

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PAR AMOUR DE L'ART : DOCUMENTAIRE IMMERSIF

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
MAÎTRISE EN COMMUNICATION - CONCENTRATION RECHERCHE-
CRÉATION EN MÉDIA EXPÉRIMENTAL

PAR
SANDRINE OUELLET

JUIN 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire 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.12-2023). 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.»

REMERCIEMENTS

Merci à mon directeur, Louis-Claude Paquin, pour ses précieux conseils, son expertise, son encadrement et sa confiance. Nos inestimables discussions ont grandement enrichi la qualité de mon travail. Je tiens également à remercier Diane Poitras et Radha Natha Gagnon d'avoir accepté de faire partie de mon jury, ainsi que le corps professoral de la maîtrise en communication, concentration recherche-crédation en média expérimental de l'Université du Québec à Montréal, et tout particulièrement Kenny Lefebvre, animateur pédagogique.

Un merci plus que spécial aux intervenants qui ont accepté généreusement de prendre de leur temps pour me parler avec passion de leurs expériences. Sans ces entrevues, mon projet n'aurait jamais vu le jour. Leur contribution, immense et sans prix, a apporté une richesse essentielle au projet, et la pertinence de leurs propos a brillamment orienté mon travail.

Je tiens à exprimer toute ma gratitude envers mon conjoint, Julien, qui a su partager avec moi sa passion pour les environnements immersifs et m'inspirer à approfondir mes connaissances dans ce domaine. Je le remercie avec tout mon amour pour le soutien indéfectible, les encouragements et les connaissances techniques qu'il m'a offerts.

Mes parents m'ont transmis leur passion pour la musique et les concerts. Je ne saurais les remercier assez pour toutes ces sorties dans les salles de spectacle depuis mon enfance. Ce qu'ils m'ont légué, c'est un amour profond pour les arts et la culture. Ces moments partagés avec eux font partie de mes plus précieux souvenirs et se reflètent aujourd'hui dans ce projet de mémoire.

Aussi, je remercie mes ami·e·s pour leur soutien, de près ou de loin, tant en classe qu'à l'extérieur. Ils m'ont écoutée attentivement parler de ma création et de mes recherches, m'ont accompagnée à la bibliothèque à de nombreuses reprises, m'ont extirpée de mes livres pour me changer les idées et, parfois, m'ont même accompagnée dans les salles de concert.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	II
RÉSUMÉ	V
INTRODUCTION	1
MISE EN CONTEXTE	3
RÉCIT DE SOI.....	3
CE QUE JE VEUX FAIRE ET POURQUOI.....	4
LES CONCEPTS PERTINENTS	8
L’AFFECT	8
L’EXPÉRIENCE DU SPECTATEUR.....	10
L’ENGAGEMENT DU SPECTATEUR.....	12
MÉTHODOLOGIE	16
CYCLES HEURISTIQUES	16
TRANSPOSITION.....	18
CORPUS D’ŒUVRES	21
QUIET ZONE	21
MAMORI.....	22
ÉMILIE PERREAULT	23
ABBA VOYAGE	23
RÉCIT DE PRATIQUE	25
PREMIER CYCLE HEURISTIQUE DE CRÉATION	25
<i>Première présentation publique</i>	25
<i>Définir la direction artistique</i>	27
DEUXIÈME CYCLE HEURISTIQUE DE CRÉATION.....	29
<i>La structure et les inspirations</i>	30
<i>Les témoignages et la mise en contexte</i>	31
<i>Développement de l’environnement immersif</i>	33
<i>La place du hasard et celle des autres</i>	34
RÉSULTAT FINAL	36
RÉCEPTION ET IMPACT	38
CONCLUSION	41
ANNEXE A TABLEAU D’INSPIRATION	43
ANNEXE B SCÉNARIMAGE	46
ANNEXE C JOURNAL DE BORD ET AUTORÉFLEXION	47
ANNEXE D PAR AMOUR DE L’ART : DOCUMENTAIRE IMMERSIF	62
BIBLIOGRAPHIE	63

LISTE DES FIGURES

Figure 1 Perception du spectateur.....	11
Figure 2 Les étapes des cycles heuristiques.....	16
Figure 3 La transposition du témoignage vers sa nouvelle forme	19
Figure 4 Tableau d'inspiration.....	30
Figure 5 Scénarimage	31

RÉSUMÉ

Par amour de l'art : Documentaire immersif est une œuvre de recherche-crédation qui s'intéresse aux émotions et la sensorialité du spectacle vivant, plus particulièrement aux concerts de musique. Ce mémoire s'attarde sur les notions d'affect, d'expérience et d'engagement du spectateur afin de créer une projection immersive capable de traduire la dimension sensible d'un spectacle et de susciter un vécu émotionnel chez le public.

Le projet puise sa source dans mon rapport personnel et sensoriel aux concerts. J'ai recueilli des témoignages d'amateurs de spectacles de musique, dont les récits ont été transposés en images et en sons dans un triptyque. Cette expérimentation vise à faire vivre autrement le spectacle vivant au spectateur, tout en évoquant les sensations associées à l'expérience du concert.

Mots clés : Affect, spectacle vivant, concert, documentaire immersif, expérience du spectateur, engagement du spectateur.

INTRODUCTION

Mes souvenirs liés à des concerts remontent à l'enfance, ils font partie de moi. Les concerts m'ont permis de créer des liens forts avec mon entourage, la musique et moi-même. Ses expériences m'ont ouvert à un autre monde, à l'appréciation de l'art et tous les bienfaits que le spectacle vivant peut avoir sur nous. Ça occupe une grande place dans ma vie. Avec ce projet de mémoire, j'ai envie de partager avec le public tout ce bien-être qui m'habite lors d'un concert.

Mon expérience personnelle m'a amenée à me demander comment il était possible de transmettre l'expérience d'un concert. Est-il possible de créer les conditions propices pour faire émerger les émotions et la sensorialité d'un spectacle vivant ? Comment créer une œuvre immersive capable de susciter chez le spectateur une expérience sensorielle comparable à celle vécue lors d'un concert ?

L'objectif de ce mémoire est de créer une œuvre immersive permettant au public de vivre une expérience sensorielle se rapprochant de celle vécue lors d'un concert. J'y explore les pistes à emprunter pour créer les meilleures conditions possibles. Les témoignages de passionnés de concerts deviennent matière de création pour les images, les sons et la trame narrative. Cette démarche s'inscrit dans une réflexion menée, par le biais de la recherche-création, autour des théories de l'affect, de l'engagement et de l'expérience du spectateur.

Afin de mieux comprendre les liens qui se tissent entre une œuvre et son audience, les dynamiques de partage dans le public et la manière dont les ressentis émergent, je m'intéresse aux théories mentionnées plus tôt. Ces concepts permettent de poser les bases nécessaires dans l'œuvre pour engager le public, composer avec l'instabilité du sensible et mieux cerner la relation entre la collectivité et l'expérience personnelle.

Dans la première partie, je partagerai la genèse de mon projet, les expériences personnelles qui l'ont nourri, la vision première de ce projet, et les intentions qui ont guidé la création de l'œuvre.

Dans la seconde partie, je m'attarderai aux concepts théoriques pertinents qui cadrent ma recherche et mes réflexions. Il sera question d'affect, d'engagement et d'expérience du spectateur. Ces notions alimentent autant mon écriture que ma démarche de création.

Dans la troisième partie, j'aborderai la méthodologie utilisée pour ce projet de recherche-crédation. Il sera question des cycles heuristiques et du processus de transposition de témoignages en sons et en images.

Dans la quatrième partie, j'explorerai les œuvres et les démarches artistiques qui ont influencé d'une façon ou d'une autre ma propre création. J'y décortiquerai quatre sources d'inspiration et j'expliquerai comment elles se reflètent dans ma création.

Pour finir, dans la cinquième partie, j'élaborerai sur les différentes étapes importantes de mon processus de développement et de création. J'y détaillerai les choix, les ajustements et les expérimentations qui ont été faits et la direction vers laquelle ce cheminement m'a menée.

MISE EN CONTEXTE

RÉCIT DE SOI

Ce projet a commencé tranquillement à prendre forme lors de la pandémie. Alors que la population entière était confinée chez elle et que le monde des arts n'était plus accessible de la même manière, le manque profond de consommer de l'art vivant gagnait du terrain. Étant moi-même une grande amatrice et consommatrice d'art et de spectacles, je me suis retrouvée face à un énorme vide indescriptible. J'ai réalisé toute l'étendue des effets positifs que ces sorties avaient sur moi et sur mon entourage. Comme c'est une passion pour moi et que ce milieu m'est très cher, j'ai voulu créer un projet pour démontrer la grande importance qu'a le spectacle vivant chez l'humain. Ensuite, l'inscription à la maîtrise s'est pointée le bout du nez et j'ai pris la décision que cette petite graine d'idée allait se transformer en mémoire. L'entrée à la maîtrise coïncide également à un moment où je me suis intéressée à l'art numérique, l'immersion et l'interactivité. Bien sûr, ces nouveaux intérêts ont influencé la façon dont j'avais envie d'aborder ce projet puisque, selon moi, l'interactivité et l'immersion accentuent l'aspect « vécu » de l'œuvre.

Introduite aux arts et à la culture lorsque j'étais très jeune, j'ai commencé à danser avant même de savoir marcher. La musique a toujours été présente dans mon quotidien puisque mes parents en ont toujours été de grands amateurs. Je me souviens vivement d'une Fête nationale où les Cowboys fringants étaient en tête d'affiche à Saint-Eustache. J'étais sur les épaules de mon père et j'ai vu la violoniste déchaînée sur la scène. Elle m'a tellement impressionnée. Je ressentais toute sa passion et j'ai immédiatement eu la piqûre des spectacles vivants. J'ai mille et un souvenirs ainsi... En plus de faire de nombreuses sorties culturelles, tout au long de ma vie, j'ai dansé et j'ai aussi exploré le chant. Je peux affirmer haut et fort que les arts et la culture ont toujours été pour moi un exutoire et un endroit où je me sens comprise, écoutée et bien dans ma peau, mais surtout dans ma tête.

Au cégep, j'ai étudié en Arts, lettres et communication option média. J'ai découvert un très grand intérêt pour le cinéma et le journalisme qui ont tracé la route à l'énorme coup de

cœur que j'ai eu pour le genre documentaire. Cette façon de raconter une histoire en mettant en lumière un enjeu et en donnant la parole aux gens fait écho à mes passions et mes désirs. Dans la même ligne d'idées, je me suis dirigée au baccalauréat en journalisme. Ce programme m'a permis d'aller à la rencontre des gens, de les écouter se confier à moi et ensuite de pouvoir partager leurs histoires pour défaire les stéréotypes et déstigmatiser certains sujets, ce qui m'a confirmé que j'avais ce désir de partage avec les autres.

À la fin de mon BAC, j'ai ressenti un besoin immense de créer. Durant mes études précédentes, je me suis retrouvée encadrée et guidée par des règles, des modèles de perfection, des codes de déontologie, des façons de faire et des techniques... Chaque petite parcelle de ma créativité que j'ai été puisée partout dans mon parcours forment maintenant un tout qui ne demande qu'à être exploité. La maîtrise est pour moi cette belle page blanche qui me permet de créer ce que je veux tout en explorant de nouvelles techniques. Je peux enfin me défaire des cadres desquels je me sentais parfois prise. En revanche, je souhaite le faire en gardant près de moi ce qui anime mes questionnements : les humains, les arts et la culture, le sensible...

Mes obsessions sont centrées sur les rapports humains, ce qui touche les gens et ce qui a un effet sur leur bien-être. J'ai aussi envie de partager avec les gens cette connexion que j'ai développée avec les arts. Je suis tellement obsédée par les arts et la culture que j'en ai également fait mon travail. J'ai la chance aujourd'hui de travailler en relations de presse pour la plus grosse agence dans ce domaine à Montréal, Roy & Turner communications. Tous les jours, je suis en contact avec des gens de l'industrie et j'aide à faire rayonner des projets artistiques partout dans les médias du Québec.

CE QUE JE VEUX FAIRE ET POURQUOI

Cette partie est écrite à partir de réflexions formulées lors de la phase de développement du projet. Il conserve volontairement le temps présent et le ton du projet en gestation. Il contient un exercice de visualisation qui a constitué une étape importante dans la création de ce projet.

Certaines idées ont été modifiées ou abandonnées au fil de la création :

- *La narration par un acteur a été remplacée par de véritables extraits de témoignages.*
- *Les haut-parleurs sont finalement disposés au sol et le son n'est pas spatialisé.*
- *Le montage sonore comprend des effets sonores, des témoignages et des archives de concerts*

Ce projet de mémoire est intitulé *Par amour de l'art : Documentaire immersif*. Ce dernier porte sur l'importance de consommer de l'art vivant et l'impact que ça peut avoir sur la personne qui vit l'expérience. Trois intervenants, tous grands amateurs de différentes formes d'art, témoignent de ce que leur passion du spectacle vivant leur apporte sur le plan des émotions et du sensoriel. Ces témoignages sont accompagnés d'une trame sonore spatialisée et de projections pour créer une expérience immersive qui tentera de plonger le spectateur dans un voyage au centre du vécu des intervenants. Les éléments ajoutés sont créés pour soutenir et renforcer les propos des gens interviewés. Au cours de ce film expérimental, l'immersion permet aux spectateurs de vivre à leur tour ce dont témoignent les intervenants. Cette œuvre réside au cœur du partage. Si j'avais à décrire mon projet en une phrase, voici ce que ce serait : **Documentaire immersif sur le sensoriel et les émotions du spectacle vivant.**

Je visualise mon projet et voici ce que je vois... J'imagine un cube formé de trois écrans (diffusion triptyque). Ces derniers permettent également de couvrir la vision périphérique. Dans le cube quelques bancs se trouvent au centre à une certaine distance l'un de l'autre. Les bancs sont noirs et pas très hauts. Les gens peuvent s'asseoir ou vivre l'expérience debout. À l'entrée, il y a un panneau avec le synopsis du documentaire. On y trouve aussi le nom de mes intervenants et une brève description. Au sol, on trouve les différents projecteurs et, au plafond, les haut-parleurs disposés pour une diffusion spatialisée. La projection commence... Les différents témoignages des intervenants sont remodelés dans un texte qui est lu en voix hors champ par un acteur. La voix englobe la pièce et devient omniprésente. Simultanément, une trame sonore se fait entendre derrière. Les sons doux de synthèse me chatouillent les oreilles, alors que les propos me touchent. Le son se promène dans la salle et devient une entité en lui-même. Ses déplacements subtils me racontent une histoire et me bercent. Je me laisse porter et j'oublie tout le reste. Je suis emportée par l'œuvre. Sur les panneaux, des formes se dessinent tranquillement au son du récit. Je vois des lignes s'animer, des confettis s'envoler, des ombres se promener et des cercles s'amplifier. Pas tous en même temps, mais plutôt à différents instants. Les couleurs, choisies avec soin, représentent différentes émotions ou portions du spectacle. Ces formes m'hypnotisent et représentent bien le sentiment des intervenants, ce qui tente d'être exprimé dans la narration. Être transportée par les sons, la voix et les images me met dans un état qui est semblable à celui que j'ai lorsque j'assiste à un spectacle par exemple. Le sujet de l'œuvre est transposé en sensations vécues : Excitation, fébrilité, extase, accélération du rythme cardiaque, frissons... Certains moments importants qu'on vit lors de

sorties culturelles sont recréés comme un « drop » dans la musique accompagné d'un visuel éclatant. J'ai été immergée dans le sensible du spectacle vivant le temps d'un instant.

Avec ce projet, j'ai envie d'explorer une autre facette du documentaire et sortir des cadres journalistiques qui me sont déjà familiers. C'est pourquoi je vais tenter de faire un documentaire expérimental et poétique. «[...] La nature expérimentale des films expérimentaux ne réside pas seulement dans la forme finale de l'œuvre, mais trouve aussi son origine dans le processus de création.» (Harvey, 2021) Au début de ma démarche, je considérais que mes entrevues relevaient du documentaire et le reste, de l'expérimental. Par contre, en me questionnant, je crois que tout relève de l'expérimental puisque ma méthode d'entrevue sera pour moi une expérimentation. J'utiliserai l'entretien d'explicitation pour aller chercher le plus de détails chez les intervenants. Je ne réfléchissais pas autant à mes méthodes d'entrevues auparavant. Ces entrevues sont retravaillées en un texte pour éviter les tics de langage qui peuvent sortir les spectateurs de l'immersion en tentant d'intellectualiser ce que les intervenants racontent. Voilà pourquoi je vois l'entrevue comme une expérimentation. Je suis tombée également sur le documentaire poétique. « Le documentaire poétique repose moins sur les faits que sur le vécu, les images et la vision du monde sous un nouveau jour. Ce genre de film :

- présente des images hors contexte auxquelles sont ajoutés des effets comme la coloration, le montage, l'accélération ou le ralenti ;
- est non traditionnel ou expérimental tant dans la forme que dans le contenu ; ne s'appuie ni sur un processus ni sur un langage cinématographiques standard ;
- vise à susciter une émotion plutôt qu'une vérité. » (Jankovic, 2017)

J'ai envie de faire vivre une expérience à mon spectateur. Je veux tenter de le plonger dans la tête et le corps d'un amateur de spectacle pour qu'il vive à son tour toute l'émotion et la sensorialité reliées à ce dernier. L'aspect immersif devrait m'aider à y arriver. Je compte utiliser des archives de spectacles et aussi créer des images de synthèse qui peuvent rappeler certains éléments du spectacle, mais qui sauront surtout créer une réaction physique ou émotive chez le public. Ainsi, je souhaite m'éloigner du « b-roll » traditionnel puisqu'il ne donnerait pas de valeurs ajoutées à l'effet que je souhaite transmettre avec le documentaire. Je ne veux pas faire un documentaire avec une trame narrative conventionnelle.

