

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

JOUER « LE TEMPS DES LILAS », UN FILM QUI DURE

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN COMMUNICATION

PAR
AUDREY VILLIARD

OCTOBRE 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

DÉDICACE

À M. Charles Perraton,
ainsi qu'à toutes les personnes qui ont
participé de près ou de loin à la réalisation de
ce travail, ma plus profonde reconnaissance
pour votre soutien et vos encouragements

RÉSUMÉ

Ce document papier rend compte d'une fouille archéologique s'attardant à creuser les différentes couches du problème de l'utilisation d'une conception spatialisée du temps en narrativité vidéo. Pour arriver à s'approcher d'un problème le plus «vrai» possible et donc le mieux «posé», elle s'appuie sur l'*intuition*, cette méthode problématisante utilisée par Henri Bergson (1859-1941), telle que l'expose Gilles Deleuze dans *Le bergsonisme* (2008 [1966]) et *L'île déserte* (2002). Lors de cette fouille philosophique, nous prenons soin de bien exhumer les morceaux d'artefact trouvés : des bribes de projet de film. Puis, dans une seconde partie, nous rassemblons ces morceaux dans une base archéologique afin de reconstituer une forme possible. Nous accompagnons cette mise en forme d'une recherche de la «bonne» attitude à adopter, d'un *ethos* philosophique (Foucault, 1984), afin de retrouver un espace de liberté.

Il s'agirait d'utiliser les limites du médium afin de pointer leur franchissement possible et, plutôt qu'en faire une critique, lui donner une forme pratique. Le film-performance «Le temps des lilas» propose une nouvelle façon de raconter une histoire au cinéma. Dans ce cas-ci, l'histoire est celle de la relation privilégiée entre Olivier, 10 ans, et sa grand-mère, 55 ans, récemment atteinte du premier stade de l'Alzheimer. Cette défaillance de la mémoire vécue par l'un des personnages permet de relativiser l'importance de la notion de temps dans ses aspects mathématiques de séquentialité, de linéarité, de continuité et de prévisibilité narrative. Sur scène, à la manière d'une performance, la réalisatrice *joue du film* en direct devant les spectateurs, accompagnée par deux musiciens. Pour ce faire, elle utilise un dispositif numérique fabriqué sur mesure qui s'apparente à des manettes de jeux vidéos et qui permet de questionner les codes du montage linéaire au cinéma.

Ayant déjà été présenté dans des contextes professionnels (RVCQ 2017 et OFFTA 2017), ce film-performance a fait salle comble lors de ses quatre représentations – à la salle Fernand-Séguin de la Cinémathèque québécoise en février 2017 et à la salle Dena Davida de l'édifice Wilder en mai 2017. Deux critiques publiées suite à ces représentations applaudissent la pertinence du projet, l'équilibre fond-forme et l'universalité du propos.

MOTS-CLÉS : Cinéma élargi; Nouveaux médias; *Durée* et *matière*; Narrativité; *Éthos* philosophique

ABSTRACT

This paper explores the restrictive use of a spatialized conception of time in cinematic storytelling. It aims to sift through the fundamental components of this reality; an archeological excavation so to speak. The digging relies on 'intuition', the philosophical method of Henri Bergson (1859-1941), whom inspired Gilles Deleuze in *Le Bergsonisme* (2008 [1966]) and *L'île Déserte* (2002). In such a philosophical search, it is important to uncover and study all the artifacts, which in this case are snippets of films. This search not only aims to dissect the components of what causes concern in temporal and spatial storytelling. It also attempts to reassemble these fundamental pieces to unveil how they come together in a true and new form. The success of this assembly relies on a "good" attitude and a philosophical *éthos* (Foucault, 1984), to explore the issue at hand with freedom.

To give the medium practical structure, we must consider its limitations and how far they extend. The performance film, *Le Temps des Lilas* offers a new approach to cinematic storytelling. The story is one of a special relationship between 10-year-old Olivier and his 55-year-old grandmother who is recently diagnosed with early onset Alzheimer's. Her memory failure as experienced by a main character allows us to give perspective to mathematical temporal notions, with well calculated aspects of a sequential, linear, continuous and foreshadowing narrative. On set, as in a performance, the director *plays the movie* live, with the accompaniment of two musicians. To accomplish this, a custom made digital apparatus that resembles a video game controller is used. The device in itself helps question linear editing codes in cinema.

In its first year, *Le Temps des Lilas* showed in two professional settings (RVCQ and OFFTA), and had two full house shows (Salle Fernand-Séguin de la Cinémathèque Québécoise, February 2017; La Salle Dena Davida de l'Édifce Wilder, May 2017). Two published critiques following the second full house show applauded the pertinence of the project and complimented the film's balance between substance and style.

KEYWORDS: Expanded Cinema; New Media; Duration and Matter; Storytelling; Philosophical *Éthos*

TABLES DES MATIÈRES

DÉDICACE	ii
RÉSUMÉ	iii
ABSTRACT	iv
TABLE DES MATIÈRES	v
LISTE DES FIGURES	ix
INTRODUCTION	1
<i>Le film Le temps des lilas</i>	
CHAPITRE 1 : LE SITE DE LA FOUILLE	4
Le site de la fouille	
CHAPITRE 2 : «L'INTUITION COMME MÉTHODE»	9
«L'intuition comme méthode» : Pour problématiser, gratter, différencier et réaliser	
PARTIE I	12
LES COUCHES – OU STRATES – DU PROBLÈME	
CHAPITRE 3 : COUCHE DE CIMENT	13
Couche de ciment – ou problème de départ : Comment se défaire de la tentation de la rigueur schématique de la courbe dramatique qui en vient à empêcher l'artiste et le spectateur de suivre les <i>contours sinueux et mobiles de la réalité</i> ? Est-ce dans l'utilisation du modèle de la ligne du temps en soi que se trouve la contrainte?	
CHAPITRE 4 : COUCHE DE GRAVIER	17
Couche de gravier : Si le problème ne provient pas de la ligne en soi, alors la non-linéarité narrative devient une <i>fausse</i> solution à un <i>faux</i> problème	
4.1. Les cailloux : Écrire au scénario	17
4.2. Les roches : Écrire en production	20
4.3. La pierre : Écrire lors de la diffusion web	22
CHAPITRE 5 : COUCHE DE VASE	25
Couche de vase : En parallèle au problème de la «ligne mathématique comme concept», l'utilisation de la ligne du temps en narrativité vidéo provoque un déplacement de la nature du temps en espace	

CHAPITRE 6 : COUCHE DE LIMON	28
Couche de limon : La contrainte ou frustration ressentie lors de l'utilisation de la ligne du temps en narrativité vidéo peut-elle s'exprimer par l'entremise du dualisme <i>durée et matière</i> ?	
Morceau de projet	29
Morceau de projet	31
CHAPITRE 7 : COUCHE DE TERRE	34
Couche de terre : ayant découvert le dualisme auquel se confronte notre problème et par crainte de se retrouver uniquement dans la <i>matière</i> et ainsi revenir à la case départ, creusons encore notre problème afin de trouver la «nature de la différence» qui sépare <i>durée et matière</i>	
Morceau de projet	36
CHAPITRE 8: EXHUMER LES MORCEAUX	38
Exhumation : Si «l'intuition comme méthode» permet de se sortir de sa propre <i>durée</i> pour appréhender et diviser les mixtes de l'expérience et si notre problème s'en retrouve ainsi divisé puis recouvert par les deux tendances de la <i>durée</i> (la <i>durée</i> et la <i>matière</i>), comment désormais réconcilier les différents niveaux de <i>durées</i> dans une seule <i>durée réelle</i> ?	
PARTIE 2	41
LA BASE ARCHÉOLOGIQUE : CHERCHER L'ATTITUDE DANS LES MORCEAUX D'ARTEFACT	
CHAPITRE 9 : ÉPOUSSETER LA SURFACE AFIN DE BIEN VOIR LA FORME	42
Époussetage : Si pour ressentir les <i>effets</i> produits par la <i>durée réelle</i> , il faille adopter en <i>surface</i> une «attitude» favorable, comment inciter les artistes et les spectateurs à la prendre?	
9.1. Première forme visible : une salle et des performeurs	42
9.2. Deuxième forme visible : un collage de tableaux	42
9.3. Troisième forme visible : un bris de la continuité narrative	48
CHAPITRE 10 : CLASSER LES MORCEAUX AFIN DE JOUER DU FILM	51
Classement : Si l'adoption souhaitable de la «bonne attitude» de la part des spectateurs passe tout d'abord par celle des artisans au moment du tournage, qu'en est-il de celle devant être adoptée par les performeurs au moment de jouer le film?	
Performer le film	52

CHAPITRE 11 : ASSEMBLER LES MORCEAUX VERS LE PREMIER 56 PROTOTYPE

Assemblage : Si jouer DU film semble favoriser l'*attitude* à adopter lors de la performance, comment arriver à créer un espace de jeu qui soit à la fois ludique, contemplatif et propice au repoussement des règles et de leur limite imposée?

11.1. L' <i>éthos</i> philosophique	56
11.2. Transgression des limites	58
11.2.1. La limite de l'écran de projection	58
11.2.2. Les limites de la nomenclature	59
11.2.3. Les limites de l'activation des clips	60
11.2.4. Les limites du <i>fade</i>	61
11.2.5. Les limites du <i>zoom</i>	62
11.2.6. Les limites du corps	63
11.2.7. Les limites de l'interprétation	65
11.2.8. Les limites du tournage	66
11.2.9. Les limites de la continuité narrative	67

CHAPITRE 12 : NETTOYER LE PREMIER PROTOTYPE POUR VOIR 70 APPARAÎTRE LE DEUXIÈME

Nettoyage : Est-ce que la forme du concert musical comme métaphore de l'interface permettant de jouer du film facilite l'adoption de l'attitude servant à repousser la limite du médium?

CHAPITRE 13 : VERNIR LE PROJET AFIN DE LE PRÉSENTER 76 PUBLIQUEMENT

Vernissage : Comment mettre en scène et incarner cette performance afin de favoriser un équilibre entre la métaphore à utiliser, la limite à pointer, l'attitude à adopter et le *Texte* à jouer?

CONCLUSION : DESTINATION FINALE DU MOBILIER 82 ARCHÉOLOGIQUE

Exposition ou archivage : Maintenant que la mise en scène a précisé l'équilibre à trouver entre ludisme et contemplation et entre processus et résultat, comment conserver notre chère *attitude limite* vis-à-vis des institutions qui décident ou non d'exposer notre mobilier archéologique?

ANNEXE A 86 PLAN DE CAMÉRA DES INTERVENANTS ET LEUR SUPER

ANNEXE B 89 SCÈNE «PROJET D'ÉCOLE»

ANNEXE C 91 SCÈNE «RUELLE» PLANS 1 ET 2

ANNEXE D HORAIRE DE TOURNAGE DES 26, 27 ET 28 MARS 2015	93
ANNEXE E LISTE D'ÉQUIPE DU TOURNAGE DU MOIS DE MARS 2015	97
ANNEXE F SCHÉMA LUTHERIE NUMÉRIQUE – 19 JUIN 2015	99
ANNEXE G COULEURS DES FONDUS POUR CHACUN DES PERSONNAGES	101
ANNEXE H EXEMPLE DE COSTUMES POUR VIOLETTE ET OLIVIER	103
ANNEXE I DESIGN DES MIRES POUR CHACUN DES PERSONNAGES	105
ANNEXE J INTÉGRATION DE L'IPAD	107
ANNEXE K MAPPING DE L'APPLICATION POUR IPAD ET SCHÉMA LUTHERIE NUMÉRIQUE – 21 SEPTEMBRE 2015	109
ANNEXE L PREMIER ASSEMBLAGE DU PROTOTYPE AVEC DRUMPAD ET JOYSTICKS SUR CYMBALES	112
ANNEXE M PREMIER PROTOTYPE COMPLET	115
ANNEXE N HORAIRE DE TOURNAGE DES 6, 7 ET 8 NOVEMBRE 2015	117
ANNEXE O EXEMPLE DE COÛTS LIÉS AU PROJET ET GÉNÉRIQUE COMPLET	121
ANNEXE P FABRICATION DU NOUVEAU PROTOTYPE EN FORME DE MINI- ARCADES DE JEUX VIDÉOS	125
ANNEXE Q PLAN DES COULEURS DE FONDU/ÉTATS/THÈMES MUSICAUX POUR LA PRESTATION DU OFFTA 2017	129
ANNEXE R DVD DE LA CAPTATION INTÉGRALE DE LA PERFORMANCE DU 30 MAI 2017	131
LISTE DES RÉFÉRENCES	133

LISTE DES FIGURES

Figures	Nom	Page
1	Exemple de courbe dramatique simple www.dvvideo.com/images/TensionTimeExample.gif	4
2	Exemple de courbe dramatique plus complexe ingridsnotes.files.wordpress.com/2011/06/struct1.gif	5
3	Plan cartésien du graphique de base de Kurt Vonnegut www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2015/02/09/kurt-vonnegut-graphed-the-worlds-most-popular-stories/?utm_term=.55dc89c08fc2	6
4	Trois types d'histoire classique sur le plan cartésien selon Kurt Vonnegut https://vimeo.com/53286941	6
5	Interface du logiciel de montage <i>Final Cut Pro 7</i>	20

INTRODUCTION

Le film *Le temps des lilas*

Le film *Le temps des lilas* raconte l'histoire de la relation privilégiée qu'entretiennent une grand-mère et son petit-fils : Violette (55 ans) et Olivier (10 ans). Depuis la naissance d'Olivier, Violette a pris l'habitude d'aider Jacynthe, sa fille (35 ans), dans les tâches de la vie quotidienne et dans l'éducation d'Olivier; Jacynthe étant mère monoparentale. Cette année, la relation entre Olivier et Violette sera marquée par les signes avant-coureurs du premier stade de la maladie d'Alzheimer chez cette dernière. Cette situation affectera également la santé mentale de Jacynthe, habituée à mener de front sa vie professionnelle et familiale. Dans le film *Le temps des lilas*, il sera question de la complexité du rapport parent-enfant entre ces trois personnages – à travers entre autres la responsabilité exacerbée que se donne Olivier vis-à-vis de sa mère monoparentale et le fait que Violette, mère de Jacynthe, nécessite la même attention qu'un enfant. Il sera aussi question de santé mentale (Alzheimer, dépression) et du rapport au temps et à la mémoire.

Olivier est en cinquième année du primaire. En classe, il apprend les bases de la géométrie, de l'algèbre, de la géographie, de l'histoire et des sciences naturelles. À la sortie de l'école, il confronte ses nouveaux apprentissages auprès de Violette – responsable de le ramener de l'école à la maison – qui ne se gêne pas pour remettre les sciences à leur place. Atteinte du premier stade de la maladie d'Alzheimer, elle est ainsi privée partiellement de sa mémoire à court terme ce qui occasionne chez elle une ouverture particulière au *nouveau* et à l'*actuel*. Les discussions entretenues entre Violette et son petit-fils sont de nature philosophique et peuvent sauter d'un sujet à un autre sans lien de causes à effets. Ils expriment tous deux leurs idées en établissant des analogies avec des phénomènes naturels. On voit Violette et Olivier discuter à la sortie de l'école, dans la rue, au café ou dans la cuisine de la maison. Puisque le moment privilégié au cours duquel ont lieu ces rencontres se répète chaque jour et à la même heure, il donne une impression de permanence. Ces scènes, en suggérant une temporalité précise – 16:00, les jours de semaine – en viennent à créer un tout homogène. Elles sont en quelque sorte interchangeable plutôt que successives. À travers ces personnages, on découvre des expériences différentes du «temps qui passe». À 10 ans, le mouvement propre à cette sensation est interminable et Olivier y est suspendu. À 55 ans, privée de sa mémoire à court terme, Violette expérimente de plus en plus un instant présent perpétuel, une proximité incroyable avec les choses autour d'elle. Puis pour Jacynthe, mère monoparentale de 35 ans, c'est une toute autre histoire; le temps lui file entre les doigts.

L'arrivée de la maladie d'Alzheimer dans la vie de sa mère et donc dans la sienne, déclenche chez Jacynthe un début de dépression. Alors que jusqu'à tout récemment Violette l'aidait grandement dans ses tâches, Jacynthe est désormais exaspérée d'avoir à s'occuper de deux «enfants». Puisque Violette est encore autonome et qu'Olivier l'est de plus en plus, ce désespoir ne tient beaucoup, pour l'instant, qu'aux projections faites par Jacynthe. Dépassée par la peur de perdre le contrôle, Jacynthe est complètement déconnectée de la riche relation entretenue par Violette et Olivier. Elle n'accepte pas non plus le fait qu'Olivier grandisse et qu'il veuille parfois «s'occuper» d'elle.

En parallèle, des scènes du quotidien de ces trois personnages, deux intervenants aux points de vue fascinants et complémentaires sur la question du temps et de la mémoire sont présentés à l'écran. Monica, médium «sensitive», possède une définition très instinctive et sentie d'un temps à la fois pluriel et inexistant dont elle fait l'expérience à travers ses visions vécues au cours de séances de tarot. Stéphane Durand, en tant que physicien et vulgarisateur scientifique, s'intéresse pour sa part à la question du temps et des univers parallèles en physique quantique. À travers des expériences et des vocabulaires très différents, ces deux spécialistes traitent pourtant d'un phénomène semblable. Leurs points de vue respectifs font écho aux discussions entre Olivier et Violette.

Ce synopsis du film *Le temps des lilas* pourrait donner lieu à un long métrage docu-fiction de soixante-dix minutes possédant une structure narrative linéaire à travers laquelle serait poursuivie la quête du personnage de Jacynthe. Cette quête pourrait par exemple se traduire par son désir de se sortir de sa dépression. Elle y arriverait, entre autres, en plaçant sa mère dans un centre pour personnes âgées atteintes d'Alzheimer et en rencontrant un nouveau conjoint, ce qui lui permettrait de «retrouver» une stabilité affective et familiale en plus de donner un modèle masculin à son fils.

Pourtant, le film *Le temps des lilas* ne sera pas ce long métrage. Il ne possédera pas de courbe dramatique préétablie ni de durée au sens d'une longueur de temps calculable en minutes et en secondes. Il ne racontera pas l'histoire de cette quête. Ce film offrira plutôt une expérience de la *durée*, c'est-à-dire une expérience qualitative de la sensation d'une «continuation de ce qui n'est plus dans ce qui est» (Bergson, 2007 [1968], p. 46). Chaque spectateur trouvera sens – écrira sa propre histoire du film – dans la contraction de sa propre *durée*, de sa propre perception du mouvement qui se déploie dans la *matière*.

Dans l'intelligence, on doit donc distinguer la forme et le sens : elle a sa forme dans la matière, elle trouve sa forme avec la matière, c'est-à-dire dans le plus détendu, mais elle a et trouve son sens dans le plus contracté, par lequel elle domine et utilise la matière. On dirait donc que sa forme la sépare de son sens, mais que ce sens est toujours présent en elle, et doit être retrouvé par l'intuition (Deleuze, 2008 [1966], p. 91)

Spectateurs et artistes seront appelés à être intuitifs afin de retrouver le sens qui, pour chacun d'eux, est présent dans la *matière* du film. Afin d'atteindre cet *effet de surface* (Deleuze, 1969, p. 83-91), repartons du *bon sens* (Deleuze, 1969, p. 92-100), c'est-à-dire de cette tentation d'imposer une structure narrative linéaire à un film – le *bon sens* étant ce qui cadre l'espace libre, son caractère étant la prévisibilité, «il exprime l'exigence d'un ordre d'après lequel il faut choisir une direction et s'en tenir à elle. [...] Il joue un rôle capital dans la détermination de signification. Mais il n'en joue aucun dans la donation de sens» (Deleuze, 1969, p. 93-94)

Établissons notre site de fouille archéologique, notre *bon sens*. Puis, dans une première partie, attardons-nous à creuser les différentes couches du problème cachées dans ce site, tel que le propose Gilles Deleuze (2008 [1966], 2002a et 2002b) dans sa compréhension de la méthode philosophique employée par Henri Bergson (1859-1941). Lors de cette fouille, prenons soin de bien exhumer les morceaux d'artefact trouvés : des bribes de projet de film. Dans une deuxième partie, rassemblons les morceaux dans une base archéologique afin de reconstituer une forme possible. Classons les morceaux, nettoyons-les, assemblons-les, époussetons-les, vernissons-les et exposons-les. Accompagnons cette mise en forme d'une recherche d'attitude à adopter à travers ce processus. Finalement, dans le présent document papier, rendons compte de cette recherche du problème «bien» posé et de la «bonne» attitude à adopter afin de retrouver un espace de liberté.

CHAPITRE 1 : LE SITE DE LA FOUILLE

Le site de la fouille

Pour raconter une histoire au cinéma, le *bon sens* (Deleuze, 1969) nous mène à l'utilisation d'une courbe dramatique, appelée aussi arc ou trame narrative. Cette «courbe» algébrique serait en fait une ligne tracée entre les coordonnées d'un plan plat cartésien :

Plotting the possible values of the two variables by means of Cartesian co-ordinates, the result is a line that is perfectly straight. Other, more complex algebraic functions yield figures of the kind mathematicians call curves. For example, the equation $y^2 = 4ax$ generates a parabola. Equations of this kind are called non-linear, even though the curves they specify are composed of lines (Ingold, 2007, p. 152)

Lorsque l'on ajoute des variables et des coordonnées, c'est alors que la ligne, en se traçant entre les différents points, se courbe. Même si l'équation algébrique est appelée non-linéaire car elle détermine une ligne «non-droite», cette courbe demeure une ligne mathématique. Et cet arc narratif classique est largement représenté et expliqué par différents schémas et auteurs. Prenons la version suivante :

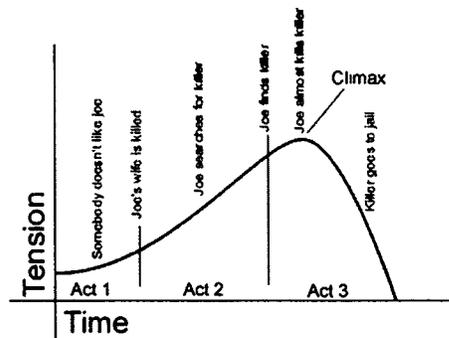


Figure 1 Exemple de courbe dramatique simple

Ce plan cartésien possède un axe des x qui représente le temps qui s'écoule dans l'histoire et un axe des variables y pour le degré de tension narrative qui retient les forces en présence. La tension est ce qui repousse en forces opposées l'objet de la quête du personnage principal. Elle naît d'un élément perturbateur qui provoque un changement – une déviation – dans la stabilité psychologique du personnage – sa ligne. Puis des péripéties alimentent cette quête qui se termine par une résolution complète ou partielle du conflit initial ayant provoqué la

tension. Pour Umberto Eco (1985), il y a *séquence narrative* si et seulement si certaines conditions sont respectées. Ces dernières reprennent celles proposées par

la *Poétique* aristotélicienne : il y suffit de déterminer un agent (peu importe qu'il soit humain ou non), un état initial, une série de changements orientés dans le temps et produits par des causes (qu'il n'est pas nécessaire de spécifier à tout prix) jusqu'à un résultat final (qu'il soit transitoire ou interlocutoire) (Eco, 1985, p. 138)

Les trois actes représentés dans la figure 1 et résumés par Eco (l'acte de l'état initial, l'acte de la série de changements et l'acte du résultat final) correspondent aux actes aristotéliciens ayant donné naissance à la narrativité occidentale à travers tout d'abord le théâtre. Encore aujourd'hui, la plupart des films grand public sont construits autour de ces trois parties. Si l'on complexifie un peu l'histoire, c'est-à-dire si les péripéties et les personnages secondaires sont plus nuancés par exemple, alors la courbe pourrait se dessiner ainsi :

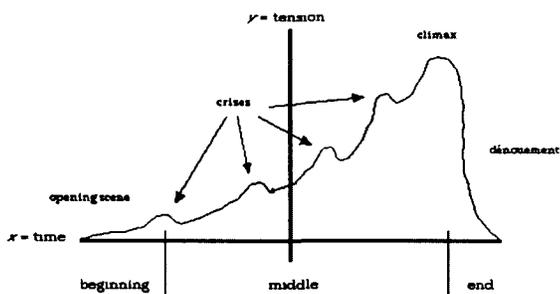


Figure 2 Exemple de courbe dramatique plus complexe

L'écrivain américain Kurt Vonnegut aurait rédigé un mémoire de maîtrise en anthropologie à l'Université de Chicago où il élabore autour de cette représentation graphique en défendant l'idée que toutes les histoires écrites en Occident sont traduisibles sur ce plan cartésien (Swanson, 2015). Ce dernier prend comme axe des x le temps qui s'écoule dans l'histoire du début à la fin; cet axe est donc fini aux deux extrémités. L'axe des y représente quant à lui la variable chance/malchance; un axe, quant à lui, infini :

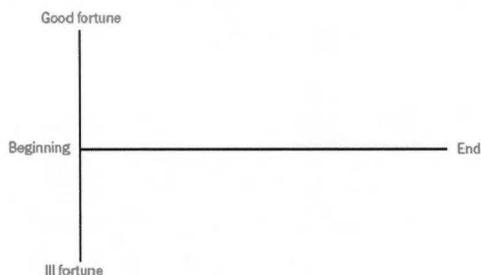


Figure 3 Plan cartésien du graphique de base de Kurt Vonnegut

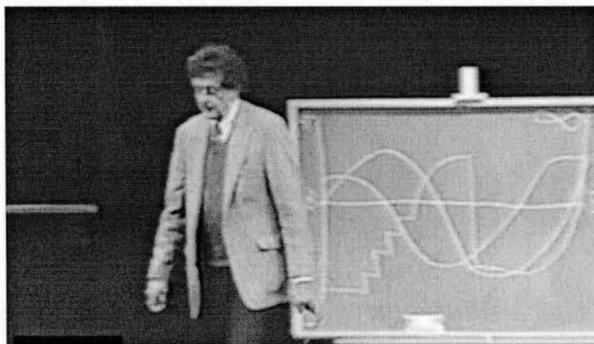


Figure 4 Trois types d'histoire classique sur le plan cartésien selon Kurt Vonnegut

Dans une courte vidéo intitulée «Kurt Vonnegut on the Shapes of Stories» (Popova, 2012)¹, extraite d'une conférence donnée par l'auteur, Vonnegut trace trois lignes algébriques sur son graphique, en jouant avec les variables de trois types d'histoire classique. Sans nous attarder ici à répéter ces «histoires types», observons tout de même que peu importe la forme de la ligne tracée, ces courbes mathématiques témoignent de l'importance accordée à la *séquence narrative* et donc à une certaine linéarité narrative intrinsèque au temps qui s'écoule dans l'histoire.

¹ <https://vimeo.com/53286941>

Will Luers, dans un article portant sur les nouvelles écritures numériques intitulé «Plotting the Database» (2012), définit la narrativité linéaire de la façon suivante: «A plotted fictional narrative, such as a novel or movie, holds attention by focusing on delineated characters, motivations and actions through a series of events in time». Puisque les événements vécus par le ou les personnages prennent place – se spatialisent – sur ce fameux graphique prenant le temps comme valeur à l'axe des x , la narrativité linéaire se construit ainsi inévitablement en référence à une conception linéaire du temps.

Toujours dans un souci d'organiser le récit afin de communiquer une histoire, ce modèle de la ligne du temps ressurgit sous une autre forme à l'étape du montage vidéo; phase de création nécessitant l'utilisation d'un ordinateur et d'un logiciel. De façon générale, l'interface d'un logiciel sert de jonction, de point de rencontre, entre l'utilisateur qui souhaite interagir avec les données numériques brutes contenues dans l'ordinateur. Elle intègre dans sa conception et sa forme des critères esthétiques et fonctionnels qui servent à mettre en place un modèle organisationnel basé, par exemple, sur la métaphore d'univers déjà connus du monde tangible ou analogique (Marcus, 2003 et Gentner and Nielsen, 1996) :

Metaphors: essential concepts conveyed through words and images, or through acoustic, or tactile means. Metaphors concern both overarching concepts that characterize interaction, as well as individual items, like the "trashcan" standing for "deletion" within the "desktop" metaphor (Marcus, 2003, p. 48)

Les codes sous-tendus par le modèle organisationnel du logiciel permettent à l'utilisateur de transmettre ses intentions et d'interagir avec les données numériques. À l'inverse, de la même manière dont fonctionnent les catégories de langue sur la pensée (Benveniste, 1966 et Whorf, 1956 [1925-1941]), ces codes finissent inévitablement par cadrer en amont la façon même de penser des utilisateurs. Quant au logiciel de montage vidéo plus spécifiquement, il repose de sa conception jusqu'à sa représentation graphique sur le modèle de la *timeline*, une spatialisation linéaire du temps inspirée de la ligne géométrique euclidienne¹.

Although the idea of the straight line as a connection between points that has length but no breadth goes back more than two millennia, to the geometry of Euclid, it was perhaps not until the Renaissance that it began to assume the dominance in our thinking about causes, effects and their relations that it does today (Ingold, 2007, p. 4)

¹ «1. Le point est ce qui n'a aucune partie. 2. La ligne est une longueur sans largeur. 3. les extrémités d'une ligne sont des points. 4. La ligne droite est celle qui est toute également interposée entre ses points» (Euclide, 1804, p. 18)

L'utilisation de modèles mathématiques (dont celui de la ligne géométrique) comme structure de pensée serait une tendance culturelle proprement occidentale. Tim Ingold, dans son ouvrage *Lines, a Brief History* (2007) expose d'ailleurs l'étendue des effets du modèle de la ligne sur différentes disciplines à travers l'histoire. Mais pour Ingold, et surtout pour les philosophes et mathématiciens William James (2006 [1911], 2005 [1905]) et Henri Bergson (2011a [1911] b[1920] et c[1934]), si la découverte des mathématiques a servi à faire avancer la «connaissance», elle a également engendré une certaine manière de concevoir la nature et l'expérience qu'on en fait; c'est-à-dire en nombres statiques plutôt qu'en termes de *vie* et de *mouvement*. La transposition conceptuelle et spatialisée de la sensation du temps qui passe sur une ligne physique à la définition géométrique classique (ou euclidienne) nous éloigne de l'expérience de la *durée* (Bergson, 2011c [1934]), c'est-à-dire de l'expérience plutôt perceptive, qualitative et sinueuse de la continuité de la nature.

