

**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

**Étude des caractéristiques et du processus de scénarisation d'une  
installation interactive**

par  
Estelle Portalès

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 Maîtrise ès Arts  
en Études Cinématographiques

Novembre 2007

© Estelle Portalès, 2007



Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :  
**Étude des caractéristiques et du processus de scénarisation d'une installation  
interactive**

présenté par :  
Estelle Portalès

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

[information retirée / information withdrawn]  
.....

Président — rapporteur  
[information retirée / information withdrawn]  
.....

Directeur de recherche  
[information retirée / information withdrawn]  
.....

Membre du jury

## RÉSUMÉ

---

### **Étude des caractéristiques et du processus de scénarisation d'une installation interactive.**

#### **Partie Théorique :**

Ce mémoire présente un panorama général des arts médiatiques à travers un corpus d'œuvres représentatives. L'auteur analyse ainsi l'évolution du phénomène des installations interactives et immersives afin d'en souligner les caractéristiques par le biais d'approches multidisciplinaires. Ayant comme cadre théorique la recherche scénaristique et la réception cognitive de la création par l'utilisateur, ce travail est une étude préliminaire au projet de création qui l'accompagne. Ces recherches tendent à répondre à la problématique suivante : comment scénariser un espace interactif utilisant le multimédia au sens large et qui permettrait d'intégrer plus intimement le spectateur à la narration ?

**« Intimités perdues »**  
(Titre provisoire)

#### **Partie Création :**

L'ensemble de ces recherches a permis l'élaboration du scénario d'une installation interactive intitulée *Intimités perdues*. Cette œuvre invite le spectateur à pénétrer dans un appartement habité par cinq personnages qui se dévoilent en sa présence à travers divers dispositifs interactifs et immersifs. *Intimités perdues* tend à intégrer le spectateur dans la rencontre des protagonistes et à exacerber sa sensorialité en jouant sur la dichotomie entre espaces réel et fictif.

## ABSTRACT

---

### **Study on the scripting characteristics and processes for an interactive installation**

#### **Theoretical portion:**

This thesis presents a general panorama of media arts through a body of representative works. The author analyzes the evolution of the phenomenon of interactive and immersive installations in order to underscore their characteristics using multi-disciplinary approaches. Using script research and the cognitive reception of the creation by the user as a theoretical framework, this document is a preliminary study for the accompanying creative project. The research attempts to address the following problem: How can an interactive space be scripted using multimedia in a broad sense and in a way that allows the spectator to be more intimately integrated into the narrative?

#### **“Intimités perdues”**

(Working title)

#### **Creative portion:**

This research has allowed a script to be developed for an interactive installation titled *Intimités perdues*. This work invites spectators to enter into an apartment inhabited by five characters who are introduced in their presence through a variety of interactive and immersive devices. *Intimités perdues* attempts to integrate spectators into the meeting of protagonists and exacerbate their sensoriality by playing on the dichotomy between real and fictional space.

## TABLE DES MATIÈRES

---

	<b>PARTIE THÉORIQUE :</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....		<b>1</b>
<b>I - PRÉSENTATION DU CORPUS ET INFLUENCES ARTISTIQUES</b> .....		<b>6</b>
• 1-1. Définition des arts médiatiques. ....		<b>6</b>
• 1-2. Présentation des œuvres du corpus & Influences. ....		<b>8</b>
– Lynn Hershman. ....		9
– Grahame Weinbren. ....		10
– David Rokeby. ....		11
– Jeffrey Shaw. ....		12
– Janet Cardiff. ....		13
– Char Davies. ....		14
– Luc Courchesne. ....		15
– Toni Dove. ....		16
– Andrea Zapp. ....		17
– Jill Scott. ....		18
– Martin Kursh. ....		19
– Synthèse. ....		19
• 1-3. Cinéma du futur et réalité virtuelle. ....		<b>21</b>
– Futur du cinéma ?. ....		22
– Le concept de réalité virtuelle. ....		24
<b>II - CARACTÉRISTIQUES DES ŒUVRES INTERACTIVES</b> .....		<b>29</b>
• 2-1. Nature des œuvres interactives. ....		<b>29</b>
• 2-2. L'objet : l'œuvre interactive. ....		<b>30</b>
– La notion d'interactivité. ....		30
– Quelques distinctions supplémentaires .....		34
– Typologie des expériences proposées .....		35
– La temporalité de l'oeuvre. ....		36
– La pluri-sensorialité .....		38
• 2-3. L'effet : le rapport du spect-acteur à l'œuvre interactive. ....		<b>39</b>
– La notion d'immersion. ....		39
– L'immersion physiologique. ....		42
– L'immersion psychologique. ....		43

• 2-4. L'idée : conception de l'oeuvre interactive. ....	47
— <i>L'interface</i> .....	47
— <i>Contenant ou contenu ?</i> .....	49
— <i>D'une interface à l'autre.</i> .....	50
<b>III - INTERACTIVITÉ ET NARRATION : LA SCÉNARISATION INTERACTIVE</b>	<b>53</b>
• 3-1. Historicité & Héritage. ....	53
— <i>Dépendance au récit</i> .....	53
— <i>Structure dramatique conventionnelle du récit</i> .	54
— <i>Problématique de l'interactivité</i> .....	56
• 3-2. Types d'écritures spécificités	57
— <i>Rêve et mémoire : condensation et accumulation</i>	57
— <i>Distinction entre récit et narrativité</i> .....	60
— <i>Construction arborescente et modulaire</i> .....	62
• 3-3. Projet de création .....	66
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>69</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>74</b>
<b>WEBOGRAPHIE</b> .....	<b>78</b>
<b>RÉFÉRENCES DES VIDÉOS D'ARCHIVES DE L'ANNEXE I (CD-ROM)</b> .....	<b>79</b>
<b>PARTIE CRÉATION : 80</b>	
Avant propos .....	81
Graphe d'interaction .....	83
Plan .....	84
<b>SCÉNARIO : « INTIMITÉS PERDUES »</b> .....	<b>85</b>
<b>ANNEXES 131</b>	
Annexe A : Fiche technique non exhaustive .....	132
Annexe B : Brèves biographies des personnages .....	136

## **LISTE DES FIGURES**

---

Figure – 1 : Les différentes expériences proposées par des œuvres interactives. ....	35
Figure – 2 : Tableau de Schaeffer sur les vecteurs et postures d'immersion	44
Figure – 3 : Inspiré du schéma de Shannon. ....	48
Figure – 4 : Le paradigme de Field. ....	55
Figure – 5 : Schéma d'une trame classique de jeu linéaire. ....	65



## REMERCIEMENT

---

Mes pensées vont en premier lieu à mes proches. Tout particulièrement à ma mère à qui j'adresse toute mon affection. Son appui m'a permis de prendre le temps de faire ce mémoire. Toute ma tendresse aussi à l'homme qui partage ma vie pour avoir su être si patient à mon égard, pour ses encouragements, sa douceur et son calme face à mes incertitudes. Je le remercie également pour son aide au sein de mon projet de création.

J'adresse également mes remerciements les plus sincères à mon directeur de mémoire, Bernard Perron, pour sa patience et la pertinence de ses remarques. La rigueur de ses corrections a joué un rôle déterminant dans l'élaboration de mon propos.

Un grand merci aussi aux premiers lecteurs de ce mémoire, Jean-Michel Bloch dont les encouragements ont été une source de réconfort et Céline Antoine pour son oreille attentive. Leurs conseils et leurs soutiens m'ont été des plus précieux.

## INTRODUCTION

---

Un désir créatif est à l'origine de ce mémoire. Je voulais concevoir, au niveau scénaristique, une installation physique, sensorielle, multimédia (entendez par là qui intègre plusieurs dispositifs de représentation), interactive et narrative, dans le but d'intégrer le spectateur à l'œuvre. Je souhaitais garder du cinéma son pouvoir de raconter une histoire et de donner vie à des personnages, mais permettre une approche plus intime de ces derniers. Partant de ce point de départ et n'ayant aucune idée de la façon dont je pouvais intégrer tous ces éléments les uns aux autres, j'ai commencé mes recherches en élaborant un corpus d'œuvres susceptibles d'alimenter ma réflexion. En parallèle, je m'efforçais de trouver le concept général de ma partie création. Après maintes tentatives, je suis finalement parvenue à forger un projet qui réponde à mes attentes premières.

Étant complètement étrangère au domaine de l'art contemporain et des arts médiatiques, j'ai poussé mes recherches en aval dans l'histoire de l'art. Ceci dans la perspective d'avoir une vue d'ensemble des pratiques artistiques de ces dernières années et ainsi, essayer de comprendre les préoccupations et le cheminement artistique des artistes auxquels je m'intéressais.

Les arts médiatiques ne sont pas nés *ex nihilo* à l'écart de l'histoire de l'art. Afin de les appréhender avec objectivité et exactitude, il semble pertinent de remonter aux 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> siècles, époque où se sont formalisées les conjonctures intellectuelles et sociales permettant l'éclosion de nouvelles recherches artistiques qui n'ont cessé par la suite de s'épanouir. La deuxième moitié du 19<sup>ème</sup> siècle vit ainsi apparaître l'impressionnisme, mouvement précurseur de la modernité qui ébranla l'académisme régnant par des innovations artistiques symptomatiques de préoccupations nouvelles.

*La façon dont le mode de perception s'élabore, le médium dans lequel elle s'accomplit, n'est pas seulement déterminée par la nature humaine, mais par les circonstances historiques, des mutations conceptuelles, des sauts technologiques, des ruptures épistémologiques. La façon d'envisager la matière, l'espace et le temps a considérablement évolué depuis le début du siècle. [...] Pour la première fois émerge un nouveau type de culture, hautement complexe : la culture médiatique et la technoculture qui*

*combinent le changement des télécommunications, les nouveaux traitements de l'espace et du temps et les mutations épistémologiques et philosophiques, pour susciter l'hybridation de nos systèmes de pensée et de création artistique.*<sup>1</sup>

Avant l'arrivée de l'art moderne, les artistes avaient pour but de représenter la réalité et l'art se définissait sous l'étiquette du beau. Différents discours se tenaient quant à savoir ce que l'on nommait « beau », mais aucune recherche n'allait à l'encontre de cet inaccessible idéal à atteindre. L'invention de la photographie fut la première innovation technologique à troubler le monde de l'art.

*(...) le développement de la photographie devait fatalement avoir un contre-coup sur l'évolution de la peinture. Le peintre allait petit à petit renoncer à des tâches que la photographie pouvait remplir mieux et à meilleur marché. [...] C'est ainsi que, tout doucement les artistes furent poussés à rechercher des domaines où la photographie ne pouvait guère les suivre.*<sup>2</sup>

Bien que déstabilisante, cette innovation eut ainsi un effet libérateur pour les artistes qui commencèrent alors à se détacher du réalisme pictural et de l'esthétiquement « beau » pour adopter une recherche plus personnelle, plus proche d'un ressenti émotionnel et intellectuel.

*L'art moderne a surtout combattu la fonction illustrative de l'image, le contenu, le scénario, son attache narrative littéraire ; il voulait purifier l'image de tout ce qui pouvait ressembler à une illustration.*<sup>3</sup>

Mais, c'est l'apparition dans les années 1920, du dadaïsme, du cinéma d'avant-garde et des premiers ready-made de Marcel Duchamp, qui allait littéralement faire exploser les frontières de l'art visuel. L'invention du cinématographe, en introduisant le langage cinématographique, s'annonça comme l'embrasseur de la modernité. Aujourd'hui encore, divers procédés cinématographiques tels que la discontinuité temporelle et spatiale médiatisée, jouent un rôle fondamental sur nos

---

<sup>1</sup> Jean-Paul Longavesne, « Esthétique et rhétorique des arts technologiques », dans *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 37 - 38.

<sup>2</sup> Gombrich, E.H, *Histoire de l'art*, Paris : Phaidon, 2001, p. 524 - 525.

<sup>3</sup> Citation de Boris Groys tirée du texte de Jean-Christophe Royoux, « Le récit après sa fin : Allégories, constellations, dispositifs », dans le catalogue *Explorations Narratives : le mois de la photo à Montréal 2007*, dirigé par Marie Fraser, Montréal : Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada, 2007, p. 228.

modalités de perception. Ce mode de représentation est devenu un vecteur dominant de la culture contemporaine.

L'ensemble des avant-gardes du 20<sup>ème</sup> siècle donna ainsi naissance à l'art dit : « contemporain ». Ce qualificatif est suffisamment vague pour regrouper des œuvres qui n'affichent aucune unité de style, de forme ou de savoir-faire. C'est ce qui est actuel, du temps présent ; « *l'art du maintenant, l'art qui se manifeste dans le même moment ou au moment même où le public le perçoit.* »<sup>4</sup>. En remettant en cause les codes et la définition même de l'art, l'art contemporain tente de chercher l'essence des choses. Sa vision se dématérialise, se conceptualise, transcende l'objet et le sujet. Ce faisant, l'art est devenu expressif, minimal, conceptuel, corporel, féministe, *in situ*... écrasant au passage les conventions et les frontières existantes.

Les arts médiatiques s'inscrivent ainsi dans l'histoire de l'art technologique, mais aussi dans la généalogie des courants de l'art contemporain. Il est difficile d'établir aujourd'hui si l'ensemble des arts médiatiques est un mouvement appartenant à l'art contemporain ou une nouvelle forme artistique en devenir et à définir. La frontière qui les sépare est floue. D'un point de vue historique, alors que l'art des années 60 et 70 était défini par des mouvements distincts, les années 80 virent apparaître une multitude de micromouvements (la plupart n'étant finalement que des récupérations postmodernes d'antécédents dans l'histoire de l'art) et l'inflation d'un marché de l'art surchauffé. Avant-gardes et innovations sont devenues une norme obligeant à la surenchère, tout en omettant de remettre en question la légitimité des enjeux premiers des mouvements auxquels ils s'apparentaient. L'aveuglement social du siècle précédent face à l'art moderne a provoqué une ouverture absolue à la nouveauté. Empreinte de cette culpabilité historique, la critique a ainsi valorisé des œuvres qui n'auraient peut-être pas mérité un tel crédit.

*Il reste très difficile de parler librement d'art contemporain, c'est-à-dire sans a priori, sans souscrire aux croyances idéologiques d'une critique d'art*

---

<sup>4</sup> Anne Cauquelin, *L'art contemporain*, Paris : Presses Universitaires de France, 2001, p. 4.

*toujours plus spéculative qui, à côté de chefs-d'œuvre, a promu d'étranges choses.*<sup>5</sup>

L'effondrement du marché suite au « lundi noir » (le 19 octobre 1987, jour du krach boursier aux États-Unis) entraîna cependant avec lui ces micromouvements. L'art contemporain continua malgré tout à prospérer. Mais, bien que fortement influencées par leurs prédécesseurs, les pratiques artistiques ne se cristallisèrent plus dans des mouvements définissables. Au début des années 90, artistes, critiques et collectionneurs annoncèrent la mort de la peinture au moment où vidéo et installations prédominaient dans les expositions. C'est dans ce contexte que les arts médiatiques apparurent, pratique hybride entre arts et technologie.

Marcel Duchamp a dit : « *l'art est anoptique* »<sup>6</sup>. C'est devenu une évidence. Avec l'art contemporain, et plus encore avec les arts médiatiques, la vue n'est plus le sens ultime de la contemplation. L'art devient plus comportemental, faisant ainsi appel à notre sensorialité, et ce, tout particulièrement avec l'art interactif et immersif. « *On est passé de la philosophie du goût et de la contemplation à la philosophie de l'action.* »<sup>7</sup>

Cette philosophie de l'action et de l'implication du spectateur à l'œuvre est au cœur de bon nombre d'œuvres en arts médiatiques. Ce travail résulte de ma découverte et de mon intérêt pour ces nouvelles pratiques artistiques.

La partie théorique de ce mémoire présente ainsi un panorama général des arts médiatiques. Il était nécessaire pour l'ensemble de mon projet d'avoir une vision globale tant du paysage artistique actuel que des concepts théoriques qui l'accompagnent. Et ce dans le but de répondre à ma problématique, à savoir comment scénariser un espace interactif utilisant le multimédia au sens large et qui permettrait d'intégrer plus intimement le spectateur à la narration.

---

<sup>5</sup> Jean-Philippe Domecq, *Artiste sans art ?*, Paris : Édition Esprit, 1999, quart de couverture.

<sup>6</sup> Anne Cauquelin, « L'interface : le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action », entrevue menée par Louise Poissant en mars 2002, dans *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 233.

<sup>7</sup> *Ibid*, p. 229.

La première partie définit la terminologie à utiliser et présente les oeuvres du corpus. Cette partie est également l'occasion de clarifier certaines acceptions qui entourent ces nouvelles pratiques artistiques, leurs affiliations et ce qu'elles représentent.

La deuxième partie analyse les différentes caractéristiques des œuvres interactives par le biais d'approches multidisciplinaires. Elle examine ainsi les notions d'interactivité, d'immersion et d'interface.

Enfin, la troisième partie s'intéresse au problème de la narration interactive. Cette dernière partie découle de mes observations des différentes méthodes utilisées pour raconter une histoire interactive. Étant perplexe face à ce que certains artistes et critiques appellent *narration* ou *parcours narratif*, j'ai cherché à comprendre quelles étaient leurs démarches.

Ses recherches m'ont permis de questionner mon projet, mes attentes, ma conception de l'art, de la narration, du cinéma et de l'interactivité. J'ai ainsi forgé au fil de mes lectures mon opinion et ma vision concernant ces différents thèmes.

La création est quant à elle une ébauche qui inclut l'idée, le dispositif et la structure de l'histoire. Pour faire un lien avec les différentes étapes d'un scénario de cinéma, c'est un peu comme un scène à scène. Mon projet intitulé *Intimités perdues* invite le spect-acteur à pénétrer dans un appartement habité par des personnages qui se dévoilent en sa présence au sein de divers dispositifs. Ce projet artistique est intimement lié et influencé par les œuvres et les recherches qui constituent la partie théorique de ce mémoire. Il est le fruit des réflexions induites par ce travail. En ce sens, certains aspects de mon projet peuvent sembler s'éloigner du contexte des arts médiatiques. Je fais, par exemple, intervenir des comédiens que j'intègre à des interfaces médiatiques au lieu de faire appel à un système informatique programmé pour simuler une interaction. Cependant, il s'agit moins d'un éloignement que d'une recherche de solution face aux faiblesses qu'engendre l'utilisation des nouveaux médias. Il s'agit de voir l'ensemble de ce mémoire comme une exploration intellectuelle et artistique.

## **PARTIE I**

### **PRÉSENTATION DU CORPUS ET ANALYSE DES INFLUENCES ARTISTIQUES**

#### **1-1. DÉFINITION DES ARTS MÉDIATIQUES**

---

Le mélange des sciences technologiques aux pratiques artistiques a entraîné une multitude de terminologies laissant parfois place à la confusion. Des termes généraux comme « art des nouveaux médias », « art numérique », « art assisté par ordinateur » et « art et multimédia » sont souvent permutables et employés sans distinction. S'ajoutent également des termes renfermant des spécificités telles qu'« installation interactive », « réalité virtuelle », « réalité augmentée », « l'art génératif », ou encore « l'art des interfaces », et « l'art immersif », qui sont elles-mêmes complétées par des désignations techniques comme le « net art », la « photographie digitale » ou « l'art robotique ».

Difficile alors de se faire une idée globale du domaine que l'on traite. L'expression « arts médiatiques », bien que très générale, a comme principal avantage de ne pas différencier anciens et nouveaux médias. Ainsi, elle n'exclut pas des formes d'art traditionnelles et n'accorde pas dans sa dénomination la suprématie à une caractéristique technique. D'après le CQAM (Conseil Québécois des Arts Médiatiques) :

*Les arts médiatiques désignent les pratiques indépendantes du cinéma, de la vidéo, des nouveaux médias et de l'art audio et sonore, réalisées dans une démarche d'auteur.*<sup>8</sup>

Selon Denis Labrosse, qui s'inspire lui-même de la définition des arts médiatiques donnée par Louise Poissant :

*(...) les arts médiatiques tendent à intégrer les différentes formes d'arts traditionnels, tels que la peinture, la sculpture et la musique, ainsi que les*

---

<sup>8</sup> CQAM, < <http://www.cqam.org/fr/>>, (consulté le 10/09/07).

*arts modernes, tels la photographie et le cinéma, pour formuler une nouvelle forme d'art que l'on dit total.*<sup>9</sup>

Ceci étant dit, ces définitions des « arts médiatiques » sont tellement larges qu'elles englobent dans leurs sillages des œuvres aux préoccupations diamétralement opposées, d'où la difficulté de composer un corpus d'œuvres cohérent. Bien qu'il existe une tendance lourde allant dans ce sens, toutes les œuvres d'arts médiatiques ne sont évidemment pas interactives. Cependant mon intérêt se porte ici, sur les environnements interactifs ayant une composante narrative et qui utilisent l'installation comme « espace de rencontre » entre l'œuvre et le spectateur et comme composante essentielle du processus de création de l'œuvre. Cette définition me servira de base pour déterminer les critères de sélection permettant l'élaboration d'un corpus homogène. Pour simplifier, nous parlerons d'« œuvres interactives ». Si référence est faite à des œuvres non interactives, nous reviendrons au terme d'« œuvre en arts médiatiques ».

L'étude de l'interactivité en art soulève une autre ambiguïté terminologique. Celui qu'on appelait jusqu'alors un « spectateur » est invité à se détacher de son rôle d'observateur pour prendre part à l'œuvre. Plusieurs artistes et critiques ont souligné l'imprécision et l'ambiguïté des termes choisis. Maurice Benayoun évoque ainsi ce « *spectateur pour lequel on ne réussit jamais à trouver une étiquette adéquate.* »<sup>10</sup> Faute de mieux, Michael Rush garde également le terme de « *spectateur* » en spécifiant que « *les visiteurs de musée ou les spectateurs sont devenus des participants, des joueurs et des utilisateurs.* » Anne Gaëlle Baboni-Schilingui suggère, quant à elle, le terme d'« *interacteur* »<sup>11</sup>. Dans cette problématique terminologique se synthétise tout un questionnement sur le rôle et l'attitude qu'un « spectateur » d'œuvre interactive endosse. Pour ma part, je trouve le terme de « spect-acteur » proposé par Réjean Dumonchel<sup>12</sup> très intéressant. Il

<sup>9</sup> Denis Labrosse, *Internet : culture et cyberculture : pour une nouvelle sociologie du cyberspace à l'ère du passage de la culture à la cyberculture avec le réseau Internet*, Montréal : Université du Québec à Montréal, 1998, p. 129.

<sup>10</sup> Maurice Benayoun, < <http://www.benayoun.com/notes97.html> >, 1997, (consulté le 10/09/07).

<sup>11</sup> Anne Gaëlle Baboni-Schilingui, « Installation et interactivité numérique », *Les cahiers numériques*, Vol. 1, No. 4, 2000, p. 167 – 178.

<sup>12</sup> Réjean Dumonchel, « Le spectateur et le contactile », *Cinémas*, Vol. 1, No. 3, Printemps 1991, p. 38 – 60.



définit parfaitement la dualité qu'entraîne cette nouvelle position entre observateur et participant. Malgré tout, une faiblesse perdure. En effet, devant une œuvre interactive, chaque individu réagit à sa manière. Alors que certains vont automatiquement être amenés à expérimenter l'œuvre, d'autres vont se contenter de se placer en spectateur en observant les autres interagir plutôt qu'en s'investissant eux-mêmes, et ce, par pudeur ou par manque de motivation. Disons cependant qu'avec le terme de « spect-acteur », on laisse une place à l'observation et que chacun développe l'aspect qui lui convient, spectateur ou acteur.<sup>13</sup>

Un dernier point reste à éclaircir. Étant donné que je m'intéresse ici à la scénarisation interactive, il est nécessaire de préciser le terme de « fiction », notion utilisée à de multiples reprises dans ce travail. La fiction renvoie aux créations de l'imaginaire. Une confusion théorique règne cependant lorsque fiction et narration sont perçues comme équivalentes. Le support narratif n'est pas le seul médium possible de la fiction, celle-ci n'étant pas conditionnelle à sa genèse. La narration n'est, quant à elle, pas automatiquement fictionnelle, elle peut aussi être factuelle et renvoie à l'acte de raconter. Ainsi j'utilise ici le terme « fiction » pour parler des produits de l'imagination humaine et des univers qu'ils sous-entendent sans pour autant suggérer qu'une narration y est sous jacente.

## **1-2. PRÉSENTATION DES ŒUVRES DU CORPUS & INFLUENCES**

---

Pour permettre de mieux définir le type de pratiques artistiques au coeur de ce travail, j'ai cherché un ensemble d'œuvres significatives. Ce corpus se compose ainsi d'œuvres choisies selon les critères définis plus haut, soit des installations interactives ayant si possible une composante narrative. Le choix s'est fait en fonction de leur impact historique sur l'ensemble des arts médiatiques (certaines œuvres font état d'évolution technologique importante) et selon l'intérêt de l'expérience qu'elles proposent pour l'étude de mon sujet. Une certaine unité au

---

<sup>13</sup> Au sein de ce travail, nous parlerons donc de « spect-acteur » lorsqu'il sera permis d'interagir avec l'oeuvre. Si le terme « spectateur » est employé, c'est que la place qui lui est octroyée dans l'œuvre est celle d'un observateur.

niveau des artistes choisis a également été respectée de façon à pouvoir analyser leur cheminement artistique.

Les œuvres en arts médiatiques sont difficilement accessibles, rarement présentées surtout lorsqu'il s'agit d'œuvre plus ancienne comme *Lorna* ou les premières œuvres de Weinbren Grahame. Je n'ai hélas pas eu l'occasion d'expérimenter toutes ces œuvres. Hormis pour *Paradise Institute*, *Entre deux* et *Portrait One*, mes informations proviennent d'images d'archives, d'interviews d'artistes et de divers témoignages critiques. Ce fait explique que je ne revienne pas couramment sur ce corpus pour illustrer mes propos tout au long de ce travail. En dehors d'une explication générale du processus de fonctionnement de l'œuvre, je ne peux que difficilement donner des détails sur les effets produits, sinon en les spéculant. Revenir sans cesse sur le concept global des œuvres deviendrait redondant. Je me contente donc de les évoquer. La consultation du CD-ROM ci-inclus en annexe permettra d'avoir une vision plus exacte des œuvres présentées ci-dessous et me semble le meilleur moyen d'illustrer ce mémoire.

### **Lynn Hershman Leeson**

- 1979 – 84 : *Lorna*

Cette installation est la première œuvre artistique utilisant la technologie du disque laser. Cette œuvre présente l'histoire d'une femme, Lorna, qui est tellement terrifiée par les informations qu'elle voit à la télévision qu'elle n'ose plus sortir de chez elle. L'installation place le spect-acteur dans le salon de Lorna dont l'objet le plus important est le poste de télévision. Le spect-acteur peut alors écouter ses conversations téléphoniques, voir des séquences de sa vie passée et décider de son futur, ceci en utilisant la télécommande de la télévision. Dépendamment du choix qu'il fait, Lorna peut détruire sa télévision, se suicider ou déménager à Los Angeles.

Lynn Hershman Lesson s'inscrit dans le mouvement de l'art féministe qui « *reflète et analyse ce que signifie être femme et artiste dans une culture patriarcale,*

*explorant ainsi sa propre réalité sociale et les structures qui la conditionnent. »*<sup>14</sup>

Ses principales préoccupations artistiques sont l'identité (qu'elle explore à travers la création de personas féminines), le voyeurisme, l'impact des nouveaux médias et l'utilisation artistique qu'on peut en faire...

*Cela fait 35 ans que je m'intéresse aux représentations contrefaites ou « présences virtuelles », depuis les personas jusqu'aux tout récents agents intelligents artificiels (...) pour étudier la construction de l'identité individuelle et culturelle. En tant qu'espèce, nous continuons à inventer des méthodes pour converser avec des présences virtuelles et entrer en symbiose avec elles, alors qu'elles s'infiltrent de plus en plus dans notre réalité, élargissant nos perceptions, pendant que nous mutons en une nouvelle espèce, celle d'êtres cybernétiques perfectionnés. Le flux de l'information structurant les échanges entre ces mutants porte la dynamique d'un univers en constante évolution.*<sup>15</sup>

### **Grahame Weinbren**

- 1982 – 85 : *The Erl King*

Créé en collaboration avec Roberta Friedman, *The Erl King* propose une forme de cinéma interactif utilisant également la technologie du disque laser.

*Cette oeuvre a commencé autour de 1982. [...] L'idée était que ce serait une sorte d'oeuvre filmique en continu que le public pourrait interrompre à tout moment. Elle reposait sur un rapprochement que j'ai fait entre deux textes du XIXe siècle, « Erbkönig » de Goethe et « L'interprétation des rêves » de Freud. Je me suis intéressé à la relation entre ces deux textes et je désirais faire une oeuvre qui permettrait aussi au spectateur de découvrir ce rapprochement.*<sup>16</sup>

L'œuvre est constituée d'un ensemble de séquences filmées dans lesquelles le spect-acteur navigue grâce à un écran tactile.

- 1991 – 93 : *Sonata*

Avec *Sonata*, Grahame ajoute une notion de temporalité. Alors que dans *The Erl King*, le spect-acteur pouvait sauter d'une scène à l'autre sans considération

<sup>14</sup> Mathilde Ferrer, « Art Féministe », *Groupes, mouvements, tendances de l'art contemporain depuis 1945*, sous la direction de Mathilde Ferrer, Paris : Écoles nationale supérieure des beaux-arts, 2001, p. 39.

<sup>15</sup> Lynn Hershmann Lesson, dans le programme du colloque *Nouvelles technologie et art contemporain*, organisé par le musée des beaux-arts de Montréal en collaboration avec la fondation Daniel Langlois, 28/09/07.

<sup>16</sup> Extrait d'une conversation entre Jon Ippolito, Caitlin Jones, Jeff Rothenberg, Carol Stringari et Grahame Weinbren, tenue à l'atelier de Weinbren, New York, 18/10/02. < [http://variablemedia.net/pdf/Erl\\_king.pdf](http://variablemedia.net/pdf/Erl_king.pdf) >, (consulté le 15/10/07).

d'ordre ou d'enchaînement, « Sonata s'inscrit dans le temps, de sorte que les éléments auxquels on accède dans les différentes zones de l'écran changent à mesure que l'histoire avance. »<sup>17</sup> L'œuvre adapte ici trois histoires évoquant la passion et la violence. Le spect-acteur jongle alors entre ses différentes adaptations et l'ensemble des symboles qu'elles représentent. Le programme commence avec l'homme aux loups (inspiré d'un compte rendu de psychanalyse publié par Freud dans *Cinq psychanalyses*), soit une suite de symboles déclenchée par l'action du spect-acteur et dont la bouche d'un narrateur nous évoque la teneur. Vient ensuite une histoire de Tolstoï, *La Sonate à Kreutzer* où le spect-acteur peut naviguer dans les situations antérieures des personnages et changer de point de vue au cours d'une même situation. Le troisième élément de l'œuvre est le mythe biblique de Judith et Holopherne. Pendant le récit, le spect-acteur peut, en touchant l'écran, accéder à des tableaux représentant le mythe ou à une séquence du film de Griffith, *Judith de Béthulie*.

Les œuvres de Grahame Weinbren s'intègrent à l'art vidéo et plus particulièrement à l'installation vidéo et sont influencées par le cinéma expérimental et d'avant-garde.

### **David Rokeby**

- 1986 : *Very Nervous System*

Dans cette œuvre musicale interactive, les mouvements du corps du spect-acteur devant l'œuvre génèrent différentes sonorités.

*J'ai créé cette œuvre pour plusieurs raisons, mais peut-être que la plus insistante de ces raisons est animée par un simple esprit de contradiction. L'ordinateur comme médium n'est pas sans parti pris. Et en utilisant l'ordinateur, je voulais travailler avec détermination contre ces partis pris. Étant donné que l'ordinateur est strictement logique, le langage de l'interaction devrait tendre vers l'intuitif. Étant donné que l'ordinateur nous éloigne de notre corps, le corps devrait être en étroite relation avec lui. Étant donné que l'activité de l'ordinateur prend place dans les minuscules terrains de jeu des circuits intégrés, la rencontre avec l'ordinateur devrait*

---

<sup>17</sup> Grahame Weinbren, « Vers un cinéma interactif », *Trafic*, No. 9, Hiver 1994, p. 120.

*se dérouler dans un espace physique à l'échelle humaine. Étant donné que l'ordinateur est objectif et indifférent, l'expérience devrait être intime.*<sup>18</sup>

*Very Nervous System* est aussi le nom de l'interface conçue par Rokeby et utilisée par d'autres artistes et chercheurs pour capter le mouvement et le traduire en son ou en image.

Cette oeuvre semble influencée par le courant Fluxus, qui s'inspire lui-même des enseignements du compositeur de musique contemporaine expérimentale John Cage. La pièce la plus célèbre de ce compositeur est certainement *4'33*, une œuvre muette invitant le spectateur à l'écoute du silence.

*(...) avec Fluxus, le spectateur n'achève pas seulement l'œuvre d'art, il devient en fait l'œuvre d'art de par sa participation directe à l'événement.*<sup>19</sup>

### **Jeffrey Shaw**

- 1989 - 1991 : *The Legible City*

Le spect-acteur est ici invité à s'installer sur un vélo et à se promener virtuellement dans une ville composée d'immeuble en forme de lettres. Le spect-acteur a le contrôle tant sur son trajet que sur sa vitesse. Il existe trois versions de cette œuvre : Manhattan (1989), Amsterdam (1990) et Karlsruhe (1991). Chaque version est conçue en fonction de l'agencement réel de sa ville éponyme. La première version (Manhattan) comprend huit petites histoires identifiables par la couleur du texte. Dans les deux autres versions, le texte est construit à partir de documents d'archives décrivant des événements historiques. Ces œuvres intègrent donc un réel effort physique dans un environnement virtuel. D'inspiration minimaliste, ces villes déshumanisées, aux lignes épurées, se détachent visuellement du réalisme géographique auquel elles se conforment.