Comme je le mentionnais plus tôt, étant moi-même une passionnée des arts et jamais très loin des salles de spectacle, ce projet est très personnel. J'ai envie de rejoindre plus grand que les amoureux du spectacle et, en même temps, partager une parcelle de mon bonheur avec eux en espérant inciter ces gens à sortir davantage dans nos salles et consommer l'art vivant qui se fait chez nous.

LES CONCEPTS PERTINENTS

Pour cadrer ma recherche-cr ation, j'ai d cid  de m'attarder aux th ories de l'affect ainsi que l'exp rience et l'engagement du spectateur. Ces trois concepts me permettent de mieux comprendre les liens que l'audience cr e avec l' uvre.

Avec l'affect, je cherche   comprendre ce qui d clenche les  motions et les r actions physiques chez les gens face   une  uvre en plus de quels sont les param tres   comprendre et optimiser pour permettre ces r actions. Jusqu'o  et comment pouvons-nous travailler l' uvre pour tenter d'aller chercher ces r actions ? La th orie autour de l'affect m'aidera   construire les bonnes questions   mes entrevues pour tirer le plus d'informations pertinentes possible et aussi   exploiter pleinement cette transposition de l'entrevue   la cr ation d'images.

Les  tudes sur l'exp rience du spectateur m' clairent sur quelles dimensions de l' uvre appartiennent   l'artiste, au spectateur,   une collectivit  et/ou   aucun des trois. La singularit  des exp riences personnelles est suscit e par un r seau de relations externes propre   chacun. L'exp rience collective est, elle, motiv e en retour par les  changes entre les spectateurs vis- -vis leurs exp riences personnelles. Ainsi, comment avantager les  changes, les connexions et les r flexions ?

L'engagement est une bonne piste de recherche pour optimiser l'exp rience du spectateur. Il faudra dans un premier temps trouver ce qui cr e l'engagement chez ce dernier et sous quelles formes. Les liens entre les diff rents concepts aideront   cr er un environnement propice   l'engagement du spectateur. Je tente de comprendre comment il peut devenir collaborateur dans l' change et la compr hension des  uvres. Ce sont des  l ments qui influenceront directement la cr ation pour envisager des r sultats des plus optimaux.

L'AFPECT

Le chapitre *The Autonomy of Affect* du livre *Parables for the Virtual* de Brian Massumi a  t  une r v lation pour moi. Bien que l'affect soit complexe, les grandes lignes m'ont permis de mieux comprendre l'effet qu'une image peut avoir sur nous, en dehors du symbolisme.

L'affect n'est pas simplement subjectif, il y a une dimension objective qui est indépendante à l'individu qui vit ce dernier. Il existe avant même d'être expérimenté et est ensuite personnalisé par l'individu lorsqu'il devient conscient de celui-ci. L'affect est toujours présent et est un phénomène en constant changement. L'affect se produit une demi-seconde avant la prise de conscience. Cette force est extérieure.

Nous ne pouvons pas représenter ou décrire l'affect puisqu'il excède le langage et la structure cognitive. Il est alors difficile de comprendre ce phénomène par le langage et la représentation seule. « The problem is that there is no cultural-theoretical vocabulary specific to affect. Our entire vocabulary has derived from theories of signification that are still wedded to structure even across irreconcilable differences. » (Massumi, 2021, p.30) Il est plus facile à comprendre à travers ses effets et ses intensités. Il opère seul et, par ce fait, il ne peut pas être complètement contrôlé par les structures sociales, les institutions et la subjectivité. En revanche, celles-ci peuvent modeler les affects, tout comme les affects peuvent les transformer en retour.

En comprenant cette boucle de « feedback », il est possible de mieux saisir le potentiel de l'affect à modeler nos subjectivités et nos structures. L'affect, qui est autonome et non pas une cause des stimulus extérieurs, est une forme d'intensité. Cette dernière est virtuelle au lieu d'être actuelle. Elle n'est pas attachée à quelque chose de spécifique et elle a la capacité de s'actualiser de plusieurs façons. Il est bien important de distinguer les émotions des affects. Les émotions sont spécifiques. Ce sont des expériences subjectives qui sont des réponses aux stimulus extérieurs. L'affect est plus diffus, c'est une force qui produit ou pas une émotion.

Affect is autonomous to the degree to which it escapes confinement in the particular body whose vitality, or potential for interaction, it is. Formed, qualified, situated perceptions and cognitions fulfilling functions of actual connection or blockage are the capture and closure of affect. Emotion is the most intense (most contracted) expression of that capture—and of the fact that something has always and again escaped. Something remains unactualized, inseparable from but unassimilable to any particular, functionally anchored perspective. (Massumi, 2021, p.38)

Il y a une relation étroite entre l'image et l'affect. L'image a le potentiel de générer l'affect par ses transmissions de qualités et d'intensités qui sont, elles, affectives. La force et la durée d'une image ne sont pas liées au contenu directement. L'image n'est pas juste une

représentation, elle est aussi une force en changement constant d'intensité. Lorsqu'une image est perçue, une gamme d'affects qui se promène sur l'échelle d'intensité est expérimentée. Le pouvoir de cette gamme d'affects vient de la capacité d'une image à activer le corps et le système nerveux du spectateur en échappant à la conscience. L'image produit des sensations et des réactions non liées à une émotion ou un sens. Elle est une façon plus facile d'accéder et d'engager avec l'affect que le langage et les formes symboliques. Elle joue un rôle important pour accéder aux intensités affectives.

Ajouter un langage émotif aux images peut apporter une redondance, atténuer l'intensité ou être un ajout significatif. Pour atteindre ce dernier, comme l'intensité est associée à des processus non linéaires, il est nécessaire de créer un suspense, un trou dans le temps. « It is not exactly passivity, because it is filled with motion, vibratory motion, resonance. And it is not yet activity, because the motion is not of the kind that can be directed (if only symbolically) toward practical ends in a world of constituted objects and aims (if only on screen). » (Massumi, 2021, p.28) Autrement, si la combinaison est trop évidente, l'affect s'atténuera et pourrait même être nul. L'émotion résonne avec l'intensité si elle est en dehors des lignes d'actions et de réactions socialement reconnues.

L'EXPÉRIENCE DU SPECTATEUR

Jacques Rancière explique dans *Le spectateur émancipé* que ce dernier se trouve face à quelque chose qu'il ne connaît pas et dont le processus de production et ses intentions lui sont inconnus. Il fait ensuite des liens avec son vécu. Avec ce qu'il observe, sélectionne, compare et interprète, il fait son propre tableau, ce qui fait qu'il devient un spectateur distant, mais un interprète actif. « Il y a la distance entre l'artiste et le spectateur, mais il y a aussi la distance inhérente à la performance elle-même, en tant qu'elle se tient, comme un spectacle, une chose autonome, entre l'idée de l'artiste et la sensation ou la compréhension du spectateur. » (Rancière, 2008, p. 20) Cependant, les spectateurs ne voient pas seulement les choses indépendamment. Ils ont le pouvoir de traduire à leur manière leurs perceptions et de les lier aux autres. Par contre, chacune reste unique à travers l'échange.

C'est le pouvoir qu'a chacun ou chacune de traduire à sa manière ce qu'il ou elle perçoit, de le lier à l'aventure intellectuelle singulière qui les rend semblables à tout autre pour autant que cette aventure ne ressemble à aucune autre. Ce pouvoir commun de l'égalité des

intelligences lie des individus, leur fait échanger leurs aventures intellectuelles, pour autant qu'il les tient séparés les uns des autres, également capables d'utiliser le pouvoir de tous pour tracer leur chemin propre. (Rancière, 2008, p.23)

Cette expérience collective du spectateur m'intrigue particulièrement. L'expérience individuelle de chacun crée le collectif entre les spectateurs. Alors que l'échange des aventures intellectuelles de tous est utilisé pour tracer les expériences uniques des spectateurs.

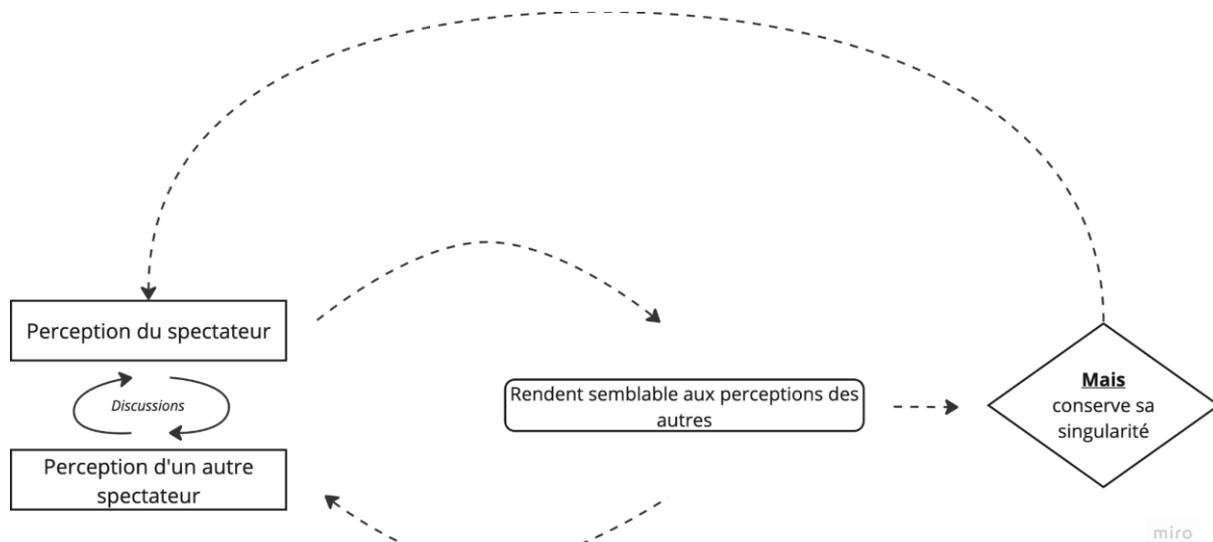


Figure 1 Perception du spectateur

Dans *L'art comme expérience*, John Dewey exprime en se basant sur sa philosophie pragmatiste que l'émotion et l'intelligence sont toutes deux impliquées dans l'expérience esthétique puisque l'art stimule les réflexions avec ses émotions profondes. Dans l'article d'Aline Wiame *L'art comme expérience et la pragmatique du spectateur, entre performance et philosophie*, l'expérience est décrite comme un continuum dépassant la binarité d'acteur/spectateur et activité/passivité. « L'expérience esthétique se définit par l'unification d'un réseau de relations qui n'existent que dans un processus où création et réception sont indissociables. » (Wiame, 2016, p. 5)

Ceci est d'autant plus enrichi lorsque les spectateurs partagent et approfondissent entre eux leur engagement et expérience. Une expérience collective unique est alors créée. Partager une expérience esthétique avec les autres spectateurs peut intensifier les émotions ressenties et/ou renforcer les liens entre eux. Collectivement, ils apprendront des uns et des autres à travers leurs échanges sur l'œuvre. Ainsi leur propre expérience et compréhension de cette dernière seront enrichies. Un lien plus solide sera également créé avec l'artiste et ses

spectateurs. Le lien d'appartenance se développera au fil de l'expérience esthétique collective. L'art devient dépendant de la société qui le produit et participe à la vie de communauté tout en encourageant le public à « être partie prenante de l'expérience esthétique. » (Wiame, 2016, p.6) Toute expérience est d'abord organique et se déroule dans un ancrage physique malgré les valeurs sociales, intellectuelles ou morales qui façonnent l'œuvre, ce qui rappelle aussi le fonctionnement de l'affect. « Le spectateur ne devient pas acteur de son expérience sans apporter des facultés de somatisation, de traduction et de déplacement singulières qui ajoutent à l'intelligence collective construite par la performance. » (Wiame, 2016, p. 9)

L'ENGAGEMENT DU SPECTATEUR

Comme décrit dans l'étude *Consommation de spectacles vivants et engagement des spectacles - Quelles motivations ?*, selon Ben Walmsley, le spectateur est motivé par cinq grandes catégories : le spirituel, le ressenti physique, l'émotion, l'intellectuel et le social. Il est souhaité de vivre une expérience personnelle et collective. Cette dernière est recherchée pour le lien créé entre la salle et la scène qui est magique, éphémère, mais intense. (Laroy et Maman Larraufie, s. d., p. 7) La passion est le levier de l'engagement. Les spectateurs passionnés sont enclins à raconter leurs expériences et à créer des liens avec les autres. Dans un autre texte, *Engagement: The new paradigm for audience research*, Walmsley soulève la pensée de Brown, Ratzkin et McConachie qu'il n'existe pas qu'une seule forme d'engagement chez le spectateur comme le terme couvre un large éventail. Les modèles d'engagement du public diffèrent et comportent une variété de critères, mais aussi ce qui fait la force du concept. « [...] Arts and cultural audiences are predisposed to engage in different ways and via different modes depending on their personality types, preferred learning styles and past experiences. » (Walmsley, 2021, p. 304)

Toutefois, le concept d'engagement, bien qu'il soit flexible et que ce soit ce qui construit sa richesse pour les chercheurs de différentes sphères, il ne doit pas pour autant devenir vague. Il doit guider la recherche en étant bien défini et ne pas devenir accessoire voire superflu.

« A paradigm needs to cohere thinking and thinkers, and the concept of engagement could succeed here by guiding the field on questions of ethical audience research, on the need for a diverse portfolio of rigorous methods, on the rapidly evolving social role of cultural activity, and on the need to place audiences at the heart of enquiries into their own experiences. » (Walmsley, 2021, p.312)

Il faut aussi noter que le concept d'engagement se différencie de ceux de l'implication et de la participation. Dans le cadre des études d'audience, la muséologie et les arts vivants s'intéressent depuis peu à ce que Peter Dahlgren désigne comme le tournant affectif, que Walmsley préfère appeler changement d'engagement. (Walmsley, 2021, p.300)

L'engagement est à la fois le processus et le résultat. (Walmsley, 2021, p. 300) Walmsley soutient qu'une éthique centrée sur le public est à la base de la philosophie de l'engagement qui considère les spectateurs comme des collaborateurs équitables au sein des processus d'échange et de compréhension artistiques. (Walmsley, 2021, p. 301) « Vincs et al. (2009) follow Campenelli and Sashi's relational and emotional interpretation of engagement, describing the concept as being 'compelled, drawn in, connected to what is happening, interested in what will happen next'. » (Walmsley, 2021, p. 302) Cette description met en lumière deux intentions et expressions distinctes de l'engagement : captiver l'auditoire simultanément pendant l'appréciation de l'œuvre artistique, et la connecter avec les futures explorations créatives d'un artiste. Ceci tout en mettant de l'avant les sous-concepts d'immersion et de fluidité qui sont montrés comme des prérequis à une expérience positive des arts du spectacle selon Brown et Novak. (Walmsley, 2021, p. 302)

Toujours dans le texte de Walmsley, l'auteur soulève une recherche de Stephen Bitgood mentionnant que l'engagement comporte des processus intellectuels, perceptifs et affectifs dont l'immersion, mais aussi le flux et la recherche. Bitgood affirme que l'emphase a souvent, et à tort, été mise sur les résultats, plutôt que sur le processus de l'engagement qui rend ces résultats possibles. (Walmsley, 2021, p. 303) Il a développé un modèle de la valeur de l'attention où l'engagement est le troisième stade du processus de l'attention. Avant, on trouve le focus et la fascination qui deviennent alors des prérequis à l'engagement. Ce dernier est alors le niveau le plus difficile à atteindre pour une audience comme il demande une forte implication sensorielle-perceptive, mentale et ou affective en plus d'un type d'effort ou de concentration.

p.303 « [Engagement is a state of mind and body that demands not only the deep immersion of audiences but also the careful intervention and mediation of artists and producers. » (Walmsley, 2021, p. 303)

Un consensus de plus en plus partagé parmi les chercheurs est que le désir premier des spectateurs est de s'évader du quotidien au travers d'expériences culturelles significatives. (Walmsley, 2021, p. 311) Walmsley souligne une transformation de l'engagement dans les études de publics. Celle-ci est influencée par les tournants affectifs et relationnels tout en étant facilitée par la transition numérique simultanée. (Walmsley, 2021, p. 311)

Les recherches sur ces concepts me permettent de mieux compartimenter les étapes de ma création et leurs liens entre elles. Si l'affect me permet de construire mes questions aux intervenants et à guider la transposition que je ferai ensuite, l'expérience du spectateur m'aide à comprendre la réception des spectateurs et comment ces images pourront les stimuler individuellement, mais aussi collectivement. Ensuite, l'engagement m'amène à me poser des questions sur l'optimisation de mon œuvre pour capter l'attention des spectateurs et les garder intrigués par l'intention du projet le plus longtemps possible pour un résultat optimal.