Henri Bergson reconnaît «d'ailleurs que c'est dans le temps spatialisé que nous nous plaçons d'ordinaire. Nous n'avons aucun intérêt à écouter le bourdonnement ininterrompu de la vie profonde» (2011c [1934], p. 29). *Le bon sens* (Deleuze, 1969, p. 92-100) qui pousse *d'ordinaire* au recours à la linéarité du temps et de la narration comme structure de pensée persiste car :

rien n'est plus aisé que de raisonner géométriquement, sur des idées abstraites, [et de construire] sans peine une doctrine où tout se tient, et qui paraît s'imposer par sa rigueur. Mais cette rigueur vient de ce qu'on a opéré sur une idée schématique et raide, au lieu de suivre les contours sinueux et mobiles de la réalité (Bergson, 2011a [1911], p. 3)

Comment se défaire alors de la tentation de la rigueur schématique de cette ligne qui en vient à empêcher l'artiste et le spectateur de suivre les *contours sinueux et mobiles de la réalité*? Est-ce donc dans l'utilisation du modèle de la ligne du temps en soi, ce schéma rigide, que se trouve la contrainte? Est-ce là que se trouve le réel obstacle? Pour arriver à s'approcher d'un problème le plus «vrai» possible, aidons-nous de *l'intuition*, de cette méthode problématisante utilisée par Henri Bergson (1859-1941), telle que l'expose Gilles Deleuze dans *Le bergsonisme* (2008 [1966]) et dans *L'île déserte* (2002a et 2002b).

CHAPITRE 2 : «L'INTUITION COMME MÉTHODE»

«L'intuition comme méthode» : Pour problématiser, gratter, différencier et réaliser

L'intuition est la jouissance de la différence. Mais elle n'est pas seulement la jouissance du résultat de la méthode, elle est elle-même la méthode (Deleuze, 2002b, p. 45)

Cette «métaphysique positive» (Matsui, 2017) de recherche «des différences de nature» et de la «nature de la différence» par *l'intuition* (Deleuze, 2002b) guidera notre thèse. Cette approche de la philosophie propre à Henri Bergson (1859-1941), telle que comprise et relayée par Gilles Deleuze (2008 [1966], 2002a et 2002b), servira de repère à l'élaboration d'une problématisation, d'une théorisation et d'une opérationnalisation, tout à la fois. Il convient de préciser dès maintenant et comme le fait Deleuze en introduction à son ouvrage consacré au *bergsonisme* (2008 [1966]), que «L'intuition n'est pas un sentiment ni une inspiration [...] mais une méthode élaborée, et même une des méthodes les plus élaborées de la philosophie» (2008 [1966], p. 1).

La vérité est qu'il s'agit, en philosophie et même ailleurs, de *trouver* le problème et par conséquent de le *poser*, plus encore que de le résoudre. Car un problème spéculatif est résolu dès qu'il est bien posé [...] l'effort d'invention consiste le plus souvent à susciter le problème, à créer les termes en lesquels il se posera (Bergson, dans *La Pensée et le Mouvant*, cité par Deleuze, 2008 [1966], p. 4)

Face à un problème philosophique, Deleuze suggère dans un premier moment de procéder comme Bergson et de prendre le temps d'en gratter les couches afin d'éliminer les *problèmes faux* ou *inexistants*. Si poser la bonne question constitue en soi le travail créatif faisant apparaître la réponse à l'intérieur même du processus, il semble que le travail de recherche, de création et d'expérimentation en cours pendant toute la durée de la thèse en sera un de problématisation. C'est ce que nous proposons de faire : gratter les couches de *faux problèmes* et découvrir les termes en lesquels la question sera le mieux posée et ce, jusqu'à ce que le dépôt de la thèse y mette (temporairement) fin. Cette idée de «couches à gratter» servira de filon au présent texte qui devient ainsi un site de fouille archéologique. Nous verrons qu'au fur et à mesure du nettoyage des surfaces, un projet de film émergera à travers les débris de la recherche du problème «vrai». Sous les couches de sédiments à creuser à la pioche et à épousseter au pinceau, un trésor gît; comme quelque chose qui était là depuis tout ce temps. Presque comme une évidence très bien dissimulée.

Le second moment de *l'intuition comme méthode* (2008 [1966]) propose de chercher à poser les différences de nature entre les termes de la problématique afin de mieux entrevoir ce qui fait «réellement» problème. En plus de gratter les couches donc, il faut en profiter pour démêler les morceaux, en plaçant la terre d'un côté et les roches semblables de l'autre, le temps dans un tas et l'espace dans un autre, les percepts d'un côté et les concepts de l'autre. Il faut étaler la durée à l'écart de la matière, dépouiller l'attitude à adopter en mettant le jeu, la contemplation et l'attitude limite dans des tas différents. Ce dépouillement permet de découvrir que des morceaux du trésor sont mélangés avec les roches et qu'il ne faut pas se débarrasser des débris. Ce travail de différenciation des termes suppose une perspective holistique où la nature même de la différence – et donc une «solution» au problème – se trouve à l'intérieur du site, dans le terreau à retourner. Il faut faire attention de tout conserver.

La différence interne devra se distinguer de la *contradiction*, de l'*altérité*, de la *négation*. C'est là que la méthode et la théorie bergsoniennes de la différence s'opposent à cette autre méthode, à cette autre théorie de la différence qu'on appelle la dialectique (Deleuze, 2002b, p. 53)

Finalement, pour faciliter la recherche des «différences de nature» et de la «nature de la différence», Deleuze suggère aussi de «*Poser les problèmes, et [de] les résoudre, en fonction du temps plutôt que de l'espace*» (2008 [1966], p. 22). L'espace serait quantitatif, alors que le temps lui serait qualitatif. Réfléchir le problème en fonction de l'espace pousse donc à penser en nombres, en degrés et en comparaison générant ainsi une théorie de la différence comme la dialectique. Réfléchir en fonction du temps permet plutôt une approche sensible, mouvante et holistique de la différence; cette dernière se trouvant dans l'acceptation et non dans la négation. Ce temps-là, Bergson le nomme *durée* (2007 [1968]) :

Et toujours la durée est le lieu et le milieu des différences de nature, elle en est même l'ensemble et la multiplicité, il n'y a de différences de nature que dans la durée – tandis que l'espace n'est que le lieu, le milieu, l'ensemble des différences de degré (Deleuze, 2008 [1966], p. 24)

L'espace est ce lieu de fouille où l'on classe les morceaux par grandeur et par forme. Le temps est ce lieu où la différence de nature nous permettra de faire sens. La *durée* nous aidera donc sur deux plans : comme lieu d'appréhension du problème dans son ensemble et comme approche à la différenciation de la notion de «temps» en narrativité vidéo. L'intuition, quant à elle, «n'est pas la durée même [mais] plutôt le mouvement par lequel nous sortons de notre propre durée» (Deleuze, 2008 [1966], p. 24). Cette approche philosophique intuitive,

supportée par l'allégorie de la fouille archéologique, nous aidera à mieux cerner le problème posé par l'utilisation du modèle de la ligne du temps en narrativité vidéo et à mieux comprendre l'attitude à adopter au moment de créer le projet de film. Commençons donc à creuser.

PARTIE 1

LES COUCHES – OU STRATES – DU PROBLÈME

CHAPITRE 3 : COUCHE DE CIMENT

Couche de ciment – ou problème de départ : Comment se défaire de la tentation de la rigueur schématique de la courbe dramatique qui en vient à empêcher l'artiste et le spectateur de suivre les *contours sinueux et mobiles de la réalité*? Est-ce dans l'utilisation du modèle de la ligne du temps en soi que se trouve la contrainte?

Nous avons vu au chapitre un que, pour écrire une histoire au cinéma, notre problème lié à l'utilisation de la ligne du temps est récurrent. En effet, ce modèle sert dès les débuts du processus de construction narrative comme axe des x de la courbe algébrique dramatique et ce, jusqu'à la fin du processus, comme métaphore visuelle et organisationnelle du logiciel de montage vidéo.

Voyons de quelle façon ce modèle mathématique, la ligne du temps, en offrant un cadre pour penser l'écriture narrative et donc en structurant la conceptualisation de l'ensemble de l'histoire racontée, limite la créativité. S'accrocher à ce modèle en pensant l'histoire en termes de points sur une ligne nous éloigne de l'impulsion créatrice. C'est le danger qui nous guette et qui guette tout créateur(trice) d'une œuvre vidéo, de même que tout spectateur(trice).

Pour William James (2006 [1911]), le danger lié à *l'abus des concepts* est au cœur du développement de la philosophie occidentale : «*La vie intellectuelle de l'homme consiste presque entièrement dans la substitution d'un ordre conceptuel à l'ordre perceptuel dans lequel son expérience prend naissance*» (2006 [1911], p. 54). Les concepts, fonctionnant à la manière d'un ordre ou d'une structure, ont pour fonction principale d'enrichir la perception et de permettre la communication.

Les divers univers conceptuels [...] peuvent être considérés en faisant complètement abstraction de la réalité perceptuelle et, considérés ainsi, ils permettent la découverte d'un grand nombre de relations fixes entre leurs divers éléments. De ces relations résultent les sciences *a priori* telles que la logique, les mathématiques, l'éthique et l'esthétique (2006 [1911], p. 58)

Ces *divers univers conceptuels* seraient, William James en convient, une valeur ajoutée à l'expérience purement perceptuelle de l'anémone de mer, par exemple. Mais il ne faudrait pas faire l'erreur, nous dit aussi James, de suppléer l'ordre conceptuel au réel. Nous verrons dans

la prochaine couche du problème de quelle façon les «sciences *a priori*» peuvent représenter un danger en narrativité vidéo.

L'extraction de concepts à partir d'observations sensuelles et empiriques permet certaines actions comme celles de comparer des éléments entre eux ou encore de les mettre en perspective. Mais ces relations s'en retrouvent aussitôt illusoires, puisqu'elles reposent dès lors sur l'aspect discret, immobile et passé du concept plutôt que sur l'expérience sensible.

en substituant nos concepts aux percepts, nous substituons leurs relations également. Mais comme ces relations entre concepts relèvent d'une comparaison statique uniquement, il est impossible de les substituer aux relations dynamiques dont le flux perceptuel est rempli (2006 [1911], p. 77)

Henri Bergson abonde en ce sens dans sa conférence intitulée *La perception du changement* : «Concevoir est un pis-aller quand il n'est pas donné de percevoir, et le raisonnement est fait pour combler les vides de la perception ou pour en étendre la portée» (2011c [1934], p. 7). Bergson se fait sévère à l'endroit des philosophes de l'école d'Élée. Ces derniers ayant conclu à une impossibilité humaine de s'accorder en parfaite harmonie avec les percepts produits par les sens, ils ont favorisé les idées qui étaient à leurs yeux le seul moyen d'atteindre la «connaissance». Mais pour Bergson, la faculté de concevoir «[se réduit] à éliminer du réel un grand nombre de différences qualitatives, d'éteindre en partie nos perceptions, d'appauvrir notre vision concrète de l'univers» (2011c [1934], p. 10).

Pour ce philosophe, plutôt que de s'éloigner de notre perception sensible pour aller se réfugier dans nos idées, l'aiguisage de nos sens et le détachement envers les besoins de la vie pratique, aptitudes propres à l'artiste, nous rapprocheraient du réel. Ce même malaise, la perte de l'expérience de l'activité perçue par les sens, habite Alfred North Whitehead (2007 [1920]). Ce dernier admet en effet une différence de nature entre deux types d'expérience du monde:

You cannot cling to the idea that we have two sets of experiences of nature, one of primary qualities which belong to the objects perceived, and one of secondary qualities which are the products of our mental excitements (2007 [1920], p. 148)

Précisons ce que ces deux types d'expérience implique pour le phénomène de la *ligne*. Tim Ingold (2007), nous l'avons vu, s'attarde à démontrer en entrecroisant plusieurs disciplines

que la ligne existe naturellement – dans l'*expérience pure*¹ – et qu'elle a ressurgi dans différentes sociétés, cultures et philosophies. Le problème qu'il perçoit est celui de l'association de l'idée de la *ligne* à celle de sa rectitude et de sa rigidité (*straightness*) :

It seems as though the quality of straightness has become somehow fundamental to the recognition of lines as lines [...] Yet there is no reason, intrinsic to the line itself, why it *should* be straight (Ingold, 2007, p. 152)

Selon Ingold, la ligne se définirait, spécifiquement en Occident et ce depuis précisément l'époque de la modernité, comme étant droite, statique et composée d'une série de points. Ses recherches le poussent à considérer que le problème n'est pas tant celui de la ligne, mais plutôt celui de l'imposition d'une sorte de ligne sur le monde : «Colonialism, then, is not the imposition of linearity upon a non-linear world, but the imposition of one kind of line on another» (2007, p. 2). Le problème de la linéarité narrative ne serait pas inhérent à une ligne qui serait universelle, mais proviendrait plutôt d'une ligne *mathématisée et occidentalisée*, c'est-à-dire d'une ligne raide, artificielle et conceptualisée. Les lignes *naturelles* qui proviennent elles de l'*expérience pure* seraient plutôt irrégulières, ramifiées et sinueuses. Elles n'auraient pas l'exactitude, l'artificialité, ni la rigidité de la ligne géométrique ou de la courbe algébrique, qui rappelons-nous, est décrite par une opération dite «non-linéaire» parce que «non-droite» : «Thus from the line of movement and growth I was led to its observe, the dotted line - the line that is not a line - a succession of instants in which nothing moves or grows» (2007, p. 3). Une telle ligne représente en réalité une série de points, de concepts fixes : une entité décomposable et surtout statique.

Rappelons également que pour Bergson l'exercice de la conceptualisation amène à une raideur et à un statisme des idées en opposition à la sinuosité et à la mouvance de la réalité (2011a [1911]). Pour nous, le problème de la fixité de la structure narrative résiderait dans les définitions euclidienne et cartésienne de la ligne, dans la séparation de la ligne en points, dans l'extraction de concepts du cours continu des percepts, plutôt que dans la ligne en soi. Les concepts étant le résultat d'un travail de l'esprit, ils ne peuvent recouvrir parfaitement la réalité perceptive (ou «naturelle»). Il s'agit d'observer deux forêts pour en comprendre le malaise : une forêt naturelle sans intervention de l'homme et une forêt reboisée. Il est assez troublant de voir le long de la route cette forêt égale, cartésienne, aux lignes d'arbres situés à

¹ «Le champ instantané du présent est à tout moment ce que j'appelle l'expérience «pure»» (James, (2005 [1905]), p. 47)

égale distance les uns des autres. La voiture avance et nous permet de voir ces lignes de fuite et la perspective infinie d'une série d'arbres plantés «conceptuellement». Il s'agit aussi de regarder sur la carte satellite de *Google* la forme tracée par une rivière ou un ruisseau et celle de la route qui les longe pour comprendre qu'il ne s'agit pas ici de la même ligne.

CHAPITRE 4 : COUCHE DE GRAVIER

Couche de gravier : Si le problème ne provient pas de la ligne en soi, alors la non-linéarité narrative devient une *fausse* solution à un *faux* problème

D'axer le problème sur l'utilisation de la ligne en narrativité vidéo nous oblige à regarder du côté de la narrativité dite «non-linéaire». En s'inscrivant en faux contre l'idée de la ligne, cette apparente solution en présuppose l'existence et le problème tourne en rond. Nous verrons également que cette problématisation autour de la ligne révèle l'utilisation d'autres modèles mathématiques pour structurer la narrativité; et donc que ce n'est pas tant la ligne en soi qui cause problème, mais peut-être bien toutes formes de modèle mathématique. Nous verrons finalement que le dualisme «linéarité et non-linéarité» représente un passage temporaire; la différence de nature entre les termes du problème ne se trouvant pas là. Elle se poserait davantage entre les percepts et les concepts, c'est-à-dire entre d'une part la nature continue, sinueuse et imprévisible des percepts et d'autre part celle discrète, arrêtée et répétitive des concepts.

Cherchons d'abord à comprendre de quelle nature est cette narrativité qui se prévaut de l'adjectif *non-linéaire*. Cette dernière emprunterait différentes formes selon qu'elle cadre l'acte d'écriture à l'étape du scénario, à l'étape de la production et de la postproduction ou à celle de la diffusion et de la lecture. Divers exemples de schémas narratifs non-linéaires peuvent être étudiés et ce, aux différentes étapes d'écriture narrative des productions vidéos. Démêlons donc un peu ces différences afin de mieux comprendre ce qui se cache derrière le terme de «non-linéarité».

4.1. Les cailloux: Écrire au scénario

Au moment d'écrire le scénario, il serait risqué de confondre chronologie et linéarité. À cet égard, la simple utilisation de *flash-back* ou de *flash-forward* dans l'histoire ne crée pas véritablement une structure non-linéaire. Cela introduit plutôt de la déchronologie dans les événements. De tels sauts dans le temps contribuent bien souvent à appuyer la tension qui sépare le personnage de son objectif, à mettre l'accent sur l'aspect linéaire de cette quête et donc à confirmer l'utilisation du schéma de la courbe dramatique. La technique narrative de la déchronologie existe depuis longtemps remarque Todd McGowan dans son ouvrage intitulé *Out of Time : Desire in Atemporal Cinema* (2011) :

Though the flashback and flash forward have been staples of cinema since early in the talking era, these devices have traditionally occurred within a typical chronology. They functioned as clearly marked detours along a linear chronological path that moved toward the future. Rather than subverting a sense of the temporal movement of a film, the use of flashback and flash forward have tended to emphasize temporality (Mcgowan, 2011, p. 8)

Le recours à ce procédé scénaristique soulignerait d'autant plus l'importance de la ligne du temps dans la courbe dramatique du personnage en marquant le passé et le futur comme précédant et suivant le présent, rappelant ainsi une conception spatialisée du temps sur une ligne allant de gauche à droite.

Cette conception temporelle serait d'ailleurs le legs d'un certain judéo-christianisme. Dans son ouvrage intitulé *Le temps et l'espace dans la culture japonaise* (2007), Katô Shûichi fait un bref historique des grandes conceptions culturelles du «temps» en s'appuyant sur l'analyse de textes classiques : l'Ancien Testament, le Livre de l'Exode, les oeuvres de Platon, d'Aristote, de Pythagore, le Kojiki, chroniques des choses anciennes, etc. Le temps israélite ou judéo-chrétien serait le temps historique par excellence : un temps représenté par une ligne droite finie aux deux extrémités. Cette ligne temporelle possède un fort caractère directionnel, le temps s'écoulant dans une seule et unique direction. Les événements y arrivent une seule fois et dans un ordre immuable : «Les événements survenant là sont uniques, et leur signification se détermine non pas dans le rapport avec les circonstances du moment (le présent), mais dans le rapport avec les événements du passé et du futur» (Shûichi, 2007, p. 24). L'histoire avec un grand H ou un petit h tient donc sa signification dans sa structure :

La signification des événements singuliers (les parties) se détermine dans son rapport avec la structure totale. Si le temps était une droite infinie, il serait impossible de le structurer, de même qu'il serait impossible de penser la signification des événements à chaque moment (le présent) dans leur rapport avec la structure totale (Shûichi, 2007, p. 24)

Le film possédant un début et une fin suppose ainsi les balises de la droite temporelle et l'utilisation de *flashback* ou de *flashforward* renforce l'idée que chaque événement sur la ligne du temps possède un sens si et seulement si il est mis en relation avec les autres événements (principe de cause à effet). Et le sens (direction) donné au fil conducteur pointe vers un terme spécifique hautement «significatif» : la fin, *the end*.

Pour illustrer l'utilisation d'une structure narrative scénaristique qui serait non-linéaire – et non pas dé-chronologique – prenons en exemple le film *I'm Not There* du réalisateur Todd Haynes (2007). Ce film biographique de l'oeuvre et de la vie créative de Bob Dylan met en scène six différents comédiens qui interprètent chacun un aspect, une époque, un point de vue sur la vie de Bob Dylan. Ces différentes représentations du personnage ne sont pas vécues ou reçues comme différents moments chronologiques de la vie de Bob Dylan par les spectateurs. Rien ne laisse présager que l'âge des acteurs personnifiant les différents aspects de la vie du chanteur correspond à son âge réel au moment des événements relatés. Au contraire, ces six *Bob Dylan* coexistent dans une seule et même *durée* (Bergson, 2011c [1934]), dans une différenciation continue de soi avec soi – s'interrogeant ainsi sur le recours à la ligne du temps spatialisée comme représentation de la vie humaine et de ses événements. La vie de Bob Dylan est profonde et multiple; nous avons affaire davantage à un collage qu'à une histoire. Afin d'évoquer ce *patchwork*, le réalisateur choisit différents traitements formels pour chacun des *Bob Dylan*. Pour le «Bob Dylan-Jude Quinn-Cate Blanchett», Todd Haynes choisit de tourner à la manière de Fellini, en noir et blanc. Pour le «Bob Dylan-Billy The Kid-Richard Gere», le réalisateur pastiche les films westerns américains de la fin des années soixante, en zoomant allègrement. «Bob Dylan-Rock Star-Heath Ledger» est filmé quant à lui dans le style de Godard, avec de grands angles et de gros plans d'objets.

Dans un article du *New York Times* intitulé «This Is Not a Bob Dylan Movie» (2007), le journaliste Robert Sullivan partage le contenu de la page du pitch¹ utilisé par Todd Haynes afin de financer l'écriture du film:

If a film were to exist in which the breadth and flux of a creative life could be experienced, a film that could open up as oppose to consolidating what we think we already know walking in, it could never be within the tidy arc of a master narrative. The structure of such a film would have to be a fractured one, with numerous openings and a multitude of voices, with its prime strategy being one of refraction, not condensation (Haynes cité par Sullivan, 2007, p. 7)

Todd Haynes fait part de son intention d'utiliser une structure narrative non-linéaire pour écrire le film *I'm Not There*. *The tidy arc of a master narrative* limiterait, selon lui, la possibilité d'exprimer l'ampleur et les fluctuations propres à une existence créative. Une structure multiple, fracturée, où les déviations naturelles (*refraction*) auraient libre cours

¹ Mot accepté dans le dictionnaire québécois «Antidote» signifiant «argumentaire de vente»

plutôt que de se cristalliser (*condensation*) en une quête unique, siérait davantage le propos : vivre l'expérience «Bob Dylan».

Ce film témoigne ainsi d'une réelle et intentionnelle non-utilisation de la linéarité dans sa structure narrative. C'est principalement à l'étape créative du scénario que cette structure de pensée a encadré l'écriture; l'ordre de tournage ayant probablement été guidé par les disponibilités des acteurs et les lieux de tournage, par exemple. L'étape du montage ayant quant à elle fort probablement eu recours à un logiciel utilisant la ligne du temps comme métaphore de travail. L'expérience de spectature, quant à elle, s'écoule unilatéralement dans le temps; le spectateur se voyant présenter une version définitive du film, possédant une durée fixe et un enchaînement déterminé de séquences.

4.2. Les roches: Écrire en production

Une seconde étape cruciale d'écriture en vidéo est celle de sa production, c'est-à-dire du tournage et du montage. C'est à ce moment précis que nous devons faire attention de ne pas confondre *montage non-linéaire* et *narrativité non-linéaire*. À cet effet, le nom des logiciels de montage vidéo numériques peut porter à confusion. Ainsi, l'appellation *nonlinear editing software* comme terme technique désignant les logiciels de montage non-destructifs que sont *Avid*, *Final Cut Pro*, *Premiere*, etc. provient du principe selon lequel les médias, classés dans une banque de données, ne sont pas détruits en cours de manipulation – contrairement à la pellicule, qui elle, est coupée physiquement pour enchaîner les plans au montage.



Figure 5 Interface du logiciel de montage *Final Cut Pro 7*

La fenêtre du *canevas* (à droite) donne un aperçu de ce que sera l'enchaînement des séquences. La fenêtre du *visualiseur* (à gauche) permet de visionner les données de la banque de médias audios et vidéos (en bas à gauche) disponibles sur le disque dur de l'ordinateur. Ces logiciels permettent donc de classer les données et de les interchanger rapidement sur la ligne du temps (en bas à droite). Finalement, puisque ce logiciel fait office d'intermédiaire et non de plateforme de diffusion, il est utilisé dans le but de composer un enchaînement définitif de séquences qui sera exporté afin d'être diffusé sur une autre plateforme.

Les logiciels de *montage non-linéaire* servent la plupart du temps à monter une production vidéo *linéaire narrativement*. Afin d'organiser le travail, ils utilisent deux structures de pensée qui se complètent : le principe de la banque de données et celui de la ligne du temps. Il s'agit d'un hybride, d'une transition, entre l'organisation purement linéaire de la pellicule et le modèle de données structurant par règles et mots-clés l'organisation et l'accès au matériel; modèle propre au numérique. Nous y reviendrons.

Si à l'étape narrative de la production, le logiciel de montage n'est pas ce qui favorise une structure de pensée non-linéaire, comment y parvenir autrement? Todd McGowan, dans son ouvrage *Out of Time : Desire in Atemporal Cinema* (2011), dresse un portrait de plusieurs productions vidéos – dont par exemple les films *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* (Gondry, 2004), *Memento* (Nolan, 2000) et *2046* (Kar Wai, 2004) – ayant tenté de briser la linéarité narrative formelle. Il appelle ce courant du cinéma, né en parallèle au développement des médias numériques, l'*atemporal cinematic mode*. Ce dernier utilise la distorsion d'ordre formel afin de déconstruire l'idée de la linéarité du récit et du temps :

atemporal cinema enacts the distortion of time and forces the spectator to experience this distortion through the act of watching the film [...] the attempt to introduce spectators to an alternative way of experiencing existence in time - or, more exactly, a way of experiencing existence outside of our usual conception of time (McGowan, 2011, p. 9-10)

Insistons pour dire que derrière la linéarité du schéma narratif classique se cache une conception linéaire du temps; conception proprement occidentale – *our usual conception of time*. L'expérience filmique de cette distorsion de notre conception du temps classique pourrait être traduite dans le film *La vie d'Adèle* de Abdellatif Kechiche (2013). La durée du film, qui est de trois heures, déjoue notre rapport habituel à la courbe dramatique linéaire d'un film au cinéma. Cette longueur volontaire de l'histoire pousse les spectateurs à lâcher prise

sur leurs attentes et repères structurels, et non pas à ressentir des «longueurs». En lâchant ainsi prise sur le *Tout*, le film se vit davantage d'une façon sensible où l'on ne suit plus tant les événements de *La vie d'Adèle* sur une ligne temporelle, mais où l'on suit plutôt les émotions ressentis par le personnage dans les *parties*. Nous ressortons de l'expérience de visionnement de ce film avec une impression chargée d'avoir vécue émotivement la vie entière du personnage, d'avoir vécue une *existence outside of our usual conception of time*. Ce film entrerait dans la définition d'*atemporal cinema* de McGowan, ce courant qui «enacts the distortion of time and forces the spectator to experience this distortion through the act of watching the film» (McGowan, 2011, p. 9). Remarquons également qu'au lieu d'utiliser le terme *nonlinear* et donc un préfixe qui suppose la négation et l'opposition, McGowan utilise le préfixe «a» qui suggère l'absence: *alinear plot*, *atemporal*. Ce préfixe semble moins contraignant puisqu'il laisse un vide que d'autres structures peuvent remplir. Le préfixe *non*, quant à lui, force davantage le positionnement à l'encontre de la ligne et nous place dans une approche philosophique dialectique. Considérons maintenant de quelle façon les techniques narratives propres à la diffusion web penchent pour leur part, vers une *a-linéarité*.

4.3. La pierre : Écrire lors de la diffusion web

Attardons-nous à la troisième écriture, celle qui concerne les productions vidéos diffusées sur le web et dont la narrativité implique de l'interactivité. Les médias numériques, en raison de leur nature (divisible, modulable, variable, etc.), favoriseraient une structure de pensée matricielle (Manovich, 2002). Dans l'exemple du webdocumentaire interactif *Prison Valley* (Brault et Dufresne, 2010)² où se côtoient structures linéaire et matricielle, l'interactivité permise au spectateur n'empêche pas qu'une quête linéaire dicte l'expérience. L'objectif de ce *road-movie* est de dénouer l'intrigue entourant l'économie de marché florissante de la «vallée des prisons». Au terme de la quête, on découvre que l'incarcération et le système qui l'entoure génèrent une activité économique que l'État et les différents acteurs politiques et économiques se plaisent à alimenter.

2 Webdocumentaire interactif qui met en scène à l'aide de la narration – littéralement la voix hors-champ – un journaliste et un cinéaste qui proposent un *road-movie* afin de décortiquer l'univers particulier de la ville de Canon City, située dans l'état du Colorado, aux États-Unis – là où l'économie de la région repose sur l'incarcération (<http://prisonvalley.arte.tv>)

L'usage de l'interactivité ici n'est pas cause ou conséquence directe de l'utilisation d'un schéma narratif «non» linéaire. Les deux sont en quelque sorte indépendants. Ce que permet l'interactivité est une certaine liberté pour le spectateur de naviguer dans la banque de données en parallèle de la quête. Elle favorise également une certaine indétermination dans la succession des scènes, en opposition à l'aspect figé et déterminé de l'enchaînement de séquences d'un film projeté en salle de cinéma. Ce type de productions vidéos relève de ce qu'on appelle des *narrative databases* (Luers, 2012) ou encore des *interactives narratives* (Manovich, 2002).

Dans le cas du logiciel d'écriture de webdocumentaires interactifs *Korsakow*³, les enchaînements entre les scènes sont prévus par des règles préalablement attribuées aux clips vidéos par l'auteur. De cette façon, l'auteur médie les relations possibles entre les différents clips. Au moment du visionnement par un internaute, une formule de calcul statistique s'occupe de générer les possibilités de liens qui s'ouvrent à la fin de chaque séquence visionnée. Les productions vidéos diffusées à l'aide de ce logiciel répondent à une structure de pensée, à un type de médiation. Cette structure n'est certes pas dominée par la linéarité, mais plutôt par deux autres principes régis par des *sciences a priori*.

D'abord, la classification ou l'étiquetage des séquences vidéos procède de la théorie des ensembles selon laquelle nous groupons des valeurs aux caractéristiques communes. Il s'agirait d'ailleurs du même processus cognitif de catégorisation propre à la conception : «Hors de ce tout sensible aborigène, l'attention découpe des objets que la conception nomme ensuite et identifie pour toujours» (James, 2006 [1911], p. 53-54).

Ensuite, le calcul du choix des séquences vidéos à proposer à la fin de la lecture d'un clip vidéo x se réfère à la branche mathématique des statistiques, sous le modèle de la chaîne de Markov. Ce modèle permet d'attribuer des valeurs aux données, puis d'établir des probabilités de transition entre les valeurs formant ainsi une genre de chaîne où chaque valeur renvoie à un autre état. En fonction des probabilités préalablement attribuées, l'enchaînement de

³ «Le système Korsakow (prononcé 'KOR-SA-KOV') est un logiciel facile d'utilisation pour la création de films utilisant une base de données. Il a été inventé par Florian Thalhofer, un artiste médiatique de Berlin. Les films Korsakow sont des films avec une particularité : ils sont interactifs, c'est-à-dire que la personne qui les visionne a une influence sur leur contenu. Ils fonctionnent grâce à des règles, établies par leurs créateurs, qui dictent comment les différentes scènes interagissent, sans toutefois créer de chemins narratifs fixes. L'ordre des scènes d'un K-film se génère au fur et à mesure qu'il est visionné» <http://korsakow.org/fr/a-propos/>

séquences peut s'avérer très peu déterminé et donc presque aléatoire ou encore très déterminé et donc pratiquement statique. La structure principale de ce type de production vidéo n'est pas la ligne courbe algébrique, mais repose tout de même sur l'utilisation d'une structure mathématique, sur un certain déterminisme ainsi que sur un découpage de l'expérience sensible en unités discrètes. Le sentiment d'indétermination permis par l'option de l'interactivité de l'internaute devient ici un mince espace de liberté.