- 1996 : *configuring the CAVE*

Cette œuvre est issue de la collaboration de trois artistes : Jeffrey Shaw, Agnès Hegdus et Bernd Linterman. Un mannequin en bois truffé de capteurs fait ici office d'interface. En le faisant pivoter, le spect-acteur agit sur les paramètres sonores et sur les images qui sont projetées en continu sur trois murs et le sol.

<sup>18</sup> Citation de David Rokeby tirée du site de la Fondation Daniel Langlois, <<http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=80>>, (consulté le 15/09/07).

<sup>19</sup> Michael Rush, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris : Thames & Hudson, 2005, p. 25.

L'œuvre contient sept domaines picturaux différents qui sont représentés par des univers graphiques abstraits. Le spect-acteur peut passer de l'un à l'autre en plaçant les mains du mannequin sur ses yeux ce qui provoque un noir et en les découvrant ce qui déclenche l'entrée dans un nouveau domaine. *Configuring the CAVE* est la première œuvre artistique utilisant le dispositif « The Cave » développé auparavant à l'Université de l'Illinois.

« The Cave » est un périphérique pour réalité virtuelle immersive composé de plusieurs parois-écrans (4 et plus) qui forment une chambre cubique. Ce périphérique a été présenté pour la première fois en 1992 par Cruz-Neira et *al.*<sup>20</sup> Des images synthétisées par ordinateurs sont projetées sur ces parois-écrans qui, couplées à des lunettes stéréographiques, permettent d'entourer l'utilisateur avec un rendu en trois dimensions. Pour calculer correctement ces images, la position de la tête de l'utilisateur est suivie à l'aide d'un système de tracking en temps réel. Cette œuvre offre au spectateur une expérience immersive visuelle et sonore.

Jeffrey Shaw est un précurseur en arts médiatiques, un des premiers à utiliser les périphériques de réalité virtuelle à des fins artistiques. Ses œuvres sont souvent conceptuelles. Elles ne prétendent pas à un discours narratif, mais proposent des expériences virtuelles. Les deux œuvres présentées ici (tout comme une majorité d'installations interactives) tendent à actualiser l'idée d'une performance donnée par le spect-acteur.

### **Janet Cardiff**

- 1991 : *Forest Walk*

Le concept artistique de *Forest Walk*, qui deviendra la signature de Janet Cardiff, est né d'une convergence d'événements hasardeux lors d'une promenade de l'artiste dans un cimetière aux alentours de Banff.

*J'ai pesé sur la touche de rembobinage par erreur, puis j'ai pesé sur jouer pour écouter où j'en étais, et j'ai entendu ma propre voix décrire ce que je voyais. Et j'ai entendu ma voix respirer et marcher, et j'ai refait les mêmes*

---

<sup>20</sup> Cruz-Neira C., Sandin D. J., DeFanti T. A., Kenyon R. et Hart J. C. « The CAVE, Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment », *Communications of the ACM*, June 1992, p. 64 - 72.

*pas et j'ai regardé ce que décrivait cette voix et, pour moi, ce fut un moment de grâce.*<sup>21</sup>

Après le succès de la promenade audio *Forest Walk* au centre de Banff, Cardiff reçoit des commandes en provenance de musées et de galeries du monde entier. Pendant ses promenades audio, le spect-acteur est guidé, à travers un voyage sonore virtuel, par des voix et des bruits préenregistrés diffusés par l'intermédiaire d'écouteurs. Au fur et à mesure de ces expérimentations, Cardiff incorpore des éléments visuels à ces créations, y compris des sculptures, des natures fixes et des films, donnant ainsi de l'ampleur à ses oeuvres. Ces œuvres peuvent être mises en rapport avec le Land art ; chaque promenade est intimement liée à un lieu dont elles dévoilent un aspect différent. Cardiff propose ainsi une redécouverte de l'espace.

- 1999 : *The Paradise Institute*<sup>22</sup>

Janet Cardiff crée également des installations sonores dont *The Paradise Institute* qui lui vaut un prix à la prestigieuse Biennale de Venise. L'œuvre place le spectateur dans la reconstitution d'un petit cinéma où, muni d'écouteurs, il visionne un film en étant dérangé par des spectateurs virtuels qui chuchotent derrière lui. Cette illusion est produite par un effet sonore immersif.

### **Char Davies**

- 1995 : *Osmose*

Cet environnement virtuel immersif est composé d'images stéréoscopiques en 3D que le spect-acteur, muni d'un casque de visualisation stéréoscopique, peut visiter en temps réel en utilisant son souffle et son équilibre. Prenant le terme « immersion » au pied de la lettre, l'artiste a en effet créé son interface selon les principes de respiration de la plongée sous-marine. Le spect-acteur pénètre ainsi une peinture mouvante, métaphore poétique de différents aspects de la nature. Le but premier de Char Davies en créant *Osmose* était d'intégrer le spect-acteur dans un tableau en mouvement. Sa démarche est avant tout esthétique et conceptuelle.

---

<sup>21</sup> Site *Cybermuse*, interview de Janet Cardiff :

< [http://cybermuse.beaux-arts.ca/cybermuse/docs/CardiffClip14\\_f.pdf](http://cybermuse.beaux-arts.ca/cybermuse/docs/CardiffClip14_f.pdf) >, (consulté le 15/10/07).

<sup>22</sup> J'ai pu expérimenter cette œuvre présentée à la galerie de l'UQAM du 5 mai au 17 juin 2006.

## Luc Courchesne

- 1997 : *Landscape One*

*Landscape One* est une installation vidéo interactive qui peut accueillir jusqu'à quatre spect-acteurs. Cette œuvre se compose de quatre ordinateurs en réseau avec palette tactile, microphone et détecteur de présence, quatre lecteurs vidéodisques, quatre projecteurs et quatre écrans sur lesquels sont projetées des images vidéo. Le spect-acteur ne peut se déplacer dans l'espace que s'il est guidé par un des personnages de l'œuvre. Il doit donc entrer en communication avec eux soit par la voix soit à l'aide d'un pointeur tactile, en sélectionnant des questions ou des commentaires prédéterminés. « *Tout le jeu repose sur le maintien de cette relation et si le visiteur perd contact avec son interlocuteur virtuel, il sera abandonné par son guide virtuel.* »<sup>23</sup> L'artiste reprend ici, tout en le complexifiant, le procédé qu'il avait déjà utilisé dans *Portrait One* (1990) et *Portrait de famille* (1993)<sup>24</sup>.

- 2000 – 2001 : *The Visitor: Living by Number*

Luc Courchesne est également l'inventeur du Panoscope 360 °, un dispositif de projection panoramique à canal unique. Ce dispositif est un descendant direct du panorama inventé et breveté par le peintre irlandais Robert Barker en 1787. Dans *The Visitor : Living by Number*, il met à profit cette invention en utilisant un Panoscope inversé. Le spect-acteur se glisse ainsi sous une coupole et se retrouve dans la campagne japonaise. Différents choix lui sont alors offerts : en prononçant en anglais le chiffre douze il va vers le nord, le trois vers l'est, le six vers le sud et le neuf vers l'ouest. Au cours de sa visite, il rencontre des personnages avec lesquels il peut communiquer en utilisant les chiffres. Puis, un tremblement de terre surgit, obligeant les personnages virtuels à fuir et le spect-acteur à faire un choix. Cette œuvre s'inspire du film *Theorema* de Pasolini et d'un rêve de la fille de Luc Courchesne.

---

<sup>23</sup> Article de la fondation Daniel Langlois sur Luc Courchesne, <<http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=127>>, (consulté le 15/09/07).

<sup>24</sup> Ces deux œuvres proposent au spect-acteur une discussion avec des personnages virtuels. Dans le cas de *Portrait One*, le spect-acteur est invité à converser avec une jeune femme au moyen d'un écran où il sélectionne les questions qu'il peut lui poser. J'ai pu expérimenter *Portrait One* lors d'une exposition à la galerie de la SAT. Dans *Portrait de famille*, le spect-acteur a la possibilité d'entamer une conversation avec un des quatre personnages présents et suivant les sujets abordés, les trois autres personnages sont susceptibles de réagir.



Luc Courchesne se dit profondément influencé par la peinture et tout particulièrement par le portrait et le paysage. *Landscape One* évoque, par exemple, le célèbre tableau de Manet « Le déjeuner sur l'herbe » (1863)<sup>25</sup>. Il affirme également avoir été inspiré par des cinéastes tels que Michael Snow, Hollis Frampton, Stan Brakhage, Robert Frank<sup>26</sup>, etc. et ce tout particulièrement pour son œuvre *The Visitor: Living by Number*. La communication est au cœur de ses préoccupations artistiques. L'actualisation du portrait tel que conçu en photographie et en peinture l'intéresse tout particulièrement.

### **Toni Dove**

- 1998 – 2001 : *Artificial Changelings*

*Artificial Changelings* présente deux histoires qui se chevauchent. Arathura vit au 19<sup>ème</sup> siècle. Elle est kleptomane. Zilith est une cyberpirate du 21<sup>ème</sup> siècle qui apparaît dans les rêves d'Arathura. Pour interagir avec l'œuvre, le spect-acteur doit s'engager sur une zone de navigation placée au sol et composée de quatre paliers. Chaque palier correspond à différents points de vue sur l'histoire. Le palier le plus proche de l'écran permet d'accéder à l'univers mental d'Arathura. Lorsque le spect-acteur prend du recul et passe sur le deuxième palier, Arathura semble l'appeler. Le troisième palier débouche sur un espace proche du rêve. Le quatrième palier permet quant à lui d'accéder au monde de Zilith. Il ne suffit pas pour le spect-acteur de passer d'un palier à l'autre, car l'immobilisation de son corps provoque un arrêt sur image, il doit bouger pour influencer l'image et le corps des personnages.

*Artificial Changelings is more like a conversation with a schizophrenic video android with a history, than it is a traditional plot-driven film. Things float to the surface and form accretions.*<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Article de la fondation Daniel Langlois sur Luc Courchesne, < <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=127>>, (consulté le 20/10/07).

<sup>26</sup> *Ibid*, < [www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=129](http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=129)>, (consulté le 20/10/07).

<sup>27</sup> Toni Dove, « The Space Between : Telepresence, Re-animation and the Re-casting of the Invisible », dans *New Sceen Media : Cinema, art, narrative*, Londres : British Film Institute, 2002, p. 211.

- 2001 : *Spectropia*

*Spectropia* s'expérimente à deux. En effet, lors des présentations publiques, deux spect-acteurs sont invités à interagir. L'interface est constituée de capteurs de mouvement, de zone de navigation au sol et de micro permettant aux spect-acteurs de parler au personnage du film. Les images vidéo sont projetées sur plusieurs écrans placés en arc devant les spect-acteurs. L'installation conjugue la performance théâtrale au jeu vidéo à joueurs multiples et comprend plusieurs paliers d'interaction. Les segments vidéo et la trame sonore sont activés par des capteurs de mouvement et des dispositifs de reconnaissance vocale. Le personnage principal, Spectropia, est une archéologue qui vit en 2066 dans un monde dévasté. Grâce à un appareil qui lui permet de simuler le passé, Spectropia visite le New York des années 30 où elle peut adopter le point de vue d'une aristocrate dont elle vit les passions amoureuses par procuration sans jamais pouvoir assouvir son désir d'intimité puisque, dès qu'elle tente un contact intime avec un homme du 20<sup>ème</sup> siècle, elle est projetée en 2066.

Tout comme Lynn Hershmann, Toni Dove est profondément influencée par l'art féministe. Ses personnages féminins sont assujettis aux déterminants économiques et technologiques de leur temps. « *Dove y opère une relecture féministe des conventions de genre populaire comme la science-fiction et le roman gothique.* »<sup>28</sup>

### **Andrea Zapp**

- 1999 : *Body of Water*

Cette œuvre d'Andrea Zapp, conçue avec la collaboration de Paul Sermon, se compose de trois lieux intimement liés les uns aux autres. Dans un premier espace, un spect-acteur, muni d'éponges et de brosses pour se laver, est placé devant une télévision qui lui montre un deuxième espace où son image est projetée sur un rideau d'eau semblable à une suite de douches. Dans un troisième espace, un autre spect-acteur est placé dans la même configuration que le spect-acteur du premier espace. Ainsi, leurs corps séparés dans l'espace réel se rejoignent virtuellement sur

---

<sup>28</sup> Article de la fondation Daniel Langlois sur Toni Dove, <<http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=226>>, (consulté le 15/10/07).

le rideau d'eau. Ils peuvent alors interagir ensemble donnant l'impression aux spectateurs qui regardent le rideau d'eau qu'ils se lavent l'un l'autre.

### **Jill Scott**

- 2000 : *Beyond Hierarchy?*

Pour l'installation de cette œuvre, l'artiste utilise l'architecture du hall de la mine de Zollern dans la région de Ruhr. Les images sont projetées sur les grandes fenêtres ternies du hall soit, sept écrans de projection. L'espace se scinde en deux sections. Dans la première, le spect-acteur peut prendre place dans un des six fauteuils faisant chacun face à une fenêtre de projection. Il aura ainsi la possibilité de rencontrer l'un des six personnages de l'œuvre : 1 — Sophie, l'ouvrière d'une usine de munition de 1918, 2 — Piotr, un mineur polonais de 1932, 3 — Lotte, une cuisinière dans une usine minière de 1952, 4 — Misha, un garagiste tchèque de 1971, 5 — Ahmet, un ouvrier turc dans une usine de recyclage de 1983 et 6 — Sabine, une technicienne en électronique dans une usine de montage à la chaîne de 1999. Ces six travailleurs du 20<sup>ème</sup> siècle ont en commun le désir de travailler dans de meilleures conditions et d'avoir un style de vie plus agréable. De leurs fauteuils, les spect-acteurs peuvent sélectionner les thèmes abordés par les personnages. La deuxième section d'interaction de l'œuvre utilise la septième fenêtre de projection placée en face de l'entrée. Pour activer cet écran, deux spect-acteurs doivent chacun choisir un personnage et se serrer la main ce qui déclenche la rencontre des dits personnages. Les deux personnages choisis arrêtent alors de parler aux spect-acteurs qui sont dans les fauteuils de la première section pour se tourner vers le septième écran et entamer leur discussion.

En fusionnant son installation à l'architecture de la mine, Jill Scott s'inspire du Land art ou de l'art *in situ*. Sa démarche est également liée à la recherche documentaire. Tout comme dans un film historique, les spect-acteurs ont ici la possibilité de découvrir un pan de l'Histoire à travers des personnages qui, bien que fictifs, ont été créés à partir de documents d'archives. Le spect-acteur a ainsi un point de vue personnalisé sur l'Histoire des conditions de travail des ouvriers de la région de Ruhr au cours du 20<sup>ème</sup> siècle.

## Martin Kusch

- 2002 : *Entre deux*<sup>29</sup>

Dans cette œuvre conçue par Martin Kusch et Marie Claude Poulin au sein de leur compagnie Kondition pluriel, le spect-acteur est isolé dans une pièce où son corps se projette en deux ombres distinctes sur un écran blanc et où, à l'intérieur des ombres apparaît l'image de deux danseurs qui dans une autre pièce voient les faits et gestes du spect-acteur et peuvent ainsi interagir en temps réel avec lui. Cette œuvre reprend un concept utilisé auparavant par Martin Kusch dans une création intitulée *As Far as In-between* en 1994, à la différence qu'il n'était pas question à l'époque de performance en direct avec des danseurs.

Martin Kusch joue ici avec la perception de l'espace. Le corps du spect-acteur relie le réel au virtuel. Ces œuvres sont dans la lignée des happenings, des performances et du body art. Le corps devient matière de l'œuvre. Ces œuvres s'inscrivent ainsi dans une recherche de communication entre « l'art et la vie » et sont intimement liées au mouvement Fluxus qui tend vers « *un art qui ne soit pas différent de la vie, mais une action dans la vie* ». *Entre deux* laisse un maximum de place à l'improvisation et à la participation du spect-acteur.

## Synthèse

L'analyse de ces œuvres m'amène à un double postulat. Tout d'abord, les arts médiatiques en général (interactifs ou pas) sont une réactualisation de préoccupations artistiques déjà présentes au sein de l'art contemporain. Cependant, les œuvres interactives forment un groupe définissable au sein des arts médiatiques. Un mouvement à part entière dont bon nombre des spécificités de création et de représentation trouvent leurs explications dans l'analyse et la compréhension de l'objet interactif sur lequel nous reviendrons dans la deuxième partie de ce travail.

Il reste néanmoins évident qu'avec les arts médiatiques, les questionnements caractéristiques de l'art contemporain se réactualisent.

---

<sup>29</sup> J'ai pu expérimenter cette œuvre et m'entretenir avec les artistes durant l'événement *Temps d'images* ayant eu lieu à l'Usine C du 23 février au 3 mars 2007.

*Il existe une proximité du site Web avec les sites non site du Land art. Qu'est-ce qu'un site Web ? C'est un non-site, c'est-à-dire ce que ce n'est pas. [...] Le site est construit dialectiquement. Il n'est rien s'il n'est pas construit dialectiquement.*<sup>30</sup>

Dans le même ordre d'idée, les performances et les happenings aspirent à l'unicité de l'expérience artistique et cherchent à supprimer l'oppressante barrière subsistant entre l'art et la vie. Avec l'art interactif, l'engagement physique du spect-acteur dote l'œuvre de cet aspect unique et intime. L'interactivité était, par ailleurs, l'une des idées fortes du courant cybernétique dans les années 50. En soi, la quasi-totalité des préoccupations de l'art contemporain retrouvent leurs places dans les arts médiatiques : la diversité des matériaux utilisés pour constituer une œuvre, le déplacement des lieux d'existence de l'art, la priorité accordée au processus de création plutôt qu'aux objets finis, l'espace versus les espaces, l'utilisation de plusieurs médias, la dématérialisation de l'œuvre, la nouvelle position de l'artiste et du spectateur (devenu spect-acteur avec l'art interactif), l'importance de la temporalité, l'influence réciproque de l'art et de la culture populaire. Ainsi les différents mouvements de l'art contemporain ont une influence fondatrice pour les arts médiatiques et le fait d'avoir une vision globale de la filiation des arts médiatiques aux arts contemporains permet de mieux comprendre et de mieux définir leurs caractéristiques.<sup>31</sup>

Le cinéma a également sa part d'influence sur les arts médiatiques. Nous l'avons vu, par exemple, avec l'influence du cinéma expérimental chez Luc Courchesne et Grahame Weinbren ou encore l'inspiration documentaire d'une œuvre comme *Beyond Hierarchy?* de Jill Scott. Le fait que les arts médiatiques utilisent l'audiovisuel rend l'association évidente et courante. Mais, alors qu'un cinéaste tente généralement de transmettre un message au travers d'une histoire pour laquelle il utilise le langage cinématographique, les arts médiatiques et le cinéma expérimental explorent les possibilités visuelles et sensibles de l'image en

---

<sup>30</sup> Anne Cauquelin, « L'interface : le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action », entrevue menée par Louise Poissant en mars 2002, dans *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 233.

<sup>31</sup> Je conseille à cet effet au lecteur de se référer au livre de Michael Rush, *Les nouveaux médias dans l'art* qui décortique avec beaucoup de précision ce rapport d'influence.

mouvement. Leurs recherches sont donc plus proches des préoccupations esthétiques et conceptuelles de l'art visuel que du cinéma. Il est à ce propos intéressant de survoler le parcours de Weinbren Grahame qui pour ses premières œuvres interactives tenta de créer un cinéma interactif proche du cinéma traditionnel et qui au cours de sa carrière a commencé à concevoir des œuvres plus conceptuelles où le narratif est devenu moins formel (par exemple avec *Tunnel* et *Frame*<sup>32</sup>).

### **1-3. CINÉMA DU FUTUR ET RÉALITÉ VIRTUELLE**

---

L'arrivée des nouveaux médias a profondément bouleversé l'ensemble de la société contemporaine. Ils ont changé notre façon de vivre, de percevoir les choses et ont engendré une nouvelle culture médiatique et « techno culturelle » avec son langage et ses codes. Dans le domaine artistique, ils apportent de nouvelles solutions ainsi que de nouveaux problèmes, de nouveaux questionnements. Leur impact est perceptible de deux façons fondamentalement différentes. Premièrement, ils fournissent des outils permettant de simplifier le travail des artistes et rendent certains supports plus accessibles (ex. : l'image filmée avec la vidéo numérique). Deuxièmement, ils s'offrent comme nouvelle matière à travailler, à maîtriser, comme un nouveau support expressif. L'emploi des technologies numériques a également contribué à anéantir les frontières qui existaient entre les différentes pratiques artistiques. Un sentiment de chaos ressort de cette mixité extrême et paradoxalement, une certaine cohérence semble s'en dégager à travers ce que l'Histoire de l'art a retenu comme la recherche ancestrale d'un art total. Un art en recherche d'absolu qui utilise tous les moyens mis à sa disposition pour s'exprimer. L'émergence des arts médiatiques déclenche d'autre part une nécessité de définition et de classification. Deux acceptions les concernant sont à clarifier.

---

<sup>32</sup> Dans *Frame*, le spect-acteur peut transformer une actrice contemporaine en aliénée du XIXe siècle. Dans *Tunnel*, il est invité à parcourir une immense installation en forme de tunnel où apparaît un « fantômes » virtuels qui marchent à ces côtés. Chaque spect-acteur déclenche la création d'une de ses personnages virtuels.

### Futur du cinéma ?

L'exposition *Future Cinema : The Cinematic Imaginary After Film*, présentée par le ZKM à Karlsruhe en Allemagne, du 16 novembre 2002 au 30 mars 2003, proposait un aperçu des nouvelles tendances artistiques qui « *intègrent et proposent des dispositifs et des modes d'expression cinématographique.* »<sup>33</sup> Cette exposition sous-entend comme son titre l'indique un renouveau du cinéma. La pratique cinématographique est ici étendue aux différentes pratiques utilisant le défilement d'images (pellicule, bande magnétique, code numérique) comme composante majeure de l'œuvre. Cette exposition internationale d'envergure avait pour dessein d'analyser l'impact des nouvelles technologies sur le langage cinématographique traditionnel. Pour ce faire, les commissaires Peter Weibel et Jeffrey Shaw ont regroupé des installations vidéo, des environnements immersifs et interactifs ainsi que des œuvres basées sur Internet « *qui réinventent les dispositifs de projection et reconfigurent les présupposés de la narration tout en accentuant la dimension réflexive des images.* »<sup>34</sup>

Nous avons cependant déjà établi que la majorité des œuvres en arts médiatiques s'inscrivent plus intimement dans la lignée de l'art visuel que dans celle du cinéma et qu'elles sont des réactualisations de préoccupations déjà présentes en art contemporain. Annoncer l'avenir du cinéma à travers les arts médiatiques, c'est prendre en compte une pratique marginale du cinéma (avant-garde, expérimentale) et omettre une caractéristique importante de la majorité des œuvres représentatives de l'industrie du cinéma « dominant » : le récit et sa structure dramatique. Tout argumentaire pour expliquer cette démarche d'exposition se base donc sur l'exception. Il est évident « *que le narratif n'est pas le cinématographique et inversement* »<sup>35</sup> mais :

*(...) la très grande majorité des gens va au cinéma (...) pour "voir" un récit. Ce qui anime le spectateur de film depuis que le cinématographe s'est*

---

<sup>33</sup> Extrait du projet proposé à la fondation Daniel Langlois par le ZKM le 31 janvier 2001, < <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=265>>, (consulté le 10/09/07).

<sup>34</sup> Texte de la Fondation Daniel Langlois, « Future Cinema : The Cinematic Imaginary After Film » < <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=336>>, (consulté le 10/09/07).

<sup>35</sup> Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris : Armand Colin, 1983 (3<sup>ème</sup> Edition : 2006), p. 67.

*transformé en 7<sup>me</sup> art, c'est le désir de fiction, de narrativité et d'intrigue. Et le cinéma le lui rend bien puisqu'il a précisément, pour reprendre la si belle expression de Metz, "la narrativité bien chevillée au corps" [1968 : 52]<sup>36</sup>*

Or, contrairement au cinéma dominant, cinéma expérimental et d'avant-garde se situent à la frontière entre art contemporain et art cinématographique. Le cinéma d'avant-garde s'est d'ailleurs présenté à ses débuts comme un prolongement de la peinture par le mouvement ou encore une « *musique de la lumière* »<sup>37</sup> et s'est forgé une histoire en parallèle à celle du cinéma dominant. Cinéma expérimental et d'avant-garde mènent ainsi une réflexion critique sur le cinéma conventionnel auquel il incorpore parfois d'autres types de pratique (la peinture pour Brakhage, la sculpture dans le cas de Snow, la photographie pour Frank). La forme prend ici, généralement, le dessus sur le contenu. La narration est rejetée ou déconstruite au profit d'une réflexion sur le médium cinématographique lui-même; démarche on ne peut plus contemporaine.

*Envisager le cinéma comme une pratique artistique émancipée de toute tutelle, affirmer en les déployant les spécificités que le médium recèle, comprendre et manifester cette pratique comme singulière, interroger les modalités de fabrication, de présentation et de distribution des films – on trouve là quelques-uns des traits distinctifs qui caractérisent cet espace artistique connu sous le nom de cinéma expérimental.*<sup>38</sup>

À la lumière de cette définition, les œuvres de Toni Dove, de Luc Courchesne, de Jill Scott et de Weinbern Grahame évoquées plus haut s'inscrivent effectivement dans la lignée du cinéma expérimental. Les œuvres de ces artistes s'inspirent de la pratique cinématographique tout en débordant amplement du langage traditionnel tant sur la forme que sur le fond. Si futur du cinéma il y a, il est important de préciser que c'est le futur du cinéma expérimental (que d'autres nommeront *expanded cinema*, *cinéma underground* ou *cinéma d'avant-garde*). Une tendance

---

<sup>36</sup> Bernard Perron, *La spectature prise au jeu : La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, Montréal : Université de Montréal, 1997, p. 9.

<sup>37</sup> Citation d'Abel Grance tirée du livre d'Henri Agel, *Esthétique du cinéma*, Paris : Presses Universitaires de France, 1962, p. 9.

<sup>38</sup> Yann Beauvais, « Cinéma expérimental », *Groupes, mouvements et tendances de l'art contemporain depuis 1945*, sous la direction de Mathilde Ferrer, Paris : École nationale supérieure des beaux-arts, 2001, p. 75.



existe malgré tout à vouloir affilier ces œuvres d'arts médiatiques à l'art cinématographique.<sup>39</sup>

### **Le concept de réalité virtuelle**

Selon un deuxième postulat propagé par l'utilisation de ces nouvelles technologies, « nous assisterions actuellement à la naissance d'une nouvelle modalité d'être, la "réalité virtuelle" – différente à la fois de la réalité "vraie" et des produits traditionnels de l'imaginaire humain. »<sup>40</sup> Ce discours se retrouve autant dans le domaine du divertissement avec, par exemple, les jeux vidéo, que dans le domaine des arts médiatiques.

La virtualité n'a cependant rien de nouveau. Le désir de créer un monde se soustrayant à la réalité quotidienne et ayant sa propre autonomie constitue un fantasme ancestral. Diverses innovations technologiques ont d'ailleurs été élaborées dans ce sens. Dès le XV<sup>ème</sup> siècle, Giovanni Fontana (un ingénieur italien), avait imaginé un dispositif grâce auquel une lanterne magique aurait projeté des images sur les murs translucides d'une pièce. Selon Bruno Arnauld, la machine de Giovanni Fontana serait même une :

*(...) vision prémonitoire des systèmes CAVE introduits en 1992 par Tom de Fanti (Université de l'Illinois). Pour immerger l'utilisateur dans un univers virtuel, ces cubes complets ou incomplets utilisent en effet des murs translucides. Seule différence, la lanterne n'est plus ici magique, mais tout à fait matérielle. Elle prend la forme de projecteur, au nombre d'un ou de deux pour chaque face.<sup>41</sup>*

La notion de réalité virtuelle étant souvent confuse, précisons tout d'abord le terme. L'expression « réalité virtuelle » réfère aux technologies<sup>42</sup> qui permettent au spect-acteur d'interagir en temps réel avec un environnement simulé par ordinateur. Le début des années 90 a vu l'apparition et la multiplication de ces environnements qui, en proposant une expérience singulière et hybride, jouent avec les lois du monde physique.

<sup>39</sup> Comme le démontre, par exemple, l'exposition de la SAT « Futur du cinéma ? » en octobre 2007 à Montréal.

<sup>40</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Seuil, 1999, p. 8.

<sup>41</sup> Bruno Arnauld, chercheur à l'institut national de recherche en informatique et automatique, *Le monde interactif*, 31 mai 2000, p. V.

<sup>42</sup> Par exemple : Casque de visualisation, salle cubique immersive, lunettes stéréoscopiques...

Jean-Marie Schaeffer oppose les deux interprétations que cette « révolution » provoque : l'euphorie d'une liberté nouvelle et la crainte quelque peu apocalyptique annonçant « *la fin de la réalité "vraie"* »<sup>43</sup>. Selon Isabelle Raynauld :

*Si chaque nouveauté ou invention donne au créateur le sentiment euphorisant d'un pouvoir renouvelé – d'une transformation radicale, d'un « progrès » face à l'ancien – la nouveauté effraie et menace pourtant autant qu'elle n'attire.*<sup>44</sup>

Plusieurs artistes ont ainsi exploité ces potentialités technologiques dans un esprit proche de ce que l'Histoire de l'art interprète comme une volonté d'atteindre un art total. L'aspect euphorique est également partie prenante de cette idée d'un « cinéma du futur » que nous venons d'aborder. Elle ravive cette regrettable habitude médiatique de penser qu'une nouveauté technologique remplacera entièrement les précédentes alors que l'Histoire a bien souvent montré que l'invention se greffe à l'existante plutôt qu'elle ne la remplace, par le fait même, qu'elle développe des spécificités différentes.

Ainsi, la nouveauté effraie parce qu'elle met en péril et inquiète les traditions artistiques antérieures. Une crainte qui se réactualise à chaque nouveauté. Il est formateur à cet égard d'analyser l'accueil que reçurent toutes les nouvelles formes d'expression artistiques dans l'Histoire. Les frères Le Diberder rappellent par exemple la façon dont le cinéma a été accueilli à ses débuts, en citant une réaction de Georges Duhamel qui considérait alors que :

*Le cinématographe est un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leur besogne, une machine d'abêtissement et de dissolution.*<sup>45</sup>

Les propos de Georges Duhamel font écho à la crainte ancestrale du simulacre et du plaisir spectaculaire. N'est-il pas problématique de vivre de plus en plus dans des représentations de la réalité et moins dans la réalité elle-même ? N'est-il pas déroutant de s'accoutumer à ne voir la réalité que par l'intermédiaire d'écrans qui nous font désormais évoluer dans des métas mondes, représentation dans la

<sup>43</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999, p. 8.

<sup>44</sup> Isabelle Raynauld, « Du scénario de film aux scénarios multimédias dits interactifs : étude des pratiques d'écriture scénaristique », *Cinémas*, Vol. 9, No. 2-3, 1999, p. 149.

<sup>45</sup> Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, Paris : La Découverte, 1998, p. 160.

représentation ? Jean-Marie Schaeffer fait remonter cette crainte du simulacre à l'époque de Platon :

*La croisade contre les simulacres se présente souvent à la fois comme une lutte morale et comme une défense de l'excellence artistique, puisque la pulsion mimétique est censée être à la fois dangereuse (elle nous aliène) et facile (elle obéit à des recettes). Aussi le discours antimimétique est-il d'abord un discours de pédagogue : ce sont toujours (...) les habitants de la Caverne induits en erreur par les ombres (...). Les opprimés incapables de découvrir par eux-mêmes les mécanismes de l'aliénation sociale que l'identification mimétique sert à reproduire et à renforcer.*<sup>46</sup>

Selon Pierre Lévy et la conception deleuzienne de la virtualité, « le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différents. »

*Le virtuel n'est pas du tout l'opposé du réel. C'est au contraire un mode d'être fécond et puissant, qui donne du jeu aux processus de création, ouvre des avenir, creuse des puits de sens sous la platitude de la présence physique immédiate.*<sup>47</sup>

De plus, selon Jean-Marie Schaeffer :

*Les « réalités virtuelles » naissent avec les systèmes biologiques de représentation : toute représentation mentale est une réalité virtuelle. Il y a donc bien un lien entre le virtuel et la fiction : étant une modalité particulière de la représentation, celle-ci est du même coup une forme spécifique du virtuel.*<sup>48</sup>

Ainsi, si l'on considère que ces nouvelles formes d'expression (technologie virtuelle) partagent avec d'autres formes de fiction certains mécanismes fondamentaux communs, il devient plus aisé de les resituer dans une généalogie dont ils ne sont que les derniers descendants.

*L'art est une lourde mécanique de discours qui peut se servir de n'importe quel médium et s'y incarner. [...] Les réalités virtuelles générées par l'ordinateur sont un nouvel espace de fiction.*<sup>49</sup>

Ils ne se situent donc pas en rupture par rapport aux précédentes formes de médiations fictionnelles. Bolter & Grusin parlent de « remediation ». Ils définissent le terme ainsi :

<sup>46</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Seuil, 1999, p. 25.

<sup>47</sup> Pierre Lévy, *Qu'est ce que le virtuel ?*, Paris : Éditions la découverte, 1995, p. 10.

<sup>48</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Seuil, 1999, p. 10.

<sup>49</sup> Citation de Jeffrey Shaw tirée du livre de Florence de Mèredieu, *Arts et Nouvelles Technologies*, Paris : Larousse, 2005, p. 212.