Il est très important de retenir que l'affect est une force extérieure autonome en constant changement. Je ne peux pas manipuler l'affect, mais je peux mettre quelques paramètres en place pour essayer de générer plus d'intensité. Une image a la capacité de générer une gamme d'affects qui se promènent sur l'échelle d'intensité. Même s'il est difficile de prévoir ce que les gens vont vivre, j'ai compris que surprendre les spectateurs génère plus d'intensité et aide à la diriger vers l'extérieur du virtuel pour créer un résultat en émotions et en ressentis.

Comme une partie de l'œuvre appartient aux spectateurs, chacun fera des liens avec ses propres expériences, ce qui rendra unique chacune de leurs perceptions. Cependant, les spectateurs pourront faire des liens avec les autres en discutant à la fin de l'expérience, créant ainsi une expérience collective. Je veux que les gens assistent à la projection en petit groupe pour qu'ils voient les réactions des autres et qu'ils soient portés à échanger à la fin. C'est une partie importante de mon projet à mes yeux puisque lorsqu'on va voir un spectacle avec des gens, on sort de la salle, on discute et partage nos moments préférés et nos impressions ce qui enrichit d'autant plus l'œuvre qui continue de vivre en chacun après l'événement en soi.

La diffusion immersive de mon projet sera bénéfique pour atteindre un stade d'engagement du spectateur. Cet état d'esprit de ce dernier est un élément clé pour aider les autres à se mettre en place. L'engagement du spectateur est le lien qui solidifie les autres aspects du projet ensemble. L'engagement comporte des processus affectifs, donc il nourrit aussi l'expérience du spectateur. Je cherche à stimuler du mieux que je peux mon spectateur, mais les plus passionnés ou enclins à être touchés par le sujet seront aussi ceux qui auront plus de facilité à connecter avec les autres pour partager leur expérience.

MÉTHODOLOGIE

CYCLES HEURISTIQUES

Pour cadrer les recherches, les cycles heuristiques seront utilisés comme méthodologie. Cette façon de faire consiste à établir un énoncé d'intention qui apportera d'autres questionnements en lien avec cette problématique. De fil en aiguille, chaque cycle suscitera de nouveaux questionnements, amorçant ainsi le suivant.

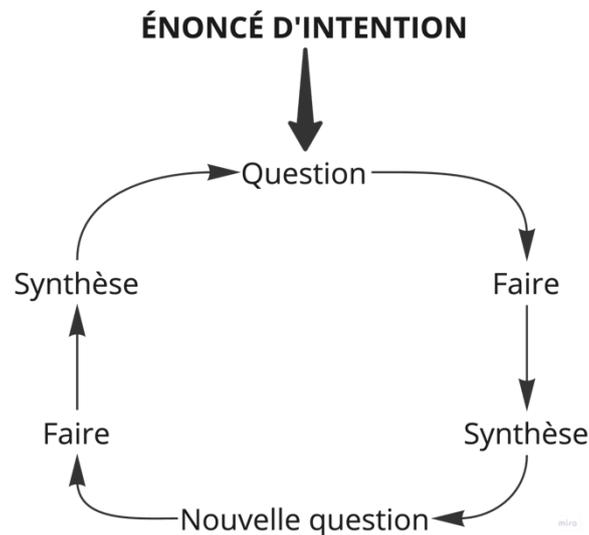


Figure 2 Les étapes des cycles heuristiques

Après la formulation d'une question, il y a exploration. Lors de ces expérimentations, un récit de pratique doit être tenu. Il aide ensuite à la synthèse des découvertes qui peut mener à la formulation d'une autre question qui amorce un second cycle heuristique.

Les réponses tirées servent à répondre à la plus grande question principale ou énoncé initial du projet. Chacun des cycles fait progresser vers la résolution de celle-ci. Le projet se précise au cours des différents cycles. « Les cycles sont initiés par un objectif précis d'expérimentation ou de développement qui fait suite au constat d'un manque ou d'une incertitude sur le plan des connaissances, de la pratique, de l'esthétique ou encore de la technologie. » (Paquin, 2019, p.4) L'aspect de la pratique artistique doit être retrouvé dans la question.

Lorsque la question est émise, la phase du « faire » est celle de la réalisation d'activités qui varient selon ce qui est cherché. Durant cette phase du cycle, il est possible de faire une réalisation spécifique, se tourner vers l'improvisation ou encore explorer librement une piste... Cette étape aboutit à un prototype, une maquette, un « work-in-progress » ou même une œuvre aboutie. (Paquin, 2019, p.5) De mon côté, je vois ce processus comme une maquette qui évolue au fil des cycles. « La réalisation d'un projet comporte des étapes essentielles : celles de l'élaboration, de l'analyse et du diagnostic de la situation, l'esquisse d'un compromis entre le possible et le souhaitable, la détermination des choix stratégiques, la mise en œuvre, la mobilisation des moyens et la validation du résultat. » (Paquin, 2019, p.6) C'est dans le chaos et le hasard du bricolage que se trouvent les réponses et des parties de l'œuvre.

Il est important de s'éloigner de l'atelier artistique traditionnel qui habituellement voit naître des œuvres parfaites ou presque dans le but d'exposer ou de proposer une finalité au monde. Laisser la place à l'imparfait est primordial dans cette démarche. Il faut créer pour obtenir des réponses. On vise une construction plutôt qu'une finalité. Le projet se développe en sortant des cadres pour explorer l'inconnu. (Paquin, 2019, p.8) « Le laboratoire est donc ce lieu de transversalité, de mélange de la création artistique, de la recherche scientifique et du développement technologique. » (Paquin, 2019, p.9) Les questionnements sont des choses incertaines qui sont testées, alors le risque, l'erreur et l'échec sont au cœur du processus des cycles. Le résultat qu'on s'imagine n'est assurément pas sa réalisation puisque de nouvelles pistes sont découvertes. Il ne faut pas sous-estimer le potentiel de l'erreur puisqu'elle apporte données et connaissances. La prise de risque est ce qui fait avancer l'art. (Paquin, 2019, p.10)

La fin du cycle peut être marquée par une présentation publique en petit groupe. Ceci permet de prendre une distance de notre œuvre et de voir comment l'Autre vit l'œuvre. « [...] Cela permet de passer de la posture de " poiesis " soit du faire à une posture de l'« aesthesis » de la perception ou encore de la réception. » L'exercice permet de juger autrement son travail. Je trouve cette partie très importante dans mon processus puisque je travaille justement à stimuler l'affect et des réactions chez mon auditoire. C'est donc pour moi une très bonne collecte de données lorsque je discute de mon projet avec ceux qui l'ont expérimenté. « Ces témoignages qui articulent à la parole l'effet de résonance provoqué dans la sensibilité corporelle interne par ce qui a été vu et entendu avant toute rationalisation, donation de sens, jugement esthétique et moral sont très précieux pour comprendre la pratique artistique. »

(Paquin, 2019, p.13) C'est pour ces raisons que je souhaite réaliser deux à trois cycles heuristiques. Les commentaires extérieurs sont trop décisifs sur le projet pour ne pas aller sonder l'auditoire et ajuster en cours de route.

TRANSPOSITION

La transposition est une partie importante de ma démarche. Les liens que je tente de créer entre mes entrevues, ma création et ma diffusion sont des éléments clés du projet puisque c'est ce qui lie et nourrit le documentaire expérimental.

Au sens large, la transposition est la manipulation d'un contenu qu'on utilise pour l'adapter, l'ajuster, le modifier pour le rendre plus approprié dans un contexte différent. On cherche à réorganiser le contenu, mais il est important d'en garder l'essence originale. Il existe plusieurs définitions de transposition comme il y a différentes approches. En revanche, il fait consensus que la transposition s'exerce en dehors des paramètres de la représentation, la ressemblance et la mimésis. (Schwab, 2018, p.7) Il ne faut pas confondre avec la représentation qui est une manière d'exprimer quelque chose même si elle peut inclure des éléments de transposition. Ce n'est pas non plus de la ressemblance où des comparaisons sont faites entre éléments puisqu'elle n'implique pas nécessairement de changements.

Par exemple, dans le cadre de mon projet, l'entrevue est pertinente dans un contexte informatif, mais comme le but de mon documentaire est de créer une expérience immersive, la transformation en images et en sons est pertinente pour la forme de diffusion et le message du projet. L'essence des deux formes qu'on désire garder est l'émotion et le ressenti. « [...]Transpositional operations may even be fundamental to the formation of meaning despite the difficulty of assessing their epistemically importance. » (Schwab, 2018, p.7)

La transposition permet de mettre l'accent sur l'expérience créatrice. En utilisant d'autres modes de connaissances, on passe d'une forme à une autre. (Schwab, 2018, p.11) Il est préférable de voir la transposition comme une fin ouverte plutôt qu'un but ou une finalité. Elle permet d'émettre une hypothèse qui affectera le processus de création entre deux univers comme les témoignages verbaux et leurs visuels et sons associés par la transposition. (Schwab,

2018, p.12) Elle laisse place aux questionnements plutôt qu'aux réponses. (Schwab, 2018, p.13)

Given that the intended use of the model is as both a heuristic and an analytical tool for planning and assessing concrete research projects, it is based not on practical examples but on descriptions of certain generally recognisable features in different kinds of practices, insofar as they coincide with artistic practices. (Kirkkopelto, 2018, p.33)

En tant qu'artiste, avec la transposition, on revient à un mode de création qui s'associe naturellement bien aux cycles heuristiques puisqu'on priorise le faire comme pratique et recherche plutôt que comme finalité esthétique. Son usage est pertinent en recherche et les opérations intentées permettent la création de nouvelles façons de comprendre des réalités sous d'autres facettes. (Kirkkopelto, 2018, p.37) L'espace de travail est plus celui d'un laboratoire qu'un atelier classique d'arts.

Rosi Braidotti présente la transposition comme un croisement des frontières. Le processus n'est pas linéaire, mais il zigzague entre les espaces créatifs. Il est cohérent et logique, mais pas trop rigide tout en n'étant ni aléatoire ni arbitraire. (Braidotti, 2018, P.26) Elle compare la transposition à une mutation génétique : « Ultimately, genetic changes are under the control of the organisms, which, under the influence of environmental factors, are capable of influencing the reprogramming of the genetic sequence itself. » (Braidotti, 2018, p.27)

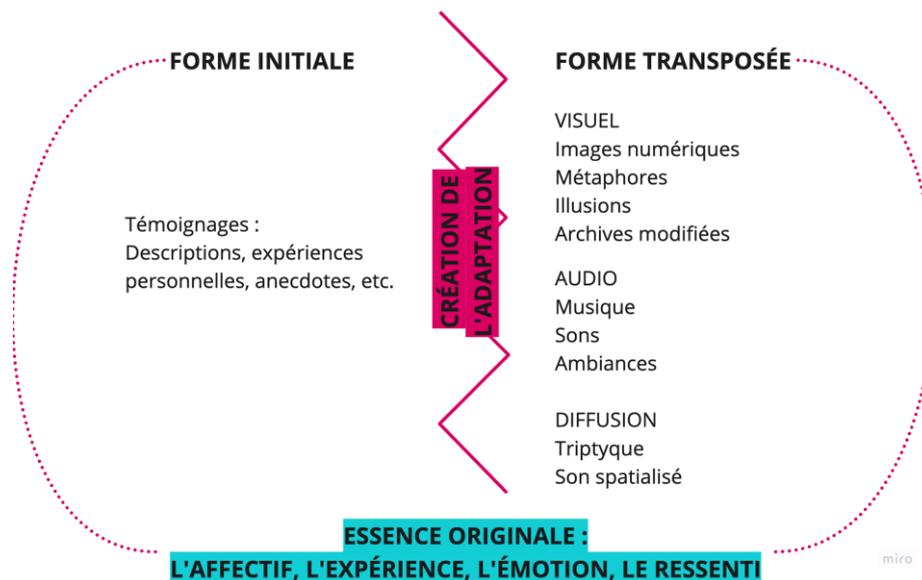


Figure 3 La transposition du témoignage vers sa nouvelle forme

La transposition est une méthode alternative de comprendre le propos ou de le transmettre par « différentes disciplines ou niveaux discursifs ». (Braidotti, 2018, P.28) Dans le cas de mon projet, je souhaite passer du discours parlé au discours imagé et affectif par la bande de l'expérience. L'importance est de découvrir de nouvelles similarités et continuités lors de la transposition. (Kirkkopelto, 2018, p.37)

CORPUS D'ŒUVRES

QUIET ZONE

J'aime beaucoup le documentaire expérimental *Quiet Zone* de David Bryant et Karl Lemieux. Le « sound design » de ce court film est très bien réalisé. Il a été construit en fonction de témoignages. La voix relaxante du témoignage contraste avec les bruits blancs en arrière-plan qui mène à une montée d'anxiété chez le spectateur. La conception sonore appuie le discours de l'intervenant et nous transporte dans un autre univers, une autre réalité. L'immersion est réussie avec les effets sonores.

Il n'y a pas de tête qui ne parle ni de « b-roll » traditionnel qui vient appuyer exactement le propos de la personne interviewée. Les images sont choisies avec soin après pour appuyer le discours de l'intervenant. Il n'y a pas d'ajouts superflus et le tout est réfléchi avec délicatesse pour ouvrir une réflexion sur un sujet très peu exploité et laisser place aux interrogations, aux expériences personnelles, mais surtout à une expérience plus incarnée qu'informative. Ces mêmes images sont également manipulées et donnent un aspect électrique et de cellules qu'on regarde au microscope. Il est pertinent de le faire puisque ça rajoute du poids au témoignage et au sujet.

Il y a une corrélation entre les modifications et les propos. La manipulation minutieuse du contenu pour sortir des cadres traditionnels et explorer le documentaire expérimental crée une ambiance et/ou un effet. Ainsi le spectateur est plongé d'une autre façon dans le récit et peut explorer avec une certaine subjectivité le sujet pour ainsi mieux se l'approprier. Cette liberté du documentaire expérimental me plaît puisqu'elle offre au spectateur d'expérimenter d'une certaine façon ce que les intervenants témoignent. L'accent est mis sur les témoignages des intervenants et quelques images clés du sujet sont utilisées pour appuyer le propos. Les effets sont longs et les plans perdurent plus longtemps dans le montage, ce qui donne le temps à l'audience de se plonger dans leur réflexion. L'union de la création et de la démarche documentaire propose un résultat vrai.

Avec mon œuvre, j'ai comme désir de reproduire cet effet sur mon spectateur. Je veux laisser dans son camp une part de subjectivité avec mes images. La liberté d'interprétation du récit est celle qui, je l'espère, contribuera à l'affect et à l'expérience esthétique collective.

MAMORI

Un second film de Karl Lemieux, *Mamori*, m'a beaucoup intéressée par l'utilisation des technologies numériques sur la pellicule. Bien que ce soient des images et du son captés dans la forêt amazonienne, les images de ce film qui joue beaucoup sur l'abstraction ne nous permettent pas de faire directement le lien avec le sujet. Cependant, le sens est clair, mais le résultat de la réception est unique pour chacun. La relation entre la trame sonore et les images est également très forte, ce qui mène à une expérience sensorielle.

La trame sonore nous fait voyager en ancrant le film dans la forêt amazonienne alors que les images nous permettent d'imaginer ce qui pourrait se passer dans ce lieu. Elles nous promènent dans la forêt. Nous sommes capables de déceler des sons de la forêt amazonienne, mais l'amalgame devient une trame sonore autre que celle qu'on connaît et qu'on appréhende du sujet. Le chaos organisé fait voyager à une autre vitesse à travers la forêt. Le paysage sonore est une ligne directrice claire et efficace qui crée une courbe d'intensité agréable. J'aime qu'on présente l'Amazonie dans une forme complètement éclectique et bien loin des attentes qu'on aurait sachant qu'on regarde une œuvre sur l'endroit. La segmentation de l'histoire selon les intensités nous permet d'explorer différentes facettes de l'Amazonie en très peu de temps.

Dans mon cas, je veux aussi créer ce genre de lien entre le son et les images pour tenter de plonger les spectateurs dans l'émotion du témoignage et le sensoriel du spectacle vivant. J'admire beaucoup le travail du paysage sonore de ce film. J'aimerais pouvoir recréer les courbes d'intensité et les intentions derrière chaque choix dans la production sonore. C'est pourquoi j'ai aussi envie de travailler un son spatialisé pour créer du mouvement et un déplacement dans la trame narrative que j'essayerai d'instaurer.

ÉMILIE PERREAULT

La chroniqueuse culturelle, journaliste et documentariste Émilie Perreault est une source d'inspiration pour moi. Elle a écrit deux livres, *Faire œuvre utile* et *Service essentiel*, incarne une vision par rapport à l'art que j'aime beaucoup. Sa mission est souvent celle de montrer comment l'art peut avoir un impact positif sur les gens. Elle pose un regard sur l'art qui s'apparente au mien. Perreault explore beaucoup le rapport des humains à l'art et à ce que sa consommation leur fait en explorant des sujets comme le rituel, les bienfaits sur la santé, la prescription culturelle... Ce sont des pistes de réflexion qui ont été utiles pour pousser mon projet plus loin.