Nous avons vu que, par exemple, dans le cas de certaines vidéos webinteractives, l'a-linéarité narrative s'exprime entre autres sous la forme d'une organisation mentale matricielle et algorithmique. Peu importe que cette dernière remplace, complète ou s'oppose à celle de la ligne, nous retenons surtout qu'elle est schéma de pensée basée sur la logique-mathématique et qu'elle peut tout aussi bien tendre, à son tour, vers une rigidité. Encore une fois, l'expérience de la réalité du créateur(trice) et du spectateur(trice) passe par un certain déterminisme, par une certaine structure et par une conceptualisation. Une avenue possible pour aller à l'encontre du déterminisme semble être celle de l'aléatoire, mais l'aléatoire ne tient pas compte du choix volontaire et créatif exprimé par la *conscience* en situation d'expérience.

Vivre dans la *durée*, c'est être capable de choix conscients au fur et à mesure de notre expérience de la réalité perceptive. L'aléatoire, n'impliquant pas de choix, est extérieur à la *Vie créative* dont parle Bergson, qui elle, est l'expression de la conscience humaine sans cesse renouvelée (*La conscience et la vie*, 2011a [1911]).

Récapitulons. La solution ne se trouvant pas dans la *non-linéarité*, le problème n'est donc pas celui de la ligne, ni algébrique ni géométrique. Ce serait plutôt la détermination propre aux structures narratives mathématiques – aux *sciences a priori* – qui, en cadrant la production de sens respective du créateur(trice) et du spectateur(trice), limite leur ouverture à l'imprévisibilité et à la nouveauté propres aux *percepts*. Cette *détermination de signification* provient du *bon sens* (Deleuze, 1969), du prévisible. Pourrait-on alors penser que le problème naît plutôt de *l'abus des concepts* (James, 2006 [1911]) sur les percepts, de l'abus de l'aspect figé, prévisible et découpé de la ligne et des structures mathématiques? Comment une artiste peut-elle communiquer à une spectatrice son expérience du monde et produire du sens, par le biais de la production vidéo, sans tomber dans la nature déterminée, figée et passée d'un film et de sa courbe dramatique, ni celle classifiée, prévisible et calculée des *database narratives*?

CHAPITRE 5 : COUCHE DE VASE

Couche de vase : En parallèle au problème de la «ligne mathématique comme concept», l'utilisation de la ligne du temps en narrativité vidéo provoque un déplacement de la nature du temps en espace.

La ligne du temps constitue probablement le plus grand leurre auquel nous confronte notre problème. À la fois *ligne* et *temps*, cette idée dédouble la fausse piste. Cette ligne correspond en fait à une représentation spatiale de l'effet du temps qui passe, du changement ressenti. Bergson (2001c [1934]) explique en réaction à la théorie de la relativité d'Einstein que ce temps représenté n'est que la quatrième dimension de l'espace. La ligne du temps est donc à la fois **conceptualisation** et **spatialisation**, c'est-à-dire une série de points dans l'espace. Quoique semblables, ces deux couches du problème ne se recouvrent pas parfaitement. On ne saurait donc trouver la solution à notre problème en ne considérant que l'une d'entre elles. Afin de nous aider à y voir plus clair, acceptons la suggestion de Deleuze qui est celle de faire comme Bergson et de «*Poser les problèmes, et les résoudre, en fonction du temps plutôt que de l'espace*» (Deleuze, 2008 [1966], p. 22). C'est-à-dire en fonction d'un temps qui n'est pas celui de la ligne, mais plutôt celui de la *durée*.

Poursuivons notre défi lié au second *moment* de la méthode de Bergson, celui de diviser les mixtes de l'expérience en deux tendances, en deux différences de nature. Nous constatons que l'expérience liée à notre problème nous propose en fait deux mixtes, très près l'un de l'autre, qu'il convient à présent de distinguer : le mixte de la structure linéaire en narrativité vidéo, qui se divise entre percept (ligne naturelle) et concept (ligne mathématique), puis le mixte qui se cache derrière l'idée de la ligne du temps qui se divise en temps et en espace. Et c'est peut-être dans cette idée d'espace que la ligne du temps nous trompe le plus.

Si l'espace est pour sa part divisible, le temps, lui, ne l'est pas. Bergson explique cette erreur de conception par le biais du mouvement : «*Nous nous représenterons tout changement, tout mouvement, comme absolument indivisible*» (Bergson, 2001c [1934], p. 20). Le mouvement de la main d'un point A vers un point B est en effet considéré comme simple car il se déploie dans le temps. Il se complexifie à partir du moment où nous le spatialisons. Il devient alors divisible en autant de points qui séparent A et B. À partir du moment où nous envisageons la possibilité qu'il puisse s'arrêter en un point intermédiaire, nous ne le ressentons plus comme le mouvement AB. Ce mouvement doit être indivisible pour exister. Il est le bond qui s'étend par exemple entre le duvet de moustache et la barbe longue ou entre la graine et l'arbre

mature. C'est au moment de comprendre ce mouvement que notre élan intellectuel nous pousse à le décomposer en différents moments espacés et immobiles – telles les photos d'une animation en stop-motion¹. L'immobilité devient ainsi caractère de l'espace. Le temps, quant à lui serait continu : «C'est justement cette continuité indivisible de changement qui constitue la durée vraie [...] la *durée réelle* est ce que l'on a toujours appelé le *temps*, mais le temps perçu comme indivisible» (Bergson, 2011c [1934], p. 28). Le temps associé à une *conception* divisible du changement en différents états immobiles serait un temps spatialisé. Pour Bergson (2011c [1934]), la *durée* est quant à elle une *perception* continue et indivisible du changement. La différence de nature entre le *temps spatialisé* et la *durée* s'additionne à celle qui distingue *concept* et *percept*.

Selon Todd McGowan (2011), la critique de la spatialisation du temps formulée par Bergson amène l'idée que cette conception temporelle mentale provoque l'échec de l'expérience d'un temps dans sa forme unique et interne en la renvoyant plutôt à une autorité externe :

For Bergson, spatializing time blinds us to time's absolute heterogeneity, to the newness inherent in the continuum of time. When we repress the awareness of our temporality by spatializing it, we allow the spatiality of the external world to dictate our actions rather than acting freely from within time, which is internal to us (McGowan, 2011, p. 23)

Ce temps extérieur et conceptuel dicte par exemple le nombre de minutes (unités de temps discrètes) que doit durer un documentaire ou un épisode de série diffusé à la télévision – il s'agit par exemple de 46 minutes. Cet espace de temps se subdivise ensuite en segments qui permettent l'intégration de pauses publicitaires. Ce temps conceptuel agit comme déterminisme et s'oppose en nature à la liberté que possède la créatrice – et le spectateur – de vivre son *temps intérieur*, son expérience vécue de la *durée* : «To act freely is to recover possession of oneself, and to get back into pure duration» (Bergson cité par McGowan, 2011, p. 23).

Une certaine part de liberté se perd dans la confusion du temps qui se mêle à l'espace ainsi que dans le recours à l'autorité externe (le *bon sens*) qui pousse vers une divisibilité du flux. Tenter de comprendre et décortiquer cette confusion ne peut qu'aider à retrouver un peu cette liberté, ce temps unique et interne.

¹ <http://vimeo.com/62665354>

Un mixte se décompose en deux tendances, dont l'une est la durée, simple et indivisible; mais en même temps la durée se différencie en deux directions, dont l'autre est la matière. L'espace est décomposé en matière et en durée, mais la durée se différencie en contraction et en détente, la détente étant principe de la matière (Deleuze, 2002a, p. 36)

Notre problème se divise ainsi en deux tendances : la ligne comme espace, comme concept, divisible et prévisible, et la ligne comme percept, continue et indéterminée. *Mais en même temps* cette ligne comme percept se divise à nouveau en deux forces : celle de la *durée* d'un côté et celle de la *matière* de l'autre qui tire vers sa spatialisation, sans être pur espace. Cette ligne comme percept s'étire donc des deux côtés et se détend jusque dans la matière; «et la matière n'est jamais assez détendue pour être pur espace, pour cesser d'avoir ce minimum de contraction par lequel elle participe de la durée, par lequel elle est de la durée» (Deleuze, 2008 [1966], p. 90).

L'intuition apparaît bien comme une véritable méthode de division : elle divise le mixte en deux tendances qui diffèrent en nature. On reconnaît le sens des dualismes chers à Bergson [...] On sait qu'en dernière instance elles [les figures des dualismes] se ramènent à la distinction toujours retrouvée de la matière et de la durée (Deleuze, 2002a, p. 35)

Notre problème n'étant pas celui de l'utilisation de la ligne en soi, il ne peut être recouvert par le dualisme «linéarité et non-linéarité». N'étant pas non plus complètement celui de l'abus de l'utilisation des concepts – puisque nous venons de découvrir la sous-couche du problème de la spatialisation du temps – il ne peut pas se poser uniquement à l'aide des termes du dualisme «concept et percept». Ne pourrait-il pas mieux se saisir dans son entièreté sous le dualisme «durée et matière»?

CHAPITRE 6 : COUCHE DE LIMON

Couche de limon : La contrainte ou frustration ressentie lors de l'utilisation de la ligne du temps en narrativité vidéo peut-elle s'exprimer par l'entremise du dualisme *durée* et *matière*?

Et si l'on élève jusqu'à la dualité de la matière et de la durée, on voit bien que la durée nous présente la nature même de la différence, la différence de soi avec soi, tandis que la matière est seulement l'indifférent, ce qui se répète ou le simple degré, ce qui ne peut plus changer de nature (Deleuze, 2002a, p. 35)

Cette *durée* qui se dilate et se contracte elle-même en matière et en durée clarifie cette différence de nature et la recouvre. Elle permet de comprendre que la *durée* se déploie inévitablement dans la *matière* et qu'elle est mouvement et donc changement. Plus elle tend à se détendre et à «ralentir» son changement, plus elle se fixe en matière : en structure narrative figée. Ce désir de se libérer des contraintes liées aux structures narratives en vidéo consisterait-il donc à se différencier, à créer davantage dans la *durée* plutôt que dans la *matière* qui se répète sans pouvoir *changer de nature*?

Selon McGowan (2011), la forme classique et arrêtée du film se répétant lors de chacune de ses diffusions, devenant ainsi *matière*, peut paraître comme contraignante pour la spectatrice, en comparaison à d'autres formes d'art. L'exposition en art visuel par exemple permet une expérience du temps plus intérieure, différente lors de chacune des visites et pour chaque visiteur. La narrativité n'y est pas dictée aussi fortement qu'au cinéma. On y suggère un ordre de déambulation, mais nous pouvons le briser à notre guise. On nous suggère une durée moyenne de visite, mais nous pouvons choisir d'y rester aussi longtemps que nous le désirons, dans les heures d'ouverture. Des cartels indiquent un complément d'information, une légende, pour chaque oeuvre, mais nous avons le choix de ne pas les lire. Nous possédons donc des indices qui nous guident vers une certaine compréhension de l'oeuvre, mais nous conservons un certain niveau de liberté.

La musique possède aussi cette ouverture. À la fois, il nous est possible de changer l'ordre des pistes en écoutant un disque à la maison et encore de faire rejouer une même chanson. La musique permet aussi à l'artiste de conserver une liberté en concert; son interprétation est alors un peu plus mouvante, permettant d'ajouter de nouvelles pièces, d'allonger ou de modifier d'autres pièces au gré du temps ou encore de s'ajuster aux réactions du public en répétant des sections de chansons, par exemple. Certains artistes répéteront le même concert

soir après soir à la respiration près. D'autres choisiront de se différencier d'avec eux-mêmes quand ils jouent *live*: «Though artists often record music, music is not necessarily recorded in the way that cinema is because music can be recorded live, yet there is no such thing as a live performance of a film» (Mcgowan, 2011, p. 5). Et pourquoi pas justement un film qui se prêterait à la performance «live», un film qui serait assemblé, **joué**, interprété devant une salle de spectateurs – l'artiste s'autorisant ainsi à créer dans la *durée*, à différencier son interprétation chaque soir?

Morceau de projet : Se placer dans la *durée* plutôt que dans le temps spatialisé pour que la créatrice écrive et joue le film. Se placer dans la *durée* plutôt que dans le temps spatialisé pour que les spectateurs le lisent et lui donnent du sens.

Et si l'artiste vidéo structurait la narrativité du film autrement que par le biais de l'espace, c'est-à-dire l'interface de la *timeline* – métaphore du logiciel qui la contraint à faire correspondre la narration à des instants divisibles sur la ligne du temps horizontale et spatialisée? Et la spectatrice, habituée à l'indifférent, c'est-à-dire à la répétition des schémas narratifs? Se permettra-t-elle de vivre cette différence et la fragilité propre à l'improvisation? Percevra-t-elle même cette idée que l'enchaînement du film n'est pas déterminé d'avance?

L'utilisation récurrente de la ligne du temps et de la courbe dramatique comme schémas narratifs devient le *bon sens* qui endort la créativité et la liberté de choix de l'artiste et de la spectatrice :

Supprimez le conscient et le vivant [...] vous obtenez en effet un univers dont les états successifs sont théoriquement calculables d'avance, comme les images, antérieures au déroulement, qui sont juxtaposées sur le film cinématographique (Bergson, 2011b [1920], p. 3)

L'exemple de Bergson est éloquent pour notre site de fouille. Un film dont le montage est déterminé à l'avance s'écoule dans un temps abstrait mathématique dont les instants sont mesurables et prévisibles. La *Vie* se traduirait-elle plus justement par une production vidéo incarnant l'expérience d'un temps concret «qui empêche que tout soit donné tout d'un coup. Il retarde, ou plutôt il est retardement. Il doit donc être élaboration. Ne serait-il pas alors véhicule de création et de choix?» (Bergson, 2011b [1920], p. 4). Un temps non calculable et donc non prévisible place l'être dans une fragilité et une ouverture qui favorise la créativité.

Les choix n'étant pas déterminés à l'avance par l'abstraction, ce *temps réel* ferait place à une conscience vivante, apte à recevoir de nouvelles possibilités.

Le montage d'une séquence vidéo au cinéma implique une forme déterminée – «This sequence was stored in some material, its order determined once and for all» (Manovich, 2002, p. 36). Mais les médias numériques et leurs principes inhérents de *modularité* et de *variabilité* permettent de penser la production vidéo comme moins déterminée et donc comme ouverte :

Variability would also not be possible without modularity. Stored digitally, rather than in a fixed medium, media elements maintain their separate identities and can be assembled into numerous sequences under program control (Manovich, 2002, p. 36)

L'idée de modularité permise par le numérique implique de pouvoir jouer avec les clips en cours de projection. Cette interactivité, permise grâce à la modularité des clips, offre la possibilité de varier l'ordre des scènes lors de chaque représentation sans détruire ni faire disparaître de l'ordinateur les clips originaux; elle ouvre la porte à une écriture renouvelable. Nous l'avons vu au chapitre quatre. Selon Adrian Miles, dans son article «Click, Think, Link: Interval and Affective Narrative» (2012), ce serait cette part d'indétermination qui crée le lien affectif de l'internaute envers la production vidéo web interactive, contrairement à la détermination propre au cinéma classique :

In cinema this gap is overcome in movement through montage which corrals these varieties of images into relations that become fixed in their order and occurrence upon the screen. This indeterminacy is resolved in the movement image because the film will do something, itself. However, in a Korsakow film there is always this ongoing site of indeterminacy located in the user who necessarily becomes an affective relay between perception and action, watching and clicking (Miles, 2012)

Du côté d'Umberto Eco (1985), la *fabula* (narration) suppose que la lectrice préfigure des mondes possibles en cours de lecture. C'est ce qui lui permet, entre autres, de conserver un intérêt pour le sujet ou la quête racontée. Mais sournoisement, autant dans le film (courbe dramatique) que dans la vidéo web interactive (algorithme), les possibles ont été préfigurés par l'auteur(e). Le niveau de préfiguration dépend ensuite de la position de la *fabula* sur le spectre ouverte-fermée. Le fait de préfigurer ces possibles de façon plutôt ouverte par le montage ou par la programmation permettrait-il au *Lecteur* et à la *Lectrice Modèles* d'être

encore plus coopératifs? De vivre davantage de façon créative et consciemment leur expérience de la *fabula*?

«[R]etrouver le temps pour Bergson, c'est repartir du *réel*, au lieu du possible qui nous en détourne, c'est faire l'expérience de la dimension créatrice de notre volonté» (2011c [1934], p. XIX, présentation d'Arnaud Bouaniche). Afin de *vivre* librement et d'avoir conscience de cette continuité dont nous faisons partie, nous avons besoin de ressentir la *durée*. Cette conscience accrue du mouvement perpétuel permet le choix volontaire et la bifurcation, sources de créativité et de vie. À l'inverse, une conscience endormie, qui ne se fie qu'au *bon sens*, part du *possible*, et donc d'un certain déterminisme; elle suit la voie tracée et stipule comme donné d'avance le moment suivant le précédent. Une conscience vivante exprime quant à elle l'aptitude à faire des choix créatifs concernant l'avenir immédiat. Bergson «[croit] qu'on finira par trouver évident que l'artiste crée du possible en même temps que du réel quand il exécute son oeuvre» (Bergson, 2011b [1920], p. 15). Nous retrouverons cette évidence plus tard dans la base archéologique, dans la forme reconstituée avec les morceaux d'artefact. L'artiste, en créant dans la *durée*, remettrait «le possible à sa place» [et] revient dès lors à libérer la liberté en quelque sorte, en refusant de la limiter à un simple «choix» entre des options préexistantes ou des voies déjà tracées» (Bergson, 2011b [1920], p. XVII).

Nous reconnaissons ici le problème lié à l'aspect prévisible et figé du résultat des enchaînements des productions vidéos web interactives produits par des algorithmes, en raison de la rigidité des règles qui les constituent : c'est-à-dire une sorte de fausse liberté de choix entre des voies déjà tracées. L'idée de *durée* serait plutôt une «succession de moments imprévisibles» (Bergson, 2011b [1920], p. XVII). C'est pourquoi l'interactivité offerte aux spectateurs par certaines productions diffusées sur internet n'est pas la solution à notre problème. Et c'est pourquoi dans notre projet de film, les spectatrices ne seront pas invitées à participer aux choix narratifs en appuyant ou en cliquant sur des clips vidéos, leur donnant ainsi une «fausse» impression de liberté de choix. Elles seront plutôt invitées à participer à leur propre production de sens du «film», à éveiller leur conscience, en sachant que la *succession* d'images en est une de *moments imprévisibles*.

Morceau de projet : L'artiste crée du possible en même temps que du réel quand il exécute son oeuvre. Pour arriver à jouer le film en une succession imprévisible d'images et donc un enchaînement différent lors de chacune de ses représentations, nous devons repenser

l'instrument logiciel servant à monter un film. Ce logiciel devra permettre la manipulation des données ainsi que l'interprétation sensible de l'histoire. Il intégrera une interface permettant le repérage, la sélection et la manipulation rapide des clips vidéos et audios (recadrage, assignation, etc.). Finalement, il devra fournir une interface de projection – ce qui sera vu sur l'écran de cinéma par les spectateurs.

Qu'en est-il de cette interface de projection justement? Lev Manovich (2002) avance l'idée que le montage *spatial* devrait tendre à remplacer le montage *temporel* ou *séquentiel* classique au cinéma afin de s'adapter au changement de paradigme médiatique inhérent au numérique. Lorsqu'un plan en remplace un autre en montage séquentiel, si l'on est attentif, on perçoit les points sur la ligne du temps. On sent les éléments discrets et l'unicité de la courbe dramatique et de la quête. Ce type de montage narratif au cinéma serait né en parallèle de la révolution industrielle et donc irait de pair avec une certaine idée du *taylorisme*, de la ligne de montage *fordienne* : «Cinema followed this logic of industrial production as well. It replaced all other modes of narration with a sequential narrative, an assembly line of shots that appear on the screen one at a time» (Manovich, 2002, p. 322). La technologie propre à la création de film en pellicule aurait donc été développée dans ce contexte socio-économique. Il serait donc pertinent de repenser l'unique écran de projection cinématographique en lien avec la technologie numérique : «We may expect that computer-based cinema will eventually go in the same direction [...] I believe that the next generation of cinema – *broadband cinema*, or *macrocinema* – will add multiple windows to its language» (Manovich, 2002, p. 324).

Morceau de projet : Est-ce que le fait de combiner deux ou trois espaces d'écriture narrative permettrait à l'artiste d'éviter la tentation de la linéarité narrative supposée par une piste de vidéo unique? Est-ce que cela favoriserait une plus grande liberté de production de sens pour le spectateur qui doit choisir consciemment et re-choisir sans cesse vers où regarder?

Conservons et mettons de côté ces morceaux de projet trouvés dans notre site de fouille. Continuons à creuser. Nous avons dit au début de ce chapitre que le film devenait *matière* dans l'aspect figé et déterminé de sa forme. Si notre problème semble mieux s'exprimer par l'entremise du dualisme *durée* et *matière*, la question qui se pose suite à la découverte de notre nouveau morceau de projet est la suivante : est-ce que le logiciel, nécessaire pour jouer le film, en étant lui-même programmé, ne devient-il pas également *matière*? Si oui, comment alors réconcilier cette différence de nature avec celle de la *durée*? La recherche d'un

monisme, ce moment de notre méthode retraçant le recouplement des différences de nature ayant crée le dualisme, nous aidera peut-être à nous rapprocher d'un problème mieux posé et d'un projet mieux défini.

CHAPITRE 7 : COUCHE DE TERRE

Couche de terre : ayant découvert le dualisme auquel se confronte notre problème et par crainte de se retrouver uniquement dans la *matière* et ainsi revenir à la case départ, creusons encore notre problème afin de trouver la «nature de la différence» qui sépare *durée* et *matière*

Tel est le moment du monisme : tous les degrés coexistent en un seul Temps, qui est la nature en elle-même. Il n'y a pas contradiction entre ce monisme et le dualisme, comme moments de la méthode. Car la dualité valait entre tendances actuelles, entre directions actuelles aboutissant au-delà du premier tournant de l'expérience. Mais l'unité se fait dans un second tournant : la coexistence de tous les degrés, de tous les niveaux, est virtuelle, seulement virtuelle [...] Tous les niveaux de détente et de contraction coexistent dans un Temps unique, forment une totalité (Deleuze, 2008 [1966], p. 95)

Deleuze précise qu'après avoir établi la *durée* et la *matière* comme deux mouvements différents, Bergson travaille ensuite à les faire coexister. *Durée* et *matière* seraient deux tendances d'une seule et même chose; tendances qui s'exprimeraient par le biais de la détente et de la contraction.

Il montre que la *durée* même est cette différence, qu'elle est la nature de la différence, si bien qu'elle comprend la *matière* comme son plus bas degré, son degré le plus détendu, comme un *passé infiniment dilaté*, et se comprend elle-même en se contractant comme un *présent extrêmement resserré, tendu* (Deleuze, 2002a, p. 42)

La *durée*, en se différenciant d'avec soi-même, serait capable d'englober à la fois son moment le plus détendu, c'est-à-dire la *matière* et son moment le plus contracté, la *durée*. La *matière* devient la forme que prend la *durée* lorsqu'elle s'étend et perdure (se répète). Le sens, quant à lui, jaillit du moment où la *durée* contracte le passé dans le présent. La *mémoire* est donc essentielle pour que la *durée* puisse faire sens. Elle est essentielle à la perception du continuum du temps qui passe et à la perception du changement; le passé se contractant dans le présent. À la manière de deux cônes mis bout à bout ou encore d'une serviette que l'on tord, la *matière* aux deux extrémités est détendue et large, alors que la *durée* au centre de la torsion, au plus fort de la contraction de la serviette, permet à l'eau de s'écouler.

Le personnage de Violette, en perte de *mémoire*, n'arrive plus à produire du sens. Violette n'arrive plus à contracter le passé dans le présent et donc à percevoir le changement et l'écoulement du temps. Elle n'est pas pour autant figée. Elle représente cette *durée*, mais une *durée* qui ne se dilate plus. De l'autre côté, la contraction du passé dans le présent n'est pas possible non plus pour l'instrument numérique qui ne possède pas de conscience. Le logiciel

est donc pour sa part *matière* et ne peut arriver à se différencier d'avec lui-même : une *matière* qui est répétition. Si l'enchaînement des scènes du film change à chaque représentation et si l'état d'esprit des artistes jouant le film varie aussi, le logiciel, lui, évolue plus lentement. Sa constitution est plus stable et demande que l'on s'arrête pour la modifier. L'interface logicielle sert de forme et d'extension à cette production de sens. Elle est la forme la plus détendue de la *durée*. «Inversement jamais la durée n'est assez contractée pour être indépendante de la matière intérieure où elle opère, et de l'extension qu'elle vient tendre» (Deleuze, 2008 [1966], p. 90). *Durée* et *matière* ne sont donc jamais complètement indépendantes. Elles ne sont jamais discrètes et se rattachent toujours au mouvement de la *durée*.

La *durée* de l'artiste s'étend inévitablement jusque dans l'ordinateur et l'écran, jusque dans la *matière*, avant de se re-contracter dans la *durée* d'un ou d'une spectateur(trice). Est-il alors possible de parler de montage d'un film en temps «réel»? Pas tout à fait, puisqu'il y a toujours contraction et détente entre la perception de la *durée* et de la *matière*.

Notre perception contracte à chaque instant «une incalculable multitude d'éléments remémorés», notre présent à chaque instant contracte infiniment notre passé [...] Voilà que la notion de contraction (ou de tension) nous donne le moyen de dépasser la dualité quantité homogène-qualité hétérogène, et de nous faire passer de l'un à l'autre en un mouvement continu [...] la matière elle-même sera comme un passé infiniment dilaté, détendu (si détendu que le moment précédent a disparu quand le suivant apparaît (Deleuze, 2008 [1966], p. 72-73)

La notion de contraction (ou de tension) nous donne le moyen de dépasser la dualité. Matière et durée sont deux tendances d'une même durée réelle ou d'un temps impersonnel.

Notre recherche des différences de nature dans le problème de la ligne du temps en narrativité vidéo nous amène à poser désormais le problème sous le terme de *durée réelle*. Car entre le temps vécu de l'artiste et celui d'un spectateur, leurs *durées* respectives qui ne se recouvrent pas parfaitement, le sens se dilate en passant dans la *matière*, c'est-à-dire l'ordinateur; tout cela lors d'une performance. Et ce serait cette proximité entre le geste créatif de l'artiste et sa réception de la part des spectateurs – proximité propre à la performance – qui faciliterait l'adoption d'une posture de la *durée*. L'extrême longue dilatation qui sépare le moment du montage du film en studio et son visionnement dans une salle de cinéma, quant à elle, place le créateur et le spectateur dans un temps spatialisé. Dans ce dernier cas, la *matière*, le film

«mort», la dilatation, devient plus importante que la contraction; *le moment précédent a disparu quand le suivant apparaît*. Tout comme dans le cerveau de Violette qui n'arrive pas à contracter le passé dans le présent. En situation de performance, de «montage live», la contraction reprend son sens. Elle est au cœur de l'expérience.

Morceau de projet : Produire du sens dans la *durée* nécessite tout de même une certaine contraction du passé dans le présent, c'est-à-dire de la *mémoire*. Et cette contraction doit être plus importante que sa dilatation.

L'enchaînement d'un passé vers le présent se doit d'être joué *live*. L'écriture du scénario, ou plutôt des scènes, se doit de tenir compte du fait qu'elles puissent être jouées dans n'importe quel ordre. Dès l'écriture, le recours à un schéma de l'ensemble du scénario, ou encore à une référence à l'idée spatialisée du temps, est vain; puisque chaque scène doit être autonome et indépendante. Violette nous aide et nous inspire dans cette tâche.

Revenons au *bon sens* de Deleuze, qui «joue un rôle capital dans la détermination de signification. Mais [qui] n'en joue aucun dans la donation de sens» (Deleuze, 1969, p. 94). La production de sens de l'artiste et de la spectatrice ne se jouant pas dans le *bon sens*, c'est-à-dire dans la répétition du «déjà vu» ou du «déjà connu», elle serait plutôt un *effet de surface* qui se fait ressentir dans la *durée* grâce au «fil méthodique de l'intuition» (Deleuze, 2008 [1966]). L'*effet de surface* serait comme une toile d'araignée : le fil, invisible aux premiers abords, devient visible dans un certain angle et grâce à une certaine lumière. Ce fil fragile, soyeux et tissé au fur et à mesure est éphémère. L'araignée semble flotter, traçant son réseau de fils en un mouvement fluide, égal et continu, dessinant ainsi une ornementation complexe que nous arrivons à percevoir si nous nous en donnons la peine. L'araignée flotte, elle est suspendue. Nous retenons notre souffle tout au long du tissage de la toile. Le «temps» s'arrête. Ou plutôt, nous sommes dans la *durée*, dans l'*effet de surface*. L'artiste et le spectateur qui se retrouvent dans une salle de cinéma – et non pas sur leur ordinateur à la maison, dans leur quotidien – s'extraient du cours «normal» (ou normalisé) du temps. Ils se permettent, espérons-le, d'être dans la *durée* d'autant plus que le film dont ils vont jouer ne

possède pas de durée, c'est-à-dire de minutage précis: cet élément important de la fiche technique du film écrit tout juste à côté de son genre¹.

Claude Romano, dans un article intitulé «Du temps à l'oeuvre», paru dans le recueil *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines* (2006), traite du temps de la *rencontre avec l'oeuvre* qui serait selon lui à prendre davantage en considération en narrativité contemporaine. Au sujet de la notion de temps au cinéma, il écrit :

cette structure narrative, je pense qu'il n'est pas suffisant de l'analyser de façon immanente. Tout cela prend un sens par rapport à une temporalité qui est cette fois non plus celle du récit, mais celle de nos existences [...] la temporalité de notre expérience qui, elle, est une temporalité entièrement *ouverte*, où l'avenir est un avenir complètement indéterminé. Et parce que l'avenir y est ouvert, le présent n'y est jamais clos non plus. [...] là où il y a expérience au sens fort, là où il y a événement, ce que nous expérimentons ainsi n'acquiert son sens véritable qu'après coup (Romano, 2006, p. 39)

Il accorde ainsi une attention particulière au temps de l'expérience qui est le moment consacré par un spectateur à voir un film au cinéma, le moment de sa *rencontre avec l'oeuvre* qui se poursuit d'ailleurs une fois qu'il est sorti de la salle. Ce temps-là se distingue du temps extérieur et conceptuel parce qu'il serait un temps *suspendu* et intériorisé. Disons une *durée*. «Il y a un temps de la rencontre avec l'oeuvre qui est un temps suspendu [...] dans un présent qui ressemble à celui du jeu, de la fête ou du rituel (Romano, 2006, p. 41).