*Defined by Paul Levenson as the « anthropotropic » process by which new media technologies improve upon or remedy prior technologies. We define the term differently, using it to mean the formal logic by which new media refashion prior media forms.*<sup>50</sup>

Les réalités virtuelles et les installations d'arts médiatiques sont ainsi des espaces propices à remodeler d'anciennes formes de représentation au travers les nouvelles technologies. Les préoccupations artistiques de ces oeuvres ne sont pas fondamentalement différentes, l'apport technologique propose cependant un nouveau regard esthétique et décuple les possibilités offertes à l'artiste. Par exemple, une œuvre comme *Osmose* tire ses origines des expérimentations picturales de l'artiste qui est, avant tout, peintre. Dans ses tableaux, Char Davies cherchait déjà à immerger le spectateur à travers une esthétique picturale particulière. La technologie des réalités virtuelles lui a permis de pousser les limites posées par la toile en concrétisant de façon plus formelle sa volonté d'immersion. Les préoccupations artistiques restent les mêmes, l'esthétique s'adapte à l'imagerie 3D tout en gardant la signature de l'artiste qui s'inspire tant pour ses toiles que pour ses installations médiatiques des richesses de la nature.

Comme tout espace fictionnel, les environnements de réalité virtuelle et autres œuvres interactives créent une brèche dans notre quotidien nous permettant, l'espace d'un instant, de nous évader dans un monde rêvé, contrôlé, fictif. Ils constituent une activité de compensation face aux contraintes du réel, tout comme les livres, les films et toutes les formes artistiques existantes. Les œuvres interactives nous proposent un espace en marge de notre monde qui constitue une « *occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence* »<sup>51</sup> selon la définition du jeu de Roger Caillois. Nous verrons au cours du prochain chapitre que le jeu est une activité humaine essentielle à l'apprentissage et à l'appréhension du monde qui nous entoure. Les œuvres interactives, parce qu'elles nous poussent à agir et à découvrir un univers qui nous est étranger, utilisent et stimulent cette modalité d'être qu'est le jeu.

---

<sup>50</sup> Bolter & Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, MA : MIT Press, 2000, p. 273.

<sup>51</sup> Roger Caillois (1958), *Les jeux et le hommes*, Paris : Gallimard, 1967, p. 37.

Les arts médiatiques interactifs doivent donc être considérés comme un nouvel univers esthétique possédant ses spécificités tant au niveau de la création que de la réception. Les œuvres qui appartiennent à ce mouvement s'inscrivent cependant dans la généalogie des œuvres artistiques qui les ont précédées et ont à ce titre des caractéristiques communes à tout univers fictionnel. Selon Jean-Marie Schaeffer :

*Toutes les fictions ont en commun la même structure intentionnelle (celle de la feintise ludique partagée), le même type d'opération (il s'agit d'opérateurs cognitifs mimétiques), les mêmes contraintes cognitives (l'existence d'une relation d'analogie globale entre le modèle et ce qui est modélisé) et le même type d'univers (l'univers fictif est un analogon de ce qui a un titre ou un autre est considéré comme étant « réel »). En revanche, elle se distingue par la façon dont elles nous permettent d'accéder à cet univers, donc aussi par l'aspectualité de l'univers représenté, c'est-à-dire par la modalité selon laquelle l'univers fictionnel prend figure dans le processus d'immersion mimétique.*

La deuxième partie de ce mémoire se consacre à l'analyse des spécificités des arts médiatiques interactifs.

## PARTIE II

### SPÉCIFICITÉS DES ŒUVRES INTERACTIVES

#### 2-1. NATURE DES ŒUVRES INTERACTIVES

---

Par l'emploi du terme « nature », j'entends ici les caractéristiques profondes de ces oeuvres indépendamment de leurs vecteurs de présentation et de leurs supports de création, et sans tenir compte de leurs qualités esthétiques ou artistiques.

Annick Bureau décompose l'œuvre interactive en trois parties qui la constituent : l'œuvre perceptible, l'œuvre agie ou perçue et l'œuvre conçue<sup>52</sup>. Cette notion de la trinité de l'oeuvre s'inspire de la distinction qu'opère Nicolas Schöffer entre l'idée, l'objet et l'effet.

*La genèse de la création artistique passe indiscutablement par l'imagination créatrice qui, excitée par le processus informationnel environnant, incite le créateur à proposer des informations inédites à contenu esthétique. [...] Pour que l'idée puisse se répercuter et jouer son rôle social, il faut qu'elle produise un effet. L'idée est la phase la plus importante de la création artistique, sans elle l'objet n'aurait aucune signification. Mais l'effet vient immédiatement après. L'objet n'est qu'un intermédiaire. [...] La trilogie : idée, objet, effet nous permet de voir plus clairement l'évolution de l'art et de mieux analyser les tendances artistiques actuelles (...).*<sup>53</sup>

Une œuvre interactive peut alors être analysée selon différents points de vue : celui de l'œuvre en tant qu'objet d'étude, celui du spect-acteur (l'effet) et celui de l'artiste (l'idée) responsable de cette liaison. Nous allons suivre ici ces trois composantes de façon à examiner les enjeux théoriques qui découlent de ces créations, tentant ainsi de les sonder et de décomposer leurs fonctionnements.

---

<sup>52</sup> Annick Bureau, « Pour une typologie des interfaces artistiques », dans *Esthétique des arts médiatiques : Interface et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 21.

<sup>53</sup> Nicolas Schöffer, *La ville cybernétique*, Paris : Denoël, 1972, p. 75 et p. 80.

## 2-2. L'OBJET : L'ŒUVRE INTERACTIVE

---

*Si tu veux voir, apprends à agir.*  
Heinz Von Foerster<sup>54</sup>

### La notion d'interactivité

Bon nombre de théoriciens ont souligné la complexité qu'il existe à définir la notion d'interactivité.

*Interactivity is one of those words that can mean everything and nothing at once. If everything can indeed be considered interactive, then the concept loses its ability to help us solve design problems.*<sup>55</sup>

Si l'interactivité a pu être prise pour une caractéristique technique des machines, sa nature protéiforme en a fait un objet d'étude à part entière comme le démontre l'abondante littérature scientifique qui entoure la notion. Francis Kretz parle ainsi du « *concept pluriel d'interactivité* »<sup>56</sup>. Certains auteurs ont cherché à créer une typologie des différentes formes d'interactivité. Cette approche implique généralement de définir et d'analyser les objets interactifs selon le degré de liberté du spectateur, son niveau d'autonomie ou sa capacité de contrôle. Cette méthode a le défaut de conduire à des discussions sans fin sur les thèmes : est-ce vraiment interactif ? Quelle différence y a-t-il entre les œuvres interactives et la participation des années 60 ? Quels sont les degrés ou niveaux d'interactivité ? Par conséquent, nous tâcherons ici d'analyser l'interactivité sous l'angle de la réception spectatorielle plutôt qu'en fonction de ses spécificités techniques.

L'interactivité a rapidement été assimilée à un mode de communication mieux connu, soit l'interaction humaine. Cela donna lieu à des interprétations quelque peu excessives :

*C'est dans (...) l'interactivité que réside le caractère révolutionnaire des nouveaux médias; l'interactivité leur allouant de plus en plus d'autonomie, et les émancipant de leur simple fonction - objet, jusqu'à les amener à un*

---

<sup>54</sup> Heinz von Foerster, « La construction d'une réalité », dans *L'invention de la réalité*, dirigé par Paul Watzlawick, Paris : Éditions du Seuil, 1988, p. 69.

<sup>55</sup> Katie Salem et Eric Zimmerman, *Rules of play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press, 2004, p. 58.

<sup>56</sup> Francis Kretz, « Concept pluriel d'interactivité ou l'interactivité vous laisse-t-elle chaud ou froid », *Bulletin de l'IDATE*, No. 20, *Interactivité(s)*, 1985, p. 95.

*rôle de partenaire de l'utilisateur humain, avec qui un véritable dialogue est instauré.*<sup>57</sup>

Une telle définition tend à doter l'ordinateur ou le système informatique d'une intelligence lui permettant d'entrer en interaction avec l'homme. Bien que les différences qu'il existe entre interactivité et interaction humaine soient maintenant évidentes, cette volonté de concevoir l'interactivité comme un dialogue ou une conversation est cependant révélatrice du système de communication sous-jacent à tout objet interactif. Toute interactivité sous-entend un concepteur qui, bien que physiquement absent, demeure « présent » par l'intermédiaire du dispositif. Il s'agit donc d'une « véritable relation d'échange entre (...) le concepteur présent par l'instrument et l'utilisateur. »<sup>58</sup>

Cet échange entre l'artiste et le spect-acteur (dans le cadre des arts médiatiques interactifs) s'établit au sein d'un espace virtuel, un espace de représentation :

*(...) something is interactive when people can participate as agent within a representational context. (An agent is one who initiates actions.)*<sup>59</sup>

Jean-Louis Boissier, universitaire français et artiste en arts médiatiques, pousse l'idée plus loin en parlant de processus, il voit :

*(...) dans le moment interactif un processus de représentation. Comme la photographie représente des apparences, comme le cinéma représente du temps et des mouvements, l'interactivité représente des interactions.*<sup>60</sup>

Cette idée d'un processus de représentation des interactions nous amène à l'idée proposée par Françoise Millerand qui définit l'« interactivité comme (...) intimement liée à l'idée de simulation ; [permettant] la simulation d'une activité langagière (...), d'un rôle. »<sup>61</sup> Le langage n'est que l'une des interactions humaines que la machine tente de simuler. D'autres, visuelles, gestuelles, corporelles, sont également à considérer.

<sup>57</sup> Bernard Lamizet et Ahmed Silem, *Dictionnaire de la Communication*, Paris : Éditions Ellipses, 1997, p. 312 - 313.

<sup>58</sup> Didier Paquelin, « De l'image au Savoir », *Xoana*, No. 6, 1999, p. 122.

<sup>59</sup> Brenda Laurel, *Computer as Theater*, MA : Addison Wesley Publishing Company, 1993, p. 112.

<sup>60</sup> Jean-Louis Boissier, « Le moment interactif », *Moments de Jean-Jacques Rousseau. Confessions et Réveries*, Paris : Gallimard multimédia, 2000 cédérom (livret).

<sup>61</sup> Françoise Millerand, « Usages des NTIC : les approches de la diffusion de l'innovation et de l'appropriation », *COMMposite*, v98.1, 1998.



Ainsi, l'interactivité est un dispositif de représentation qui simule, ne serait-ce que formellement et partiellement, diverses formes d'interaction humaine. Cette première définition précise déjà la notion d'interactivité. Cependant elle ne prend pas en compte certaines subtilités sous-jacentes au concept. Pour illustrer ces nuances, Salem et Zimmerman distinguent quatre modes d'interactivité dont :

1. l'interactivité cognitive,
2. l'interactivité fonctionnelle,
3. l'interactivité explicite et
4. l'interactivité entre le monde des jeux et la culture populaire.

Seuls nous intéressent ici les trois premiers modes d'interactivité. Les auteurs précisent au passage que « *Most "Interactive" activities incorporate some or all of them simultaneously* ». <sup>62</sup>

1. Il est maintenant démontré qu'un spectateur n'est jamais passif, d'où la notion d'interactivité cognitive. En ce sens, l'interactivité n'est pas le précurseur de l'implication du spectateur dans l'œuvre. Un spectateur doit toujours identifier et interpréter ce qu'il voit pour le comprendre. Cette intégration de l'interactivité cognitive, bien que révélatrice d'un nouveau regard sur le rôle du spectateur reste dans le cadre de ce travail plus sémantique qu'autre chose. Cette définition tend, en effet, à admettre comme interactive toute œuvre exposée au regard d'un spectateur ce qui n'est pas notre but ici. La prise en compte de ce niveau cognitif est cependant nécessaire à une bonne compréhension d'une œuvre interactive comme nous le verrons en abordant la notion d'immersion.

2. L'interactivité fonctionnelle est liée à l'ergonomie, à la structure du système qui comprend, par exemple, la vitesse, la facilité d'usage, les périphériques de sortie, la définition des écrans et la texture de l'œuvre. Ces éléments d'ordre matériel sont partie intégrante de l'expérience du spect-acteur.

*Included here : functional, structural interactions with the material components of the system (whether real or virtual). For example, that graphic adventure you played : how was the interface? How « sticky » were the buttons? What was the response time? How legible was the text on your*

---

<sup>62</sup> Katie Salem et Eric Zimmerman, *Rules of play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press, 2004, p. 59.

*high resolution monitor? All of these elements are part of the total experience of interaction.*<sup>63</sup>

3. L'interactivité explicite renvoie quant à elle à la participation directe du spectateur avec l'œuvre. C'est l'interactivité la plus visible et celle à laquelle on fait le plus souvent référence.

*This is interaction in the obvious sense of the word : overt participation like clicking the non-linear links of a hypertext novel, following the rules of a board game, rearranging the clothing on a set of paper dolls, using the joystick to maneuver Ms Pac-Man. Included here : choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into the interactive experience.*<sup>64</sup>

Interactivités fonctionnelle et explicite peuvent être mises en parallèle avec la distinction, établie en 1985 par Éric Barcherhath et Serge Pouts-Lajus, entre l'« *interactivité fonctionnelle* » et l'« *interactivité intentionnelle* »<sup>65</sup>. Distinction fréquemment reprise sous différentes terminologies : « *interactivité mécanique* » et « *significative* »<sup>66</sup> ou encore « *interactivité d'usage* » et « *de contenu* »<sup>67</sup>.

L'interactivité explicite inclut généralement la notion de choix. Cette dernière n'est pourtant pas requise pour pouvoir considérer un objet comme interactif. En 1995, Cameron dénonçait déjà l'illusion qu'elle représente :

*Like any other form of representation, interactivity is an illusion. It puts itself in the place of something that isn't there. What then might be the absent referent of interactivity? According to both neo-liberals and technopians interactivity promises the spectator freedom and choice. It is precisely the absence of such freedom and choice that interactivity would appear to conceal.*<sup>68</sup>

Ainsi, nous pourrions définir la notion d'interactivité de la façon suivante : mise en scène par un concepteur d'un dispositif de représentation qui simule divers aspects

---

<sup>63</sup> *Ibid.*

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 60.

<sup>65</sup> Référence tirée du texte de Jean-Thierry Julia, « Interactivité, modes d'emploi : Réflexion préliminaires à la notion de document interactif », *Documentaliste - Science de l'information*, Vol. 40, No. 3, 2003, p. 205.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 206 [Christian Depover, Max Giardina, Philippe Marton, *Les environnements d'apprentissage multimédia. Analyse et conception*, Paris : L'Harmattan, 1998].

<sup>67</sup> *Ibid.*, [Daniel Thierry, « Écrire pour l'interactivité », No. 33, *Réseaux*, 1989].

<sup>68</sup> Andy Cameron, « Dissimulations : Illusions of Interactivity », *MFJ*, No. 28, Printemps 1995, <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/hrc/theory/dissimulations/t.3.html>>, (consulté le 11/09/07).

de l'interaction humaine et pouvant offrir au spect-acteur la possibilité d'opérer des choix au sein de l'œuvre donnant ainsi l'illusion d'une liberté.

### **Quelques distinctions supplémentaires**

Dans les diverses tentatives de typologie de l'interactivité, des distinctions entre les objets interactifs ont été relevées. Deux d'entre elles me semblent importantes.

La première distinction oppose interactivité incidente et non-incidente. Certains auteurs définissent des degrés d'interactivité selon les conséquences qu'ont les actions du spect-acteur sur le contenu de l'objet. Michel Cartier parle ainsi « d'incidence interactive ». Alors que d'autres la définissent selon les moyens mis à la disposition du spect-acteur pour agir sur le système sans prendre en compte les effets produits par ce dernier. Dans le cadre des œuvres interactives, cette distinction entre interactivités incidente et non incidente permet de définir deux types d'expérience qui seront définies plus bas.

Deuxième distinction : le terme d'interactivité est généralement utilisé pour définir les supports de communication qui permettent la mise en relation de plusieurs utilisateurs via la machine. Françoise Mangenot souligne que cette confusion « *entre deux sens très différents du terme d'interactivité, « système qui réagit en fonction des actions des utilisateurs » d'une part, « système qui permet à des humains distants de communiquer » d'autre part (...), pourrait se révéler gênante d'un point de vue épistémologique.* »<sup>69</sup> Ainsi, sans prétendre à une typologie exhaustive, il semble pertinent de distinguer ces deux types d'interactivité : l'interactivité et l'interaction médiatisée. Pour l'interactivité, le concepteur est présent à travers l'œuvre mais ne s'actualise pas aux actions du spect-acteur. L'interaction médiatisée offre un système de communication au sein duquel siège également un concepteur mais où l'action du spect-acteur provoque une réaction chez un autre spect-acteur qui s'actualise au cours du processus.

---

<sup>69</sup> Citation de Françoise Mangenot, « Interactivité, interaction et multimédia : présentation », *Notions en Questions : Interactivité, interaction et multimédia*, No. 5, 2001, ENS Éditions, p. 11-18; tirée du texte de Jean-Thierry Julia, « Interactivité, modes d'emploi : Réflexion préliminaires à la notion de document interactif », *Documentaliste - Science de l'information*, Vol. 40, No. 3, 2003, p. 210.

## Typologie des expériences proposées par les œuvres interactives

Les distinctions faites ci-dessus sont applicables aux œuvres interactives. La question n'est pas de remettre en cause le caractère interactif de ces œuvres mais simplement d'observer les différentes expériences qu'elles proposent. Trois types d'expériences peuvent ainsi être distingués:

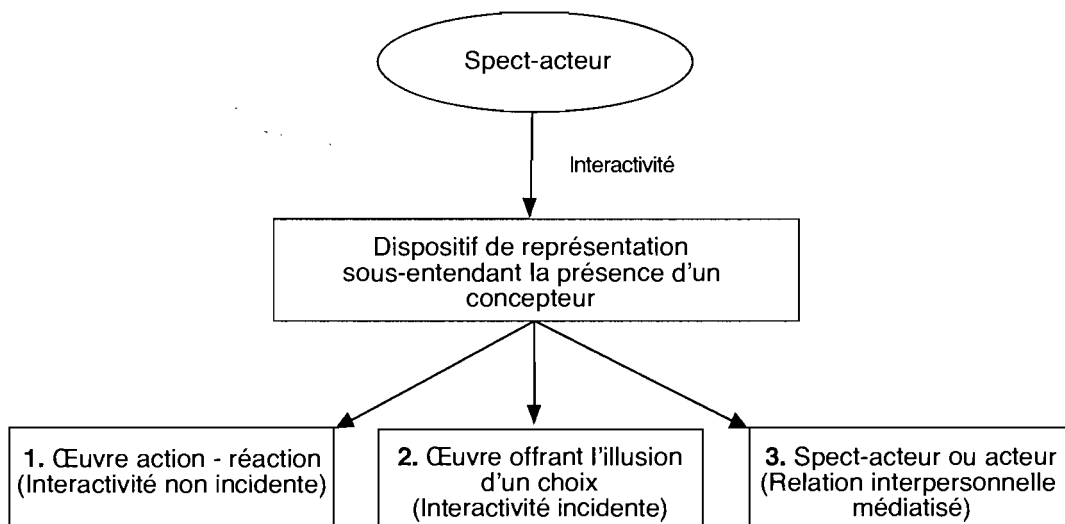


Figure 1 – Les différentes expériences proposées par des œuvres interactives <sup>70</sup>

1. Ce premier groupe réunit des œuvres faisant appel à un acte participatif du spect-acteur mais dans lesquelles ce dernier n'a aucune influence sur le contenu ou le déroulement de l'œuvre (assimilable à une interactivité non incidente). Ces œuvres établissent l'interactivité comme forme esthétique et parfois aussi comme contenu. Elles se synthétisent souvent en une action – réaction. Comme exemple, nous pouvons citer : *Memory / Recollection* de Jim Campbell qui joue avec la téléprésence du spectateur, *The Golden Calf* de Jeffrey Shaw qui présente une sculpture 3D d'un taureau en or virtuel que le spect-acteur peut visualiser à l'aide d'un écran LCD mobile. Certaines œuvres en art cinétique peuvent également entrer dans cette catégorie.
2. Ce deuxième groupe comprend des œuvres mettant en scène un enchaînement d'action – réaction pré-programmée (assimilable à l'interactivité incidente). Il

<sup>70</sup> Figure inspirée du schéma « Les différentes acceptations du terme « interactivité » » dans le texte de Jean-Thierry Julia, « Interactivité, modes d'emploi : Réflexion préliminaires à la notion de document interactif », *Documentaliste - Science de l'information*, Vol. 40, No. 3, 2003, p. 211.

n'y a pas de place à l'imprévu, le spect-acteur a pour rôle d'explorer, d'expérimenter les limites de l'oeuvre. Ces limites lui sont intrinsèques. Nommons : *Legible city* de Jeffrey Shaw où le spect-acteur devenu cycliste peut choisir son chemin au travers d'une ville, *Very Nervous System* de David Rockeby qui offre la possibilité de composer une musique au rythme de son corps, *Artificial Changelings* de Toni Dove où l'on navigue entre différentes sphères de l'imaginaire d'un personnage, *Osmose* de Char Davis, qui propose d'explorer la métaphore poétique du monde naturel ou *Landscape One* de Luc Courchesne où des personnages nous invitent à converser avec eux et à les suivre à la découverte d'un parc.

3. Enfin, le troisième groupe se compose d'œuvres offrant un cadre préétabli à l'interaction humaine médiatisée. Ces œuvres laissent une place à la spontanéité et offrent ainsi une plus grande liberté au spect-acteur. L'ordinateur ou l'écran, comme interface d'une communication entre deux personnes qui ne se connaissent pas, facilite l'interaction humaine en brisant les codes habituels du langage. Par exemple, les spect-acteurs qui participent à l'œuvre *Body of Water* se touchent virtuellement, ils se lavent l'un l'autre ce qui renvoie à un acte très intime. Ces œuvres prennent des allures de performance de par le côté unique de l'expérience. L'interactivité prend, quant à elle, de l'ampleur lorsqu'elle est liée à une interaction humaine. Pensons aussi à *Entre deux* de Martin Kusch où des danseurs interagissent en temps réel aux actions du spect-acteur et où toutes les images projetées sont contrôlées pas un VJ (vidéo jockey). Et à *Beyond hierarchy?* de Jill Scott dont une partie de l'œuvre n'est visible que lorsque deux spect-acteurs s'allient en se serrant la main.

### **La temporalité de l'oeuvre**

L'interactivité confère également certaines spécificités à la temporalité de l'oeuvre.

Nicolas Schöffer aborde la notion de temps en ces termes :

*(...) l'élément temps est aussi une matière que nous pouvons charger, moduler, programmer dans son écoulement. [...] Le modelage du temps s'appelle programmation. Le temps est toujours programmé, consciemment*

*ou inconsciemment, naturellement ou artificiellement, biologiquement ou psychologiquement, organiquement ou physiquement. Les buts de ces programmations sont très variés, mais quand le temps est programmé dans un but esthétique, il peut devenir objet esthétique, dans la musique par exemple.*<sup>71</sup>

Des disciplines artistiques telles que la musique, les arts de la scène et le cinéma introduisent une temporalité inhérente à l'œuvre. Mais, les œuvres interactives y ajoutent une notion de réaction en temps réel. Leur temporalité se scinde alors en deux espaces distincts : l'espace temporel global et l'espace expérientiel.

L'espace temporel global prend en compte l'exploration de la totalité de l'œuvre dans toutes ses ramifications. Ce temps est abstrait dans le sens où il n'est pas nécessaire à l'expérimentation de l'œuvre et pourtant réel puisque l'œuvre comporte intrinsèquement cette temporalité qui est par ailleurs prise en compte par l'artiste dont la tâche est de concevoir ses différents parcours.

D'un point de vue plus pragmatique, on peut calculer précisément le temps qu'un spect-acteur prend pour explorer l'œuvre. La notion d'interactivité oblige l'artiste à donner une plus grande part de contrôle au spect-acteur quant à la perception et à la lecture de l'œuvre. On peut ainsi distinguer dans cet espace expérientiel, le temps prédéfini et le temps interagi. Le temps prédéfini est celui des fragments linéaires d'une œuvre; le temps interagi correspond, quant à lui, au temps que le spect-acteur décide de consacrer à son interaction avec l'œuvre. Un temps minimum est évidemment indispensable pour avoir « vu » l'œuvre. Celui-ci reste indéterminable d'autant qu'il prend en compte des éléments tout à fait subjectifs comme l'intérêt, la curiosité ou la compréhension.

Deux autres temporalités peuvent être définies dans cet espace expérientiel :

- 1- le temps de la relecture pour les œuvres dites évolutives et dont le contenu change avec le temps. La première rencontre avec l'œuvre ne sera pas la même que la suivante.
- 2- le temps de l'observation pour les œuvres qui rediffusent l'expérience vécue par un spect-acteur. Les spectateurs qui n'expérimentent pas l'œuvre

---

<sup>71</sup> Nicolas Schöffer, *La ville cybernétique*, Paris : Denoël, 1972, p. 93 – 94.

ont ainsi accès à une partie de son contenu.

### La pluri-sensorialité

*Les arts médiatiques ont porté une attention particulière à la sensorialité sans doute en réaction au long purgatoire où l'art abstrait et conceptuel avaient relégué les sens, n'en privilégiant qu'un, chacun le sien en exclusivité. L'art se donnait à penser plus qu'à sentir, ou à sentir à travers le détour de maintes intellectualisations. Ce que privilégient les arts de la communication, c'est au contraire de multiplier les canaux de réception en croisant les médias.<sup>72</sup>*

Les œuvres interactives ne se regardent plus; elles se jouent. Les artistes prennent ainsi en compte la sensorialité du spect-acteur et créent un dispositif pour stimuler ses différents sens. Alors que dans les arts visuels classiques, l'image est une fin en soi avec les arts médiatiques, elle s'intègre à d'autres dispositifs.

*(...) c'est le corps du spectateur et non plus seulement son regard qui s'inscrit dans l'œuvre.<sup>73</sup>*

Avec l'ouïe, la vision reste cependant le sens qui nous renseigne le plus sur le monde extérieur.

*(...) la vision permet une « présence à » l'objet très précise et une définition très fine de la situation du sujet percevant le monde (...) la vision donne une nette dualité objet / sujet due à l'extériorité « parfaite » de l'objet perçu par rapport au corps du sujet percevant.<sup>74</sup>*

*La distance est acoustique. La profondeur de l'espace s'entend à l'oreille. La perception des volumes correspond au timbre. Toutes ces informations sont totalement intégrées à l'image visuelle qu'elles complètent, et réciproquement. Perdre l'oreille, c'est perdre une dimension de l'espace.<sup>75</sup>*

Le toucher est, quant à lui, lié aux actions. Faire, c'est habituellement toucher et vice versa. On parle ordinairement de toucher actif (acte de toucher), de toucher passif (être touché) et de toucher réflexif (se toucher soi-même, soit : toucher et

<sup>72</sup> Louise Poissant, « Interface et sensorialité », *Esthétique des Arts médiatiques : Interfaces et Sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 17.

<sup>73</sup> Edmont Couchot, *La technologie dans l'art*, France : Édition Jacqueline Chambon, 1998, p. 86.

<sup>74</sup> Citation d'Armorin de Carvalho (1973), dans le texte de Jocelyne Lupien, « Arts visuel et espaces sensoriels », *Portée*, Hivers 1995, p. 73.

<sup>75</sup> Jean Claude Lafon, « L'oreille, horloge du temps », dans *Les cinq sens de la création*, sous la direction de Mario Borillo et Anne Sauvageot, France : Champ Vallon, 1996, p. 58.

être touché). La perception tactile peut cependant exister sans toucher direct avec un « toucher par procuration » (ex. : réalité virtuelle).

*(...) la perception par le toucher est bien davantage que la seule perception tactile. (...) au lieu de « toucher », on peut parler de « geste ».*<sup>76</sup>

L'odorat et le goût sont, quant à eux, des sens chimiques qui viennent majoritairement compléter l'information transmise par les autres sens.

*On reconnaît traditionnellement à l'odeur des attributs qui sont sa qualité, son intensité et sa composante hédonique. [...] On sait le lien particulièrement fort et durable que les odeurs entretiennent dans le souvenir avec des événements intimes et leur charge émotionnelle.*<sup>77</sup>

Le caractère volatile de ces deux sens explique qu'ils soient très peu utilisés en art.

Bien qu'il ait été démontré que, dans toute expérience ces cinq sens interagissent entre eux, et donc que toute expérience est pluri-sensorielle, c'est une préoccupation nouvelle de la part des artistes de créer des dispositifs pour les stimuler. Cette pluri-sensorialité va de pair avec des préoccupations contemporaines telles que la redéfinition de la place du corps, la remise en cause de ses limites et la redéfinition de l'identité. Les sens ne sont plus pris isolément mais dans leur globalité et en vue de leurs influences réciproques.

### **2-3. L'EFFET : LE RAPPORT DU SPECT-ACTEUR À L'ŒUVRE**

---

#### **La notion d'immersion**

Le terme immersion est employé de manière métaphorique pour désigner la sensation d'être plongé dans un monde virtuel.

*The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasure in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.*<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> *Ibid*, [Annie Luciani, « Ordinateur, geste réel et matière simulé », p. 81].

<sup>77</sup> *Ibid*, [André Holley, « Créer avec des odeurs », p. 26 – 27].

<sup>78</sup> Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative Cyberspace*, New York : The Free Press, 1997, p. 98.



La notion d'immersion est intimement liée à l'interactivité cognitive. Le spectateur ou spect-acteur (suivant sa position) agit mentalement sur son environnement pour le comprendre et selon le cas s'immerger dans le monde fictionnel qui lui est proposé. Pour comprendre les processus cognitifs qui entourent le phénomène de l'immersion, il est important d'aborder ces oeuvres comme étant des espaces fictionnels qui sous-tendent une activité ludique. Schaeffer utilise ainsi la notion d'immersion mimétique :

*Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du « faire comme si » – de la feintise ludique – et de la simulation dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance.*<sup>79</sup>

Divers travaux effectués en psychologie cognitive démontrent en effet que dans l'ascension de l'enfant à une identité affective et cognitive stable, le développement de compétences fictionnelles mimétiques joue un rôle central.

*L'apprentissage mimétique, loin d'être un phénomène secondaire ou marginal, constitue en fait un des quatre types canoniques d'apprentissage, à côté de la transmission culturelle de savoir explicite, de l'apprentissage par essai et erreur et de calcul rationnel (...). Les enfants s'immergent mimétiquement dans des modèles exemplifiant : ces modèles, une fois assimilés sous forme d'unités d'imitation, de mimèmes, peuvent être réactivés à volonté ultérieurement.*<sup>80</sup>

[...]

*Autrement dit, la compétence fictionnelle ne semble pas être une convention culturelle, mais une donnée psychologique universelle, une modalité de base de l'intentionnalité humaine.*<sup>81</sup>

Ainsi, les constructions imaginatives solitaires et les jeux fictionnels collectifs sont des éléments fondateurs de la maturation cognitive de l'enfant et de sa maîtrise progressive à appréhender le réel. Etudier tout espace fictionnel revient donc à étudier un élément central du développement cognitif des êtres humains. Donald W. Winnicott va d'ailleurs jusqu'à considérer que :

*C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière.*<sup>82</sup>

<sup>79</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999, p. 11.

<sup>80</sup> *Ibid*, p. 120.

<sup>81</sup> *Ibid*, p. 231.

<sup>82</sup> Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris : Gallimard, 1975, p. 76.

Toujours selon Schaeffer, le spect-acteur adopte, dans toute immersion fictionnelle, un comportement dit « biplanaire ». Ce comportement est également décrit par Jacques Henriot lorsqu'il dit du joueur qu'il vit sur deux plans; il se prend au jeu tout en sachant qu'il s'agit d'une histoire fictionnelle.

*Il est ce héros, ce conquérant, ce séducteur; en même temps, il ne l'est pas, puisqu'il n'est que lui-même et qu'il joue.*<sup>83</sup>

Le spect-acteur ne peut ainsi jamais totalement se soustraire de sa réalité ordinaire. En ceci, interagir n'est pas laisser libre cours à son imagination. Cet espace médian se situe alors dans ce que Winnicott appelle l'« aire intermédiaire d'expérience » ou « espace potentiel » :

*Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur.*<sup>84</sup>

Winnicott introduit également une distinction importante entre « play » et « game ». La relecture d'une partie de l'analyse du jeu de Jacques Henriot permet de préciser cette idée. L'auteur considère en effet qu'au sein de toute situation ludique, il faut faire la distinction entre deux pôles complémentaires, la structure de cette situation, le « système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action »<sup>85</sup> assimilable au terme « game », et l'attitude ludique qu'adopte le joueur, « l'action menée par celui qui joue »<sup>86</sup> qui serait alors à rapprocher du terme « play ». Il y a par conséquent l'espace de la représentation et celui de l'attitude immersive et ludique du spect-acteur.

Cette distinction est à l'origine des principaux quiproquos entourant la notion d'immersion. Une confusion existe en effet entre deux types d'immersion qui bien que très différentes ne sont pas étrangères l'une à l'autre : l'immersion physiologique (ou technique), qui prend place dans l'espace représentationnel (*game*), et l'immersion psychologique, qui émerge de l'attitude du spect-acteur (*play*).

---

<sup>83</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti, 1989, p. 260.

<sup>84</sup> Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris : Gallimard, 1975, p. 67.

<sup>85</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti, 1989, p. 98.

<sup>86</sup> *Ibid*, p. 109.

### **L'immersion physiologique**

L'immersion physiologique plonge le spectateur ou spect-acteur (selon sa position) dans un espace fictionnel à travers des dispositifs techniques visuels, sonores ou autres, mis en place pour stimuler sa sensorialité. Ce type d'immersion, caractéristique des réalités virtuelles, peut être abordé de manière objective par l'observation de l'impact de chacun de ces dispositifs sur la sensorialité du spectateur. La majorité des œuvres de Jeffrey Shaw comme *Configuring the CAVE* ou *Legible City* utilise ces dispositifs de réalité virtuelle immersifs.