Sa façon de décortiquer les arts et la culture pour les faire rayonner de pleins feux, mais surtout sous tous leurs angles m'amène à me poser des questions en retour et à faire une introspection sur mes propres expériences : Pourquoi une œuvre m'a marquée ? Comment l'art est plus qu'un divertissement pour moi ? Qu'est-ce que je cherche à vivre lors d'une sortie culturelle ? Avec qui je sors voir des spectacles et pourquoi ? Comment je me sens après un spectacle ? Quel rituel est réalisé avec mon entourage avant un spectacle ? Qu'est-ce qu'un spectacle réussi selon moi ? Ce sont des pistes et des réflexions qui contribuent à ma recherche avant mes entrevues et qui forment également mes questions pour mes intervenants. Bien que mon projet ne ressemble en rien esthétiquement aux œuvres d'Émilie, la ressemblance réside dans la mission du projet et dans ses intentions. La passion avec laquelle elle parle de l'art est la même que celle que je souhaite porter dans mon projet, mais surtout transmettre. Je désire sensibiliser les gens à ce qu'ils ressentent lors de spectacles vivants et aux bienfaits que ça peut apporter.

ABBA VOYAGE

Je me suis aussi inspirée du concert d'ABBA Voyage, un spectacle où une réalité d'autrefois rencontre la technologie, présentant les chanteurs sous forme d'avatars numériques recréant leur apparence des débuts du groupe.

Les gens y croient et se laissent bernier par cette immersion presque indissociable de la réalité après un certain temps d'ajustement. « Certainly, the crowd has no problem giving these computer programs a round of applause, a standing ovation or a shrieked declaration of undying love. » (Sutherland, 2022) Les gens assistent à cette production comme s'ils allaient réellement voir le groupe scandinave mythique des années 70 performer. Un band live, des mouvements d'avatar calqué à ceux des artistes d'autrefois, une mise en scène grandiose, des jeux de lumières extravagants et la fine pointe de la technologie pour rendre cette expérience réelle malgré sa construction non traditionnelle du concert.

Peut-être qu'il y a quelques lenteurs où les gens décrochent, comme lors des changements de costumes pour faire plus réel, mais il reste que les gens ressortent en ayant vécu une partie de ce que ce serait d'avoir assisté à un spectacle d'ABBA. J'ai envie de créer cette ambiance de partage entre les gens avec mon expérience. Le concert n'est pas juste dans la mise en scène, mais tout autour du spectateur, dans l'ambiance créée, le partage avec les autres spectateurs, etc.

The real alchemy here is happening all around you. It's a concert where everyone knows the words to every song. It's a gig where the person sat next to you is going to become your best friend. It's a haven for endorphins, a safe space for people who want to dance badly and enthusiastically, and sing "Chiquita" at the top of their lungs. I am among my people. (Thompson, 2022)

À un certain point, l'expérience repose davantage sur le ressenti que sur la proposition, selon moi. Cette réflexion m'intéresse pour ce que j'ai envie de réaliser avec ma création.

RÉCIT DE PRATIQUE

PREMIER CYCLE HEURISTIQUE DE CRÉATION

Dans ce premier cycle heuristique de création, voici ce que j'ai voulu explorer : qu'est-ce que je peux mettre en place dans mon œuvre pour influencer l'affect (sur l'échelle d'intensité) ? Jusqu'où puis-je contrôler les différents paramètres qui peuvent susciter l'affect (puisque c'est une force extérieure) ?

Évidemment, l'affect se présente chez les gens de façons différentes, mais aussi avec des intensités différentes. Bien que ce soit une force extérieure, la subjectivité de l'individu vient transformer la façon dont l'affect sera vécu. Je savais que ce serait un défi d'évaluer les réponses des gens aux stimulus de mon œuvre. J'ai essayé dans mon installation immersive de mettre en place différents effets qui pourraient faire réagir les gens à ce qu'ils vivaient au moment de la diffusion. Je suis partie d'une maquette que j'avais déjà commencée lors d'un semestre précédent. Je savais déjà ce que je voulais éliminer de cette maquette, ce sur quoi je voulais mettre l'accent de mes nouvelles recherches et ce que je voulais garder. J'ai donc créé une expérience immersive d'approximativement deux minutes et vingt secondes qui tente de reproduire des sensations et émotions qu'un spectateur peut vivre lors d'un spectacle vivant.

Je voulais vraiment m'attarder à la création d'images de synthèse qui pourraient déclencher des effets chez les gens. La diffusion se faisait dans un environnement immersif créé par une projection triptyque. Le tout était accompagné d'un « sound design » et la création a été nourrie par mes propres expériences et une entrevue d'explicitation sur le spectacle vivant qui avait été conduite avec un amateur de concert de musique la session dernière.

Première présentation publique

Lors de la présentation, j'ai pu remarquer des réactions sur les gens. J'ai pu voir que certains effets fonctionnaient ou, du moins, suscitaient quelque chose chez ces personnes. Cependant, il est difficile pour moi de dire si ces passages du montage modifiaient, par le fait même, l'affect chez les gens. J'ai aperçu quelqu'un sursauter au moment où les lumières s'ouvrent dans le montage. C'est une réaction que j'ai moi-même pu expérimenter lorsqu'un

spectacle commence. J'ai également eu comme retour que des sensations de vertige peuvent être ressenties lors de la projection, et ce surtout quand les effets visuels s'étendent sur les trois écrans et qu'il y a du mouvement dedans. Pour moi, un vertige peut s'apparenter à l'excitation comme le sentiment qu'on peut avoir dans un ascenseur ou lors d'une descente en montagnes russes. J'avais pu constater lors de mes tests que les mouvements qui prenaient les trois écrans étaient souvent ceux qui fonctionnaient le mieux puisque tout le champ de vision était sollicité (vision périphérique) ce qui crée un autre lieu/univers. Nous sommes ainsi plus facilement transportés ailleurs.

Un commentaire qui est aussi revenu est que je devrais laisser vivre mes effets plus longtemps, mais aussi d'allonger l'expérience. Pour les effets, j'ai quelques questions vis-à-vis ce commentaire : est-ce que rallonger ces effets pourraient en contrepartie diminuer l'impact ou, au contraire, l'augmenter ? Ça doit dépendre des effets aussi... Un moment qui a bien fonctionné selon plusieurs est le segment avec le battement de cœur. Lorsque le battement joue, le « déplacement » dans le « noise » de mon visuel change. Le visuel a des formes cellulaires et organiques alors que la musique en fond devient presque un écho. Des photos de différents spectacles apparaissent aussi sur les battements de cœur. Ces photos sont découpées et modifiées pour se dissocier du spectacle du moment où la photo a été capturée pour laisser place à l'imagination du public et qu'ils puissent s'approprier le moment. Quelqu'un du public m'a dit que ce moment aurait pu être ce qui se passe à l'intérieur de lui lors d'un spectacle : Battements de cœur qui accélère, le son en écho, les souvenirs de spectacles qui surgissent et la panoplie de couleurs qui bougent en harmonie avec ce qu'il vit. Selon moi, cette explication du moment me confirme que ce passage fonctionne à merveille parce qu'il suscite une réaction chez le spectateur, mais aussi une interprétation de laquelle il peut discuter après l'expérience. Ce moment qu'il a décrit comme marquant peut s'apparenter à un moment lors d'un concert qu'on apprécie particulièrement et dont on veut parler avec nos amis à la fin du spectacle. C'est justement le genre de réactions que je veux créer avec la diffusion en petit groupe.

D'une vue d'ensemble, je suis assez satisfaite de mon expérimentation. Je savais que la tâche n'était pas simple et que les résultats allaient peut-être être flous. Cependant, je suis capable de conclure qu'il est possible de provoquer de l'affect chez les gens, mais, aussi, que chaque expérience sera complètement différente par son interprétation et son intensité. Comme

chaque expérience est différente, si je me fie aux miennes, je sais que j'ai réussi à créer chez moi l'affect comme des frissons, vertige et montée de bonheur par exemple.

Définir la direction artistique

Une des grandes révélations que j'ai eues lors de ce cycle heuristique a été de revenir plus près de moi, mes passions et mon propre ressenti, ce qui a été bénéfique. Je m'accrochais beaucoup au processus d'entrevue pour la réalisation des effets. En voulant donner la parole aux autres et mettre en images ces témoignages, j'oubliais de revenir à mes propres intentions et interprétations de la chose. En discutant avec un professeur, j'ai vite pris conscience de l'importance de ces dernières et que d'utiliser ma passion et mes propres expériences pouvait servir le propos. Sans nécessairement me détacher des entrevues réalisées, j'ai décidé de m'inclure dans ce narratif et d'oser mettre des éléments et archives de mes propres moments précieux vécus lors de concerts. J'ai pu alors me servir de mes propres souvenirs d'affect pour tenter d'en créer d'autres chez les spectateurs. Ce rapprochement avec mes propres ressentis m'a vraiment permis de me faire confiance et de tester des choses que je n'osais pas auparavant. Je me suis alors moi-même posé mes questions d'entrevues et j'ai travaillé avec mes propres réponses pour créer du visuel. Les images qui sont ressorties de ce processus ont finalement été parmi les éléments les plus forts du montage comme le battement de cœur.

Toujours en discutant, je suis venue à me poser des questions sur mon projet de mémoire au sens plus large. Nous avons soulevé des éléments comme celui nommé plus haut, mais aussi sur l'expérience en petit groupe qui justifie le type de diffusion immersive (pas de casque de réalité virtuelle) par exemple. Même si j'étais dans un cycle qui servait à répondre à une question précise, j'ai pu répondre à de plus grandes interrogations sur mon projet de mémoire.

J'avais également une énorme réticence face à la musique utilisée. Lors du cours de développement de projet, je me suis tellement fait répéter que je devais faire attention avec les droits d'auteurs que je me suis complètement empêchée d'utiliser des chansons qui n'étaient pas libres de droits. Le tout nuisait beaucoup à l'expérience puisque lors d'un concert, la musique est essentielle. Sans elle, dans l'installation, c'était très « vide ». Donc, j'ai essayé d'ajouter les chansons des archives de spectacles que j'utilisais dans le montage et j'ai vite réalisé que ça ajoutait une dimension au résultat final, mais aussi à mon propre ressenti face à

l'œuvre. On est plus transporté dans le spectacle et comme il s'agissait d'archives que j'ai moi-même captées, je me suis retrouvée à vouloir bouger et chanter en plus de revivre un souvenir.

À deux reprises en classe, mon projet a été comparé à des vidéos satisfaisantes qui « chatouille » le cerveau de type « autonomous sensory meridian response » (ASMR). Je crois qu'il serait bien de faire quelques recherches et voir ce que je pourrais tirer de ce type de vidéo. Seulement avec un premier coup d'œil, l'article *More than a feeling : Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology* mentionne que les techniques utilisées dans l'ASMR sont directement liées avec des changements dans l'affect. (Poerio *et al.*, 2018) Comment les « triggers » d'ASMR pourraient être transformés ou utilisés dans mon œuvre ? Qu'est-ce que les techniques d'ASMR pourraient apporter à ma création ?

Je crois, justement, qu'un son spatialisé pourrait ajouter une dimension intéressante et se rapprocher des « triggers » sonores des vidéos ASMR. C'était une avenue que je voulais éventuellement tester sachant que le son joue un rôle important dans mon œuvre avec la musique, les sons de concert et autres. La façon dont le son pourrait se déplacer viendrait probablement bonifier la trame narrative.

Comme j'avais soulevé lors de mon premier cycle heuristique de recherches, nous ne pouvons pas représenter ou décrire l'affect puisqu'il excède le langage et la structure cognitive.

The problem is that there is no cultural-theoretical vocabulary specific to affect. Our entire vocabulary has derived from theories of signification that are still wedded to structure even across irreconcilable differences (the divorce proceedings of poststructuralism: terminable or interminable?). (Massumi, 2021 P.30)

Il est alors difficile de comprendre ce phénomène par des mots ou des symboles. L'affect est une intensité associée au non-représentationnel. Il peut être qualifié de pré-réflexif et échappe au langage, car il existe avant la rationalisation. J'ai pu observer ces difficultés à décrire les affects et leurs effets. Pour exprimer le ressenti, il faut utiliser le langage de façon évocative ou performative. Je peux moi-même rencontrer des difficultés à poser les bonnes questions au public, mais aussi à recevoir des réponses à la fin de l'expérience. Aussi, l'affect,

étant une force extérieure, agit en partie indépendamment. « [...] The primacy of the affective is marked by a gap between content and effect: it would appear that the strength or duration of an image's effect is not logically connected to the content in any straightforward way. » (Massumi, 2021 P.26) Comme la réponse affective à une image n'est pas directement liée à son message ou son contenu, elle peut varier d'intensité et de durée indépendamment de ce que le spectateur voit et aussi de ses expériences affectives passées. Cette réponse peut venir modifier l'expérience ou la perception aux images reçues. Par exemple, j'ai créé des images en ayant en tête des gens qui s'installent et partent de la salle de spectacle. Quelqu'un a interprété ces mêmes images comme ce qu'il ressent lors d'un festival de musique l'été lorsqu'il fait chaud et qu'on est dans une foule. Ce sont deux interprétations et sensations complètement différentes, mais qui découlent toutes deux de l'affect. Je crois que c'est une des raisons pourquoi je trouve important de m'être rapprochée de mes propres envies et intentions puisqu'au final, les affects sont différents pour tous et il en va de même pour leurs interprétations.

DEUXIÈME CYCLE HEURISTIQUE DE CRÉATION

Ce second cycle de création découle d'un second cycle de recherches et de commentaires reçus lors de la présentation de ma maquette à un public. J'ai cherché à maximiser l'exploitation de mon triptyque afin de créer des effets plus percutants tout en prolongeant l'expérience et la durée de leur impact. J'en ai profité pour utiliser encore plus d'archives personnelles des spectacles auxquels j'ai assisté pour nous rapprocher encore plus du contexte de concert. De plus, je prévois d'être mieux préparée lors de la prochaine exposition publique afin de poser des questions au public et mieux comprendre leur perception de l'œuvre.

Cette deuxième phase d'exploration a été très enrichissante et structurante pour mon projet. Après avoir passé devant mon jury et récolté leurs témoignages, je suis repartie en création avec la tête pleine d'idées et de nouvelles pistes. Le but de ce cycle était d'enrichir et allonger l'œuvre. Le parcours n'a pas été sans embûches, que ce soit sur le plan personnel, dans la maîtrise de certains logiciels ou face à la course effrénée contre le temps. J'ai dû remettre en perspective des fragments de ma vision globale pour ce projet et laisser tomber certains

éléments techniques pour arriver à un résultat satisfaisant en regard des objectifs de mon mémoire.

La structure et les inspirations

L'une des premières étapes de ce cycle heuristique a été de bonifier mon tableau d'inspiration en gardant en tête mes nouveaux objectifs. J'en ai profité pour me replonger dans mes propres réflexions en lien avec le spectacle et ce que je vis lorsque je suis moi-même entourée d'une foule à un concert. Qu'est-ce que je vis ? Qu'est-ce que je veux partager ? Comment mettre cette expérience en images ? En discutant avec mes proches, ces quelques mots clés m'ont marqué au moment même où ils quittaient ma bouche : expérience hors du corps, suspension, respirer, méditation, onirique...

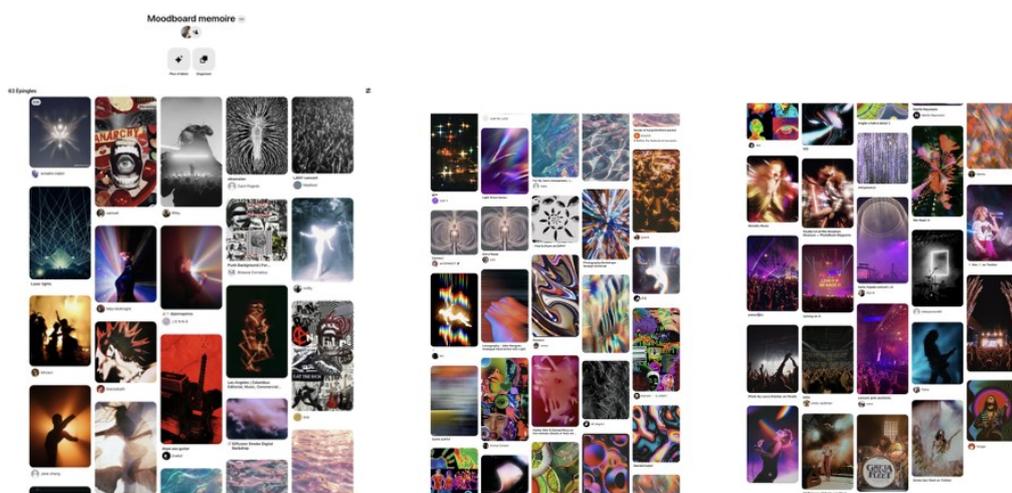


Figure 4 Tableau d'inspiration

En voyant les différentes esthétiques se définir dans mon tableau et en épluchant mon troisième témoignage, j'ai vu une trame narrative se dessiner et former trois grands chapitres. Ceci m'a permis de faciliter le montage en créant un scénarimage. J'ai pu ainsi travailler le fil émergent de mon projet et mieux le structurer. Séparer le tout en trois grandes catégories m'a amené à mieux catégoriser et organiser mes témoignages. Les liens se faisaient naturellement et les similitudes émergeaient d'elles-mêmes. Le travail de transposition a gagné en structure, et ma création s'est inscrite dans une esthétique non pas contraignante, mais inspirante. De plus, séquencer le tout m'a permis de faire une rétrospective sur mon premier cycle heuristique en reclassant le tout.