Ce temps *suspendu* qui est celui du jeu – un temps ouvert, intérieur et parallèle – ressemble à l'impression que ressent Olivier l'été au chalet. Cette *durée* propre à chaque spectateur, ce temps de la *rencontre avec l'oeuvre*, s'additionne à la *durée* de l'artiste et à celle d'Olivier, entre autres. Peut-on dire alors qu'il y a plusieurs *durées*? Et si oui, comment réconcilier ces *durées* afin de retrouver la *durée réelle*? Serait-ce à travers le *temps suspendu du jeu*? Nous y reviendrons.

¹ J'ai travaillé à comprendre l'importance du genre d'un film inscrit dans son para-texte et sur sa réception «pour ce qu'il est», dans mon mémoire de maîtrise. L'une des pistes de réflexion soulevées étant que le genre, implicite par ces codes et explicite dans sa fiche technique, cadrerait et limitait les spectateurs dans leur interprétation du film – leur production de sens (Villiard, 2009). Il semble que je m'attarde à présent à cet autre marqueur explicite qu'est la durée du film.

CHAPITRE 8: EXHUMER LES MORCEAUX

Exhumation : Si «l'intuition comme méthode» permet de se sortir de sa propre *durée* pour appréhender et diviser les mixtes de l'expérience et si notre problème s'en retrouve ainsi divisé puis recouvert par les deux tendances de la *durée* (la *durée* et la *matière*), comment désormais réconcilier les différents niveaux de *durées* dans une seule *durée réelle*?

Nous venons de voir que dans la *durée réelle*, plusieurs niveaux de *durées* coexistent, se contractent : celle du film, celle de l'artiste, celle d'Olivier, celle de Violette, celles de chaque spectateur. Ces *durées* se touchent, se frôlent dans la *matière*. Comment saisir ce rapport entre les différents flux sans référer à un temps conventionnel comme celui de la ligne du temps?

C'est en ce sens que ma *durée* a essentiellement le pouvoir de révéler d'autres *durées*, d'englober les autres et de s'englober elle-même à l'infini [...] elle n'est pas simplement succession, mais coexistence très particulière, simultanéité de flux. «Telle est notre première idée de la simultanéité. Nous appelons alors simultanés deux flux extérieurs qui occupent la même *durée* parce qu'ils tiennent l'un et l'autre dans la *durée* d'un même troisième, la nôtre... (C'est cette) simultanéité de flux qui nous ramène à la *durée* interne, à la *durée réelle*» (Deleuze, 2008 [1966], p. 81, citant au passage *Durée et Simultanéité* de Bergson)

La *durée réelle* du film s'englobe elle-même en plus d'englober la *durée* du créateur, celle de chaque spectateur, celle très contractée de Violette, la *matière* de l'ordinateur, celle du logiciel, etc. Le point de vue n'est pas celui de l'artiste et de sa *durée*, mais bien celui du film, **du film qui dure**. L'expérience du film est donc celle d'une multiplicité de flux englobée dans l'expérience même.

Il n'y aura plus que le temps impersonnel où s'écouleront toutes choses» (I). D'où la triplicité des flux, notre *durée* étant nécessaire à la fois comme flux et comme représentant du Temps dans lequel s'abîment tous les flux (Deleuze, 2008 [1966], p. 83)

Comment arriver à saisir la *durée réelle* qui est ce temps impersonnel où «s'écouleront toutes choses» et *dans lequel s'abîment tous les flux*? Rapprochons-nous tranquillement de ce que pourrait être l'expérience concrète de ce projet de film. Comment peut être saisi l'écoulement ou encore le frôlement des flux sans référence conceptuelle? Serait-ce grâce à la vibration émise par ces flux? Et donc en en ressentant les effets?

Poursuivons notre travail archéologique. Exhumons tout d'abord les morceaux trouvés dans les couches du site de la fouille et transférons-les à l'intérieur, vers la base archéologique. Ce

rassemblement des morceaux permettra la création et le prototypage de l'objet : une certaine mise en forme.

David Lapoujade, dans *Puissances du temps: versions de Bergson* (2010), tente de réconcilier la place qu'occupent les questions de l'affect et des émotions dans la conception bergsonienne du temps. Autrement dit, des effets ressentis. Et cette réflexion aidera à nous aventurer dans la mise en forme de l'oeuvre. Cette deuxième partie de la thèse, plutôt que de s'appuyer principalement sur un travail théorique de problématisation, tentera de rendre compte également de l'expérimentation concrète ayant mené à la création et la diffusion d'un film-performance. La problématisation se poursuit à travers ce processus; seulement elle se heurte désormais à un objet pratique, notre artefact. Le compte-rendu du travail de création est grandement facilité grâce à des notes colligées dans un journal de bord tenu entre le 5 décembre 2011 et le 6 juillet 2016. Il l'est aussi grâce à l'archivage d'échanges courriels avec les collaborateurs ainsi que l'archivage des documents de travail (listes, photos, pdf, etc.).

Revenons à l'état actuel de notre problème : Pour arriver à réconcilier les différents niveaux de *durées* et ainsi saisir la *durée réelle*, s'agirait-il de se placer du côté des effets ressentis à travers l'expérience? Et pour mieux les ressentir, s'agirait-il de favoriser entre autres le *temps suspendu* propre au jeu?

L'*effet de surface* (Deleuze, 1969) est ce moment où le sens prend, frappe. Cet effet de surface n'est pas à confondre avec la surface dont traite ici Lapoujade : «c'est parce qu'en surface, la pensée par concept [...] n'est jamais parvenue à saisir l'écoulement du temps» (Lapoujade, 2010, p. 10). Il y a la pensée par concept, en surface, puis il y a l'*effet de surface*. De quelle façon Bergson suggère-t-il de saisir cet écoulement, cet *effet*? Il faudrait, nous rappelle Lapoujade (2010),

lorsqu'on écoute une mélodie [...] fermer les yeux, ne penser qu'à elle, mais à condition, précise Bergson, d'effacer la différence entre les sons et d'abolir les caractères distinctifs du son lui-même pour n'en retenir que «la continuation de ce qui précède dans ce qui suit et la transition ininterrompue, multiplicité sans divisibilité et succession sans séparation, pour retrouver enfin le temps fondamental (Lapoujade, 2010, p. 11-12)

L'*effet* provoqué par l'écoulement du temps pourrait donc être ressenti, à la *surface*, grâce à une attitude particulière demandée à la fois aux artistes jouant le film qu'aux spectateurs

assistant à une représentation: écouter le film, ne penser qu'à lui, sans être tenter de recourir à une compréhension logique des enjeux, à une courbe narrative spatialisée et divisible. Comment favoriser cette attitude?

C'est ce que nous tenterons de problématiser dans la deuxième partie de cette thèse. Déplaçons-nous vers la base afin de découvrir la «bonne» attitude à adopter dans l'observation des morceaux d'artefact.

PARTIE 2
LA BASE ARCHÉOLOGIQUE :
CHERCHER L'ATTITUDE DANS LES MORCEAUX D'ARTEFACT

CHAPITRE 9 : ÉPOUSSETER LA SURFACE AFIN DE BIEN VOIR LA FORME

Époussetage : Si pour ressentir les *effets* produits par la *durée réelle*, il faille adopter en *surface* une «attitude» favorable, comment inciter les artistes et les spectateurs à la prendre?

Cette attitude consisterait à écouter le film, à ne penser qu'à lui, sans être tentée de recourir à une courbe narrative spatialisée et divisible. Autrement dit, comment arriver à ce que la spectatrice ressente l'effet de la *durée réelle* au moment d'assister à une représentation de «Le temps des lilas», à ne penser qu'au film plutôt qu'à la durée de son parcomètre, qu'à l'appréhension des tâches à accomplir au sortir du film, qu'aux attentes propres à la structure narrative – *les préfigurations de mondes possibles* (Eco, 1985)?

Quelle forme donner au projet afin de faciliter l'adoption de cette posture? Époussetons les morceaux afin de voir une forme se dessiner à la surface. Retournons aux balbutiements du projet de film, le 5 décembre 2011.

9.1. Première forme visible : une salle et des performeurs

Le 5 décembre 2011, un morceau trouvé suppose que ce film pourrait être diffusé de façon traditionnelle, c'est-à-dire via les festivals et les salles de cinéma; plutôt que dans une galerie d'art, par exemple. Et que ce serait en positionnant les artistes directement dans la salle de cinéma, avec des *interfaces* leur permettant de jouer le film, que la surprise vécue par les spectateurs à l'entrée de la salle réussirait à *déjouer les codes* classiques de ce contexte de diffusion et à favoriser ainsi une *attitude* différente de la part des spectateurs. Continuons à épousseter.

9.2. Deuxième forme visible : un collage de tableaux

Un autre morceau suppose de montrer aux spectateurs, dans ce contexte de diffusion, un collage de tableaux présentés dans un ordre non-déterminé à l'avance¹. Le collage, dans sa forme, ressemblerait-il davantage à la façon dont fonctionne la mémoire? Cette dernière, en pigeant dans une banque de souvenirs qui n'ont aucune durée précise et en les assemblant comme bon lui semble, se soucie-telle d'une courbe narrative linéaire? Les souvenirs qui remontent à la *surface* sont chaque fois revisités, transformés, éclairés d'un état d'esprit

¹ Note prise au journal de bord le 30 juin 2013

différent. Est-ce que la forme du *collage* qui pige dans une banque de «souvenirs» inciterait les spectateurs à changer leur *attitude*? Est-ce que cette forme favoriserait l'état d'esprit propre au *maintenant*?

Le «maintenant» est une attitude philosophique japonaise proprement culturelle qui se rapproche de l'idée bergsonienne de la *durée*. Selon Kato Shûichi (2007),

le maintenant n'est pas l'instant [...] mais une durée tantôt courte tantôt longue selon les circonstances [...] Une définition générale fixant la durée d'un «maintenant» n'est pas pensable. Le «maintenant» se détend et se contracte comme un fil élastique (Shûichi, 2007, p. 43)

L'explication que donne Kato Shûichi dans son ouvrage intitulé *Le temps et l'espace dans la culture japonaise* (2007) rend compte de la dimension historique, culturelle et artistique de la conception japonaise du temps. Contrairement à l'organisation des temps de verbe en trois catégories principales dans les langues indo-européennes – passé/présent/futur – la conjugaison des verbes, en japonais, n'insiste justement pas sur la relation au temps, mais plutôt sur la relation aux autres et au monde. Les cinq formes principales de conjugaison sont les suivantes: la forme du dictionnaire, de politesse, de négation, la forme conditionnelle et celle émotive. Chacune de ces formes pouvant être ensuite associée à une action entièrement complétée (par rapport au «maintenant») ou à une action qui dure (à partir du «maintenant»)².

Shûichi résumerait la philosophie japonaise, au sujet de l'espace et du temps à l'expression du «ici et maintenant». En étudiant les différentes formes d'art japonais, il décortique la façon dont ces traces philosophiques font empreinte sur les objets artistiques. En poésie, par exemple, il devient clair que le futur n'est qu'une projection de volontés émises au présent; le futur en soi n'existe pas objectivement, en dehors du «maintenant». Le passé, pour sa part, ne peut exister dans le langage que sous la forme de souvenirs actualisés au présent. Shûichi nomme cette actualisation la *réminiscence*:

si l'on définissait le temps comme le cours allant du passé vers le futur en passant par le présent, le temps ici n'est pas en fait le temps, mais les circonstances du présent. Parce que se remémorer le passé est un acte du présent, la réminiscence pourrait être également pensée comme l'actualisation du passé [...] il s'actualise en tant que

2 Cette explication se base sur un premier survol de l'apprentissage de la langue japonaise effectué lors d'un stage de recherche de trois mois au Japon et poursuivi par la suite à l'école des langues de l'UQAM.

mémoire ou réminiscence, et il s'exprime à la condition de s'écouler et d'être aspiré dans le présent (Shûichi, 2007, p. 91)

On comprend ici également l'importance d'*aspirer*, de contracter le passé devenu *matière* dans la *durée*. Et cette contraction/dilatation n'est pas pensable comme absolue; elle est relative aux *circonstances du présent*. Comment saisir ces circonstances? Pour la philosophie et l'art japonais, ce serait grâce à l'idée de la contemplation. Nous y reviendrons sous peu.

Terminons d'abord de bien saisir les implications du concept du *maintenant*. En japonais, le temps tel que conçu dans la culture judéo-chrétienne n'existe pas. Ce dernier serait, comme l'explique Shûichi, le temps historique par excellence : un temps représenté par une ligne droite finie aux deux extrémités. Ce temps-là a un fort caractère directionnel et s'écoule dans une seule et unique direction; les événements s'y produisent qu'une seule fois et dans un ordre immuable : «Les événements survenant là sont uniques, et leur signification se détermine non pas dans le rapport avec les circonstances du moment (le présent), mais dans le rapport avec les événements du passé et du futur» (Shûichi, 2007, p. 24). Le temps judéo-chrétien, tel que décrit par Shûichi, pourrait être apparenté au temps spatialisé servant à la narration au cinéma, en Occident : la ligne courbe dramatique possède un début et une fin en plus d'être fortement directionnelle et de ne présenter les événements qu'une seule fois chacun.

Pourtant, d'autres formes narratives existent en-dehors de ce concept judéo-chrétien. Dans le haïku, par exemple, il n'y a pas de place pour insérer une idée de continuité du temps. Il n'y a que de la contemplation, un état qui dure : «La contemplation elle-même contient déjà la durée du temps» (Shûichi, 2007, p. 93). La contemplation contracte une période de temps «horizontale» plus ou moins longue en une *durée* élastique et «verticale», intégrant réminiscences et projections.

La plupart des poètes du *Recueil des poèmes anciens et modernes* paraît avoir privilégié [...] l'état psychologique du poète lui-même en train de penser à la personne aimée, autrement dit ce qu'ils appelaient «la contemplation» [...] «la contemplation» est le présent (Shûichi, 2007, p. 80)

La contemplation serait donc l'*état psychologique du poète lui-même en train de penser à la personne aimée*. Ou encore l'état psychologique du spectateur en train de ne penser qu'au film pour ce qu'il est, tel que vu au chapitre précédent. La philosophie du *maintenant* favorise une *attitude contemplative*. La musique japonaise quant à elle, pointe vers l'*intervalle*, vers le

silence entre deux sons plutôt que vers la structure globale de la mélodie. La danse japonaise fait de même; elle favorise les arrêts sur image entre les mouvements plutôt que la continuité des différents mouvements entre eux.

Cette attitude tournée vers les parties plutôt que vers le tout favorise un état contemplatif, plutôt qu'une action cérébrale d'aller-retour entre les événements et les relations entre eux. Ces «maintenants», aux durées variables, s'enchaînent sans qu'on ne puisse en déterminer ni le début ni la fin, sans qu'on ne puisse identifier les points sur la ligne. Pour Bergson, cette indivisibilité des événements est essentielle : «La distinction que nous faisons entre notre présent et notre passé est donc, sinon arbitraire, du moins relative à l'étendue du champ que peut embrasser notre attention à la vie» (Bergson, 2011c [1934], p. 31). Le fait que nous pensions pouvoir déterminer ce qui est passé et ce qui est présent est pour lui arbitraire. Ce serait notre capacité d'attention qui est responsable d'allonger jusqu'à l'infini notre sentiment de ce qu'est le présent.

Cette attention accrue pourrait rejoindre l'idée japonaise de la contemplation. L'étendue, donc, de ce que nous sommes aptes à considérer d'un seul coup, sans diviser, serait une faculté du cerveau humain; faculté vérifiable selon les témoignages d'expériences vécues par des gens frôlant la mort : «Cela suffit pour que mille et mille détails «oubliés» soient remémorés, pour que l'histoire entière de la personne se déroule devant elle en un mouvement panorama» (Bergson, 2011c [1934], p. 32). Autrement dit : «ils ont revu d'un coup le film de leur vie». Et ce film, possédait-il une courbe dramatique linéaire supportée par un axe x du temps et un axe y de la tension dramatique? Ou était-il plutôt un collage de souvenirs chargés émotionnellement?

Bergson (2011c [1934]) propose un important changement de perspective afin de saisir l'indivisibilité de la vie intérieure : plutôt que de considérer que c'est la mémoire qui est responsable de «classer» certains événements qui seraient passés et donc divisibles, il suggère de s'intéresser à l'oubli. Puisque notre perception s'effectue en un mouvement continu, il ne s'agirait pas de comprendre comment fonctionne la mémoire dans ce qu'elle retient, mais plutôt de saisir comment se fait-il que cette fonction ne retienne pas tout. L'Alzheimer pourrait nous être utile ici. «Le temps des lilas» souhaite adoucir la divisibilité du concept de temps en vidéo. Ainsi, son disque dur possède l'infini du présent et demande aux spectateurs une attention accrue. Il questionne d'ailleurs cette idée de l'oubli grâce au personnage de

Violette. Qu'oublie-t-elle? Rien. C'est plutôt sa capacité d'attention qui rapetisse l'étendue de sa perception. Ce qui est très confrontant pour Jacynthe, qui elle, a tendance à réduire sa vie intérieure en un enchaînement de souvenirs sur une droite temporelle; souvenirs qui agissent bien sûr comme «preuves» d'une réalité qui serait objective. Comment exprimer cette indivisibilité du temps?

Dans la vidéo intitulée *Walker*³, Tsai Ming-Liang (2012) exprime très bien l'idée du *maintenant* et de l'indivisibilité de cette attention au présent. On y voit un personnage qui marche à un rythme à peine perceptible, un *walker*, dans une série de plans fixes. À quoi joue-t-il? Est-il en mouvement ou non? A-t-il un objectif à atteindre? Ces questions qui viennent à l'esprit d'un spectateur non averti, laissent ensuite place à une sorte de contemplation au visionnement de la vidéo. La question à savoir s'il a un objectif ou non disparaît. Il marche, oui, mais l'important n'est pas son action ni le but de celle-ci. C'est plutôt la suspension de ses pas qui fait de sa marche un présent interminable et ce, à travers des plans fixes.

Un collage de tableaux fixes. Des tableaux picturaux? Dans le documentaire intitulé *Le scandale des impressionnistes* (2010), le réalisateur François Lévy-Kuentz nous rappelle l'objectif du mouvement des peintres impressionnistes :

ils sont loin de se ressembler, mais restent proches sur un point: Peindre ce que l'on voit. Être fidèle à ses impressions. Représenter non pas ce que l'on sait de son sujet, mais ce qu'on perçoit, instinctivement, de l'intensité lumineuse (Lévy-Kuentz, 2010 : 11:38 à 12:11)

Il décrit ensuite le peintre anglais William Turner : «le voilà le précurseur de l'impression visuelle, de l'intuition poétique, de l'abstraction sensible» (Lévy-Kuentz, 2010 : 23:05 à 23:23). L'intention du mouvement impressionniste en peinture qui est celle de la captation instinctive et sensible de la réalité et d'une communication tout aussi sensible rejoint nos préoccupations cinématographiques : témoigner du monde à l'aide de notre perception sensible. Intention qui se perd ensuite dans une structuration conceptuelle trop imposante propre au cinéma. Et si le film «Le temps des lilas» collait des tableaux impressionnistes? Des *maintenants* élastiques et sans durée fixe?

3 <http://vimeo.com/49339358>

En janvier 2013, la décision est prise de tourner les entrevues du film en plan très large, cadrant l'intervenant au milieu de son environnement naturel. Le plan serait entièrement au foyer, donc avec une grande profondeur de champ. Et puisque qu'aucun montage n'aurait lieu, le *super* de l'intervenant se devrait d'être intégré physiquement et artisanalement dans le cadre (voir «ANNEXE A»). Et si les scènes de fiction étaient aussi cadrées de la même façon?

La caméra fixe et le plan large – à l'intérieur duquel on pourra d'ailleurs zoomer – est un code cinématographique qui met la table à une certaine perception du temps qui passe. Nous avons vu au chapitre cinq que le temps linéaire se spatialise au moment où on le conçoit comme mouvement. La *durée* se ressentirait-elle plus facilement à l'aide d'un plan fixe? Ce dernier, comme dans *Walker*, favorise une certaine contemplation, une certaine attitude à ne «penser qu'au film». Les personnages entrent et sortent du plan et continuent ainsi d'exister même si on ne les voit plus. La marche lente d'Olivier et de Violette au retour de l'école, sans objectif précis, sans destination, exprime et incite à la contemplation⁴. Elle est intemporelle et contractée, malgré les saisons qui diffèrent et les vêtements qui changent.

Violette et Olivier passent. Ils marchent. Ils marchent même en boucle dans la scène intitulée «projet d'école» (voir «ANNEXE B»). Nous reviendrons sur la question de la boucle au chapitre dix. Demeurons, pour l'instant, sur l'idée du plan fixe et de la marche. Ils marchent en se dirigeant à la fois vers et dans le sens contraire de la caméra, dans la scène intitulée «Ruelle»; les deux perspectives ayant été filmées (voir «ANNEXE C»). Voici un exemple de deux plans d'une même scène pris avec une différence exacte d'axe de 180 degrés, ce qui serait fatal au montage du film, puisque ce saut d'axe créerait une brisure de continuité. Ce qui devient par contre souhaitable dans «Le temps des lilas» parce que ces plans suggèrent aux spectateurs de ne pas s'accrocher à cette continuité, et donc d'adopter une *attitude* «autre». Nous reviendrons sous peu à la question de la continuité narrative.

Nous aurons donc besoin, pour la création du film, de plans fixes et larges, enregistrés sous forme de plans séquences – c'est-à-dire sans coupe entre valeurs de plans différentes. Pour les entrevues documentaires, nous aurons besoin d'enregistrer sans arrêt l'intégral de l'entrevue – entre 20 et 30 minutes – pour en extraire ensuite des portions qui deviendront des scènes en soi. Ces plans séquences forment alors une banque de souvenirs, de tableaux impressionnistes à coller, «dans la mesure en effet où c'est chaque fois la totalité de notre passé qui se répète,

⁴ Note prise au journal de bord le 16 décembre 2013

mais en déplaçant, se condensant, se brassant sans cesse lui-même, on comprend qu'il se présente toujours différent à chaque occasion» (Lapoujade, 2010, p. 17). Il est *réminiscence* (Shûichi, 2007) et non passé.

Nous aurons donc à notre disposition une banque de clips vidéos – la *totalité du passé*. En les déplaçant, en les organisant autrement chaque fois, ce passé s'éclairera d'une nouvelle perspective. Ces clips sont des plans séquences qui durent, puisqu'en tournage, nous nous assurons de laisser la caméra rouler bien avant que le dialogue ne débute et bien après qu'il ne se termine. Cette façon de faire diffère énormément d'un tournage en cinéma où l'on fait bien attention de n'enregistrer que le minimum nécessaire – la pellicule ou bien le temps et l'espace de gestion des données numériques coûtant cher. Mais nous ne sommes pas dans un souci d'efficacité des ressources. Nous créons en toute liberté. Nous cherchons donc plutôt à capter des tableaux de *maintenants* élastiques afin de favoriser une *contemplation*.

9.3. Troisième forme visible : un bris de la continuité narrative

Revenons sur l'idée de la continuité temporelle créée par le montage. Celle-ci constitue l'un des codes les plus importants au cinéma; le rôle de le(la) scripte sur le tournage étant d'ailleurs de s'assurer de cette continuité. Il est apparu comme évident, le 11 mai 2013, que le tournage de «Le temps des lilas» n'avait pas besoin de scripte. En effet, les plans seront collés différemment lors de chaque représentation, permettant ainsi qu'une nouvelle perspective apparaisse, qu'un éclairage nouveau soit apporté sur tel extrait d'entrevue ou telle scène jouée précédemment. C'est donc un autre code que nous contournerons volontairement lors du tournage du film. Nous adoptons une autre éthique de travail et cette nouvelle «façon de faire le film» se précise. Si la banque de clips représente la *totalité du passé*, elle doit donc contenir des versions différentes, puisque le passé «n'a jamais été présent; il est toujours déjà l'ancien présent qu'il a été, l'image au passé du présent qui passe» (Lapoujade, 2010, p. 18). Ce passé est donc variable en fonction du personnage qui se rappelle, et du contexte dans lequel il se rappelle : «le temps ici n'est pas en fait le temps, mais les circonstances du présent» (Shûichi, 2007, p. 91).

Nous décidons alors de tourner plusieurs prises d'une même scène avec une intention claire de faire fi de la continuité narrative. Cela veut dire que, par exemple, le décor ou encore les

costumes peuvent changer entre deux prises ou deux plans d'une même scène. Et les acteurs peuvent changer d'intention de jeu. En fait, cela devient même souhaitable. Nous filmons donc des versions de scènes que nous qualifions tantôt de «réminiscence d'Olivier», tantôt de «réminiscence de Violette»⁵.

À ce sujet, lors de la journée de répétition du premier tournage, le 4 mars 2015, Sylvie Moreau, actrice incarnant le personnage de Violette, partage un certain défi qu'elle a rencontré en apprenant le texte des scènes et en se préparant pour le tournage. Elle explique que normalement, lors de la préparation des scènes à jouer, un(e) acteur(trice) s'aide en référant à l'évolution du récit et du personnage, à sa courbe dramatique générale. Il(elle) agit de la sorte afin de préciser l'état d'esprit du personnage au moment de chacune des scènes, puisque ces dernières sont tournées dans le désordre, le plus souvent en fonction de considérations monétaires et pratiques. Elle avoue avoir apprécié l'expérience de devoir jouer chaque scène «juste pour ce qu'elle est», a-t-elle dit. N'est-ce pas là l'attitude souhaitée afin de ressentir les effets de la *durée réelle*? Les acteurs ont donc dû eux aussi adopter une *attitude* particulière au tournage, tout comme les artisans (directeur photo, directrice artistique, chef éclairagiste, costumière, assistante réalisatrice) qui ont dû lâcher prise sur l'idée de la continuité narrative. Il va sans dire que tous y ont pris un grand plaisir.

Au cinéma, la continuité narrative est vérifiée tout au long du tournage puis elle est re-crée en montage, lorsqu'un plan suit un autre plan d'une valeur différente. Ce procédé crée une impression de continuité, de temps linéaire. Plus précisément, lorsqu'elle colle deux plans d'une même action aux valeurs différentes, la monteuse d'expérience retirera même quelques *frames* entre les deux. Le fait de changer de valeur de plan fait en sorte que l'œil comble cet intervalle et le remplit, souhaitant ainsi créer une «fausse» continuité indivisible. L'œil n'y voit qu'une seule et même action. Le montage linéaire au cinéma incite donc les spectateurs à combler l'intervalle de façon à rester bien accrochés à la continuité du temps qui s'écoule de façon unidirectionnelle. Ce n'est pas l'*effet* recherché par «Le temps des lilas». Ce film désire plutôt inciter à vivre cet intervalle, à s'y perdre. C'est pourquoi, dès le tournage, il y a un bris intentionnel de la continuité par la subversion du *code* cinématographique du raccord – et ce par le déplacement volontaire d'éléments de décor, par le changement volontaire de costumes entre deux plans d'une même scène, par le changement des intentions de jeu des acteurs et par le saut d'axe, entre autres.

⁵ Note prise au journal de bord le 12 mars 2014

Nous cherchions à favoriser l'adoption d'une certaine *attitude* de la part des spectateurs du film afin qu'ils ressentent les *effets* de la *durée réelle*. Mais nous avons découvert, à travers les premières formes visibles époussetées que pour y arriver, il fallait tout d'abord changer l'*attitude*, la «façon de faire» au tournage en déjouant certains codes cinématographiques. Tous les artisans du film ont dû adopter une certaine posture tendant vers une idée du *maintenant*, d'une contemplation et d'un contournement des codes.

CHAPITRE 10 : CLASSER LES MORCEAUX AFIN DE JOUER DU FILM

Classement : Si l'adoption souhaitable de la «bonne attitude» de la part des spectateurs passe tout d'abord par celle des artisans au moment du tournage, qu'en est-il de celle devant être adoptée par les performeurs au moment de jouer le film?

En époussetant les morceaux de projet, nous cherchions à voir apparaître la forme qui allait favoriser l'*attitude* à adopter afin de ressentir les *effets* de la *durée réelle*. Nous avons découvert qu'il ne s'agissait pas juste d'épousseter, mais qu'il fallait aussi classer les morceaux et les assembler, c'est-à-dire décortiquer l'*attitude* à adopter au tournage et celle à adopter au moment de *jouer* du film, par les performeurs.

Nous avons vu jusqu'à présent poindre des termes qui pourraient nous aider à préciser la nature de cette *attitude*. Récapitulons-les avant de poursuivre notre travail archéologique :

- Le *maintenant* qui «n'est pas l'instant [...] mais une durée tantôt courte tantôt longue selon les circonstances [...] Le «maintenant» se détend et se contracte comme un fil élastique» (Shûichi, 2007, p. 43)
- La *contemplation* qui est «l'état psychologique du poète lui-même en train de penser à la personne aimée» (Shûichi, 2007, p. 91) ou encore «lorsqu'on écoute une mélodie [...] fermer les yeux, ne penser qu'à elle» (Lapoujade, 2010, p. 11)
- La *durée réelle* qui «est ce que l'on a toujours appelé le *temps*, mais le temps perçu comme indivisible» (Bergson, 2011c [1934], p. 28)
- L'*attention* accrue qui fait d'un certain intervalle de durée notre présent «Quelle durée? Impossible de la fixer exactement; c'est quelque chose d'assez flottant [...] sinon arbitraire, du moins relative à l'étendue du champ que peut embrasser notre attention à la vie» (Bergson, 2011c [1934], p. 30-31)

Gardons ces termes en tête au cas où ils nous aideraient dans la poursuite de notre recherche du problème bien posé. Et ajoutons-y cette idée rapidement effleurée qui est celle du *contournement des codes* cinématographiques ou encore du repoussement de la *limite* imposée par ces codes. Nous y reviendrons sous peu au chapitre suivant. Pour l'instant,

voyons voir ce que peut vouloir dire «performer» le film. En précisant ces différents termes, la marche à suivre afin d'assembler les morceaux classés en sera facilitée.