Parallèlement à son projet artistique, Char Davies, qui a conçu *Osmose* (œuvre référence lorsqu'on évoque l'immersion), a mené une étude<sup>87</sup> auprès des spect-acteurs qui ont expérimenté son œuvre en recueillant leurs témoignages. Ceci, afin d'avoir une meilleure compréhension « *des spécificités du médium immersif* ». Cette étude révèle différentes réactions allant du « *sentiment de s'être retrouvé dans un autre lieu, ailleurs* » ou « *de la perte de la notion de temps (une session de quinze minutes a été vécue comme ayant duré cinq minutes)* » jusqu'à « *des émotions intenses, dont l'euphorie et/ou un sentiment de perte, d'abandon quand finit la session, de sorte que certains ont pleuré et d'autre proclamé qu'ils n'avaient plus peur de la mort.* » Le sentiment le plus important semble avoir été la « *sensation de s'être libéré de sa corporalité* » avec, comme effet retour, « *la conscience de sa propre existence* ». Ainsi, contrairement à l'idée reçue, une des qualités de cette immersion est de « *réaffirmer notre corporalité.* »

On retrouve ce même type de témoignage avec l'artiste David Rokeby qui dit en parlant de son œuvre *Very Nervous System* :

*une heure d'exposition au système, à sa réaction directe et continue, amplifiait grandement mon sentiment d'être connecté à mon environnement immédiat. En marchant plus tard dans la rue, je me sentais connecté à tout ce qui m'entourait, le bruit d'une voiture roulant dans une flaque d'eau me semblait lié directement à mes mouvements. Je me sentais impliqué dans chaque action qui se déroulait autour de moi. À l'inverse, si je faisais jouer*

---

<sup>87</sup> Char Davies, « Changing Space : VR as an Arena of Being », *The Virtual Dimension*, New York : Princeton Architectural Press, p. 144 - 155.

*un CD, j'avais l'impression d'être trompé du fait que la musique ne réagissait pas à mes actions.*<sup>88</sup>

Ces différents témoignages mettent à jour le fait qu'à travers une dépossession et une exacerbation des sens, les arts médiatiques immersifs reconnectent une partie de notre sensorialité au monde réel. Ainsi, il est intéressant d'apprendre qu'un docteur de l'hôpital juif de Montréal poursuit une étude expérimentale où il utilise l'œuvre *Very Nervous System* pour traiter la maladie de Parkinson. Il semblerait que l'exposition régulière à l'œuvre contribue à améliorer les mouvements des patients dans leur vie de tous les jours.<sup>89</sup>

### **L'immersion psychologique**

Il demeure néanmoins important de garder à l'esprit que l'immersion est mentale avant d'être perceptive, la réalité d'une œuvre étant réinventée, recréée et non simplement perçue et subie par le spect-acteur. Janet Murray parle ainsi de la création active de crédibilité (« *the active creation of belief* »), concept qu'elle privilégie à l'expression formulée par Coleridge : « *the willing suspension of disbelief* » (soit la suspension délibérée de l'incrédulité), formule qui place le spectateur ou spect-acteur en position de passivité.

*When we enter a fictional world, we do not merely « suspend » a critical faculty; we also exercise a creative faculty. We do not suspend disbelief so much as we actively create belief. Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience.*<sup>90</sup>

L'immersion psychologique s'avère complexe à étudier en raison de la multiplicité des critères à évaluer et de la subjectivité de l'analyse. Elle n'est cependant pas l'apanage des théoriciens en réalité virtuelle; la littérature et le cinéma se sont déjà longuement penchés sur ce phénomène et restent une référence. Comme le note Pascale Quignard :

<sup>88</sup> David Rokeby, « Construire l'expérience : l'interface comme contenu », *Esthétique des arts médiatiques : Interface et Sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 94.

<sup>89</sup> *Ibid*, p. 94.

<sup>90</sup> Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative Cyberspace*, New York : The Free Press, 1997, p. 110.

*Celui dont on lit l'histoire est plus près de soi que soi-même. Il est plus près de celui qui lit que la main qui tient le livre que sa vue elle-même oublie en le lisant. Il est dans la vision comme la prune dans la vision.*<sup>91</sup>

Le fait que la littérature garde un tel monopole sur l'immersion vient probablement de la liberté qu'elle laisse au lecteur de recourir à son imagination.

Pour mettre en relief les différents types d'immersion existants, Schaeffer propose les concepts de vecteur et de posture d'immersion qui sont, selon lui, intimement liés.

*Les vecteurs d'immersion sont les feintises ludiques, les amorces mimétiques, que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel (...) [c'est] en quelque sorte la clef d'accès grâce à laquelle nous pouvons entrer dans cet univers. Les postures d'immersion sont les perspectives, les scènes d'immersion que nous assignent les vecteurs. [...] Le choix d'un vecteur d'immersion commande l'aspectualité sous laquelle nous pouvons accéder à l'univers fictionnel.*<sup>92</sup>

Il propose ainsi sept dispositifs contenant chacun un vecteur d'immersion lié à la posture d'immersion qu'elle déclenche.

	1 <sup>er</sup> dispositif	2 <sup>ème</sup> dispositif	3 <sup>ème</sup> dispositif	4 <sup>ème</sup> dispositif
Vecteur d'immersion	Simulation d'actes mentaux verbaux	Simulation d'actes illocutoires	Substitution d'identité narrative	Simulation de représentations mimétiques homologues
Posture d'immersion	Intériorité subjective verbale	Narration naturelle	Narration naturelle	Perception visuelle
	5 <sup>ème</sup> dispositif	6 <sup>ème</sup> dispositif	7 <sup>ème</sup> dispositif	
Vecteur d'immersion	Simulation de mimèmes quasi perceptif	Simulation d'événement	Substitution d'identité physique	
Posture d'immersion	Expérience pluriperceptive	Position d'observateur	Identification allo-subjective actancielle	

Figure 2 — Tableau de Schaeffer sur les vecteurs et postures d'immersion<sup>93</sup>

Les vecteurs des trois premiers dispositifs proposés par Schaeffer s'appliquent à une communication langagière littéraire ou orale. Ils se différencient ainsi : le 1<sup>er</sup>

<sup>91</sup> Pascale Quignard, *Le sexe et l'effroi*, Paris : Gallimard, 1994, p. 272.

<sup>92</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999, p. 244.

<sup>93</sup> *Ibid*, p. 255.

est la verbalisation d'état d'âme ou d'émotion, le 2<sup>ème</sup> la description d'un univers fictionnel et le 3<sup>ème</sup> l'autofiction où l'accent est mis sur l'identité du narrateur. Les vecteurs des 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> dispositifs s'appliquent au support de représentation picturale : images fixes pour le 4<sup>ème</sup> et images en mouvement pour le 5<sup>ème</sup>. Le 6<sup>ème</sup> correspond plus particulièrement au théâtre ou à la performance et le 7<sup>ème</sup> aux jeux vidéo. Chaque support représentationnel correspond à un vecteur d'immersion, mais peut provoquer plusieurs postures d'immersion. Le cinéma appartient par exemple au 5<sup>ème</sup> dispositif, mais déclenche également la 6<sup>ème</sup> posture d'immersion.

Chaque vecteur d'immersion impliquant une posture particulière, il semble pertinent pour bien comprendre une œuvre interactive de se tourner vers le 7<sup>ème</sup> dispositif de Schaeffer et donc, vers les théoriciens du jeu vidéo. Lors d'une étude sur l'implication de l'interactivité des jeux vidéo dans le processus d'immersion psychologique, Laura Ermi et Frans Mäyrä ont composé un modèle d'immersion incluant trois composantes qui constituent l'expérience vidéoludique : 1 — la sensorialité, 2 — l'imagination immersive et 3 — le défi.<sup>94</sup>

Ainsi, ils notent que l'immersion sensorielle peut être atteinte de façon pragmatique par des procédés techniques allant de l'utilisation d'un simple écran aux réalités virtuelles, comme nous l'avons vu avec *Osmose*. La sensorialité nous renvoie en somme à ce qui a été défini ici par l'immersion physiologique.

Ils relèvent également que l'imagination immersive « *would be most prominent when one becomes absorbed into a good novel* » et que le cinéma peut combiner ces deux premières composantes (sensorialité et imagination immersive).

Le principe de défi est quant à lui caractéristique des jeux vidéo et demande une participation active du joueur. Le joueur a un but à atteindre pour lequel il doit entreprendre une quête. C'est ce qui anime son attitude ludique. Il ressort de cette analyse qu'en ce qui concerne les jeux vidéo, la stimulation de l'attitude ludique du joueur (à travers le défi) est une composante primordiale de son engouement, de sa fascination et de sa persévérance à jouer.

---

<sup>94</sup> Laura Ermi et Frans Mäyrä, «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion», *Changing Views: Worlds in Play (Selected Papers of DiGRA 2005 Conference)*, sous la direction de Suzanne de Castell et Jennifer Jenson, Vancouver, 2005, p. 15 - 27.

Cette conclusion fait écho à la définition de l'émotion vidéoludique énoncée par Bernard Perron :

*Jouer à un jeu vidéo ne consiste pas seulement à comprendre une histoire, mais davantage à résoudre des problèmes, à triompher d'obstacles, à affronter des adversaires, à explorer un monde virtuel, etc. Les actions du « gamer » et les réactions de ce monde vont bel et bien susciter des émotions « d'une autre nature », des émotions vidéoludiques.<sup>95</sup>*

Ces émotions trouvent leur origine dans l'action. Un pouvoir d'agir qui est lui-même motivé par la notion de défi telle que définie plus haut.

*(...) le gamer n'a pas peur pour sa propre survie dans un jeu vidéo, même d'horreur. Toutefois, étant donné que ses actions sont synchronisées avec celles de son avatar dans le monde virtuel, et que le but du jeu est précisément de faire survivre ce dernier (ne serait-ce que jusqu'au prochain point de sauvegarde), le gamer est amené à avoir peur que le monstre l'attrape, de craindre « comme si » c'était lui qui était en danger. (...) Les notions de contrôle (ou la perte de celui-ci) et d'action sont au cœur de l'expérience du jeu vidéo.<sup>96</sup>*

Le joueur se met donc à craindre pour la vie de son avatar « en faisant comme si » c'était la sienne. Il a la responsabilité de ce qui va se passer et se doit de garder le contrôle s'il veut atteindre son but. Ainsi, comparativement au cinéma, ce sont les actions du joueur qui demeurent au centre de l'expérience. Comme le dit Steven Poole « (au) cinéma, le monde vous est projeté, dans le jeu vidéo, vous êtes projeté dans le monde »<sup>97</sup>. C'est également ce que Janet Murray appelle le principe d'« agency », c'est-à-dire le plaisir de naviguer et de voir le résultat de ses actions.

Les œuvres interactives ne sont généralement pas construites selon ce principe de défi. Cependant, les actions du spect-acteur sont également au cœur de l'expérience. Le spect-acteur a, dans la plupart des cas, un répertoire d'actions à sa portée. Il ne s'agit pas pour lui d'atteindre un but mais plutôt de découvrir un univers. Le spect-acteur est ici motivé par la curiosité et le plaisir de l'exploration. On retrouve différents types d'attitude et de comportement chez le public des œuvres interactives :

<sup>95</sup> Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », *Le game design de jeux vidéo. Approche de l'expression vidéo-ludique*, sous la direction de Sébastien Genvo, Paris : l'Harmattan, 2006, p. 13.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 15.

<sup>97</sup> *Ibid.*, cité par Bernard Perron, [Steven Pool, 2000, *Trigger Happy : The Inner Life of Video Games*, London : Fourth Estate, p. 98.]

- Ouverture et curiosité artistiques et esthétiques : il s'agit généralement d'un public averti.
- Peurs et inhibitions : les oeuvres interactives qui impliquent une « exhibition » corporelle peuvent être intimidantes pour deux raisons. À savoir, le fait de se « donner en spectacle » et la peur de la technologie (peur de ne pas comprendre, de ne pas savoir manipuler)
- Curiosité technique : cette attitude s'arrête à la compréhension immédiate du « comment ça marche » sans spécialement développer d'esprit critique quant au message artistique et esthétique de l'œuvre.

#### **2-4. L'IDÉE : LA CONCEPTION DE L'OEUVRE**

---

##### **L'interface**

Avec l'apparition des arts médiatiques et la fusion qu'ils entraînent entre l'art et la science, l'artiste « doit conjuguer à la fois sensibilité créatrice et connaissance des nouveaux outils technologiques de création, voire la recherche et le développement de nouvelles technologies. »<sup>98</sup> Pour une œuvre interactive, une grande partie de ce travail artistiquement scientifique se synthétise dans l'interfaçage.

*En physique, une interface est le point de rencontre entre deux corps étrangers qui ne se dissolvent pas l'un dans l'autre*<sup>99</sup>

Comme le fait remarquer Annick Bureau : « La question des interfaces ne se pose que pour les œuvres dites interactives. »<sup>100</sup> L'interface est un point de contact et de traduction entre différents systèmes. Elle soutient le protocole de communication qui permet au spectateur d'interagir avec l'œuvre. Ainsi, pour David Rokeby :

*Il est utile de prendre également conscience du fait que les interfaces efficaces sont habituellement intuitives, précisément parce qu'elles tirent leurs métaphores des stéréotypes existants (...). Une interface à caractère*

---

<sup>98</sup> Denis Labrosse, *Internet : culture et cyberculture : pour une nouvelle sociologie du cyberspace à l'ère du passage de la culture à la cyberculture avec le réseau Internet*, Montréal : Université du Québec à Montréal, 1998, p. 131.

<sup>99</sup> Annick Bureau, « Pour une typologie des interfaces artistiques », *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presse de l'Université du Québec, 2003, p. 19.

<sup>100</sup> *Ibid*, p. 20.



*métaphorique emprunte des clichés à une culture pour ensuite les refléter et les renforcer.*<sup>101</sup>

Il s'agit alors d'exploiter les conventions existantes pour les réutiliser, les réactualiser et jouer avec. Compte tenu de la profonde mutation de nos modalités de perception et de réception, en lien avec l'omniprésence des nouveaux médias (ce que Jean-Paul Longavesne appelle la « *technoculture* »), il devient plus aisé de créer des systèmes pouvant être compris de tous.

Les systèmes interprétatifs que les artistes sont contraints d'employer, de par l'utilisation de la technologie numérique, deviennent ainsi de plus en plus communs et accessibles à l'ensemble de la société. Voulant mettre en évidence le fait que ce n'est pas le contenu qui affecte la société, mais le canal de transmission lui-même, McLuhan a dit cette phrase devenue célèbre : « *Le média est le message* ». Dans le contexte actuel, cette maxime prend tout son sens. Dans ce cadre communicationnel, je propose un parallèle entre le fonctionnement des interfaces et le schéma de communication proposé par Shannon.

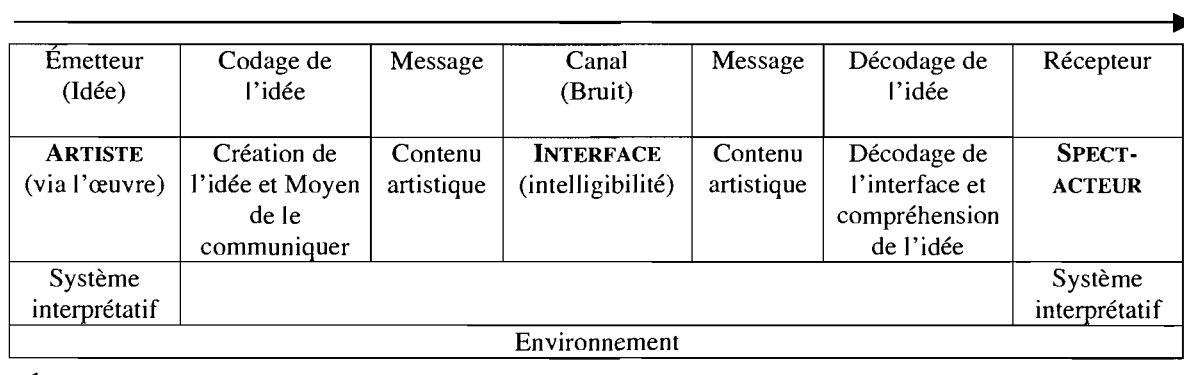


Figure 3 — Inspiré du schéma de Shannon

Ce schéma ne rend pas forcément justice à la complexité de la communication humaine, mais il permet de synthétiser le rapport qui s'établit entre spect-acteur et artiste par l'intermédiaire de l'œuvre interactive. Les artistes doivent se plier aux règles fondamentales de la communication pour créer des œuvres intelligibles et donc suivre un certain nombre de conventions. Le spect-acteur exerce de son côté

<sup>101</sup> Citation de David Rokeby, tiré de l'article « Les Basiques : Art "multimédia" » par Annick Bureau, sur le site de l'OLATS < [http://www.olats.org/livresetudes/basiques/7\\_basiques.php](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/7_basiques.php) > (consulté le 15/09/07).

sa souplesse à s'adapter et à comprendre les interfaces. Flexibilité que la « *technoculture* » améliore au fil du temps.

### **Contenant ou contenu ?**

En rendant la machine compréhensible, l'interface agit comme un masque de ce même fonctionnement puisqu'elle cache le code numérique dans une enveloppe esthétique. La dialectique entre transparence et opacité est ainsi au cœur de la question des interfaces et de nombreuses créations artistiques.

*Les artistes sont face à trois attitudes possibles par rapport aux interfaces. Les ignorer (volontairement ou non), les intégrer comme constituantes artistiques et esthétiques essentielles de l'œuvre et les rendre ainsi d'une certaine manière transparentes ; les prendre en exergue, les prendre comme sujet, comme contenu même de la création.*<sup>102</sup>

On peut ainsi distinguer trois types d'interfaces : l'interface d'accès à l'œuvre, l'interface comme élément de l'œuvre et l'interface comme contenu de l'œuvre. Dans le premier cas, l'interface n'a qu'une fonction utilitaire. Par exemple, une œuvre ayant pour contenant le Web utilise les codes déjà établis par le cyberspace. Dans le deuxième cas, l'interface fait partie intégrante de l'œuvre. Elle n'est pas le contenu, mais une façon artistique et originale de mettre en contact le spectateur à l'œuvre. Elle est la forme donnée au contenu. Dans le troisième cas, elle a une fonction artistique. Certains artistes cherchent ainsi à lever le masque sur les dispositifs qui sous-tendent une œuvre en arts médiatiques et d'autres, voient, dans le geste interactif, la forme esthétique de l'œuvre.

Cette dialectique entre transparence et opacité se retrouve dans ce que Bolter et Grusin<sup>103</sup> appellent la « *remediation* ». La « *remediation* » est selon eux une caractéristique majeure des nouveaux médias. C'est une logique formelle selon laquelle ces derniers remodèlent et modifient les supports représentatifs antérieurs. Cette transformation peut ainsi suivre deux tendances qu'ils nomment « *Immediacy* » et « *Hypermediacy* ». Le terme « *Immediacy* » renvoie à un mode

<sup>102</sup> Annick Bureau, « Pour une typologie des interfaces artistiques », dans *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presse de l'Université du Québec, 2003, p. 31.

<sup>103</sup> Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, MA : MIT Press, 2000.

de représentation visuelle qui tend à faire oublier à celui qui regarde la présence du médium et qui tente de lui faire croire qu'il est en présence directe des objets représentés. C'est le cas de la majorité des œuvres du corpus et tout particulièrement des réalités virtuelles comme *Osmose*, *Legible City*, *Configuring the CAVE*. Ces œuvres tentent d'intégrer le spect-acteur à l'œuvre en l'immergeant physiologiquement. Le terme « *Hypermediacy* » correspond quant à lui à un mode de représentation visuelle qui vise à rappeler à celui qui regarde la présence du médium. La distinction entre « *Immediacy* » et « *Hypermediacy* » dépend en grande partie de la perception que le spect-acteur va avoir de l'œuvre et de son habileté avec les technologies utilisées par l'artiste. Cependant, on retrouve certains exemples où les frontières de l'interface sont plus visibles. En s'attaquant à la simulation d'une interaction complexe tel que le dialogue, les œuvres de Luc Courchesne comme *Portrait One*, *Portrait de famille* ou encore *Landscape One* sont par exemple plus susceptibles de rappeler au spect-acteur la présence de l'interface. On peut ainsi établir qu'en créant l'illusion d'une liberté d'action et de choix réussie, l'artiste contribue à la transparence de l'interface.

### **D'une interface à l'autre**

Créer un interfaçage cohérent implique une excellente connaissance et une bonne compréhension de l'interface humaine. La complexité de nos systèmes de perception, de communication et de notre sensorialité constituent des éléments phares.

*Notre interface humaine nous donne accès à une source de contenus d'une incroyable complexité, répartie sur plusieurs niveaux, et qui comprennent autant des contenus purement sensibles que des gens, des choses, avec leurs comportements et leurs interactions complexes. Des acteurs et des actions se conjuguent et semblent suggérer des rapports de causalité. On retrouve également des histoires, des symboles, des mots et des idées. Bien que notre attention soit souvent dirigée vers l'un ou l'autre de ces niveaux notre « sentiment d'être » se constitue à partir d'information reçue à tous ces niveaux simultanément.*

(...)

*Notre système sensible comprend un nombre élevé de capteurs qui agissent simultanément et notre action sur le monde passe par un nombre encore plus*

*élevé de points de contact physique distinct à l'inverse, nos interfaces artificielles sont remarquablement limitées et sérielles.*<sup>104</sup>

L'œuvre interactive sous-entend une forme de ludisme. Par conséquent, il s'agit pour l'artiste de concevoir la jouabilité de l'œuvre, soit de créer un ensemble de procédures lisible permettant au spect-acteur de prendre part à l'œuvre. Dans le cadre des jeux vidéo, Salem et Zimmerman parlent de design dont ils proposent la définition suivante :

*Le design est un processus par lequel un designer crée un contexte qui doit être rencontré par un participant, à partir duquel une signification émerge.*<sup>105</sup>

Selon Toni Dove,

*The design and action of interface are a door into an immersive world of story telling where the nature of cinematic time and space are altered*<sup>106</sup>

Le design tel que défini par Salem et Zimmerman est en grande partie lié à la façon dont le créateur va gérer les actions du joueur ou du spect-acteur. Il s'agit d'anticiper ses actions et ses besoins. Il est donc question de choix. Salem et Zimmerman distinguent deux types de choix : « *the micro level* » et « *the macro level* »<sup>107</sup>. Le premier représente les petits choix auxquels le spect-acteur est confronté durant son parcours alors que le deuxième représente la trajectoire générale que ces choix vont avoir provoqués. Ils précisent également que ces choix ne sont pas automatiquement réfléchis, ils peuvent être intuitifs. Pour gérer l'ensemble de ces choix, les auteurs présentent une série de questions permettant de construire efficacement les parcours proposés au spect-acteur en distinguant les événements internes (le processus permettant le choix) des événements externes (la représentation des choix dans le jeu). Salem et Zimmerman nomment l'ensemble : « *Anatomy of a choice* ».

<sup>104</sup> David Rokeby, « Construire l'expérience : l'interface comme contenu », dans *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presse de l'Université du Québec, 2003, p. 96 et p. 97.

<sup>105</sup> Katie Salem et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press, 2004, p. 41.

<sup>106</sup> Toni Dove, « The Space Between : Telepresence, Re-animation and the Re-casting of the Invisible », dans *New Sceen Media : Cinema, art, narrative*, Londres : British Film Institute, 2002, p. 209.

<sup>107</sup> Katie Salem et Eric Zimmerman, *Rules of play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press, 2004, p. 61.

1. *What happened before that player was given the choice? (internal event)*
2. *How is the possibility of choice conveyed to the player? (external event)*
3. *How did the player make the choice? (internal event)*
4. *What is the result of the choice? How will it affect future choices? (internal event)*
5. *How is the result of the choice conveyed to the player? (external event)*<sup>108</sup>

Ces questions, bien que conçues pour les jeux vidéo, constituent un outil de travail efficace pour une œuvre incidente telle que nous l'avons définie.<sup>109</sup> Pensons par exemple à *Lorna, Landscape One, The Visitor : Living by Number, Artificial Changellings, Spectrotria* et toutes les œuvres dans lesquelles un choix est offert au spect-acteur. Des œuvres qui aspirent par ailleurs régulièrement à l'insertion d'un contenu narratif, sujet de la troisième et dernière partie de ce travail.

Ainsi l'interface comme portail entre l'univers fictionnel de l'œuvre et l'univers réel du spect-acteur synthétise bon nombre des points qui constituent une œuvre interactive. Le choix et le design de l'interface sont des éléments fondamentaux de son processus de création. L'analyse, dans cette deuxième partie, des spécificités d'une œuvre interactive a eu un rôle formateur pour mon travail de création. C'est en étudiant les tenants et aboutissants du fonctionnement d'un objet interactif et à la lumière des réflexions que ce travail a suscité que j'ai conçu l'interface de mon projet de création. Le choix de faire intervenir des comédiens ainsi qu'une régie technique résulte par exemple de l'observation des faiblesses et des limites des œuvres qui reposent uniquement sur la technologie informatique. Il était impossible d'exprimer la complexité de mon idée sans intégrer des interventions humaines. Cependant l'humain est ici médiatisé de façon à se confondre à la machine alimentant ainsi la dichotomie entre réel et virtuel. La narration étant au cœur de mes recherches, l'interface susceptible de répondre à mes exigences premières ne pouvait néanmoins trouver sa forme finale sans une étude de l'écriture interactive et de l'intégration d'un contenu narratif au sein d'un processus interactif et mobile.

---

<sup>108</sup> Katie Salem et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press, 2004, p. 64.

<sup>109</sup> Dans ce mémoire, *Chapitre 2-2. L'objet : l'œuvre interactive / Typologie des expériences proposées par les œuvres interactives*, p. 34 – 35.

# PARTIE III

## NARRATION ET INTERACTIVITÉ : LA SCÉNARISATION INTERACTIVE

### 3-1. HISTORICITÉ & HÉRITAGE

---

#### Dépendance au récit

Raconter une histoire est une activité ancestrale et universelle. Une longue lignée de conteurs, d'écrivains, de scénaristes se cache derrière toute narration. Jean-Claude Carrière parle « *d'un besoin ancien, que rien jusqu'à maintenant n'a pu détruire.* »<sup>110</sup> De plus, comme nous avons pu le constater au cours de ce travail, la notion de fiction fait partie des compétences mentales nécessaires et communes à l'humanité toute entière.

Dans leur texte, *Sémiotique et sciences cognitives*, Paul Perron et Marcel Danesi mettent en relation la narratologie et les sciences cognitives et corroborent l'hypothèse de W.T. Anderson selon laquelle « *l'esprit humain continue à penser en terme de récit.* »<sup>111</sup>

*La perspective greimassienne de la cognition permet de postuler que le mode narratif du traitement des informations sensorielles et de leur organisation en structures narratives par l'entremise d'un « parcours génératif » constitue un trait fondamental de l'esprit et peut être considéré comme une extension de l'expérience sensorielle dans le domaine de la pensée abstraite.*<sup>112</sup>

Pour étayer leur argumentation, Perron et Danesi s'appuient sur les travaux de Algirdas Julien Greimas<sup>113</sup>. Ce dernier énonce trois étapes liées entre elles dans la

---

<sup>110</sup> Jean-Claude Carrière, *Raconter une histoire*, Paris : FEMIS, 1996, p. 10.

<sup>111</sup> W.T Anderson, *Reality is Not What It Used to Be*, San Francisco : Harper Collons, 1990, p. 182, cité par Paul Perron et Marcel Danesi (voir note suivante).

<sup>112</sup> Paul Perron et Marcel Danesi, « Sémiotique et sciences cognitives », (consulté le 15/09/07), < <http://www.chass.utoronto.ca/french/as-sa/ASSA-No1/Vol1.No1.PerronDanesi.pdf>>

<sup>113</sup> *Ibid.*

cognition. À un niveau profond, la première étape est constituée par l'encodage figuratif du monde suggérant ainsi que la représentation figurative est un mode fondamental dans la construction du savoir. La deuxième étape comprend l'organisation séquentielle des unités de la structure profonde en fonction des contextes dans lesquelles elles ont lieu. Enfin, à un niveau de surface, le mode narratif transforme ce genre de structure cognitive en une structure discursive.

Les progrès des sciences cognitives améliorent ainsi notre connaissance de la fiction conçue comme un processus mental, un usage spécifique des capacités représentationnelles. On peut d'ores et déjà postuler que le fait de pouvoir raconter ou de se raconter à soi-même est une faculté essentielle dans la fonction réparatrice de nos processus de pensée et dans l'étayage de notre sentiment de continuité d'existence. La mémoire est ainsi intimement liée à ce besoin de raconter.

*Le récit illumine la temporalité et les êtres en tant qu'être temporel.*<sup>114</sup>

### **Structure dramatique conventionnelle du récit**

Selon Aristote, un récit est un tout structuré ayant « *commencement, milieu et fin* »<sup>115</sup>.

*Est commencement ce qui de soi ne succède pas nécessairement à une autre chose, tandis qu'après il y a autre chose qui de par la nature même est ou se produit; est fin, au contraire, ce qui de soi, de par la nature, succède à une autre chose, nécessairement ou la plupart du temps, tandis qu'après il n'y a rien d'autre; est milieu ce qui de soi succède à autre chose et est suivi d'autre chose.*<sup>116</sup>

Cette construction en trois actes est généralement reliée par l'intrigue qui « *en tant que ligne organisatrice ou trait d'union (...) permet de progresser conformément à des buts et des intentions, bref conformément à une logique interprétative.* »<sup>117</sup>

Cette structure constitue le squelette du récit. Elle se retrouve également au sein du cinéma narratif dominant. Compte tenu du fait que mon intérêt se porte ici sur des

<sup>114</sup> Gerald Prince, *Dictionary of Narratology*, Lincoln : University of Nebraska Press, 1987, p. 60, cité par Paul Perron et Marcel Danesi.

<sup>115</sup> Aristote, *Poétique*, Paris : Gallimard, 1996, p. 91.

<sup>116</sup> *Ibid.*

<sup>117</sup> Bernard Perron, *La spectature prise au jeu : La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, Montréal : Université de Montréal, 1997, p. 44.

œuvres utilisant l'élaboration d'une histoire à travers une remédiation du langage cinématographique, l'écriture scénaristique semble la plus analogue. L'action y est un élément central. Elle sert à la caractérisation des personnages (comportement, attitude, réaction face aux événements) et à la compréhension des situations.

*L'action résume l'écriture cinématographique à une vitesse (« rapidité de l'action ») qui implique une stylisation des attitudes et fait paradoxalement de chaque moment du film une totalité accomplie. Pour Godard, le plaisir de voir un film n'est donc pas suspendu à la morale ou au message que l'on peut être susceptible d'en tirer. Chaque instant, au contraire, du fait du rythme dans lequel il est pris, apporte par lui-même sa propre jouissance.<sup>118</sup>*

Le schéma qui suit présente la structure dramatique telle que proposée par Syd Field, héritier de la conception aristotélicienne de la narration. Cette structure s'observe dans la grande majorité des films de fiction.

COMMENCEMENT 1 <sup>er</sup> Acte	MILIEU 2 <sup>ème</sup> Acte	FIN 3 <sup>ème</sup> Acte
Mise en situation	Confrontation	Dénouement
	Pivot I	Pivot II

Figure 4 : Le paradigme de Field<sup>119</sup>

Cette structure dramatique peut paraître dogmatique. Elle est pourtant universellement comprise et utilisée puisqu'elle correspond intimement à nos modes de pensée, d'acquisition et de compréhension naturelle. D'où,

*l'idée importante et subtile exprimée par des philosophes dans la mouvance de Heidegger, comme Paul Ricoeur, que (...) nous imposons une (fausse) linéarité au temps parce que nos histoires à propos de nous-mêmes et des autres, nos mythes de formation sur ce qu'est la condition humaine, ont la forme narrative linéaire, et si nous bouleversons cette notion, nous allons modifier notre compréhension de la temporalité, et par conséquent notre compréhension du monde et de nous-mêmes.<sup>120</sup>*

<sup>118</sup> Jean-Christophe Royoux, « Le récit après sa fin : Allégories, constellations, dispositifs », dans le catalogue *Exploration Narrative : le mois de la photo à Montréal 2007*, dirigé par Marie Freser, Montréal : Bibliothèque et Archives national du Québec et Bibliothèque et Archives Canada, 2007, p. 222.

<sup>119</sup> Syd Field, *Scénario*, Montréal : Merlin, 1990, p. 19 et p. 22.

<sup>120</sup> Weinbren Grahame, « Vers un cinéma interactif », *Trafic*, n°9, Hiver 1994, p. 128.



## Problématique de l'interactivité

Comme le remarque Weinbren Grahame, l'intrusion de l'interactivité pose un problème de taille à l'idée d'une narration telle que conçue ci-dessus :

*Étant donné que la narration est l'imposition de l'ordre dans le chaos, l'intrusion de la forme dans ce qui est sans forme, et que l'ordre, la forme, la logique que la narration impose est celle du temps et de la succession, de la succession dans le temps, il faut à nouveau se demander si on peut conserver la narration en abandonnant la fin, en restant empêtré dans un milieu sans fin.*

(...)