Les trois grandes catégories qui se sont dessinées, mis à part la mise en situation et la fin du spectacle, sont le psychédélique, l'onirique et le désordre. J'ai pu y classer des extraits de spectacles de genres différents, les effets que je voulais proposer à mon audience et les témoignages audios que j'ai éventuellement ajoutés. Non seulement ce sont des états que je traverse moi-même lors de spectacles, mais ce sont aussi des expériences que j'ai pu observer dans les discours de mes intervenants, ce qui a grandement facilité la classification des témoignages et des effets, les rendant bien plus clairs et organisés.

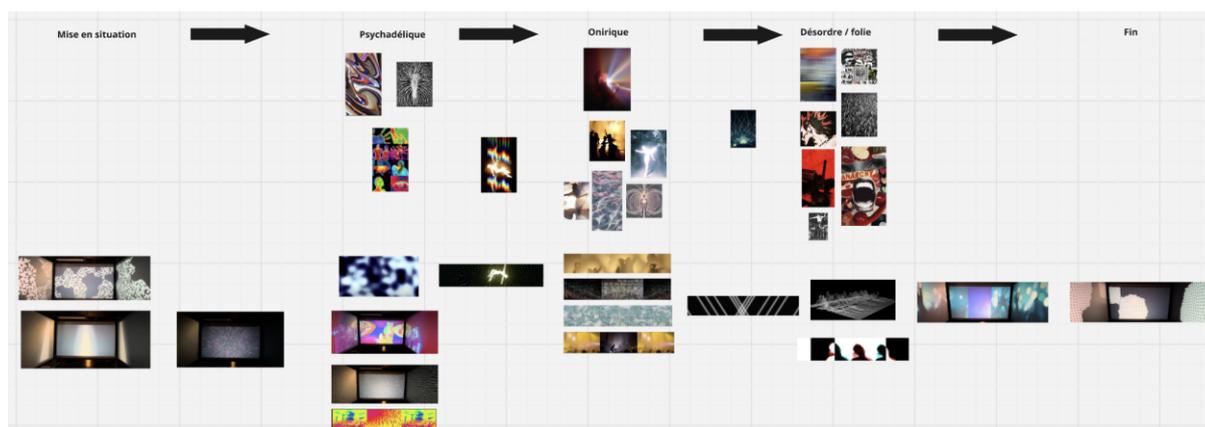


Figure 5 Scénarimage

Les témoignages et la mise en contexte

L'un des défis rencontrés a été de trouver des amateurs de spectacles de musique qui voulaient participer à mon projet. Bien que j'en connaisse plusieurs, la période de l'année que j'ai consacrée à cette partie, l'été, n'était pas la plus fructueuse. Plusieurs étaient en vacances ou avaient très peu de disponibilités. Étant moi-même sur le marché du travail, trouver des moments opportuns a été plutôt difficile. Alors que j'ai souvent été laissée sans retour, j'ai finalement pu trouver mes deux derniers intervenants et terminer le tout au début de l'automne. En tout, quatre entrevues ont été conduites avec trois intervenants et moi-même. C'est une décision qui a été prise lors du premier cycle heuristique de me passer en entrevue puisque c'est un projet proche de moi et qui gagne à ce que j'utilise ma passion et mes propres expériences. J'aurais également souhaité inclure des personnes issues de la diversité culturelle afin d'obtenir d'autres perspectives, la musique étant souvent appréciée et chérie différemment selon les communautés. Malheureusement, ce n'est pas une avenue que j'ai pu explorer, car mes recherches se sont révélées plus complexes que prévu, comme mentionné précédemment.

Après avoir présenté mon deuxième cycle heuristique de création à mon directeur, quelques points ont été soulevés. Pourquoi ne pas mettre quelques parties d'entrevues où l'affect est senti pour venir bonifier les effets créés et stimuler quelque chose de plus grand chez le spectateur ? Cet ajout pourrait donner plus de contexte et, sans tout dévoiler, les guider sur une piste. Au départ, j'étais sceptique, car je souhaitais m'éloigner de la formule traditionnelle du documentaire. Cependant, après avoir suivi son conseil et testé cette approche, j'ai rapidement constaté qu'elle apportait non seulement du rythme au montage, mais qu'elle structurait également les catégories de mon scénarimage mentionnées précédemment. Le tout, en restant loin du style documentaire traditionnel. Je ne suis pas tombée dans la recette que j'ai toujours suivie lors de mon parcours journalistique.

De plus, il m'a été suggéré d'essayer de me filmer et créer une mise en contexte au début de mon montage. Le but était d'une fois de plus laisser parler ma passion et offrir au public l'intention de mon projet et un survol de ma recherche. De cette façon, je pouvais éliminer une partie de mon montage à la toute fin où je listais quelques mots à l'écran pour donner quelques informations. J'ai testé cette introduction, mais je l'ai trouvée nuisible, car elle brisait le rythme du montage et, surtout, ruinait le début de l'expérience. Elle annulait l'effet immersif du noir complet avant un concert et l'impact soudain des projecteurs s'allumant d'un coup, accompagné des cris de la foule. Après réflexion, trop en donner aux spectateurs est contre-productif aussi puisque je tente qu'ils créent leur propre expérience et puissent aller puiser eux-mêmes dans leurs souvenirs, leurs affects et leurs émotions tout en créant des liens avec la projection et ceux qui les entourent. Alors, j'ai aussi éliminé le passage avec les mots à l'écran. En y réfléchissant, expliquer une œuvre apporte rarement un véritable bénéfice, surtout lorsque son impact est profondément intrinsèque et personnel. J'ai plutôt misé sur l'importance du suspense pour intensifier l'affect. L'objectif était de maximiser l'impact des stimuli visuels et sonores avant même qu'ils ne soient rationalisés. (Massumi, 2021, p.28) J'ai opté pour un synopsis que les gens pourront lire avant d'assister à la projection. Il explique brièvement mes motivations et ma démarche sans trop en dévoiler, comme un résumé de film le ferait. Je pourrais détailler un peu plus le tout et remettre ma recherche et l'œuvre en contexte lors des discussions d'après projection. Par contre, je désire avoir les réactions de mes spectateurs à chaud avant de donner plus d'explications de ma démarche.

Développement de l'environnement immersif

Après mon premier cycle heuristique de création, je voulais bonifier l'expérience. En plus du triptyque, l'ajout d'un son spatialisé et d'un éclairage DMX était envisagé pour offrir une expérience qui se rapproche encore plus du spectacle en salle. Malheureusement, par manque de temps et selon mes compétences, j'ai dû me faire à l'idée que je n'irai pas de l'avant pour l'instant avec ces développements. Dans l'éventualité où je poursuis ce projet dans un autre cadre que celui de la maîtrise, je vais m'outiller, prendre plus de temps et m'entourer de gens qualifiés pour développer ces aspects qui, selon moi, seraient bénéfiques au projet. Une autre atmosphère serait créée, quelque chose de plus complet et riche. Si je me fie aux expériences des gens qui ont assisté au concert d'ABBA Voyage, faisant partie de mes inspirations, l'atmosphère et la relation aux autres jouent pour beaucoup. (Thompson, 2022)

Dans un monde idéal, j'aurais développé mon environnement sonore. Il aurait été intéressant de spatialiser le son. Je pense qu'avec l'ajout des témoignages, ces derniers auraient pu être entendus des côtés comme s'ils provenaient en temps réel du public sous-entendu dans l'œuvre et brisant ainsi le quatrième mur. Je n'ai malheureusement pas réalisé le tout pour quelques raisons. Avec une spatialisation à huit haut-parleurs sur pied, les écrans du triptyque auraient affaibli l'effet en bloquant le son et faisant rebondir le tout. La seconde solution aurait été d'utiliser le dôme à seize haut-parleurs de la Salle Tokyo de l'UQAM. J'ai eu accès à cette salle lors de l'été où mon projet n'a pas avancé assez rapidement. Il aurait fallu aussi que j'apprenne à utiliser SPAT Revolution, un autre logiciel avec lequel je n'ai jamais travaillé. J'ai alors dû me résoudre à utiliser quatre haut-parleurs au sol et faire un son stéréo.

L'idée d'ajouter des lumières a longuement été réfléchi. En posant des questions et en réfléchissant, j'ai vite compris que ça pouvait gêner les projections. Les lumières, probablement de type Chauvet, auraient terni l'éclat des images projetées sur les toiles et réduit la visibilité. J'ai préféré me concentrer sur ma création d'images plutôt que sur l'ajout d'un éclairage. Le cœur du projet est ce qui est projeté et le reste est plus optionnel.

Si j'avais voulu pousser le concept au maximum, tout comme l'œuvre d'ABBA, je crois qu'il aurait été intéressant de faire la projection dans une vraie salle de concert. Ceci aurait ajouté à l'anticipation préconcert/projection et créé une réelle ambiance de spectacle.

Je suis cependant convaincue que développer ces différents aspects de l'univers immersif serait bénéfique au projet et aux résultats. Ce sont des idées que je garde en tête dans l'éventualité où je veux continuer de pousser et développer ce projet.

La place du hasard et celle des autres

Plusieurs de mes meilleures idées sont nées de discussions avec des personnes gravitant, de près ou de loin, autour de mon projet et de moi. Ces discussions ont fait évoluer ma création. Comme les expériences sont subjectives, j'ai voulu consulter mon entourage sur certains effets au fil de la production. Si j'avais seulement eu le nez collé dans mes propres idées, résultats et propositions, je ne crois pas que j'aurais pu offrir une œuvre qui fonctionne. En discutant, j'ai pu me réajuster durant la création. Un effet, tiré d'une entrevue, passait par une première phase de création, où je transposais les propos en sons et en images, puis par une seconde phase de perfectionnement, basée sur les commentaires reçus ou mes impressions après avoir vu l'effet dans le montage et dans l'espace de projection.

Inévitablement, comme dans toute création, j'ai accueilli le hasard les bras grands ouverts. Sachant que je ne connaissais pas la majorité des logiciels que j'ai utilisé pour cette création. Par contre, le processus pouvait être frustrant par moment. Ayant une idée précise en tête et ne pas arriver à la réaliser a été chose commune lors de mes cycles heuristiques de création. Malheureusement, plusieurs idées n'ont pas vu le jour, mais elles ont pu se transformer en quelque chose d'autre. J'ai usé des connaissances de mon entourage, de tutoriels sur les logiciels concernés, mais surtout de beaucoup de patience et de lâcher-prise. Les erreurs que je commettais en suivant des tutoriels ou en testant des choses ont souvent été d'heureux accidents. Trois exemples reflétant les différentes retombées possibles de la place du hasard dans mon œuvre me viennent en tête :

- ADAPTATION : J'ai longtemps voulu trouver une façon de refléter l'effet de suspension, un instant figé et cette chute libre aussi qu'on peut vivre lors d'un concert. J'ai toujours imaginé un mannequin lumineux qui flotte et qui tombe par la suite dans cette douce pose élégante incarnant la sérénité de ce dernier. Créer le mannequin n'a pas posé de difficulté ; ce qui a été véritablement complexe, c'est son animation... Pour conserver les rayons lumineux autour du mannequin, je devais l'exporter en différents calques puisqu'il est impossible d'exporter du « glow » sur de l'alpha. J'ai alors animé le tout en travaillant avec les calques directement dans mon logiciel de montage. J'étais

également limitée dans les mouvements que je pouvais faire exécuter au mannequin, car dès que sa résolution ou son format changeait par rapport au fond, le « glow » se coupait brutalement, révélant les superpositions de calques. Finalement, je me suis adaptée aux contraintes et cet effet fait maintenant partie de mes préférés de la création.

- **METTRE DE CÔTÉ** : Lors d'une des entrevues, un participant se rappelait un souvenir de spectacle. Il me parlait avec passion de cette fois où il a vu Black Sabbath du parterre de la salle et que le rideau est tombé sur scène pour laisser place au groupe. J'avais cette vision précise du rideau que je voulais recréer en simulation 3D pour agir comme transition entre deux de mes trois parties de ma création. C'était un clin d'œil à cette entrevue chargée d'émotions, mais aussi à ce sentiment d'anticipation avant un concert, suivi de la surprise qui se dévoile. Évidemment, je n'ai absolument pas les compétences en création 3D pour faire ce genre d'animation. J'ai demandé à quelqu'un de m'aider à la faire, mais la simulation n'était jamais à la hauteur de ses attentes. Alors, j'ai décidé à contrecœur de laisser tomber cet effet.
- **IMPERFECTION** : Au fil des entrevues, une chose qui est revenue sans exception, c'est le moment où la personne devient émotive. Je voulais illustrer ce moment où les yeux des gens se remplissent de larmes d'émerveillement en créant une simulation d'une surface d'eau, où le soleil se reflète et scintille grâce à l'ondulation des vagues. Je voulais d'abord faire la scène dans TouchDesigner, mais je n'avais jamais à l'effet désiré. J'ai ensuite trouvé un tutoriel pour faire le tout dans After Effect, mais quelque chose n'était pas aussi onirique que je le désirais et les mouvements de l'eau me semblaient peu naturels. J'ai laissé le tout en suspens le temps de trouver une meilleure façon de réaliser le tout. Lors d'un voyage à la Baie-des-Sables au courant de l'été, je me suis retrouvée vis-à-vis du fleuve à observer ses ondulations et ce magnifique soleil briller d'une douce façon. J'ai ainsi eu l'idée de filmer le tout sous différents angles. J'ai essayé de superposer ce que j'avais fait dans After Effect avec ma vidéo en transparence. L'effet est loin d'être parfait malheureusement, mais c'était un effet que je trouvais trop important pour ne pas inclure dans ma création... Je devrai vivre avec.

En lisant les derniers paragraphes, il est indéniable qu'avec l'aide d'une équipe, j'aurais pu réaliser plusieurs choses dont l'élaboration de l'espace immersif avec un son spatialisé et des lumières. Cependant, je n'étais donnée comme défi de faire cette création pratiquement seule. J'ai décidé d'aller à la maîtrise en média expérimental pour m'exposer à différents

médias qui m'intéressent et en apprendre davantage sur mes capacités de création et de savoir-faire. Pour le résultat, j'aurais peut-être aimé avoir eu plus d'aide, mais pour le processus, je ne regrette pas du tout ma décision de m'imposer ces apprentissages et cette charge de travail. Je peux ainsi apprécier à un autre niveau mon projet. Ce processus m'a aussi beaucoup appris sur les spectacles en général. J'ai même été transformée dans ma propre passion. Je ne vois plus les concerts de la même façon. Lorsque je suis dans une salle de spectacle, je porte une plus grande attention aux détails, mais aussi aux gens qui m'entourent. J'aime regarder les gens et essayer de voir dans leurs yeux ce qu'ils vivent pendant le concert. Est-ce qu'on vit la même chose ? Est-ce que ça nous fait le même effet ? Qu'est-ce que cette personne pense en ce moment ? Vit-elle pleinement dans le moment présent ? Je porte aussi beaucoup plus attention à mes propres ressentis. Bien que les concerts aient toujours été des moments précieux de pleine conscience pour moi, à présent, je les savoure encore plus. Je me pose et je profite des connexions que je fais avec l'artiste, le public et moi-même. Désormais forte de ma connaissance des théories de l'engagement, de l'expérience et de l'affect, je ne peux m'empêcher de remarquer des subtilités que j'ignorais autrefois. Ce projet a encore amplifié mon amour pour le spectacle vivant.

RÉSULTAT FINAL

Même si les intentions et les questionnements restent sensiblement les mêmes, le projet de création a beaucoup évolué, autant sur le plan technique, celui des façons de faire et ma vision de ce dernier. Le tout reste un documentaire immersif sur les émotions et les ressentis du spectacle vivant, mais plus précisément sur les concerts de musique. Pour mieux servir le propos, j'ai décidé de me concentrer sur la forme d'art vivant que je préfère pour permettre une meilleure immersion. Avec le temps et le travail de modelage, le projet s'est structuré et affiné, devenant moins extravagant que mes premières envies, mais plus réfléchi et intentionnel dans ma proposition visuelle. Ma création propose des images de synthèse ou d'autres manipulées en montage ainsi que des archives de concerts. À ça se greffent des sons de salles de spectacle, d'acouphènes, de concerts et d'entrevues. Les témoignages agissent comme ponctuation au rythme du documentaire. Chacun est choisi pour suivre la courbe évolutive du scénarimage passant par trois grands états : le psychédélique, l'onirique et le désordre. Le spectateur se fait offrir une autre façon de vivre un concert. Le tout présenté en toute simplicité dans un triptyque

avec quatre haut-parleurs placés au coin des écrans au sol (deux à l'avant et deux à l'arrière sur les côtés). Les gens vivent cette expérience debout dans le triptyque, idéalement avec d'autres gens, tout comme ils le feraient sur le parterre lors d'un vrai concert.