Performer le film

Au chapitre neuf, nous avons vu de quelle façon certaines idées ou intentions ont mis la table pour le premier tournage, effectué en mars 2015; tournage qui allait fournir une première banque de clips vidéos. Six scènes de fiction («alzheimer», «au_café», «lignes», «projet_d'école», «réglettes» et «rouille») et une entrevue documentaire (avec Monica, une sensitive qui communique avec une autre dimension) ont été tournées en intérieur et en extérieur sur trois jours de tournage (voir «ANNEXE D» et «ANNEXE E»). Ce tournage a été précédé de plusieurs journées de pré-production (visite de locations, répétition des textes, achat de costumes, etc.). Il a généré une sorte de mémoire, une partie de *la totalité du passé* de Violette et d'Olivier. D'ailleurs, de nouveaux souvenirs pourraient être ajoutés indéfiniment à cette mémoire «disque». Nous avons établi que ces scènes ne seraient pas assemblées dans un logiciel de montage à l'aide d'une courbe dramatique linéaire. Ces tableaux seront assemblés en un collage au moment de la projection. Comment alors organiser ces bribes de mémoire sur les disques durs? Comment y accéder? Comment les manipuler afin de les faire jouer? Quel interface utiliser?

Le film n'étant pas assemblé d'avance, il sera *performé* dans le sens où il sera énoncé au présent. Roland Barthes, dans *La mort de l'auteur* (2002a [1970]), nous dit qu'«il n'y a d'autres temps que celui de l'énonciation, et tout texte est écrit éternellement *ici et maintenant*» (Barthes, 2002a [1970], p. 43). Cette idée rejoint celle des «temps» de verbe dans la langue japonaise. Le langage, de par sa forme énonciative, ne peut avoir qu'un seul temps de verbe, celui du présent.

écrire ne peut plus désigner une opération d'enregistrement [...] mais bien ce que les linguistes, à la suite de la philosophie oxfordienne, appellent un performatif, forme verbale rare (exclusivement donnée à la première personne et au présent), dans laquelle l'énonciation n'a d'autre contenu (d'autre énoncé) que l'acte par lequel elle se profère (Barthes, 2002a [1970], p. 43)

Le film s'énonce au moment de l'acte par lequel cette énonciation est prononcée : il est performance *live*. Il n'a d'autre contenu que l'acte par lequel il est proféré. Nous préférons le terme *live* plutôt que la version française de *en temps réel*. Cette dernière, en parlant de

«temps» qui serait «réel» est confondante pour notre travail, alors que le terme anglais *live* réfère quant à lui à l'idée du *toujours vivant* ce qui colle davantage à l'idée de créativité selon Bergson, dans *La conscience et la vie* (2011a [1911]) : la créativité serait l'expression de la vie. Elle serait ce qui, dans la recherche du problème bien posé, pousse à l'*élan vital*. Le film est bien vivant : il est *performé live*. L'artiste décide du moment où appuyer sur *play* afin d'indiquer que le jeu commence : le film *joue*. Les spectateurs tout comme les performeurs jouent «au film» et jouent «le film» : ils jouent DU film –

en fait lire, au sens de *consommer*, c'est ne pas *jouer* avec le texte. «Jouer» doit être pris ici dans toute la polysémie du terme : le texte lui-même *joue* (comme une porte, comme un appareil dans lequel il y a du «jeu»); et le lecteur joue, lui, deux fois : il *joue au Texte* (sens ludique), il cherche une pratique qui le re-produise; mais, pour que cette pratique ne se réduise pas à une *mimésis* passive, intérieure (le Texte est précisément ce qui résiste à cette réduction), il *joue le Texte* (Barthes, 2002b [1970], p. 914)

Jouer *au* film réfère à l'aspect ludique alors que jouer *le* film cherche à le transformer et à l'actualiser. Voilà le défi que nous nous proposons en performant «Le temps des lilas». Le *Texte* pour Barthes (2002b [1970]) est une œuvre qui s'ouvre à différentes lectures. Le sens du *Texte* n'est jamais figé en une explication donnée, par exemple, par l'intention qu'aurait eu l'auteur(e) au moment de l'écrire ou encore par une classification rigide référant à ce qui a déjà été fait.

Si le Texte pose des problèmes de classification (c'est d'ailleurs l'une de ses fonctions «sociales»), c'est qu'il implique toujours une certaine expérience de la limite» [...] le Texte est ce qui se porte à la limite des règles de l'énonciation [...] le Texte essaie de se placer très exactement *derrière* la limite de la *doxa* (Barthes, 2002b [1970], p. 910)

Soit l'objet médiatique est facilement classable, reproduit le sens commun reconnu par la *doxa*, le *bon sens* (Deleuze, 1969), et meurt aussitôt énoncé. Soit il est *Texte* et se porte ainsi à la *limite des règles de l'énonciation*, demeurant par le fait même vivant. C'était, par exemple, l'objectif du mouvement surréaliste et de sa subversion des codes de la littérature. Nous avons vu que c'est très exactement ce que les artisans ont fait au tournage du film. Ils ont porté le film à la limite des règles d'énonciation. Nous avons dit y avoir pris plaisir. Nous pourrions donc dire avoir joué avec les codes. Un code ne peut se détruire, nous dit Barthes, mais on peut en jouer :

dans la mesure où le langage est système, et où ce qui était visé par ce mouvement [le surréalisme], c'était, romantiquement, une subversion directe des codes – d'ailleurs illusoire car un code ne peut se détruire, on peut seulement le «jouer» – (Barthes, 2002 a [1970], p. 42)

Nous avons vu que le film «Le temps des lilas», en étant performé *live*, souhaite demeurer vivant. En s'énonçant au présent sur l'écran, il est joué par les performeurs et par les spectateurs. Au tournage, il repousse déjà les limites imposées par les codes de l'énonciation. Comment poursuivre dans cette voie à cette étape-ci en continuant de favoriser le contournement des codes et une *certaine expérience de la limite*? «Ceci amène à poser (à proposer) une dernière approche du Texte: celle du plaisir» (Barthes, 2002b [1970], p. 915). Et si nous utilisons, pour jouer du film, des baguettes frappant sur un *drumpad* – un tambour de batterie électronique – et des *joysticks*? C'est-à-dire des manettes de jeux ou leviers de contrôle ou encore, en traduction libre et pertinente ici, des leviers de plaisir?

Juste avant de poursuivre dans le prochain chapitre vers le premier prototype d'interface intégrant *drumpad* et *joysticks*, tentons de comprendre ce que peut vouloir dire *jouer du film live*. Le vendredi 2 septembre 2016, après avoir assisté à une représentation de *Nufonia* de Kid Koala à la cinquième salle de la Place-des-arts, une note est prise au journal de bord. Nous assistons à un film joué *live*. Les caméras sont sur scène et sont manipulées par des techniciens qui filment des décors et des personnages en format marionnette. Un aiguilleur, en arrière-scène, assigne les plans de caméra projetés sur l'écran qui occupe une bonne partie de l'espace scénique. Et finalement, Kid Koala, sur scène également, joue la musique et la bande sonore du film à l'aide d'une batterie et de claviers. Et pourtant, malgré les prouesses techniques, comme spectatrice, je ne suis pas invitée à *jouer du Texte*. J'assiste même à un film au schéma actanciel plus que classique. Le montage l'est aussi en présentant en parallèle et en plans alternés les quêtes des deux personnages du film qui, bien sûr, se rencontreront. On retrouve ici l'approche binaire de Griffith au montage :

Ces parties sont prises dans des rapports binaires qui constituent un *montage alterné parallèle*, l'image d'une partie succédant à celle d'une autre suivant un rythme. Mais il faut aussi que la partie et l'ensemble entrent eux-mêmes en rapport [...] Enfin, il faut encore que les parties agissent et réagissent les unes aux autres [...] c'est la forme du duel (Deleuze, 2006 [1983], p. 48)

Ce type de montage est un *code* cinématographique bien établi utilisé ici dans sa forme américaine la plus classique, c'est-à-dire une histoire d'amour entre deux personnages qui semblent venir de deux univers opposés. Comme Deleuze (2006 [1983]) le dit si bien, tout est une question de rapport entre les parties et de rapport entre le tout et les parties; philosophie proprement occidentale que nous tentons justement de contourner.

Au niveau cinématographique, les plans de caméra dans *Nufonia* (2016) sont également utilisés de façon classique et américaine : plan d'ensemble afin d'établir le lieu, suivi d'un plan moyen présentant l'action puis d'un aller-retour entre gros plan et plan moyen pour décortiquer l'action et finalement utilisation de l'aller-retour entre le champ et le contre-champ pour les dialogues à deux personnages :

l'insertion du gros plan, en ce sens, n'opère pas seulement le grossissement d'un détail, mais entraîne une miniaturisation de l'ensemble, une réduction de la scène [...] en montrant la manière dont les personnages vivent la scène dont ils font partie (Deleuze, 2006 [1983], p. 48)

Dans le cas de marionnettes, cette miniaturisation par le gros plan donne lieu à des clins d'œil humoristiques, mais met l'accent, encore une fois, sur le rapport des parties au tout. Plus la performance avance et plus nous réalisons qu'il n'y a aucune place à l'improvisation. Tout est calculé. La courbe dramatique linéaire prend la forme d'une partition musicale où le rythme, les mouvements de caméra, les manipulations de marionnettes, la musique, les *cues* sonores, l'aiguillage des plans, etc. sont tous prévus au quart de temps près. L'interprétation de la pièce est si bien répétée que les techniciens sur scène semblent parfois lassés de répéter les mêmes mouvements. L'aiguilleur en arrière-scène se balance de l'avant à l'arrière sur sa chaise entre chaque *cue*. Cette performance, à mes yeux, à mon sens, à mes sens, n'est pas *vivante* et cette pièce n'est pas un *Texte*. Sont simplement amalgamés les codes de la marionnette, du concert musical et du cinéma. Est-ce que l'amalgame de codes provenant de différents domaines artistiques sert seul à repousser les *limites* du *Texte*? Peut-être, mais somme toute, dans ce cas-ci, on ne semble pas faire confiance à l'intelligence et à la capacité de jouer des spectateurs. Tout leur est donné d'avance.

Comment arriver, à travers une performance, à offrir un espace de jeu, qui soit à la fois ludique, à la fois contemplatif et à la fois propice au repoussement des règles et de leur limite?

CHAPITRE 11 : ASSEMBLER LES MORCEAUX VERS LE PREMIER PROTOTYPE

Assemblage : Si jouer DU film semble favoriser l'*attitude* à adopter lors de la performance, comment arriver à créer un espace de jeu qui soit à la fois ludique, contemplatif et propice au repoussement des règles et de leur limite imposée?

Tentons d'assembler les morceaux de projet nettoyés et classés afin de rendre compte du premier prototype permettant de jouer du film, créé entre autres lors d'une première étape d'expérimentations en studio du 15 au 26 juin 2015. Avec la collaboration d'Alexandre Burton, luthier numérique qui sait jouer du code comme personne, nous avons établi les grandes lignes du premier prototype d'interface à produire, en fonction de notre désir de contournement des limites imposées par le médium cinématographique. L'interface physique comprend alors six fonctions principales (voir «ANNEXE F») activées par trois *joysticks* et des baguettes frappant sur un *drumpad* – un tambour de batterie électronique. Nous reviendrons sous peu au fonctionnement de cette interface et de ses fonctions. Prenons soin tout d'abord de bien comprendre l'attitude que nous adoptons lors de ce travail. Nous cherchons à repousser la limite imposée par les règles d'énonciation propres au film cinématographique, comme nous l'avons fait en tournage, afin de favoriser un espace de jeu. Cette attitude limite pourrait se rapprocher de l'idée d'*éthos philosophique* résumée par Foucault dans *Qu'est-ce que les Lumières* (1984).

11.1. L'*éthos* philosophique

Chez Foucault (1984), la liberté du sujet s'exerce dans l'expérience des limites, grâce à un travail sur soi qui prend la forme d'une attitude à adopter. Cette *attitude*, il lui donne le nom grec d'*éthos* : une attitude philosophique proche de celle incarnée par la période historique de la modernité. Une «manière de penser et de sentir, une manière aussi d'agir et de se conduire qui, tout à la fois, marque une appartenance et se présente comme une tâche. Un peu, sans doute, comme ce que les Grecs appelaient un *éthos*» (Foucault, 1984, p. 5). Baudelaire définirait la modernité comme une période transitive, une prise de conscience de la discontinuité du temps, et d'un éternel changement, nous rappelle Foucault (1984). Ne serions-nous pas également dans une période transitive; celle entre autres d'un passage entre des moyens de production et de diffusion analogiques vers ceux numériques? «La modernité se distingue de la mode qui ne fait que suivre le cours du temps; c'est l'attitude qui permet de

saisir ce qu'il y a d'« héroïque » dans le moment présent» (Foucault, 1984, p. 6). Tentons de ne pas suivre de mode, mais bien de rendre compte d'un état des lieux.

Et tentons d'adopter cette attitude qui fait en sorte de se placer à la limite des choses et de s'y replacer constamment. La difficulté de ce processus viendrait du fait qu'il faille à la fois transgresser cette limite mais ne pas la perdre de vue, nous rappelle ici Deleuze :

jusqu'où déplier la ligne sans tomber dans un vide irrespirable, dans la mort, et comment la plier, sans perdre contact avec elle pourtant, en constituant un dedans co-présent au dehors, applicable au dehors? Ce sont des «pratiques» (Deleuze, 2003 [1990], p. 153)

Cela demande de se donner des pratiques, d'expérimenter concrètement la performance de ce film. Afin de rendre l'exercice viable, il faudrait «arriver à plier la ligne, pour constituer une zone vivable où l'on peut se loger, affronter, prendre un appui, respirer – bref, penser» (Deleuze, 2003 [1990], p. 151). Il faudrait trouver cet endroit où l'on transgresse la limite, la ligne, pour ensuite la replier afin de faire entrer le dehors de la limite en dedans. Tentons de trouver cette zone, d'où l'on pourra penser le franchissement de la limite.

Cette transgression a débuté en tournage lors du contournement des codes cinématographiques. Mais cette zone reste à être trouvée au moment de *jouer du film*. Comment transgresser les limites du montage vidéo en performant le film?

Cet *éthos* philosophique peut se caractériser comme une *attitude limite*. Il ne s'agit pas d'un comportement de rejet. On doit échapper à l'alternative du dehors et du dedans; il faut être aux frontières [...] Il s'agit en somme de transformer la critique exercée dans la forme de la limitation nécessaire en une critique pratique dans la forme du franchissement possible (Foucault, 1984, p. 9-10)

Il s'agirait d'utiliser les limites du médium afin de pointer le franchissement possible et, plutôt qu'en faire une critique, lui donner une forme pratique. Revenons donc à notre forme, là où nous l'avions laissée.

11.2. Transgression des limites

11.2.1. La limite de l'écran de projection

Nous avons dit, au chapitre neuf, que nous avons enregistré des scènes comme appartenant à Violette et d'autres comme appartenant à Olivier. Nous avons donc deux perspectives à communiquer, mais l'écran de projection nous apparaît contraignant pour y arriver. En effet, il semble que l'écran de projection sur lequel s'enchaînent les tableaux favorise une impression de juxtaposition de points sur une ligne présentant une perspective, une linéarité, comme nous l'avons vu au chapitre six. Même si cette ligne n'est pas prédéterminée par une courbe narrative, elle se vit comme un enchaînement, une séquence. Et si nous pouvions présenter les *maintenants* remémorés par chacun des personnages de façon simultanée, à l'aide de deux écrans de projection? Nous tendrions ainsi vers un montage *spatial* et non plus seulement *temporel* (Manovich, 2002). Nous utiliserions la limite imposée par le médium, c'est-à-dire la projection sur un écran de cinéma de format 16:9, afin de penser le franchissement possible de cette limite. Ce franchissement qui peut paraître très simple une fois effectué – ce n'est après tout que deux écrans côte-à-côte, ce que fait fréquemment l'installation vidéo et ce que le cinéma a déjà fait en subdivisant l'écran – fut ressenti comme un réel affranchissement au niveau de la narrativité. *Ce vide, cette pensée du dehors*, se trouvait à l'extérieur de l'écran de projection. Le fait de multiplier l'écran, ne serait-ce que par deux, suppose que l'unique cadre du film n'est pas un Tout et qu'il y a quelque chose en dehors : une autre façon de raconter une histoire au cinéma. Et cet aspect du dispositif, l'espace de projection, en occupant une place prépondérante, devient un indicateur clair et rapide que le film «Le temps des lilas» sera une expérience de la limite.

Cette respiration est de courte durée puisque rattrapée par les implications techniques : deux écrans de projection nécessitent deux projecteurs, deux ordinateurs, deux interfaces, deux disques durs, etc. Commençons tout d'abord par organiser la mémoire respective de chacun des personnages sur un disque SSD différent. Allons-y une étape à la fois afin de voir si cette critique tient la route de façon pratique.

11.2.2. Les limites de la nomenclature

Au niveau de l'organisation des données sur les disques, nous établissons une nomenclature des clips vidéos afin de s'y retrouver tout au long du processus. Le scénario classique au cinéma étant une succession de scènes dont l'ordre importe, ces dernières possèdent un numéro de scène. Une nomenclature classique donnerait ceci : Sc1_P12_Pr2, Sc8_P11_Pr5, etc. (Scène_Plan_Prise). L'organisation des clips vidéos pour fin de manipulation ne nécessite que leur quantification par des valeurs absolues. L'ordre, pour nous, n'a pas d'importance. Nous avons plutôt besoin d'une qualification : À quel personnage est associé chaque clip : Olivier ou Violette? Quel qualificatif peut être utilisé pour différencier cette prise d'une autre? Ce qui nous semble évident est de commencer par référer à la mémoire du personnage à laquelle le clip est associé : donc V ou O pour Violette ou Olivier. Ensuite, nous lui attribuons le nom de la scène ayant été donné au moment de l'écriture des dialogues et du scénario. Finalement, nous ajoutons au nom des clips le numéro du plan – chaque scène ayant été filmée sous deux angles différents – ainsi qu'un qualificatif, si nécessaire, afin d'identifier la prise choisie, un peu comme les notes que l'on prend au tournage afin d'identifier les particularités de chaque prise. Ces notes servent au cinéma à faire des choix à l'étape du montage puisqu'une seule prise sera choisie dans le montage de la seule version de l'histoire produite. Pour notre part, nous désirons garder plusieurs options de prises afin de permettre des variations en performance. Les clips nommés ressemblent donc à ceci : «Obarbara1triste» ou encore «Vodorat2». Cette nomenclature s'avérera efficace et demeurera inchangée tout au long du projet. Il faut dire que, quand il s'agit de nommer des clips vidéos qui se promèneront d'un disque dur à un autre, d'une étape de travail à une autre, il est préférable de ne pas changer de nomenclature en cours de processus.

Nous venons de transgresser la limite imposée par la nomenclature des clips vidéos au cinéma. Nous la repoussons, mais nous ne la perdons pas totalement de vue car en effet, la quantification associée à la valeur du plan est reprise et nous est utile. Nous nous sommes ré-appropriés la nomenclature afin d'actualiser la façon de nommer les clips vidéos de façon à servir les intentions du projet.

11.2.3. Les limites de l'activation des clips

Nos clips étant organisés sur les disques, nous voulons à présent les faire jouer : nous avons donc besoin de créer une fonction afin d'activer le clip et de l'arrêter. La première image qui nous vient en tête est celle d'une chef d'orchestre qui, à l'aide d'une baguette, appelle et dirige le jeu. En passant au travers d'une liste de dispositifs servant à manipuler des données numériques, le *drumpad* retient notre attention. Tout d'abord, comme la batterie est l'instrument de musique dont la réalisatrice sait jouer, il nous apparaît logique de jouer du film comme si nous jouions de la batterie. Ensuite, comme il implique qu'on frappe dessus avec une baguette pour le faire fonctionner, l'image de la chef d'orchestre tient la route. Nous établissons que le bouton *play* du *drumpad* servira à activer le clip pré-sélectionné. Si un clip joue déjà, alors ce bouton le met en pause et si le clip est en pause, alors il le ré-active. Si un autre clip est pré-sélectionné en attente, alors le bouton active le nouveau clip. Y a-t-il toujours besoin d'avoir un clip qui joue? Bien sûr que pour «Le temps des lilas», il est souhaitable de pouvoir parfois contempler un écran noir. Nous modifions donc les boutons du *drumpad* afin de créer un bouton servant le *play/stop* et un autre servant au *play/pause*, et ce pour chacun des écrans.

Cette activation en direct des clips vidéos par le biais d'une baguette frappant sur un *drumpad* est une transgression de la limite de l'activation du film au cinéma, où un projectionniste active le film une seule fois en début de séance et ce, caché derrière la salle dans une pièce fermée. Ce processus – pourtant fascinant à l'époque du film analogique car le projectionniste doit changer la bobine du film, par exemple, et la faire tourner alors que la lumière du projecteur éclaire chaque image fixe – en est un qui est demeuré caché des yeux des spectateurs. Est-ce à cause de la fragilité des bobines de film à être exposée à la lumière que le processus de montage et de diffusion du film cinématographique apparaît comme un joyau à cacher dans des pièces sombres et fermées? Cette limite nous apparaît aujourd'hui dépassée par l'aspect numérique des données et surtout contraignante pour jouer «Le temps des lilas». Il nous apparaît même un peu difficile, *a priori*, de la contourner; notre premier réflexe étant de cacher le plus possible la performeuse jouant du film. La met-on sur le côté de l'écran? La met-on même à l'arrière de la salle? Pourquoi ne pas la mettre à l'avant sur la scène et pourquoi même ne pas l'éclairer? Nous reviendrons au prochain chapitre sur ces questions de mise en scène. Pour l'instant, poursuivons à repousser la limite des codes du montage afin de jouer du film.

11.2.4. Les limites du *fade*

Une autre façon d'activer des scènes au cinéma, de les arrêter et de passer de l'une à l'autre est par le biais du fondu ou du fondu enchaîné. Ce code cinématographique – le *fade* au noir – en est un fort au sens commun. Il indique la fin d'un chapitre de la trame narrative. Il indique également une pause ou une ellipse dans la continuité du temps du film. Cherchons à voir où se trouve sa limite. Le fondu au noir classique n'est pas le remplacement de l'image par la couleur noire mais plutôt la disparition lente de l'image vers son absence et donc du noir qui est l'absence de lumière projetée sur l'écran. Le fondu au blanc existe aussi. Il signifie, dans le sens commun, la mort, concrète ou abstraite, ou encore le passage. Il est pour sa part une saturation de lumière.

Ce fondu au noir (et au blanc) représente bien la limite imposée par le médium film analogique sur le cinéma. Un code tout simplement calqué lors du développement des premiers logiciels de montage numérique. Ce code, alors passé dans le *sens commun*, n'est pas remis en question par les techniciens informatiques de l'époque. Au contraire, il est fortifié. On en fait une fonction de base à tous les logiciels de montage. Notre *éthos*, notre attitude *limite*, nous oblige ici à revoir ce code. En version numérique, le noir n'est pas l'absence de lumière projetée, mais bien un remplacement progressif des pixels de l'image par des pixels de couleur noire. Ce remplissage peut donc être fait avec n'importe quelle couleur. Et puisque nous avons deux écrans et deux dispositifs, pourquoi ne pas utiliser des couleurs différentes pour chacun des personnages? Et si nous pouvions également *fader* au lilas ou au turquoise?

Avec la designer graphique qui agissait aussi comme directrice artistique au tournage, Mathilde Corbeil, nous choisissons alors des couleurs qui rappellent celles des vêtements des personnages (voir «ANNEXE G»). En effet, au tournage, nous avons créé une palette de couleur pour chacun des personnages afin de composer nos tableaux impressionnistes. Nous nous étions inspirées de ces tableaux et de leur représentation de la nature afin d'associer une gamme de tons floraux et pastels aux personnages : Violette (violet) et Olivier (olive) (voir «ANNEXE H»). Ainsi, en créant une palette de quatre couleurs de *fade* pour chacun des personnages, tout en conservant le noir et le blanc, nous repoussons la limite tout en ne la perdant pas de vue. La signification des couleurs se précisera d'ailleurs avec la pratique du dispositif. Nous y reviendrons au prochain chapitre.

Continuons à repousser les limites imposées par le médium analogique en rendant *héroïque* ce moment de la modernité.

11.2.5. Les limites du *zoom*

Nos clips vidéos, en étant numériques, sont modulables (Manovich, 2002). Nous l'avons vu au chapitre quatre, l'appellation *nonlinear editing* comme terme technique désignant les logiciels de montage non-destructifs, provient du principe selon lequel les médias, classés dans une banque de données, ne sont pas détruits en cours de manipulation – contrairement à la pellicule, qui elle, est coupée physiquement pour enchaîner les plans au montage. Qu'en est-il du *zoom*? En cinéma analogique, le *zoom* est effectué directement au tournage, grâce à un objectif à focale variable. Il devient très complexe à effectuer en montage. En version numérique par contre, zoomer une image est assez simple; il ne suffit que de recadrer progressivement les pixels voulus.

Notre *attitude* nous donne envie de jouer avec les clips vidéos en cours de diffusion. Les plan-séquences ayant été cadrés très largement et en une très grande définition – 6K ou plus ou moins 6000 pixels de résolution horizontale – il nous est possible de zoomer en direct dans l'image afin de générer des valeurs de plan différentes. Nous varions ainsi la perspective propre à la mémoire de chacun des personnages; nous nous différencions. Nous percevons la limite de cette fonction au moment d'essayer ce *joystick* pour la première fois : Le *zoom* avance dans l'image automatiquement en son point central. Nous voulons pourtant choisir différents détails de l'image sur lesquels zoomer. Nous devons donc générer un guide visible à l'écran afin d'indiquer le pixel central de référence. Est-ce que ce guide sera seulement visible sur l'écran de l'ordinateur de la performeuse? Ou sera-t-il visible sur les écrans de projection? Avec Alexandre Burton, nous décidons qu'il serait plus intéressant que la performeuse n'ait pas recours aux écrans d'ordinateurs pendant la performance. Nous ne voulons pas reproduire un mystère autour du processus du montage du film; nous voulons repousser cette limite. Ainsi, nous pensons qu'il serait plus intéressant que la performeuse active les fonctions en regardant directement sur le même écran que les spectateurs afin de les impliquer davantage. Il nous faut donc créer un guide visible à l'écran afin de repérer le centre du *zoom*.

Avec la designer graphique Mathilde Corbeil, nous dessinons deux mires à être utilisées comme points de repère visuels à notre *joystick* qui permet de *zoomer* et de se déplacer dans l'image. Nous en profitons d'ailleurs pour accentuer les différences entre les deux perspectives des personnages, et donc les deux écrans, en créant une mire plus féminine pour Violette et une plus masculine pour Olivier (voir «ANNEXE I»). Ces mires nous servent non seulement à indiquer le centre du zoom, mais aussi à créer cette impression que chaque écran sert de réminiscence à un personnage différent; chacun d'eux zoomant, dans leur esprit, à l'aide d'une mire qui leur est propre.

À ce stade-ci, nous commençons à craindre qu'une certaine dichotomie ou bi-polarité organise outre-mesure le sens. D'un côté, nous avons Violette, Monica, le féminin, les lignes courbes, les percepts, le moment présent, le senti, etc. De l'autre, nous avons Olivier, Stéphane Durand, le masculin, les lignes droites, les concepts, la raison, la structure, etc. Comment comprendre qu'il ne s'agit pas d'une bataille entre deux entités, mais plutôt d'un désir de co-habitation, de représentation multiple des flux? Et que ce sens, «pas du tout comme apparence, mais comme effet de surface et de position, [est] produit par la circulation de la case vide dans les séries de la structure» (Deleuze, 1969, p. 88). On ne choisit pas son camp entre un écran «tout un» ou «tout autre». C'est plutôt entre les deux écrans, dans le dehors, la *case vide*, que l'*effet de surface* point; il nous suffit de pointer la limite et de la replier en dedans.

11.2.6. Les limites du corps

Continuons de pratiquer et de jouer avec notre dispositif afin de voir poindre de nouvelles limites. Ce faisant, des problèmes de manipulation se posent. N'ayant que deux mains pour tout manipuler et alors que le *joystick* qui commande l'affichage des couleurs doit être tenu en position pour afficher la dite couleur, il devient impossible de maintenir un écran «coloré» pendant un certain temps. Nous atteignons ainsi la limite de la position assise pour monter le film. Nous avons besoin d'optimiser le corps qui joue du film : pour ce faire, nous ajoutons une pédale à l'interface et nous positionnons la performeuse debout. La fonction du fondu se joue donc désormais à deux membres : le pied active ou non la fonction «couleur» grâce à une pédale et la main déplace le *joystick* vers la couleur souhaitée au rythme voulu. En relâchant la pédale, la couleur demeure à l'écran même si le *joystick* est relâché. L'implication accrue du corps semble aider l'esprit à demeurer dans les circonstances du présent, à

contempler. Le sens, ressenti par l'effet produit en surface, c'est-à-dire à la surface de nos sens, serait palpable, selon Deleuze à condition que « nous nous dissipions un peu, que nous sachions être à la surface, que nous tendions notre peau comme un tambour » (Deleuze, 1969, p. 91). Tendre notre peau. Aiguiser nos sens de perception. Ouvrir le monde des sens par une perception aiguisée et détachée proche de celle de l'artiste est pour Bergson une attitude que quiconque peut réussir à développer avec la pratique :

Mais supposez qu'au lieu de vouloir nous élever au-dessus de notre perception des choses, nous nous enfonçons en elle pour la creuser et l'élargir. Supposez que nous y insérions notre volonté, et que cette volonté se dilatant, dilate notre vision des choses (Bergson, 2011 [1934], p. 10)

C'est ce que nous demandons aux artistes jouant du film, tout comme aux spectateurs : s'enfoncer dans leurs perceptions, dilater leur vision des choses, contempler. Mais pour y arriver, un autre problème de manipulation de l'interface se pose suite au deuxième tournage.

Plus il y a de clips, plus il devient difficile de les identifier sur le *pad* électronique à 64 touches utilisé jusqu'alors. Nous décidons donc plutôt de créer sur mesure une application *ipad* permettant la sélection et l'identification des clips. L'écran numérique et tactile du *ipad* devient ainsi plus malléable que l'interface physique du *pad* électronique à touches. Plutôt que d'appuyer sur un bouton, la pré-sélection des clips se fait en appuyant sur l'écran tactile où les touches peuvent être désormais nommées et facilement modifiables (voir «ANNEXE J»).

