), nous nous rabattons sur la littérature. Incidemment, en raison du caractère idéal de l'image à laquelle nous nous référons, nous croyons que l'abstraction littéraire est d'autant plus appropriée.

Bien sûr, la littérature n'est pas le cinéma et un scénario n'est pas un film. Nous ne pouvons reproduire, au moyen de l'écrit, les paramètres à l'intérieur desquels peut s'exercer l'ergodicité de l'image en mouvement. Nous devons donc trouver son équivalent littéraire.

À chaque élément que nous voudrions variable (exemple : séquence narrative, personnage, couleur d'un vêtement, etc.) nous pouvons proposer plusieurs éléments différents.

Nous pouvons aussi inscrire des éléments variables à l'intérieur d'autres éléments variables plus grands, par exemple la couleur du vêtement d'un personnage à l'intérieur d'une séquence narrative (les mots soulignés étant des éléments variables). Ainsi, grâce à une technique très simple, nous en venons à une machine combinatoire complexe. Plus nous insérons d'éléments variables à l'intérieur de notre texte (mots, groupes de mots, passages entiers...), plus nous multiplions le nombre de combinaisons possibles.

Toutefois, sous quel aspect présenter ce scénario? En fait, ce que nous sommes appelés à réaliser n'est pas un scénario, mais une « machine » à scénarios, ou plus exactement, puisque nous parlons d'informatique, un *logiciel scénario*. Comme nous avons adopté la subdivision comme principe de fonctionnement, nous pourrions représenter la chose sous forme d'arborescence. Nous croyons cependant que ce n'est pas une bonne idée, et ce, pour deux raisons.

D'abord, l'arborescence est un outil de travail que nous croyons limitatif, qui n'exploite pas à fond le potentiel de l'informatique car il ne représente pas son fonctionnement de manière adéquate.

D'autre part, une arborescence n'est pas un objet destiné à la lecture linéaire. Or, comme le film auquel réfère notre scénario, ou plutôt comme la « machine à films » à laquelle réfère notre « machine à scénarios » vise à produire des récits linéaires, nous trouvons plus pertinent et plus intéressant de concevoir un objet analogue.

Notre travail de création se présente donc sous la forme d'un *texte ergodique*, qui générera une version différente (un texte linéaire différent) à chaque lecture.

Nous travaillons avec un programme de création de générateurs automatiques de textes (programme sous licence GPL, <http://www.charabia.net/gen/index.php>). Ce que nous créons n'est pas, à proprement parler, un scénario, mais un générateur automatique de scénarii.

Littérature combinatoire: l'OULIPO

Au centre de toute pensée comme de toute réalité (qui n'est jamais pour quiconque qu'une pensée de réalité), il y a une aberrance infinitésimale, une inflexion indispensable, qui cependant oriente et désoriente tout.

Oktav Votka¹⁴

Fondée en 1960 par l'écrivain Raymond Queneau et le mathématicien François Le Lionnais, l'OULIPO (*OU*vroir de *LITT*érature *POT*entielle) est une association composée d'écrivains amateurs de mathématiques et de mathématiciens amateurs de littérature, explorant la liaison de l'arithmétique et des lettres. Des travaux du courant synthétique de l'OULIPO (le courant synthétique étant chargé d'inventer et d'appliquer des contraintes littéraires, alors que le courant analytique de l'OULIPO s'attarde à établir une linguistique mathématique, ou mathématique langagière, à la lumière des méthodes créées par le courant synthétique) est issue la littérature combinatoire¹⁵. Son application la plus notoire demeure sans doute les *Cent Mille Milliards de Poèmes*¹⁶ de Raymond Queneau. Queneau élaborera par la suite des structures plus complexes fondées sur l'algèbre de Boole et la théorie naïve des ensembles¹⁷.

¹⁴ Oktav VOTKA, « Clinamen », Cahiers du Collège de 'Pataphysique 22-23, p.105-106.

¹⁵ Remarquons que de précédentes applications (notamment le *Yi Jing*, l'*Ars Magna* de Raymond Lulle, le *XLIème Baiser d'Amour* de Quirinus Kuhlmann) de littérature combinatoire sont antérieures à l'OULIPO.

¹⁶ QUENEAU, Raymond, *Cent Mille Milliards de Poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.

¹⁷ Il faut dire que Queneau ignorait tout de la théorie de Zermelo-Frankel et n'était pas très fort en lambda-calcul.

Chapitre III:

Du sens

The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming such a display could literally be the Wonderland into which Alice walked.

Ivan E. Sutherland¹⁸

Au XIX^{ème} siècle, les travaux du logicien et mathématicien George Boole sur les mécanismes de la pensée aboutirent à la logique binaire (fondement de l'intelligence artificielle), selon laquelle une proposition est soit vraie soit fausse, et formalise les moyens de déduire ces propositions d'autres propositions.

À partir de ce principe et appliquant la logique inversible du *nonsense* (jeu sur le langage typiquement britannique), un collègue de Boole, Charles Lutwidge Dodgson, démontra qu'un univers logique entièrement basé sur une proposition fausse peut être ressenti comme cohérent, y compris par un esprit qui ignore tout de la complexité mathématique de cet univers¹⁹.

De même, il est possible de percevoir, dans une « chimère » numérique ou autre création synthétique, une identité définie sans connaître la genèse de cette image.

¹⁸ Ivan E. SUTHERLAND, «The Ultimate Display», Information Processing Techniques Office, ARPA, OSD,
<http://www.cs.utah.edu/classes/cs6360/Readings/UltimateDisplay.pdf>, pp.2-3.

¹⁹ L'exposé de cette démonstration est *Alice in Wonderland et Through the Looking-glass*, publiés sous le pseudonyme de Lewis Carroll.

Dans *The Language of New Media*, Lev Manovich avance que le *database* constitue une nouvelle conception du monde et de la vie:

After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer age introduces its correlate-the database. (...) The world appears to us as a an endless and unstructured collection of images, it is only appropriate that we will be moved to model it as a database²⁰.

Database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claim exclusive right to make meaning out of the world²¹.

À l'opposé de Manovich, Marsha Kinder considère la « base de données » (« *database structures* ») et la narration (« *narrative* ») comme deux structures compatibles dont la combinaison est cruciale, car toute structure narrative est construite à partir d'une sélection d'éléments.

Even if users are willing to sacrifice closure, they still expect narratives to contextualize the meaning of fiction and cognitively map their world (...) This mapping must constantly be revised in order to assimilate newly emerging data, which require accomodations in the user's cognitive schemata²².

C'est sensiblement ce qu'implique Italo Calvino avec son concept de « machine littérature »:

La machine littéraire peut effectuer toute les permutations possibles sur un matériau donné; mais le résultat poétique sera l'effet spécifique d'une de ces permutations sur l'homme doté d'une conscience et d'un inconscient, c'est-à-dire sur l'homme empirique et historique²³.

²⁰ MANOVICH, Lev, *Languages of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, pp.218-219.

²¹ Manovich, p.225.

²² Marsha KINDER, «Designing a Database Cinema», *Future Cinema*, p.351.

²³ Italo CALVINO, «Cybernétiques et fantasmes ou de la littérature comme processus combinatoire», *La machine littérature*, p.20.

Une symphonie ne se réduit pas à une succession de sons

(...) most musicians can't hear a single sound, they listen only to the relationship between two or more sounds. Music for them has nothing to do with their powers of audition, but only to do with their powers of observing relationships.

John Cage²⁴

Un texte est à la fois un récit et une banque de données. Le langage fait appel à deux fonctions essentielles et complémentaires: la sélection d'unités similaires, et la *combinaison* d'unités contiguës²⁵. La seule sélection engendre un certain nombre de combinaisons. Or le langage repose aussi sur une troisième fonction, déterminante bien que trop souvent négligée : l'*arrangement*. L'arrangement est l'ordre dans lequel les unités sont disposées; de l'arrangement naît, en définitive, le sens d'un énoncé ou d'un texte. Considérons les deux phrases suivantes :

- « le Roi garde le masque du fou »
- « le fou du Roi masque le garde »

Sur le strict plan combinatoire, ces deux ensembles sont identiques, puisque formés des mêmes éléments. Leur disparité de sens, reposant sur l'arrangement, révèle le processus langagier.

Un même texte, ergodique ou non-ergodique, peut présenter différents arrangements; de même un même arrangement peut se déployer unilinéairement ou/et multilinéairement.

²⁴ John CAGE, *Indeterminacy* (story no.47), <http://www.lcdf.org/indeterminacy/s.cgi?47> .

²⁵ JAKOBSON, *Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963.

En langage informatique, le pixel n'est pas une composante élémentaire, c'est déjà un arrangement (une série codée composée de 0 et de 1).

La communication est le produit d'un équilibre dualiste, de la tension entre ordre et désordre, organisation et inorganisation, cohérence et incohérence; récit et non-récit.

La combinatoire totale (factorielle) provoque l'illisibilité.

L'intelligibilité se présente comme un jeu "dialectique" par rapport à l'originalité du message. Si un message est totalement original, au sens de la pure combinatoire, il n'est plus qu'un assemblage parfaitement imprévisible et donc disparate de tous les signes du répertoire, le spectateur n'en a que faire, il est submergé, il renonce; si, au contraire, le message est totalement intelligible il est, à la limite, totalement banal, parfaitement attendu, tout à fait dépourvu d'intérêt car le spectateur sait déjà tout ce qu'il contient. (...) L'intelligibilité d'un message varie donc en sens inverse de l'information et une grande part de l'oeuvre de l'artiste repose sur un jeu dialectique plus ou moins élaboré ou conscient entre l'originalité et l'intelligibilité. Les oeuvres d'art sont des expérimentations situées quelque part à l'intérieur de cette marge, jouant sur une dialectique subtile de l'inattendu et de l'attendu (probabilité d'occurrence des signes), de l'inconnu et du connu, de l'ordre et du désordre²⁶.

La tâche qui incombe à un auteur est de restreindre le sens; de tracer, à travers tout un ensemble de possibles préexistant dans le langage, un (des) chemin(s), tisser des liens (un fil d'Ariane) entre signifiants. La tâche de l'auteur est soustractive.

L'auteur construit un système, sélectionne un certain nombre d'éléments permutables et détermine des options d'organisation et de disposition de ces éléments. L'auteur a posé les options possibles et donc prédéterminé le contenu du texte (agencement). Le récit traditionnel cultive

²⁶ MOLES, *L'art et l'ordinateur*, 1970, p.26

et s'articule autour de l'anticipation du lecteur ou spectateur. Pour le lecteur, le cybertexte ou texte combinatoire est à priori dépourvu de sens. Ainsi, il entretient peu d'attentes à l'égard d'un tel texte et ne cherchera pas à l'interpréter. La modernité s'est beaucoup articulée autour de la déconstruction narrative. Dans un texte combinatoire, ce qui doit décevoir les attentes du lecteur n'est pas la déconstruction mais la construction: plutôt que de voir s'estomper une forme qu'il croyait distinguer, il devra la voir naître là où il ne s'y attend pas.

On peut concevoir une oeuvre informatique comme une base de données (*database*); cela reste une structuration arbitraire « Despite the cyber-structuralist dream of totality, the database, like the narrative, is always selective. As soon as the database categories are determined and the task of what to retrieve defined, one is launched on a narrative quest with motives and consequences. »²⁷

²⁷ Marsha KINDER, «Designing a database cinema», *Future cinema*, p.349.

Chapitre IV:

De $l(a)$ ' (non)-interactivité

L'illusion interactive de l'informatique repose sur l'interface. Or qu'est-ce que l'interface ? Un simulacre de réactivité. L'interface est un outil (*built as a tool*) fondé sur la nature empirique de notre rapport au monde. L'interaction exige une réactivité conséquente et constante. Pour que l'utilisateur puisse, par exemple, cheminer, ou même déambuler, dans un environnement (réel ou virtuel), cet environnement doit montrer une certaine constance, une certaine stabilité (c'est-à-dire présenter des repères). L'orientation relève de l'empirisme; de la répétitivité, de la reconnaissance et de l'analogie.

L'orientation, comme la désorientation, naît de la répétitivité. Or, le propre de l'informatique est sa capacité à construire des formes sans unité constante préalable. L'interface n'est qu'un outil construit (« *built as a tool* ») fondé sur un empirisme analogique.

We live in a physical world whose properties we have come to know well through long familiarity. We sense an involvement with this physical world which gives us the ability to predict its properties well. For example, we can predict where objects will fall, how well-known shapes look from other angles, and how much force is required to push objects against friction. (...) There is no reason why the objects displayed by a computer have to follow the ordinary rules of physical reality with which we are familiar²⁸.

²⁸ Ivan E. Sutherland, «The Ultimate Display», Information Processing Techniques Office, ARPA, OSD, <http://www.cs.utah.edu/classes/cs6360/Readings/UltimateDisplay.pdf>, pp. 1-2.

De la captivité

« Jadis, dans la Crète montagneuse, le labyrinthe, dit-on, déroulait entre ses murs aveugles, les entrelacements de ses chemins et la ruse de ses mille détours, si bien qu'aucun signe ne permettait à l'égaré de reconnaître son erreur ni de revenir sur ses pas. »

Virgile, *l'Énéide*, V, 588-591

Le sens linéaire d'une lecture peut être vu comme un dispositif captivant. La captivité d'un « joueur » ou du lecteur d'un hypertexte réside dans la relative passivité de son rôle, qui est en substance d'actionner un dispositif automatisé. Bien sûr, il a des « choix » à faire. Mais ces choix sont limités et prédéterminés, non par un auteur, mais par l'oeuvre.

Toute orientation présuppose une désorientation, et inversement.

Dans un système cohérent et invariant, l'orientation repose sur la mémoire, la répétitivité. Le cinéma « invariant » peut certes produire un effet de désorientation dans l'esprit du spectateur. Cependant la fixité de l'objet limite la pleine portée de cet effet au premier visionnement, après quoi le spectateur, certain de retrouver une stabilité de formes, peut commencer à s'orienter. Il ne perçoit dès lors plus le film comme un labyrinthe mais comme un « trajet » linéaire. « Le labyrinthe n'existe pas pour qui l'a traversé » :

Enzensberger y passe en revue les cas (si nombreux) de narration labyrinthique, depuis l'Antiquité jusqu'à Borgès et Robbe-Grillet, ou de narrations emboîtées l'une dans l'autre comme des poupées russes, et se demande ce que signifie l'insistance de la littérature moderne sur ces thèmes; il évoque un monde où il est facile de se perdre, d'être désorienté: l'exercice de retrouver son orientation acquiert alors une valeur particulière, comme un entraînement à la survie. « Toute orientation, écrit Enzensberger, présuppose une désorientation. Seul celui qui a fait l'expérience de la perte d'orientation peut s'en libérer. Or, ces jeux d'orientation sont à leur tour des jeux de désorientation. C'est là que résident leur fascination et leur risque. Le labyrinthe est fait pour qu'on s'y perde et qu'on y erre. Mais il est aussi un défi au visiteur, pour que celui-ci en reconstitue le plan et en détruise le pouvoir. S'il réussit, il aura détruit le labyrinthe; le labyrinthe n'existe pas pour qui l'a traversé. »²⁹

Toute désorientation présuppose une orientation, et vice-versa.

Les labyrinthes ont pour but de désorienter mais offre tout de même un chemin (l'orientation, quoique difficile, y est donc possible; l'objet d'un labyrinthe est donc, ultimement, l'orientation).

L'action de « cliquer » est, en fait, beaucoup plus passive que celle de tourner les pages d'un livre. Lorsque le lecteur tourne les pages d'un livre, il a le plein contrôle, il sait quelle conséquence aura ses propres actions, et peut à tout moment revenir en arrière, sauter quelques pages, lire le dernier chapitre avant le premier. Il ne s'abandonne à l'« emprise » de la linéarité que par convention. Alors que l'action de l'*utilisateur*, devant son écran, n'est garante de rien. Elle produit un résultat seulement dans la mesure où le méta-médium informatique est formé en un outil réactif conséquent (« *it can be designed as a tool, but it is not a tool* »).

²⁹ CALVINO, pp.22-23.

L'orientation, comme la désorientation, naît de la répétitivité.

Le type de narration produit par un cybertexte peut, à certains égards, être qualifié de labyrinthique. Le labyrinthe ainsi créé ne ressemble toutefois à aucun labyrinthe physique. Songez à un labyrinthe qui prend forme au fur et à mesure que vous y cheminez. À un labyrinthe qui n'existe, en tant qu'entité constante, que dans votre esprit puisque chaque constituante ne se construit que lorsque vous y posez le regard. Songez à un labyrinthe sans cohérence spatiale. Est-ce encore un labyrinthe? Si labyrinthe il y a, il ne peut être qu'imaginaire, construction mentale. Un labyrinthe où la désorientation ne naît pas de la multiplicité des choix possibles, mais de la variabilité de sa forme. Car ce n'est pas l'utilisateur qui va à l'oeuvre, mais l'oeuvre qui vient à lui.

The mosaic of hypertext can contain any kind of writing, including prose of a lyrical haunting quality, as *Twelve Blue* amply demonstrates, but the medium itself does not favor meditative contemplation, and the reader must fight it to pause and take in the presence of a scene. It is only by shutting down the hypertextual machine, by temporarily forgetting about interactivity, that I was able to let myself carried away³⁰.

Certains textes imprimés encouragent autant une lecture linéaire que non-linéaire : bien que *Ulysses* et *Finnegans' Wake* articulent dans leur déploiement linéaire un sens des plus riches, les livres de James Joyce se présentent d'autant comme des « univers » explorables, à l'instar des hypertextes de l'homonyme Michael Joyce. Encore que les oeuvres de James Joyce montrent un potentiel interactif plus évident, puisque les

³⁰ RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore-London, John Hopkins, 2001, p.241.

pages y étant numérotées, il est beaucoup plus facile pour le lecteur de s'y retrouver (avec *Twelve Blue*, par exemple³¹, le lecteur clique sur un emplacement de son choix sur un graphique, ce qui a pour conséquence l'ouverture d'une page de texte; le graphique offre peu de repères et l'orientation y est à dessein difficile).

Plus le médium est *actif*, plus le spectateur est *passif*, plus sa participation est restreinte.

Procedural Authority³²

The most important element the new medium adds to our repertoire of representational powers is its procedural nature, its ability to capture experience as systems of interrelated actions. We are now engaged in establishing the building blocks of a procedural medium, the musical figures that may someday grow into a symphonic form. We are learning how to create characters by modeling their behaviors, how to create plots by establishing the rules by which things should happen, and how to structure the participation of the interactor into a repertoire of expressive gestures. The procedural medium will challenge our notions of authorship. In a print model, we think of an authored environment as fixed and not open to variation. A mutable, kaleidoscopic world can feel to some like an unauthored world.

With familiarity we will come to realize that the procedural author can shape a juxtaposition or a branch point in a multiform story as artfully as a traditional author shapes a speech in a play or a chapter in a novel.

Just as we have only recently learned to think of the solitary reader as playing an active role through imaginative engagement with the story, so too are we just beginning to understand that the interactor in digital environments can be the recipient of an externally authored world.

³¹ <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/>

³² MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York, 1997 (CHAPITRE 10).

Conclusion:

**Qui traite de ce qu'a vu celui ou celle qui l'a lu,
ou de ce qu'a entendu celui ou celle qui l'a écouté lire**

Si le numérique sert le plus souvent de support passif aux médias traditionnels, nous croyons qu'il devrait en être autrement. L'informatique offre une multitude de possibilités créatrices entièrement nouvelles, qui suscite non seulement le renouvellement des langages médiatiques traditionnels, mais aussi l'apparition d'un langage distinct.

C'est pour cette raison que nous souhaitons envisager les potentialités de ce méta-médium dans la conception d'un scénario ergodique électronique (ou *cyberscénario*) non-interactif. Cet outil lui-même modifie le travail d'écriture, en en appelant à un usage qui lui est propre. La scénarisation, comme tout exercice de création informatique, se rapproche alors, en quelque sorte, de la composition.

Computers are to computing as instruments are to music. Software is the score, whose interpretation amplifies our reach and lifts our spirits. Leonardo Da Vinci called music « the shaping of the invisible », and his phrase is even more apt as a description of a software.³³

³³ Alan KAY, «Computer Software», *Scientific American*, 1984.

VOLET CRÉATION

LE ROI-LUNE

PREMIÈRE PARTIE

1. EXT. FORÊT (ALPES BAVAROISES)- NUIT

La lune dans le ciel couleur indigo, au dessus de silhouettes de grands conifères.

2. *INTERTITRE* (blanc sur noir)

Le 23 février 1912, je parcourais
à pied cette partie du Tyrol qui
commence presque aux portes
de Munich.

3. EXT. FORÊT- NUIT

Guillaume (silhouette sombre que l'on ne verra jamais que de dos) suit un clair et large sentier au milieu d'une forêt dense et sombre, peuplée surtout de hauts conifères.

4. *INTERTITRE* (noir sur blanc)

Je me hâtais, voulant arriver pour le dîner
au grand hôtel de Werp, village bien connu
des alpinistes, et qui, d'après la carte que
j'avais en poche, ne devait plus être éloigné
que de 3 ou 4 kilomètres.

5. EXT. FORÊT- NUIT

Guillaume marche toujours sur le sentier dans la forêt, mais celui-ci est devenu plus hasardeux, le relief devenant plus montagneux.

Guillaume, en marchant, regarde où il pose les pieds. Il relève la tête puis s'arrête.

Guillaume est arrivé à un carrefour où aboutissent quatre sentiers.

6. *INTERTITRE* (blanc sur noir)

Le lieu où je me trouvais ne répondait à aucun
point de l'itinéraire que je m'étais tracé et dont
je me souvenais nettement.

7. EXT. FORÊT-NUIT

Guillaume fouille les poches intérieures de son manteau.

8. *INTERTITRE* (noir sur blanc)

Je voulais consulter ma carte, mais je me rendis compte
que je l'avais perdue en route.

9. EXT. FORÊT- NUIT

Guillaume arrête de chercher. Il relève la tête pour regarder devant
lui, puis dans une autre direction.

10. *INTERTITRE* (blanc sur noir)

J'étais égaré.

11. EXT. FORÊT- NUIT

La lune, pleine, très grosse et très nette, entre les cimes de quelques
hauts sapins (passe sur elle un nuage, mince filet brumeux, presque
translucide).

12. EXT. FORÊT- NUIT

Guillaume avance sur le sentier, qui est de plus en plus hasardeux,
de plus en plus étroit et de plus en plus cahoteux.

13. EXT. FORÊT-NUIT

Guillaume semble apercevoir quelque chose au loin et se dirige dans
cette direction. Il s'écarte du sentier pour s'approcher d'une paroi rocheuse
de la montagne. Il y arrive et s'arrête près de l'entrée d'une grotte. Il
regarde à l'intérieur avant de s'y engouffrer lentement, prudemment.

*Ici disparaît le découpage en plans, car le film se poursuit dans un séquence
linéaire continue, sans coupure (donc sans montage; l'équivalent d'un plan-
séquence ininterrompu avant la fin).*

**MODE D'EMPLOI, AVERTISSEMENTS ET
PRÉCISIONS QUAND À LA LECTURE DE LA
SECONDE PARTIE DU *ROI LUNE***

- L'ensemble de la seconde partie constitue une séquence linéaire continue, concentrée en la progression spatio-temporelle constante d'un point de vue unique (sans coupure, donc sans montage); autrement dit, en termes de cinématographie optique, un *plan-séquence*. Il n'est donc pas lieu de diviser la seconde partie en scènes ou plans. Conséquemment, l'écriture, tout en conservant le style direct et descriptif du scénario, y devient plus fluide, non compartimentée.

- Le texte original d'Apollinaire est narré à la première personne, le narrateur étant le personnage principal du récit. Pour notre film, nous souhaitons que le point de vue représenté se déplace (toujours de manière fluide et sans rupture) entre le point de vue du personnage principal (« caméra » subjective) et un point de vue situé juste derrière lui. Ainsi, le personnage principal (que nous nommerons « Guillaume ») serait tantôt présent à l'intérieur du cadre, tantôt absent.