Si je m'étais acharnée et donné encore plus de défis techniques, je crois que mon attention se serait éparpillée sans pouvoir approfondir mes réflexions. J'aurais été concentrée sur le contenant et moins sur le contenu. En simplifiant, j'ai pu me pencher plus amplement sur les visuels et les intentions derrière. J'ai pu créer une trame narrative plus solide. J'ai réalisé que c'était avantageux pour susciter l'affect. Les courbes émotionnelles sont plus perceptibles, à l'image d'un spectacle dont la « setlist » est soigneusement pensée pour guider le spectateur tout au long du concert. L'utilisation d'archives est quelque chose que j'ai commencé à explorer lors de mon premier cycle heuristique de création.

Au départ de mon projet, je voulais juste créer des images de synthèse, mais je me suis vite rendu compte de l'étendue de la tâche et aussi que les archives pouvaient servir pour le mieux mon projet. Le public peut non seulement comprendre plus rapidement le contexte de l'œuvre, mais il peut aussi faire des liens avec ses propres expériences de concerts. Ces archives peuvent servir de fil conducteur pour leurs propres souvenirs et les émotions qui y sont liées.

En récoltant des recommandations à la fin de mon premier cycle de création, j'ai réalisé que je devais mieux utiliser le triptyque pour amplifier l'immersion. Ce sont les effets qui marchaient le mieux pour le public et qui captaient réellement l'attention. Pour que l'engagement soit solide chez le public, il faut une forte implication sensorielle-perceptive, mentale et/ou affective. La création mêle des éléments abstraits et concrets, ce qui permet de captiver le spectateur, de lui faire comprendre la proposition et de l'amener à se l'approprier.

L'ajout des témoignages de mes intervenants m'a confirmé la place de l'autre dans l'œuvre et l'a rendu tangible. Lors de la présentation de mon projet de mémoire, le jury m'a demandé pourquoi je tenais à ce que ce soit un documentaire et quelle était la place de l'autre dans mon œuvre si c'était autant un projet personnel. Pour moi, c'était très important d'aller vers les gens puisque je ne voulais pas que cette création soit seulement ma vision. Je souhaitais recueillir d'autres perspectives pour mieux comprendre ce qui m'est propre et ce qui, au contraire, relève de l'universel lors des spectacles. J'avais envie que cette création parle au plus

de personnes possibles, alors je trouvais mes entrevues importantes. Au départ, malgré cette approche documentaire, je refusais d'intégrer mes intervenants dans mon œuvre, car je ne voulais pas créer un format classique avec des têtes qui parlent. Cependant, sous la suggestion de mon directeur, lorsque j'ai intégré de petits bouts d'entrevues remplis d'émotions dans mon montage, j'ai tout de suite vu l'impact que ça aurait sur l'expérience. Non seulement ça donne plus de contexte, mais ça soutient surtout les effets que j'ai créés lors de mes transpositions d'entrevues. Sans trop en dévoiler, ce que je redoutais, les témoignages guident et donnent énormément plus de rythme. C'est ainsi que la place de l'autre s'est concrétisée directement dans mon œuvre, et pas seulement dans ma démarche de création.

RÉCEPTION ET IMPACT

Lors de la présentation publique à la fin de mon second cycle de création, j'ai pu confirmer les points forts de l'œuvre et ce qui pourrait être davantage amélioré. Consulter le public m'a offert une nouvelle occasion de prendre du recul sur ma création et de considérer des points de vue extérieurs, moins proches du sujet que le mien. C'était intéressant de voir l'interprétation des autres.

L'un des points forts est l'utilisation d'archives filmées avec mon cellulaire. Plusieurs m'ont fait remarquer que la qualité vidéo du cellulaire sert le propos du documentaire. Comme c'est ce qui est accessible à tout le monde lors d'un spectacle, les gens avaient l'impression de regarder leurs propres vidéos souvenirs d'un concert auquel ils avaient assisté. Le fait aussi que les plans ne soient pas parfaits, que la caméra bouge et que le son ne soit pas de la meilleure qualité donne une perspective très réelle de la chose. Les plans qui bougent laissent deviner que la personne qui filme danse et profite du moment. Ceci rend le tout beaucoup plus incarné au lieu d'avoir un point de vue plus passif et parfait. De plus, cela contribue à ancrer davantage mon œuvre dans une approche documentaire.

Le type de diffusion, même si l'environnement immersif aurait pu être encore plus développé, a permis, selon plusieurs personnes, de rendre le tout plus engageant et captivant. Le public se sentait plus comme dans une salle de spectacle et proche du public des archives. Il m'a aussi été mentionné qu'une envie de danser s'est présentée chez certain·e·s. Les gens

allaient jusqu'à exprimer qu'ils ressentait une certaine nostalgie vis-à-vis les extraits de spectacle présenté même si ce sont des concerts auxquels ils n'ont pas assisté.

L'un des points à améliorer était le volume lors des présentations. Afin d'atteindre la surcharge sensorielle qu'on ressent à un concert, il aurait été préférable que je monte beaucoup plus le volume lors de la diffusion. À quelques reprises, on m'a dit qu'il aurait été intéressant de sentir les basses vibrer dans la poitrine. J'aurais vraiment aimé pouvoir offrir cet effet aux gens et c'était quelque chose que j'avais en note lors de la création. Je suis d'accord que d'aller chercher ce type de sensation physique aurait inévitablement servi à l'œuvre. Entre les différentes présentations, j'en ai profité pour lever le volume, mais c'était un commentaire qui revenait tout de même. J'aurais pu me permettre de le monter encore plus.

Un effet qui avait déjà bien fonctionné lors de la première présentation publique est l'introduction, qui recrée de manière abstraite la salle se remplissant, les discussions des spectateurs, la fébrilité palpable dans l'air, jusqu'au début du spectacle marqué par l'ouverture des lumières et les cris de la foule. Une fois de plus, le public a sursauté à l'ouverture des lumières et on m'a dit que ce moment représentait bien l'anticipation d'avant spectacle.

Il a aussi souvent été question de sentiment de liberté, de bien-être et de vivre le moment présent. Il était essentiel pour moi de créer autour de ces ressentis, et je suis d'autant plus heureuse que le public ait pu les percevoir à travers ma création. La séquence où l'on me voit danser a été soulignée comme un moment de légèreté dans le montage, évoquant ce sentiment de liberté où l'on ose s'abandonner, danser, et oublier le regard des autres. C'est précisément l'intention que je voulais transmettre dans ce passage. Quelqu'une a souligné s'être bien sentie lors du passage où l'intervenante dit vivre le moment présent durant les spectacles, juste avant que le mannequin apparaisse debout et en grand sur l'écran. Le fait d'être proche a ancré son expérience, la rendant plus incarnée. J'apprécie particulièrement ce commentaire, car ce visuel représente justement la méditation, l'idée de se connecter à soi-même. D'autres effets évoquaient des sentiments de transe, de fébrilité, d'excitation, d'électricité et d'énergie... Tous des mots que j'avais en note lors de la création des visuels.

Le public a également établi des liens entre les entrevues et les propositions visuelles. Par exemple, l'effet du feu d'artifice a été perçu comme le moment où l'on s'immerge

totalemment dans le concert, focalisant uniquement sur cette expérience. Mais lorsqu'il est mêlé à un extrait d'entrevue évoquant le public, on réalise que cette sensation est partagée : nous vivons tous le même « trip » ensemble, au même moment. Un autre exemple de ce type d'association se trouve dans une séquence où, dans une partie d'entrevue, un intervenant déclare que c'était le plus beau jour de sa vie, suivi de l'apparition de lignes ondulantes. Cette combinaison a été interprétée comme représentant de la frénésie post-spectacle, ce moment où l'on n'est pas encore totalement sorti de cette transe. À plusieurs reprises, on a souligné la puissance du mélange des entrevues dans le montage. Il est fascinant de constater à quel point cela contribuait directement aux effets ressentis et aux connexions que le public établissait par la suite.

Pour moi, c'est une véritable réussite qu'une personne peu familière avec les spectacles et peu à l'aise dans les foules me confie avoir désormais envie de sortir en salle et d'assister à des concerts. Cette personne a eu des frissons lors de la projection et a aimé ressentir l'unité du public représenté dans les archives. Ceux qui ont vu la première version et la seconde m'ont confirmé que la nouvelle proposition était nettement mieux et que le tout avait évolué dans le bon sens. Évidemment, j'ai aussi reçu des suggestions pour pousser la création encore plus loin. Les propositions étaient toutes très intéressantes.

CONCLUSION

Pour conclure, il me semble raisonnable de dire qu'il est possible d'établir les paramètres nécessaires pour éveiller chez le public les émotions et les sensations vécues lors d'un spectacle vivant. Cependant, je ne suis pas prête à affirmer que ma création a pleinement exploité tout le potentiel des résultats possibles. Je suis convaincue qu'un environnement immersif davantage développé aurait permis d'obtenir des résultats encore plus positifs. De mon côté, j'ai surtout travaillé sur le contenu (images, montage) plutôt que sur le contenant (dispositifs de diffusion), à l'exception du triptyque. Néanmoins, j'ai réussi à transmettre quelques émotions et ressentis propres au spectacle vivant.

L'affect étant difficile à contrôler, je crois qu'il est possible d'intensifier certaines de ses facettes en fonction de mes inspirations et de mon projet. Toutefois, cela reste subjectif et varie d'une personne à l'autre, ce qui, à mon sens, est une bonne chose puisqu'il en ressort aussi la diversité des réactions lors d'un spectacle. Même si les réponses diffèrent, cela prouve que j'ai réussi à éveiller quelque chose chez le public.

Au fil des expérimentations et des discussions qui ont suivi la projection publique, je me retrouve avec plusieurs nouvelles pistes de réflexion, tant sur le plan théorique que créatif. Pourquoi ne pas aller plus loin en faisant du public un élément actif du dispositif, par exemple en leur fixant des haut-parleurs sur eux afin qu'ils perçoivent les vibrations physiquement ? Ou faire du sol un podomètre qui inciterait à faire sauter et danser les gens au rythme de la musique ? L'environnement immersif pourrait devenir un dôme au lieu d'un triptyque en s'inspirant de la Sphère à Las Vegas... Les possibilités à explorer sont infinies.

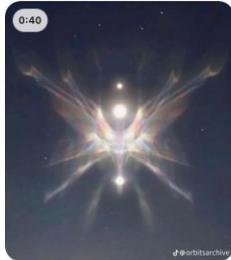
Il serait intéressant de se pencher sur les théories de l'atmosphère. Deux textes m'ont été recommandés à cet égard : *The Routledge International Handbook of Sensory Ethnography* (Vannini, 2023) et *Atmospheric Practices : On Affecting Being Affected*. (Bille et Simonsen, 2021) Ces ouvrages explorent l'atmosphère à travers le prisme de l'affect. Ils abordent la manière dont nos interactions avec le monde sensoriel sont liées par l'affect, tout en mettant en lumière les connexions affectives qui se tissent entre les espaces et nos pratiques sensorielles. Dans le premier texte, les festivals sont d'ailleurs cités comme des lieux où se forment des

expériences sensorielles et affectives collectives. Ce sont des pistes de réflexion intéressantes pour développer encore davantage l'expérience et, surtout, son environnement immersif.

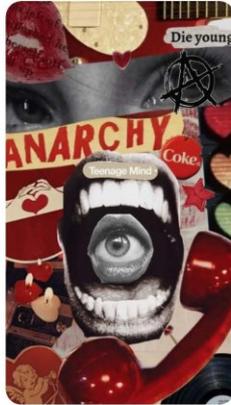
J'ai réussi à me mettre en situation d'apprentissage, me permettant ainsi de pousser ma créativité dans des directions inconnues. À travers ces tests et ce bricolage, j'ai appris sur moi-même, mon sujet, et les nombreuses possibilités encore à explorer. Je suis fière des développements et des résultats obtenus, bien que j'aurais souhaité aller plus loin. Avec davantage de temps, de ressources et de connaissances, l'œuvre aurait pu atteindre une plus grande complexité. La recherche-crédation m'a permis de suivre mes envies et de me faire confiance en explorant l'inconnu, tout en appréciant le parcours. La route a été semée d'obstacles, mais chaque défi a enrichi l'expérience. Ce qui semblait impossible ou incompréhensible pour certains est devenu un projet concret, guidé par mes passions.

ANNEXE A

TABLEAU D'INSPIRATION



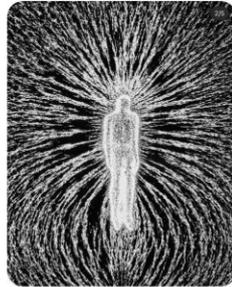
0:40
NYMPH FÆRY
@orbitaarchiv



samuel



Riley



obsession
Zach Pogrob



LANY concert
Madison



Laser lights



Niko McKnight



@jennapinns
JENNA



Punk Background | For...
Brieona Cornelius



nnlly



Mnzevi



blackdeath



dope ass guitar
jivaka!



Los Angeles | Columbus
Editorial, Music, Commercial...



ava



Jane zhang



Diffusion Smoke Digital
Backdrop





nate *



Luan by Lucia
Light Prism Series



For My Son's Amusement, I...
Aqsa



Ready to hang 60x90cm poster
EtsyCA
Define the features of our post...



Connect
CONNECT



Out of body
julia



- Find & Share on GIPHY



Photography Backdrops -
Savage Universal



gracie



Kel



Lomography - Jake Wangner:
Analogue Abstraction with Light



Rainbow
Jesse



存在



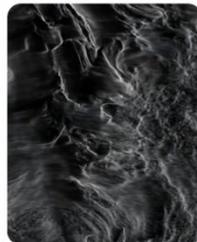
SUNA EARTH



Emma Osmem



Harley Weir & George Rouy on
the intimate details of their art...



36 degrés



Kjerstin KJ AWAY



blackartsviper





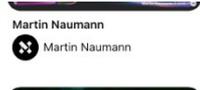
kia



SID



tingler chakra detail 2



Martin Naumann
Martin Naumann



danna



Metallic Blues



Studio 54 at the Brooklyn Museum — PhotoBook Magazine



minyacocco



We Heart It



bim on Twitter



pokec



tommy on X



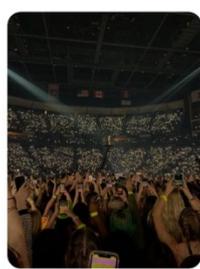
tame impala concert <3
lilly!



febbylestari80



Photo by Laura Stanley on Pexels



billie
emily spellman



concert pink aesthetic
mimi



Daisy



Ginger



12 Pictures of Greta van Fleet Transforming New York City Int...

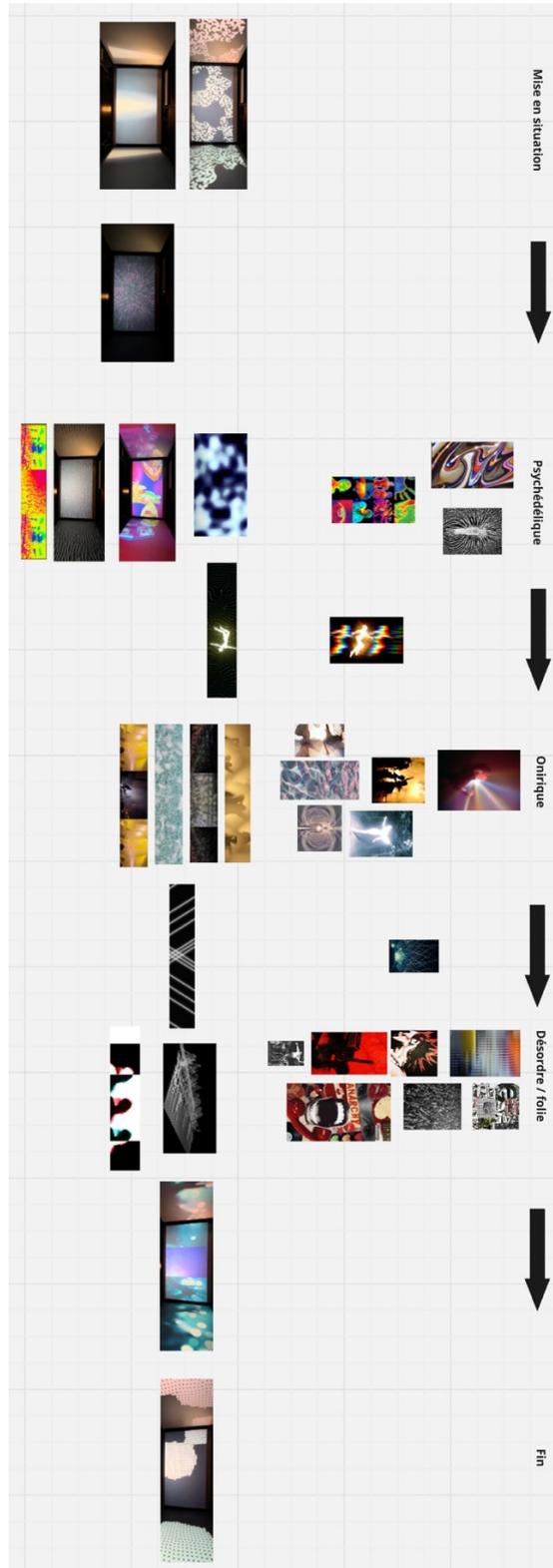


Greta Van Fleet Nashville Show [Photos]



Greta Van Fleet on Twitter

ANNEXE B SCÉNARIMAGE



ANNEXE C

JOURNAL DE BORD ET AUTORÉFLEXION

Les prochaines pages comportent mon journal de bord qui souligne des questionnements, des explorations, des désirs, des inspirations et des moments marquants du développement de mon projet. Ce sont des notes qui ont été prises lors de mes deux cycles heuristiques de création. [Cliquez ici pour consulter les deux premières maquettes du projet.](#)

JOURNAL DE BORD

Premier cycle de création

Quel contrôle ai-je vis-à-vis l'affect dans mon œuvre ? Jusqu'où je peux contrôler les paramètres ? Comment l'affect se présente chez les gens selon les différentes images ?

Qu'est-ce qui fonctionne ou pas ? Pourquoi ?

15 MARS :

Lors de cette séance, j'ai décortiqué ce que j'allais faire dans les prochaines semaines. J'en ai profité pour bonifier mon tableau d'inspiration. La dernière fois que j'avais touché à mon projet, c'était déjà il y a quelques semaines. J'ai dû alors me poser des questions sur ce que je voulais changer, garder ou complètement éliminer de ma maquette. Aussi, j'ai profité de la séance pour me familiariser de nouveau avec le logiciel TouchDesigner. J'ai ainsi créé un nouveau mouvement de « noise ». Étienne m'a montré comment faire un « lookup » avec mon « ramp » ce qui est très utile lorsqu'on veut faire des palettes de couleurs. RÉVÉLATION !

Ajouts au tableau d'inspiration - recherche de quelque chose d'organique, couleurs profondes, vibrantes et dans les teintes d'éclairages de spectacle que je trouve marquantes (mauve, rose, orange...)

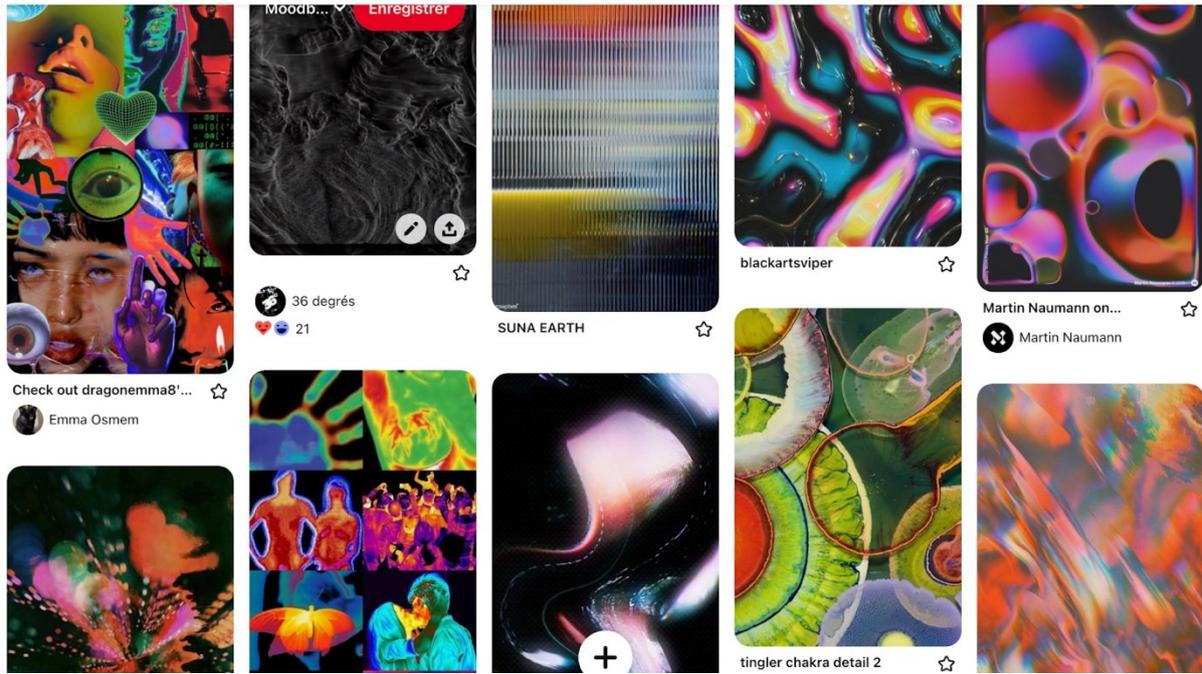
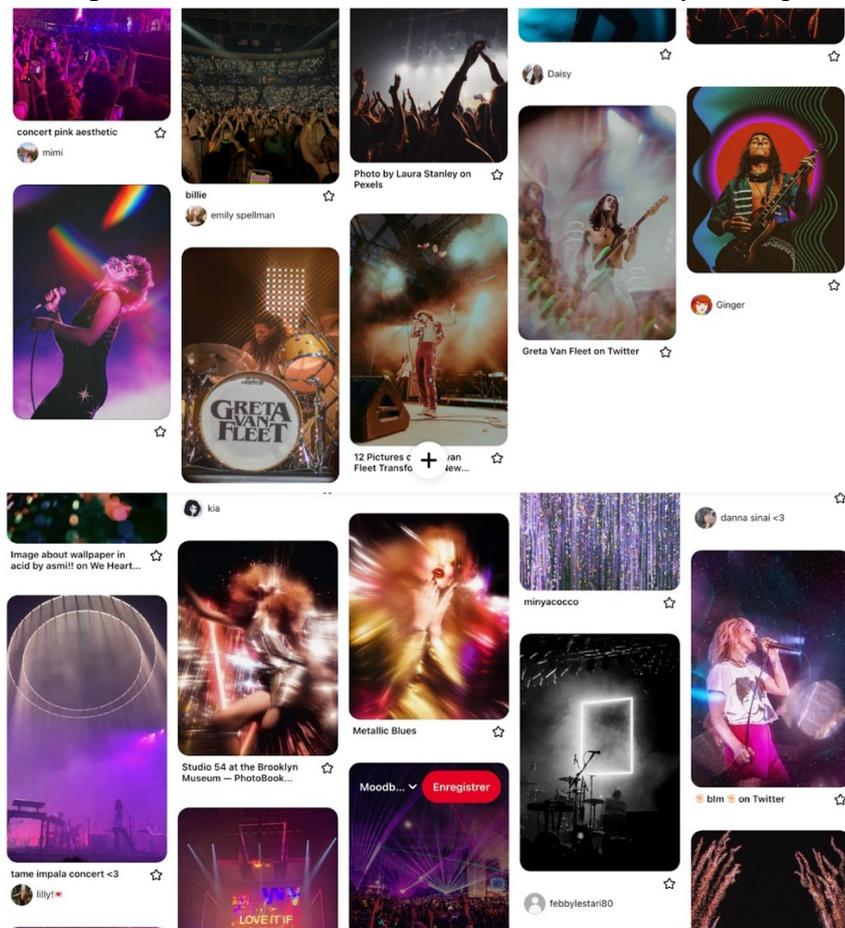


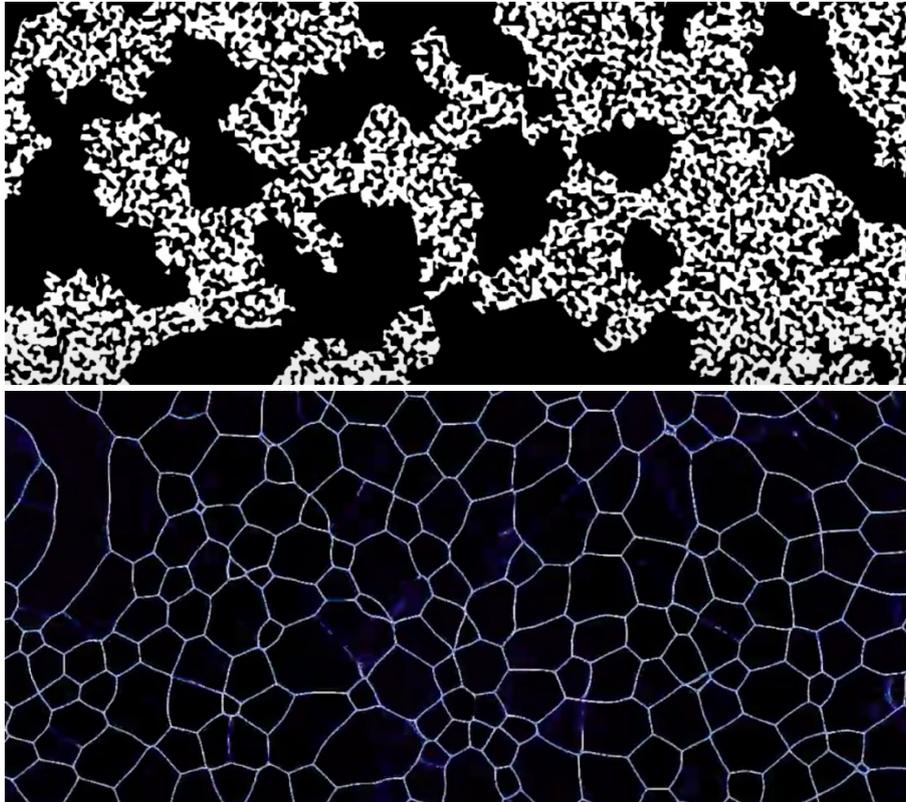
Tableau d'inspiration au moment de commencer - Glittery, onirique, flottant...



22 MARS :

J'ai mis 3 heures à monter mon installation dans la blackbox avec Kenny. Ensuite, j'ai exploré avec MadMapper quelques possibilités d'effets. Les effets sur trois écrans en même temps qui

bouge vers le haut... J'ai aussi continué dans TouchDesigner et exporté des effets pour les tester avec MadMapper avant de les ajouter au montage ou les modifier pour améliorer les effets. J'ai aussi fait un retour sur ma maquette de développement de projet. Voici ce que j'ai retiré : Entrevue (voix hors champ), visuels style étoile (les projecteurs « washait » l'effet. Je retravaillerais le tout éventuellement, mais pas pour ce cycle). Voici deux visus favoris qui fonctionnent bien :



24 MARS :

Envoi du méli-mélo à Rad et rafraîchissement de ma mémoire sur l'entrevue conduite plus tôt cette année. Souligner les grandes lignes à garder en tête pour mes idées :

- Fébrilité
- Frisson (métallique)
- Respirer la musique (tunnel qui accélère et disparaît)
- Cœur qui accélère
- Mouvement de tête ensemble
- Cris (intensité qui monte)
- Gens qui arrivent

- Extase (blob de brillant)
- Ému / cœur qui serre

26 MARS :

Retour sur le méli-mélo avec commentaires de Rad

Exploration avec le document Chat GPT, avancement du frisson... Pas certaine des deux teintes chaudes et froides, mais j'ai le mouvement et les formes... Je reviendrai à la couleur plus tard.

Montée de stress, peur de manquer de temps pour ce que je veux accomplir dans le cadre du cours... Je devrai faire des choix...

29 MARS :

Montage + exploration MadMapper au fur et à mesure pour voir si ça fonctionne avant l'intégration au montage.

Retour sur mes questions d'entrevues, je me les suis posées, sélections des effets que je veux explorer :

Quel est le spectacle qui vous a le plus marqué ? Pourquoi et comment ? Décrire le moment.

Le spectacle des Cowboys fringants à une fête nationale. Passion de la violoniste, toute petite sur les épaules à mon père, piqûre instantanée

The Franklin Electric au Corona. Première fois que j'allais dans cette petite salle, épanouissement musical, intrinsèquement lié à ma personne, passage à la vie adulte, émotions dans le tapis, je n'en revenais pas d'être sur place et vivre ça, la trompette directe dans le chest.

Quel est votre rituel lié aux spectacles ?

J'achète les billets d'avance. Je regarde souvent les nouveaux shows affichés. Ensuite, l'anticipation commence, je les marque à l'agenda et dès qu'un passe, je regarde tout de suite quel est le suivant, souper au resto, petit apéro, arriver d'avance pour être à l'avant le plus possible (plus je suis à l'avant mieux j'aime ça), spectacle, achat de merch/vinyle.

Pourquoi est-ce que c'est important pour vous de consommer des spectacles ?

Important pour l'artiste, une autre connexion est créée, les souvenirs associés, décroche totalement le temps du spectacle, ça me parle différemment lorsqu'il y a un message.

Quel est votre rapport aux publics lorsque vous êtes à un spectacle, au moment même des performances ?

Le crowd influence l'énergie de l'artiste et du public lui-même, quand les gens se déchaînent, je me déchaîne aussi, mais je suis aussi de ceux qui essayeront de pomper la foule lorsqu'elle est plus difficile.

Comment ces événements ont un impact sur votre bien état en général ?

Pas de stress, anxiété, bonheur total/euphorie, effet méditatif nourrissent ma passion

Pouvez-vous me décrire le moment le plus émouvant pour vous lors d'un spectacle (peut être lié à un spectacle en particulier) ?

Le début

Moment attendu

Dans quels états d'esprit êtes-vous lors d'un spectacle ?

Dans le moment présent, comme si j'avais une discussion avec l'artiste, je me permets de me faire apporter dans différents univers, chaque proposition m'intéresse.

Sur le plan physique, que ressentez-vous ?

Frisson, battement de cœur, essoufflement, pincement au cœur, nerfs dans les bras

Quels sont les critères pour que ce soit un spectacle réussi selon vous, vos appréciations ?

Avoir quelques effets de surprises, des éléments qui mènent à la discussion après le show

Finalement, je délaisse les lumières pour le moment par manque de temps. Je verrai éventuellement à l'extérieur du cours. (Pour un prochain cycle)

31 MARS :

J'ai eu une idée pour ajouter à mon effet de battement de cœur d'utiliser des images de spectacles que je découpe et change son apparence pour simuler des moments précis et marquants qu'une personne pourrait garder comme images de ces spectacles. En changeant les couleurs, on perd un peu la personne, donc les gens peuvent associer à d'autres artistes et ne pas réfléchir qui est sur l'image nécessairement :

Découpage des images, PNG pour entrer dans TouchDesigner.

Idée de visuel avec les battements de cœurs : Images de show + noise qui se déplace au son du battement de cœur.

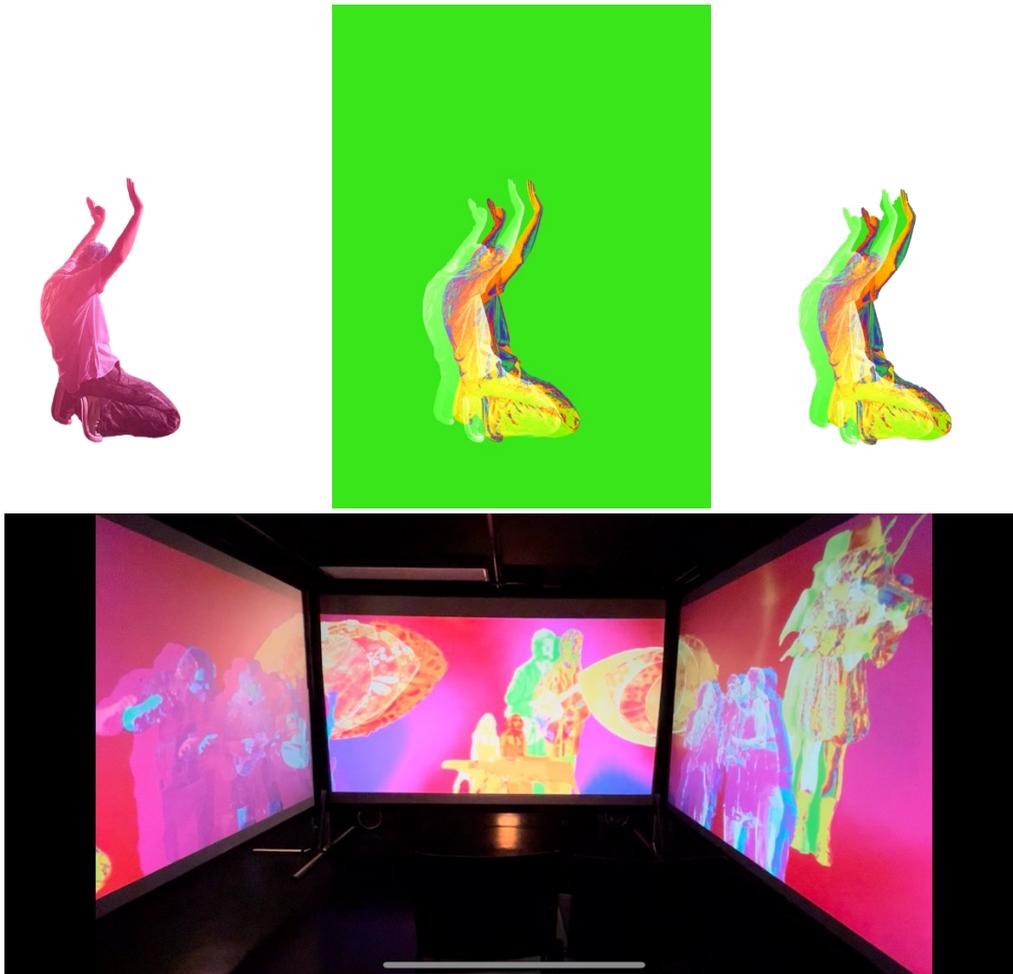
Premier montage test de l'idée → J'aime

Export des images de show de Touch et ensuite dans Photoshop à nouveau pour découper

Petit bogue pour le « déplacement » du noise dans TouchDesigner. Julien m'a aidé à débloquer. J'ai pu ajouter les images que j'ai repassées dans Photoshop.

J'ai monté les images sur les battements de cœur pour les faire apparaître.

C'est un des effets que j'aime le plus.



5 AVRIL :

Générale technique... Je suis stressée parce que je n'ai pas fini. Mon montage n'est pas assez long. En parlant avec Rad, nous avons conclu que je peux rallonger les effets pour plus d'impacts. Je trouve mon montage vide. Je dois rajouter du son et plus de visus de show. J'ai quelques idées d'ajouts : Smoke, lumière + mains - gauche et droite d'un show, fin bam black + lumières + départ, sons de basse...

Je suis assez stressée par le manque de temps et ce que je vais réussir à présenter dans une semaine... Cependant, je suis plus satisfaite par cette version de la maquette que celle que j'avais en développement de projet. Je trouve mes effets plus réfléchis et la trame narrative plus définie. On part moins dans tous les sens sans raison. Dans la prochaine semaine, je vais devoir continuer sur cette lignée. Je dois essayer des choses et arrêter de me mettre des limites guidées par mon désir de perfection. Je dois me rappeler qu'on est dans un cycle de création pour tester.

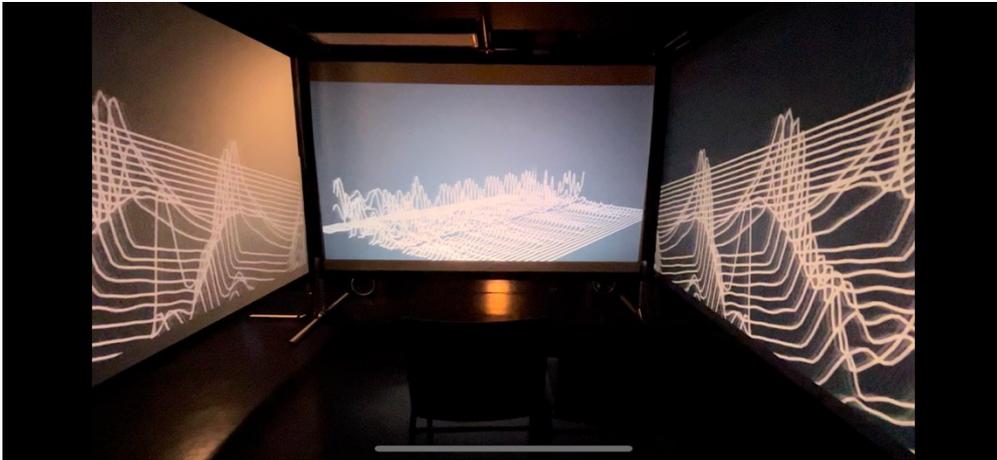
7 AVRIL :

Ajout d'une partie au montage → + 15 secondes approx.

Recherches de sons

Contente du résultat et m'amène vers de nouvelles idées :

- Acouphènes



- Zoom in et zoom out de deux perfos des Cowboys fringants



- La trame narrative prend forme

11 AVRIL :

J'ai terminé mon montage. J'ai montré à Julien pour rétroaction, certaines couleurs que j'ai ajustées. Satisfaite, mais stressée. Demain, je vais valider mon son de l'export en testant dans le triptyque avant la présentation.

12 AVRIL :

Test test test → Présentation

Retour sur la présentation :

- Effet marquant : Définitivement le battement de cœur
 - À l'intérieur de soi
- Sensation de vertige
- Plus long
- Ajout de son = un +
- J'ai vu des gens réagir en direct à certains effets

Quand même satisfaite du résultat et heureuse des quelques commentaires récoltés. Je savais que certains effets étaient forts et ce sont ceux qui ont été relevés par le public. Évidemment, je cherche à créer une expérience plus longue pour un prochain cycle. Faire les images de synthèse peut être un très long processus par moment, donc je n'ai pas créé une expérience super longue en termes de montage, mais je crois que c'était un consensus que je peux allonger encore plus quelques effets. Par contre, je crains que certains punchs ou impacts soient affaiblis par un montage plus lent. À réfléchir et tester.

Deuxième cycle de création

Entrevue INTERVENANT 2

FAMILLE → Fin

Liens / tissé

Ensemble de personnes

Union

belonging

Acceptance *Je veux que les gens sentent ça en étant dans le triptyque*

EXCITÉ → Psych

Effervescence

Fébrilité✓

Surexcitation

Qui a une activité mentale, psychique anormalement vive *mannequin qui émane de l'énergie*

HEUREUX → Onirique

Enchanteur - radieux - rayonnant

Qui jouit du bonheur.

Épanoui ✓ (mannequin en chute libre)

Charmé, enchanté, ravi

Comblé

PUNK

Vrai

Cru

Dénudé

Non organisé

Différence

Accueil *mannequin et compagnie zoom out de la crowd / unicité*

--- sous branche : Anxieux → Shot de danse, mais accélérée

Flashes de lumières marquées vers lasers (transition d'une phase à l'autre) ✓

Retour personnel du show de Cage the Elephant

Laser ✓

Lumières de cell → Onirique ✓

Young the giant

Test the edges

Fluid like water → J'aimerais faire une shot de voile dans le vent

Fear

Sueur feu lumière

« Verbatim » INTERVENANT 2

Black Sabbath en 2013, plus beau jour de toute sa vie, seul à QC, il allait rejoindre des amis, pas supposé être au parterre, il a couru quand les grilles ont ouvertes, seule fois de sa vie qu'il a couru aussi vite. (Curtain drop → Quand il les a vu sur le stage, le plus beau jour de toute sa vie, les premières secondes) / quand ils ont joué Ironman, il a pleuré, même pas sa toune préférée, il n'en revenait pas de ce qu'il vivait.

Rituel → Lié à sa paralysie, orthèse, pilule pour pas avoir mal, bouchons... prend un verre dans le show avec son ami

Important : « quand on va voir un show, c'est comme une grosse ~~eriss~~ de famille, on vit tous la même chose en même temps (unicité), peu importe ton âge, on vit tous la même chose », la communauté est full, l'acceptation des autres. Il est différent et tout le monde s'en fout qu'il soit différent dans le style de musique qu'il écoute c'est ça qui est important qu'il soit différent des autres.

Rapport au public : il y a des bons et de pas bons publics. Ça dépend de la vibe du monde. Taylor Swift, la crowd était tellement hot qu'il n'a pas le choix d'aimer ça !

L'esprit du spectacle : il reproche au hip-hop qu'il ne se passe rien, au rock feu explosion, Taylor c'est un show **il se passe quelque chose partout** *ce qu'on fait avec l'installation, c'est stimuler au max*

« C'est ce qui le rend heureux dans la vie, c'est des événements »

Build-up, il pouvait ne pas dormir pendant des jours, plus jeune avant un show

Le moment le plus émouvant : quand **tout le monde chante ensemble** *clip d'un show* la même toune et que le chanteur n'a pas besoin de chanter. Quand le pit start

État d'esprit, il ne parle pas, ne faut pas que tu lui parles, ne veut rien manquer

Gamme d'émotions : content d'y être ou vraiment pourri, les extrêmes

La base dans le chest → hot !! *Comment je peux rendre cet effet ? Battements de cœurs...*

Paralysie → il a mal

Divertissement, mais ne pas oublier les gens qui travaillent là-dedans, c'est impressionnant le monde impliqué

Le rituel du vinyle, on avait perdu ça avec les téléchargements, écouter un album dans son entièreté raison pour l'ordre et tout. Tu peux découvrir des affaires.

Il va souvent voir des shows pour découvrir, ce sont ses shows préférés, il aime ça ne pas savoir à quoi s'attendre

Important d'aller voir des shows, tu vois vraiment le talent des musiciens, différent d'un album, aller voir votre scène locale, des petits shows.

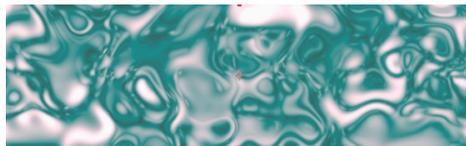
TESTS

Lâcher-prise / La danse → filmer vidéo que je pourrai jouer des effets dessus.

- Couleurs : Chaudes pour onirique / Froides + montage saccadé pour désordre.
 - Un lent, un vite



Shot d'eau / ému :



Le rendu m'achale... Pas assez brillant et lumière qui émane...

Avec vraie eau ??



Pas assez onirique

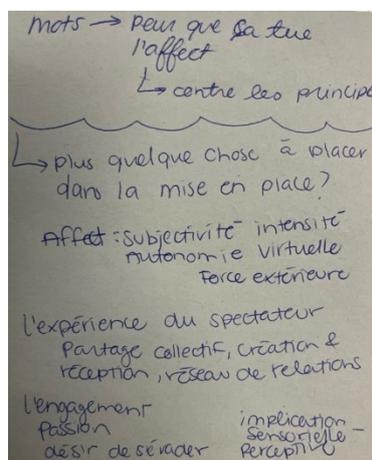
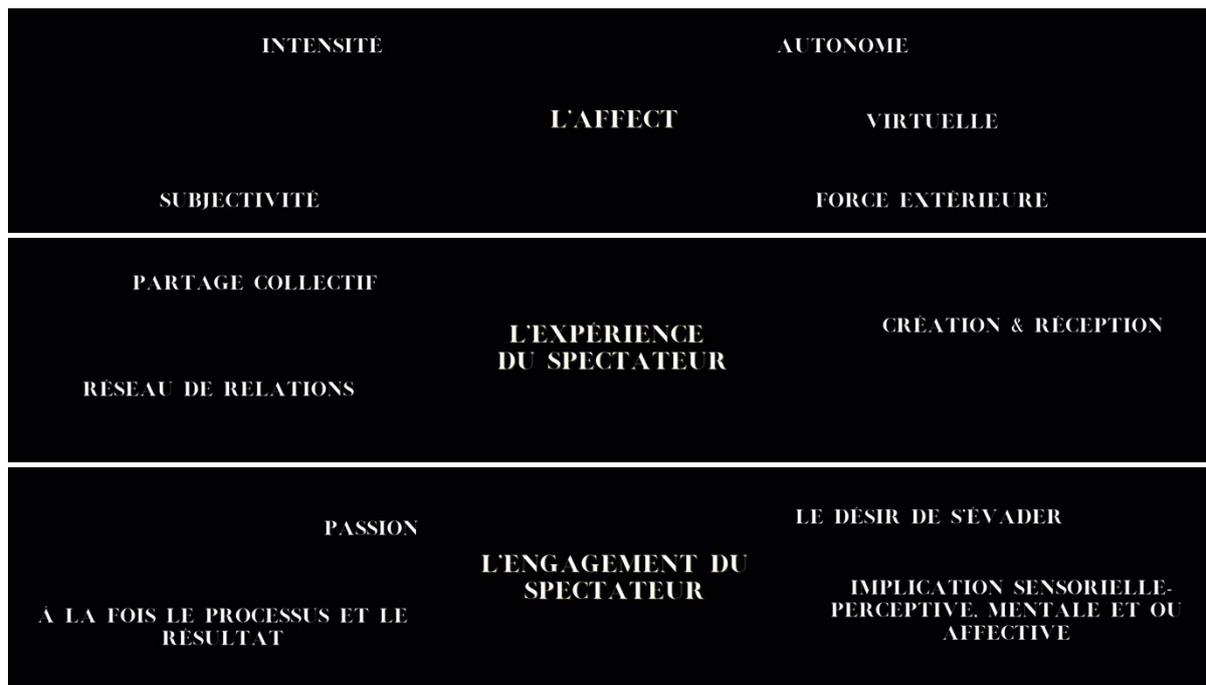
Combinaison ?



Mehh.... À revoir...

Placer des extraits d'entrevues : Oui, j'aime, +++ rythme, mets l'accent sur des trucs sans trop évident.

J'ai testé une outro avec des mots pour guider ensuite la discussion



Les polices trop génériques, n'apporte rien de plus... c'est hors contexte et peur que ça nuise
 Suggestion de Louis-Claude : faire une mise en contexte filmé par moi et mettre des mots dans le montage avec des polices plus réfléchies.

Intro / mise en contexte :

Non... Le vidéo coupe le rythme. Trop d'explication, enlève à la création ? Étouffe le tout. →

Essai avec juste la voix off... Je n'aime pas +...

L'ajout des clips d'entrevues est suffisant selon moi, je ne vais pas ajouter les mots → Je vais faire un synopsis avec le texte que j'enregistrais pour l'accueil du public.

Synopsis : Pour moi, les spectacles de musique, c'est viscéral ! Ces événements font partie de mes plus beaux souvenirs et remontent jusqu'à mon enfance. Ce que je vis durant un concert est difficilement explicable, mais je le sens dans tout mon corps. Ça vibre dans ma poitrine, mes mains sont moites, j'ai chaud, je m'époumone... J'ai l'impression de respirer la musique, je vis pleinement le moment présent et je me laisse porter par mes émotions. Je vis le voyage proposé par l'artiste.

En m'appuyant sur les théories de l'expérience et l'engagement du spectateur ainsi que l'affect, j'ai voulu créer une projection immersive capable de transmettre les émotions et la sensorialité d'un spectacle, comme celles vécues par un amateur de concert. Je suis fascinée par l'affect, cette force autonome, indomptée et profondément subjective qui réside quelque part dans le virtuel, et je me suis interrogée : « est-ce possible d'y fournir les paramètres fertiles ? »

Je suis allée à la rencontre de personnes passionnées comme moi pour découvrir leur vision du spectacle. À travers un documentaire immersif, je vous invite à vivre le concert autrement, en transposant leurs témoignages en une exploration sensorielle et émotionnelle du concert. Ce voyage vous emmène à travers divers états, dans l'espoir de réveiller en vous une gamme de sensations uniques.



ANNEXE D
PAR AMOUR DE L'ART : DOCUMENTAIRE IMMERSIF

[Cliquez ici](#) pour visionner le documentaire.

BIBLIOGRAPHIE

- Bergadaà, M. et Nyeck, S. (1995). Quel marketing pour les activités artistiques : Une analyse qualitative comparée des motivations des consommateurs et producteurs de théâtre. *Recherche et Applications en Marketing (French Edition)*, 10(4), 2745. <https://doi.org/10.1177/076737019501000402>
- Bille, M. et Simonsen, K. (2021). Atmospheric Practices: On Affecting and Being Affected. *Space and Culture*, 24(2), 295-309. <https://doi.org/10.1177/1206331218819711>
- Braidotti, R. (2018). Transformations . JSTOR. Dans M. Schwab (dir.), *Transpositions* (p. 23-32). Leuven University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv4s7k96.4>
- Harvey, F. (s. d.). *Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de Maîtrise en art (M.A.), concentration Création.*
- Jankovic, J. (2017, 16 août). Le documentaire sous ses multiples étiquettes : explorez quatre genres de documentaires. *Lire ONF*. <https://blogue.onf.ca/blogue/2017/08/16/explorez-quatre-genres-de-documentaires/>
- Kirkkopelto, E. (2018). Abandoning Art in the Name of Art: . JSTOR. Dans M. Schwab (dir.), *Transpositions* (p. 33-40). Leuven University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv4s7k96.5>
- Laroy, P.-L. et Maman Larrauffie, A.-F. (s. d.). *Consommation de spectacles vivants et engagement des spectateurs – Quelles motivations?*
- Massumi, B. (2021). The Autonomy of Affect. Dans *Parables for the Virtual* (p. 25-48). Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1txdg84.7>
- Paquin, L.-C. (2019). *Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques*, 28.
- Poerio, G. L., Blakey, E., Hostler, T. J. et Veltri, T. (2018). More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology. *PLoS ONE*, 13(6), e0196645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0196645>
- Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. La Fabrique Editions. <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2008.01>
- Schwab, M. (2018). Introduction . JSTOR. Dans M. Schwab (dir.), *Transpositions* (p. 7-22). Leuven University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv4s7k96.3>

- Sutherland, M. (2022, 27 mai). ABBA's 'Voyage' CGI Extravaganza Is Everything It's Cracked Up to Be, and More: 'Concert' Review. *Variety*. <https://variety.com/2022/music/concert-reviews/abba-voyage-cgi-concert-review-1235280181/>
- Thompson, J. (2022, 27 mai). ABBA Voyage review: Camp, fun and low-energy... and not just because they're holograms. *The Independent*, Culture. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/reviews/abba-voyage-review-tickets-holograms-b2088805.html>
- Vannini, P. (2023). *The Routledge International Handbook of Sensory Ethnography* (1^{re} éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003317111>
- Walmsley, B. (2021). *Engagement: The new paradigm for audience research*, 18(1).
- Wiame, A. (2016). L'art comme expérience et la pragmatique du spectateur, entre performance et philosophie. *Tangence*, (108), 13-27. <https://doi.org/10.7202/1036452ar>