Une fois cela fait, nous remarquons que plus il y a de clips, plus il devient difficile de les repérer rapidement sur l'écran au moment de jouer. Nous instaurons donc un nouveau palier d'organisation des clips en fonction du lieu où se déroule la scène (cuisine, salon, ruelle, devant l'école, etc.). Cette nouvelle organisation nous donne envie de jouer avec les lieux lors de la performance du film. Il devient intéressant de présenter deux scènes différentes se déroulant dans le même lieu en simultané sur les deux écrans; accentuant encore cet effet de perspective. Les lieux sont peu nombreux dans le film et représentent l'environnement immédiat des personnages. Les clips se déroulant au salon, par exemple, sont regroupés sur le schéma du *ipad* et surlignés d'une certaine couleur (voir «ANNEXE K»). Visuellement, l'organisation devient plus intuitive. Ces modifications permettent à l'artiste qui joue du film

d'aiguiser son mode perceptif. Elle touche l'écran tactile, elle appuie sur des pédales, voit les noms des touches. Elle est présente :

Mais, de loin en loin, par un accident heureux, des hommes surgissent dont les sens ou la conscience sont moins adhérents à la vie [...] Quand ils regardent une chose, ils la voient pour elle et non plus pour eux. Ils ne perçoivent pour percevoir – pour rien, pour le plaisir (Bergson, 2011 [1934], p. 14)

Ces hommes que Bergson appelle *artistes* semblent accéder plus facilement à l'état de contemplation. Et nous travaillons à modifier l'interface de façon à favoriser cet état de l'artiste qui joue le film. Les artistes perçoivent *pour rien, pour le plaisir*. Comment font-ils? En jouant du film, en contemplant des scènes où il ne se passe rien. Justement, «Il s'agirait de *détourner* cette attention du côté pratiquement intéressant de l'univers et de la *retourner* vers ce qui, pratiquement, ne sert à rien» (Bergson, 2011 [1934], p. 15). *Détourner cette attention*. Et si pour accroître l'attention des spectateurs, les inviter à la contemplation, nous la *détournions*? Et si nous *détournions* l'attention des spectateurs en leur présentant des musiciens sur scène qui jouent du film?

11.2.7. Les limites de l'interprétation

Nous en sommes à jouer du film à l'aide d'un dispositif qui nous permet d'actionner les scènes, de zoomer dans l'image, de *fader*, d'augmenter ou de baisser le volume des dialogues. Que manque-t-il à ce film? De la musique. Nous avons établi que la réalisatrice jouait à ce qui ressemble être une batterie. Elle donne le rythme. Nous installons les *joysticks* sur des cymbales. La chef d'orchestre est debout, elle frappe le *drumpad* de sa baguette et appuie sur des pédales (voir «ANNEXE L»). La performeuse dispose désormais d'un instrument afin de «jouer» du film. Nous en sommes donc à expérimenter avec cette première version complète de l'interface du 22 au 26 février 2016 (voir «ANNEXE M»). Et si nous formions un groupe de musique en ajoutant des musiciens manipulant des instruments afin d'accompagner la proposition? Nous *détournons* l'attention des spectateurs en leur présentant un groupe de musique qui jouent DU film. Nous repoussons ainsi les limites du médium cinéma qui ne permet pas d'interprétation *live*. En jouant du film à la manière d'un groupe de musique interprétant leurs chansons en concert, nous ouvrons la possibilité pour l'artiste d'interpréter son film différemment lors de chaque représentation; de l'actualiser lors de chaque performance. Juste avant de poursuivre le développement de cette mise en scène dans le prochain chapitre, retournons en tournage une deuxième fois afin d'ajouter de nouvelles

bribes de souvenirs dans la mémoire des personnages et de continuer à repousser les limites du médium.

11.2.8. Les limites du tournage

Poursuivons notre travail de repoussement des limites en tournage. En novembre 2015, cinq scènes de fiction («Barbara», «congé_férié», «cruise_control», «étoile_flante» et «odorat») et une entrevue documentaire (avec Stéphane Durand, un physicien et vulgarisateur scientifique) sont tournées en intérieur et en extérieur sur trois jours de tournage (voir «ANNEXE N») et sont précédés de plusieurs journées de pré-production (visite de locations, répétition des textes, achat de costumes, etc.). Nous y testons notre *éthos* grâce à cet aller-retour entre prototypage et tournage.

Nous intensifions les variations d'émotions et d'intentions de jeu entre chacune des prises afin de différencier de plus en plus la mémoire de Violette et celle d'Olivier. Nous ajoutons également le tournage de plans séquences des lieux, avec ou sans personnages, mais surtout sans dialogue. Cette idée est apparue lors de la première séance de prototypage. En ayant deux écrans qui jouent en même temps, peut-être serait-ce bien d'avoir des clips vidéos moins chargés au niveau sonore. Ce questionnement vient confirmer l'intuition notée dans le journal de bord, le 15 juillet 2013; celle de tourner des scènes contemplatives de nature. Cette intention qui avait été rejetée lors du tournage pour des raisons pratiques, revient sous une forme différente : celle de séquences où les lieux et les personnages continuent d'exister en-dehors des scènes dialoguées. Les personnages et les lieux co-existent. Ils durent. Nous ajoutons du *vide*, du *rien*.

Cette idée se joue des codes du cinéma. Elle accentue une certaine *attitude limite*. Nous filmons et faisons jouer des scènes où il ne se passe «rien». L'efficacité de la structure narrative d'un scénario au cinéma est étudiée par les institutions de financement. En effet, ces institutions, en choisissant qui et quoi financer, conditionnent la façon de faire du cinéma. Leur souci en est un d'efficacité narrative. Dans leur évaluation d'un scénario à financer, les institutions évaluent la valeur des scènes en fonction de leur capacité à faire «avancer» le récit ou la quête du personnage. Chacune des scènes écrites et montées doit contribuer efficacement à l'évolution du récit ou du personnage principal le long de la ligne narrative et

ce, dans un but ultime d'accomplir une quête. Nous devons aller de l'avant, de façon univoque. Cette technique de scénarisation se retrouve d'ailleurs soulignée à grand trait dans bon nombre de films : un plan ou une ligne de dialogue, par exemple, qui détonne par son souci d'exprimer trop efficacement le pas en avant effectué par le récit. C'est ici une autre limite institutionnelle du médium que nous transgressons en tournant des scènes qui ne servent à «rien», rien qui fasse «avancer» le récit. Ces clips vidéos sont nommés selon la même nomenclature établie, mais en y ajoutant un L pour Lieu : VLecole1, OLsalon2, etc. Nous pourrions croire que ces séquences servent à exprimer le temps qui s'écoule dans l'histoire, tel le plan d'un coucher de soleil ou d'une feuille d'automne qui tombe. Mais au contraire, nous fuyons ces codes. Nous accentuons l'idée d'une *durée* élastique qui fait ressortir les intervalles qu'embrasse notre attention accrue au présent. Nous favorisons une certaine attitude limite. Ces clips sont des *maintenants*, des haïkus qui appellent à la *contemplation*.

11.2.9. Les limites de la continuité narrative

Nous *jouons* ou contournons également l'idée de la continuité; cette continuité narrative, rappelons-le, s'apparente à la définition judéo-chrétienne du temps que donne Katô Shûichi (2007). Dans cette façon de voir l'histoire et l'Histoire, «les événements survenant là sont uniques, et leur signification se détermine non pas dans le rapport avec les circonstances du moment (le présent), mais dans le rapport avec les événements du passé et du futur» (Shûichi, 2007, p. 24). Les événements n'arrivent qu'une seule fois et leur ordre a de l'importance dans l'atteinte de la quête ultime, la Terre promise dans le cas du temps israélite (Shûichi, 2007). Dans «Le temps des lilas», par contre, les événements peuvent se répéter, jouer en boucle. C'est d'ailleurs pourquoi nous modifions notre prototype, le 20 janvier 2016, afin de faire en sorte que chaque clip vidéo rejoue, en boucle, tant et aussi longtemps que les boutons *stop*, *play* ou *pause* ne sont pas actionnés. Ainsi, à la fin du clip, l'écran ne devient pas noir, mais le même clip reprend du début.

Nous jouons aussi à ralentir, à accélérer ou à reculer un événement, nous nous amusons à faire se synchroniser ou se désynchroniser les souvenirs des personnages entre eux; la signification des événements se déterminant justement *dans le rapport avec les circonstances du moment*. Impossible, dans ce contexte, de ressentir de la nostalgie puisque

c'est seulement sur la droite temporelle ayant un début et une fin que l'on ne peut pas laisser filer le passé: sur cette droite temporelle, le vent futur ne souffle pas dans n'importe quel sens mais converge vers le terme spécifique (Shûichi, 2007, p. 25)

Les émotions habituellement rattachées au temps, comme le regret, le deuil, la mélancolie, l'attente, seraient des affects trompeurs dans une recherche de la *durée*, nous rappelle David Lapoujade (2010). Ils sont trompeurs car ils donnent l'impression, en étant ressentis, d'exister en-dehors d'une conception rationnelle d'un temps linéaire; or ils existent justement à cause d'une pensée rattachée à l'idée du temps qui s'écoule unilatéralement. Ces émotions naissent sur la base de la linéarité du temps spatialisé. De la même façon, la prémisse du film «Le temps des lilas» pourrait laisser croire à un film mélancolique, traitant du deuil ou du temps qui n'est plus. Et pourtant, c'est tout sauf ça. Violette persiste à vouloir voir les choses pour ce qu'elles sont. Sa condition nous permet même de jouer, de s'amuser avec les clips vidéos dans l'idée que ce sont toujours les circonstances du présent qui importent. Olivier a la vie devant lui. Il pourrait être tenté de faire de la projection outre-mesure, mais Violette l'incite à adopter une *attitude limite*, à questionner les codes appris à l'école. Dans «Le temps des lilas»,

On a affaire à une durée où l'on ne regrette pas, où l'on ne souffre d'aucune perte, où l'on ne connaît aucun deuil, où l'on va sans cesse de l'avant, selon le rythme de l'imprévisible nouveauté propre à l'élan vital... La durée bergsonienne ne fait rien disparaître (Lapoujade, 2010, p. 11)

Nous allons de l'avant avec une ouverture sans cesse renouvelée pour la nouveauté et non pas avec une intention d'objectif immuable à atteindre. Nous nous laissons surprendre par des enchaînements de clips, par des improvisations autour des fonctions de l'interface. Nous nous amusons, et parfois nous contemplons. Ici, il faut faire attention de ne pas confondre mélancolie et contemplation – la contemplation étant un étirement de l'intervalle de temps saisi par une attention accrue, et non l'absence d'un passé. Violette l'a bien compris. Et les artisans du film aussi. Comment savoir si les spectateurs, eux, ne seront pas tenter de se placer dans une autre émotion attachée au temps, l'attente : celle d'un élément déclencheur, d'une péripétie, d'une *préfiguration d'un monde possible* (Eco, 1985). Seront-ils tentés d'espérer tout au long de la projection la scène où on apprendrait la mort de Violette?

Comme le regret, l'attente est ouverte sur d'autres durées, celles qui justement nous font attendre, ici la durée même de l'univers matériel pendant laquelle le sucre fond [...] On attend toujours comme on regrette, en vain. L'attente n'est jamais qu'une mélancolie inversée, autre figure du malheur de l'homme (Lapoujade, 2010, p. 13)

Poursuivons notre travail afin de ne pas appeler à la mélancolie ni à l'attente, mais plutôt à faire en sorte que ce soit «par l'insertion dans la durée qu'on renoue avec le «moi des profondeurs», avec le moi qui s'émeut, qui «vibre intérieurement» comme si seule la durée pouvait nous redonner une vie riche d'affects» (Lapoujade, 2010, p. 15).

À ce moment-ci, un troisième tournage est prévu à l'échéancier avant de retourner une dernière fois en studio. Malheureusement, les ressources monétaires n'en permettent pas la réalisation. Profitons-en donc pour prendre connaissance des coûts relatifs au projet ainsi que de la liste des collaborateurs impliqués dans l'ensemble de la réalisation du film afin de bien comprendre à quel point les ressources financières et humaines ont une importance majeure dans l'organisation du travail (voir «ANNEXE O»).

Et profitons-en aussi pour récapituler le travail effectué dans ce chapitre. Nous avons cherché à préciser l'attitude à adopter au moment de la performance du film, une attitude limite, un *ethos philosophique*, repoussant la frontière imposée par les codes sans toutefois la perdre de vue. Nous avons établi qu'il fallait idéalement *jouer du film*, c'est-à-dire s'amuser à déjouer les codes afin de se placer constamment à la *limite* du médium en montage, tout comme en tournage. Nous avons fabriqué une interface permettant de jouer du film comme on joue de la musique en concert. Nous avons ainsi établi une métaphore. L'attitude ayant été précisée, voyons voir si la métaphore développée jusqu'à présent favorise cette attitude.

CHAPITRE 12 : NETTOYER LE PREMIER PROTOTYPE POUR VOIR APPARAÎTRE LE DEUXIÈME

Nettoyage : Est-ce que la forme du concert musical comme métaphore de l'interface permettant de jouer du film facilite l'adoption de l'attitude servant à repousser la limite du médium?

Nettoyons le premier prototype assemblé dans notre base archéologique. Cherchons à bien comprendre ce qu'est une interface logicielle et où se trouvent les limites de la métaphore utilisée par l'interface afin de s'assurer que la nôtre favorise l'attitude à adopter.

Selon Aaron Marcus, dans son article intitulé «Global and Intercultural User Interface Design» (2003), l'interaction de l'humain avec le logiciel passe inévitablement par des critères esthétiques, qui eux-mêmes servent à mettre en place un modèle mental, une structure organisationnelle. La compréhension, par l'utilisateur, de ce modèle à suivre, est bien souvent facilitée par l'utilisation d'une métaphore: «User interfaces conceptually consist of *metaphors, mental models, navigation, appearance, and interaction*» (Marcus, 2003, p. 48). La métaphore, puisque schématisation, possède inévitablement ses propres limites comme l'ont expliqué Gentner et Nielsen, dans leur article «The Anti-Mac Interface» (1996) :

Although the use of metaphor may ease learning for the computer novice, it can also cripple the interface with irrelevant limitations and blind the designer to new paradigms more appropriate for a computer-based application [...] Metaphors not only constrain and mislead users, they can also limit designer's ability to invent more powerful interface mechanisms (Gentner et Nielsen, 1996, p. 73-74)

La métaphore, en générant un cadre, une conceptualisation, afin de permettre la communication entre les utilisateurs et les données numériques, devient par le fait même limitative pour la créativité des concepteurs et des utilisateurs. Elle devient limite de par ses codes qui sont contextuels, et donc, entre autres, culturels. Marcus (2003) souligne le fait que les contraintes culturelles ont des impacts dans le design d'interface pour l'interaction entre l'utilisateur et l'ordinateur :

A notable contribution is that of Ito and Nakakoji (1996), which compares North American and Japanese user interfaces. They commented, for example, on the lack of familiarity of early Japanese users of word-processing software. This software used metaphorical references to typewriters, such as tab stops and margin settings, which were more familiar to Western users and more suited to 100-character alphanumeric keyboards and typesetting, rather than the 6,000 characters of Japanese-Chinese symbols used in Japan (Marcus, 2003, p. 51)

Dans ce cas-ci, la métaphore de la machine à écrire utilisée dans le logiciel de traitement de texte ne facilite pas la communication entre un utilisateur japonais et les données numériques. Cet exemple nous rappelle que tout schéma de pensée possède inévitablement des limites. La métaphore de notre interface favorise-t-elle la communication dans notre contexte ou faut-il également en repousser les limites? Aussi, qu'est-ce qu'une interface? Pour Alexander R. Galloway, dans *The Interface Effect* (2012),

Interfaces themselves are effects, in that they bring about transformations in material states. But at the same time interfaces are themselves the effects of other things, and thus tell the story of the larger forces that engender them (Galloway, 2012, p. vii)

Les interfaces apparaissent comme étant la limite matérielle entre la programmation logicielle et les intentions humaines – à la fois celles de la programmeuse et celles de l'utilisateur. Ils sont des *thresholds* : des seuils ou des frontières. Galloway tente de défaire une définition souvent donnée au sujet des interfaces; celle de les considérer comme des fenêtres ou des portes d'accès :

Still, it is also quite common to understand interfaces less as a surface but as a doorway or window. This is the language of thresholds and transitions already evoked at the start of the chapter. Following this position, an interface is not something that appears before you but rather is a gateway that opens up and allows passage to some place beyond (Galloway, 2012, p. 30)

Il préfère les considérer comme des surfaces de jonction, des effets de transition, des espaces *limites*, des frontières, ou encore des intervalles. L'interface en soi matérialise la *limite* et permet son possible franchissement. Elle se tient là où l'*effet de surface* apparaît. Dans cette idée, Galloway y préfère le terme *intraface*, supposant qu'il englobe ce qu'il lie plutôt que de le séparer. Un peu comme le dehors de notre limite que nous souhaitons replier en-dedans. Nous cherchons à englober plutôt qu'à affronter et qu'à confronter nos deux écrans.

The inraface is *indecisive* for it must always juggle two things (the edge and the center) at the same time [...] What exactly is the zone of indecision? What two things face off in the inraface? It is a type of aesthetic that implicitly brings together the edge and the center (Galloway, 2012, p. 40)

L'inraface, dans son hésitation, tente de réconcilier le contour et le centre – ou encore de repousser la limite afin de faire en sorte que le dehors entre en dedans. Le *edge* de l'inraface, son rebord tranchant, sa subversion, son *attitude limite*, agit comme une flèche «pointing to the outside, that is, pointing to the actually existing social and historical reality in which the work sits» (Galloway, 2012, p. 42). La flèche pointe vers le dehors et, ce faisant, elle met en lumière le contexte historico-social dans lequel l'interface prend place.

Dans notre prototype, cette flèche prend la forme d'une mire visible à l'écran. Elle pointe en direction de la réalité historique et sociale dans laquelle le projet baigne : les limites du montage temporel ou séquentiel au cinéma dans le contexte philosophique et culturel du numérique. Nous avons vu au chapitre précédent l'étendue de ces limites. La flèche, ici, prend la forme d'un code propre au jeu vidéo afin de souligner l'obsolescence de la narrativité linéaire au cinéma. Elle pointe et en même temps ramène le dehors vers le dedans puisque cette mire et le *joystick* auquel elle est liée sont ce qui permet à la fois de repousser les limites du médium cinéma et de jouer du film : «The existence of the internal interface within the medium is important because it indicates the implicit presence of the outside within the inside» (Galloway, 2012, p. 42). Cette partie visible de l'interface replie le processus à la surface. Ainsi, elle donne aux spectateurs une clé de compréhension. Elle l'implique en lui donnant accès au processus jusqu'alors caché, comme nous l'avons vu, dans des pièces sombres et fermées : la salle de montage et la salle de projection. Cette interface est donc très importante afin de s'assurer de pointer aux spectateurs la «bonne» limite.

Demeurons critiques dans notre recherche du problème bien posé et de l'attitude à adopter pour y faire face. Tentons de voir si notre premier prototype est optimal pour pointer le bon contexte. Un commentaire de la part des quelques personnes invitées en studio afin d'observer ce premier prototype se fait récurrent : la métaphore de la batterie, avec son *drumpad*, ses *joysticks* plantés sur des cymbales et ses pédales, semble induire les spectateurs en erreur. Ces derniers passeraient trop de temps à se questionner à savoir si nous allons ou non jouer de la batterie *live* et produire du son avec nos baguettes et nos cymbales. *L'inraface* ici ne

semble pas jouer le bon rôle : elle *détourne* l'attention, certes, mais vers la mauvaise direction. Et comme elle est le seuil d'entrée dans le jeu pour les spectateurs, assurons-nous qu'elle soit effective.

Poursuivons donc notre travail en studio entre le 15 mars et le 12 avril 2016 afin de rendre le prototype plus cohérent et efficace dans sa façon de concentrer l'attention. Il devient rapidement évident qu'une métaphore référant à l'univers des jeux vidéos serait peut-être plus à propos afin de pointer vers le questionnement autour de la narrativité linéaire au cinéma.

En effet, nous avons choisi dès le début du processus et de façon heuristique d'utiliser des joysticks. Les limites du jeu vidéo frôlent déjà celles du cinéma en empruntant à ses codes et en créant des *cinematics* : des séquences temporelles montées à l'intérieur du jeu, ces moments où les joueurs perdent de leur fonction et assistent à un mini-film où leur est raconté une partie de l'histoire. Une rencontre avec Scott Mitchell, créateur de jeux vidéos chez Ubisoft, le 22 avril 2016, ainsi qu'une autre rencontre avec l'équipe de la *FunHouse* chez Ubisoft le 16 août 2016 viennent préciser et confirmer cette intuition. Il leur semble évident que c'est au tour du cinéma d'emprunter aux codes du jeu vidéo dans sa narrativité.

Les codes, les règles du jeu, y sont presque déjà. Avec Scott Mitchell, nous les précisons. Avec sa manette et ses joysticks, le jeu vidéo de type *first person shooter* permet d'incarner un personnage dans son univers. Souvent, les deux bras du joueur sont représentés de part et d'autre de l'écran. Ses bras tiennent une arme, par exemple, et le joueur, chez lui, tient une manette. Nous tentions de présenter la perspective de chacun des personnages, de «jouer à être» Violette et Olivier. Nous les incarmerons donc. Nous avons les *joysticks*, mais il nous manque une manette. Au niveau de l'organisation de la narrativité, Scott explique qu'elle s'effectue en jeu vidéo par personnage, par lieu et par émotion, à l'aide d'un *head of display*. Ce sont en fait les informations apparaissant ou non à l'écran afin d'être consultées par les joueurs en cours de jeu. Par exemple, un métronome peut être utilisé et affiché afin de représenter le niveau d'émotion du personnage. Parfois, ce peut être des couleurs, nous dit-il. Nous avons déjà des fondus aux couleurs variées dans notre prototype et nous décidons alors de les utiliser davantage afin de diriger les émotions. Est-ce qu'un fondu au noir, au jaune ou au lilas pourrait accentuer certaines émotions présentes dans les scènes?

Nous voici donc à programmer la deuxième et dernière version de l'interface – pour le bien de cette thèse. Puisque nous avons déjà des écrans de *ipads*, des *joysticks*, des mires et des pédales et que nous souhaitons nous prévaloir d'une manette afin de jouer à «être» un personnage, pourquoi ne pas fabriquer de mini-arcades? Il ne resterait, en fait, qu'à ajouter les gros boutons presseur typiques des jeux vidéos d'arcade afin de remplacer les touches du *drumpad* qui actionnaient les clips et d'y installer nos *joysticks* (voir «ANNEXE P»). À la manière des jeux d'arcade de type courses de voiture, nous ajoutons une deuxième pédale pour le pied gauche afin de répondre à un manque : pouvoir, à n'importe quel moment, repartir les clips au début. Jusqu'à présent, une fois les clips actionnés, nous ne pouvions qu'avancer, reculer, pauser ou attendre la fin du clip pour qu'il reparte du début en boucle. Il devenait donc difficile de jouer volontairement avec la continuité narrative et la variation de perception entre les personnages. En pouvant repartir un clip du début à n'importe quel moment, nous pouvons jouer à désynchroniser les deux écrans. Ce nettoyage du prototype s'effectue très rapidement, comme si tout y était déjà.

Il devient grand temps de présenter ce prototype et cette nouvelle métaphore à des spectateurs en organisant deux présentations publiques du projet en mai 2016. Nous reviendrons sur cette étape lors du prochain chapitre. Pour l'instant, nous pratiquons encore en studio afin de nous habituer à nos manettes et nous invitons un musicien et son clavier à se joindre à nous : Mathieu Charbonneau. Assez rapidement, un nouveau problème se pose : celui de la communication entre les joueurs sur scène. Mathieu souhaite accéder plus facilement aux intentions de la réalisatrice afin d'aller dans le même sens avec sa musique. Nous apportons alors une précision importante quant à la narrativité et à notre interaction. Nous utilisons les quatre couleurs de fondu afin de les associer à quatre thèmes musicaux puis aux quatre états psychologiques présents dans les scènes du film (voir «ANNEXE Q»). Ainsi, en fondant l'image vers une couleur spécifique, la réalisatrice signale son intention au musicien qui peut alors enchaîner avec le thème musical correspondant et vice versa.

L'intraface est cette surface où l'effet prend. Elle est subversive, elle repousse les limites du cinéma, et pointe vers le dehors afin de l'englober et le replier en-dedans. La métaphore du jeu vidéo indique aux spectateurs que nous jouons. Nous jouons le/au/du *Texte*. Nous déjouons les codes classiques du montage linéaire au cinéma. Nous pointons vers une transgression de ces limites. N'est-il pas possible, penserons-nous, de mourir plusieurs fois et

d'avoir plusieurs vies dans un jeu vidéo? Dans ce contexte, est-ce que la mort imminente de Violette est réellement la chute narrative ultime à laquelle s'accrocher de façon linéaire? N'est-il pas fréquent dans les jeux vidéos d'avoir un écran séparé en deux ou en quatre et de jouer à plusieurs – chaque joueur accédant à sa perspective en parallèle des autres? Y a-t-il plus d'une perspective dans «Le temps des lilas»? Nous est-il possible de revenir en arrière afin de recommencer le même tableau?

La métaphore donne une clé de lecture. Celle du jeu vidéo semble mieux fonctionner afin de créer les bons horizons d'attente pour les spectatrices. Mais celles-ci ne tiennent pas la manette dans leurs propres mains. Elles ne jouent ainsi que par procuration en déléguant le contrôle du jeu à la performeuse, comme lors des tournois de *e-sport* (sport électronique) où des spectateurs paient pour assister à la performance sur scène d'un joueur professionnel en jeu vidéo. Comment s'assurer que cette métaphore utilisée de façon performative et par procuration continue à favoriser une attitude *limite*? Comment mettre tout cela en scène?

CHAPITRE 13 : VERNIR LE PROJET AFIN DE LE PRÉSENTER PUBLIQUEMENT

Vernissage : Comment mettre en scène et incarner cette performance afin de favoriser un équilibre entre la métaphore à utiliser, la limite à pointer, l'attitude à adopter et le *Texte* à jouer?

Une fois l'œuvre «propre», il nous reste à la vernir, à la mettre en scène. Nous avons appliqué un peu de vernis sur le prototype, question d'en figer un peu la composition et la possible dégradation le temps de deux présentations-tests devant public : le 13 avril 2016, dans la cadre du «Vendredi bouilli» – un espace de diffusion libre accueillant des projets en chantier – et le 27 avril 2016, dans une salle de type bar-spectacle, Le Ritz PDB. Le terme de *vernissage* prend ici tout son sens : c'est le lancement du projet devant public.

Comment disposer les éléments sur scène et les éclairer? Claude Romano, dans un article intitulé «Du temps à l'oeuvre» paru dans l'ouvrage *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines* (2006), traite de ce défi de l'art contemporain :

Chaque œuvre d'art est ici un espace où surgissent des règles qui sont les règles propres à la rencontre avec *cette* œuvre d'art. L'œuvre d'art doit en quelque sorte «mettre en scène» les principes qui nous permettent de l'approcher dans sa singularité (Romano, 2006, p. 46)

Nous avons établi jusqu'à présent quelques principes apparaissant dans la mise en scène de l'œuvre qui *permettent de l'approcher dans sa singularité*. Les indices suivants donnent des clés de compréhension aux spectateurs : la mire visible à l'écran, les performeurs présents dans la salle, les manettes de jeux vidéos, l'écran double, les fondus aux couleurs, les faux-raccords et la vidéo en boucle, par exemple. Une question importante demeure : Où positionner les performeurs sur la scène, quelle importance leur donner par rapport aux écrans de projection et comment qualifier leurs gestes? Nous voulions mettre à jour le processus de montage et de diffusion au cinéma en le sortant des salles sombres. Nous désirions également donner accès à ce processus en parallèle du résultat et tenter d'équilibrer ces deux aspects. Tentons donc de placer la réalisatrice à l'avant de la salle de projection et de l'éclairer, ainsi que ses manettes. Nous confirmons aussi que cette dernière ne doit pas regarder en direction des écrans d'ordinateur lorsqu'elle manipule les manettes, mais plutôt

directement vers les écrans de projection. Ainsi, nous désirons à tout prix éviter un dispositif où la performeuse se cacherait derrière des écrans d'ordinateur, rendant le processus opaque et inaccessible à nouveau. Au contraire, la réalisatrice devrait incarner sur scène les gestes routiniers propres au montage d'un film en les transformant en un rituel précis, maîtrisé et esthétique. Les deux projections-tests ayant lieu dans deux salles aux fonctions et aux dispositions différentes, cela nous permet de tenter deux mises en scène. Après discussions avec les spectateurs présents, celle où les performeurs se trouvent sur une scène surélevée au bar-spectacle accorderait trop d'importance aux joueurs vis-à-vis de l'écran de projection alors que l'autre, celle où l'écran occupe un mur entier de la galerie multimédia, pas assez. D'un côté, on souhaite voir davantage les manipulations et la performance de la réalisatrice. De l'autre, on souhaite pouvoir s'immerger davantage dans l'histoire par l'image projetée. Il faudrait donc trouver un équilibre.

Avec Alexandre Burton, nous nous questionnons: Est-ce qu'une caméra filmant les manipulations des manettes de jeux vidéos et projetée en direct sur un troisième écran aiderait à y arriver? Il nous semble vite évident que cet ajout déséquilibrerait le ratio processus/résultat propulsant le processus à l'avant de la scène. Peut-être s'agit-il juste de trouver une salle où les spectateurs, assis dans des gradins, verraient les performeurs en plongée. Les deux salles-tests ne proposaient pas un aménagement en gradins; l'une d'elle présentait plutôt une disposition sur un seul niveau et l'autre, une estrade avec des spectateurs plus bas. Un autre ratio que celui processus/résultat nous semble problématique dans la mise en scène. Nous l'avons vu précédemment dans notre recherche d'attitude, il s'agit de l'équilibre à trouver entre ludisme et contemplation : entre *jouer du film* et *écouter le film en ne pensant qu'à lui* à l'aide d'une *attention accrue*.

L'exposition *Maison des ombres multiples* de Olafur Eliasson, vue le jeudi 28 septembre 2017 au Musée d'art contemporain de Montréal (MAC) nous aide dans cette recherche d'équilibre : Nous y constatons un rapport ludique/contemplatif intéressant et possible ainsi qu'un ratio processus/résultat équilibré. Le directeur général du MAC, John Zeppetelli, présente l'artiste de la façon suivante sur le site internet du musée : «Plusieurs de ses installations dirigent notre attention non seulement sur ce qu'on voit, mais sur notre manière de regarder, et font en sorte, comme le dit l'artiste, qu'on « se voit en train de regarder » (macm.org/expositions/olafur-eliasson/). *Se voir en train de regarder* ou, dans notre cas,

constater le processus mis en œuvre pour raconter une histoire au cinéma tout en y voyant la subversion de ce processus et son résultat, le film raconté. Une critique du journal *Voir*, Alessandra Rigano (2017) mentionne au sujet du travail d'Eliasson que

Ses créations ont le pouvoir de surprendre celui qui s'y intéresse sans cacher les secrets de son illusion. Une des œuvres présentées dans le cadre de l'exposition du MAC est d'ailleurs représentative de cette approche récurrente chez l'artiste, soit de laisser à vue un dispositif réalisé à partir d'objets communs qui offre une nouvelle perspective de la réalité telle qu'on la conçoit (voir.ca/arts-visuels/2017/07/17/dans-lombre-et-la-lumiere-dolafur-eliasson)

Cette exposition nous donne l'impression de se retrouver dans un musée scientifique pour enfants. On nous y met en scène la façon dont fonctionne la réflexion de la lumière dans un miroir, par exemple. Nous apprenons comment cela fonctionne, on nous donne le droit de jouer avec ces phénomènes, et puis finalement nous les contemplons alors que d'autres y jouent. C'est ce que nous souhaitons faire avec «Le temps des lilas» : nous souhaitons permettre aux spectateurs d'avoir accès au processus de montage au cinéma afin de leur permettre de se questionner sur la narrativité linéaire et l'aspect figé du film traditionnel. Nous souhaitons qu'ils jouent du film par procuration et qu'ils contemplent le résultat.