*En essayant de créer un cinéma narratif interactif, je me suis vite rendu compte qu'il ne pouvait pas revêtir de forme narrative au sens où nous la comprenons – l'idée d'impact de l'utilisateur mettant en question les concepts de début et de fin de crise, de conflit, et de développement. La notion traditionnelle (aristotélicienne) de narration devait être repensée.<sup>121</sup>*

Bien que la question des écritures interactives ait réellement commencé à se poser il y a une trentaine d'années, dès que les langages informatiques les plus basiques ont permis d'écrire une ligne de code du type « if », « then », « else », permettant un choix dans les possibilités d'action de l'utilisateur, l'idée de « *repenser la notion traditionnelle de la narration* » n'est pas apparue avec les nouveaux médias. D'un point de vue historique, les nouveaux médias n'ont pas inventé la notion d'interactivité, ils l'ont concrétisée. La conception idéologique d'une œuvre littéraire interactive mûrit depuis de longues années dans la tête des écrivains et a donné lieu à diverses œuvres et expérimentations.

Dans son livre *L'œuvre ouverte* (1965), Umberto Eco part du principe que le signe est plurivoque. Une œuvre, laissant planer une certaine ambiguïté, devient ainsi œuvre ouverte, puisqu'elle offre une pluralité d'interprétations possibles.

*(...) les œuvres « ouvertes » en mouvement se caractérisent par une invitation à faire l'œuvre avec l'auteur. À un niveau plus vaste, nous avons signalé (...) un type d'œuvres qui, bien que matériellement achevées, restent ouvertes à une continuelle germination de relations internes, qu'il appartient à chacun de découvrir et de choisir au cours même de sa perception. Plus généralement encore, nous avons vu que toute œuvre d'art, même si elle est explicitement ou implicitement le fruit d'une poétique de la nécessité, reste ouverte à une série virtuellement infinie de lectures possibles : chacune de ces lectures fait revivre l'œuvre selon une*

<sup>121</sup> Weinbren Grahame, « Vers un cinéma interactif », *Trafic*, n°9, Hiver 1994, p. 125 et p. 116.

*perspective, un goût, une « exécution » personnelle.*<sup>122</sup>

Cette citation témoigne d'une volonté de composer des œuvres offrant une plus grande liberté d'interprétations au lecteur. Il serait néanmoins hasardeux de parler ici d'œuvre interactive. Toutefois, les écrits d'Umberto Eco peuvent être mis en parallèle à l'interactivité cognitive telle qu'énoncée précédemment. Le lecteur a toujours un rôle actif dans la lecture de l'œuvre, il doit faire appel à son encyclopédie personnelle pour interpréter l'œuvre. Il en est de même pour le cinéma ou toutes formes de représentation d'un univers fictionnel. Cette conception va à l'encontre du postulat longtemps admis selon lequel le spectateur était inactif.

### 3-2. TYPES D'ÉCRITURES SPÉCIFIQUES

---

#### **Rêve et mémoire : condensation et accumulation**

Ayant observé le rôle naturel de nos processus mentaux dans la construction de la narration, de nombreuses œuvres contemporaines et expérimentales basent leurs recherches narratives sur la mémoire et le rêve en y cherchant des alternatives à la conception aristotélicienne du récit. Ces alternatives s'observent également dans des œuvres interactives pour tenter de permettre un récit interactif.

Tout d'abord, le rêve :

*Le rêve est le comble du discours désarticulé, déconstruit.*<sup>123</sup>

De plus, le rêve est avant tout une expérience visuelle; « *il est le lieu de la fascination des images : "le rêve est une conscience qui ne peut sortir de l'attitude imageante."* (Sartre, 212) *La narrativité y est cependant élémentaire et infra verbale.* »<sup>124</sup>

Selon Weinbren Grahame, « *la condensation est le concept clé* »<sup>125</sup>. Elle permet que les événements d'une histoire puissent se dérouler et être compréhensibles quel que soit l'ordre. Grahame s'appuie ainsi sur les écrits de Freud à propos de

---

<sup>122</sup> Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Paris : Éditions du Seuil, 1965.

<sup>123</sup> Citation de Jean-François Lyotard, tiré du texte de Christian Vanderdorpe, « Le rêve entre imagerie et narrativité », *Le récit du rêve*, Québec : Nota bene, 2005, p. 35.

<sup>124</sup> Christian Vanderdorpe, « Le rêve entre imagerie et narrativité », *Le récit du rêve*, Québec : Nota bene, 2005, p. 42.

<sup>125</sup> Weinbren Grahame, « Vers un cinéma interactif », *Trafic*, No. 9, Hiver 1994, p. 117.

l'inconscient et du rêve qui suggèrent que la traduction de nos pensées abstraites en un langage pictural provient de diverses opérations appliquées à la pensée du rêve : condensation, déplacement, figuration symbolique et élaboration secondaire, sans oublier la dramatisation.

*Le rêve, en un sens, est le concentré des pensées chargées d'émotion qui lui ont donné naissance. [...] Par l'explication du rêve se dévoile la narration d'états émotionnels qui s'entrecroisent. Mais cette narration ne se déploie pas dans le temps – tous les éléments sont présents simultanément. [...] En ce qui concerne la structure narrative, que les éléments latents du rêve soient révélés dans tel ou tel ordre, c'est la même histoire qui apparaît. C'est donc vraiment une narration sans ordre particulier de succession.*<sup>126</sup>

Grahame Weinbren applique ce principe à l'œuvre *The Erl King*. Le spect-acteur est exposé à un flot de séquences filmées sans lien apparent entre elles. En touchant l'écran, il navigue dans cet ensemble et a la charge de créer par lui-même les liens qui donneront du sens à l'ensemble. Il doit interpréter. Ce travail fait écho au processus d'interprétation que l'on peut faire de nos rêves. Le narrateur cherche dans le récit qu'il fait de ses rêves les clés qui lui permettront de donner une interprétation à des images symboliques.

La condensation trouve son exemple parfait avec la photographie. Une photographie peut en une image raconter une histoire grâce au divers élément de sa construction. Pour revenir aux œuvres du corpus, on peut également parler de condensation avec *Osmose* de Char Davies, l'œuvre se synthétise dans une représentation particulière de la Nature mais le spect-acteur qui expérimente l'œuvre peut raconter l'histoire unique de son parcours.

Le rendu artistique de l'exploration du rêve dans une œuvre interactive est généralement très proche de l'exploration du processus de la mémoire, soit l'accumulation. Il en résulte un ensemble d'images et de séquences à interpréter. Masaki Fujihata, en parlant de son œuvre *Impressing Velocity* (1994), aborde ainsi le fonctionnement de la mémoire :

*Nous pouvons mémoriser notre expérience de deux manières. L'une est la mémoire de notre cerveau (de notre corps) et l'autre est le système en dehors de notre corps (par exemple le bloc-notes sur lequel on écrit à la*

---

<sup>126</sup> *Ibid*, p. 117 - 118.

*main ou l'enregistrement sur cassette). Nous avons ainsi deux possibilités de construire l'impression d'une même expérience. Mes souvenirs d'enfance ne résultent pas seulement de mes expériences réelles directes, mais aussi de l'information indirecte donnée par mes parents, comme les photos prises quand j'étais bébé. Plusieurs couches composent un même souvenir : l'expérience directe, le souvenir à partir d'éléments enregistrés, le montage qui en est fait. Et tout cela se passe au même moment.*<sup>127</sup>

Cette citation nous renvoie à ce que Walter Benjamin appelle « expérience », cette modalité de l'échange où la constitution de soi s'élabore sur le fond de l'apprentissage d'un sens commun.

*Là où domine l'expérience au sens strict, on assiste à la conjonction, au sein de la mémoire, entre des contenus du passé individuel et des contenus du passé collectif, grâce à laquelle l'individu peut recevoir une image de lui-même.*<sup>128</sup>

La narration fait que l'expérience racontée devient celle de ceux qui l'écoutent.

On distingue dans la mémoire dite explicite (dont le contenu nous est connu et accessible de façon consciente) deux fonctions distinctes. D'une part, un système épisodique qui emmagasine les événements sans les lier et d'autre part, un système sémantique de la mémoire qui fournit des structures signifiantes aux événements les convertissant ainsi en chronique et en histoire.

L'utilisation de ce fonctionnement au sein d'une création artistique permet de postuler qu'on peut donner un ensemble d'images ou d'informations au spectateur et que ce dernier attribuera de lui-même une signification à cet amalgame de données, les liant entre elles et leur donnant ainsi un sens « narratif ». Ce concept met fin à la nécessité d'agencer les choses entre elles. Le sens n'est plus commun à tous. Il trouve son organisation dans le parcours individuel du spectateur. Les exemples d'œuvres contemporaines ayant pris pour principe l'accumulation ne manquent pas. Au sein du corpus, outre *The Erl King*<sup>129</sup> et *Sonata* de Grahame, on peut citer *Artificial Changelling* de Toni Dove. L'artiste

<sup>127</sup> Citation de Masaki Fujihata sur le site de Stephan Barron auteur de *Toucher l'espace, poétique de l'Art Planétaire* et de *Technoromantisme* aux Éditions L'Harmattan, < <http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/fujihata.html> >, (consulté le 12/09/07).

<sup>128</sup> Walter Benjamin, *Charles Baudelaire, un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Paris : Éditions Payot, 1982, p. 153 - 155.

<sup>129</sup> Grahame dit s'être inspiré du principe de condensation des rêves pour créer *The Erl King*. Je pense cependant qu'au niveau du rendu, il est plus facile de comprendre sa démarche en partant du principe d'accumulation de la mémoire.

donne ici une piste narrative au début de l'œuvre avec une voix hors champ qui expose l'histoire. Le reste de l'œuvre se compose d'un ensemble d'images et de symboles laissés à l'interprétation du spect-acteur.

Bien que partant de deux fonctions mentales différentes (rêve et mémoire), ces deux processus (condensation et accumulation) produisent un résultat très similaire : un ensemble de signes, de symboles, de messages, un espace chaotique, un puzzle à restructurer.

*We are entering an age of narrative chaos, where traditional frameworks are being overthrown by emergent experimental and radical attempts to remaster the art storytelling in developing technologies.*<sup>130</sup>

### **Distinction entre récit et narrativité**

Ce qui me paraît cependant gênant dans les divers discours entourant ce type d'expérimentation (condensation et accumulation), c'est la persistance qu'il existe à parler de récit, d'œuvre narrative ou encore de parcours narratifs alors que l'univers chaotique proposé par certaines œuvres relève davantage de l'évocation d'une histoire. S'étant dégagé des innombrables paramètres du récit conventionnel (temporalité, intrigue, etc.), ces œuvres ne constituent plus un récit à proprement parler.

Au cours de son étude du récit, Gérard Genette propose « *de nommer histoire le signifié ou contenu narratif [...] [et] récit proprement dit le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même, et narration l'acte narratif producteur.* »<sup>131</sup>

Ces distinctions sont un premier outil d'une grande utilité, mais pour ce travail, une précision mérite d'être ajoutée.

La narrativité est souvent assimilée au récit, mais s'en distingue en ce qu'elle exclue l'intrigue et les descriptions, deux éléments fondamentaux des récits. La notion de narrativité sous-entend un discours plus abstrait. La narrativité n'est pas un récit, c'est la promesse d'une histoire qui n'est pas obligée d'être structurée dans le temps. Ce qui nous renvoie à une remarque de Jean-Paul Sartre qui en

<sup>130</sup> Martin Rieser et Andrea Zapp, « An Age of Narrative Chaos ? », *New Screen Media : Cinema, art, narrative*, Londres : British Film Institute, 2004, p. xxv.

<sup>131</sup> Gérard Genette, *Figure III*, Paris : Édition du Seuil, 1972, p. 72.

parlant d'un rêve notait : « [...] *c'est une histoire ramassée en une seule vision et qui n'a pas encore eu le temps de se dérouler.* »<sup>132</sup> Cette notion de narrativité reste ambiguë et relativement conceptuelle. Il s'agit d'une évocation. On peut parler de narrativité pour une image fixe (peinture ou tableau) qui permet l'élaboration d'une histoire chez l'observateur. Les exemples cités plus haut me semblent également plus proches de cette démarche d'évocation que de la construction d'un récit à proprement parler.

La narration, « *l'acte narratif producteur* » est présent tant pour le récit que pour la narrativité. Mais, les préoccupations de l'instance narratrice ne sont absolument pas les mêmes, le produit en est, de ce fait, affecté.

Le récit constitue, quant à lui, l'expression concrète et appliquée de la narrativité. La temporalité est intimement liée au récit qui permet la relation dans le temps d'événements et ce, qu'il soit réels ou fictifs. Le récit dépend alors du dispositif représentationnel utilisé pour l'exprimer et de la modalité de narration utilisée par ce dernier.

Au sein des arts médiatiques, l'image filmée est souvent utilisée comme support de représentation. Il est donc intéressant de se tourner ici vers l'étude théorique de la narration au cinéma. Le livre *Esthétique du film*, expose ainsi la problématique existante entre narratif et non narratif, révélant le fait qu'un film non narratif contient généralement des éléments narratifs et inversement.

*(...) il faudrait pour qu'un film soit pleinement non narratif qu'il soit non représentatif, c'est-à-dire qu'on ne puisse à l'image rien reconnaître et qu'on ne puisse plus percevoir de relation de temps, de succession, de cause ou de conséquence entre les plans ou les éléments. En effet, ces relations perçues embrayant inévitablement sur l'idée d'une transformation imaginaire, d'une évolution fictionnelle réglée par une instance narratrice.*<sup>133</sup>

Ainsi dans le cadre d'une œuvre interactive, dont la temporalité est intrinsèque à l'œuvre, on perçoit cette relation de temps, de succession; le spect-acteur agissant

<sup>132</sup> Citation tirée du texte de Christian Vandendorpe, « Le rêve entre imagerie et narrativité », dans *Le récit de rêve*, Québec : Nota bene, 2005, p. 37.

<sup>133</sup> Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris : Armand Colin, 1983 (3<sup>ème</sup> Édition : 2006), p. 66.

sur l'œuvre perçoit également les relations de cause à effet. De plus, il est courant qu'apparaissent des images représentatives qui réfèrent à quelque chose et qui sont donc descriptives. Cependant, dans la majorité des œuvres interactives en arts médiatiques, on ne peut pas parler de récit en tant que tel. Ces œuvres ne prétendent pas à une construction dramatique, mais plutôt à une narrativité telle que vue précédemment. L'évocation de cette narrativité peut être perceptible au contact du spect-acteur, suivant ses références et la lecture qu'il fait de l'œuvre.

### **Construction arborescente et modulaire**

Il existe deux autres types d'écritures interactives, l'arborescence et la construction modulaire, qui sont largement utilisés pour concevoir des produits interactifs, éducatifs ou de divertissement. Par exemple, les CD-ROMS ou les sites Web proposent généralement des récits interactifs en arborescence. Ces derniers s'inscrivent, comme nous le rappelle Isabelle Raynauld, dans une profonde linéarité.

*Son moteur de conception est le procédé de causalité du si A, alors B. Ce raisonnement logique est un processus linéaire en soi, l'élément B ne pouvant apparaître avant le A*<sup>134</sup>

Il s'agit de récit multilinéaire, typique de l'écriture hypertextuelle. On peut voir, dans l'application de ces récits, une forme d'interprétation de la notion des mondes possibles. Les mondes possibles évoquent cette impression que les choses pourraient avoir tourné autrement, que notre vie pourrait être différente. La réalité – la somme de l'imaginable – est un univers qui consiste en une pluralité de mondes possibles. L'un de ces mondes est non seulement possible, mais s'actualise également. Un monde est possible s'il est relié au monde actuel par une relation d'accessibilité.

*Le possible concerne et appelle le concret – il convoque le vraisemblable. (...) La réalité se compose d'un noyau entouré de possibles. On vit dans la possibilité, dans les possibilités. Ces possibilités ne sont pas en nombre infini, mais elles sont extrêmement diverses et plurielles. Et surtout, ce qui est important, c'est que le monde dans lequel nous vivons est un monde d'inactualités qui s'actualisent les unes après les autres, successivement.*

---

<sup>134</sup> Isabelle Raynauld, « Du scénario de film aux scénarios multimédias dits interactifs : étude des pratiques d'écriture scénaristique », *Cinémas*, Vol. 9, No. 2-3, 1999, p. 153.

*L'interprétation de Leibniz est ici déterminante parce qu'il a vu que dans (notre) monde il y a bien des possibles, mais ils sont limités par la compossibilité. Il y a des actions qui sont compatibles (donc possiblement possibles) et d'autre qui ne le sont pas (donc possiblement impossibles). Ainsi, avons nous un monde formé en grande partie d'inactuels possibles que le principe d'impossibilité limite.*<sup>135</sup>

Cette notion des mondes possibles a donné lieu à diverses applications. Dans le cadre des nouveaux médias, Françoise Séguy rappelle « *que l'interactivité des années 1980 s'imaginait comme un monde infini, ou presque, de parcours multiples [...] qui débouchaient très vite sur la question de la cohérence* ». Concluant ainsi que de nos jours, « *il s'agit de considérer l'interactivité comme un outil d'accès et de manipulation de l'information* ». <sup>136</sup>

Lev Manovich observe cependant :

*Bien que les bases de données puissent être une forme inhérente aux nouveaux médias, les innombrables tentatives pour créer des « récits interactifs » témoignent de notre insatisfaction à configurer l'ordinateur dans l'unique rôle d'encyclopédie ou de catalogue d'effet.*<sup>137</sup>

Ce type d'écriture multilinéaire en arborescence pose donc un problème de cohérence. La tâche est en effet titanesque, puisqu'il s'agit d'imaginer diverses possibilités sachant que chaque ramification engage des conséquences. Le récit ne peut que perdre en puissance et il est justifié de se demander l'intérêt apporté par ce type d'écriture. N'ayant que le pouvoir de naviguer dans une narration hyper-sélective, l'interactivité n'offre que peu d'attrait au spect-acteur et le narrateur, au lieu d'approfondir un seul de ces mondes possibles, se retrouve contraint d'effleurer la quantité des possibilités offertes.

Des applications simplifiées de l'arborescence sont cependant possibles. Il ne s'agit alors plus de raconter l'intégralité d'une histoire en tant que telle mais d'intégrer l'arborescence au sein d'un concept particulier. Dans le corpus, les

---

<sup>135</sup> Anne Cauquelin, « L'interface : le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action », *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Presse de l'université du Québec, 2003, p. 230.

<sup>136</sup> Françoise Séguy, <[http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_enjeux/2000/Seguy/index.php](http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2000/Seguy/index.php)> (consulté le 15/11/07).

<sup>137</sup> Citation de Lev Manovich, (*The Language of New Media*, Cambridge : MIT Press, 2001) dans "Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif" de Bernard Perron, *Hypertextes: espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Montréal : Édition Nota Bene, 2002, p. 288.



œuvres de Luc Courchesne *Landscape One* et *The Visitor : Living by Number* utilisent l'arborescence. Dans *Landscape One*, la conversation que l'on peut avoir avec les personnages de l'œuvre fonctionne par choix de trois répliques à chaque fois. Dans *The Visitor : Living by Number*, le spect-acteur fait également son choix en nommant le nombre correspondant à sa décision. *Lorna* de Lynn Hershmann propose également une petite arborescence avec les trois choix qui composent la fin de l'histoire.

Les jeux vidéo proposent également une forme de narration interactive. Il s'agit là d'une structure modulaire. La structure vidéoludique garde généralement une trame dramatique classique en trois actes. Cette trame est linéaire. Elle se compose cependant de modules interactifs dans lesquels le joueur doit atteindre un but pour être autorisé à avancer. Mais alors que dans un film narratif conventionnel un personnage a un objectif, rencontre des obstacles et arrive ou non à atteindre son but (réponse dramatique), dans la majorité des jeux vidéo, un personnage – joueur s'engage vers un objectif, rencontre des obstacles et applique des solutions pour progresser. La solution remplace la réponse dramatique puisque pour progresser, le joueur est contraint de trouver la solution (réponse dramatique positive). La solution est par ailleurs l'objectif principal du joueur. Les réponses dramatiques négatives sont temporaires. Ce sont des verrous que le joueur n'a pas encore ouverts. La quête est, quant à elle, l'engagement vers un objectif, la confrontation aux obstacles qui lui sont associés et l'application d'une ou de plusieurs solutions. La quête se compose de deux éléments majeurs; l'épreuve et l'énigme. L'épreuve est l'association objectif – obstacle. C'est le défi qui est proposé au joueur, le conflit dans lequel il s'engage. L'énigme est l'association obstacle – solution. C'est le cœur du jeu, son développement.

Tous les schémas de jeu font référence à cette formule. À partir de cet élément de base, on peut cerner l'ensemble des actes que le joueur est amené à accomplir. Cette forme est applicable tant à la trame générale qu'aux petits éléments de la structure d'un jeu. Chaque niveau est un module qui s'inscrit dans la linéarité du jeu tout en ayant une certaine autonomie. Le schéma suivant permet de visualiser plus clairement cette structure modulaire.

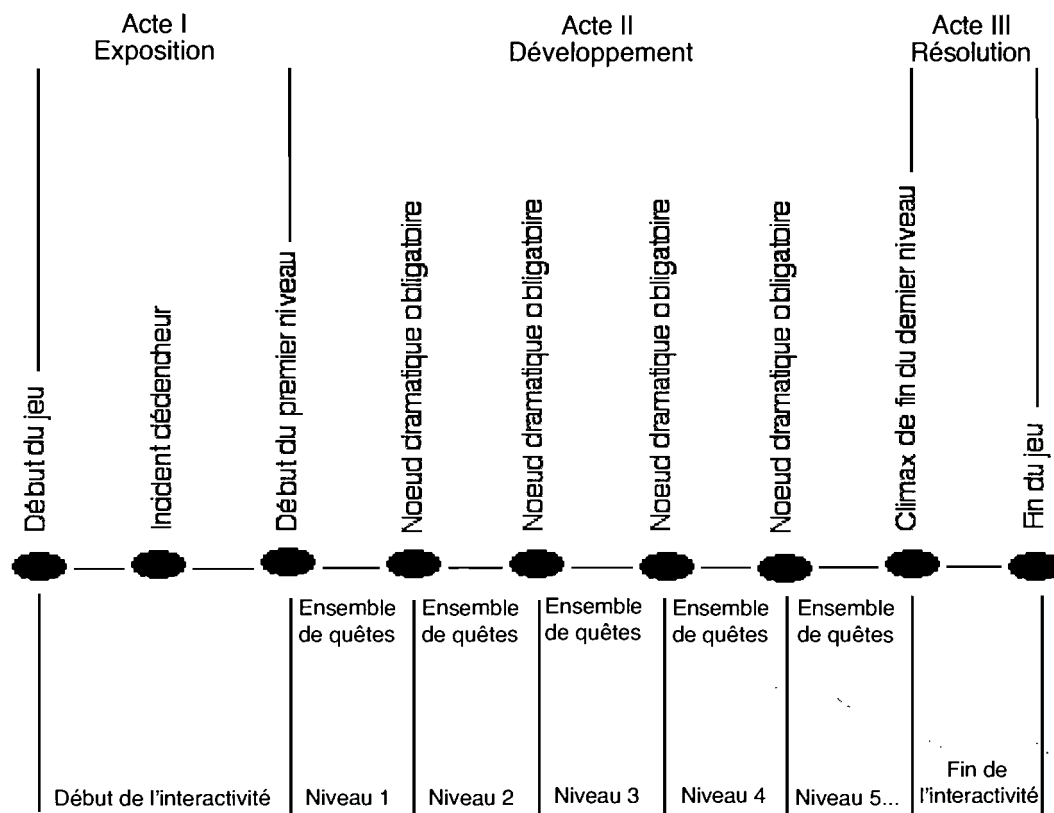


Figure 5 – Schéma d'une trame classique de jeu linéaire<sup>138</sup>

Ces deux exemples d'écritures interactives (arborescente et modulaire), bien que possédant l'une et l'autre leurs défauts et leurs limites, évoquent la possibilité d'intégrer l'interactivité à une forme semi-linéaire et pouvant donc se structurer selon les conventions d'un récit dit conventionnel avec un début, un milieu et une fin.

L'analyse de ces quatre modes d'écritures (condensation, accumulation, arborescence, modulaire) m'a permis d'envisager la scénarisation interactive sous différents angles. Le scénario de mon installation profite de ma connaissance de ces conceptions particulières d'une histoire interactive. Je tenais à garder une certaine linéarité tout en y intégrant de l'interactivité. Il était indispensable pour moi de proposer un « vrai » récit. Je ne voulais pas rentrer dans la narrativité, dans l'abstrait. Mais, avant d'aller plus loin dans l'analyse de l'influence de cet

<sup>138</sup> Emmanuel Guardiola, *Écrire pour le jeu*, Paris : Dixit, 2000, p. 63.

apprentissage théorique sur l'écriture de mon installation, il est nécessaire d'expliquer le concept de mon projet de création.

### 3-3. PROJET DE CRÉATION

---

*L'art, comme la philosophie, ne propose qu'une méthodologie du questionnement et jamais un répertoire de réponses.*<sup>139</sup>

Pierre Maillot

Le projet de création proposé ici est né de l'envie d'offrir au spect-acteur la possibilité d'être intégré à l'histoire. Ma principale préoccupation était l'incorporation d'un récit au sein d'une installation physique. La multitude des dispositifs auxquels nous avons maintenant accès m'a donné envie d'exploiter l'ensemble des possibilités offertes pour faire ressentir l'histoire racontée. Tels des spectres, les personnages sont ici omniprésents, leurs présences restent cependant virtuelles. Ils s'approchent ainsi de nous sans appartenir à notre monde. Cette installation n'est visible que par un spect-acteur à la fois.

Je tenais avant toute chose à garder la structure d'un récit conventionnel : trois actes qui impliquent une linéarité avec début, milieu et fin. Pour contenir mon histoire et les possibilités de déplacements offerts au spect-acteur, j'ai opté pour un lieu clos. Un appartement dans le cas présent. Cet appartement est habité par cinq personnages : Audrey, Stanley, Alfred, Marilyne et Théo. Audrey est une femme au foyer frustré par la vie qu'elle mène et par les sacrifices auxquels elle a dû consentir. Elle est la mère de Théo, un petit garçon chétif et traumatisé qui refuse de parler. Stanley, le père de Théo et l'époux d'Audrey, se réfugie désespérément dans son travail. Marilyne représente l'idéal féminin. Elle demeure néanmoins, sous son apparente confiance, profondément seule et malheureuse. Alfred est quant à lui un vieil homme qui attend la mort, persuadé que la vie n'a plus rien à lui offrir.

Dans le premier acte, chaque pièce caractérise un personnage. Alfred dans le salon, Stanley dans le bureau, Marilyne dans la chambre, Audrey dans la salle de bain et Théo dans la chambre d'enfant. En entrant dans ces pièces le spect-acteur

---

<sup>139</sup> Pierre Maillot, *L'écriture cinématographique*, Paris : Armand Colin, 1996.

déclenche un événement et l'apparition du personnage lié à l'espace où il pénètre. Les différents personnages apparaissent ainsi au sein d'un dispositif qui leur est propre et qui les définit. L'image d'Alfred apparaît par exemple dans une vieille télévision. Stanley, quant à lui, entre en contact avec le spect-acteur à travers son ordinateur grâce à un logiciel de « chat » (et ainsi de suite). Suivant l'attitude du spect-acteur face à son environnement et aux événements qui l'entourent, le personnage peut chercher à entrer en contact avec lui en posant une question. En discutant avec un personnage, le spect-acteur le « choisit ». Ce personnage devient alors le protagoniste de l'histoire.

Lorsqu'un dialogue s'enclenche entre personnage et spect-acteur, c'est à un comédien qu'incombe la tâche de donner vie au personnage. Il doit alors improviser tout en maintenant la crédibilité du personnage. Cette initiative tend à pallier aux lacunes d'un dialogue préprogrammé. En médiatisant ces échanges, je tente d'éviter l'intimidation d'une conversation d'humain à humain tout en préservant la complexité de l'interaction interpersonnelle. Les comédiens doivent ici complètement se fondre derrière les personnages virtuels. Pour cette installation deux comédiens sont nécessaires, un homme et une femme (chacun à la responsabilité de deux ou trois personnages). Leurs voix sont modifiées et ce n'est pas leurs visages qui sont visibles mais des images pré enregistrées et modifiées par un logiciel permettant de fusionner les mouvements de leurs lèvres à l'image d'un autre visage. Ces dialogues entre spect-acteurs et comédiens ne peuvent évidemment pas être scénarisés. Il est cependant important que les comédiens restent toujours maîtres du dialogue et de son déroulement pour finir où il est prévu qu'ils aboutissent. Certains outils seront ainsi transmis aux comédiens pour préparer leur travail (ex. : biographie détaillée — des versions abrégées se trouvent ici en annexe —, mise en situation, répertoire de répliques...). Évidemment, si le spect-acteur ne joue pas le jeu, le comédien peut interrompre la communication sous prétexte que le personnage est vexé. Ce personnage disparaît alors mais le spect-acteur peut toujours tenter sa chance avec un des autres protagonistes de l'oeuvre. En revanche, si la conversation (même courte) est fructueuse, elle enclenche le deuxième acte.

Dans le deuxième acte, toutes les pièces de l'appartement caractérisent le personnage « choisi » au premier acte. Certaines pièces relatent des événements marquants du passé du protagoniste, d'autres le montrent dans l'actualité virtuelle de l'œuvre ou font état de ses pensées.

Chaque changement d'acte est marqué par un changement de lumière : on passe du jour à la pénombre et à la nuit. Au moment du deuxième acte, la pénombre tombe sur l'appartement et, dans l'entrée, quatre tableaux qui semblaient quelconques au premier acte se transforment. Ils apparaissent voilés au début du deuxième acte (un tissu – un tulle – les cache) puis au fur et à mesure que la lumière tombe, une image apparaît derrière. C'est sur ces tableaux que se joue la conclusion de l'œuvre.

Dans le troisième acte, un événement se déclenche et vient perturber la tranquillité des lieux (téléphone qui sonne, quelqu'un qui cogne à la porte, quelqu'un qui entre...). Cet événement amène avec lui la résolution de l'histoire ou la disparition du personnage en présence. La fin ne peut être changée par le spect-acteur, le protagoniste peut cependant à nouveau s'adresser à lui. Par exemple, dans le cas d'Alfred, le téléphone sonne mais ce dernier n'a pas l'intention de répondre. Si le spect-acteur s'approche trop du téléphone ou tente de décrocher, Alfred va lui demander de ne pas le faire.

L'interactivité n'est pas utilisée ici dans le but d'octroyer au spect-acteur le pouvoir de raconter l'histoire. Elle est utilisée afin de lui offrir la possibilité de s'impliquer plus qu'à l'ordinaire dans l'histoire et dans la rencontre des personnages. Il s'agit de module interactif au sein d'une structure globale. Les choix offerts au spect-acteur ne sont pas forcément des actes réfléchis. Il s'agit plus d'un jeu d'attraction et de hasard. Dans le premier acte par exemple, le dispositif mis en place pour chaque personnage correspond à sa personnalité. Le spect-acteur a donc des chances d'être attiré et d'entrer en interaction avec le personnage le plus proche de sa sensibilité (c'est du moins le but recherché).

## CONCLUSION

---

Je n'ai pas explicitement fait état tout au long de ce mémoire des liens qui s'établissent entre mon travail de recherche théorique et la partie création qui l'accompagne. Deux raisons expliquent ce fait. Tout d'abord, ces deux travaux se complètent mais ne sous-entendent pas la même façon de travailler et de penser. Réflexion théorique et création sont deux tâches distinctes. Deuxièmement, il s'avère difficile de noter sur le vif les interférences qui s'opèrent entre elles. Cette conclusion profite donc du minimum de recul que j'ai en fin de parcours pour établir l'inter influence des deux profils de ce mémoire.

La création étant le propulseur de ce travail, il semble intéressant de partir ici des principales préoccupations artistiques qui animèrent mes recherches soit : la dichotomie qu'il existe entre réel et virtuel, l'utilisation de l'interactivité et l'intégration d'une histoire.

Cette dichotomie entre espace fictif et espace physique m'intéressait tout particulièrement. Elle était, par ailleurs, un des critères de recherche pour l'élaboration du corpus. Toutes les œuvres présentées ici sont des installations interactives et immersives. En intégrant un univers virtuel au sein d'un environnement physique, il s'agit de jouer avec la sensorialité ancrée à notre corporalité et les perceptions ressenties par notre intellect, mêlant ainsi le réel au fictif. L'immersion est, comme nous l'avons vu, avant tout une activité mentale. C'est la pertinence de l'univers proposé qui pousse le spect-acteur à créer activement la crédibilité de l'œuvre, pour reprendre l'expression de Janet Murray. Cela dit, les technologies auxquelles nous avons maintenant accès permettent d'accentuer l'immersion physiologique. En tant que dispositif de représentation, elles offrent des possibilités nouvelles dont il est intéressant d'expérimenter le potentiel esthétique.

Ainsi, il est intéressant de constater que le choix du lieu de représentation de mon installation fut le premier pas dans l'élaboration de mon projet actuel. Je souhaitais un lieu intime qui soit maîtrisable (tant au niveau des déplacements des spect-

acteurs qu'au niveau des installations techniques). L'appartement était idéal. Bien que j'ai découvert l'œuvre de Lynn Hershmann après avoir pris ma décision d'utiliser cet espace, on ne peut occulter la ressemblance avec *Lorna*.

Le deuxième objectif de mon travail était de trouver les dispositifs permettant d'utiliser l'interactivité au sein de cet espace de représentation. L'observation du corpus m'a permis de mettre en perspective les limites d'une œuvre interactive et de définir le terme « arts médiatiques ».

L'analyse de ces œuvres et l'ensemble de mes recherches m'ont poussé à considérer l'interactivité comme la simulation d'une interaction humaine au sein d'un espace de représentation. Ces limites lui sont donc intrinsèques puisque l'interaction interpersonnelle relève d'une complexité telle qu'elle est inégalable. Les objets interactifs qui « fonctionnent bien » relèvent généralement d'une certaine simplicité (action – réaction, concept non narratif ou narration primaire).

Des œuvres comme *Entre deux* et *Body of water* m'ont tout particulièrement attirées parce qu'elles mettent en scène et médiatisent l'interaction interpersonnelle. J'ai été fasciné par l'abolition de certaines conventions culturelles au sein de ces œuvres. En effet, il me semble qu'il n'y a qu'à travers un canal médiatique que deux individus qui ne se connaissent pas peuvent prendre l'initiative de faire semblant de se doucher ensemble devant un public. Il est également difficilement imaginable de voir des spect-acteurs interagir avec des danseurs contemporains sur une scène « traditionnelle », comme j'ai pu l'observer avec *Entre deux*. Dans *Entre deux*, le phénomène est d'autant plus fascinant qu'une des deux instances humaines (le danseur) fait partie du processus de la création jouant ainsi pleinement le jeu et guidant le spect-acteur dans les possibilités de l'œuvre. À travers le dispositif, l'image d'autrui est transfigurée. Elle disparaît au sein du dispositif. Ce phénomène s'observe également avec les « chats », les « blogues » et les « webcams ». Certaines personnes s'exhibent et s'expriment d'une façon qui leur semblerait tout à fait inappropriée voir inconcevable en dehors du contexte médiatique.

*Entre deux* a eu une influence toute particulière sur mon projet. Le dispositif mis en place dans cette oeuvre intègre une régie vidéo qui permet à l'artiste de monter les images visibles par le spect-acteur en direct. Il peut ainsi jouer avec les interactions du spect-acteur et la performance des danseurs. Le tout dans un même espace-temps. L'expression d'arts médiatiques est tout à fait appropriée pour ce type d'oeuvre. Une oeuvre qui inclut dans son processus la projection, l'interactivité et les arts de la scène. C'est très exactement pour cette liberté créative que j'affectionne ce terme. Les arts médiatiques tendent ainsi vers une forme d'art total qui autorise l'inclusion de divers médias au sein d'une même oeuvre et qui n'exclut pas des formes d'art plus traditionnel. Je trouve tout particulièrement intéressant de pouvoir remanier, actualiser et médiatiser une forme artistique comme les arts de la scène.

Le dispositif de mon projet tend donc à la conception d'un espace humainement maîtrisé. Une régie technique est prévue pour déclencher certains événements (les autres étant préprogrammés) et des comédiens sont là pour incarner les personnages. Ainsi, l'espace paraît vide tout en étant habité par des personnages dont la présence reste virtuelle, médiatisée, fictive. Cet aspect lié à l'installation (soit un espace physique) évoque inéluctablement le théâtre et plus particulièrement dans le cas présent une forme théâtrale expérimentale, le « théâtre d'appartement »<sup>140</sup>.

*Le théâtre en appartement se définit avant tout par rapport au lieu dans lequel il s'invente : un lieu privé et souvent inconnu qui n'est pas « a priori » destiné à recevoir des spectacles, un nouvel espace à l'identité très marquée.*

Cette définition m'amène à revenir sur l'espace de l'appartement. Ce choix, dans un premier temps pragmatique, prit au cours de ma réflexion un sens nouveau. Le titre de ma création *Intimités perdues* tire ses origines de la dialectique qu'il existe entre espace privé et espace public et de l'impudeur que l'on peut parfois observer au sein d'un contexte médiatique. En entrant dans l'appartement, le spect-acteur viole l'intimité des personnages virtuels qui l'habitent. Ses personnages n'existent cependant que pour lui et ne « vivent » qu'en sa présence.

---

<sup>140</sup> Sarah Meneghello, *Le théâtre d'appartement : un théâtre en crise*. Paris : L'Harmattan, 1999, quart de couverture.



Le troisième enjeu, et non le moindre, était d'intégrer une histoire à cet ensemble de dispositifs. Mes recherches sur l'immersion et l'influence de notre développement cognitif au sein de tout processus fictif ont à cet égard été très enrichissantes. Elles m'ont conforté dans l'idée de garder un certain nombre de conventions au niveau de la narration : linéarité, construction en trois actes, intégration et évolution des personnages, dialogues, etc... Ces composantes font partie, comme nous l'avons vu, de notre mode de penser et de compréhension du monde qui nous entoure.

De ce point de vue, ce sont des œuvres comme *Beyond hierarchy?* ou encore *Landscape One* et *Artificial Changelings* qui m'ont rappelé l'importance des personnages et qui m'ont inspiré la rencontre entre le spect-acteur et les protagonistes de l'œuvre. Cela dit, pour que cette rencontre ne se limite pas à un dialogue, il fallait trouver comment créer un enchaînement, une évolution.

L'écriture interactive peut se concevoir de différentes manières (accumulation, condensation, arborescence, construction modulaire). L'arborescence fut au cœur de mes premières ébauches scénaristiques. Cependant, l'idée d'une création où chaque action du spect-acteur aurait une influence sur le cours de l'histoire est une utopie qui demande un travail titanesque et où automatiquement l'histoire et la narration sont bafouées.

D'une certaine façon, mon projet utilise pourtant toutes ces techniques. En effet, au premier acte, un choix entre cinq personnages est proposé (arborescence). Une fois que le spect-acteur a choisi un personnage, ce dernier devient le protagoniste de l'histoire et tout est centré autour de lui (condensation). Le deuxième acte propose à travers les différentes pièces de mieux connaître ce personnage au travers d'un ensemble de séquence sur sa vie et son passé (accumulation). Enfin, la structure générale de l'œuvre fonctionne de façon modulaire. Chaque acte est un module qui contient des sous modules. De cette façon linéarité et interactivité coexistent et la cohérence du récit est respectée.

Le résultat n'est pas du cinéma, ni du cinéma interactif, ni même un futur du cinéma. C'est une expérimentation en arts médiatiques, l'installation de dispositifs interactifs et immersifs. Je ne participe pas à la mouvance actuelle voulant réinventer ou renouveler le cinéma. Le cinéma est tel qu'il est, ses forces et ses faiblesses lui donnent son caractère. Les arts médiatiques sont un mouvement qui évolue en parallèle du cinéma tout en s'en distinguant et qui offre de nouvelles possibilités à explorer. C'est l'alliance de différents médias qui offrent un nouveau mode de représentation. L'avancée des sciences et des technologies a toujours eu une influence sur l'art, ne serait-ce que dans notre façon de concevoir le monde. De façon plus invasive, l'invention de la photographie et du cinéma ont révolutionné les arts. L'informatique est l'invention de notre siècle, les arts médiatiques en sont sa représentation artistique

## BIBLIOGRAPHIE

---

### OUVRAGES CONSULTÉS :

---

- ARISTOTE. *Poétique*, Paris : Éditions Gallimard, 1996.
- AGEL, Henri. *Esthétique du cinéma*, Paris : Presses Universitaires de France, 1962.
- AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc. *Esthétique du film*, Paris : Armand Colin, 1983 (3<sup>ème</sup> Édition : 2006).
- BOLTER & GRUSIN. *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge : MIT Press, 2000.
- CAUQUELIN, Anne. *L'art contemporain*, Paris : Presses Universitaires de France, sixième édition, 2001.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *Raconter une histoire*, Paris : FEMIS, 1993.
- COLLECTIF. *New Screem Media : Cinema, Art, Narrative* recueil de textes dirigé par Martin Rieser et Andrea Zapp, Londres : British Film Institute, 2002.
- COLLECTIF. *Esthétique des arts médiatiques : Interface et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2003.
- COLLECTIF. *Future Cinema : the Cinematic Imaginary After Film*, dirigé par Jeffrey Shaw et Peter Weibel, Karlsruhe : ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Cambridge : MIT Press, 2003.
- COLLECTIF. *Groupes, mouvements, tendances de l'art contemporain depuis 1945*, sous la direction de Mathilde Ferrer, Paris : École nationale supérieure des beaux-arts, nouvelle édition revue et augmentée, 2001.
- COLLECTIF. *Les cinq sens de la création*, sous la direction de Mario Borillo et Anne Sauvageot, Seyssel : Champ Vallon, 1996.
- COUCHOT, Edmont. *La technologie dans l'art*, Paris : Édition Jacqueline Chambon, 1998.
- DE MEREDIEU, Florence. *Art et nouvelles technologies : Art vidéo, Art numérique*, Paris : Larousse, 2005.
- DOMEQ, Jean-Philippe. *Artistes sans art ?*, Paris : Édition Esprit, 1999.
- ECO, Umberto. *L'œuvre ouverte*, Paris : Éditions du Seuil, 1965.
- FIELD, Syd. *Scénario*, Montréal : Merlin, 1990.
- FOURNIER, Josée. *Scénarisation et multimédia*, Québec : Les presses de l'Université Laval, 2003.
- GOMBRICH, E.H. *Histoire de l'art*, Paris : Phaidon, 2001.
- GUARDIOLA, Emmanuel. *Écrire pour le jeu*, Paris : Dixit, 2000.

- HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti, 1989.
- LABROSSE, Denis. *Internet : culture et cyberculture : pour une nouvelle sociologie du cyberspace à l'ère du passage de la culture à la cyberculture avec le réseau Internet*, Montréal : Université du Québec à Montréal, 1998.
- LAUREL, Brenda. *Computer as Theater*, Reading, Massachusetts : Addison Wesley Publishing Company, 1993.
- LEVY, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris : Éditions la découverte, 1995.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*, Cambridge, MA : The MIT Press, 2001.
- MENEGHELLO, Sarah. *Le théâtre d'appartement : un théâtre en crise*, Paris : L'Harmattan, 1999.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, New York : The Free Press, 1997.
- PERRON, Bernard. *La spectature prise au jeu : La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, thèse non publiée, Montréal : Université de Montréal, 1997.
- RUSH, Michael. *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris : Thames & Hudson, 2005.
- TRIBE, Mark & JANA, Reena. *Art des nouveaux médias*, Cologne : Taschen, 2006.
- SALEM, Katie & ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play. Games Design Fundamentals*, Cambridge, MA : MIT Press, 2004.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999.
- SCHÖFFER, Nicolas. *La ville cybernétique*, Paris : Denoël, 1972.
- SÉGUY, Françoise. *Les produits interactifs et multimédias : Méthodologie, conception, écritures*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 1999.
- WINNICOTT, Donald W. *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris : Gallimard, 1975.

#### TEXTES :

---

- BABONI-SCHILINGUI, Anne Gaëlle. « Installation et interactivité numérique », *Les cahiers numériques*, Vol. 1, No. 4, 2000, p. 167 – 178.
- CAMERON, Andy. « Dissimulation : illusions of Interactivity », *MFJ*, No. 28, Printemps 1995, (site Web consulté le 15/09/07), < <http://www.hrc.wmin.ac.uk/hrc/theory/dissimulations/t.3.html>>.
- CRUZ-NEIRA C., SANDIN D. J., DEFANTI T. A., KENYON R. ET HART J. C. « The CAVE, Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment », *Communications of the ACM*, June 1992, p. 64 – 72.
- DAVIES, Char. « Changing Space : VR as an Arena of Being », *The Virtual Dimension*, New York : Princeton Architectural Press, p. 144 – 155.
- MÄYRÄ, Frans et ERMI, Laura [2005]. «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion», *Changing Views: Worlds in Play (Selected*

Papers of DiGRA 2005 Conference), dirigé par Suzanne de Castell et Jennifer Jenson, Vancouver, p. 15 – 27.

- DUMONCHEL, Réjean. « Le spectateur et le contractile », *Cinémas*, Vol. 1, No. 3, Printemps 1991, p. 38 – 60.
- JULIA, Jean-Thierry. « Interactivité, mode d'emploi : Réflexion préliminaire à la notion de document interactif », *Documentaliste – Sciences de l'information*, Vol. 40, No. 3, p. 204 – 212.
- LUPIEN, Jocelyne. « Arts visuels et espaces sensoriels », *Portée*, Hivers 1995, p. 72 – 83.
- MANGENOT, Françoise. « Interactivité, interaction et multimédia : présentation », *Notions en Questions : Interactivité, interaction et multimédia*, No. 5, 2001, ENS Éditions, p. 11 – 18.
- MILLERAND, Françoise. « Usages des NTIC : les approches de la diffusion de l'innovation et de l'appropriation », *COMMposite*, v98.1, 1998.
- PERRON, Bernard. « Jeu vidéo et émotions » *Le game design de jeux vidéo. Approche de l'expression vidéo-ludique*, dirigé par Sébastien Genvo, Édition l'Harmattan, Paris, 2006, p. 1 – 21.
- PERRON, Bernard. « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif » *Hypertextes espaces virtuel de lecture et d'écriture*, sous la direction de Denis Bachand et Christian Vanderdorppe, Nota Bene, Québec, 2002, p. 285 – 311.
- PERRON, Paul & DANESI, Marcel. « Sémiotique et sciences cognitives », <http://www.chass.utoronto.ca/french/as-sa/ASSA-No1/Vol1.No1.PerronDanesi.pdf> (consulté le 15/09/07).
- RAYNAULD, Isabelle « Du scénario de film aux scénarios multimédias dits interactifs : études des pratiques d'écriture scénaristique », *Cinémas*, Les scénarios fictifs, Vol. 9, No. 2-3, Printemps 1999, p. 147 – 156.
- ROYOUX, Jean-Christophe. « Le récit après sa fin : Allégories, constellations, dispositifs », dans le catalogue *Exploration Narrative : le mois de la photo à Montréal 2007*, dirigé par Marie Freser, Montréal : Bibliothèque et Archives national du Québec et Bibliothèque et Archives Canada, 2007, p. 221 – 236.
- VANDERDORPE, Christian. « Le rêve entre imagerie et narrativité », *Le récit du rêve*, Québec : Nota bene, 2005, p. 35 – 55.
- WEINBERN, Grahame « Vers un cinéma interactif », *Traffic*, No. 9, Hiver 1994, p. 115 – 128.

**DOCUMENTAIRE VIDÉO :**

---

COLLECTIF, produit au sein de groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM) de l'Université du Québec à Montréal :

- De AUBIN, Maurice-André :
  - « Les arts virtuels » (27min 20s), VHS, 1994
  - « Les arts interactifs » (26 min 15s), VHS, 1994
  - « La simulation : rêve et réalité » (26 min 15s), VHS, 1994
  - « Tailler dans la lumière » (26 min 50s), VHS, 1994
  - « Matière et lumière » (26 min 30s), VHS, 1994
  
- De Charbonneau, Chantal :
  - « Luc Courchesne » (10 min), VHS, 1996.
  - « Char Davies » (26min 15s), VHS, 1995.

---

**WEBOGRAPHIE NON EXHAUSTIVE**


---

<b>Sites Web spécialisés :</b>	
ACMI	<a href="http://www.acmi.net.au/index.htm">http://www.acmi.net.au/index.htm</a>
Horizon Zero	<a href="http://www.horizonzero.ca/">http://www.horizonzero.ca/</a>
Image [&] Narrative	<a href="http://www.imageandnarrative.be/">http://www.imageandnarrative.be/</a>
Le site de Valérie Morignat	<a href="http://www.valeriemorignat.net/">http://www.valeriemorignat.net/</a>
Ludiciné	<a href="http://cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/">http://cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/</a>
<b>Sites d'organismes :</b>	
Frame Work	<a href="http://framework.v2.nl/basic/general/default.xslt">http://framework.v2.nl/basic/general/default.xslt</a>
La fondation Daniel Langlois	<a href="http://www.fondation-langlois.org/">http://www.fondation-langlois.org/</a>
OLATS	<a href="http://www.olats.org/">http://www.olats.org/</a>
Rhizome	<a href="http://www.rhizome.org/">http://www.rhizome.org/</a>
ZKM	<a href="http://on1.zkm.de/zkm/e/">http://on1.zkm.de/zkm/e/</a>
<b>Sites des artistes du corpus :</b>	
Cardiff, Janet	<a href="http://cardiffmiller.com/index.html">http://cardiffmiller.com/index.html</a>
Courchesne, Luc	<a href="http://www.din.umontreal.ca/courchesne/">http://www.din.umontreal.ca/courchesne/</a>
Davies, Char	<a href="http://www.immersence.com/">http://www.immersence.com/</a>
Dove, Toni	<a href="http://www.tonidove.com/new_intro.html">http://www.tonidove.com/new_intro.html</a>
Grahame, Weinbern	<a href="http://www.grahameweinbren.net/">http://www.grahameweinbren.net/</a>
Hershmann, Lynn	<a href="http://www.lynnhershman.com/">http://www.lynnhershman.com/</a>
Kondition Pluriel	<a href="http://www.konditionpluriel.org/">http://www.konditionpluriel.org/</a>
Rokeby, David	<a href="http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html">http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html</a>
Scott, Jill	<a href="http://www.jillscott.org/homepage.html">http://www.jillscott.org/homepage.html</a>
Sermon, Paul	<a href="http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/">http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/</a>
Shaw, Jeffrey	<a href="http://www.jeffrey-shaw.net/">http://www.jeffrey-shaw.net/</a>
Zapp, Andrea	<a href="http://www.azapp.de/">http://www.azapp.de/</a>
<b>Autres sites d'artistes :</b>	
Beloff, Zoe	<a href="http://www.zobeloff.com/">http://www.zobeloff.com/</a>
Campbell, Jim	<a href="http://www.jimcampbell.tv/">http://www.jimcampbell.tv/</a>
Lintermann, Bernd	<a href="http://www.bernd-lintermann.de/">http://www.bernd-lintermann.de/</a>
Seaman, Bill	<a href="http://www.cda.ucla.edu/faculty/seaman/">http://www.cda.ucla.edu/faculty/seaman/</a>

---

**RÉFÉRENCES DES VIDÉOS D'ARCHIVES DE L'ANNEXE I (CD-ROM)**


---

**Lynn Hershmann**, *Lorna*, site de l'artiste : <<http://www.lynnhershman.com/>>, (consulté le 02/12/07).

**Grahame Weinbren**, *The Erl King*, VHS, document d'archive produit et distribué par l'artiste.

**Grahame Weinbren**, *Sonata*, VHS, document d'archive produit et distribué par l'artiste.

**Grahame Weinbren**, *Frames*, CD-ROM annexe dans *New Screem Media : Cinema, Art, Narrative* recueil de textes dirigé par Martin Rieser et Andrea Zapp, Londres : British Film Institute, 2002.

**David Rokeby**, *Very Nervous System*, site de l'artiste :

<<http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html>>, (consulté le 02/12/07).

**Jeffrey Shaw**, *Legible City*, site de l'artiste :

<[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-works.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3)>, (consulté le 02/12/07).

**Jeffrey Shaw**, *Configuring the CAVE*, site de l'artiste :

<[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-works.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3)>, (consulté le 02/12/07).

**Janet Cardiff**, *Paradise Institute*, site de l'artiste :

<[http://cardiffmiller.com/artworks/inst/paradise\\_institute.html](http://cardiffmiller.com/artworks/inst/paradise_institute.html)>, (consulté le 02/12/07).

**Char Davies**, *Osmose*, reportage de Chantal Charbonneau produit au sein de groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM) de l'Université du Québec à Montréal : « Char Davies » (26min 15s), VHS, 1995.

**Luc Courchesne**, *Portrait One*, site de l'artiste :

<<http://www.din.umontreal.ca/courchesne/portrait.html>>, (consulté le 02/12/07).

**Luc Courchesne**, *Interview de Luc Courchesne*, reportage de Chantal Charbonneau produit au sein de groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM) de l'Université du Québec à Montréal : « Luc Courchesne » (10 min), VHS, 1996.

**Luc Courchesne**, *The Visitor : Living by Number*, site de l'artiste :

<<http://www.din.umontreal.ca/courchesne/visitor.html>>, (consulté le 02/12/07).

**Toni Dove**, *Artificial Changelings*, CD-ROM annexe dans *New Screem Media : Cinema, Art, Narrative* recueil de textes dirigé par Martin Rieser et Andrea Zapp, Londres : British Film Institute, 2002.

**Andrea Zapp et Paul Sermon**, *Body of Water*, site des artistes :

<<http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/herten/video.html>>, (consulté le 02/12/07).

**Jill Scott**, *Beyond Hierarchy ?*, CD-ROM annexe dans *New Screem Media : Cinema, Art, Narrative* recueil de textes dirigé par Martin Rieser et Andrea Zapp, Londres : British Film Institute, 2002.

**Martin Kursh**, *Entre deux*, site de l'artiste :

<[http://www.konditionpluriel.org/06\\_documentation/06\\_1.html#scheme](http://www.konditionpluriel.org/06_documentation/06_1.html#scheme)>, (consulté le 02/12/07).



**PARTIE CRÉATION**

**« INTIMITÉS PERDUES »**  
(TITRE PROVISOIRE)

**D'ESTELLE PORTALÈS**

## AVANT-PROPOS

---

Ces quelques lignes visent à guider le lecteur dans l'exploration du scénario qui suit<sup>1</sup>. Scénario qui par ailleurs s'apparente plus à un scène à scène. J'ai en effet écrit ce projet dans un esprit de concision. Deux raisons expliquent ce choix. Tout d'abord, par manque de place. Mais également et principalement pour mettre en avant la structure globale de l'œuvre tout en donnant l'esprit général de l'histoire. Ce mode d'écriture permet à un lecteur qui ne connaît pas le projet de se faire une idée générale sans se disperser dans les détails. De plus, ayant recours à l'improvisation théâtrale, certaines parties du texte sont simplement impossibles à scénariser.

Le texte n'est pas découpé par scène mais par événements (1<sup>er</sup> acte) et par pièces (2<sup>ème</sup> acte). Il est nécessaire pour comprendre l'intérêt du texte de faire preuve d'imagination et de visualiser l'espace de l'appartement. Un plan est ci-joint à cet effet. Chaque pièce n'est décrite qu'une fois, lors de sa première apparition dans le texte, autrement dit, au 1<sup>er</sup> acte. Il faut également faire abstraction des conversations que le spect-acteur est censé avoir avec les personnages. Des amorces de dialogue sont prévues, mais la suite dépend de l'improvisation des comédiens responsables de donner vie aux personnages. Il est également conseillé de ne pas lire le texte de façon continue mais plutôt de faire les choix qui s'imposent lorsqu'on visite physiquement l'espace. Chaque choix est ici suivi par le numéro de la page où se trouve la suite.

---

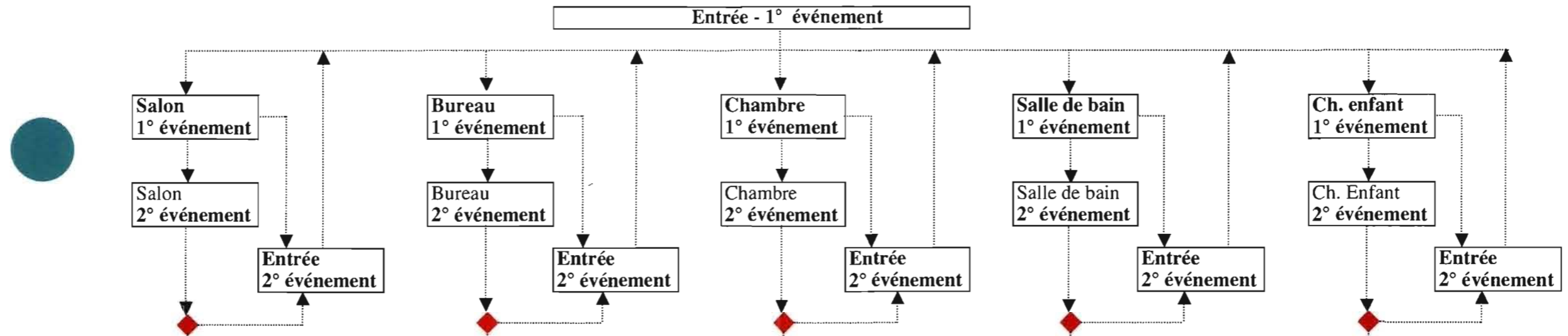
<sup>1</sup> Pour un synopsis, voir la partie « 3-3. Projet de Création » dans le travail théorique.

Ce texte se compose de trois actes. Dans le premier acte, chaque pièce définit un personnage. En entrant dans la pièce, le spect-acteur déclenche un événement. Suivant sa réaction face à son environnement, le personnage présent virtuellement dans la pièce cherche à entrer en contact avec le spect-acteur en lui posant une question. En tant que lecteur du scénario, il s'agit de décider à ce moment-là si l'on veut en savoir plus sur ce personnage ou explorer d'autres pièces. Si l'on décide de mieux connaître le personnage en présence, on passe directement au deuxième acte. À ce moment-là, toutes les pièces définissent le personnage « choisi ». En tant que spect-acteur de l'installation, une fois que deux pièces ont été visitées, des événements se déclenchent dans l'entrée pour attirer son attention vers le troisième acte. En tant que lecteur du scénario, on peut lire l'ensemble des dispositifs imaginés pour les différentes pièces et aller ensuite au troisième acte pour la conclusion de l'histoire. Ci-joint au scénario :

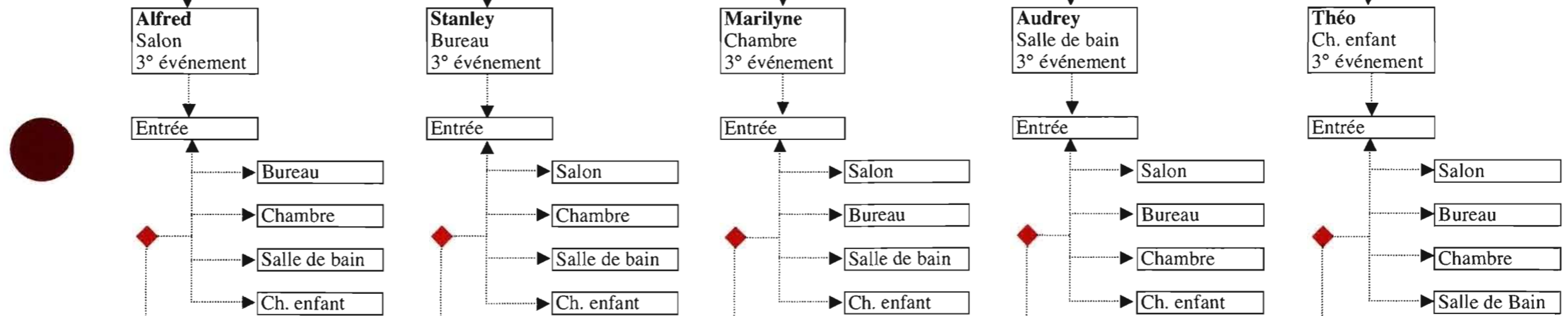
- 1- Un graphe d'interaction résume la structure du projet.
- 2 - Une petite fiche technique illustre quelques exemples des solutions techniques répondant aux demandes du projet. Il est par exemple important de savoir que des caméras scrutent le spect-acteur et qu'une régie permet de déclencher les événements ayant lieu dans l'appartement en temps et lieux.
- 3- Les biographies des personnages en format réduit permettent de mieux visualiser le contenu narratif de l'œuvre.

GRAPHE D'INTERACTION

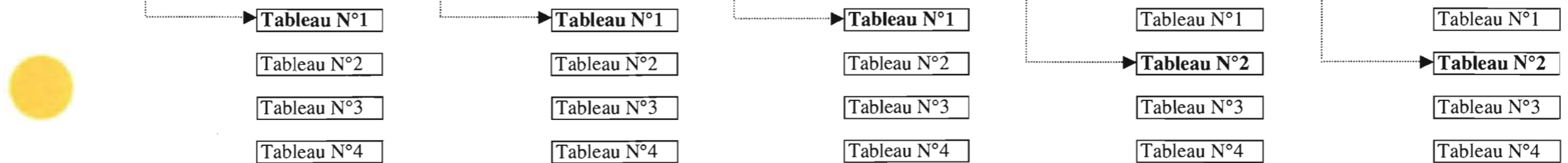
ACTE I

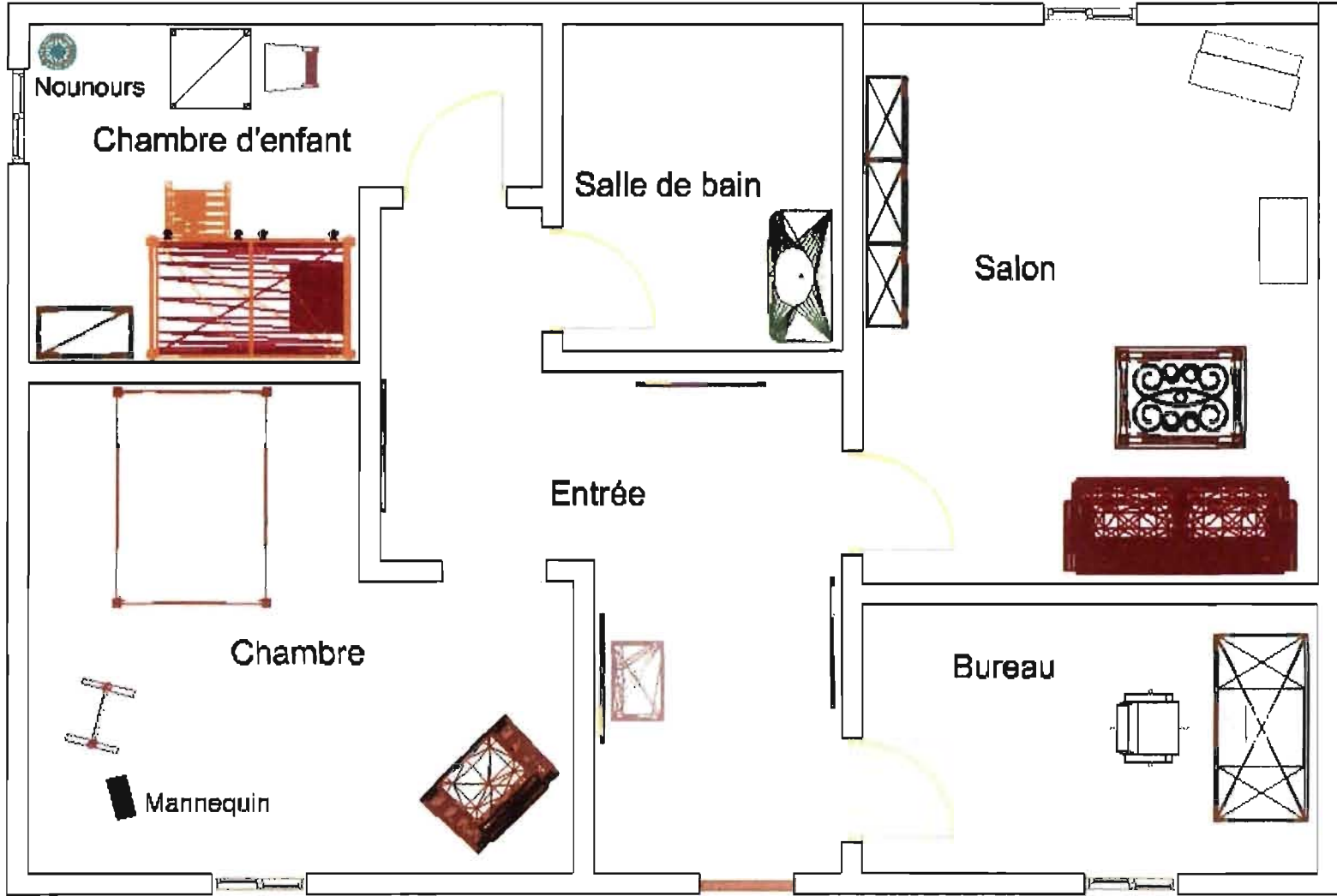


ACTE II



ACTE III





# **ACTE I**



**ACTE I – ENTRÉE – JOUR**

---

Lorsque le spect-acteur entre dans l'appartement, il pénètre dans l'entrée. Une lumière vive et ensoleillée s'y engouffre par un puits de lumière. Aucun bruit ne se laisse entendre. À gauche de la porte d'entrée siège un ensemble de tables gigognes en bois. Sur la plus grande table, sont soigneusement disposés : une lampe, un vieux téléphone et une plante. Un vide-poche, contenant de la monnaie, des stylos et deux factures chiffonnées, est posé sur celle du milieu. La troisième table est rangée en dessous. Au-dessus de ses tables, une affiche encadrée du film de Fritz Lang *Métropolis* décore la pièce ainsi qu'une affiche de *Fenêtre sur cours* d'Alfred Hitchcock en face de la porte d'entrée. Une autre de *La dolce vita* de Fellini orne le couloir ainsi que le tableau *Le fils de l'Homme* de René Magritte entre les portes du salon et du bureau. Le plancher est en bois, murs et plafond sont uniformément peints d'un blanc cassé lumineux. En regardant par le puits de lumière, on aperçoit un ciel bleu où défilent quelques petits nuages. Les portes de la chambre et du salon sont entrouvertes. Les trois autres sont fermées.

**ACTE I – ENTRÉE – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT**

Au bout de 10 secondes, des bruits surgissent des différentes pièces de l'appartement :

- Un gémissement venant de la chambre
- De l'eau qui coule dans la salle de bain
- Un bruit d'ordinateur dans le bureau
- Une enveloppe qu'on déchire dans le salon
- Un tintement dans la chambre d'enfants

## POSSIBILITÉS :

1 - Le spect-acteur peut aller dans les pièces suivantes :

- ACTE I - SALON - 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT - P. 89
- ACTE I - BUREAU - 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT - P. 93
- ACTE I - CHAMBRE - 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT - P. 95
- ACTE I - SDB - 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT - P. 98
- ACTE I - CHAMBRE ENFANT - 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT - P. 102

2 - Si le spect-acteur ne bouge pas, plus rien ne se passe au bout de cinq minutes, la porte d'entrée s'entrouvre pour l'inviter à sortir.

ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT

Le spect-acteur sort d'une des pièces suivantes : le salon, le bureau, la chambre, la salle de bain, la chambre d'enfants. Il n'est pas encore entré en interaction avec un des personnages suivants : Alfred, Stanley, Théo, Audrey ou Marilyne.

## POSSIBILITÉS :

1 - Les possibilités du spect-acteur varient selon les pièces qu'il a déjà visitées et l'attitude qu'il a possiblement eu face aux différents personnages.

L'entrée du spect-acteur dans une pièce provoque l'activité du personnage jumelé à ladite pièce. Une fois cette activité commencée, le personnage la termine que le spect-acteur soit là ou qu'il ait quitté la pièce. Une fois que son activité est finie, la pièce redevient inerte. Le spect-acteur peut y retourner mais plus rien ne se passe. Si le spect-acteur retourne dans la pièce avant que le personnage n'ait fini son activité, les possibilités qui lui étaient alors



proposées sont toujours offertes.

Si le spect-acteur est entré en interaction avec un des personnages mais qu'il n'a pas joué le jeu de la discussion ou qu'il l'a vexé, le personnage en question n'est plus visible par le spect-acteur. La pièce est alors inerte.

Ainsi, l'activité des pièces varie suivant le parcours du spect-acteur dans l'appartement.

Le spect-acteur peut aller dans les pièces suivantes :

- ACTE I – SALON – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT – P. 89
- ACTE I – BUREAU – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT – P. 93
- ACTE I – CHAMBRE – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT – P. 95
- ACTE I – SALLE DE BAIN – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT – P. 98
- ACTE I – CHAMBRE D'ENFANT – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT – P. 102

2 – Si le spect-acteur revient dans l'entrée après avoir visité toutes les pièces et n'avoir interagi avec personne, il ne se passe plus rien dans l'appartement et la porte d'entrée s'entrouvre.

**ACTE I – SALON – JOUR**

---

Le salon est une grande pièce, peinte avec le même blanc cassé que l'entrée, où s'agence un canapé devant lequel trône une petite table. Une bibliothèque longe le mur à gauche de la porte et une grosse télévision est placée dans l'angle en face de la bibliothèque. Une grosse horloge apparaît sur le mur. Une odeur de café embaume l'espace. Le son du tintement de l'horloge est perceptible ainsi que le bruit d'un vieux tourne-disque qui continue de tourner alors que le vinyle est fini. Le spect-acteur peut alors remettre le vinyle au début. On entend alors jouer un album de Louis Armstrong. Une enveloppe déchirée est posée sur la petite table de salon. De la fenêtre, on aperçoit la cour arrière.

**ACTE I – SALON – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT**

Lorsque le spect-acteur entre, les aiguilles de l'horloge ralentissent faisant ainsi passer les minutes au ralenti (une seconde prend cinq secondes à s'écouler). Alfred (81 ans) apparaît dans la vieille télévision qui trône devant le canapé. Il est assis sur le canapé du salon, devant la même petite table que celle présente dans la pièce. Son image est déformée par les distorsions de la télévision. Il déplie la lettre qui semble venir de l'enveloppe déchirée sur la table. Il la lit en silence. Le contenu de la lettre manuscrite apparaît alors sur la table du salon. C'est la lettre d'un de ses amis en réponse à un précédent courrier. Son ami compatit au désarroi d'Alfred quant au peu de perspectives qu'il perçoit du reste de sa vie. Il disserte ainsi sur le fait qu'arrivé à un certain âge, on ne vit plus qu'à travers ses souvenirs.

Au fur et à mesure de la lecture d'Alfred, la tranche d'une vingtaine de livres parsemés dans la bibliothèque s'illuminent, discrètement au début puis de plus en plus visiblement.

POSSIBILITÉS :

1 - Le spect-acteur s'approche de la bibliothèque et touche un des livres illuminés.

• *SUITE : ACTE I - SALON - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 90*

2 - Le spect-acteur ne réagit pas face à cette bibliothèque. Il reste et observe. Alfred finit alors sa lecture puis reste un instant le regard dans le vide, pensif. Il se lève enfin et sort du cadre de la télévision. La lumière des livres diminue petit à petit et s'éteint. Plus rien ne bouge. La pièce redevient inerte.

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

ACTE I - SALON - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT

Lorsque le spect-acteur touche un livre, la voix d'Alfred en lit une citation ou un extrait, représentatif des états d'âme du vieil homme. Dans la télévision, Alfred a alors arrêté de lire sa lettre. Il regarde en direction de la bibliothèque. Ses yeux suivent les faits et gestes du spect-acteur.

Ci-dessous, à titre d'exemple, deux citations qu'Alfred récite lorsqu'on touche les livres :

- *À la recherche du temps perdu (Marcel Proust)*

CITATION

La vie nous déçoit tellement que nous finissons par croire que la littérature

n'a aucun rapport avec elle et nous sommes stupéfaits de voir que les précieuses idées que les livres nous ont montrées s'étalent, sans peur de s'abîmer, gratuitement, naturellement, en pleine vie quotidienne.

- *La condition humaine* (Malraux)

CITATION

Un homme est la somme de ses actes, de ce qu'il fait, de ce qu'il peut faire. Rien d'autre.

POSSIBILITÉS :

1 - Si le spect-acteur touche moins de trois livres (qu'il reste ou non dans la pièce), Alfred finit sa lecture puis reste un instant pensif. Il se lève enfin et sort du cadre de la télévision. La lumière des livres diminue petit à petit et s'éteint. La pièce redevient inerte.

- *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

2 - Si le spect-acteur touche plus de trois livres, à la fin de la citation du troisième livre, l'image d'Alfred dans la télévision l'interpelle.

ALFRED

Vous semblez intéressé par ma bibliothèque ! Aimez-vous la littérature ?

Si le spect-acteur ne réagit pas à cette première question, Alfred attend un peu puis insiste :

ALFRED

Vous n'avez pas répondu à ma question ! Pourquoi m'ignorez-vous ?

2-1 - Si le spect-acteur réagit en répondant oralement à l'une des deux questions d'Alfred et entre en discussion avec lui (improvisation comédien), ce dernier devient le personnage principal de la narration.

• *SUITE : ACTE II - ALFRED - SALON - P. 105*

2-2 - Si le spect-acteur persiste à l'ignorer, Alfred sort du cadre de la télévision en marmonnant. Les livres s'éteignent. La pièce redevient inerte.

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

2-3 - S'il répond à l'une des deux questions d'Alfred mais ne joue pas le jeu de la discussion ou exprime son désintérêt du personnage. Alfred se vexe et sort du cadre de la télévision en fulminant contre le spect-acteur. La pièce redevient inerte.

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

**ACTE I – BUREAU – JOUR**

La pièce est petite, un énorme bureau en bois prend la moitié de l'espace. Elle est peinte du même blanc cassé que l'entrée. Dessus, il y a une lampe de bureau, un écran plat d'ordinateur MAC, un clavier et une souris sans fil. Un cellulaire est posé à côté de la souris. Au-dessus du bureau, il y a une étagère avec livres et décorations. La fenêtre donne sur une rue paisible.

**ACTE I – BUREAU – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT**

Lorsque le spect-acteur entre, le clavier et la souris bougent tout seuls; on voit sur l'écran se produire un travail à un rythme effréné. Des courriels s'accumulent dans la boîte de réception. À chaque nouveau message, l'ordinateur émet un son. Le travail s'effectue sur Photoshop, on observe la transformation d'un mannequin en créature exotique. Le travail continu ainsi d'une photo à une autre. Au bout d'un moment, le téléphone sonne dans l'entrée. Le fauteuil tourne alors sur lui-même et la porte bouge comme si quelqu'un sortait. L'ordinateur est alors en position diaporama, un symbole « lecture » est visible en plein milieu de l'écran.

**POSSIBILITÉS :**

1 – En tout temps, durant cette situation, le spect-acteur peut toucher à la souris, au clavier ou au fauteuil, auquel cas il déclenche la colère de Stanley.

• *SUITE : ACTE I – BUREAU – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 94*

2 – Si le spect-acteur reste en retrait, un certain temps s'écoule puis l'écran se met en veille. Il faut un mot de passe pour remettre l'ordinateur en route.

Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

ACTE I – BUREAU – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT

Lorsque le spect-acteur touche un des éléments cités (souris, clavier ou fauteuil), l'interface de travail disparaît au profit de l'image de Stanley (35 ans) l'air furieux et menaçant. Une fenêtre de dialogue s'ouvre. Stanley interroge le spect-acteur :

STANLEY

Qui êtes-vous ?

Si le spect-acteur ne réagit pas à cette première question, Stanley reprend de plus belle :

STANLEY

Que faites-vous ici ?

POSSIBILITÉS :

1 – Si le spect-acteur répond à Stanley par l'intermédiaire de l'ordinateur (improvisation comédien) et commence à discuter avec, ce dernier devient le personnage principal.

• *SUITE : ACTE II – STANLEY – BUREAU – P. 108*

2 – Si le spect-acteur ne répond pas. Quelques minutes s'écoulent et l'ordinateur s'éteint promptement. Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

3 – Si le spect-acteur répond à l'une des deux questions de Stanley mais ne joue pas le jeu, ce dernier se vexe et disparaît.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

**ACTE I – CHAMBRE – JOUR**

---

La chambre est aussi sobre que le reste de l'appartement. Les murs sont peints en parme. Un grand lit en baldaquin meuble la pièce. La literie est blanche tout comme les rideaux qui entourent le lit. Un miroir Psyché est dans le coin à droite de la pièce. Un vieux mannequin se trouve juste à côté. Un chapeau haut de forme est posé sur le mannequin. En symétrie, un petit fauteuil est disposé dans le coin à gauche de la pièce. Il se reflète dans la psyché. Une vive lumière pénètre dans la pièce à travers les rideaux entrebâillés. De la fenêtre, on aperçoit une rue paisible d'un quartier qui semble tranquille.

**ACTE I – CHAMBRE – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT**

Lorsque le spect-acteur entre, une musique de Tango démarre. Pendant quelques secondes le reflet du fauteuil dans la psyché est fidèle à la réalité. Une fois que le spect-acteur est entré, Marilynne (28 ans) apparaît dans le reflet assise sur le fauteuil. Elle enfile des chaussures à talon. Elle est habillée de vêtements sportwear moulants. Ses cheveux sont coiffés en un chignon serré. Elle se lève et commence à danser au rythme de la musique. On ne la voit que dans le reflet de la psyché.

Sur le rideau au pied du lit, on voit Marilynne habillée d'une robe de soirée qui danse avec son partenaire. Les gestes qu'elle exécute sont les mêmes que ce qu'elle exécute dans la psyché. Comme si sur les rideaux apparaissait l'univers mental dans lequel elle est pour danser.



Le mannequin près de la psyché se met alors à respirer de plus en plus profondément. On perçoit un battement de cœur qui accélère. Le mannequin s'humidifie.

POSSIBILITÉS :

1 – Le spect-acteur touche le mannequin

• *SUITE : ACTE I – CHAMBRE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 96*

2 – Le spect-acteur ne touche pas le mannequin. Marilynne continue de danser jusqu'à ce que la musique s'arrête. Elle prend alors une serviette, s'essuie et sort du cadre. Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

ACTE I – CHAMBRE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT

Lorsque le spect-acteur touche le mannequin, le détail de la partie du corps touchée apparaît dans la psyché.

POSSIBILITÉS :

1 – Si le spect-acteur arrête de la toucher et tant qu'il ne touche pas le chapeau posé sur « la tête » du mannequin, Marilynne continue de danser jusqu'à ce que la musique s'arrête. Elle prend alors une serviette, s'essuie et sort du cadre. Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

2 – Si le spect-acteur touche ou frôle le chapeau, le visage de Marilynne apparaît dans la psyché (improvisation comédienne). Elle regarde l'aire surprise et inquiète puis sourit.

MARILYNE  
(Aguicheuse)

Vous m'avez fait peur, vous me regardez depuis longtemps ?

Si le spect-acteur ne réagit pas à cette première question, Marilynne reprend :

MARILYNE

Vous ne répondez pas ! Ce n'est pas très poli d'observer une jeune femme, comme vous le faites, sans même lui adresser la parole ! (*sur un ton amusé*) Vous êtes timide ?

2-1 - Si le spect-acteur répond à Marilynne et joue le jeu de la conversation.

• *SUITE : ACTE II - MARILYNE - CHAMBRE - P. 112*

2-2 - Si le spect-acteur ignore Marilynne, elle sort du cadre de la psyché et ajoute :

MARILYNE

Vous êtes mal poli et vous me faites perdre mon temps !

Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

2-3 - Si le spect-acteur répond à Marilynne mais ne joue pas le jeu de la conversation, qu'il ne la prend pas au sérieux ou qu'il la vexé, elle disparaît définitivement.

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

**ACTE I – SALLE DE BAIN – JOUR**

La salle de bain est éclairée par une petite lampe accrochée au mur. Elle n'est composée que d'un miroir disposé au-dessus d'un lavabo et d'une vieille baignoire entourée par des rideaux en tissus éponge blanc. La pièce est carrelée. La majorité des carreaux sont blancs mais quelques carreaux noirs, disposés de manière hasardeuse décorent la pièce. Une odeur de parfum flotte dans la pièce.

**ACTE I – SALLE DE BAIN – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT**

Lorsque le spect-acteur entre, Audrey (34 ans) apparaît dans le miroir. Elle tient dans ses mains un test de grossesse. Elle semble désemparée.

AUDREY

*(Dans un soupir)*

Ce n'est pas possible ! Qu'est-ce que je vais faire ?

Une dizaine de petits carreaux noirs se mettent alors à vibrer les uns après les autres. D'abord de façon assez ordonnée puis de plus en plus nerveusement. Jusqu'à atteindre une cacophonie. Pendant ce temps, Audrey pose le test et brosse ses longs cheveux l'air pensif. Elle s'observe.

**POSSIBILITÉS :**

1 – Le spect-acteur touche un des petits carreaux

• *SUITE : ACTE I – SDB – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 99*

2 – Le spect-acteur ignore les petits carreaux. Audrey finit de se brosse les cheveux et sort de la salle de bain. Les petits carreaux arrêtent alors de vibrer.

Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

ACTE I – SALLE DE BAIN – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT

Lorsque le spect-acteur touche les petits carreaux, ils se soulèvent, laissant apparaître de petites télévisions où se révèlent les pensées et les souvenirs d'Audrey. Ce sont des petites capsules d'environ une minute. À titre d'exemples :

Première télévision :

Audrey (26 ans) est en train d'accoucher. Un homme (27 ans) lui tient la main. Les infirmières l'encouragent. On comprend qu'elle accouche de jumeaux.

Deuxième télévision :

Audrey (34 ans) est dans le bureau de la directrice de l'école de Théo, son fils. Théo (8 ans) est dans le couloir des égratignures sur le visage. La directrice explique qu'elle ne peut pas garder Théo dans son école, qu'il faut qu'il aille dans une école spécialisée puisqu'il refuse de parler. Elle insiste sur le fait qu'il fait peur aux autres enfants et que ses professeurs restent en échec devant lui. Audrey lui tient tête en expliquant qu'elle ne veut pas l'encourager dans son mutisme.

Troisième télévision :

Audrey (31 ans) est à un enterrement. Elle enterre son fils Rémy, le jumeau de Théo.

Du moment où le spect-acteur active la première séquence, un onzième carreau se met à vibrer, au même rythme que les autres puis de plus en plus activement. Une vive lumière déborde de ses bords.

## POSSIBILITÉS :

1 - Si le spect-acteur ignore ce onzième carreau, l'ensemble des carreaux continu à vibrer jusqu'à se que l'image d'Audrey dans le miroir est finie de se coiffer et sorte de la salle de bain.

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

2 - Si le spect-acteur touche ce onzième carreau, le visage d'Audrey apparaît (improvisation comédienne).

AUDREY  
(dépité)

Vous avez des enfants vous ?

Si le spect-acteur ne réagit pas, Audrey reprend (s'il referme le carreau, elle le rouvre) :

AUDREY

Mais enfin répondez-moi !

2-1 - Si le spect-acteur répond à Audrey et qu'il prend part à la conversation, Audrey devient le personnage principal.

• *SUITE : ACTE II - AUDREY - SDB - P. 115*

2-2 - Si le spect-acteur ignore les interventions d'Audrey, quelques minutes s'écoulent puis le onzième carreau se referme et tous les carreaux arrêtent de vibrer, on ne peut plus les ouvrir. L'image d'Audrey dans le miroir disparaît en traitant le spect-acteur de « Voyeur ».

• *SUITE : ACTE I - ENTRÉE - 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT - P. 87*

2-3 - Si le spect-acteur répond à Audrey mais qu'il ne la prend pas au sérieux et qu'il la vexe.

Le carreau se referme, tous les autres arrêtent de vibrer. L'image d'Audrey disparaît du miroir. Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

**ACTE I – CHAMBRE D'ENFANT – JOUR**

La pièce est composée d'un vieux bureau d'écolier qui longe le mur en face de la porte. À gauche de la porte, il y a des lits superposés. Le lit du haut est jonché de peluches, celui du bas est voilé par un petit rideau. Le dessous du lit est caché par une planche. Quand le spect-acteur entre, il y a une petite voiturette qui tourne en rond au milieu de la pièce. Un énorme nounours remplit le coin de la pièce à droite de la fenêtre. La fenêtre donne sur une ruelle.

**ACTE I – CHAMBRE D'ENFANT – 1<sup>ER</sup> ÉVÉNEMENT**

Lorsque le spect-acteur entre, la voiturette s'arrête au milieu de la pièce. Le couvercle du petit bureau d'écoliers claque et le rideau du lit de dessous bouge comme si quelqu'un venait de passer à côté.

Si le spect-acteur s'approche du lit, un courant d'air sort du lit et le couvercle du bureau d'écoliers claque à nouveau.

**POSSIBILITÉS :**

1 – Si Le spect-acteur ouvre le bureau d'écoliers.

• *SUITE : ACTE I – CH. ENFANT – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 102*

2 – Le spect-acteur ignore le bureau d'écoliers. Plus rien ne se passe.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

**ACTE I – CHAMBRE D'ENFANT – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT**

Dans le vieux bureau d'écolier, il y a un écran avec un dessin d'enfant inachevé. Le dessin se complète devant le spect-acteur. Un autre écran est intégré à l'envers du couvercle du bureau. On y voit Théo (8 ans) dessiné

à la manière d'un personnage de bande dessinée. Il est concentré à finir son dessin. Il achève et regarde le spect-acteur. Une bulle (comme dans une BD) apparaît à côté du personnage. Des petites bulles relient le personnage à la bulle de dialogue (ce sont les pensées de personnage).

#### THÉO

Fais-moi un dessin !

Une petite tablette avec un clavier et un stylo sort alors du dessous du bureau. Le dessin de Théo disparaît au profit d'une « page » blanche. Sur l'écran à l'envers du couvercle, l'image se scinde en deux. On y voit toujours Théo mais, à côté, la silhouette d'un portrait avec une bulle de dialogue vide apparaît. Dans la bulle, une petite ligne verticale clignote comme sur un document Word. Le spect-acteur peut alors commencer à dessiner ou répondre à Théo.

#### POSSIBILITÉS :

1 – Le spect-acteur commence à dessiner ou parle à Théo par l'intermédiaire des bulles ou de vive voix (improvisation comédien). Théo devient alors le personnage principal.

• *SUITE : ACTE II – THÉO – CHAMBRE D'ENFANT – P. 119*

2 – Le spect-acteur ne dessine pas et ne parle pas à Théo. Le dessin représentant Théo se transforme en un visage triste et boudeur puis disparaît.

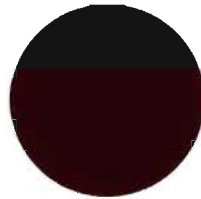
• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*

3 – Le spect-acteur communique avec Théo mais ne joue pas le jeu. Théo disparaît.

• *SUITE : ACTE I – ENTRÉE – 2<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT – P. 87*



# ACTE II



**ACTE II – ALFRED – FIN DE JOURNÉE****ACTE II – ALFRED – SALON – 3<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT**

Pendant la conversation, la lumière s'assombrit, donnant ainsi l'ambiance d'une pénombre de fin de journée. Les stores se baissent et la lumière d'un soleil couchant passe au travers des rainures du store. À la fin de la conversation entre Alfred et le spect-acteur, le comédien doit en arriver à dire au spect-acteur qu'il a été content de discuter avec lui mais qu'il a maintenant envie d'être seul. Qu'il est fatigué et qu'il va aller se reposer. Après quoi, l'image d'Alfred disparaît et la pièce redevient inerte.

**ACTE II – ALFRED – ENTRÉE**

Les tableaux de l'entrée sont maintenant voilés. Des images semblent apparaître à l'arrière mais il est impossible de définir ce qu'elles représentent. Le spect-acteur doit au moins visiter deux des pièces consacrées à Alfred pour que ces images soient vraiment visibles. Une vive lumière blanche apparaît au travers des bordures de la porte de la salle de bain.

**POSSIBILITÉS :**

1 – Le spect-acteur peut alors choisir d'aller dans :

- LE SALON INACTIF.
- ACTE II – ALFRED – BUREAU – P. 106
- ACTE II – ALFRED – CHAMBRE – P. 106
- ACTE II – ALFRED – SALLE DE BAIN – P. 107
- ACTE II – ALFRED – CH. ENFANT – P. 107

2 – Une fois que le visiteur a parcouru au moins deux des pièces consacrées à Alfred, l'image d'un premier

tableau apparaît dans l'entrée et une séquence vidéo se déclenche.

• *SUITE : ACTE III – ALFRED – ENTRÉE – NUIT – P. 123*

ACTE II – ALFRED – BUREAU

Lorsque le spect-acteur entre dans le bureau, un faisceau de lumière éclaire une rangée de carnets alignés sur l'étagère au-dessus de l'ordinateur. L'ordinateur en question est éteint et il est impossible de l'allumer. Le spect-acteur peut alors prendre un des carnets d'Alfred. Ces carnets de notes contiennent un ensemble de photos, de croquis, de lettre, d'anecdotes. Ce sont les anciens carnets de travail d'Alfred. Au cours de la lecture du spect-acteur, suivant le carnet qu'il a dans les mains et la partie qu'il lit, une bande sonore accompagne le texte ou les photos du carnet.

• *SUITE : ACTE II – ALFRED – ENTRÉE – P. 105*

ACTE II – ALFRED – CHAMBRE

Lorsque le spect-acteur entre, l'image d'Alfred est projetée sur le rideau du lit baldaquin côté fenêtre. Alfred est endormi, paisible. Un amas de lettres est posé au centre du lit (un système de trappe au dessus du lit permet de placer les lettres le moment venu). Les rideaux côté porte s'entrouvrent pour inviter le spect-acteur à venir sur le lit baldaquin. Lorsque le spect-acteur prend une des enveloppes, une photo d'époque ou une courte séquence (style film muet) apparaît sur le rideau au pied du lit pour illustrer la lettre.

• *SUITE : ACTE II – ALFRED – ENTRÉE – P. 105*

**ACTE II – ALFRED – SALLE DE BAIN**

Lorsque le spect-acteur entre, un flash de lumière illumine toute la salle de bain. La lumière du flash passée, le spect-acteur peut percevoir sur différents petits carreaux de la salle de bain des inscriptions. Il s'agit d'âges (1 an, 25 ans, 75 ans...). Si le spect-acteur touche un des carreaux, il se soulève laissant apparaître le portrait d'Alfred à l'âge indiqué.

Au moment où le premier carreau est activé, un rideau d'eau surgit de la baignoire. Dessus, le portrait du spect-acteur apparaît. L'image est alors modifiée par un logiciel qui vieillit son portrait.

• *SUITE : ACTE II – ALFRED – ENTRÉE – P. 105*

**ACTE II – ALFRED – CHAMBRE D'ENFANT**

Dans la chambre, une lumière se dégage des rideaux qui cachent le lit d'enfant. Sur le côté du lit, un grand calendrier pour enfant prend toute la place. Il s'agit du mois de décembre. Certaines dates sont cachées derrière des images. Lorsque le spect-acteur ouvre une de ses dates et suivant la date qu'il choisit, un écran au bas du lit diffuse une séquence de l'enfance d'Alfred à cette date. Les années varient suivant les jours choisis et apparaissent en haut de l'écran. Alfred a passé son enfance en Europe pendant la Seconde Guerre mondiale. La cruauté des images s'oppose au décor de la chambre d'enfant.

• *SUITE : ACTE II – ALFRED – ENTRÉE – P. 105*

**ACTE II – STANLEY – FIN DE JOURNÉE****ACTE II – STANLEY – BUREAU – 3<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT**

Durant la conversation entre Stanley et le spect-acteur, la pénombre s'installe doucement dans la pièce. Ce changement de lumière s'applique à tout l'appartement. Tout à coup, l'ordinateur plante, la voix de Stanley sort en canon des quatre coins de la pièce.

STANLEY

Saloperie, ordinateur de merde ! C'est pas possible !!

Des bruits sortent des murs et du bureau donnant l'impression qu'on cogne dedans et la porte s'ouvre en grand. Plus rien ne se passe alors dans la pièce.

**ACTE II – STANLEY – ENTRÉE**

Une légère fumée a envahi l'appartement. Les tableaux de l'entrée sont maintenant voilés. Des images semblent apparaître à l'arrière mais il est impossible de définir ce qu'elles représentent. Le spect-acteur doit au moins visiter deux des pièces consacrées à Stanley pour que ces images soient vraiment visibles. Un cognement répétitif provenant du salon se fait alors entendre. Dans la chambre, les cris sourds d'une dispute sont perceptibles mais il est impossible de définir ce qui est dit.

**POSSIBILITÉS :**

- 1 – Le spect-acteur peut alors choisir d'aller dans :
- LE BUREAU INACTIF.
  - *ACTE II – STANLEY – SALON – P. 109*
  - *ACTE II – STANLEY – CHAMBRE – P. 109*

- *ACTE II – STANLEY – SALLE DE BAIN – P. 110*
- *ACTE II – STANLEY – CH. ENFANT – P. 110*

2 – Une fois que le visiteur a parcouru au moins deux des pièces consacrées à Stanley, l'image d'un premier tableau apparaît dans l'entrée et une séquence vidéo se déclenche.

- *SUITE : ACTE III – STANLEY – ENTRÉE – NUIT – P. 124*

### ACTE II – STANLEY – SALON

Lorsque le spect-acteur entre dans le salon, l'horloge s'arrête, le temps est comme figé. La vieille télévision est allumée est l'image de Stanley y est diffusée. Un tourbillon semble l'attirer vers le fond. Il se cramponne aux extrémités de la télévision et se cogne la tête sur la vitre de l'écran. Un effet sonore immersif donne l'impression d'un écho (comme du fond d'un puits) pour chaque coup de tête que Stanley donne dans la télévision.

STANLEY

J'en peux plus ! Je suis épuisé !

- *SUITE : ACTE II – STANLEY – ENTRÉE – P. 108*

### ACTE II – STANLEY – CHAMBRE

Lorsque le spect-acteur entre, sur le rideau en bas du lit, Audrey est assise, les larmes aux yeux, des larmes de colère et de frustration. Stanley apparaît dans la psyché, assis sur le petit fauteuil, voûté, la tête entre les mains. Audrey reproche à Stanley son absence. Stanley se défend en protestant qu'il n'a pas le choix, que c'est aussi pour elle et leur fils qu'il fait ça et que ça lui permet d'oublier qu'elle s'éloigne de lui,

qu'elle ne l'aime plus. Audrey rétorque que c'est lui qui s'éloigne, qu'elle ne veut plus de cette vie-là, qu'elle n'en peut plus. Elle menace de le quitter. Stanley insiste sur le fait qu'il l'aime et qu'il ne pourrait pas vivre sans elle.

• *SUITE : ACTE II – STANLEY – ENTRÉE – P. 108*

**ACTE II – STANLEY – SALLE DE BAIN**

L'image de Stanley est projetée dans la baignoire. Il est en caleçon, les veines tranchées. L'eau de la baignoire est rouge. À l'endroit où sont projetés ses poignets, un filet de sang se diffuse dans l'eau.

• *SUITE : ACTE II – STANLEY – ENTRÉE – P. 108*

**ACTE II – STANLEY – CHAMBRE D'ENFANT**

Lorsque le spect-acteur entre dans la chambre, Stanley est en pleurs, une peluche dans les bras.

Une image est alors projetée sur le plafond, du côté de la fenêtre. On y voit Stanley avec Théo, son fil (5 ans) et son jumeau, Rémy (5 ans). Théo raconte sa journée à son père. Rémy s'amuse à faire tournoyer un ballon entre ses mains. Stanley arrête les deux enfants. Le lacet de Théo s'est défait. Il se courbe et le lui lace.

Une autre image apparaît toujours au plafond mais du côté de la porte. Rémy joue toujours avec son ballon. Tout à coup, il l'échappe, court pour le rattraper et se fait faucher par une voiture.

Sur l'image côté fenêtre, au moment où Rémy se met à courir pour rattraper son ballon, Stanley, qui refait

le lacet de Théo, lève la tête et crie à Rémy de s'arrêter. Il est déjà trop tard.

• *SUITE : ACTE II - STANLEY - ENTRÉE - P. 108*



**ACTE II – MARILYNE – FIN DE JOURNÉE****ACTE II – MARILYNE – CHAMBRE – 3<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT**

Tout au long de la discussion entre Marilyne et le spect-acteur, la lumière s'assombrit. Les rideaux laissent alors entrer une lumière de coucher de soleil, une pénombre orangée. Le mouvement des feuilles d'arbres crée un jeu d'ombre dans la pièce. Ce changement de lumière s'applique à l'ensemble de l'appartement. À la fin de la conversation entre Marilyne et le spect-acteur, la comédienne qui incarne Marilyne en arrive à dire qu'elle doit aller prendre une douche. À la suite de cette annonce, Marilyne disparaît. La chambre redevient une pièce vide.

**ACTE II – MARILYNE – ENTRÉE**

Les tableaux de l'entrée sont maintenant voilés. Des images semblent apparaître à l'arrière mais il est impossible de définir ce qu'elles représentent. Le spect-acteur doit au moins visiter deux des pièces consacrées à Marilyne pour que ces images soient vraiment visibles. On entend le bruit de la douche dans la salle de bain et une musique sourde dans le salon.

**POSSIBILITÉS :**

1 – Le spect-acteur peut alors aller dans les pièces suivantes :

- *LA CHAMBRE INACTIVE.*
- *ACTE II – MARILYNE – SALON – P. 113*
- *ACTE II – MARILYNE – BUREAU – P. 113*
- *ACTE II – MARILYNE – SALLE DE BAIN – P. 114*
- *ACTE II – MARILYNE – CH. ENFANT – P. 114*

2 – Une fois que le visiteur a parcouru au moins deux des pièces consacrées à Marilynne, l'image d'un premier tableau apparaît dans l'entrée et une séquence vidéo se déclenche.

• *SUITE : ACTE III – MARILYNE – ENTRÉE – NUIT – P. 126*

#### ACTE II – MARILYNE – SALON

Lorsque le spect-acteur entre dans le salon, les aiguilles de l'horloge vont en sens inverse très rapidement. Des ombres chinoises apparaissent en rétro projection sur le faux mur en face de la porte. Un couple danse un Tango.

Dans la vieille télévision, une petite fille (10 ans) regarde en direction de ces danseurs l'air fasciné. Elle est habillée d'un costume d'écolière. Une religieuse la prend fermement par la main et l'attire avec elle en lui disant qu'elle n'a rien à faire là.

À la fin de cette séquence, un message apparaît sur la télévision : « *Sélectionnez une chaîne à l'aide de la télécommande* ». Suivant les chaînes que le spect-acteur choisit, différentes séquences du passé de Marilynne apparaissent.

• *SUITE : ACTE II – MARILYNE – ENTRÉE – P. 112*

#### ACTE II – MARILYNE – BUREAU

Lorsque le spect-acteur entre dans le bureau, l'ordinateur est allumé. La photo d'un couple dansant un tango dans les années 30 fait office de fond d'écran. C'est l'interface d'un Mac. Sur le dock en bas de l'écran apparaissent différents logiciels ouverts dont : Mail, iTunes, iPhoto, Carnet d'adresses, Quick

Times, Dashboard. D'autres sont fermés comme : Word, Excel, Safari.

La boîte Mail annonce deux nouveaux messages. Le spectateur peut alors lire les messages de Marilynne, regarder ses photos, écouter sa sélection de musique, fouiller dans ses dossiers...

• *SUITE : ACTE II – MARILYNE – ENTRÉE – P. 112*

**ACTE II – MARILYNE – SALLE DE BAIN**

Dans la salle de bain, les rideaux de la baignoire sont fermés. On voit la silhouette de Marilynne en train de prendre sa douche projetée sur le rideau. Si le spectateur ouvre le rideau, il voit sur le rideau du fond l'image de Marilynne nue qui se douche.

• *SUITE : ACTE II – MARILYNE – ENTRÉE – P. 112*

**ACTE II – MARILYNE – CHAMBRE D'ENFANT**

Une poupée ayant les mêmes traits que Marilynne est posée au milieu des peluches sur le lit du haut. Un faisceau lumineux la met en relief. Lorsque le spectateur entre, toutes les peluches se mettent à chuchoter créant un brouhaha. Leurs yeux se mettent à briller de différentes couleurs (rouge, vert, jaune) leur donnant ainsi un air menaçant. La poupée représentant Marilynne à un visage triste et inquiet. Si le spectateur prend une des peluches, il entend des critiques sournoises et des méchancetés au sujet de Marilynne. S'il prend la poupée ressemblant à Marilynne, il l'entend se questionner sur le jugement que l'on a d'elle. L'enchaînement des critiques des peluches manipulées crée une sorte de dialogue contre Marilynne.

• *SUITE : ACTE II – MARILYNE – ENTRÉE – P. 112*

**ACTE II – AUDREY – FIN DE JOURNÉE****ACTE II – AUDREY – SALLE DE BAIN – 3<sup>ÈME</sup> ÉVÉNEMENT**

Le spect-acteur est dans la salle de bain avec Audrey. Au cours de la discussion entre Audrey et le spect-acteur, la comédienne jouant le rôle d'Audrey doit en arriver à lui demander de la suivre. La porte de la salle de bain s'ouvre et des traces d'eau ressemblant à des empreintes de pas mouillées apparaissant sur le sol. Ces pas sortent de la salle de bain, passent dans l'entrée et semblent se diriger vers la chambre. Elles sont de moins en moins visibles à chaque pas.

**ACTE II – AUDREY – ENTRÉE**

La lumière de l'appartement s'est assombrie, c'est la pénombre du soir qui règne maintenant sur l'appartement. Les tableaux de l'entrée sont maintenant voilés. Des images semblent apparaître à l'arrière mais il est impossible de définir ce qu'elles représentent. Le spect-acteur doit au moins suivre Audrey dans deux pièces pour que ces images soient vraiment visibles. Des cris sourds surgissent du salon.

**POSSIBILITÉS :**

1 – Lorsque le spect-acteur sort de la salle de bain, il arrive dans le couloir de l'entrée, il a alors le choix d'aller dans :

- *LA SALLE DE BAIN EST INACTIVE.*
- *ACTE II – AUDREY – SALON – P. 116*
- *ACTE II – AUDREY – BUREAU – P. 116*
- *ACTE II – AUDREY – CHAMBRE – P. 117*
- *ACTE II – AUDREY – CH. ENFANT – P. 117*

2 – Une fois que le visiteur a parcouru au moins deux des pièces consacrées à Audrey, l'image d'un premier tableau apparaît dans l'entrée et une séquence vidéo se déclenche.

• *SUITE : ACTE III – AUDREY – ENTRÉE – NUIT – P. 128*

#### ACTE II – AUDREY – SALON

Lorsque le spect-acteur entre, il entend une dispute entre Audrey et Stanley mais ne les voit nulle part. Ils se disputent à propos de cet enfant qu'elle ne veut pas garder. Elle ne veut pas élever un deuxième enfant seul puisque Stanley n'est jamais là. Elle évoque le fait que depuis la mort du jumeau de Théo, une part de Stanley est morte emportant avec elle l'équilibre et le bonheur de la famille. Elle insiste sur le fait que même si c'était un accident tout dans l'attitude de Stanley lui rappelle la mort de son fils. Elle reproche à Stanley le mutisme de Théo. Stanley se défend au début en argumentant sur l'importance de son travail pour faire subsister Audrey et Théo. Il considère que cet embryon est aussi son enfant et déplore que son avis ne soit pas pris en compte. Du moment où Audrey évoque la mort du jumeau de Théo, il se renferme sur lui et devient agressif.

Un dispositif de son immersif est utilisé pour représenter cette dispute. Les paroles d'Audrey et de Stanley sortent des quatre coins de la pièce avec différents effets sonores. Par exemple la répétition de certains mots évoquant une sorte d'écho ou l'accentuation d'un mot dans une phrase. Durant les silences (parfois long), des images significatives (une

larme, un coup de poing sur la table...) apparaissent sur la vieille télévision ou sur le mur en face de la porte

• *SUITE : ACTE II – AUDREY – ENTRÉE – P. 115*

ACTE II – AUDREY – BUREAU

Un cellulaire qui était déjà posé sur le bureau au 1<sup>er</sup> acte se met à sonner. Quand le spect-acteur entre, le cellulaire est sur le bureau « décroché ». On entend Audrey discuter avec sa mère mais on n'entend pas les réponses de cette dernière. Si le spect-acteur prend le téléphone, il entend les réponses de la mère d'Audrey. Audrey parle de quitter Stanley pour quelque temps et demande à sa mère si elle peut s'occuper de Théo quelques jours.

• *SUITE : ACTE II – AUDREY – ENTRÉE – P. 115*

ACTE II – AUDREY – CHAMBRE

Lorsque le spect-acteur entre, le ventre du mannequin s'arrondit, un halo de lumière rouge transparaît alors. Si le spect-acteur touche le ventre du mannequin, sur la psyché apparaissent des images d'écographie et on entend les questionnements d'Audrey sur son choix de garder ou pas cet enfant.

• *SUITE : ACTE II – AUDREY – ENTRÉE – P. 115*

ACTE II – AUDREY – CHAMBRE D'ENFANT

Lorsque le spect-acteur entre, deux écrans tactiles apparaissent, l'un à la tête et l'autre au pied du lit. Chaque écran montre un portrait. Audrey à la tête du lit et Théo au pied. Ils se regardent fixement et en silence. Au bas des deux écrans apparaissent un ensemble de boutons. En touchant l'écran, le spect-

acteur peut alors déclencher des séquences de leurs vies communes. On y voit la difficulté pour Audrey de vivre le mutisme de son fils et la persévérance de ce dernier à garder le silence.

• *SUITE : ACTE II – AUDREY – ENTRÉE – P. 115*

**ACTE II – THÉO – FIN DE JOURNÉE****ACTE II – THÉO – CHAMBRE D'ENFANTS – 3<sup>ÈME</sup> ÉVÈNEMENT**

Le spect-acteur est avec Théo dans la chambre d'enfant. Durant l'interaction entre Théo et le spect-acteur, la chambre s'est assombrie. La pénombre est tombée sur l'appartement. Le comédien qui incarne Théo doit en arriver à proposer au spect-acteur de le suivre. Des petites flèches apparaissent sur le sol en direction de la chambre.

**ACTE II – THÉO – ENTRÉE**

Les tableaux de l'entrée sont maintenant voilés. Des images semblent apparaître à l'arrière mais il est impossible de définir ce qu'elles représentent. Le spect-acteur doit au moins suivre Théo dans deux pièces pour que ces images soient vraiment visibles.

**POSSIBILITÉS :**

1 – Le spect-acteur peut alors aller dans :

- *LA CHAMBRE D'ENFANT INACTIVE.*
- *ACTE II – THÉO – SALON – P. 120*
- *ACTE II – THÉO – BUREAU – P. 120*
- *ACTE II – THÉO – CHAMBRE – P. 120*
- *ACTE II – THÉO – SALLE DE BAIN – P. 121*

2 – – Une fois que le visiteur a parcouru au moins deux des pièces consacrées à Théo, l'image d'un premier tableau apparaît dans l'entrée et une séquence vidéo se déclenche.

- *SUITE : ACTE III – THÉO – ENTRÉE – NUIT – P. 130*



ACTE II – THÉO – SALON

Lorsque le spect-acteur entre, l'image de Théo assis en bouddha sur le canapé apparaît sur la vieille télévision. On entend au travers du mur les parents de Théo qui discutent de façon virulente. Audrey reproche à Stanley de ne pas être assez présent pour son fils. Elle s'inquiète du fait que Théo n'est jamais pleuré après la mort de son frère et suggère qu'il se renferme sur lui-même par mimétisme envers Stanley et qu'il s'autorisera à vivre le jour où son père aura fait son deuil. Stanley l'implore d'arrêter sa « psychologie de supermarché » et de le laisser travailler. Audrey s'en va en claquant la porte. Théo reste stoïque.

• SUITE : ACTE II – THÉO – ENTRÉE – P. 119
--

ACTE II – THÉO – BUREAU

La porte du bureau est fermée si le spect-acteur tente de l'ouvrir, la voie de Stanley surgit de derrière la porte, il s'énerve et crie à Théo qu'il lui a déjà dit mille fois de ne pas le déranger quand il travaille.

• SUITE : ACTE II – THÉO – ENTRÉE – P. 119
--

ACTE II – THÉO – CHAMBRE

Lorsque le spect-acteur entre, Théo est endormi dans les bras de sa mère, il a un sommeil agité. Sur le rideau en bas du lit, Théo revit l'accident de son petit frère. Stanley est en train de relacer les chaussures de Théo, Rémy joue avec un petit ballon. Son ballon lui échappe, il court vers la route pour le rattraper, une voiture arrive à vive allure. Les images de l'accident repassent en boucle et s'arrêtent

juste avant que Rémy ne se fasse faucher par la voiture.

• *SUITE : ACTE II – THÉO – ENTRÉE – P. 119*

ACTE II – THÉO – SALLE DE BAIN

Lorsque le spect-acteur entre, un rideau d'eau apparaît on y voit Théo (5 ans) et son frère jumeau, Rémy (5 ans), jouer dans la baignoire. Ils éclaboussent toute la salle de bain, allant jusqu'à asperger le spect-acteur. Ils rient de bon cœur.

• *SUITE : ACTE II – THÉO – ENTRÉE – P. 119*

# ACTE III



**ACTE III – ALFRED – ENTRÉE – NUIT**

---

Le spect-acteur a exploré deux des pièces consacrées à Alfred. L'image d'un premier tableau apparaît mais l'action ne se déclenche que si le spect-acteur reste dans l'entrée. Par contre, une fois les quatre pièces du deuxième acte parcourues, l'action se déclenche automatiquement.

**Tableau N° 1 :** On voit le téléphone sonner. Le téléphone posé sur la table gigogne sonne également.

**Tableau N° 2 :** Alfred qui était assoupi dans la chambre se réveille. Il se lève et sort de la chambre.

**Tableau N° 1 :** Alfred est devant le téléphone mais ne répond pas. Le téléphone sonne une dizaine de fois.

**Tableau N° 3 :** Alfred entre dans la salle de bain où il prend des somnifères qu'il avale d'une traite.

**Tableau N° 2 :** Il repart se coucher.

L'appartement s'assombrit jusqu'à un noir total. Plus rien ne se passe, la porte d'entrée s'entrouvre.

**POSSIBILITÉ :**

**Tableau N° 4 :** Si le spect-acteur s'approche du téléphone pour répondre, le portrait d'Alfred sur le 4<sup>ème</sup> tableau lui ordonne de ne pas le faire. S'il répond quand même, Alfred lui dit de dire qu'il n'est pas là. Un dialogue entre le spect-acteur et Alfred est possible à travers ce 4<sup>ème</sup> tableau (improvisation comédien). Mais en fin de compte, Alfred finit par demander au spect-acteur de s'en aller et de le laisser seul. Il lui dit qu'il veut dormir.

**ACTE III – STANLEY – ENTRÉE – NUIT**

---

Le spect-acteur a exploré deux des pièces consacrées à Stanley. L'image d'un premier tableau apparaît mais l'action ne se déclenche que si le spect-acteur reste dans l'entrée. Par contre, une fois les quatre pièces du deuxième acte parcourues, l'action se déclenche automatiquement.

**Tableau N° 1 :** Audrey rentre dans l'appartement, elle est avec Théo. Elle appelle Stanley pour savoir s'il est là. Stanley ne répond pas. Elle enlève son manteau et celui de son fils.

**Tableau N° 3 :** elle s'approche de la salle de bain où elle voit de la lumière. Elle découvre Stanley dans la baignoire, les veines tranchées. Effrayée mais faisant preuve de beaucoup de sang-froid, elle prend des serviettes, entoure les poignets de Stanley et ordonne à son fils d'attendre dans l'entrée. Audrey vide la baignoire et couvre Stanley.

**Tableau N° 2 :** Théo reste dans le couloir, il voit ses parents dans la salle de bain par l'ouverture de la porte.

**Tableau N° 1 :** Audrey appelle les secours.

**Tableau N° 3 :** Théo entre dans la salle de bain, s'approche de son père et lui parle. Il lui demande de se réveiller. Stanley à moitié inconscient regarde son fils. Audrey revient. Elle tente d'éloigner son fils qui insiste pour rester. Il reste tous les trois à attendre les secours. La sonnerie retentit.

**Tableau N° 1 :** Audrey va ouvrir la porte. Les secouristes entrent.

**Tableau N° 2 :** Les secouristes s'occupent de Stanley, rassure Audrey sur l'état de son mari. Tout le monde quitte l'appartement.

Une fois que tout le monde est sorti, l'appartement s'assombrit jusqu'à un noir total. Plus rien ne se passe dans l'appartement excepté sur le 4<sup>ème</sup> tableau où le portrait de Stanley s'efface progressivement. La porte d'entrée s'entrouvre.

**POSSIBILITÉ :**

**Tableau N° 4 :** Le portrait de Stanley livide apparaît sur le 4<sup>ème</sup> tableau, il regarde la scène inexpressif. Suivant les réactions du spect-acteur sur le moment et au cours de l'oeuvre, Stanley peut l'interpeller et discuter avec lui (improvisation comédien). Mais son image finit de toute façon par s'effacer au fur et à mesure.

**ACTE III – MARILYNE – ENTRÉE – NUIT**

Le spect-acteur a exploré deux des pièces consacrées à Marilynne. L'image d'un premier tableau apparaît. L'action du deuxième tableau ne se déclenche que si le spect-acteur reste dans l'entrée. Par contre, une fois les quatre pièces du deuxième acte parcourues, l'action se déclenche automatiquement.

**Tableau N° 1** : on voit un gros plan la poignée de porte d'entrée. Quelqu'un tente d'ouvrir la porte puis se met à la frapper de plus en plus violemment en appelant Marilynne et en la menaçant.

**Tableau N° 3** : Marilynne sort de la salle de bain en baignoire et regarde la porte effrayée.

**Tableau N° 2** : Marilynne s'habille, enfile des chaussures, ouvre la fenêtre de la chambre et s'enfuit par la fenêtre.

Une fois Marilynne partie, tout redevient silencieux. L'appartement s'assombrit jusqu'à un noir total. Plus rien ne se passe. La porte d'entrée s'entrouvre.

**POSSIBILITÉ :**

**Tableau N° 4** : Si le spect-acteur s'approche de la porte, sur le 4<sup>ème</sup> tableau Marilynne l'implore de ne pas ouvrir. Elle lui fait signe de ne pas faire de bruit et lui dit que c'est un fou furieux très jaloux. Elle l'invite à regarder dans la visière de la porte. Si le spect-acteur regarde, il voit un homme colérique prêt à défoncer la porte. Le spect-acteur peut discuter avec Marilynne (improvisation comédienne) mais elle finit de toute façon par s'enfuir. Elle s'excuse et précise qu'elle n'a pas l'intention d'attendre qu'il défonce la

porte.

Si le spect-acteur ouvre la porte malgré les avertissements de Marilynne, cette dernière disparaît et un noir total tombe brutalement sur l'appartement laissant le spect-acteur dans l'obscurité.



**ACTE III – AUDREY – ENTRÉE – NUIT**

---

Le spect-acteur a exploré deux des pièces consacrées à Audrey. L'image d'un premier tableau apparaît mais l'action ne se déclenche que si le spect-acteur reste dans l'entrée. Par contre, une fois les quatre pièces du deuxième acte parcourues, l'action se déclenche automatiquement.

**Tableau N° 2** : Des valises sont devant la porte de la chambre prêtent à partir.

**Tableau N° 1** : Stanley entre dans l'appartement.

**Tableau N° 2** : Audrey sort de la chambre et regarde Stanley fixement.

**Tableau N° 3** : Stanley demande à Audrey ce qu'elle fait.

**Tableau N° 2** : Elle lui répond qu'elle part quelque temps, qu'elle a besoin d'espace pour réfléchir. Elle dit à Stanley qu'elle lui laisse Théo et que sa mère a proposé de le garder pendant qu'elle ne serait pas là.

**Tableau N° 3** : Stanley lui demande pourquoi elle fait ça. Il tente de la convaincre de rester.

**Tableau N° 1** : Audrey enfle son manteau et lui dit que sa décision est prise, que ça ne peut que leur faire du bien de prendre un peu de recul. Elle s'en va.

**Tableau N° 3** : Stanley reste désemparé et disparaît progressivement du tableau.

L'appartement s'assombrit jusqu'à une obscurité totale. Plus rien ne se passe dans l'appartement. La porte d'entrée s'entrouvre.

POSSIBILITÉ :

**Tableau N° 4** : Le portrait d'Audrey apparaît sur le 4<sup>ème</sup> tableau, elle regarde la scène les larmes aux yeux. Suivant les réactions du spect-acteur sur le moment et au cours de l'oeuvre, Audrey peut l'interpeller et discuter avec lui (improvisation comédienne). Elle lui fait alors part de ses doutes et de sa culpabilité. Mais sa décision est prise, elle doit partir. Elle jette un dernier regard attendri vers Stanley puis disparaît.

**ACTE III – THÉO – ENTRÉE – NUIT**

Le spect-acteur a exploré deux des pièces consacrées à Théo. L'image d'un premier tableau apparaît mais l'action ne se déclenche que si le spect-acteur reste dans l'entrée. Par contre, une fois les quatre pièces du deuxième acte parcourues, l'action se déclenche automatiquement.

**Tableau N° 2** : on voit apparaître la scène qui a lieu dans la chambre. Théo fait toujours le même cauchemar. Sauf que cette fois-ci, la voiture fauche Rémy. Théo se réveille alors en sursaut et se met à pleurer. Sa mère tente de le consoler.

**Tableau N° 1 & N° 3** : Théo se met à poser tout un tas de questions sur la vie et ses injustices. Chacune de ses questions est illustrée par une petite séquence. Il se demande d'où on vient, pourquoi on vit, pourquoi on meurt... Mais tout ça avec ses mots d'enfant.

Les questions de Théo finissent par se confondre dans un brouhaha incompréhensible. Le son semble s'éloigner au fur et à mesure jusqu'à devenir inaudible. L'appartement s'assombrit également jusqu'à un noir total. Plus rien ne se passe. La porte s'entrouvre.

**POSSIBILITÉS :**

**Tableau N° 4** : Le portrait de Théo apparaît sur le 4<sup>ème</sup> tableau. Suivant les réactions du spect-acteur sur le moment et tout au long de l'œuvre, Théo peut l'interpeller pour lui demander s'il a des réponses à ses questions (improvisation comédien). Si le spect-acteur a la patience de lui donner des réponses censées, Théo le remercie l'air soulagé et disparaît.

# **ANNEXES**

## ANNEXE A

### FICHE TECHNIQUE NON EXHAUSTIVE

#### GÉNÉRAL :

- Avant d'entrer, le spect-acteur est muni d'un microphone et d'un émetteur.
- Toutes les pièces sont munies d'un système de son immersif caché derrière des faux murs (ou parties de murs) en tissus.
- Des petites caméras sont cachées dans tout l'appartement pour pouvoir voir les faits et gestes du spect-acteur en régie.
- Prévoir un éclairage le plus discret possible, qui s'intègre dans le mobilier.
- Toutes les portes sont truquées pour pouvoir être contrôlées de la régie.
- Système pour diffuser des odeurs.
- Dans les fenêtres donnant sur l'extérieur : écran d'où est projetée une vue de rue, filmée une journée durant.
- Tous les éléments du décor sont déjà placés. Ils réagissent juste différemment suivant les actes et les événements. (Par exemple : ACTE II – MARILYNE – CHAMBRE D'ENFANT, la poupée représentant Marilynne est déjà là au premier acte. Elle est mélangée aux autres peluches et c'est un jeu d'éclairage qui la met en relief le moment venu.)

#### L'ENTRÉE :

- Dans le 1<sup>er</sup> acte, chaque tableau cache un écran lui-même positionné derrière un tissu en tulle ce qui permet au 2<sup>ème</sup> acte de faire apparaître les

images des écrans progressivement grâce à un jeu de lumière.

- Vieux téléphone truqué et relié à un système interne.
- Installation d'un jeu de lumière pour simuler un effet de pas lorsque Audrey sort de la salle de bain au 2<sup>ème</sup> acte.
- Système pour diffuser de la fumée dans l'appartement, en partant de l'entrée pour Stanley au 2<sup>ème</sup> acte.

#### **LE SALON :**

- Tourne-disque, Vinyle (sans titre), la musique entendue ne sort pas réellement du vinyle mais est définie suivant le personnage en présence.
- Vieille télévision : il faut pouvoir l'allumer à distance et cacher les fils.
- Télécommande truquée.
- Rétro projection sur le mur en face de la porte qui est en fait un cyclo (grande toile blanche).
- Horloge truquée (pour varier la vitesse du temps) projection sur le cyclo (grande toile blanche).
- Petite table du salon truqué (une lumière y fait apparaître du texte).
- Bibliothèque truquée et surtout livres truqués.

#### **CHAMBRE :**

- Lit baldaquin, projections sur les rideaux.
- Mannequin truqué.
- Psyché : miroir sans teint avec un écran derrière.
- Trappe dans le plafond pour les lettres d'Alfred. Les lettres sont truquées, munies de capteur ou

d'émetteur pour savoir qu'elles sont prises par le spect-acteur.

**SALLE DE BAIN :**

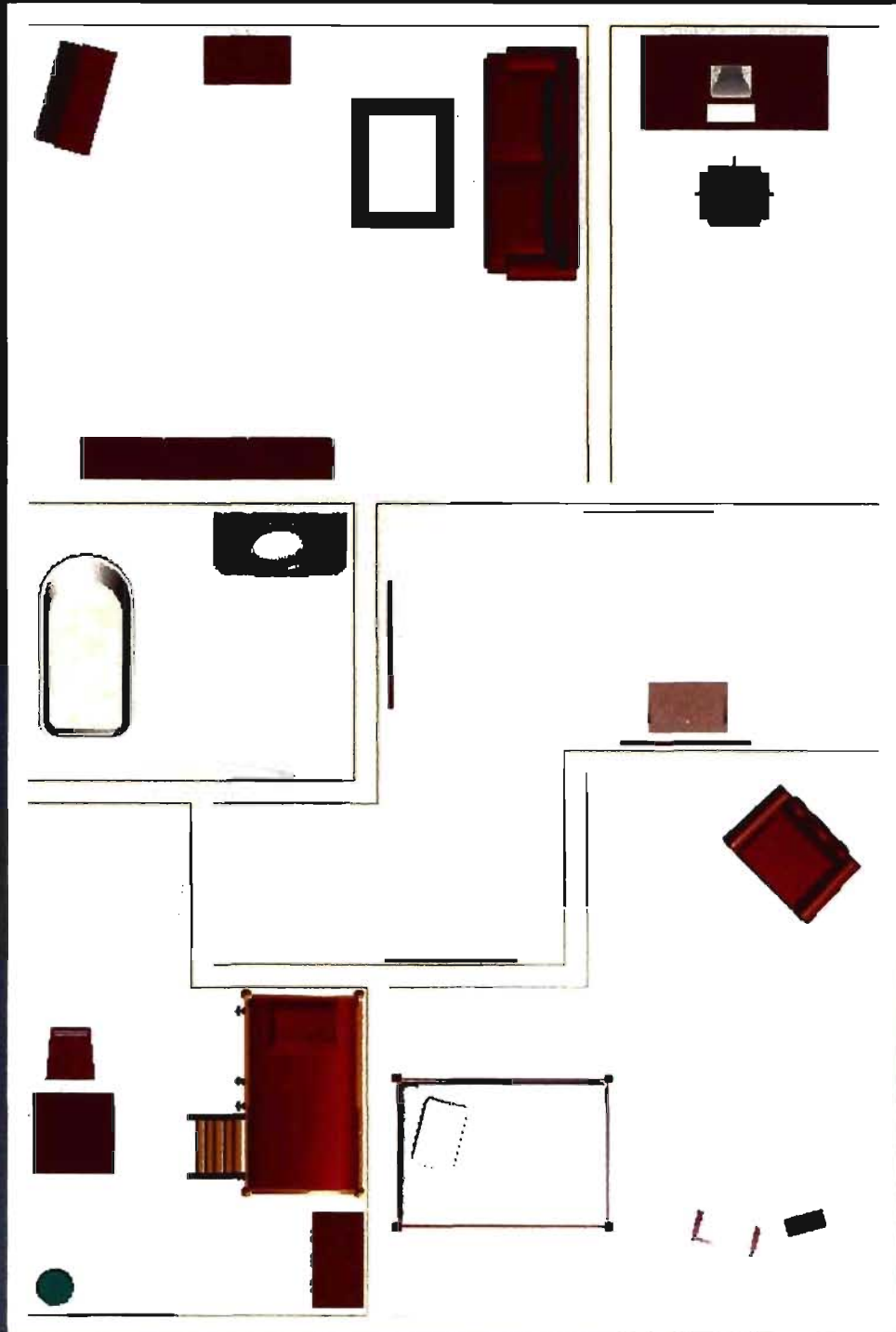
- Miroir sans teint avec un écran derrière.
- Petits carreaux mobiles avec petit écran plasma derrière.
- Système de projection vers la baignoire (en face et au-dessus).
- Logiciel pour vieillir l'image du spect-acteur.
- Rideaux d'eau.

**BUREAU :**

- Ordinateur (on doit pouvoir le contrôler à distance, exemple : le bouton off ne doit pas être valide.)
- Carnets de travail d'Alfred truqués. Impossible de les enlever de l'étagère tant qu'on n'est pas à la bonne période de l'histoire (les carnets sont magnétisés). Capteurs pour savoir quel carnet est utilisé.
- Clavier truqué.
- Souris d'ordinateur truquée.

**CHAMBRE D'ENFANT :**

- Pupitre d'écolier truqué (écrans à l'intérieur et ouverture fermeture de la trappe).
- Lit d'enfant : écran en tête et au pied du lit.
- Calendrier truqué (choix des dates).
- Projection sur le plafond (faux plafond rétro projection).
- Peluches truquées (les yeux s'illuminent).





## ANNEXE B

### BRÈVES BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES

#### 1. ALFRED

---

Alfred : 81 ans, célibataire, sans enfant, retraité, niveau de vie aisé (classe moyenne), titulaire d'un doctorat en anthropologie, athée.

Alfred est né à Skarszysko en Pologne le 9 août 1926, de parents instituteurs. Il est le dernier d'une famille de trois enfants. Sa famille vit avec peu de moyen mais il passe les premières années de sa vie choyé. En 1939 alors qu'il a 13 ans, sa ville se fait bombarder par les nazis et en 1940, sa famille se trouve forcée d'habiter dans le ghetto de Skarszysko. En 1944, il est envoyé avec son frère au camp de concentration de Buchenwald. Le 11 avril 1945, le camp est libéré mais ne sachant où aller, les enfants restent là pendant plus de trois mois. Toute sa famille a été tuée. Ce n'est que suite à l'article d'un journaliste parisien intitulé « J'accuse » que ses enfants furent accueillis par le gouvernement français. Il se retrouve alors à Ecouis, une ville du nord de la France, dans un orphelinat géré par l'OSE (Œuvre de Secours aux Enfants). Un an plus tard, Alfred finit par être transféré au Vesinet, une ville proche de Paris où il suit des cours dans une école normale. Il apprend quelques années plus tard qu'il peut immigrer au Canada, un des premiers pays à ouvrir ses portes aux réfugiés après la guerre. Il arrive en 1948 au port d'Halifax. Il a alors 22 ans. Ayant vécu en France, il

parle parfaitement français et est accueilli par une famille juive, aisée, qui vit à Montréal.

Particulièrement intelligent et doué pour les études, et après avoir dépensé beaucoup de temps et d'énergie à acquérir un niveau correct, il est admis à l'Université où il étudie l'anthropologie. Il est alors soutenu par sa famille d'accueil et travaille dans une petite librairie. Alfred est un homme solitaire qui s'investit énormément dans son travail au dépend de sa vie sentimentale. Il tombe cependant amoureux à l'âge de 27 ans de Jeanne, une jeune femme qui travaille avec lui à la librairie. À 30 ans, il décroche un doctorat en anthropologie et se lance dans la recherche ce qui le pousse à faire de nombreux voyages autour du monde. Il s'intéresse tout particulièrement au peuple Inca et passe un bon nombre d'années en Amérique du Sud. Le couple vit une relation à distance alimentée par de nombreux courriers. Mais, 7 ans après leur rencontre, Jeanne meurt dans un accident de voiture. Alfred ne se réinvestit jamais sentimentalement et se consacre alors intégralement à ses recherches.

Au moment de l'installation, Alfred est retraité. Il ne travaille plus au sein d'un organisme mais passionné, il continue ses recherches. Cependant il est vieux, seul et ne voit plus vraiment de perspective à son travail et à sa vie.

Physiquement, c'est un homme assez grand, costaud, les cheveux blancs, les traits tirés et marqués. Sa posture est imposante mais il a un regard très doux qui inspire la confiance.

#### 4. MARILYNE

---

Marilyne : 28 ans, célibataire, sans enfant, danseuse et professeur de Tango, classe moyenne, elle n'a pas fini son secondaire.

Marilyne est née le 1<sup>er</sup> mai 1979 à Montréal de père inconnu. Sa mère est une femme fragile et lorsqu'elle se retrouve avec un enfant à charge, elle perd pied. Reniée par sa famille, elle finit internée. La fillette est prise en charge à contrecœur par la famille et finit dans un pensionnat catholique. À 10 ans, elle croise un couple qui danse un Tango. Cette image la fascine, elle se met en tête de devenir danseuse. À 16 ans, elle s'enfuit avec un jeune homme qui travaille parfois pour son pensionnat.

À partir de là, elle vogue d'aventure en aventure. Elle est très belle et profite de la faiblesse des hommes. Elle réussit à intégrer une école de danse sociale pour laquelle elle fait des ménages. Elle tombe alors amoureuse d'un des professeurs, Alberto. Ce dernier lui apprend à danser et finit par en faire sa partenaire. À 19 ans, elle commence à voyager avec lui pour participer à des compétitions. Leur relation est passionnelle et houleuse. Marilyne est séductrice et infidèle. Alberto est quant à lui très jaloux. À 25 ans, elle le quitte, trouve un nouveau partenaire et un nouvel emploi comme professeur de danse. Ses relations amoureuses sont toujours anecdotiques et Marilyne souffre de n'être perçue que comme un trophée.

Physiquement, Marilyne est une très belle femme, sensuelle, de longs cheveux bruns, de grands yeux verts.

## 2. AUBREY

---

Audrey : 34 ans, mariée, un enfant, femme au foyer, niveau de vie aisé (classe moyenne), titulaire d'une maîtrise en muséologie.

Audrey est née en 1973 à Montréal. Sa mère est femme au foyer et son père médecin. Elle a un frère de deux ans son cadet.

Au grand désespoir de ses parents, elle commence des études en arts plastiques. Cependant, peu convaincue par son talent, elle bifurque en histoire de l'art. En première année d'histoire de l'art, elle rencontre Stanley son futur mari. Elle a alors 21 ans.

Elle finit finalement par faire une maîtrise en muséologie qu'elle obtient à 25 ans. À la fin de ses études, elle trouve un poste dans une galerie d'art réputée. Mais à peine un an après avoir commencé, elle tombe enceinte. Un décollement placentaire l'oblige à rester au lit et donc à quitter son emploi.

Elle accouche de jumeaux, Rémy et Théo. Il souffre tout les deux d'un déficit immunitaire. Il demande donc beaucoup de soin et de temps. Audrey décide de s'occuper d'eux au dépend de sa carrière professionnelle. Stanley gagne très bien sa vie et peut subvenir tout seul au besoin de toute la famille.

En 2003, son fils Rémy meurt dans un terrible accident alors qu'il a tout juste 5 ans. La famille jusque-là heureuse est dévastée. Stanley se renferme alors dans le travail et Théo, dans le mutisme. Audrey tente tant bien que mal de maintenir un certain équilibre dans la famille, en vain.

Au moment de l'œuvre, Audrey est au bout du rouleau. Elle découvre alors qu'elle est enceinte. Cette nouvelle l'anéantit. Elle doit prendre une décision et est tiraillée par ses choix.

Physiquement, Audrey est une belle rousse aux formes généreuses. Elle porte des lunettes qui lui donnent un petit air strict.

### **3. STANLEY**

---

Stanley : 35 ans, marié, un enfant, infographiste – travailleur autonome, classe moyenne aisée, titulaire d'un baccalauréat en arts visuels.

Stanley est né à Montréal le 10 janvier 1972. Sa mère fait des ménages et son père est garagiste. Il est doué à l'école et particulièrement persévérant ce qui lui permet de décrocher une bourse universitaire. Il commence ses études en arts visuels et se spécialise en infographie. Il rencontre Audrey au cours de ses études. Il est en troisième année de baccalauréat et elle commence son programme en histoire de l'art. Il trouve à la fin de ses études un emploi pour une compagnie de publicité. Trois ans plus tard, il décide de se mettre à son compte.

Audrey et lui décident de se marier en 1999. Audrey accouche de jumeaux dans la même année, Théo et Rémy.

En 2003, alors que Stanley va chercher ses enfants à l'école, Rémy se fait faucher par une voiture. Il meurt sur le coup. Culpabilisant pour sa négligence, Stanley s'enferme dans le travail. Il passe alors plus de douze

heures par jours à travailler laissant la fatigue le ronger jour après jour.

Physiquement, Stanley est bel homme. Bien bâti, d'épais cheveux noirs, son visage dégage cependant une grande tristesse. Ses yeux sont cernés, son teint blafard.

## **5. THÉO**

---

Théo : 8 ans

Théo est né en 1999 à Montréal. Il est le fils d'Audrey et de Stanley. Il est né avec un frère jumeau, Rémy. Les deux enfants sont nés prématurément et souffrent d'un déficit du système immunitaire. Ils sont donc particulièrement chétifs. Théo et Rémy ont une relation très fusionnelle.

À l'âge de 5 ans, alors que leur père vient les chercher à la sortie de l'école, un terrible accident prive Théo de son frère. Pendant un moment d'inattention où Stanley s'occupe de refaire les lacets de Théo, Rémy qui joue avec un petit ballon s'aventure sur la route et se fait faucher par une voiture. Cette scène traumatise Théo et son père.

Théo décide alors de ne plus parler. Après plusieurs mois, ses parents le traînent devant divers spécialistes. Mais rien n'y fait. Sa mère insiste malgré tout pour qu'il reste dans une école normale mais ses professeurs restent en échec devant lui et ses camarades le harcèlent. Il arrive régulièrement qu'ils le battent.

Physiquement, Théo est un petit garçon fluet au teint diaphane. Ses cheveux sont roux et ses yeux noirs.