Au regard à la première personne, nous proposons un équivalent littéraire : la deuxième personne (« *vous* », qui ne désigne pas un individu, mais correspond au point de vue implicitement suggéré par l'image). La narration alterne donc entre la deuxième personne (*vous*) et la troisième personne (*Guillaume*). Lorsque la narration est à la deuxième personne, Guillaume est absent du cadre; lorsque la narration est à la troisième personne, Guillaume est présent. À prime abord, cela peut paraître déroutant, mais le lecteur aura tôt fait de s'y accommoder.

- Si nous nous sommes efforcé d'empêcher l'apparition de répétitions banales, il en est par contre d'autres que nous avons volontairement cultivé. La similitude et la symétrie sont en effet des composantes esthétiques et thématiques du *Roi lune*.

- Le style descriptif engendre parfois une écriture dense et foisonnante. Comme il ne lui sera pas possible de revenir en arrière, nous conseillons au lecteur de lire attentivement chaque page avant de passer à la suivante.

- Le texte est conçu de manière à se déployer à l'infini. Libre au lecteur de mettre un terme à sa lecture quand bon lui semblera.

Le Roi lune, seconde partie

La suite de notre texte, sous forme électronique, se rencontre à l'adresse
suivante : <http://www.freewebs.com/leroilune/index.htm>

Bibliographie, filmographie et webographie

A) Imprimés

- AARSETH, Espen J. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore/Londres, 1997.
- APOLLINAIRE, Guillaume. *Le Roi Lune, Mille et une nuits*, Paris, 1995.
- . *Le Poète assassiné*, Le Club du meilleur livre, Paris, 1959.
- . *Le Poète assassiné*, Gallimard, Paris, 1979.
- BORGÈS, Jorge Luis. *Fictions*, Gallimard, Paris, 1991.
- CALVINO, Italo. *La machine littérature*, Éditions du Seuil, Paris, 1984.
- CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *L'ingénieux Hidalgo don Quichotte de la Manche*, traduction de Louis Viardot, avec les dessins de Gustave Doré, gravés par H. Pisan, Paris, Librairie de L. Hachette et cie, 1863.
- CHAZAL, Gérard. *Les réseaux du sens : de l'informatique aux neurosciences*, Éditions Champ Vallon, Seyssel, 2000.
- COUCHOT, Edmond. « Culture numérique : tissage, métissage » in *Imaginaire numérique*, Hermès, Paris, 1986, pp.82-89.
- EVERETT, Anna et John T. Caldwell (éd.). *New media : theories and practices of digitextuality*, Routledge, Londres/New York, 2003.
- KAY, Alan. « Computer software » in *Scientific American*, vol. 251, no. 3, septembre 1984 , pp.40-47.
- LÉVY, Pierre. *De la programmation considérée comme un des beaux-arts*, Éditions La Découverte, Paris, 1992.
- . *Les technologies de l'intelligence : l'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Éditions La Découverte, Paris, 1990.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge/Londres, 2001.
- METZ, Christian. « Le film de fiction et son spectateur (étude métapsychologique) » in *Communications*, no. 23, Éditions du Seuil, Paris, 1975, pp.108-135.

MITCHELL, William J. *The Reconfigured Eye : Visual Truth in the Post-Photographic Era*, MIT Press, Cambridge/Londres, 1992.

MOLES, Abraham. *Art et ordinateur*, Casterman, Paris, 1971.

—. *Théorie de l'information et perception esthétique*, Denoël, Paris, 1973.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York, 1997.

OULIPO. *La Littérature potentielle*, Gallimard, Paris, 1973.

—. *Atlas de littérature potentielle*, Gallimard, Paris, 1981.

QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, Paris, 1961.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press, Baltimore/London, 2001.

B) Film

Alexandre Sokourov, *L'Arche russe*, 35mm, c. 2002, 95 minutes, son, coul.

X) Sites

<http://www.manovich.net/> (consulté en avril 2005)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/win-place-or-show/> (consulté en avril 2005)

http://www.agencetopo.qc.ca/vitrine/cd_labyrinth1/cd_bleeding.html (consulté en avril 2005)

<http://www.softcinema.net> (consulté en avril 2005)

<http://www.darroll.com/frame6550.html> (consulté en avril 2005)

<http://www.numeral.com/everyicon.html> (consulté en avril 2005)