La mise en scène présente *live* le montage du film : nous ouvrons la salle de montage et donnons ainsi accès à la manière de faire un film, *sans cacher les secrets de son illusion*. Les spectateurs regardent à la fois le résultat et le processus, ce qui favorise de se placer dans le *maintenant* puisque le processus n'est justement pas antérieur au résultat. Le dispositif est rendu visible, explicite, sans être pédagogique. Les deux écrans de projection qui, préalablement, nous ont permis de repousser la limite de l'écran unique au cinéma, nous apparaissent tout à coup comme une référence à la salle de montage où deux écrans sont nécessaires : la fenêtre du *visualiseur* et celle du *canevas*.

Qu'en pensent les spectateurs voyant le film pour la première fois? Yohayna Hernández González, critique d'art contemporain cubaine, lors d'une rencontre suite à la diffusion du film au OFFTA en mai 2017, mentionne l'intérêt qu'elle a vu dans le fait d'avoir accès au processus. Pour elle, cela répond à des questionnements très présents dans son contexte : un désir de se sortir du monopole de la «façon de faire», que ce monopole vienne des élites en

place, de la culture dominante ou des institutions. Elle me dit voir dans «Le temps des lilas» une façon de s'affranchir du monopole détenu par l'élite cinématographique. Le processus de montage au cinéma devenant visible, elle me dit comprendre mieux ses mécanismes et trouver esthétique l'équilibre entre les différentes composantes : fondus, musique, mixage son, rythme, etc. Elle apprécie la virtuosité de la performeuse et y voit une sorte de danse entre elle, les musiciens et les écrans.

Une autre spectatrice me mentionne lors d'une des deux présentations-tests que le fait d'avoir joué le générique au début de la prestation devient pour elle une «énigme facile à répondre». Cela lui a permis de comprendre facilement, grâce à ce code déjoué, que nous faisons face à une déconstruction du schéma narratif classique. Un autre spectateur soulève l'importance qu'il a accordé à la clé de compréhension donnée par les entrevues documentaires : on traite ici de la relativité du temps, se dit-il. Chacun semble chercher sa clé. Et les clés sont multiples dans la mise en scène de «Le temps des lilas».

Deux spectatrices différentes me disent chacune, après avoir vu le film à trois reprises – lors de ses deux représentations-tests et lors d'une représentation professionnelle – qu'elles considèrent avoir vu trois films différents : un film sur l'Alzheimer, un sur la famille et un sur le temps. Est-ce que l'ancrage culturel si prégnant de la trame narrative classique fait en sorte que ces spectatrices reçoivent la première scène ou groupe de scènes comme situation initiale? Associent-elles alors la scène suivante à l'élément déclencheur? Serait-ce le thème principalement abordé lors de cet «élément déclencheur» qui teinterait ensuite le sens donné au film pour le reste de la projection? Ces spectatrices fidèles ont constaté l'impact que possède l'enchaînement de scènes sur l'interprétation du film et comprennent l'effet du processus sur le résultat.

Déjà, en salle de montage classique, plusieurs versions du film existent à différents moments. Ces versions sont parfois même présentées à des groupes de discussion afin d'établir la version la plus «consensuelle». Le réalisateur, la monteuse et le producteur ont aussi chacun leur version préférée. Pourquoi réduire le film à sa seule version figée et consensuelle? Et est-ce que, dans la mise en scène de «Le temps des lilas», l'action de jouer le film plus d'une fois de suite – comme aux Rendez-vous du cinéma québécois en février 2017 – donnerait une

autre clé de compréhension? Un spectateur ayant vu les deux projections successives aux RVCQ me mentionne qu'il accepte de lâcher prise seulement lors de la deuxième prestation. Il lâche prise sur la prévisibilité de l'histoire et sur le processus. Il contemple. Le *Texte* en effet sollicite ici

du lecteur une collaboration pratique [...] La réduction de la lecture à une consommation est évidemment responsable de l'«ennui» que beaucoup éprouvent devant le texte moderne («illisible»), le film ou le tableau d'avant-garde : s'ennuyer veut dire qu'on ne peut pas produire le texte, le jouer, le défaire, le *faire partir* (Barthes, 2002b, [1970], p. 914-915)

Et les lecteurs du film le comprennent bien. Un autre spectateur me dit avoir l'impression d'avoir assisté au «cinéma du futur». Bergson, d'ailleurs, «[croit] qu'on finira par trouver évident que l'artiste crée du possible en même temps que du réel quand il exécute son oeuvre» (Bergson, 2011b [1920], p. 15). Ce spectateur me dit avoir l'impression que je lui révélais ce qui allait désormais aller de soi lors du visionnement d'un film. N'est-il pas là le trésor caché de notre fouille archéologique? Un journaliste culturel du Journal de Montréal, Raphaël Gendron-Martin (2017), décèle lui aussi dans cette performance l'aspect «actuel» du projet, y voyant une réponse à la crise médiatisée du cinéma à l'ère du numérique :

Depuis quelques années, on fait grand cas de la «crise du numérique». En raison notamment de la popularité de Netflix et des cinémas maison, les salles traditionnelles de cinéma peinent à attirer les foules. C'est dans cette optique qu'Audrey Villiard a décidé de concevoir «Le temps des lilas», un film-performance dans lequel la réalisatrice joue le film sur scène en choisissant l'ordre des plans et les transitions devant le public (www.journaldemontreal.com/2017/05/30/un-intrigant-film-performance)

Marine Durand (2017) ne connaissant en rien la démarche théorique derrière le film note ceci dans sa critique au lendemain de la prestation au OFFTA en mai 2017 :

Il ne faut pas chercher de réelle intrigue dans cette expérience cinématographique d'un nouveau genre : tout est affaire de sensations dans *Le temps des lilas*, composé de moments de vie empreints de poésie. [...] Et puis entre les lignes surgit le grain de sable : la pourtant très jeune grand-mère perd la mémoire, souffle la maman à son garçon, rendant de fait chaque instant partagé encore plus précieux. Il n'est point besoin de grand effort pour se laisser happer par l'universalité du propos, et par la voix délicieuse de Barbara (www.montheatre.qc.ca/espace/critique-offta-le-temps-des-lilas-running-piece-une-merveilleuse-histoire-du-temps/)

Elle accepte à la fois qu'il est affaire de sensations et qu'il ne faille pas chercher d'intrigue, mais voit tout de même surgir *un grain de sable*. Le rythme du film, l'attitude de la réalisatrice sur scène, les tableaux élastiques : tout cela semble aider les spectateurs à s'abandonner. L'artiste qui joue du film est calme, elle maîtrise le processus et le pilote doucement. Elle est éclairée en avant de la salle, tout comme les deux musiciens, mais ils se font tous discrets. Le processus est visible, mais laisse place au résultat. Les spectateurs n'assistent pas à une illusion bien montée dans laquelle le dispositif est invisible, caché derrière les rideaux. Ils peuvent monter le film par procuration, mais peuvent aussi lâcher prise. Bergson, en conclusion à sa conférence *Le possible et le réel* (2011b [1920]) mentionne que si nous acceptions cette indétermination, «nous serons surtout plus forts, car à la grande œuvre de création qui est à l'origine et qui se poursuit sous nos yeux nous nous sentirons participer, créateurs de nous-mêmes» (Bergson, 2011b [1920], p. 18).

L'attitude limite à adopter s'est grandement précisée. La mise en scène, quant à elle, a tenté de supporter cette attitude en tendant vers un équilibre entre ludisme et contemplation, entre processus et résultat. Nous l'avons vu dans ce chapitre, le projet a dépassé l'étape du vernissage; il a été exposé dans des contextes professionnels. Voyons voir dans le prochain chapitre et en conclusion s'il est possible de conserver notre *attitude limite* vis-à-vis des institutions qui décident ou non de présenter le projet afin de l'exposer? Et est-ce que l'*ethos* philosophique nous permettant de demeurer libres nous aidera à passer au travers des *pitches* aux institutions?

CONCLUSION : DESTINATION FINALE DU MOBILIER ARCHÉOLOGIQUE

Exposition ou archivage : Maintenant que la mise en scène a précisé l'équilibre à trouver entre ludisme et contemplation et entre processus et résultat, comment conserver notre chère *attitude limite* vis-à-vis des institutions qui décident ou non d'exposer notre mobilier archéologique?

Est-ce que notre *éthos* philosophique nous permettant de demeurer libres nous aidera à passer au travers des *pitchs* aux institutions?

Je caractériserai donc l'*éthos* philosophique propre à l'ontologie critique de nous-mêmes comme une épreuve historico-pratique des limites que nous pouvons franchir, et donc comme travail de nous-mêmes sur nous-mêmes en tant qu'êtres libres (Foucault, 1984, p. 10)

Le processus de *pitchs* aux institutions sera en effet un *travail de nous-mêmes sur nous-mêmes en tant qu'être libre*. Dès les débuts de la recherche d'attitude nécessaire au projet «Le temps des lilas», nous nous étions doutées des difficultés que nous allions rencontrer au moment de vouloir le diffuser. Nous nous étions promis de rester ouvertes à quelques plateformes de diffusion qui soient. Dès nos premiers *pitchs* du côté de l'institution cinématographique, nous nous sommes fait demander à plusieurs reprises de cadrer davantage la forme du projet. De le «fixer» dans un cadre plus précis: une durée, un format de salle, etc. L'institution, à l'image de son art, possède des limites très claires et imposantes.

Alors que nous considérons que «Le temps des lilas» pourrait se targuer d'être du Nouveau Cinéma, l'équipe du festival du même nom (FNC), rencontrée le 30 juin 2016, n'est pas convaincue de l'aspect performatif du film. Elle hésite, puis vote en réunion de ne pas présenter le film, de peur de confondre les spectateurs.

Le directeur de la programmation des *Rendez-vous du cinéma québécois*, à qui nous offrons une présentation privée du projet avec musiciens le 15 juillet 2016, se questionne aussi sur la performativité du projet. Il y voit plutôt uniquement l'aspect contemplatif. Alors que nous demeurons ouverts à présenter le film dans différentes salles et cases horaires, il demande de lui revenir avec une proposition de salle lors d'un deuxième *pitch*. Nous insistons alors sur notre mise en scène : une salle de cinéma classique, avec gradins, où nous pouvons installer les performeurs à l'avant, serait l'idéal.

Le 2 décembre 2016, nous rencontrons Sarianne Cormier, programmatrice de la section «court-métrage / art et expérimentation» des RVCQ afin de lui faire une performance-maison du projet. Dès la fin du visionnement, elle nous rassure : «Bon, tout d'abord, avant d'aller plus loin, réglons une chose : c'est sûr qu'on te diffuse. Maintenant, je ne suis pas certaine de la meilleure façon de le faire». Nous en discutons et arrivons à une proposition : prendre un bloc normalement réservé à un long-métrage, donc deux heures de salle, et permettre, dans ce bloc, de jouer deux fois le film afin que les spectateurs puissent assister à deux versions différentes. Notre *éthos* fonctionne. Nous repoussons les limites de l'institution cinématographique et de son festival de film en repliant la limite des cases horaires. Nous jouons le film en salle de cinéma classique – la salle Fernand-Séguin de la cinémathèque québécoise – le 24 février 2017. Nous ajustons notre interface en ajoutant un mixeur vidéo à la sortie des deux ordinateurs car la salle ne possède qu'un seul projecteur; nous projetons donc sur un écran divisé en deux. Nous essayons de convaincre le directeur technique de la salle de laisser les quelques ampoules de l'avant de la scène allumées afin de nous éclairer. Il hésite, cela diminuerait la visibilité de l'écran, puis accepte. L'une des ampoules est d'ailleurs brûlée; il se décide à sortir l'escabeau afin de la changer.

Nous jouons donc *du* film, puis nous procédons à une période de questions et réponses. Les questions du public s'avèrent être extrêmement intéressantes et la discussion fluide. Ils adoptent la «bonne» attitude. Les plus curieux restent pour assister à la deuxième version du film. De nouveaux spectateurs arrivent, d'autres quittent. Et nous re-jouons. La deuxième prestation se fait plus détendue dans son interprétation, probablement plus près de l'attitude de jeu souhaitée. Et surtout, la représentation fait salle comble. Des spectateurs ont dû rebrousser chemin. Nous avons alors une pensée pour le directeur de la programmation du Festival du Nouveau Cinéma qui craignait de ne trouver public cible preneur pour cette prestation.

Et puis, alors que nous ne nous y attendons pas, un festival, non pas de cinéma cette fois, nous approche et aborde ce projet dans le respect de son attitude limite. «Le temps des lilas» est présenté en ouverture du OFFTA, festival d'arts vivants!, les 30 et 31 mai 2017 (voir «ANNEXE R»). Un honneur. La co-directrice de la programmation de ce festival avait assisté à une des représentations-tests au «Vendredi Bouilli» afin d'y voir le premier jet d'une performance danse-théâtre. Elle était repartie plutôt avec l'idée de présenter «Le temps des

lilas». Le co-directeur de la programmation assiste alors sous sa recommandation aux prestations des RVCQ. Ces deux programmeurs nous offrent alors deux représentations, deux soirs de suite. La salle en est une d'arts multidisciplinaires et performatifs : la salle Dena Davida du tout nouvel édifice Wilder dans le quartier des spectacles. «Le temps des lilas» sera d'ailleurs la toute première prestation jamais offerte dans cette salle. Les performeurs du film ont donc plus d'espace à occuper sur la scène. Ils sont aussi plus éclairés. Ce format de salle semble plaire au public et aux quelques spectateurs ayant assisté à plus d'une représentation. Les deux prestations font encore salle comble. Nous sommes comblés.

De fil en aiguille, cette représentation génère d'autres rencontres. L'organisatrice d'un colloque cubain en recherche-crédation, présente dans la salle au OFFTA, invite la réalisatrice à La Havane afin de participer à des activités de recherche et création en octobre 2017. La directrice de la programmation des Maisons de la culture montréalaises, rencontrée également au OFFTA, nous invite à soumettre le film sur le site de la Ville de Montréal. La Maison de la culture de Parc-Extension, quartier où le film a été tourné, répond à l'appel. En discutant avec son programmeur, nous décidons de présenter le film deux jours de suite : le 23 mars 2018 devant les étudiants de l'école secondaire du quartier afin de discuter du projet avec eux et le 24 mars 2018 en s'adressant au grand public. Les blocs horaires de ces prestations à la salle de diffusion de Parc-Extension sont très malléables ce qui fait en sorte que nous demandons à interpréter deux courtes prestations de suite.

Notre attitude limite persiste. Notre *éthos* philosophique comme «épreuve historico-pratique des limites que nous pouvons franchir» (Foucault, 1984, p. 10) nous rend notre liberté. En effet, chaque représentation s'effectuant dans un contexte de diffusion différent teste notre attitude. Il faut chaque fois adapter la mise en scène et la promotion; impossible pour nous de faire du copier-coller de la fiche technique ou de l'enchaînement des scènes. Nous nous mettons à risque, chaque fois. Nous maintenons notre *éthos*. Nous demeurons libres.

Notre *attitude limite*, ayant persisté à travers le processus des pitches aux institutions artistiques et ses diffusions, ayant également été adoptée dans l'écriture même de cette thèse de doctorat qui tente de repousser la limite de cette forme académique, saura-t-elle durer par-delà l'institution universitaire, son jury et sa soutenance?

ANNEXE A
PLAN DE CAMÉRA DES INTERVENANTS
ET LEUR SUPER





ANNEXE B
SCÈNE «PROJET D'ÉCOLE»



ANNEXE C
SCÈNE «RUELLE»
PLANS 1 ET 2



ANNEXE D
HORAIRE DE TOURNAGE DES 26, 27
ET 28 MARS 2015

JEUDI 26 MARS 2015 V.1		Appel Plateau: 7h00 P.A.T. : 8h30	Diner: 13h30-14h30 Bris: 18h30	Lévé: 5h47 Coucher: 18h15	
Nom	Fonction	Tél	Convocation	Lieu	Note - Transport
Équipe technique					
Audrey Villard	Réalisatrice	[REDACTED]	7h00	1	
Maya Nadon	Ass Réalisatrice	[REDACTED]	7h00	1	
Mathilde Corbell	Dir artistique	[REDACTED]	7h00	1	
Jesse Lauzon	Ass dir artistique	[REDACTED]	7h00	1	
Jean-Philippe Bernier	DOP	[REDACTED]	7h00	1	
Assistant cam	Assistant Cam	[REDACTED]	7h00	1	
Étienne Denis	Chef Electro	[REDACTED]	7h00	1	
Christine Lebel	Son	[REDACTED]	7h00	1	
Steven Pagé	Data Wrangler	[REDACTED]	7h00	1	
Philémon Crête	Making of	[REDACTED]	7h00	1	
Comédiens					
Sylvie Moreau	Actrice	[REDACTED]	7h30	1	
Léo Allaire	Acteur	[REDACTED]	7h30	1	
Marie-Line Archambault	Actrice	[REDACTED]	7h30	1	
Lieu de tournage		Adresse		Contact	
Location 1: Chez Audrey (Cuisine)		7561 Wiseman, Montréal, H3N 2N7			
Location 2: Buandrie 2000 (Ext)		688 rue St-Roch, Montréal			
HORAIRE					
Heure	ITEM	description		Notes	
7h00		CALL PLATEAU			
7h00-7h30		Deload de l'équipement			
7h30		Arrivée Léo, Sylvie et Marie-Line (CCM)			
7h30-8h30		Installation Technique			
8h30		PRÊT À TOURNER			
8h30-10h30	int	Tournage Scène «Les Règlettes»			
10h30-11h00		Repositionnement technique + CCM			
11h00-13h00	int	Tournage Scène «Alzheimer»			
13h00-13h30		WRAP CUISINE			
13h30-14h30		DINER			
14h30-15h00		CCM			
14h30-15h00		Déplacement vers lieu 2 (Buandrie rue St-Roch)		*Équipe technique	
15h00-16h00		Installation Technique			
16h00-18h00	ext	Tournage Scène «Projet École»			
18h00-18h30		WRAP ET BRIS DE PLATEAU			

VENDREDI LE 27 MARS 2015 V.1		Appel Plateau: 12h30 P.A.T. : 13h30	Diner: -- Bris: 16h00	Levé: 5h47 Coucher: 18h15	
	Fonction	Tél	Convocation	Lieu	Note - Transport
Équipe technique					
Audrey Villiard	Réalisatrice	514-759-2216	12h30	1	
Maya Nadon	Ass Réalisatrice	514-759-2216	12h30	1	
Mathilde Corbeil	Dir artistique	514-759-2216	12h30	1	
Jean-Philippe Bernier	DOP	514-759-2216	12h30	1	
Assistant cam	Assistant Cam	514-759-2216	12h30	1	
Étienne Denis	Chef Electro	514-759-2216	12h30	1	
Christine Lebel	Son	514-759-2216	12h30	1	
Philémon Crête	Making of	514-759-2216	12h30	1	
Lieu de tournage	Adresse		Contact		
Location 1: Chez Monika (Cuisine)	201 rue St-Rémi, Montréal				
HORAIRE					
Heure	ITEM	description		Notes	
12h30		CALL PLATEAU			
12h30-12h45		Deload de l'équipement			
12h45-13h30		Installation Technique			
13h30		PRÊT À TOURNER			
13h30-15h30	int	Tournage de l'entrevue avec Monika			
15h30-16h00		WRAP ET BRIS DE PLATEAU			

SAMEDI 28 MARS 2015 V.1		Appel Plateau: 8H00	Diner: 11H45	Lève: 5h47 Couché: 18h15	
		P.A.T. : 9H00	Bris: 20H45		
Nom	Fonction	Téi	Convocation	Lieu	Note - Transport
Équipe technique					
Audrey Villiard	Réalisatrice		8h00	1	
Maya Nadon	Ass Réalisatrice		8h00	1	
Mathilde Corbeil	Dir artistique		8h00	1	
Jesse Lauzon	Ass dir artistique		8h00	1	
Jean-Philippe Bernier	DOP		8h00	1	
Assistant cam	Assistant Cam		8h00	1	
Étienne Denis	Chef Electro		8h00	1	
Christine Lebel	Son		8h00	1	
Steven Pagé	Data Wrangler		8h00	1	
Philémon Créte	Making of		8h00	1	
Comédiens					
Sylvie Moreau	Actrice		8h15	1	
Léo Allaire	Acteur		8h15	1	
Lieu de tournage		Adresse	Contact		
Location 1: L'école		836 st-roch, Montreal			
Location 2: La Ruelle		267 st-zotique ouest, Montreal			
Location 3: Salle d'appui		7559 A Wiseman, Montréal, H3N 2N7			
Location 4: Café		267 st-zotique ouest, Montreal			
HORAIRE					
Heure	ITEM	description		Notes	
8h00		CALL PLATEAU			
8h15		Arrivée Léo, Sylvie (CCM)			
8h00-9h00		Installation Technique			
9h00		PRÊT À TOURNER			
9h00-11h00	ext	Tournage Scène «Ligne»	École		
11h00-11h30		WRAP			
11h30-11h45		Déplacement vers salle d'appui			
11h45-13h30		DINER			
13h30-14h00		Déplacement vers la ruelle équipe technique			
14h00-15h00		Installation Technique			
13h30-14h00		CCM Sylvie et Léo		*Équipe technique	
14h00-14h30		Déplacement vers la ruelle Sylvie et Léo			
15h00-17h00	ext	Tournage Scène «Rouille»	Ruelle		
17h00-17h30		Wrap et déplacement vers café			
17h30-18h15		Installation Technique			
18h15-20h15	int	Tournage Scène «Au café»			
20h15-20h45		WRAP ET BRIS DE PLATEAU			

ANNEXE E
LISTE D'ÉQUIPE DU TOURNAGE DU
MOIS DE MARS 2015

Directeur de la photographie: Jean-Philippe Bernier
Chef éclairagiste: Étienne Denis
Assistant caméra: Paul Gillot
Assistante caméra: Véronique Dagenais
Directrice artistique: Mathilde Corbeil
Assistante DA et habilleuse: Jesse Lauzon
Assistant de prod et making-of: Philémon Crête
Assistante réalisatrice: Karine Maya Nadon

Violette: Sylvie Moreau
Jacynthe: Marie-Line Archambault
Olivier: Léo Allaire-Ouellette

Adèle Prud'homme (Traiteur)
Sarah Fortin (photographe de plateau)
Jordan Crosthwaite (Barista)

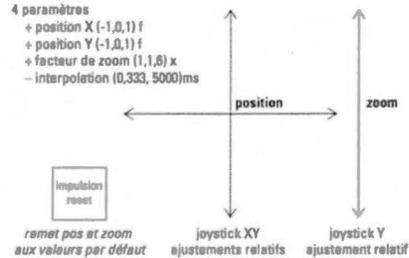


ANNEXE F
SCHÉMA LUTHERIE NUMÉRIQUE –
19 JUIN 2015

Le Temps des lilas
Lutherie numérique
 Interfaces physiques et comportement logiciel

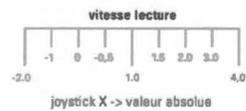
A. GÉOMÉTRIE

- 4 paramètres
 + position X (-1,0,1) f
 + position Y (-1,0,1) f
 + facteur de zoom (1,1,8) x
 - interpolation (0,333, 5000)ms



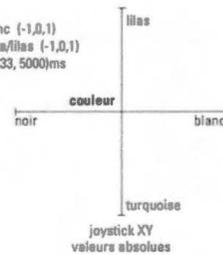
B. TEMPS

- 2 paramètres
 + vitesse de lecture (-2,1,4)x
 - interpolation (0,333, 5000)ms



C. COULEUR

- 3 paramètres
 + noir/chroma/blanc (-1,0,1)
 + turquoise/chroma/lilas (-1,0,1)
 - interpolation (0,333, 5000)ms



D. DÉCLENCHEMENTS

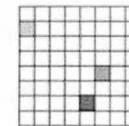
- 1 déclencheur (drumpad)



- si aucun clip ne joue:
 passe le clip standby vers playback
 si un clip joue:
 met le clip en pause
 si un clip est en pause:
 remet le clip en play

E. SELECTION DES CLIPS

- 1 matrice multi-fonction



- états**
 inactif: éteint
 standby: jaune clignote
 actif: vert
 pause: vert clignote
 -10s: clignote rouge

transitions

- touche case inactive:
 la case devient standby
 (si une autre case était standby elle ne l'est plus)
 touche case standby:
 la case devient active
 touche case active:
 la case devient en pause
 touche case pause:
 la case devient active

F. ASSIGNATION ÉCRANS

- 2 paramètres
 + assigné à gauche
 + assigné à droite



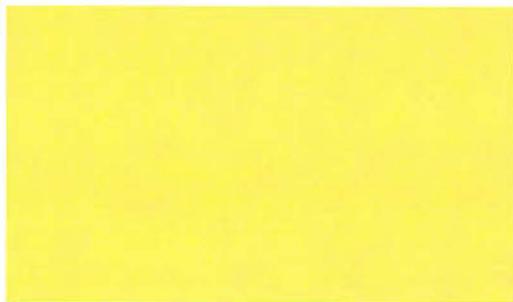
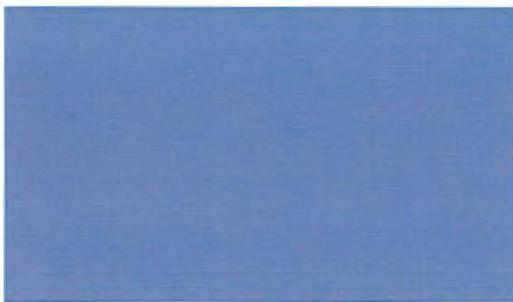
gauche droite

- dans le cas où les deux players
 sont assignés au même écran
 le plus ancien reste à l'avant-plan

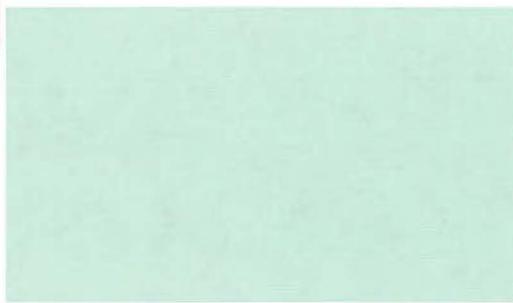
v20150619

ANNEXE G
COULEURS DES FONDUS POUR
CHACUN DES PERSONNAGES

OLIVIER:



VIOLETTE:



ANNEXE H
EXEMPLE DE COSTUMES POUR VIOLETTE ET OLIVIER



ANNEXE I
DESIGN DES MIRES POUR CHACUN
DES PERSONNAGES

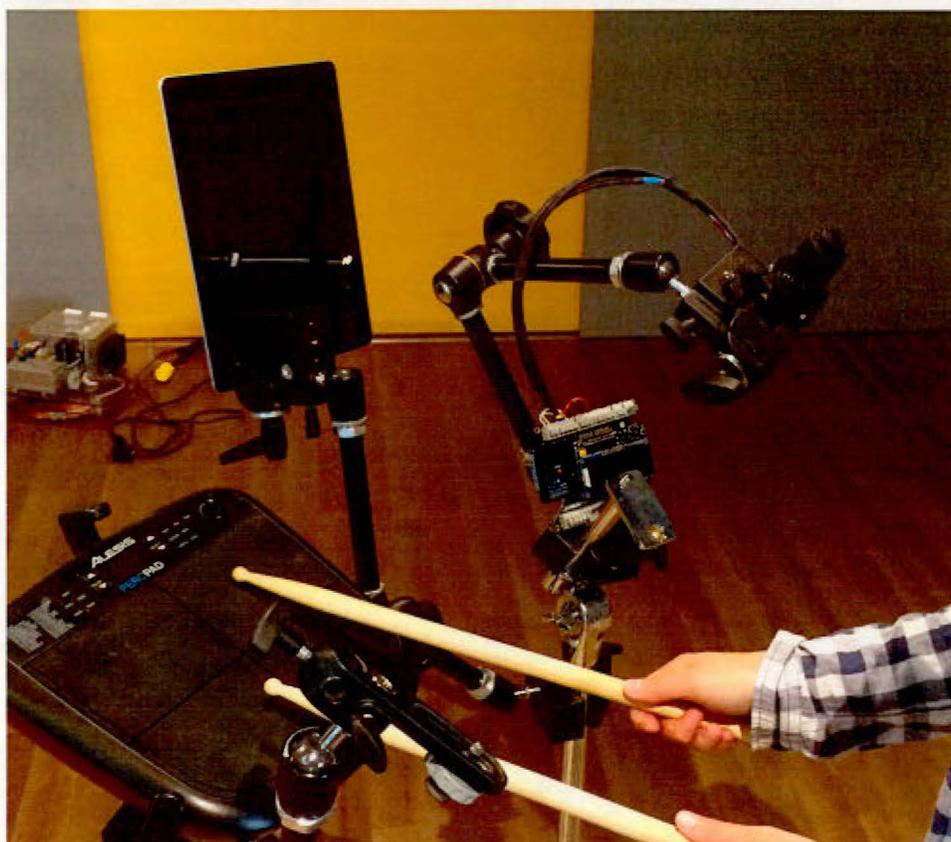
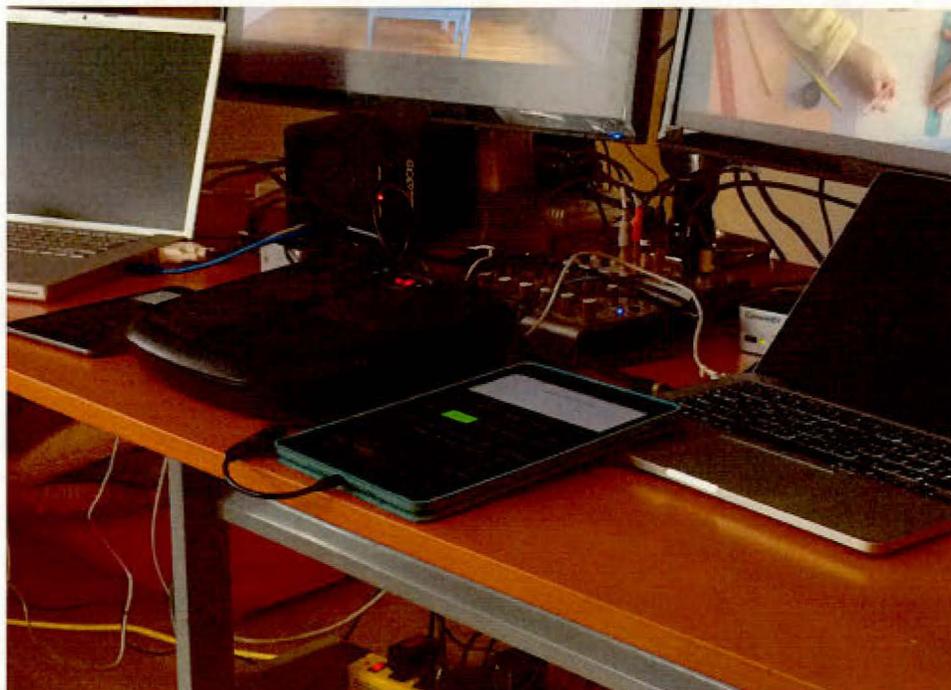
MIRE D'OLIVIER :



MIRE DE VIOLETTE:



ANNEXE J
INTÉGRATION DE L'IPAD



ANNEXE K
MAPPING DE L'APPLICATION POUR IPAD
ET SCHÉMA LUTHERIE NUMÉRIQUE
- 21 SEPTEMBRE 2015

GAUCHE : VIOLETTE				
1 CUISINE Valzheimer1	2	3 Vreglettes1	4 Vreglettes2	5
6 SALON Vferie1	7 Vferie2	8	9 Lsalon1	10 Lsalon2
11 Vodorat1oilsourit	12 Vodorat2	13	14 Vcafe1	15
16	17	18	19	20
21 VOITURE Vcruisecontrol1	22 Vbarbara1	23	24	25 Lvoiture
26 RUE Vprojet1	27 Vprojet2	28 Lcoiffure	29 Lbuanderie	30 Lpluvieux
31 ECOLE Vligne1	32 Vligne2	33 Vetoile1	34 Vetoile2	35 Lecole1
36 RUELLE Vruelle2	37 Lvelopasse	38 Lballon	39 Lmurbriquenoir	40 Lcielrose
41 Lolivierballon	42	43	44	45
46 OD_absoluVSrelatif	47 OD_einsteinespace	48 OD_librearbitre	49 OD_routefuturu	50 OD_survalhistorique
51 OD_tempsarretvitesse	52 OD_tempsdiscontinuu	53 OD_tempsparalleles	54 OD_tempsralentiverifiable	55 OD_tempspatial
56 OD_universparallèles	57 OD_vieillirtempsphysique	58	59	60

DROITE : OLIVIER				
1 CUISINE Galzheimer1	2 Galzheimer2	3 Oreglettes1	4 Oreglettes2	5
6 SALON Oferie1	7	8	9 Lsalon1	10 Lsalon2
11 Oodorat1	12 Oodorat2	13	14 Ocafe1	15 Ocafe2
16	17	18	19	20
21 VOITURE Ocruisecontrol2	Obarbara1triste	Obarbara2joyeux	Obarbara2triste	25 Lvoiture
26 RUE Oprojet1	27 Oprojet2	28 Lcoiffure	29 Lbuanderie	30 Lpluvieux
31 ECOLE Oligne1	32 Oligne2	33 Oetoile1	34 Oetoile2	35 Lecole1
36 RUELLE Oruelle1	37 Lvelopasse	38 Lballon	39 Lmurbriquenoir	40 Lcielrose
41 Lolivierballon	42	43	44	45
46 VM_autredimension	47 VM_dejala	48 VM_destinVSvolonte	49 VM_espritoui	50 VM_extensionvie
51 VM_filmdevotrie	52 VM_filmplussombre	53 VM_les5sens	54 VM_pasdetemps	55 VM_pastempspasobstacle
56 VM_tempscrasce	57 VM_tempsetermoli	58 VM_tempsressenti	59 VM_viesantérieures	60 VM_volontelibre arbitre

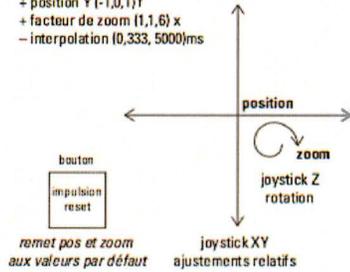
Le Temps des lilas
Lutherie numérique
Interfaces physiques et comportement logiciel

nb: toute la feuille est fois deux

A. GÉOMÉTRIE

4 paramètres

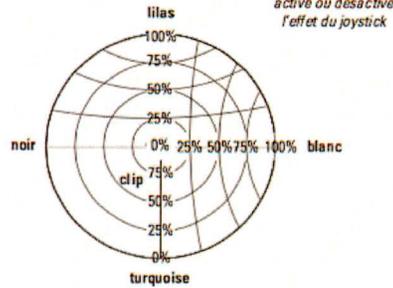
- + position X (-1,0,1) f
- + position Y (-1,0,1) f
- + facteur de zoom (1,1,6) x
- interpolation (0,333, 5000)ms



C. COULEUR

3 paramètres

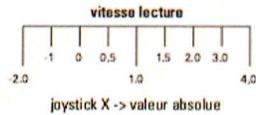
- + noir/chroma/blanc (-1,0,1)
- + turquoise/chroma/lilas (-1,0,1)
- interpolation (0,333, 5000)ms



B. TEMPS

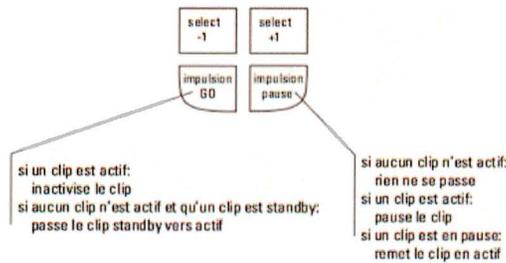
2 paramètres

- + vitesse de lecture (-2,1,4)x
- interpolation (0,333, 5000)ms



D. SÉLECTION / DÉCLENCHEMENTS

2 déclencheurs (drum pad)



E. INTERFACE IPAD

ZOOM	COULEUR	ÉTAT PLAYBACK et VITESSE	
ROUILLE plan 1	RÉGLETTE plan 1		
ROUILLE plan 2	RÉGLETTE plan 1		
		RUE VIDE 1	RUE VIDE 2
ENTREVUE segment 3			

F. SÉLECTION DES CLIPS

états

- inactif: éteint
- standby: jaune clignote
- actif: vert
- pause: vert clignote
- 10s: clignote rouge

transitions

- touche case inactive: la case devient standby (si une autre case était standby elle ne l'est plus)
- touche case standby: la case se déstandbyifie

v20150623

ANNEXE L
PREMIER ASSEMBLAGE DU PROTOTYPE
AVEC DRUMPAD ET JOYSTICKS SUR CYMBALES





ANNEXE M
PREMIER PROTOTYPE COMPLET



ANNEXE N
HORAIRE DE TOURNAGE DES 6, 7
ET 8 NOVEMBRE 2015

VENDREDI LE 6 NOVEMBRE 2015 V.1		Appel Plateau: 14h00	Diner: 17h30-18h00	Levé soleil: 6h40 Couché: 16h35	
		P.A.T. : 14h45	Bris: 20h30		
	Fonction	Tél	Convocation	Lieu	Note - Transport
Équipe technique					
Audrey Villard	Réalisatrice		14h	1	
Maya Nadon	Ass Réalisatrice		14h	1	
Nellie Carrier	Coordonnatrice		14h	1	
Mathilde Corbeil	Dir artistique		14h	1	
Jean-Philippe Bernier	DOP		14h	1	
Olivier Gélinas	Assistant cam		14h	1	
Etienne Denis	Chef Electro		14h	1	
Lynne Trépanier	Son		14h	1	
Phiémon Crête	Making of		14h	1	
Lieu de tournage	Adresse		Contact		
Location 1: Salle d'appui	??				
Location 2: Buanderie 2000	688 rue St-Roch, Montréal				
Location 3: Ruelle	267 St-Zotique Ouest, Montréal				
Location 4: Chez Stéphane Durand	7036 Chambord, Montréal				
HORAIRE					
Heure	ITEM		description		Notes
14h00		CALL PLATEAU			
14h00-14h15		Déplacement vers La Buanderie 2000			
14h15-14h45		Installation			
14h45-15h15		VIZ BUANDRIE 2000			
15h15-15h45		Wrap et déplacement vers ruelle			
15h45-16h30		Installation			
16h30-17h00		VIZ RUELLE			
17h00-17h30		Wrap et déplacement vers Physicien			
17h30-18h00		Lunch time			
18h00-18h15		Deload de l'équipement			
18h15-19h00		Installation Technique			
19h00-20h00		TOURNAGE ENTREVUE PHYSICIEN			
20h00-20h30		WRAP ET BRIS DE PLATEAU			

SAMEDI 7 NOVEMBRE 2015 V.1		Appel Plateau: 7h00 P.A.T. : 8h15	Diner: 11h15-12h00 Bris: 17h30	Levé du soleil: 6h40 Couché: 16h35	
Nom	Fonction	Tél	Convocation	Lieu	Note - Transport
Équipe technique					
Audrey Villard	Réalisatrice		7h00	1	
Maya Nadon	Ass Réalisatrice		7h00	1	
Nellie Carrier	Coordonnatrice		7h00	1	
Mathilde Corbell	Dir artistique		7h00	1	
Jesse Lauzon	Ass dir artistique		7h00	1	
Jean-Philippe Bernier	DOP		7h00	1	
Olivier Gélinas	Ass Cam		7h00	1	
Étienne Denis	Chef Électro		7h00	1	
Lynne Trépanier	Son		7h00	1	
Yasmine Amor	Data Wrangler		7h00	1	
Philémon Crête	Ass Prod		7h00	1	
Sarah Fortin	Photographe		7h00	1	
Comédiens					
Sylvie Moreau	Actrice		8h00	1	
Marie-Line Archambault	Actrice		8h00	1	
Léo Alaire	Acteur		12h00	1	
Lieu de tournage		Adresse	Contact		
Location 1: Salle d'appui		??			
Location 2: Chez Audrey(salon)		7561 Wiseman, Montréal			
Location 3: Devant école (banc)		836 St-Roch, Montréal			
HORAIRE					
Heure	ITEM	description		Notes	
7h00		CALL PATEAU			
8h00		Arrivée Marie-Line, Sylvie (CCM)			
7h15-8h15		Installation Technique (Salon)			
8h15		PRÊT À TOURNER			
8h15-8h45		VIZ SALON			
8h45-9h00		Repositionnement			
9h00-11h00	int	Tournage Scène «Congé Ferié»		Violette et Jacynthe (Salon)	
11h00		Bris de plateau pour Marie-Line			
11h00-11h15		Mini-WRAP + déplacement vers salle d'appui			
11h15-12h00		DINER			
12h00		Arrivée Léo (CCM)			
12h00-12h15		Déplacement vers le banc			
12h15-13h15		Installation Technique			
13h15-13h45		VIZ BANC			
13h45-14h00		Repositionnement			
14h00-16h00	ext	Tournage Scène «Étoile filante»		Violette et Olivier (Banc)	
16h00-16h15		Wrap et déplacement vers le salon			
16h15-17h00		Installation Technique			
15h00-17h00	int	Tournage Scène «Odorat»		Violette et Olivier (Salon)	
17h00-17h30		WRAP ET BRIS DE PATEAU			

SAMEDI 8 NOVEMBRE 2015 V.1		Appel Plateau: 8h00	Diner: 12h15-13h00	Levè du soleil: 6h40 Couché: 16h35	
		P.A.T. : 9h30	Bris: 17h00		
Nom	Fonction	Tél	Convocation	Lieu	Note - Transport
Equipe technique					
Audrey Villiard	Réalisatrice		8h	1	
Maya Nadon	Ass Réalisatrice		8h	1	
Nellie Carrier	Coordonnatrice		8h	1	
Mathilde Corbeil	Dir artistique		8h	1	
Jesse Lauzon	Ass dir artistique		8h	1	
Jean-Philippe Bernier	DOP		8h	1	
Olivier Gélinas	Ass Cam		8h	1	
Étienne Denis	Chef Electro		8h	1	
Martine Morin	Son		8h	1	
Yasmine Amor	Data Wrangler		8h	1	
Philémon Créte	Ass Prod		8h	1	
Sarah Fortin	Photographe		8h	1	
Comédiens					
Sylvie Moreau	Actrice		8h30	1	
Marie-Line Archambault	Actrice		8h30	1	
Léo Allaire	Acteur		8h30	1	
Lieu de tournage		Adresse		Contact	
Location 1: Salle d'appui		7669 Avenue Querbes, Montréal, QC H3N 2B7		Café La Place commune: (438) 385-7669	
* S'assurer que la voiture utiliser lors du tournage soit proche de la salle d'appui					
HORAIRE					
Heure	ITEM	description		Notes	
8h00		CALL PLATEAU			
8h30		Arrivée Marie-Line, Sylvie, Léo (CCM)			
8h00-9h30		Installation Technique (Rig auto front)			
9h30		PRÊT À TOURNER			
9h30-10h00		VIZ Front auto			
10h00-12h00	ext	Tournage Scène «Barbara et cruise control»		Plan large front	
12h00-12h15		Mini-WRAP + déplacement vers salle d'appui			
12h15-13h00		DINER			
13h00-14h00		Installation Technique (Rig auto back)			
14h00-16h00	ext	Tournage Scène «Barbara et cruise control»		Plan large back	
16h00-16h30		VIZ back auto (si nous avons du temps)			
16h30-17h00		WRAP ET BRIS DE PLATEAU			

ANNEXE O
EXEMPLE DE COÛTS LIÉS AU PROJET
ET GÉNÉRIQUE COMPLET

TOURNAGE – MARS 2015

Karine Maya Nadon		1 000,00 \$
Mathilde Corbeil (DA)		600,00 \$
Costumière (stagiaire)		0,00 \$
Preneuse de son (avec équipement)		750,00 \$
Léo		660,00 \$
Sylvie		703,00 \$
Marie-Line		300,00 \$
Steven Pagé (data wrangler)		300,00 \$
Étienne Denis – Chef électro		600,00 \$
Assistant cam		450,00 \$
Nourriture – 2 jours x 13 pers.		495,65 \$
J-P (avec son équipement)		1 000,00 \$
Équipement grip		0,00 \$
Disques durs (3)		657,41 \$
Pick-up		0,00 \$
Salle d'appui		0,00 \$
Assurances		976,50 \$
Décor/accessoires	Ikea	104,56 \$
	village des valeurs	131,67 \$
	Ikea	210,36 \$
	Home depot	89,59 \$
	American Apparel	56,23 \$
	Brault et Bouthilier	28,41 \$
	Gap canada	93,98 \$
	Peinture	50,00 \$
Total		9 257,36 \$

TOURNAGE – NOVEMBRE 2015

Karine Maya Nadon	assistante réal	600,00 \$
Nellie Carrier	coordo prod	1 000,00 \$
Mathilde Corbeil	DA	689,85 \$
Jesse Lauzon	Costumière, ass DA	450,00 \$
Lynne Trepanier	Preneuse de son (avec son équipement)	574,88 \$
Martyne Morin	Preneuse de son (avec son équipement)	229,95 \$
Léo	1er role	550,00 \$
Sylvie	1er role	705,00 \$
Marie-Line	2ieme role	201,51 \$
Jean-Philippe Bernier	DOP (avec son équipement)	1 149,75 \$
Yasmine	Data wrangler	300,00 \$
Étienne Denis	Chef électro (avec son équipement)	600,00 \$
Philémon Crête –	ass prod + making-of	300,00 \$
Olivier Gélinas	Assistant cam	450,00 \$
Équipement grip	commandite Cinepool	0,00 \$
Nourriture		755,38 \$
Econoline	Sauvegeau	238,92 \$
Assurances		316,18 \$
salle d'appui		57,49 \$
Walkie-Talkie		0,00 \$
Costumes		101,50 \$
Essence		40,00 \$
	Total	9 080,46 \$

Un film et un projet de :

Audrey Villiard

Avec :

Sylvie Moreau
Léo Allaire-Ouellet
Marie-Line Archambault
Jordan Crosthwaite
Stéphane Durand
Monica
Mathilde Corbeil
Jean-Philippe Bernier
Karine Maya Nadon
Etienne Denis
Paul Gillot
Olivier Gélinas
Steven Pagé
Yasmine Amor
Jesse Lauzon

TOURNAGE

Violette
Olivier
Jacynthe
Barista anglo
Physicien
Sensitive (médium)
Directrice artistique
Directeur photo
Assistante réalisation
Chef éclairagiste
Assistant caméra
Assistant caméra
Data wrangler
Data wrangler
assistante DA

Nellie Carrier
Philémon Crête

Coordonatrice de production
assistant de production + making-of

Sarah Fortin
Martyne Morin
Lynne Trépanier
Christine Lebel

Photographe de plateau
preneuse de son
preneuse de son
preneuse de son

POST-PRODUCTION ET INTERFACE DE JEU

Alexandre Burton
Guillaume Arsenault
Thierry Gauthier
Julien Denhez
Mathieu Charbonneau
Simon Trottier
Jacob Vogel
Julien Éclancher
Mathilde Corbeil

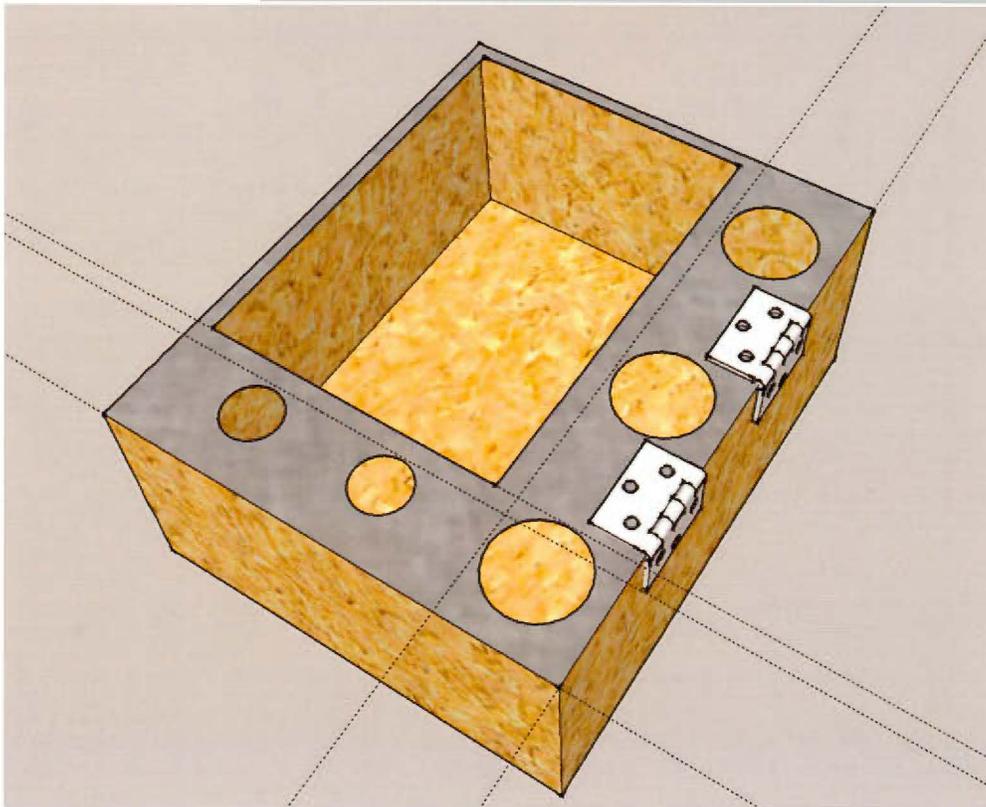
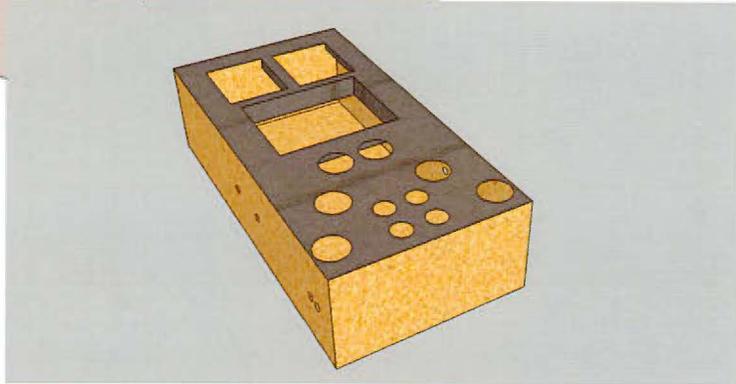
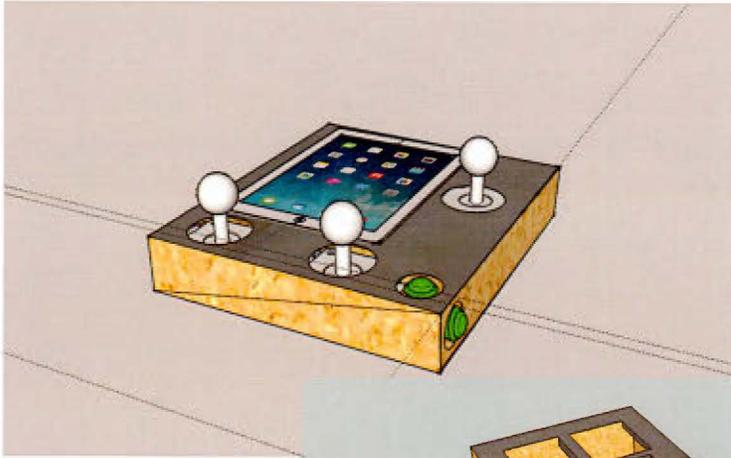
Luthier numérique
intégration électronique
Création sonore
Création sonore
Musique
Musique
menuisier
Mixeur dialogues
designer graphique

REMERCIEMENTS

Marie-Pierre Grenier
Cinépool
Adèle Super épicerie
Plan B
Assurart
Roxanne Ouellet
Nathalie Allaire
Marie-Pier Chevalier
Café Dispatch
Agence Renée Cloutier

assurances
assurances
UDA

ANNEXE P
FABRICATION DU NOUVEAU PROTOTYPE EN FORME
DE MINI-ARCADES DE JEUX VIDÉOS







ANNEXE Q
PLAN DES COULEURS DE FONDU/ÉTATS/THÈMES MUSICAUX
POUR LA PRESTATION DU OFFTA 2017

Blanc - Mort - Drones/Amb.
Noir - Terre - Worlds
Lilas/Mauve - Ouverture - Mayenne #5
Jaune - Léger - Dusty/D&D
Dear Beth

ABACB
4 2 2 2 2

ANNEXE R
DVD DE LA CAPTATION INTÉGRALE
DE LA PERFORMANCE DU 30 MAI 2017,
À LA SALLE DENA-DAVIDA DE L'ÉDIFICE WILDER,
LORS DU OFFTA 2017

<https://vimeo.com/237968434>

Mot de passe :
OFFTA2017



LISTE DES RÉFÉRENCES

Livres

- Barthes, R. (2002a, [1970]). La mort de l'auteur. Dans *Œuvres complètes, t.III: 1968-1971*. Paris : Seuil.
- Barthes, R. (2002b, [1970]). De l'oeuvre au texte. Dans *Œuvres complètes, t.III: 1968-1971*. Paris : Seuil.
- Benveniste, É. (1966). *Problèmes de linguistique générale V.1*. Paris : Gallimard.
- Bergson, H. (2007 [1968]). *Durée et simultanéité*. Paris : PUF.
- Bergson, H. (2011a [1911]). *La conscience et la vie*. Paris : PUF.
- Bergson, H. (2011b [1920]). *Le possible et le réel*. Paris : PUF.
- Bergson, H. (2011c [1934]). *La perception du changement*. Paris : PUF.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris : Minuit.
- Deleuze, G. (2002a). Bergson, 1859-1941. Dans *L'île déserte*. Paris : Minuit.
- Deleuze, G. (2002b). La conception de la différence chez Bergson. Dans *L'île déserte*. Paris : Minuit.
- Deleuze, G. (2003 [1990]). *Pourparlers 1972-1990*. Paris : Les éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (2006 [1983]). *Cinéma 1 : l'image-mouvement*. Paris : Minuit.
- Deleuze, G. (2008 [1966]). *Le bergsonisme*. Paris : PUF.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur*. Paris : Grasset.
- Euclide (1804). *Les éléments de géométrie d'Euclide, traduit par F. Peyrard*. Paris : F. Louis, Libraire, rue de Savoie.
- Galloway, A. R. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge : Polity Press.
- Ingold, T. (2007). *Lines : A Brief History*. London/New York : Routledge.
- James, W. (2005 [1905]). *Essais d'empirisme radical*. Paris : Flammarion.
- James, W. (2006 [1911]). *Introduction à la philosophie*. Paris : Les empêcheurs de penser en rond.
- Lapoujade, D. (2010). *Puissances du temps: versions de Bergson*. France : Les Éditions de Minuit.
- Manovich, L. (2002). *Language of New Media*. Massachusetts : MIT Press

- Marcus, A. (2003). Global and Intercultural User Interface Design. Dans *Jacko, J. and Spears, A. The Human-Computer Interaction Handbook*. Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates.
- Mcgowan, T. (2011). *Out of Time : Desire in Atemporal Cinema*. Minnesota : University of Minnesota Press.
- Romano, C. (2006). Du temps à l'oeuvre. Dans *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*. Paris : Éditions Dis Voir.
- Shûichi, K. (2007). *Le temps et l'espace dans la culture japonaise*. Paris : CNRS Éditions.
- Whitehead, A. N. (2007 [1920]). *The Concept of Nature*. New York : Cosimo.
- Whorf, B. L. (1956 [1925-1941]). *Language, Thought, and Reality; Selected Writings*. USA : Massachusetts Institute of Technology.

Articles/Critiques

- Durand, M. (2017, 1er juin). (Critique OFFTA – Le temps des lilas + Running Piece: une merveilleuse histoire du temps. Mon(theatre).qc.ca. Récupéré de <http://www.montheatre.qc.ca/espace/critique-offta-le-temps-des-lilas-running-piece-une-merveilleuse-histoire-du-temps/>
- Foucault, M. (1984). What is Enlightenment? (Qu'est-ce que les Lumières?). Dans *Rabinow (P.). éd. The Foucault Reader*. New York :Pantheon Books.
- Gendron-Martin, R. (2017, 30 mai). Un intrigant film-performance. Le journal de Montréal. Récupéré de <http://www.journaldemontreal.com/2017/05/30/un-intrigant-film-performance>
- Gentner, D. and Nielsen, J. (August 1996). The Anti-Mac Interface. Dans *Communications of the ACM*. 39. 8. p.70-82.
- Henriquez, R. C. (2017, 31 mai). Si le temps m'était compté. NEVROS'ARTS. Récupéré de <https://nevrosarts.com/2017/05/31/si-le-temps-metait-compte/>
- Luers, W. (2012, 20 décembre (dernière version)). Plotting the Database. Récupéré de dnaanthology.com/anvc/dna/plotting-the-database
- Matsui, H. (2017). La «métaphysique positive» de Bergson et la pensée positive. Dans *Tetsugaku : International Journal of the Philosophical Association of Japan*. Vol.1. p.58-72.
- Miles, A. (2013, 8 mai). Click, Think, Link : Interval and Affective Narrative. Récupéré de dnaanthology.com/anvc/dna/Click-Think-Link-Interval-and-Affective-Narrative
- Popova, M. (2012, 26 novembre). *Kurt Vonnegut on the Shapes of Stories*. Récupéré de <https://www.brainpickings.org/2012/11/26/kurt-vonnegut-on-the-shapes-of-stories/>

- Rigano, A. (2017, 17 juillet). Dans l'ombre et la lumière d'Olafur Eliasson. *Voir.ca*. Récupéré de <https://voir.ca/arts-visuels/2017/07/17/dans-lombre-et-la-lumiere-dolafur-eliasson/>
- Sullivan, R. (2007, 7 octobre). This Is Not A Bob Dylan Movie. *The New York Times*. Récupéré de www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07Haynes.html
- Swanson, A. (2015, 9 février). Kurt Vonnegut graphed the world's most popular stories. *Washington Post*. Récupéré de https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2015/02/09/kurt-vonnegut-graphed-the-worlds-most-popular-stories/?utm_term=.55dc89c08fc2

Mémoire de maîtrise

- Villiard, A. (2009). *La naissance du «faux-documentaire» comme prémisse à la mort du «genre» : la fin d'une dichotomie*. (Mémoire de maîtrise non-publié). Université du Québec à Montréal. Récupéré d'Archipel, l'archive de publications électroniques de l'UQAM <http://www.archipel.uqam.ca/1993/1/M10823.pdf>

Documents audiovisuels

- Gondry, M. (2004). *Eternal Sunshine of a Spotless Mind*. [35 mm]. États-Unis : Focus Features, Anonymous Content and This Is That Productions.
- Haynes, T. (2007). *I'm not There*. [35 mm]. États-Unis, Allemagne : Killer Films. John Wells Productions, John Goldwyn Productions.
- Kar Wai, W. (2004). *2046*. [35 mm]. Hong Kong, Chine, France, Italie, Allemagne : Jet Tone Films, Shanghai Film Group Corporation, Orly Films and Paradis Films.
- Kechiche, A. (2013). *La vie d'Adèle*. [35 mm]. France, Belgique, Espagne : Quat'sous Films et Wild Bunch.
- Lévy-Kuentz, F. (2010). *Le scandale des impressionnistes*. [documentaire télé]. France : Scotto Productions, ARTE France.
- Nolan, C. (2000). *Memento*. [35 mm]. États-Unis : Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions and Summit Entertainment.

Webographie

- Brault, P. et Dufresne, D. (2010). *Prison Valley*. [Webdocumentaire]. Récupéré de prisonvalley.arte.tv/
- Camille (2010, 30 novembre). *Prison Valley*. [Billet de blogue]. Récupéré de camille-comvisuelle.blogspot.ca/2010/11/open-publication-free-publishing-more.html

Ingrid's Notes (2011, 24 septembre). *To Plot or Not to Plot: Part 5 – Structure and Looking at the Whole*. [Billet de blogue]. Récupéré de ingridsnotes.wordpress.com/2011/09/24/to-plot-or-not-to-plot-part-5-structure-and-looking-at-the-whole/

Korsakow (2014). [Site web]. Récupéré de korsakow.org/fr/

Ming-Liang, T. (2012). *Walker*. [Vidéo]. Récupéré <http://vimeo.com/49339358>

Musée d'art contemporain. *Olafur Eliasson*. Récupéré le 29 septembre 2017 de <https://macm.org/expositions/olafur-eliasson/>

Overy, P. (2013). *Stop Motion Plant Growing*. [Vidéo]. Récupéré de vimeo.com/62665354

Performance

Kid Koala. (auteur, metteur en scène et artiste). (2016, 2 septembre). Nufonia. [Performance multidisciplinaire]. Montréal, Place-des-arts.

Exposition

Eliasson, O. (2017, 28 septembre). *Maison des ombres multiples*. [Exposition interactive]. Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal.