

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE CONTRAT - EXPERIMENTATION CRÉATIVE SUR
LES REPRÉSENTATIONS SYMBOLIQUES
DU POUVOIR TOTALITAIRE ET DE LA VIOLENCE SYSTÉMIQUE AU CINÉMA

THÈSE DE RECHERCHE-CRÉATION
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DOCTORAT EN COMMUNICATION

PAR
SVETOSLAV DOYTCHINOV

DÉCEMBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.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.»

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	v
DÉDICACE.....	viii
RÉSUMÉ.....	ix
ABSTRACT.....	x
LISTE DES FIGURES.....	xi
INTRODUCTION.....	1
Un prologue personnel comme point de départ	1
La création audiovisuelle — entre la philosophie et l’art	4
CHAPITRE 1 - CADRE THÉORIQUE ET PROBLÉMATIQUE.....	12
1.1 Introduction : le vrai sens de notions devenues trop banales... et parfois trompeuses.....	12
1.2 Sur le totalitarisme	15
1.3 Sur la violence.....	37
1.4 Sur la surveillance, le contrôle, la persuasion, la manipulation et la technologie.....	45
1.5 Sur la dystopie.....	48
1.5.1 Deux concepts essentiels : Réalisme Dystopique et Homo Totalitaris.....	48
1.5.2 Définitions de la dystopie et de sa problématique scientifique et sociale.....	50
1.6 Conclusion.....	57
CHAPITRE 2 - RECHERCHE-CRÉATION ET APPROCHES MÉTHODOLOGIQUES.....	59
2.1 Introduction.....	59
2.2 Pourquoi la recherche-cr��ation ?.....	60
2.3 D��finir la recherche-cr��ation.....	67
2.4 O�� situer mon projet et comment choisir ma m��thodologie ?	73
2.4.1 La carte des pratiques.....	75
2.4.2 Sur le cin��ma exp��rimental, artisanal et de bricolage.....	76
2.4.3 La carte des m��thodes.....	87
2.4.4 Les cycles heuristiques	88
2.5 Un bricolage m��thodologique ? En suivant la cr��ation... S’inspirer, analyser et d��couvrir	89
2.6 Objet, objectifs et questions de recherche.....	92
2.6.1 Objet.....	92
2.6.2 Objectif	93
2.6.3 Questions de recherche	94
2.7 La d��marche abductive �� l’aide de la recherche-cr��ation	95

2.8 Conclusion.....	100
CHAPITRE 3 - L'EXPÉRIMENTATION CRÉATIVE HUMAINE (L'ŒUVRE HUMAINE).....	102
3.1 Introduction.....	102
3.2 Mon laboratoire « humain » d'écriture de scénario	118
3.3 Laboratoire « humain » — questionnement	119
3.4 Laboratoire « humain » — exploration	120
3.4.1 La structure de mon scénario en trois actes	123
3.4.2 La structure de mon scénario en beats (temps forts).....	127
3.5 Laboratoire « humain » — récit de pratique	135
3.6 Laboratoire « humain » — bilan du cycle, synthèse et points marquants	144
3.7 Conclusion — verdict de l'émotion.....	146
CHAPITRE 4 - L'EXPÉRIMENTATION CRÉATIVE À L'AIDE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (L'ŒUVRE DE LA MACHINE).....	149
4.1 Introduction.....	149
4.2 Mon laboratoire « machinique » d'écriture de scénario.....	150
4.3 Laboratoire « machinique » — questionnement	151
4.4 Laboratoire « machinique » — exploration.....	154
4.5 Laboratoire « machinique » — récit de pratique.....	162
4.6 Laboratoire « machinique » — bilan du cycle, synthèse et points marquants	164
4.7 Conclusion — verdict des algorithmes	171
CONCLUSION.....	181
Plan de la thèse.....	181
Point de départ et développement de la thèse — sources d'inspiration et historique du projet.....	182
Objectifs de la thèse et résultats	182
Exploration de la créativité au sein d'un projet de recherche-crédation	185
Bilan, synthèse, points marquants et quelques idées sur le futur (et sur l'IA dans l'industrie audiovisuelle)	192
ANNEXE 1 - LE SCÉNARIO « HUMAIN ».....	195
ANNEXE 2 - LES EXPERIMENTATIONS « MACHINIQUES » INITIALES DE LA GÉNÉRATION D'UN SCÉNARIO À PARTIR D'UNE COMMANDE	224
Version 1 : ChatGPT.....	225
Version 2 : Google Gemini	227
ANNEXE 3 - LES EXPERIMENTATIONS « MACHINIQUES » FINALES DE LA GÉNÉRATION D'UN SCÉNARIO À PARTIR D'UNE COMMANDE	229
Version 1 : ChatGPT.....	230
Version 2 : Google Gemini	233

ANNEXE 4 - LES EXPERIMENTATIONS « MACHINIQUES » D'AIDE À LA RÉÉCRITURE D'UN SCÉNARIO PRÉ-EXISTANT.....	237
Version 1 : ChatGPT.....	238
Version 2 : Google Gemini	241
ANNEXE 5 - LIEN POUR VISIONNER LE FILM « HUMAIN ».....	245
FICHE TECHNIQUE DU FILM « LE CONTRAT »	246
CRÉDITS	247
FILMOGRAPHIE	248
FICHES TECHNIQUES DES FILMS	249
BIBLIOGRAPHIE ET SOURCES EN LIGNE	254

REMERCIEMENTS

Il y a dix ans, j'ai commencé mes études au doctorat sans avoir une idée précise de ce que j'essayais de faire, où et pourquoi. Je cherchais quelque chose de nouveau, mais je n'avais pas de chemin ni de plan clair devant moi. Ainsi 10 années pleines d'émotions, de doutes, de questionnements, d'inspirations, de tournants, de hauts, de bas, se sont écoulées et ont marqué profondément mon parcours professionnel et humain.

Aujourd'hui, quand je regarde en arrière, je pense que ce fut l'une des meilleures décisions de ma vie. Pleine de défis, certes, mais très enrichissante, car durant ces 10 années, j'ai eu à la fois l'opportunité de poursuivre ma pratique artistique et le privilège d'avoir accès au milieu universitaire et de réfléchir sur de nombreux sujets de manière plus approfondie et structurée.

Sans aucun doute, le facteur le plus important de mon parcours académique a été la rencontre avec ma directrice de thèse, la professeure Maude Bonenfant au sein du groupe de recherche *Homo Ludens* qui a donné le début d'une collaboration et qui m'a soutenu tout au long de ces années avec une force pédagogique, intellectuelle et humaine sans pareille. Sans son soutien et ses conseils tout au long des années, je n'aurais pas pu poursuivre mes recherches académiques et terminer ce projet.

Une autre personne du groupe de recherche *Homo Ludens* qui m'a été d'un grand soutien et qui est aussi un bel exemple d'excellence et de persévérance académique est la professeure Gabrielle Trépanier-Jobin. Grâce à ses conseils avisés, j'ai pu réaliser plusieurs projets vidéo au fil des années et participer à des projets et événements engageants et inspirants au sein du groupe de recherche.

Sur notre chemin, nous rencontrons parfois des personnes dont nous ne savons pas pourquoi ni comment elles vont changer notre parcours de vie. Une autre rencontre pareille pour moi a été celle avec le professeur André Mondoux. Au cours de ses conférences, de notre collaboration au sein du groupe de recherche GRISQ et de différents projets, ainsi que lors de nos conversations en laboratoire, j'ai non seulement appris et partagé de nouvelles idées, mais j'ai souvent reçu cette subtile lumière d'inspiration qui m'a guidé tout au long de mes propres projets et défis.

En fait, c'est le mot qui définit le mieux mes 10 années au sein du programme de doctorat conjoint entre l'UQAM, l'UdeM et Concordia : inspiration. Grâce à des professeurs et professeures comme Gilles Coutlée, Éric George, Oumar Kane, Marc Ménard, Maxime Ouellet, Louis-Claude Paquin, Diane Poitras, Gaëtan Tremblay, je n'ai jamais perdu mon intérêt, ma foi, ma curiosité ni la bonne direction et j'ai découvert tellement de nouvelles idées, de nouveaux concepts, de nouvelles méthodes de recherche et de nouveaux domaines à explorer. J'ai beaucoup de respect pour tous mes professeurs et professeures pour le travail qu'ils accomplissent, permettant à des étudiants comme moi de poursuivre des recherches universitaires. Un autre facteur essentiel et positif pour mon cheminement universitaire durant toutes ces années a été la grande ouverture quant à mon statut d'étudiant, chercheur et artiste que j'ai toujours ressentie au sein de l'École des médias et du Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal.

Je tiens également à exprimer ma gratitude à la professeure Viva Paci qui a été ma directrice de mémoire de maîtrise. Elle m'a ouvert les portes de l'UQAM en 2011 et notre collaboration s'est poursuivie pendant quelques années au sein du laboratoire de recherche *Labdoc* qu'elle dirige avec la professeure Diane Poitras.

Cette thèse a donné lieu à l'écriture d'un texte théorique, mais aussi à la création d'une œuvre audiovisuelle : un film de 30 minutes qui aura sa propre vie après le dépôt du texte à la bibliothèque universitaire. C'était un projet ambitieux et le fruit de plusieurs années de travail créatif. Je n'aurais pas pu réaliser ce film sans l'aide précieuse de mes collaborateurs et collaboratrices de longue date et je tiens à exprimer ma gratitude à mon entière équipe de production.

Je tiens tout d'abord à remercier mon ami proche et acteur extraordinaire, Jeliaz Drenchev. Étant lui-même un interprète talentueux, il a accepté de jouer mon *alter ego* dans le film, sachant qu'il ne serait pas présent à l'écran. J'ai un immense respect pour son travail et je suis en admiration devant son talent et sa générosité.

Je tiens à remercier mon ami et producteur exécutif Milen Petrov qui a rendu cette production possible dans un délai très court et dans un contexte complexe. Je tiens à remercier aussi mon directeur de production Boyko Boyanov et ma scénographe de production Ani Boyanova et son équipe pour leur travail impeccable. Un grand merci également à ma régisseuse de plateau Anita

Miletieva et son équipe, à mon ingénieure du son Miki et à notre assistante de production Gabi Petrova.

Enfin, un grand merci à mon directeur de la photographie Dimitar Kichukov. Il est non seulement capable de voir un rayon de lumière et de peindre avec lui, mais il m'a également suivi avec une patience extraordinaire lorsque je lui demandais d'essayer quelque chose pour la 20e fois et que nous avions déjà dépassé les heures normales de travail supplémentaire.

Je tiens à remercier également ma correctrice Mélanie Viau qui a patiemment et méticuleusement relu et corrigé cette thèse : sa contribution a été cruciale pour sa finalisation et son encouragement durant les moments difficiles a été très apprécié.

Un grand merci à ma famille qui s'intéresse à mes recherches depuis le début de mes études : ma femme Newsha qui m'accompagne depuis de nombreuses années et qui a été présente en corps et esprit dans tous mes projets, mon fils Alexandre et mon ami Ryan.

DÉDICACE

À ma femme, mon fils et mes parents.

RÉSUMÉ

L'objectif de cette thèse de recherche-cr  ation est de produire un court m  trage exp  rimental, dont le but est de participer    une conversation sur des sujets s  rieux qui me pr  occupent depuis de nombreuses ann  es : le *totalitarisme*, la *violence*, la *surveillance*, le *contr  le*, la *manipulation*, la *persuasion* et, surtout, l'*habeas mentem*.

Mes questions de recherche principales sont :

- Comment r  aliser un court m  trage exp  rimental, artisanal et de bricolage sur le *totalitarisme*, la *surveillance*, le *contr  le*, la *manipulation* et la *violence syst  mique*    partir d'un r  cit dystopique bas   sur un huit clos et deux personnages ?
- Comment repr  senter et aborder cette probl  matique par des moyens cin  matographiques    l'  re de l'intelligence artificielle g  n  rative ?
- Comment l'intelligence artificielle g  n  rative influence-t-elle la sc  narisation d'un court m  trage ?

Pour effectuer mes recherches, analyser les r  sultats et r  pondre    mes questions de recherche, j'utilise un bricolage m  thodologique comprenant :

- Cr  ation et production
- Exploration et r  cit de pratique
- Cycles heuristiques
- Approche abductive

Dans le premier chapitre de cette th  se, je pr  sente un cadre conceptuel compos   des sujets et des probl  matiques qui sont au centre de ma recherche, ainsi que mes arguments et mon int  r  t particulier    utiliser la dystopie comme champ de recherche-cr  ation. Dans le deuxi  me chapitre, je pr  sente mes bricolages m  thodologiques, en mettant l'accent sur l'approche abductive et la m  thode des cycles heuristiques qui m'ont aid        tudier les composantes de mes deux laboratoires : le laboratoire « humain » et le laboratoire « machinique ». Dans le troisi  me chapitre, je pr  sente les recherches, les r  sultats et les outils d  velopp  s lors de l'  criture de mon sc  nario « humain ». En utilisant mes bricolages m  thodologiques, j'y analyse mon travail cr  atif. Dans le quatri  me chapitre, je pr  sente les recherches et les r  sultats obtenus lors de mes exp  riences d'  criture narrative en utilisant des applications d'intelligence artificielle g  n  rative et le r  sultat concernant le sc  nario « machinique ». Dans ma conclusion, je pr  sente un aper  u de l'ensemble de mon travail, r  sume les r  sultats et propose, suivant mon approche abductive, les r  ponses *les plus plausibles*    mes questions.

Mots cl  s : cin  ma, exp  rimental, de bricolage, sc  narisation, intelligence artificielle.

ABSTRACT

The aim of this research-creation thesis is to produce an experimental short film, the purpose of which is to participate in a conversation about serious topics that have preoccupied me for many years: *totalitarianism, violence, surveillance, control, manipulation, persuasion* and, above all, *habeas mentem*.

My main research questions are:

- How to make an experimental, artisanal and DIY short film about *totalitarianism, surveillance, control, manipulation* and *systemic violence* from a dystopian narrative based on a closed room and two characters?
- How to represent and address this issue through cinematic means in the era of generative artificial intelligence?
- How could generative artificial intelligence influence the scriptwriting of a short film?

To conduct my research, analyze the results and answer my research questions, I use a methodological bricolage including:

- Creation and production
- Exploration and practice story
- Heuristic cycles
- Abductive approach

In the first chapter of this thesis, I present a conceptual framework composed of the topics and issues that are at the center of my research, as well as my arguments and my particular interest in using dystopia as a field of research-creation. In the second chapter, I present my methodological bricolages, emphasizing the abductive approach and the method of heuristic cycles that helped me study the components of my two laboratories: the “human” laboratory and the “machinic” laboratory. In the third chapter, I present the research, results and tools developed during the writing of my “human” script and using my methodological bricolages I analyze my creative work. In the fourth chapter, I present the research and results obtained during my narrative writing experiments using generative artificial intelligence applications. In my conclusion, I present an overview of my entire work and try to summarize the results and propose, following my abductive approach, *the most plausible* answers to my questions.

Key words: cinema, experimental, DIY, screenwriting, artificial intelligence.

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Les trois niveaux de conflit de Robert McKee _____	38
Figure 2 : Carte des pratiques, Paquin & Noury _____	76
Figure 3 : Carte des méthodes, Paquin & Noury _____	87
Figure 6 : Photos du tournage _____	139
Figure 7 : Photos du tournage _____	139
Figure 8 : Palette de couleurs _____	140
Figure 9 : Décor _____	140
Figure 10 : Le miroir brisé _____	141
Figure 11 : Photos des expérimentations « écran vert » _____	142
Figure 12 : Photos de l'expérimentation « salon » _____	142
Figure 13 : Effets pratiques - les rêves du Client _____	144
Figure 14 : Aperçu des conditions expérimentales de Moura, Castrucci et Hindley _____	152
Figure 15 : Fiche d'évaluation du projet de film « Le contrat » au Centre national du cinéma bulgare ____	165
Figure 16 : Fiche d'évaluation de scénarios utilisée dans le cadre de ma pratique professionnelle _____	167
Figure 17 : Fiche d'évaluation de scénarios utilisée dans le cadre de ce travail _____	168
Figure 18 : Certificats d'enregistrement des droits d'auteur des projets « The Dream of M. Z. » et « Dreamland, Inc. » avec WGA-E et WGA-W _____	247

INTRODUCTION

MORPHEUS

The Matrix is everywhere, it's all around us, here even in this room. You can see it out your window, or on your television. You feel it when you go to your work, or go to church or pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.

NEO

What truth?

MORPHEUS

That you are a slave, Neo. That you, like everyone else, were born into bondage... kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison for your mind.

The Matrix (1999)

L. & L. Wachowski

Un prologue personnel comme point de départ¹

J'œuvre professionnellement dans le domaine de l'audiovisuel (cinéma, télévision, vidéo, publicité) depuis le début des années 1990. Je connais bien non seulement les pratiques traditionnelles du cinéma et des différents médias, mais aussi les enjeux, les défis, les

¹ La majeure partie de cette thèse est rédigée en utilisant le « je » au lieu du « nous », plus formel. Ce choix ne vise pas à abolir le concept de *neutralité axiologique*, mais tente plutôt de trouver un équilibre entre l'*objectivité* et la *subjectivité* dans mon travail. Pour cela, j'ai essayé d'aborder l'*objectivité* d'un point de vue plus *descriptif* que normatif, dans le sens où l'*objectivité* ne signifie ni *neutralité* ni *impartialité*, mais plutôt une conception singulière de la vérité, située toujours dans un contexte spécifique. Ainsi, dans certaines parties, où je discute d'idées plus générales partagées par un plus grand nombre de personnes dans un contexte particulier, j'utilise la forme « nous ». Le « je », dans les autres parties du texte, reflète mon travail personnel et mon expérience, ainsi que mes observations et mon processus créatif, ce qui me permet de souligner l'importance de la subjectivité dans la construction de mon objet et de mes questions de recherche. De plus, une grande partie de cette thèse repose sur les questions que je me suis posées au fil des ans, ce qui la rend encore plus subjective.

problématiques et les stratégies d'adaptation du cinéma en particulier, ainsi que des industries médiatiques en général, dans un environnement numérique en pleine transformation et mutation.

Durant cette trentaine d'années de pratique, j'ai occupé différents rôles, dont ceux de producteur, scénariste, réalisateur, acteur ainsi que directeur créatif de sociétés de production audiovisuelle et d'agences publicitaires en Europe et en Amérique du Nord. Le cinéma, les médias traditionnels et numériques ainsi que les questions liées aux industries culturelles et créatives ont toujours été au cœur de mes préoccupations, constituant des aspects importants de mon expérience professionnelle et de mes travaux de recherche. Cet intérêt s'est développé non seulement au cours d'une carrière professionnelle depuis 1991, mais aussi lorsque j'étais étudiant à l'Académie nationale de théâtre et de cinéma de Sofia, Bulgarie (1987-1991), à l'Université de Californie à Los Angeles, École de Théâtre, Film et Télévision (1999-2001) et au programme de Maîtrise en communication, avec spécialisation en cinéma et images en mouvement, à l'UQAM (2011-2015).

Au cours de mon travail de création professionnelle au fil des ans, ainsi que dans mes préférences personnelles en tant que lecteur et spectateur, j'ai noté certains thèmes et sujets prédominants qui ont toujours pris plus d'importance que d'autres. Par exemple, parmi les thèmes particulièrement intéressants qui m'ont toujours fasciné dans la littérature et le cinéma, et que j'ai essayé de développer dans plusieurs œuvres écrites et audiovisuelles, sont regroupés les sujets basés sur l'archétype d'un *Héros* engagé dans un conflit du type « Humain contre le pouvoir / religion / dieu » — qui de nos jours peut se traduire aussi comme « Humain contre le système ».

Sans entrer plus en détail sur la question des archétypes (je vais en discuter plus tard dans ce travail), je veux mentionner tout simplement que les histoires narratives, fondées sur ce type de personnages et de conflits, ont toujours eu un impact profond sur moi — ce qui pourrait expliquer aussi ma passion pour la littérature et le cinéma dystopiques. En essayant de comprendre ma propre fascination envers ces types d'expériences narratives exploitant ces thèmes et ce type de personnages, je suis allé en chercher les raisons dans mon propre vécu. Par conséquent, comme introduction de cette thèse, j'ai décidé de décrire mon expérience personnelle ainsi que les sources d'inspiration et la genèse de mon projet de recherche-crédation : le film expérimental de court métrage intitulé *Le contrat*.

Je suis né à Sofia, en Bulgarie. J'ai passé les 25 premières années de ma vie dans mon pays natal sous le bloc de l'Est. Pendant ce temps, j'ai fait quelques voyages de courte durée en Hongrie, ex-Yougoslavie, Roumanie, Pologne, Tchécoslovaquie et Allemagne de l'Est. Sous le régime communiste, nous n'avions pas le droit de voyager à l'ouest du mur de Berlin, connu aussi comme *le rideau de fer*.

Je me souviens bien du mur. De son côté « Est », évidemment. Je me souviens aussi de certains paysages typiques des pays de l'Europe de l'Est de l'époque — des barbelés, des tours de surveillance, des soldats, des uniformes, des voitures militaires, des kalachnikovs...

Je me rappelle aussi la nuit de la « chute » du mur. Cette nuit de novembre 1989 quand les habitantes et les habitants des deux côtés (Berlin-Est et Berlin-Ouest) sont passés librement par les *check-points* pour la première fois. Nous étions en Bulgarie, mais nous avons eu tout de suite les nouvelles de nos amies et amis d'Allemagne de l'Est. Sans l'internet ni téléphones cellulaires, nous étions au courant des événements.

Je me rappelle la fête dans mon quartier à Sofia — et dans tous les quartiers de la ville. Je me souviens des gens qui ne se connaissaient pas, mais qui pleuraient de joie et s'embrassaient dans les rues. Cette nuit de 1989, nous avons fait la fête, nous avons dansé, et nous avons écouté et chanté sans cesse *The Wall* de Pink Floyd. Je me souviens encore des paroles de cette chanson. Et surtout de ses strophes finales :

*I have seen the writing on the wall
Don't think I need anything at all
No, don't think I'll need anything at all
All in all it was all just bricks in the wall
All in all you were all just bricks in the wall*
Pink Floyd, *The Wall*, 1979

Les briques et le mur avaient un sens symbolique très profond pour nous tous dans les pays de l'Europe de l'Est à cette époque. Ils faisaient partie intégrante de notre vie et de notre monde, intérieur et extérieur. Nous vivions avec le sentiment permanent d'être derrière un mur. D'être

séparés du reste du monde. D'être divisés entre nous-mêmes. Cette nuit-là, avec la chute du mur de Berlin, nous avons cru que le monde avait changé. Pour le meilleur et pour toujours.

En 1991, j'ai quitté la Bulgarie pour m'aventurer en France. J'étais comédien de théâtre et de cinéma et, cet été-là, au festival d'Avignon, j'avais par hasard rencontré un metteur en scène français qui m'a proposé de travailler avec lui. À Paris, j'ai découvert le monde de mes rêves. Ce fut les plus belles années de ma vie.

À cette époque, j'ai voyagé partout en Europe. Je suis retourné plusieurs fois à Berlin pour visiter des amis. J'ai revu à plusieurs reprises ce qui restait du mur. Je me suis arrêté souvent à *Check Point Charlie*. La première fois, le sentiment était surréel. J'étais presque inquiet — pourquoi personne ne venait m'interroger et me poser des questions ? « Vos papiers ! Que faites-vous ici ? C'est quoi l'objectif de votre visite ? »...

Maintenant, plus de 30 ans plus tard, je me dis que je dois déjà être libre des cauchemars de ce passé, de ces 25 premières années de ma vie. Et je crois que je suis presque libre. Presque...

La création audiovisuelle — entre la philosophie et l'art

Quand je parle de poésie, je ne la considère pas comme un genre. La poésie est une conscience du monde, une manière particulière de se rapporter à la réalité.

Andreï Tarkovsky

Mon objet de recherche est la production de sens et de nouvelles connaissances par la création et, plus spécifiquement, par la scénarisation et la production cinématographique artisanales (de bricolage) et expérimentales à l'ère de la montée des technologies numériques et de l'intelligence artificielle.

Inspiré par mon travail dans le secteur de la publicité — et de plus en plus préoccupé par ses valeurs morales —, en 2006-2007, j'avais développé un concept de film dystopique de long-métrage,

intitulé tout d'abord *The Dream of Mr. Z.*² qui fut ensuite renommé *Dreamland, Inc.*³ Le résumé de ce projet était le suivant :

Dans un monde global, les grandes entreprises et les agences de marketing achètent et contrôlent les rêves des êtres humains. Après la signature d'un contrat, chacun(e) obtient son RRP (récepteur de rêves personnel) et, par la suite, fait de beaux rêves publicitaires chaque nuit.

Dans ma présentation (mon *pitch*) à l'époque, l'univers de ce film était décrit ainsi :

Après le système de crédit, un nouveau système plus sophistiqué a été inventé et a pris le contrôle de la société globale.

Dans le monde impitoyable de la concurrence mondiale, où tous les outils de marketing sont devenus surexploités et tous les canaux publicitaires sursaturés, un jour, un génie anonyme a eu une excellente idée novatrice : diffuser de la publicité dans les rêves de la population. Ainsi, de la même manière que les annonceurs achetaient autrefois de l'espace publicitaire à la télévision, ils ont commencé à acheter l'espace de nuit de tous les êtres humains de la planète et à diffuser de la publicité durant leur sommeil. Depuis ce jour, les gens du monde entier ont commencé à vendre leurs rêves aux grandes agences de marketing.

Le nouveau système était très simple — chacun(e) avait la possibilité de signer un contrat avec une entreprise de son choix et de vendre ses rêves (son espace / temps de nuit) à un tarif spécial. À la signature du contrat, une petite puce électronique était reçue par le contractant et sa seule obligation était de mettre cette puce dans sa tête par une intervention chirurgicale très facile et indolore. De cette façon, les gens recevaient leur RRP (récepteur de rêves personnel) et, depuis ce jour, ils faisaient de beaux rêves publicitaires et colorés chaque nuit. Le nouveau modèle d'affaires a connu un tel succès que, très rapidement, tous les rêves de la génération actuelle ont été vendus et les gens ont commencé à vendre les rêves de leurs enfants et petits-enfants. Ainsi, les rêves de plusieurs générations humaines sont vite tombés sous le contrôle des entreprises.

Puisque c'était un moyen très facile pour les consommateurs d'avoir un revenu supplémentaire (beaucoup plus facile que le système de crédit), et que c'était aussi un moyen très facile pour les entreprises de faire la publicité de leurs produits et de récupérer leur argent pendant la journée (lorsque les gens achetaient tout ce dont ils rêvaient pendant la nuit), le cercle vicieux s'est refermé très rapidement. Bientôt, cela

² Voir dans la section des crédits le certificat d'enregistrement avec la WGA-E de la première version de ce projet.

³ Voir dans la section des crédits la confirmation d'enregistrement avec la WGA-W de la version finale, déjà intitulée *Dreamland, Inc.*

est allé trop loin. Vendre tous ses rêves est devenu une obligation légale pour chaque être humain à l'âge de 20 ans ; une Police des Rêves spéciale a été créée pour s'assurer que tout le monde rêvait selon son contrat, et le système est rapidement devenu cruel et sans pitié. Si quelqu'un ne respectait pas son contrat de rêver, la punition était très sévère.

Petit à petit, la Police des Rêves est devenue une super force et un nouveau système totalitaire a été établi dans le monde entier. Toutefois, comme ce système était basé sur la consommation totale et le plaisir, la majeure partie de la population de la Terre était satisfaite et heureuse.

Pourtant, il y avait de la résistance...

Le projet n'a pas été réalisé pour plusieurs raisons (majoritairement non créatives), mais ce fait n'a plus d'importance. Ce qui m'inquiète, c'est qu'à ma grande surprise, je vois qu'un Nouveau Monde, semblable à celui que j'avais imaginé il y a environ une quinzaine d'années, est en train de s'installer tranquillement autour de moi. Dans ce Nouveau Monde, nous sommes tous et toutes en train de vendre nos rêves et ceci, dans tous les sens du terme — et non seulement nos rêves de nuit. D'ailleurs, j'aime bien ce jeu de mots entre « rêves » de nuit et « rêves » comme projections idéalisées du futur.

Quinze ans plus tard, j'ai décidé de revisiter cette vieille idée, mais au lieu de la redévelopper, retravailler ou réexploiter dans le projet de recherche-crédation actuel, intitulé *Le contrat*, j'ai choisi d'explorer les mécanismes techno-socio-économiques qui ont fait en sorte qu'un monde pareil puisse être possible. Pour des raisons très variées, principalement créatives et liées à mon objet de recherche (créer une production cinématographique expérimentale, artisanale, de bricolage, de petite taille et à échelle modeste en termes de production), *Le contrat* n'a pas l'ambition de créer une sorte d'antépisode, c'est-à-dire de raconter l'histoire qui précède *Dreamland, Inc.* Ainsi, sans reprendre le thème, l'histoire, le sujet, les personnages ou tout autre élément du projet *Dreamland, Inc.*, je suis intéressé à créer une nouvelle métaphore cinématographique et à raconter une nouvelle histoire, avec pour objectif d'étudier la genèse et les *conditions de possibilité* de ce modèle de société et de système.

Trois différences majeures entre mon ancien concept (*Dreamland, Inc.*) et *Le contrat* sont à mentionner. Premièrement, les dernières recherches scientifiques liées à la captation des pensées

et des rêves à l'aide d'outils technologiques (par exemple, l'utilisation d'imagerie médicale pour reconstruire une vidéo de « haute qualité » à partir de signaux cérébraux⁴), ainsi que les essais transhumanistes de lier le cerveau directement à la machine (le cas de l'entreprise Neuralink⁵ d'Elon Musk) donnent encore plus de pertinence à une réflexion sur le sujet. Ce qui était de la science-fiction il y a une vingtaine d'années est devenu la réalité d'aujourd'hui. Avec le développement extrarapide des différents outils technologiques sous l'égide de ce que nous appelons l'*intelligence artificielle* (un autre concept qui sera discuté et utilisé dans ce travail) et l'avancement de la computation quantique, la réalité dépasse largement ce que j'avais imaginé.

Deuxièmement, à l'époque actuelle, le transfert de nos « rêves » (dans le sens de notre espace de pensées le plus intime) s'effectue notamment par l'intermédiaire d'un médium qui n'existait pas au moment où j'écrivais *Dreamland, Inc.* : les médias socionumériques. Avec ceux-ci, nous « vendons nos rêves » en plein jour, sans avoir besoin d'être endormis ou d'être inconscients. Au contraire, nous vendons nos rêves et nos espaces les plus intimes et profonds en pleine conscience, et ce, sans avoir de stimulus purement financier pour nous motiver. La monnaie, dans ce type de transaction, acquiert plutôt une valeur sociale particulière — que nous aspirons à obtenir.

Troisièmement, la métaphore de mon projet *Le contrat* se concentre prioritairement sur les nouveaux systèmes de surveillance et de contrôle — parmi lesquels le « crédit social » total en Chine, de même que l'émergence d'une pléthore de plateformes numériques. Celles-ci, associées aux développements informatiques permettant une capacité de stockage de données inouïe, donnent naissance à des sociétés où de nombreux aspects du comportement et de la vie humaine sont mesurés quantitativement, et où le jugement humain est remplacé par des modèles algorithmiques servant à calculer différentes valeurs humaines.

Je me questionne... Pourquoi faisons-nous cela ? Quelles sont les raisons qui nous poussent à partager (consciemment ou non) notre monde intérieur, pour un simple « j'aime » de quelqu'un que

⁴ Voir l'article *Cinematic Mindscapes: High-quality Video Reconstruction from Brain Activity* de Zijiao Chen, Jiaxin Qing et Juan Helen Zhou, disponible à : https://www.researchgate.net/publication/370938208_Cinematic_Mindscapes_High-quality_Video_Reconstruction_from_Brain_Activity (dernière consultation le 13 septembre 2024).

⁵ Voir le site web de l'entreprise Neuralink à l'adresse en ligne : <https://neuralink.com> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

nous ne connaissons même pas ? Et pourtant, nous avons tendance à penser et à voir le *Big Data*, les compagnies technologiques (les GAFAM) et leurs algorithmes comme des forces malignes et intrusives qui pénètrent notre univers personnel pour s'en emparer et l'exploiter...

Et si ce n'est pas le cas ? Ne sommes-nous pas toutes et tous la classe ouvrière bénévole des médias socionumériques ? Ne sommes-nous pas tous les créatrices et créateurs de contenu et les consommatrices et consommateurs de ce contenu dans un modèle d'affaires suffisamment pervers pour nous rendre heureux en y contribuant gratuitement ? N'avons-nous pas tous créé un monde virtuel de nos rêves en essayant de remplacer nos réalités par nos désirs ? N'avons-nous pas tous commercialisé en masse nos mondes intérieurs (et souvent ceux de nos familles et enfants) en signant des contrats de consentement que nous ne lisons même pas ? Peut-être qu'il est temps de faire face à la réalité et d'admettre que nous avons créé nous-mêmes notre propre *Dreamland*, et nous nous y sentons confortablement engourdis.

Parfois, étant seul ou bien avec des amies et amis du temps d'avant la chute du mur de Berlin, des réflexions et conversations spontanées sur l'époque d'avant la démolition de l'ancien régime émergent, nous amenant à nous poser la même question : pourquoi ? Pourquoi avons-nous vécu tout cela ? Pourquoi avons-nous permis à un système tellement rigide et inhumain de nous contrôler à ce point ? Pourquoi n'avons-nous pas fait tout ce qui était nécessaire pour changer ce système et nous en libérer ? Pendant ces discussions, nous avons élaboré des réponses et des explications variées et confortables pour nous rassurer et trouver nos « raisons d'être » de l'époque. Or, le grand « Pourquoi ? » ne disparaît pas.

Ce « Pourquoi ? » est en effet le point de départ et l'une des inspirations majeures de mon travail de doctorat. Il vient de mon monde profondément intime et personnel, et représente un voyage vers moi-même que je me sens obligé d'entreprendre maintenant, plus de 30 ans après la chute du mur de Berlin. C'est aussi un voyage pendant lequel j'ai essayé de me libérer de nombreux présupposés et fausses excuses qui m'ont habité pendant des années.

Je crois aussi que nous sommes tous et toutes encore dans la même position dont parle Hannah Arendt dans son entrevue⁶ avec Günter Gaus, c'est-à-dire incapables de comprendre pourquoi quelque chose d'aussi monstrueux qu'Auschwitz a pu se produire. Nous connaissons bien le fonctionnement sociopolitique et économique des régimes pathologiques du 20^e siècle que nous appelons *totalitaires*, mais nous ne connaissons pas vraiment leurs *raisons d'être* ni leurs *conditions de possibilité*. Ainsi, nous sommes toujours dans la situation de Winston Smith, le protagoniste de *1984* de George Orwell, qui se pose la question : « *I know the How, but I don't know the Why* ?⁷ ». Nous pouvons nous poser la même question à propos du monde d'aujourd'hui.

Dans mon cas personnel, je crois aussi que seule la création pourra m'aider à chercher et à trouver certaines réponses liées à un vécu individuel, qui a aussi un rapport avec le social ; seule la création touche à l'intérieur irrationnel, à l'inconscient et à l'explicable (par la raison), pour en faire ressortir les effets. Ainsi, à travers ma propre expérience du temps, du communisme archaïque dans mon pays natal jusqu'à l'époque du néolibéralisme global d'aujourd'hui, j'ai voulu essayer de comprendre et de partager ma propre expérience.

Pour y arriver, j'ai dû oser, encore une fois, faire face à ce « Pourquoi ? » qui ne cesse de me tourmenter, et ce, en restant pleinement conscient que certaines réponses peuvent demeurer introuvables.

Avec mes amies et amis de longue date — dans l'ancien bloc de l'Est —, nous avons souvent la propension à nous considérer victimes de nos anciens régimes politiques. Cependant, aujourd'hui, en observant les événements récents qui ont lieu dans le monde entier, une pensée me donne parfois des frissons : « Et si nous n'étions pas des victimes ? Si nous étions tous des complices ? ».

Avec le projet *Le contrat*, je me questionne sur la commercialisation pleinement consciente de l'intime et de l'humain. Peu importe le type de récompense (financière, matérielle ou autre) que

⁶ Entrevue, en 1964, de Günter Gaus avec Hannah Arendt, publiée dans *Esprit*, n. 42, 1985, p. 19-38, citée par Daniel Dagenais dans son livre *Hannah Arendt, le totalitarisme et le monde contemporain* (2003).

⁷ Film *Nineteen Eighty-Four*, Michael Radford, Royaume Uni, 1984.

nous obtenons, le fait reste le même : nous sommes devenus les marchands de nos propres rêves, mais quel est le vrai prix payé, alors que nous pensons en faire profit ?

Je me questionne aussi : quel est le devenir du cinéma, particulièrement le cinéma expérimental et artisanal ? Quel est le futur du cinéma artisanal à l'époque des nouvelles technologies et de l'intelligence artificielle, quand un film de bricolage pourrait facilement imiter presque tous les aspects visuels de la grande industrie du cinéma et des films aux budgets de plusieurs millions de dollars ? Que devient la création, partie essentielle de notre existence ? Je me questionne aussi sur le *totalitarisme* — un mot qui a défini une grande partie de ma vie et que je ne comprends toujours pas —, ainsi que sur la *violence systémique*, la *surveillance*, le *contrôle*, la *persuasion* et la *manipulation*.

Ainsi, dans le premier chapitre de cette thèse, je vais d'abord présenter un cadre conceptuel composé des sujets et des problématiques qui me préoccupent depuis des années. Je vais également expliquer mes arguments et mon intérêt particulier à utiliser la dystopie comme un terrain de recherche-crédation.

Dans mon deuxième chapitre, je vais présenter mes bricolages méthodologiques pour l'élaboration de cette thèse de recherche-crédation, en mettant l'accent sur l'approche abductive et la méthode par cycles heuristiques qui m'ont aidé à étudier les composantes de mes deux laboratoires : le laboratoire « humain » et le laboratoire « machinique ».

Dans le troisième chapitre, je vais présenter les recherches, les résultats et les outils développés lors de l'écriture de mon scénario « humain ». À l'aide des cycles heuristiques, je vais analyser mon travail de création afin de trouver des pistes pour le développement futur de mon métier et de mes compétences de scénariste et de cinéaste.

Dans le quatrième chapitre, je vais présenter les recherches et les résultats obtenus lors de mes expériences d'écriture narrative en utilisant des applications d'intelligence artificielle générative. Au cours de mes travaux, j'ai eu l'occasion d'observer en temps réel la vitesse à laquelle ces applications d'intelligence artificielle évoluent et modifient tout le contexte qui les entoure, et je

suis pleinement conscient que cette partie de mes recherches n'est pas définitive. Elle n'a capté qu'un bref moment dans le développement de ces nouvelles technologies.

Enfin, en conclusion, je présente un aperçu de l'ensemble de mon travail sur cette thèse et j'en résume les résultats pour proposer, en suivant mon approche abductive, les réponses les *plus plausibles* à mes questions.

Les résultats détaillés de mes recherches ainsi que toutes les informations et sources complémentaires sont présentés dans les annexes et les dernières sections de cette thèse. En annexe 5 se trouvent le lien et le mot de passe pour visionner mon court métrage.

CHAPITRE 1 - CADRE THÉORIQUE ET PROBLÉMATIQUE

1.1 Introduction : le vrai sens de notions devenues trop banales... et parfois trompeuses

Est-il pertinent de chercher l'inspiration dans une matière scientifique et intellectuelle et dans une recherche universitaire plutôt que dans des sujets intimes, poétiques et émotionnels ? En travaillant sur la littérature et le cinéma dystopiques, j'ai trouvé de nombreux exemples de narration inspirée par des pensées et des écrits philosophiques, analytiques et spirituels — remontant même à la Bible. Ainsi, dans ce chapitre, je ferai un cadrage conceptuel de la théorie et de la problématique qui sont non seulement à la base de mes recherches académiques, mais qui ont aussi inspiré ma création.

Pour ainsi faire, j'ai choisi de revenir vers des concepts qui me préoccupent depuis des décennies — *dystopie, violence, surveillance, contrôle, manipulation, technologie*, etc. Ceux-ci sont souvent liés à un autre concept largement utilisé — et contesté ! —, soit le *totalitarisme*. Ces concepts sont aussi les sources principales d'inspiration du cinéma dystopique que j'ai étudié et analysé dans mon mémoire pour le programme de Maîtrise en communication, concentration « cinéma et image en mouvement » à l'UQAM, où j'ai fait l'étude de la représentation du *totalitarisme* et de la *violence cyclique* au sein de plusieurs films dystopiques. Pour moi, ce retour théorique est nécessaire, car ma compréhension et mes perceptions concernant les concepts ci-dessus énumérés ont considérablement évolué au fil du temps.

En conséquence, dans ce chapitre, je réviserai toutes ces notions, en commençant par celle du *totalitarisme*, afin de saisir les limites de leur pertinence et leur vraie valeur comme sources d'inspiration dans un projet de création cinématographique.

Ainsi, avant de passer à la présentation de mon processus créatif et de mon expérience, je me dois de développer quelques réflexions sur toutes ces notions qui, pour des raisons pratiques et méthodologiques, sont organisées en quatre groupes :

- Totalitarisme
- Violence

- Surveillance, contrôle, persuasion, manipulation et technologie
- Dystopie (et utopie)

Bien sûr, tous ces concepts — et surtout celui du *totalitarisme* — ont été étudiés en profondeur et analysés dans un grand nombre de recherches et œuvres classiques fort rigoureuses. De nombreuses définitions ont été données et de nombreux ouvrages théoriques et scientifiques ont été produits depuis plus de soixante-dix ans. Alors, pourquoi revenir vers ces notions et chercher des réponses à des questions aussi sérieuses à travers les yeux du cinéma, cet art de la représentation souvent considéré comme une forme populaire de divertissement et de manipulation des masses, sans aucune capacité critique⁸ ?

Deux raisons principales se présentent dans mon cas. La première est dans ce mot clé qui définit le cinéma comme une forme de « représentation ». Je suis convaincu que la « représentation », comme une puissante loupe centrée sur des choses et des faits qui restent souvent invisibles dans notre vie réelle, nous permet de voir clairement au-delà des couches opaques du quotidien et du banal. Comme nous dit Robert McKee dans son célèbre livre sur l'écriture de scénario *Story : Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* :

In life our eyes tend to stop at the surface. We're so consumed by our own needs, conflicts, and daydreams that we rarely manage to take a step back and coolly observe what's going on inside [...] In the ritual of story, however, we continuously see through the faces and activities of characters to depths of the unspoken, the unaware.⁹

La deuxième raison réside dans le fait que le concept du *totalitarisme* et les notions connexes ci-dessus énumérées sont les éléments de construction et le fondement narratif du type de cinéma qui m'intéresse particulièrement, et dans lequel mon projet de création, le film intitulé *Le contrat*, s'inscrit comme une expérimentation. Il s'agit, bien sûr, du cinéma *dystopique*.

⁸ Cette thèse, développée par T.W. Adorno et M. Horkheimer, est l'un des fondements de leur texte *La Dialectique de la raison*. Voir le chapitre « La production industrielle de biens culturels., Raison et mystification des masses ».

⁹ McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers, p. 254.

Ainsi, dans mon travail de préparation, pour des raisons méthodologiques, j'ai décidé de poursuivre avec le visionnement continu et l'analyse de plusieurs titres¹⁰ dont : *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut, *La Jetée* (1962) de Chris Marker, *1984* (1984) de Michael Radford, *Brazil* (1985) de Terry Gilliam, la première partie de *The Matrix* (1999) de A. & L. Wachowski et *Children of Men* (2006) d'Alfonso Cuarón, parmi d'autres.

Les raisons d'une telle approche méthodologique dans la préparation sont les suivantes : premièrement, je revendique la thèse selon laquelle le cinéma dystopique, en tant que représentation symbolique d'un système *totalitaire* possible et probable, possède toujours une force critique et esthétique et, deuxièmement, je crois que le développement artistique professionnel est toujours basé sur des travaux, des pratiques et des documents antérieurs.

Par exemple, dans ses *Réflexions sur la guerre d'Espagne*¹¹, Georges Orwell décrit le rôle des journaux de l'époque comme une fausse représentation de la réalité et une déviation et manipulation des faits (le terme « fausses nouvelles » n'était pas encore utilisé à cette époque). D'après son propre témoignage, cette manipulation de la vérité fut une source d'inspiration essentielle pour l'écriture de son roman *1984*. Or que dire du rôle des médias (traditionnels, socionumériques, etc.) dans notre monde contemporain de *post-vérités* ? C'est ainsi que j'ai étudié le processus de création du roman et du film *1984* (les deux versions) pour découvrir la transformation d'une idée en concept, puis en œuvre de création (littéraire ou filmique).

Ainsi, d'une part, les films sélectionnés pour la préparation de mon projet furent une source initiale d'inspiration et d'apprentissage autodidacte pour mon propre travail de création. D'autre part, étant donné que j'ai aussi développé une expérience créative parallèle en expérimentant avec plusieurs applications d'intelligence artificielle, je suis conscient que les algorithmes des plateformes que j'ai utilisées ont, quant à eux, creusé et puisé dans un grand nombre d'œuvres préexistantes. Donc, afin de mieux analyser et comprendre la « procédure créative » de l'intelligence artificielle (je vais discuter l'idée de la « créativité » de la machine ultérieurement), il a été indispensable d'avoir une

¹⁰ Voir la filmographie à la fin de cette thèse.

¹¹ Orwell G., 1942, *Réflexions sur la guerre d'Espagne*, Essais, articles, lettres, vol. 2 : 1940 : 1943.

idée plus claire des sources et des ressources utilisées par les machines. D'ailleurs, cette étape de la préparation a été l'un des principaux défis de mon projet, soit d'étudier et d'analyser le processus créatif humain d'une part et la procédure « créative » machinique (en utilisant des outils d'intelligence artificielle) d'autre part.

Ainsi, dans l'ensemble, j'ai utilisé une analyse qualitative du contenu des œuvres de mon corpus, mais aussi des processus de création de chaque concept, des sources d'inspiration et des étapes de développement et de réalisation — lorsque l'information était disponible. L'objectif principal, dans cette partie du travail, était d'analyser les différentes pratiques de création, de leur début et idée initiale jusqu'à l'exécution du concept final sous forme d'œuvre réalisée.

Toutefois, avant de discuter de création, comme mentionné plus haut, j'essaierai d'abord d'éclairer les concepts principaux qui m'intéressent et m'inspirent, puis d'en exprimer ma propre compréhension et vision.

1.2 Sur le totalitarisme

À l'époque de l'écriture du scénario et de la création du projet *Dreamland, Inc.*, dont il a été question dans l'introduction, les mots *totalitarisme* et *totalitaire* étaient largement utilisés dans mon travail quotidien et leur signification n'était pas vraiment contestée en dehors des cercles académiques. De même, l'utilisation de ces notions était très efficace et simplifiait chaque discussion et communication, car elles semblaient très claires et définissaient très vite les sujets de mes discussions avec mes collaboratrices et collaborateurs. D'ailleurs, hors du milieu universitaire et scientifique, ces notions sont encore largement utilisées pour désigner certains sujets et simplifier la communication et la présentation de certains systèmes et phénomènes sociopolitiques.

Plus tard, alors que je travaillais sur mon projet de mémoire sur le cinéma *dystopique*, plusieurs questions se sont posées, notamment : quelle devrait être la signification exacte de la notion de *totalitarisme*, aussi librement et largement utilisée encore de nos jours? Étant toujours très répandue dans le discours populaire et médiatique, est-elle encore une notion pertinente, même partiellement? Autrement dit, n'est-il pas fort probable qu'au fil du temps, cette notion se soit

transformée en cliché populaire, privé de valeur scientifique et largement mise en œuvre pour servir des objectifs et des causes purement idéologiques?

La nécessité de revoir cette notion s'impose, car, comme le dit Slavoj Žižek dans *Vous avez dit totalitarisme ? Cinq interventions sur les (més)usages d'une notion* :

Loin d'être un concept valable, la notion de totalitarisme est une sorte de subterfuge théorique ; au lieu de nous donner les moyens de réfléchir, de nous contraindre à appréhender sous un jour nouveau la réalité historique qu'elle désigne, elle nous dispense de penser, et nous empêche même activement de le faire.¹²

Ainsi, après la lecture de nombreuses œuvres théoriques contestant la notion classique de *totalitarisme* — sans toutefois lui donner une nouvelle définition finale et incontestable —, une nouvelle question s'est posée : est-il pertinent d'utiliser cette notion pour ce projet et, si non, par quoi la remplacer?

Après avoir pris en considération les nombreux aspects de ce problème théorique, la réponse dans mon cas a été : *oui*, je vais continuer d'utiliser les notions de *totalitarisme* et de *totalitaire* pour des besoins spécifiques, tout en étant conscient de leur réductionnisme et de leurs limites. Dans mon cas, l'objectif n'est pas d'élaborer une nouvelle définition ni de rédiger une nouvelle œuvre théorique sur le sujet du *totalitarisme* en général. Pour moi, cette notion ainsi que les éléments et concepts connexes (*violence systémique, contrôle, surveillance, manipulation, etc.*) sont tout simplement une source d'inspiration, et définissent en grande partie le thème, la prémisse, le sujet et l'univers de l'histoire que j'ai voulu raconter.

Dès lors, j'ai eu besoin de réviser ces notions pour mes propres besoins et pour créer le sujet, le monde, l'arc narratif et l'univers visuel de mon œuvre. Dans cette optique, je n'ai pas eu besoin d'élaborer une nouvelle définition scientifique, finale et incontestable du *totalitarisme*, mais j'ai dû étudier et choisir une série de définitions déjà existantes dont la portée réductionniste était déjà connue et dont je voulais emprunter seulement des éléments choisis pour mes propres besoins et

¹² Žižek S., 2004, *Vous avez dit totalitarisme ? Cinq interventions sur les (més)usages d'une notion*, Paris, Ed. Amsterdam.

pour ma propre inspiration. En effet, dans ma pratique créative, j'ai effectué un virage en parlant plutôt de *totalisation* et de *structures, pratiques et expériences totalitaires* pour ainsi apporter quelques nuances et éviter les pièges des notions-subterfuges.

Pour y arriver, j'ai aussi fait un survol des connaissances sur le sujet, développées au fil du temps. Sans prétendre être un spécialiste établi en la matière, cherchant plutôt des réponses aux questions qui m'ont tourmenté au cours de ma recherche sur le *totalitarisme* poursuivie depuis plusieurs années, j'ai étudié et utilisé une grande variété d'ouvrages théoriques, dont ceux de Hannah Arendt, considérés comme incontournables : *Les Origines du Totalitarisme* ([1951], 1973), *On Violence* (1970b), *Eichmann à Jérusalem. Rapport sur la banalité du Mal* ([1963], 1991), *Men in Dark Times* ([1968], 1970a), etc. J'ai étudié¹³ aussi le travail d'autres théoriciennes et théoriciens et spécialistes du sujet, parmi lesquels figurent Aldous Huxley, Carl Friedrich, Daniel Dagenais, Florent Bussy, George Orwell, Jean Vioulac, Jeliu Jelev, Mattias Desmet, Noam Chomsky, Claude Lefort, Patrick Tort, Slavoj Zizek, Tsvetan Todorov, Zbigniew Brzezinski, etc. Cette liste est loin d'être exhaustive et ne présente qu'une infime partie de mes lectures effectuées au cours des années.

Pourtant, après avoir fait toutes ces recherches et visionné un grand nombre d'œuvres audiovisuelles, il reste difficile (voire impossible) d'affirmer que j'ai trouvé la « bonne » définition du *totalitarisme*, celle qui pourra être considérée comme vraiment légitime et qui n'a pas été contestée par des définitions rivales. Quelle a été ma stupéfaction, quand j'ai découvert cette entrevue avec Arendt dans laquelle elle affirme « Cela n'aurait jamais dû arriver [...] Auschwitz n'aurait pas dû se produire. Il s'est passé là quelque chose que nous n'arrivons toujours pas à maîtriser¹⁴ » !

En effet, treize ans après avoir écrit *Les Origines du Totalitarisme*¹⁵, Arendt affirme qu'il y a encore des réponses qui nous échappent dans nos efforts de comprendre les manifestations monstrueuses de certains régimes politiques pathologiques du XX^e siècle. Cette difficulté de trouver des réponses

¹³ Voir la bibliographie à la fin de cette thèse.

¹⁴ Entrevue de 1964 de Günter Gaus avec Hannah Arendt, publiée dans *Esprit*, n. 42, 1985, p. 19-38, citée par Daniel Dagenais dans son livre *Hannah Arendt, le totalitarisme et le monde contemporain* (2003).

¹⁵ Pour les besoins de ce travail, j'ai utilisé l'édition de 1973 — Arendt H., [1951] 1973, *The Origins of Totalitarianism*, San Diego-New York-London, Harvest / Harcourt Brace Jovanovich Publishers.

empiriques est l'une des explications possibles du pourquoi, dans la littérature scientifique sur le *totalitarisme*, on fait référence si souvent à la fiction et à la *dystopie*. En effet, un nombre important de travaux académiques sur le sujet utilisent des références et des arguments tirés des livres *1984* de George Orwell et *Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley, parmi d'autres. Même si ces références à la littérature confirment la thèse que la représentation est une méthode créative possédant une valeur scientifique — les textes d'Orwell et d'Huxley sont des représentations par excellence de mondes imaginaires et fictionnels —, une autre question se pose inévitablement : si la littérature académique doit se référer à la fiction, n'est-ce pas ici le signe de la faiblesse de la valeur scientifique empirique du concept classique de *totalitarisme* en général ?

Toutefois, cette utilisation de la fiction pour les besoins d'un travail théorique risque de créer des confusions et des inexactitudes. Par exemple, plusieurs auteurs et autrices tirent une partie de leur argumentaire dans le fait que le livre d'Orwell est inspiré de deux régimes ayant réellement existé et connus par l'auteur — l'Allemagne nazie et l'Union soviétique stalinienne. Pourtant, ces références n'aident pas à élaborer un concept scientifique et définitif du *totalitarisme*, car les évidences empiriques (historiques, sociologiques, économiques, politiques) démontrent un grand nombre de divergences entre les deux pays en question, durant les mêmes années.

De plus, si nous nous concentrons uniquement sur l'histoire bien connue de l'Union soviétique, considérée comme un régime *totalitaire* pendant des décennies, nous découvrons des divergences importantes entre les différentes périodes historiques (entre les deux guerres, durant la Deuxième Guerre mondiale, des années 1950 jusqu'aux années 1970 et ensuite). N'est-ce pas là un signe que tous ces concepts de *totalitarisme*, largement utilisés dans la littérature scientifique, sont soit incohérents, soit en constante évolution et mutation, essayant de s'adapter aux événements et faits historiques ?

Dans ce contexte, une contradiction semble à première vue apparaître : je critique l'usage de la fiction dans un travail théorique, alors même que ma recherche vise à produire des connaissances à travers une fiction dystopique. Cette contradiction n'est toutefois qu'apparente, car elle repose sur une distinction fondamentale entre deux usages de la fiction : son emploi comme support argumentatif dans un discours théorique et son déploiement comme dispositif heuristique dans le

cadre d'une recherche-cr  ation.

Mon intention n'a jamais   t   de discr  diter l'usage de r  f  rences litt  raires ou culturelles dans la litt  rature acad  mique — une pratique dont je reconnais pleinement la l  gitimit   et la richesse historique. Des penseurs tels que Barthes, Benjamin ou Derrida ont montr      quel point ces r  f  rences peuvent nourrir et complexifier la r  flexion th  orique. La critique que je formule vise plut  t un usage sp  cifique, parfois observ  , o   la fiction est mobilis  e comme argument principal, sans   tre articul  e    une m  thodologie explicite ni    un cadre conceptuel rigoureux. Dans ce cas pr  cis, ce n'est pas la r  f  rence fictionnelle en elle-m  me qui pose probl  me, mais l'absence d'op  rationnalisation scientifique et la confusion des r  gimes de v  rit  .

Lorsque j'  voque les risques d'« inexactitudes » li  s    l'usage de la fiction dans un discours th  orique, je fais r  f  rence    cette instrumentalisation simplifi  e de la fiction comme exemple ou illustration. Le danger   pist  mologique r  side alors dans le brouillage entre les r  gimes de v  rit   propres    la fiction et ceux de la th  orie. Ainsi, lorsque certaines recherches sur le totalitarisme s'appuient sur le roman *1984* de George Orwell —   uvre fictionnelle inspir  e de deux r  gimes historiques distincts, l'Allemagne nazie et l'Union sovi  tique — cette r  f  rence ne saurait,    elle seule, fonder un concept scientifique et universel du totalitarisme. La v  rit   de la fiction orwellienne ne repose ni sur des donn  es empiriques ni sur une analyse historique, sociologique ou politique en mesure de rendre compte des divergences profondes entre ces r  gimes, y compris lorsqu'ils coexistent dans des p  riodes historiques similaires. Ainsi, utilis  e sans pr  cautions m  thodologiques, la fiction risque alors de produire une g  n  ralisation abusive, en substituant une coh  rence narrative    une complexit   historique irr  ductible.

   l'inverse, ma recherche-cr  ation mobilise la fiction — en l'occurrence une fiction dystopique — comme un dispositif heuristique    part enti  re. Dans mon projet, la fiction n'est ni illustrative ni secondaire : elle constitue l'architecture pratique et conceptuelle qui permet    l'  uvre artistique de devenir un v  ritable terrain de recherche. La fiction dystopique y fonctionne comme un ensemble structur   de moyens, de m  thodes et de conditions visant    favoriser l'exploration, l'exp  rimentation et l'  mergence de nouvelles formes de connaissance    travers la pratique artistique. Ainsi, dans le cadre de cette th  se, la fiction n'est pas un simple support au discours

théorique, mais un espace d'expérimentation où s'élaborent des savoirs singuliers, sensibles et affectifs, souvent difficilement accessibles par les modes argumentatifs traditionnels.

Il ne s'agit donc pas de produire une connaissance *sur* la fiction, ni de réduire la création à une illustration du propos théorique, mais de montrer comment la fiction, en tant qu'expérience esthétique et narrative, peut devenir un mode de connaissance autonome. Je suis conscient de l'héritage platonicien qui oppose la fiction à la vérité, en concevant la première comme une imitation trompeuse et une menace pour l'ordre rationnel du savoir. Or, dans le cadre de la recherche-crédation, la fiction n'est pas envisagée comme une fuite hors du réel, mais comme une *modalité d'accès au réel* : une forme d'exploration du sensible, de l'expérience vécue et de la complexité humaine qui échappe souvent au langage conceptuel ou à la démonstration logique. La fiction ne s'oppose pas ici à la vérité ; elle produit une vérité autre — située, incarnée, émotionnelle et relationnelle.

Cette position s'inscrit dans la reconnaissance d'une limite épistémologique du langage propositionnel, en particulier lorsqu'il s'agit de rendre compte de phénomènes liés à l'affect, à l'expérience vécue et aux dimensions sensibles de l'existence — autant d'éléments que le discours théorique tend parfois à abstraire ou à aplatir. Dans cette perspective, la création intervient non comme un ornement du raisonnement, mais comme un mode d'enquête à part entière, capable de formuler, par des moyens esthétiques et narratifs, des dimensions de la réalité que le langage conceptuel peine à saisir.

C'est précisément ce geste que revendique ma démarche de recherche-crédation : déplacer les frontières du connaissable et faire émerger des vérités sensibles, ambiguës et parfois contradictoires, mais essentielles pour appréhender la complexité du réel là où le discours académique classique atteint ses propres limites — et doit être prolongé autrement.

Il semble que la fiction (*1984* et *Le meilleur des mondes*, cités ci-dessus parmi d'autres œuvres), en imaginant un monde non existant et idéal, est plus cohérente dans sa proposition d'un modèle *totalitaire* que la recherche empirique historique. Peut-être parce que, durant le XX^e siècle, l'effort d'établir un régime *totalitaire* parfait s'est toujours heurté à l'opposition de la réalité dans laquelle une vraie résistance a eu lieu, qui non seulement est devenue son plus grand ennemi, mais qui a

aussi survécu au régime *totalitaire* en question. Au contraire, dans la fiction, comme tout est façonné selon les idées créatives et l'imagination, un modèle *totalitaire* n'a pas d'ennemis de cette taille à combattre et, par conséquent, toute résistance est vaincue. Cette résistance pourrait expliquer pourquoi un véritable idéal *totalitaire* classique n'a jamais pu être que purement fictionnel, étant une construction idéologique plus qu'une réelle *praxis*.

Est-ce encore le cas ou bien, maintenant, dans notre réalité du XXI^e siècle, nous approchons-nous des vraies pratiques *totalitaires* ? Pour répondre à cette question, il est nécessaire de réviser certaines notions et théories classiques sur le sujet.

Plusieurs concepts (surtout au XX^e siècle) relient la question du *totalitarisme* avec la notion de l'État. Pour Giovanni Gentile, premier idéologue de la doctrine fasciste en Italie : « [...] tout est dans l'État et rien d'humain et de spirituel n'existe et il a encore moins de valeur hors de l'État. En ce sens le fascisme est totalitaire...¹⁶ ».

D'après la définition de Carl Friedrich et Zbigniew Brzezinski, le *totalitarisme* est une forme de pouvoir étatique comportant cinq traits fondamentaux¹⁷ :

- Un parti unique contrôlant l'appareil d'État et dirigé par un chef charismatique ;
- Une idéologie d'État promettant l'accomplissement de l'humanité ;
- Un appareil policier recourant à la terreur ;
- Une direction centrale de l'économie ;
- Un monopole des moyens de communication de masse.

Pourtant, même si certains de ces traits fondamentaux sont présents dans plusieurs pays considérés comme *totalitaires*, les divergences entre les régimes en question sont aussi suffisamment significatives, ce qui rend difficile (voire impossible) d'admettre que l'utilisation d'une définition globale du *totalitarisme* pourrait s'appliquer à tous les pays répertoriés comme *totalitaires*, et ce, à toutes les périodes historiques. Même dans le cadre d'un seul pays, les divergences sont

¹⁶ Gentile G, 1932, *Fascismo (dottrina del)*, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, vol. XIV, pp. 835-840.

¹⁷ Friedrich C. & Z. Brzezinski, 1956, *Totalitarian Dictatorship and Autocracy*, New York, Harper and Row, [ma traduction].

significatives d'une période historique à une autre — il suffit de comparer le régime stalinien des années 1930 en Union soviétique et la situation dans le même pays après les années 1970-1980.

Pour Leszek Kolakowski, historien et philosophe polonais, le *totalitarisme* est un système tentant d'attribuer à l'État un « pouvoir total sur tous les domaines de la vie humaine, pour détruire entièrement la société civile et étendre la propriété étatique sur toute chose et toute personne¹⁸ ». Une définition semblable est donnée par Florent Bussy : « Le « totalitarisme » indique que ce qui est visé par les régimes en question, c'est la totalité, le pouvoir total, la société totale, l'union totale de la société et du pouvoir¹⁹ ». Étant donné que, dans plusieurs ouvrages, un système *totalitaire* est principalement caractérisé par sa volonté et son effort ultime d'anéantir toute forme de résistance en faisant usage de la violence extrême, la terreur devient le caractère essentiel du *totalitarisme*.

Or, si le *totalitarisme* a tenté d'attribuer à l'État *un pouvoir total sur tous les domaines de la vie humaine* (d'après Kolakowski) et d'effectuer *l'union totale de la société et du pouvoir* (d'après Bussy) sans jamais avoir vraiment réussi — dans tous les régimes *totalitaires*, il y a toujours eu de la résistance, même dans les périodes les plus sombres —, dans ces cas-ci, ne s'agit-il pas plutôt d'intentions *totalitaires* et d'efforts de construire des États *totalitaires* empiriquement défaillants? Dans cette optique, puisque tous les États nommés *totalitaires* ont suivi un parcours de faille, est-il possible de vraiment parler d'un État *totalitaire* réussi, dans lequel la *logique totalitaire* a fonctionné?

Ainsi, comme le montre Arendt, la problématique réduit la pertinence empirique du concept de *totalitarisme* à une période limitée de certains régimes et sur de courtes périodes historiques — il ne faut pas oublier que le Troisième Reich « millénaire » n'a existé que pendant douze ans. En ce qui concerne l'État, Arendt propose une autre solution : selon elle, la *logique totalitaire* échappe à la logique de l'État parce que l'État même est soumis à une cause, un parti et un chef unique.

Dans ce cas, il devient impossible de parler d'État *totalitaire*, car l'État lui-même est la victime d'un *régime terroriste d'idéologie totalitaire*. Ici, il me semble plus logique d'utiliser la notion de

¹⁸ Kolakowski L., 1983, *Totalitarianism and the virtue of Lie*, New York NY, Harper and Row, [ma traduction].

¹⁹ Bussy F., 2014, *Le totalitarisme : Histoire et philosophie d'un phénomène politique extrême*, Paris, Ed. du Cerf.

régime terroriste d'idéologie totalitaire et non pas d'État *totalitaire* réussi, car il existe toujours un conflit entre le *régime terroriste d'idéologie totalitaire* d'une part, les citoyens et citoyennes (au moins une partie d'entre eux et elles) et l'État d'autre part. Dans cette perspective, il est très difficile de continuer d'utiliser le concept d'État *totalitaire*. Cette idée (l'État *totalitaire* accompli) n'a jamais été poussée jusqu'au bout, n'a jamais fonctionné dans sa *totalité* et, par conséquent, n'a jamais existé, condamnée par les conditions de sa propre impossibilité.

Ainsi, la logique nous mène vers l'idée d'existence possible d'un *régime terroriste d'idéologie totalitaire*, mais nous devons aussi reconnaître l'impossibilité d'existence d'un État *totalitaire*. En effet, s'il est fondé sur la terreur, ce qui implique l'existence de résistance qui doit être anéantie, l'idéal *totalitaire* n'est pas atteint. Comme mentionné auparavant, dans la fiction (1984, *Le meilleur des mondes*, etc.), l'idéal *totalitaire* est pleinement atteint, et toute résistance est vaincue, car il ne se heurte à aucune réalité.

Ainsi, un grand nombre d'autrices et auteurs ont essayé au cours des années (après Arendt) de mettre à jour la définition du *totalitarisme*, mais sans parvenir à une définition finale, légitime et incontestable. Est-ce parce que l'idée même du *totalitarisme* est plus idéologique que scientifique, restant empiriquement improuvable? Cette question pose un grand problème, car la notion de *totalitarisme* devient très ambiguë, étant donné que chaque régime politique se fonde sur une idéologie, veut propulser cette idéologie, doit faire face en permanence à des idéologies rivales (contrairement à ce que pensait Francis Fukuyama²⁰ il y a plus de 30 ans) et veut transformer le monde conformément à cette idéologie. Ainsi, la *violence* (dans ses formes variées, y compris la terreur) est la marque non seulement d'un régime d'ordre *totalitaire*, mais de chaque régime politique (respectivement, de chaque doctrine politique), car elle sert l'idéologie du régime en question et sa préservation.

Je retournerai à la question de l'idéologie à plusieurs reprises dans ce texte, mais avant tout, j'essayerai de réfléchir en quoi le *totalitarisme*, souvent présenté dans les ouvrages théoriques comme un effort de recouvrir tous les aspects de la vie humaine, concerne-t-il la *totalité*. Cette

²⁰ Fukuyama F., [1992], 2006, *The End of History and The Last Man*, New York NY, Simon & Schuster.

approche purement étymologique peut-elle servir à mieux comprendre et appréhender la notion?

Dans son livre *La logique totalitaire. Essai sur la crise de l'Occident*, Jean Vioulac propose une piste intéressante pour comprendre le lien entre *totalitarisme* et *totalité* :

Le concept du totalitarisme doit d'abord être déduit du concept de Totalité : il y a totalitarisme quand une Idée à prétention universelle dispose d'une puissance totale – idéocratique – lui permettant de se produire elle-même par l'intégration en elle de toute particularité – c'est-à-dire par la mobilisation totale – qui réduit ainsi toute activité subjective au rang de fonction objective du processus de totalisation en même temps qu'elle élimine tout élément singulier et hétérogène qui viendrait menacer sa compacité.²¹

Ici, le mot clé est l'*intégration*, c'est-à-dire une idée à portée *totalisante* qui n'anéantit pas (par la violence et la terreur) toute forme de résistance, mais, au contraire, qui utilise des stratégies d'intégration de toute singularité, particularité, individualité dans un flux de *mobilisation totale*.

Alors, peut-être faut-il abandonner l'ancien concept d'un État *totalitaire* fondé sur la terreur et essayer de vérifier la thèse opposée, soit qu'un véritable État *totalitaire* pourrait être possible seulement dans le cas de l'exclusion et de l'abandon de la terreur? Même si, au premier regard, cette idée pourrait sembler paradoxale, il est intéressant de voir si elle peut être réalisée et ainsi réfuter une grande partie des théories existantes sur le sujet.

Cette piste mène directement vers l'œuvre de Michel Foucault, plus précisément vers *L'ordre du discours*²² et *Surveiller et punir : Naissance de la prison*²³, où se trouve une grande partie de mon inspiration. Sans être centrées explicitement sur la question du *totalitarisme*, les idées de Foucault sur les questions du pouvoir, du discours et des régimes de vérité occupent une place particulière dans mon projet. Je considère que son analyse des pratiques carcérales, en tant que pratiques sociales de pouvoir disciplinaire, représente un point tournant dans la compréhension du concept du pouvoir en général.

²¹ Vioulac J., 2013, *La logique totalitaire. Essai sur la crise de l'Occident*, Paris, Presse Universitaire de France, p. 92.

²² Foucault M., 1971, *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard.

²³ Foucault M., 1975, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.

Avant Foucault, la philosophie occidentale a souvent cherché à définir l'essence du pouvoir en créant des concepts et des notions fondées, presque toujours, sur le concept de l'État. Par exemple, d'après Walter Benjamin, dans son livre *Critique de la violence*²⁴, le pouvoir et l'ordre juridiques de la société sont le résultat de la *violence mythique, fondatrice et créatrice* de droit. De son côté, Max Weber croit que le pouvoir de l'État consiste en un *monopole de l'utilisation légitime de la force physique*²⁵, tandis que Thomas Hobbes voit l'essence du pouvoir comme une forme suprême de la *souveraineté* de l'État²⁶.

Si Foucault ne rejette pas explicitement le pouvoir de l'État au sens hobbesien et wébérien, sa philosophie politique émane pourtant de son scepticisme sur l'hypothèse selon laquelle le pouvoir souverain est le seul pouvoir réel. D'après Foucault, il y a des forces de pouvoir variées, plus subtiles et plus efficaces que le seul pouvoir de l'État. Ainsi, l'État peut être instrumentalisé et devenir un simple *moyen*, et non nécessairement l'essence ou la *fin* du pouvoir.

Pour moi, cette conclusion pose une nouvelle question essentielle : l'État Total (*Der Totale Staat*, d'après l'idéologie nazie) est-il un *moyen* ou une *fin*, un instrument de la violence ou bien un fantasme idéologique nécessaire à la légitimation de cette violence? Si l'État Total est un *moyen*, il devient tout simplement un instrument de la *logique totalitaire*. Si l'État Total est une *fin*, mais qui n'a jamais été vraiment réalisée ni atteinte — tous les essais connus dans l'histoire ont été défaillants —, nous replongeons de nouveau dans l'eau trouble de l'idéologie.

Dans ses textes, Foucault analyse la manière dont le pouvoir souverain de l'État, au cours des deux derniers siècles, se voit substituer par deux autres formes de pouvoir : le *pouvoir disciplinaire* (qu'il appelle aussi *anatopolitique* en raison de son attention particulière à la formation du corps humain) et la *biopolitique*. La discipline, selon Foucault, est une forme particulière de pouvoir qui *apprend* aux individus comment ils doivent agir en les incitant à s'adapter à ce qui est *normal*. C'est le pouvoir sous la forme d'une *formation correcte*. La discipline ne détruit pas l'être humain de la même manière que le pouvoir souverain pourrait le faire (ce qui est une des caractéristiques

²⁴ Benjamin W., [1921], 2012, *Critique de la violence*, Paris, Petite Bibliothèque Payot (le texte original est écrit en allemand en 1921, mais pour les besoins de ce travail, j'ai utilisé cette version française).

²⁵ Weber M., [1919], 1963, *Le Savant et le Politique*, Paris, Union Générale d'éditions.

²⁶ Hobbes T., [1651], 2000, *Léviathan ou Matière, forme et puissance de l'état chrétien et civil*, Paris, Galimard.

fondamentales de la violence et de la *terreur totalitaire*). La discipline fonctionne plus subtilement, avec un soin exquis et raffiné, afin de produire des individus obéissants, des *sujets soumis*. Ainsi, la manifestation exemplaire du pouvoir disciplinaire devient la *prison*.

Pour Foucault, la caractéristique la plus importante de cette institution, soit le modèle le plus répandu de punition dans le monde moderne, n'est pas la manière dont elle enferme le criminel par la force du pouvoir légitime de l'État. D'après Foucault, le but essentiel de la prison et de la surveillance permanente est d'obliger les détenus à se considérer eux-mêmes comme faisant l'objet d'une correction et d'un contrôle constant. Ainsi, les parties fondamentales de l'institution de la prison ne sont pas la cage ni les barreaux, mais la routine des horaires qui régissent la vie quotidienne des prisonniers²⁷. Pour cette raison, tous les éléments de la surveillance pénitentiaire sont continuellement rendus visibles. Les prisonniers sont conscients d'être soumis à un contrôle continu et total.

Ainsi, l'objectif de la surveillance constante n'est pas de faire peur aux prisonniers pensant s'évader, mais plutôt d'obliger tous les détenus à se considérer comme faisant l'objet d'une correction à laquelle il est inutile et impossible d'échapper. Du lever du jour aux lumières de la nuit, les prisonniers sont soumis sans interruption à une inspection continue de leur comportement. Ce système apprend aux prisonniers à se contrôler eux-mêmes, à s'autogérer et à s'autocorriger. Dans un système pareil, quand la surveillance est conçue efficacement, les détenus n'ont plus besoin de leurs gardiens, car ils sont devenus leurs propres superviseurs. C'est la forme suprême de la *docilité*.

Cette idée semble-t-elle trop banale, trop familière ? Certainement, puisque Foucault demande ironiquement, dans le chapitre « Le panoptisme » : « Quoi d'étonnant si la prison ressemble aux usines, aux écoles, aux casernes, aux hôpitaux, qui tous ressemblent aux prisons ?²⁸ ».

²⁷ La majeure partie de ce texte est féminisée selon les normes académiques de présentation des mémoires et des thèses. Cependant, lorsque je fais référence à une œuvre spécifique et que j'utilise les termes et les notions d'un auteur ou d'une autrice, je conserve les présentations de genre originelles dans l'œuvre. Par exemple, dans le cas de Foucault, tout est écrit au masculin (prisonnier, détenu, gardien, etc.) et j'ai conservé cette forme par respect pour l'auteur et son style d'écriture. Il en va de même pour les autres paragraphes de cette thèse où je fais référence à d'autres autrices et auteurs et à leurs ouvrages.

²⁸ Foucault M., 1975, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, p. 229.

D'ailleurs, environ quinze ans avant Foucault, dans son recueil d'essais *Brave New World Revisited*, Aldous Huxley partage une vision très semblable. Même s'il parle de *manipulation* (et non de *formation*, dans le sens foucauldien du terme), ses idées sont très similaires :

[...] no person whose mind had been made captive by the methods outlined in earlier articles would be in a position to complain of his captivity. The nature of psychological compulsion is such that those who act under constraint remain under the impression that they are acting on their own initiative. The victim of mind-manipulation does not know that he is a victim. To him, the walls of his prison are invisible, and he believes himself to be free [...] His servitude is strictly objective.²⁹

Ainsi, Huxley prévoit l'exclusion de la terreur et de la violence dans un système *totalitaire* du futur, car elles seront devenues obsolètes et inutiles. Il va encore plus loin, en essayant de prédire le fonctionnement de ce modèle social, fondé sur la *manipulation* :

The underlying substance will be a new kind of non-violent totalitarianism. All the traditional names, all the hallowed slogans will remain exactly what they were in the good old days. Democracy and freedom will be the theme of every broadcast and editorial [...] Meanwhile the ruling oligarchy and its highly trained elite of soldiers, policemen, thought-manufacturers and mind-manipulators will quietly run the show as they see fit.³⁰

Ces idées de Huxley et de Foucault constituent des sources d'inspiration essentielles à mon projet. Les notions de *fabricants de pensées* et de *manipulateurs d'esprit* (*thought-manufacturers* and *mind-manipulators*) de Huxley ont occupé une place majeure dans le développement de l'histoire que j'ai voulu raconter. Dans le chapitre 3, consacré à la création « humaine », je reviendrai plus en détail sur ces réflexions et leur influence sur mon processus créatif.

La pensée d'Herbert Marcuse va dans la même direction que celles de Huxley et de Foucault, en s'attardant sur des détails socio-politico-économiques :

[...] le totalitarisme n'est pas seulement une uniformisation politique terroriste, c'est aussi une uniformisation économique-technique non terroriste qui fonctionne en manipulant les besoins au nom d'un faux intérêt général. Une opposition efficace au système ne peut pas se produire dans ces conditions. Le totalitarisme n'est pas

²⁹ Huxley A., [1958], 2000, *Brave New World Revisited*, New York NY, Rosetta Books, p. 85.

³⁰ *Ibid.*, p. 86.

seulement le fait d'une forme spécifique de gouvernement ou de parti, il découle plutôt d'un système spécifique de production et de distribution, parfaitement compatible avec un « pluralisme » de partis, de journaux, avec la « séparation des pouvoirs », etc.³¹

Dans l'optique de ce qui précède, si le concept classique du *totalitarisme* signifie un contrôle total de la société, alors toute forme de résistance qui peut s'échapper ou bien s'opposer à ce contrôle rend ce concept superflu. Apparaît alors le paradoxe selon lequel le véritable *totalitarisme* pourrait être formellement indiscernable de la démocratie, dans la mesure où le pluralisme apparent est la condition d'une adhésion sans faille à une forme totale de contrôle social et économique. En fait, cette adhésion sans faille est une *condition de possibilité* essentielle de l'existence d'un vrai *totalitarisme*.

Cet état de fait auquel la logique se heurte ici — l'impossibilité d'arriver à une définition empiriquement solide et la production de définitions partielles et de confusions permanentes — tendrait à montrer que le terme *totalitarisme* est difficile à considérer, aujourd'hui, comme un concept définitif de la science. Il représente plutôt une notion idéologique, peut-être encore nécessaire dans le discours public, pour simplifier les choses en utilisant un mot bien connu (*totalitarisme*) comme une sorte de légitimation d'une autre notion : la démocratie.

Une idée similaire est développée par Bernard Bruneteau — qui d'ailleurs, utilise aussi *1984* de Orwell dans son argumentaire :

Le « modèle » totalitaire [...] est indispensable pour nous convaincre du caractère désirable de la démocratie. Le processus de « décivilisation » noir, brun, ou rouge n'a en effet pas peu contribué à inscrire cette dernière, en dépit de son ambivalence et de ses imperfections, dans l'essence de l'humanité.³²

Une nouvelle question se pose ici : si le concept de *subterfuge du totalitarisme* est utilisé essentiellement pour des raisons idéologiques et pour légitimer la démocratie, est-ce à dire qu'il est également utilisé pour nous enfermer dans la logique de cette même démocratie ? Si la problématique du *totalitarisme* est toujours posée du point de vue de la démocratie, il sera difficile

³¹ Marcuse H., 1968, *L'Homme unidimensionnel*, Paris, Ed. de Minuit, p. 31.

³² Bruneteau B., 2014, *Les totalitarismes*, Paris, Ed. Armand Collin, p. 297-298.

d'avoir un débat sur la nature de cette démocratie et de la questionner, car elle sera toujours « la fin de l'histoire ».

Dans cette optique, et toujours dans la logique du *totalitarisme* vu comme une idéologie, Claude Lefort affirme que l'étude de la *logique totalitaire* ne doit pas nécessairement être centrée sur un *totalitarisme* réel, mais plutôt sur une idée, un fantasme *totalitaire*, ce qui permet aussi de réfléchir sur la démocratie :

Ne cherchons pas non plus à mettre ici en évidence les contradictions auxquelles se heurte le totalitarisme. Ce schéma à peine esquissé permet déjà de réexaminer la démocratie. C'est sur le fond du totalitarisme qu'elle acquiert un nouveau relief, qu'il s'avère impossible de la réduire à un système d'institutions. Elle apparaît à son tour comme une forme de société; et la tâche s'impose de comprendre ce qui fait sa singularité, et ce qui en elle se prête à son renversement, à l'avènement de la société totalitaire.³³

Par conséquent, ma thèse met en évidence une tension constitutive entre la volonté de produire un savoir rigoureux et la conscience critique des limites de tout récit ou méta-récit. Lorsque j'emploie des notions telles que « vrai sens », « valeur scientifique » ou « signification exacte », il ne s'agit en aucun cas d'un retour à une posture moderniste ou positiviste visant à restaurer un discours universel du savoir. Cet usage se veut au contraire stratégique et critique : il vise à réaffirmer la légitimité épistémique de la recherche-crédation, encore souvent mal comprise dans le champ universitaire, en ouvrant la notion de valeur scientifique plutôt qu'en la refermant autour de normes héritées. La valeur du savoir est ici pensée en relation avec la singularité, la réflexivité et l'expérience sensible, sans renoncer pour autant aux exigences de rigueur et de cohérence.

Cette position s'inscrit dans l'esprit de ce que Donna Haraway (1998)³⁴ nomme une *objectivité située*. En critiquant l'idéal d'une objectivité universelle, neutre et désincarnée, Haraway affirme que toute connaissance est produite à partir d'un point de vue situé, ancré dans un contexte social, culturel, historique et corporel précis. Plutôt que de prétendre à une « vue de nulle part », la

³³ Lefort C., 1986, *Essais sur le politique (XIXe-XXe siècles)*, Paris, Ed. du Seuil, p. 23.

³⁴ Haraway D., 1988, *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, *Feminist Studies*, Autumn, Vol. 14, No. 3, p. 575-599, disponible à ; <https://www.jstor.org/stable/3178066> (dernière consultation le 10 septembre 2025).

recherche est ainsi invitée à reconnaître la position du chercheur ou de la chercheuse, ses valeurs et ses limites, et à assumer que toute vision est partielle, incarnée et relationnelle. Il ne s'agit donc pas de substituer la subjectivité à la rigueur, mais d'en faire une composante explicite de la production de savoir, dans une logique de transparence et de dialogue entre perspectives multiples.

Mon intention n'est dès lors pas d'aboutir à des définitions définitives, mais de mettre en crise le désir même de définition, en exposant ses limites, ses glissements idéologiques et ses enjeux de pouvoir. Cette stratégie d'écriture vise à rendre sensible la tension entre la nécessité de conceptualiser et la reconnaissance de l'instabilité des catégories. En ce sens, mon approche s'inscrit dans une perspective postmoderne : je déconstruis l'idée d'une vérité absolue tout en reconnaissant le besoin humain — et politique — de produire du sens, fut-il provisoire, conflictuel ou situé. La recherche-crédation apparaît alors comme une forme de savoir qui se construit dans le doute, le déplacement et la confrontation des régimes de sens.

C'est dans ce cadre qu'émerge la question centrale de ma thèse, à la fois épistémologique et politique, nourrie par une frustration intellectuelle profonde : jamais je n'ai trouvé de définition du totalitarisme capable d'embrasser l'ensemble de ce phénomène politique et social, qui a façonné mon existence, mon vécu et mon expérience. Les définitions rencontrées, bien qu'utiles à certains égards, proposent souvent une vision réductrice, fragmentée, voire déformée du phénomène. Ce rétrécissement conceptuel ne relève pas seulement d'un manque théorique ; il contribue à appauvrir notre compréhension et à neutraliser la complexité historique, symbolique et affective du totalitarisme. Pour cette raison, j'en suis venu non seulement à contester ces définitions, mais aussi à interroger la légitimité même de la notion telle qu'elle est communément mobilisée.

Je reconnais toutefois qu'une définition, par nature, simplifie le réel : elle opère une réduction nécessaire pour rendre intelligible un phénomène complexe. Dans le cas du totalitarisme, cette réduction devient problématique lorsqu'elle se transforme en dogme, figeant le concept historiquement, idéologiquement ou moralement, sans tenir compte de la diversité de ses manifestations ni de ses évolutions contextuelles. Ce que je critique, ce ne sont donc pas les tentatives de définition en tant que telles, mais leur prétention à l'universalité et à l'achèvement. Affirmer que « le totalitarisme, c'est X ou Y » à partir de quelques critères politiques, sociaux ou

idéologiques, sans intégrer les dimensions symboliques, affectives, culturelles, morales, ni les formes contemporaines plus diffuses de contrôle et de pouvoir, revient à transformer le concept en énoncé idéologique. Comme le soulignent Žižek et Lefort, le recours au totalitarisme comme catégorie stabilisée peut alors fonctionner comme un subterfuge théorique, évitant d'affronter la réalité historique qu'il désigne, tout en servant à réexaminer et à légitimer la démocratie libérale.

Ma thèse ne rejette donc pas la définition comme outil analytique, mais appelle à une vigilance méthodologique constante. Je propose de penser le totalitarisme non comme un modèle clos, mais comme une configuration mouvante de rapports de pouvoir, de dispositifs de contrôle et de récits idéologiques, qui se manifestent différemment selon les contextes. Cette configuration dépasse les frontières du XX^e siècle et de quelques espaces géopolitiques précis. Elle permet d'interroger la manière dont certaines dynamiques totalitaires peuvent se reconfigurer aujourd'hui, notamment à travers des dispositifs technologiques ou algorithmiques contemporains, sans être immédiatement captées par des définitions héritées.

Parce que les définitions ne sont jamais neutres, elles dessinent des frontières symboliques, déterminent ce qui est reconnu comme légitime ou illégitime, et produisent des effets d'inclusion et d'exclusion. Ce pouvoir de délimitation, souvent implicite, se situe au cœur des luttes théoriques, culturelles, idéologiques et politiques. C'est précisément pour cette raison que j'adopte une posture critique consistant à cartographier des définitions concurrentes du totalitarisme et à analyser ce qu'elles incluent, ce qu'elles excluent et les intérêts qu'elles servent. Cette démarche s'inscrit dans une perspective foucauldienne, où le savoir est compris comme produit, structuré et légitimé par des dispositifs de pouvoir, tout en rejoignant des approches pragmatiques et situées qui reconnaissent le caractère stratégique, contextuel et provisoire des définitions.

Enfin, je ne cherche pas à restaurer les « grands récits » qui ont structuré le savoir, la culture et la politique de la modernité occidentale, tels que critiqués par Lyotard dans *La Condition postmoderne* (1979)³⁵. Mon objectif est plutôt de proposer un micro-récit incarné et autoréflexif, qui assume pleinement sa partialité tout en produisant un savoir partageable, transmissible et

³⁵ Lyotard J.-F., 1979, *La Condition postmoderne : rapport sur le savoir*, Paris, Ed. de Minuit.

fécond. C'est dans cet espace intermédiaire — entre rigueur et subjectivité, conceptualisation et expérience — que s'inscrit ma démarche de recherche-crédation.

Par conséquent, en raison de ce qui précède et de toutes les difficultés empiriques et logiques liées au concept classique de *totalitarisme* tel qu'il existe dans la littérature scientifique, il semble préférable d'imposer un usage limité du terme. Pourtant, comme mentionné au début de ce chapitre, je n'abandonnerai pas cette notion et je l'utiliserai dans mon travail, notamment parce que sa principale fonction, dans le cadre de ce projet, n'est pas de faire connaître une véritable *réalité totalitaire*. J'œuvre dans le domaine de la fiction et, dans mon travail de création cinématographique, l'utilisation du concept de *totalitarisme* permet simplement l'identification et l'analyse de pratiques d'*ordre totalitaire* cachées sous des séductions théoriques, politiques et médiatiques en apparence « bienveillantes ».

Certains ouvrages plus récents ouvrent de nouvelles perspectives sur un traitement identique du sujet. Dans son livre *Du totalitarisme en Amérique*, Patrick Tort propose une réflexion dans la même direction indiquée par Huxley :

Dans ce contexte, le totalitarisme le plus intelligent et le plus efficace est celui qui, dans son rapport au « peuple », fait l'économie de la dépense répressive tout en la pratiquant aux moindres frais, lorsque ses intérêts l'y portent, à l'enseigne de la philanthropie [...] La plus extrême coercition s'est ainsi assuré le soutien du désir, de la religion et de la morale, assorti de la conviction du libre choix.³⁶

Dans son livre *La psychologie du totalitarisme*³⁷, Mattias Desmet, professeur de psychologie clinique à l'université de Gand, présente sa vision d'un *totalitarisme moderne* dont l'essence n'est pas un leader charismatique particulier ni un parti unique ou un idéal imposé par la terreur, mais plutôt la croyance des masses qu'une société utopique, basée sur la raison et sur des théories scientifiques, pourrait être créée.

Dans un tel paradigme, le contrôle n'appartient pas à un seul dictateur : il revient au groupe, à une société de masse, dans laquelle il n'y a pas de solidarité, mais des connexions renforcées entre

³⁶ Tort P., 2012, *Du totalitarisme en Amérique*, Paris, Ed. Érès, p. 216.

³⁷ Desmet M., 2022, *The Psychology of Totalitarianism*, London, Chelsea Green Publishing.

l'individu et la collectivité, maintenues par les développements technologiques (médias socionumériques, monnaies numériques, passeports bionumériques et tout autre type d'informations numériques sur les individus). La pression médiatique sur les masses est un autre facteur essentiel selon cette vision.

La proposition de Desmet sur le nouveau *totalitarisme technocrate* s'appuie sur plusieurs signes observés dans la société contemporaine : l'augmentation exponentielle du nombre d'actions intrusives des agences de sécurité, l'avancée générale de la sécurité par la surveillance, la pression croissante sur le droit à la vie privée, la forte augmentation du nombre de citoyens qui se dénoncent les uns les autres, la censure croissante et la suppression des voix alternatives, parmi d'autres.

Dans un tel contexte, la gestion du nouveau modèle *totalitaire* s'effectue sans violence apparente par des bureaucrates et technocrates qui, ainsi, peuvent s'emparer d'un pouvoir total et créer un modèle *totalitaire* invisible pour les masses :

The moment Arendt had anticipated in 1951 seems to be rapidly approaching: the emergence of a new totalitarian system led, not by "ring leaders" like Stalin and Hitler, but by dull bureaucrats and technocrats.³⁸

Un grand danger pourrait alors provenir des nouvelles idéologies pseudoscientifiques qui entendent créer le « nouvel être humain » directement lié à la technologie, soit des idéologies promouvant l'être transhumain qui deviendra Dieu en fusionnant avec la machine. Il suffit de revenir moins d'un siècle en arrière et de se rappeler que l'Allemagne nazie et l'Union soviétique étaient aussi fondées sur des théories dites « scientifiques » sur « l'homme nouveau » pour avoir tout de suite des frissons dans le dos.

La réflexion de Tort sur le rôle des technologies et des médias n'est pas très loin de la vision de Desmet :

L'essor rapide des communications de masse – radiophonie, et, surtout, télévision – ajoutèrent à l'atomisation sociale par la formation d'un public *allocutaire* dont chaque membre isolé recevait dans sa sphère privée les contenus de messages homogènes qu'il ne choisissait pas, qu'il était dans l'incapacité actuelle de discuter, et auxquels il lui

³⁸ *Ibid.*, p. 91.

était immédiatement impossible de répondre. La puissance financière et technique des émetteurs de messages publicitaires et politiques démultiplia leurs effets auprès des récepteurs non organisés qui étaient leurs cibles, et chez lesquels l'établissement des consensus approuvateurs s'étendit aux dépens de la capacité critique de résistance qui s'appuyait auparavant sur une communication sociale non entravée et sur la discussion collective.³⁹

La raison principale de cet essor est l'effort des classes dominantes à tenir l'intelligence et la lucidité critique à l'écart des foules. D'ailleurs, certaines pistes déjà indiquées par Arendt, Foucault et Huxley (parmi d'autres) se retrouvent dans la réflexion de Tort, qui modernise les anciens concepts de *totalitarisme* en essayant de les adapter à la nouvelle réalité :

Le totalitarisme doit être redéfini comme la forme d'exercice de l'autorité politique qui transforme toutes les institutions d'une société en *relais d'influence* auprès d'un « peuple » qu'elle informe, éduque, unifie, contrôle, et dont elle exige le soutien. Cette forme de gouvernement inclut par conséquent tout dispositif psychologique, social et éducatif visant à la délimitation restrictive d'une *qualification certifiée* d'appartenance à la communauté [...] et, sur cette base, à la *disposition intégrale* d'individus assujettis, maintenus dans l'homogénéité et dans l'obéissance par la persuasion, la fascination de masse, l'excitation grégaire, l'agressivité canalisée et entretenue, le conformisme et la crainte. C'est-à-dire par une manipulation psychologique dissimulant la suppression objective du jugement individuel autonome et de toute délibération de la communauté.⁴⁰

Toujours dans cette direction, mais selon une tradition marxiste, Maxime Ouellet propose de voir le rapport entre les nouvelles mutations *totalitaires* et le capitalisme :

Le totalitarisme capitaliste se caractérise en effet par l'affaiblissement des formes institutionnelles de pouvoir politique au profit d'une domination abstraite de la rationalité de la valeur marchande, qui s'impose à la totalité des sphères de la société.⁴¹

Dans cette perspective, l'État est soumis au capital et devient un *moyen* du pouvoir. En fait, il devient un *moyen* de l'oligarchie et des élites capitalistes :

Ultimement, dans un monde numériquement administré, l'État sous-traite son pouvoir disciplinaire aux industries de communication développant des applications de plus en plus sophistiquées de captation des données personnelles. Le contrôle social reposant

³⁹ Tort P., 2012, *Du totalitarisme en Amérique*, Paris, Ed. Érès, p. 193.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 214-215.

⁴¹ Ouellet M., 2015, *Cybercapitalisme et totalitarisme*, Relations #776, p. 18-19.

désormais sur un mélange de surveillance et de divertissement, il en résulte, selon le politologue Sheldon Wollin, une forme de totalitarisme inversé où la souveraineté politique est soumise à la tyrannie du capital et où la population se désintéresse des questions politiques, leur préférant le divertissement fourni par les industries culturelles et l'expression narcissique de soi dans les médias sociaux.⁴²

Toutes ces réflexions pourront mener vers la présupposition que l'une des principales raisons de l'échec des *régimes terroristes totalitaires* du passé (nazis, fascistes, bolcheviks, etc.) qui ont rendu l'*idéal totalitaire* irréalisable et défaillant était l'effort ultime de ces régimes d'atteindre cet idéal par la terreur. La véritable recette du succès d'un tel idéal, même si cela peut paraître paradoxal, pourrait être trouvée ailleurs, dans un monde où la violence et la terreur seront obsolètes et inutiles, voire contre-productives.

Dans cet ordre d'idées, j'examine, dans les deux prochains sous-chapitres et dans mon projet de création, ce qui est nécessaire pour transformer *un tel idéal totalitaire* en un *objectif réalisable*, c'est-à-dire pour passer d'une *idéologie totalitaire* à la *praxis totalitaire*. Le grand bénéficiaire d'un tel *idéal totalitaire* réalisé ne sera pas un parti unique dirigé par un leader charismatique, mais bien la couche supérieure (institutionnelle et économique — bureaucratique, technocratique, entrepreneuriale) du système et de la société qui réussira finalement à fusionner un *modèle totalitaire* avec un État (un *moyen*) où il n'y aura plus aucune forme de résistance.

Ainsi, si les concepts classiques et rigides du *totalitarisme* forgés pendant le XX^e siècle se heurtent aux recherches et aux faits historiques empiriques, il est toutefois possible d'en emprunter quelques éléments pour examiner les pratiques *totalitaires* des systèmes de domination du XXI^e siècle.

En cherchant à redéfinir la notion pour mes propres besoins, j'ai tenté d'affirmer et de prouver que le *totalitarisme* ne peut s'établir qu'en tant que combinaison parfaite avec la *violence systématique* non apparente — même si cela paraît paradoxal. Cette *violence systématique*⁴³ fonde et maintient l'ordre existant, renforcé par une surveillance omniprésente et un contrôle total, et fait preuve d'un pouvoir de persuasion et de manipulation sans faille. Dans la direction proposée par Huxley, le

⁴² *Ibid.*, p. 18-19.

⁴³ Nous allons définir plus en détail ce type de violence dans le sous-chapitre suivant.

moyen d'y parvenir est de passer d'un modèle ancien (infructueux) mettant en péril l'*habeas corpus*⁴⁴ vers un modèle supérieur d'élimination de l'*habeas mentem*⁴⁵.

Est-ce réalisable ? Peut-être, à condition de répondre à la vieille question posée par Huxley : « Qui va garder les gardiens ? » (*Quis custodiet custodes?*⁴⁶). Foucault en a déjà proposé une piste et une réponse dans *Surveiller et punir : Naissance de la prison*, où tous jouent les rôles de détenus et de gardiens à la fois. En étant plus attentifs, nous pourrions observer la mise en œuvre de certains concepts huxleyiens et foucauldien dans notre monde d'aujourd'hui.

De cette manière, je suis arrivé à l'idée de mon projet créatif *dystopique*, en utilisant comme fondement du thème essentiel et de la prémisse une vision de *stratégies de totalisation* au lieu d'un *modèle totalitaire* réussi et pleinement atteint. Un univers dans lequel d'après Vioulac :

À partir du moment où l'Universel s'est intégralement objectivé dans l'État, le moment de l'individualité n'est alors plus passion mais soumission active et volontaire, c'est-à-dire obéissance [...] Parce que ce sacrifice de l'individualité à l'universalité en acte de l'État est le mode même de la totalisation, il ne peut être l'objet d'aucune critique. Pour qu'il y ait critique, il faudrait qu'il y ait un point de vue extérieur à la Totalité — mais, si la Totalité est effectivement totale, elle inclut en elle tout point de vue, et seule la Totalité est susceptible de se juger elle-même.⁴⁷

Dans cette Totalité, l'idéal *totalitaire* sera pleinement réussi. Dans cette Totalité, l'*habeas corpus* n'aura plus aucune importance ni valeur, car l'*habeas mentem* sera éliminé.

Dans son livre *Man's Search for Meaning*, Viktor E. Frankl écrit : « Everything can be taken from a man but one thing: the last of the human freedoms - to choose one's attitude in any given set of circumstances, to choose one's own way⁴⁸ ».

C'est une affirmation à laquelle je crois profondément, mais la condition pour pouvoir choisir librement notre attitude — ou garder le dernier recours de notre liberté — est de garder notre esprit

⁴⁴ Le droit de protection du corps et des biens de l'individu.

⁴⁵ Le droit de protection de l'esprit humain conscient.

⁴⁶ Huxley A., [1958], 2000, *Brave New World Revisited*, New York NY, Rosetta Books, p. 25.

⁴⁷ Vioulac J., 2013, *La logique totalitaire. Essai sur la crise de l'Occident*, Paris, Presse Universitaire de France, p. 78.

⁴⁸ Frankl V., [1959], 2014, *Man's Search for Meaning*, Boston MA, Beacon Press.

conscient libre, ce qui veut dire de protéger à tout prix notre *habeas mentem*. Sinon, ce qui nous attend, c'est *La Matrice* ou bien la vraie « fin de l'histoire ».

Cette idée est au cœur de mon projet créatif.

1.3 Sur la violence

Dans le sous-chapitre précédent, j'ai utilisé à de nombreuses reprises les notions de *terreur* et de *violence*. Peut-être est-il temps de clarifier en quoi la notion de *violence* est importante pour mon projet, comme dans le cas du *totalitarisme*, en creusant sa signification et la pertinence de son usage.

Tout d'abord, pourquoi ai-je besoin de discuter du concept de *violence* en général, en lien avec un projet de création? Premièrement, parce que la *violence* est très commune au cinéma. Elle est indissociable du moteur principal de chaque histoire — le conflit. Le conflit dramaturgique, comme nous dit McKee dans le chapitre « The Law of Conflict » de *Story : Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, est un élément essentiel du *storytelling* :

When the protagonist steps out of the Inciting Incident, he enters a world governed by the Law of Conflict. To wit: *Nothing moves forward in a story except through conflict*. Put another way, conflict is to storytelling what sound is to music. Both story and music are temporal arts, and the single most difficult task of the temporal artist is to hook our interest, hold our uninterrupted concentration, then *carry us through time without an awareness of the passage of time*. [...] conflict is to storytelling what is sound to music [...] *The music of story is conflict*.⁴⁹

Deuxièmement, dans mon projet de recherche-crédation, l'histoire est centrée autour d'un type spécifique de *violence*, et la représentation symbolique de cette *violence* est l'un des éléments clés du récit. Il s'agit d'une forme de *violence* très fine et tellement subtile qu'elle est pratiquement invisible.

⁴⁹ McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers, p. 210.

Toutefois, on peut se demander : quel est le type de *violence* présenté dans un court métrage où, la plupart du temps, deux personnes sont assises dans une pièce et, dans les moments les plus « violents », celles-ci haussent simplement leur voix ? En fait, il s'agit d'un conflit véhiculé par une forme particulière de *violence* que nous essaierons d'expliquer dans les pages suivantes. Pour ainsi faire, revenons sur *Story* de McKee et effectuons un bref survol sur les types de conflit utilisés dans un récit. En général, dans une histoire narrative, nous pouvons distinguer trois types essentiels de conflit : *intérieur*, *interpersonnel* et *extrapersonnel*. Le fonctionnement de ces trois types de conflits et leurs différences sont représentés dans la figure suivante :

THE THREE LEVELS OF CONFLICT

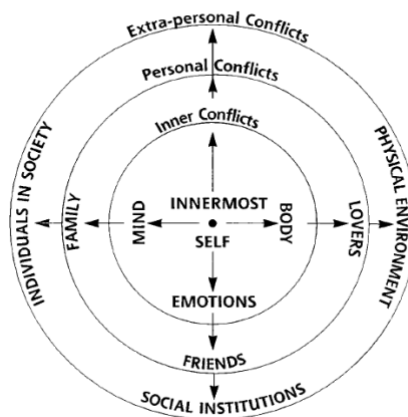


Figure 1 : Les trois niveaux de conflit de Robert McKee

Notre objectif est de créer une histoire complexe et de développer en parallèle les trois types de conflit. Pourtant, notre personnage principal est engagé avant tout dans un conflit du type « Humain contre le pouvoir / la religion / un dieu / le système / la société... », ce qui veut dire qu'un *conflit extrapersonnel* est prédominant. Ainsi, il s'avère nécessaire d'analyser d'abord le type de violence qui structure, construit et alimente ce type de conflit.

Dans son livre *Violence, six réflexions transversales*⁵⁰, Žizek propose sa vision d'un triumvirat composé de trois formes de violence — *subjective*, *symbolique* et *systémique* — en essayant de réfléchir non seulement aux origines et au rôle de chacune d'entre elles, mais aussi au rapport

⁵⁰ Žizek S., 2008, *Violence, six réflexions transversales*, Paris, Au diable vert, Vauvert.

existant entre les trois. Il propose ainsi l'hypothèse selon laquelle la *violence systémique* est à la base de toute autre forme de violence.

Cependant, le philosophe affirme que des formes très variées de violence subjective sont largement représentées dans les discours médiatiques d'aujourd'hui, tandis que la *violence systémique*, celle qui est la plus représentative d'un vrai modèle *totalitaire*, tout en étant distincte de la terreur totalitaire archaïque, est généralement masquée sous des problématiques et des définitions très vagues et éloignées de toute notion de violence. De cette manière, la *violence systémique* reste souvent inaperçue et invisible et, par conséquent, reste toujours la plus opaque du triumvirat.

De son côté, la *violence subjective* (celle qui, au niveau dramaturgique, serait la plus caractéristique pour les conflits interpersonnels) est la plus visible des trois : « Nous avons tendance à considérer la criminalité, la terreur, les troubles civils et les conflits internationaux comme les manifestations les plus évidentes de la violence⁵¹ ».

Pourtant, dans mon projet de recherche-crédation, la *violence systémique* est celle qui acquiert le plus d'importance, car elle joue un rôle fondamental dans le type de récit qui m'intéresse. En fait, la *violence systémique*, en étant fondatrice de toute forme de violence, provoque la *violence subjective* en tant que résistance et opposition au système, au droit et au pouvoir.

Le concept développé par Zizek est inspiré et influencé par deux textes plus anciens : *Critique de la violence* de Benjamin, déjà mentionné précédemment, et *Force de loi : Le fondement mystique de l'autorité*⁵² de Jacques Derrida. Dans son livre⁵³, Benjamin soulève une question intéressante et très pertinente pour mon projet de création : comment pouvons-nous aborder la question de l'existence de la violence à travers l'ordre juridique et le droit pour ainsi la situer et définir son rôle ? Il donne ensuite une piste de réponse : la violence ne fait pas partie des *fins*, elle est un *moyen*. « [...] Il est clair que le rapport fondamental le plus élémentaire de tout ordre juridique est celui de

⁵¹ *Ibid.*, p. 7.

⁵² Derrida J., 1989-1990, *Force de loi : Le fondement mystique de l'autorité*, 11 Cardozo Law Review, Vol. 11:919.

⁵³ Benjamin W., [1921], 2012, *Critique de la violence*, Paris, Petite Bibliothèque Payot.

fin et moyen. Il est clair aussi que la violence ne peut être trouvée d'abord que dans le domaine des moyens, non dans celui des fins⁵⁴ ».

Le rôle de cette violence, que Benjamin nomme *mythique*, est tout d'abord de fonder le droit et ensuite de le conserver. Il donne comme exemple le contrat juridique : « [...] comme son point d'arrivée, l'origine de chaque contrat renvoie à la violence. Elle n'a pas besoin d'être immédiatement présente en lui en tant que fondatrice de droit, mais elle y est représentée dans la mesure où le pouvoir qui garantit le contrat est lui-même d'origine violente⁵⁵ ».

Toujours selon Benjamin, l'essence du contrat, en tant que document légal, est une violence qui n'est pas active au moment de sa signature (restant ainsi invisible), mais qui pourrait se manifester à n'importe quel moment dans le futur. Ce genre de violence génère, construit et définit le principal conflit (*extrapersonnel*) dans mon projet créatif. D'ailleurs, en intitulant mon film *Le contrat*, je souhaite rendre hommage à Benjamin, à son influence sur mes recherches et à l'inspiration que j'ai trouvée dans son œuvre durant le processus de travail sur mon mémoire de maîtrise ainsi que sur cette thèse.

Pour revenir à Zizek, il est plus ou moins évident que la *violence systémique* décrite dans son texte soit identique à la *violence mythique* (fondatrice et conservatrice de droit) de Benjamin, tandis que la *violence subjective* serait l'équivalent de la résistance (l'opposition) de cette violence. Une fois déclenchée, la *violence subjective* devient immédiatement menaçante pour le système et génère encore plus de *violence systémique* pour réimposer et conserver le droit et l'ordre (juridique et social). Parallèlement, la *violence systémique* utilise la *violence symbolique* (celle du langage, de l'idéologie, de la communication), nécessaire à défendre ses causes et ses *raisons d'être* :

Grâce au langage, au lieu d'exercer directement notre violence sur l'autre, nous avons la possibilité de débattre, de discuter, et cet échange, même lorsqu'il est agressif, présuppose un minimum de reconnaissance mutuelle [...] Mais les humains ne dépassent-ils pas la capacité de violence des animaux justement parce qu'ils parlent?

⁵⁴ *Ibid.*, p. 55.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 77.

Comme l'avait déjà compris Hegel, il y a, dans la symbolisation même d'une chose, quelque chose de violent qui équivaut à sa mortification.⁵⁶

Ces trois formes de violence sont représentées dans mon projet de création. Elles changent, se rechargent, se défient et se complètent constamment en passant par divers cycles; quoique, comme le suggère Zizek, la *violence systémique* demeure au fondement des deux autres, et ce fait justifie d'y porter une attention particulière et d'étudier son caractère. Un terrain très efficace pour une telle analyse est le territoire de ce qui a déjà été défini comme *totalitarisme* — avec toutes les limitations possibles de cette définition —, car en étant un *moyen*, la violence *mythique* (de Benjamin) et la violence *systémique* (de Zizek) doivent être disposées à des *fins* : celles de l'ordre juridique (le système). Étant donné que, dans la perspective de Benjamin, la violence *mythique* doit fonder et ensuite conserver le droit (le système), le grand problème consiste au fait que : « [...] dans un mélange quasi fantomatique, ces deux formes de violence habitent une autre institution de l'État moderne, la police⁵⁷ ».

Ainsi, la police crée un ordre juridique dans l'Ordre juridique, un système dans le Système... Et si nous remplaçons ici la police par n'importe quelle autre institution ? Comme le proposait Foucault dans *Surveiller et punir : Naissance de la prison*, pourquoi ne pas remplacer la prison par n'importe quelle autre structure sociale ? Dans le cadre de mon projet, cette structure consiste simplement en une plateforme technologique, soit un modèle d'affaires largement répandu aujourd'hui.

Dans son livre *Le Siècle des Totalitarismes*, le penseur d'origine bulgare Tzvetan Todorov définit le rôle spécifique de la *violence systémique*, véhiculée par les services secrets de l'État *totalitaire* — des structures très semblables qui portaient des noms différents selon les différents pays (KGB, Sécurité d'État, Stasi, Securitate, etc.) — en ces termes :

La cible de la Sécurité sont non les coupables, mais les innocents, dont il faut entretenir constamment la peur afin qu'ils collaborent avec elle et l'aident à atteindre cet autre idéal : une société entièrement transparente, sous surveillance permanente, où l'appareil de contrôle détiendrait un savoir total sur toute la population.⁵⁸

⁵⁶ Zizek S., 2008, *Violence, six réflexions transversales*, Paris, Au diable vert, Vauvert, p. 85.

⁵⁷ Benjamin W., [1921], 2012, *Critique de la violence*, Paris, Petite Bibliothèque Payot, p. 74.

⁵⁸ Todorov T., 2010, *Le Siècle des totalitarismes*, Paris, Robert Laffont, p. 19.

Ici, comme dans le texte de Foucault, l'objectif ultime de la *violence systémique* n'est pas la punition, mais le contrôle et la soumission aux règles. Ce qui est primordial dans cette logique est d'assurer et de maintenir la *massification* et d'éliminer toute possibilité d'apparition d'une forme quelconque de *singularité* — qui représenterait alors le risque de devenir une opposition et une forme de résistance. L'individu, dans une telle société *transparente*, n'a aucun autre choix que de collaborer, de faire partie des masses, de ce qui est *normal*, et d'agir *comme tous les autres*.

Ce processus de *massification* et de transformation des individus en *sujets soumis* dans un régime *totalitaire* est l'un des principaux sujets de la discussion qui a eu lieu à New York, en 1973, entre Arendt et Roger Errera :

Totalitarian rulers organize this kind of mass sentiment, and by organizing it articulate it, and by articulating it make the people somehow love it. They were told before, thou shalt not kill; and they didn't kill. Now they are told, thou shalt kill; and although they think it's very difficult to kill, they do it because it's now part of the code of behavior. They learn whom to kill and how to kill and how to do it together [...] And you feel of course marvelous. Totalitarianism appeals to the very dangerous emotional needs of people who live in complete isolation and in fear of one another.⁵⁹

Dans son livre *Le Fascisme*⁶⁰, le philosophe bulgare Jeliu Jelev — devenu aussi le premier président démocratiquement élu après le changement du régime — explique cette logique de l'État *totalitaire* par le fait que même la police secrète ne dispose pas des moyens nécessaires pour surveiller et contrôler en permanence tous les contestataires clandestins potentiels. Comme elle est consciente qu'elle ne peut pas toujours identifier avec certitude tous les opposants aux régimes, la police secrète choisit alors tout simplement de présupposer que tout individu est « potentiellement contre ». Ainsi, tous les individus sont d'abord des suspects, ensuite des citoyens.

Par conséquent, avec l'objectif ultime d'éliminer toute forme de résistance possible, le système transforme progressivement ses citoyens en *sujets soumis*, et ce, afin de neutraliser toute menace provenant de la *singularité* — soit ce qui ne s'intègre pas dans ce qui est *normal*.

⁵⁹ Voir le film *Entretien avec Hannah Arendt* (1974) de J.-C. Lubtchansky et R. Errera, disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=cK3TMi9GqwE> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

⁶⁰ Jelev J., 1993, *Le Fascisme*, Genève, Ed. Rousseau.

Pourtant, dans la pratique des anciens États considérés comme *totalitaires*, il y a toujours eu de la résistance et de la dissidence, car, dans les conflits entre les individus et le système, la *violence du pouvoir* et la terreur furent toujours bien présentes et visibles. Il suffit de penser aux tribunaux publics durant les purges staliniennes et aux lourdes peines de prison, de Goulag⁶¹ et parfois de mort contre les dissidentes et les dissidents ainsi que les opposantes et opposants politiques. L'objectif de ces tribunaux publics était non seulement de punir, mais aussi d'effrayer les citoyennes et citoyens ordinaires et d'empêcher toute pensée ou impulsion d'agir contre le système. Ainsi, la violence et sa forme ultime, la terreur, insufflaient la peur tout en servant de propagande. C'était le modèle de fonctionnement des anciens *régimes totalitaires* et, comme nous le savons aujourd'hui, malgré les sacrifices politiques, sociaux et humains très élevés, ce modèle a échoué.

Ainsi, une nouvelle question se pose : dans mon film de fiction, et pour le conflit *extrapersonnel* du récit, j'ai toujours besoin de la *violence systémique* comme moteur du conflit, mais, suivant l'ordre de mes idées précédentes sur un nouveau *régime totalitaire* où la violence du pouvoir et la terreur ne sont pas prédominantes, comment puis-je adapter ce concept à mes besoins ? Autrement dit, pour arriver à une vraie *violence systémique*, puissante et invisible à la fois, comment faut-il modifier et camoufler cette *violence systémique* afin qu'il ne soit plus possible de la détecter ni de la reconnaître ?

Pour répondre à ce questionnement, je suis parti des concepts de Benjamin (le contrat), Derrida (la force de la loi) et Žižek (la violence systémique) et me suis dirigé de nouveau vers les idées de Foucault et, surtout, de Huxley.

In the more efficient dictatorships of tomorrow there will probably be much less violence than under Hitler and Stalin. The future dictator's subjects will be painlessly regimented by a corps of highly trained social engineers. "The challenge of social engineering in our time," writes an enthusiastic advocate of this new science, "is like the challenge of technical engineering fifty years ago. If the first half of the twentieth century was the era of the technical engineers, the second half may well be the era of

⁶¹ Le terme « Goulag » est un acronyme du nom russe *Glavnoïé oupravlenie laguerei* (Главное управление лагерей), soit le nom de l'administration qui gérait les « camps correctionnels de travail » pour les prisonniers et prisonnières politiques.

the social engineers"—and the twenty-first century, I suppose, will be the era of World Controllers, the scientific caste system and Brave New World.⁶²

Dans cet ordre d'idées, dans un tel monde dirigé par des *ingénieurs sociaux hautement qualifiés* (*highly trained social engineers*), la terreur et la violence des anciens *régimes totalitaires* ne sont plus nécessaires. Encore plus, elles seraient contre-productives. Désormais, au lieu de punir, effrayer et servir de propagande, la *violence systémique* reste toujours cachée, invisible, insaisissable, impénétrable, presque inexistante. Elle est même confondue avec la *violence subjective* de certains représentants du système — tel que le personnage du Représentant dans mon film.

Comme le dit Slavoj Žižek, la *violence subjective* est toujours la plus visible, tandis que la *violence systémique* reste toujours la plus opaque. Le conflit *extrapersonnel* (essentiel pour l'histoire) est camouflé par un conflit *interpersonnel* (visible à la surface), presque routinier et innocent, dont le rôle est de cacher derrière les rideaux l'immense machine répressive. Rien de spectaculaire, rien de public, rien de trop évident ; juste quelques malentendus entre les deux personnages. Tout est proposé comme un service, un bénéfice, un gain, un soin, une affaire avantageuse, une promesse pour un meilleur futur et un libre choix. Malgré quelques petits inconvénients, qui va résister à tout cela ? Voilà une simple routine d'affaires, où il semble n'y avoir ni victimes ni bourreaux.

C'est ainsi que naîtra un système *totalitaire* parfait, dans lequel tous sont des *sujets soumis* qui ont l'impression de vivre dans *Le Meilleur des Mondes*. Ils sont à la fois victimes et bourreaux, plongés dans le bonheur et les plaisirs offerts par le système.

« Qui va garder les gardiens ? » (*Quis custodiet custodes?*)⁶³... La question n'est plus nécessaire ici. Le développement de cette hypothèse sera poursuivi dans le sous-chapitre suivant, en tentant de définir les autres concepts étroitement liés à la *violence systémique* et à son fonctionnement sans faille, soit : *surveillance, contrôle, persuasion, manipulation et technologie*.

⁶² Huxley A., [1958], 2000, *Brave New World Revisited*, New York NY, Rosetta Books, p. 24-25.

⁶³ *Ibid.*, p. 25.

1.4 Sur la surveillance, le contrôle, la persuasion, la manipulation et la technologie

La question de la *surveillance* n'est pas moins vaste que celles du *totalitarisme* et de la *violence* précédemment abordées. Il en va de même pour les autres sujets de ce sous-chapitre — *contrôle*, *persuasion*, *manipulation* et *technologie* — dans leurs manifestations contemporaines. Cependant, comme dans les deux sous-chapitres précédents, une mise en garde préliminaire s'impose : je n'ai pas la prétention d'écrire de nouvelles théories sur ces sujets. Ma démarche consiste en un tour d'horizon de certains de leurs principaux éléments, et j'emprunte ce qui est nécessaire comme source d'inspiration pour mon projet créatif.

Pourquoi ai-je décidé d'aborder tous ces sujets ensemble au lieu de leur consacrer chacun un sous-chapitre ? La raison est très simple : dans le monde contemporain, ils opèrent de manière conjointe à plusieurs niveaux dans l'élimination de l'*habeas menthem* comme valeur humaine ultime — soit la direction qui m'intéresse le plus.

Dans cette optique, au lieu d'effectuer un survol des différents concepts de la *surveillance*, je me centrerai sur l'époque postmoderne, dans laquelle nous pouvons observer la transition de la *société disciplinaire* de Foucault vers la *société de contrôle* de Gilles Deleuze (et d'autres théoriciens et théoriciennes). Dans son article « Les sociétés de contrôle⁶⁴ », paru en 1990, Deleuze nous fait remarquer que les idées de Foucault, fondées sur le panoptique de Jeremy Bentham⁶⁵ et centrées sur les sociétés disciplinaires du XVIII^e, XIX^e et du début du XX^e siècle, sont en pleine mutation dans l'époque postmoderne. Ainsi, d'après Deleuze, « ce sont les *sociétés de contrôle* qui sont en train de remplacer les sociétés disciplinaires⁶⁶ ».

Une des différences essentielles entre le mode *disciplinaire* et le mode de *contrôle* consiste dans le fait que le premier fonctionne dans un univers clos et fermé sur soi, tandis que le deuxième peut

⁶⁴ Deleuze G., [1990], 2018, *Les sociétés de contrôle*, EcoRev 2018/1 (No46), p. 5-12, disponible à : <https://www.cairn.info/revue-ecorev-2018-1-page-5.htm> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

⁶⁵ Bentham J., [1791], 2002, *Panoptique : Mémoire sur un nouveau principe pour la construction des maisons d'inspection, et notamment des maisons de force*, Paris, Mille et Une Nuits.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 6.

fonctionner dans un univers ouvert. Une autre différence majeure consiste dans le fait que :

Dans les sociétés de contrôle [...] l'essentiel n'est plus une signature ni un nombre, mais un chiffre : le chiffre est un mot de passe, tandis que les sociétés disciplinaires sont réglées par des mots d'ordre [...] Le langage numérique du contrôle est fait de chiffres, qui marquent l'accès à l'information, ou le rejet.⁶⁷

N'est-ce pas une référence directe aux technologies numériques qui jouent déjà un rôle prédominant à notre époque? Ainsi, du matériel physique et de l'architecture visible du panoptique classique, nous pouvons facilement faire la transition vers l'architecture numérique, sans murs ni limites, de la surveillance moderne. Ce passage est un détail très important, car la transition numérique a repoussé les frontières de la surveillance aux limites du monde entier, c'est-à-dire que, si nous décidons de revenir aux termes de *totalisation* et de *pratiques totalitaires*, nous pouvons facilement affirmer que ce processus de *totalisation* a presque atteint sa limite — la terre entière est à sa portée. Tout cela est devenu possible parce que la *surveillance* et ses complices — le *contrôle*, la *persuasion* et la *manipulation* — sont engagés ensemble dans ce processus où la *technologie* joue un rôle de premier plan.

D'ailleurs, la *surveillance* moderne basée sur la *technologie* va au-delà de la prévention des déviances et des activités potentielles contre le système. Elle couvre chaque détail de la routine quotidienne et des activités banales de la personne : travail, achats, loisirs, relations avec les amis et amies, etc. Ainsi, le rôle moteur de la technologie contribue largement à augmenter la portée de la surveillance contemporaine.

Dans ce nouveau modèle, l'une des principales mutations à prendre en considération est le fait que la *surveillance* basée sur la *technologie* moderne n'utilise plus les corps physiques — comme dans le cas du panoptique. Au lieu de cela, les nouvelles technologies créent des prolongements numériques de chacun et chacune ; il est ainsi beaucoup plus facile de creuser profondément dans le monde intérieur des individus surveillés en observant et en surveillant les caractéristiques et les comportements de leurs avatars numériques. Le corps physique perd progressivement son

⁶⁷ *Ibid.*, p. 8.

importance.

Ici, les individus surveillés ne sont pas des prisonniers ni des opposants potentiels au système — comme dans les anciens régimes totalitaires archaïques : ce sont des avatars numériques contenant d'énormes quantités de données qui couvrent toute activité humaine, et ce processus de *totalisation* continue ne connaît ni limite ni ralentissement. Cette *surveillance* omniprésente à tous les niveaux de la vie des individus surveillés assure un contrôle tellement efficace que, bercés dans une bulle de bonheur créée par les systèmes de pouvoir, la marchandisation et la consommation, les individus se sentent confortablement engourdis dans une prison numérique *totale*.

Les nouvelles technologies favorisent l'émergence de groupes homogènes, composés d'individus enfermés dans leur propre réel, qui n'ont pas besoin de se parler au-delà de l'échange de *selfies* et autres images de mise en scène de soi. Cet échange d'éléments d'exhibition personnelle remplace avec succès l'échange d'idées — caractéristique d'une communication profondément humaine. Au-delà de cela, si bien guidés et manipulés par les systèmes de pouvoir, ces échanges révèlent parfois les traits les plus intimes, les plus vulnérables et les plus sombres de la personnalité de leurs exposants. Croyant être cachés derrière leurs avatars, les individus révèlent en fait des informations et des traits qu'ils ne révéleraient jamais dans leur vie hors-ligne.

Dans cette nouvelle réalité numérique, il y a, d'un côté, des groupes d'individus fragiles, atomisés, polarisés par les nouvelles technologies et, de l'autre, une montée de la censure (et de l'autocensure), car, justement, pour maintenir la paix dans un rassemblement d'individus qui ne sont plus unis par aucun lien humain, il faut affaiblir ce qui pourrait déstabiliser le groupe. Ainsi, à l'Est comme à l'Ouest, nous réalisons le même rêve : celui d'une harmonie et d'un équilibre superficiels, assurés par la technologie et les algorithmes. Un tel culte utilitaire du bonheur et du plaisir égocentrique crée lentement mais sûrement un modèle algorithmique de surveillance et de contrôle global impossible à éviter. On a ainsi une *totalisation* (presque) parfaitement réussie.

Dans le monde de la *surveillance* et du *contrôle* basés sur la technologie, tout recours à la violence est obsolète et inutile, ce qui rend le système encore plus pénétrant et invisible. La *surveillance* aujourd'hui est sans doute infiniment plus subtile et fine que celle associée au spectre des totalitarismes du XX^e siècle.

Ce fait explique aussi pourquoi la *persuasion* et la *manipulation* jouent également un rôle important dans ce processus bien orchestré, dans cet univers beaucoup plus ouvert — mais qui, à la fin, est toujours objet de *pratiques totalitaires* (l'échelle de *totalisation* est beaucoup plus grande et englobe la Terre entière).

Dans ce monde, la participation de chacun et chacune — car tous sont des individus surveillés et surveillants en même temps; ici Foucault a toujours raison, mais la motivation est différente — ne peut être assurée par le pouvoir souverain de l'État ni par la punition, la discipline ou la violence subjective, encore moins par la terreur : elle devient un acte *volontaire*.

C'est l'une des principales raisons pour lesquelles j'ai décidé de ne pas diviser ces sujets pour les étudier séparément. Seule l'analyse conjointe, à travers mon projet de création, des cinq pratiques incluses dans ce sous-chapitre (*surveillance, contrôle, persuasion, manipulation et technologie*) peut m'aider à mieux comprendre l'ensemble du processus. Pour ce faire, le meilleur terrain d'expérimentation pour moi s'est avéré être la dystopie.

1.5 Sur la dystopie

1.5.1 Deux concepts essentiels : *Réalisme Dystopique* et *Homo Totalitaris*

En définissant, au tout début de mon travail, mes arguments défendant mon choix d'effectuer une recherche-crédation, je soutiens, par le fait même, un cadre conceptuel et formel au sein duquel je voudrais me situer. Sur la base de mon précédent travail théorique⁶⁸ au sujet de la *violence* et du *totalitarisme*, ainsi que sur la base de mes analyses de nombreuses œuvres littéraires et cinématographiques, je peux confirmer que ce travail de recherche-crédation s'inscrit pleinement dans le cadre conceptuel de la *dystopie*, avec l'ambition d'y apporter quelques nouvelles nuances en utilisant une approche narrative plus réaliste. Dans cet ordre d'idées, je voudrais introduire, dans ce sous-chapitre, deux concepts essentiels qui sont utilisés dans mon travail créatif et ma recherche, soit le *Réalisme Dystopique* et l'*Homo Totalitaris*.

⁶⁸ Doytchinov S., 2015, *Dystopie en mouvement : histoire de la violence cyclique en trois actes*, Mémoire, Université du Québec à Montréal, Maîtrise en communication.

Contrairement à certaines opinions répandues, par le terme de *dystopie*, je ne sous-entends pas un genre (littéraire ou cinématographique), mais plutôt une vision globale, artistique et analytique, soit un regard très particulier sur la société, l'individu, et les rapports entre les deux. Pour moi, la *dystopie* n'est pas un sous-genre de la science-fiction : elle utilise les outils symboliques de la science-fiction, lorsque nécessaire, pour son processus de narration.

L'histoire du concept de *dystopie* est en fait inséparable de l'histoire de la société contemporaine. Au début du XIX^e siècle, les changements socio-économiques, induits par la Révolution industrielle et le nouvel ordre capitaliste, préoccupent de nombreux auteurs, lesquels expriment leurs inquiétudes dans des romans précurseurs de la *dystopie* moderne, comme *The Time Machine* (1895) de H.G. Wells et *The Iron Heel* (1907) de Jack London.

Au début du XX^e siècle, avec l'apparition des nouveaux régimes politiques en Allemagne et en Union soviétique, désormais qualifiés de *totalitaires*, certains auteurs et autrices *dystopiques* mettent en lumière les manifestations et les effets pervers de ces systèmes en analysant leurs structures politico-socio-économiques, ainsi que les ressemblances et divergences entre les différentes idéologies utilisées comme fondement de ces régimes (nazisme, communisme, bolchévisme, stalinisme, dictature militaire, etc.).

Seulement quelques années après la révolution d'Octobre et la constitution de l'Union soviétique, l'auteur russe Yevgeny Zamiatine pousse à l'extrême les caractéristiques du récit utopique soviétique, le transformant ainsi en *dystopie*, pour aboutir à la société qu'il dénonce dans son œuvre *Nous autres* (1924). Il est suivi par Huxley, avec son *Brave New World* (1932), et par les *dystopies* emblématiques de Orwell, soit *The Animal Farm* (1946) et *Nineteen Eighty-Four* (1949).

De son côté, le film *Metropolis* (1927) de Fritz Lang pourrait être considéré comme le premier film *dystopique*. Toutefois, en tant que courant esthétique, la *dystopie* prendra une place importante dans le cinéma seulement après la Deuxième Guerre mondiale. L'œuvre de Lang ainsi que la majeure partie des films *dystopiques* de mon corpus⁶⁹ — à l'exception de *Brazil* (1985) de Terry Gilliam et *The Matrix* (1999) de A. & L. Wachowski — sont créés sur la base d'œuvres littéraires

⁶⁹ Voir la filmographie et les fiches techniques des films à la fin du texte.

préexistantes d’auteurs et autrices comme Ray Bradbury, Orwell, Philip K. Dick, Fyodor Dostoïevski, Tomas M. Disch, William Golding, James Joyce, Franz Kafka, Boris et Arkady Strugatsky, P. D. James, etc.

1.5.2 Définitions de la dystopie et de sa problématique scientifique et sociale

Dans l’*Encyclopædia Universalis*, le terme *dystopie* est traduit ainsi : « contre-utopie, du type 1984 de George Orwell »⁷⁰. Cependant, pour ma recherche, je m’adresserai tout d’abord à Lyman T. Sargent qui, dans son texte *In Defense of Utopia*, définit la *dystopie* en ces termes :

Dystopia or negative utopia: a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived.⁷¹

Dans le même texte, Sargent mentionne que, d’après Patricia Köster et son texte *Dystopia : An Eighteenth Century Appearance*⁷², le premier usage connu du mot date du XVIII^e siècle, alors qu’un certain Noel Turner a utilisé le mot *dys-topia*, avec les trois premières lettres en grec (δυσ-topia), dans le texte intitulé *Candid Suggestions in Eight Letters to Soame Jenkins, Esq.* Cette histoire confirme l’hypothèse avançant que les origines du terme *dystopie* proviennent du grec ancien, et que la traduction littéraire du mot signifie « mauvais endroit » ou encore « endroit malade ». Un détail est particulièrement intéressant dans la définition de Sargent : d’après lui, il s’agit d’une *société non existante (a non-existent society)* qui est *considérablement pire (considerably worse)* que la société dans laquelle le lecteur / spectateur vit.

En général, dans les œuvres *dystopiques* classiques, où l’idéal utopique subit un échec total, les sociétés sont représentées comme des systèmes contrôlés par le Mal — de mauvais individus humains, extraterrestres ou technologiques — ainsi que par des règles et des structures oppressives, brutales et inhumaines. Dans une *dystopie* classique, le conflit central est toujours entre l’individu (l’humain) et le système (représenté par ses agents). Très souvent, le système en question est une

⁷⁰ *Encyclopædia Universalis* : <http://www.universalis.fr/dictionnaire/> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

⁷¹ Sargent, L. T., 2006, *In Defense of Utopia*. Diogenes, 53 (1), 11–17, p. 15, disponible à : <https://doi.org/10.1177/0392192106062432> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

⁷² Köster P., 1983, *Dystopia : An Eighteenth Century Appearance*, Notes and Queries, Volume 30, Issue 1, February 1983, Pages 65–66, disponible à : <https://doi.org/10.1093/nq/30-1-65> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

société gouvernée par la force, personnifiée par « des agents de l'ordre » (police, armée, organisations et structures paramilitaires ou criminelles), et dans laquelle la moindre opposition est sévèrement punie. L'objectif des agents du système est de préserver le pouvoir afin qu'il reste concentré entre les mains de ses dirigeants.

Dans cette optique, la *dystopie* s'oppose à l'utopie, mais le grand paradoxe est, par ailleurs, le fait que l'utopie et la *dystopie* s'opposent et se complètent à l'infini. La *dystopie* a besoin de l'idéal utopique pour le transformer en monstre, et l'utopie a besoin des cauchemars *dystopiques* pour maintenir son idéologie. Pourtant, la *dystopie* reste plus proche de la réalité, car, dans l'utopie, l'idéal *totalitaire* est complètement atteint tandis que, dans la *dystopie*, une résistance s'oppose à l'emprise totalisante de l'idéal utopique.

Ainsi, un concept *dystopique* naît d'un projet utopique qui s'est finalement transformé en monstre. Au niveau symbolique, le mode de représentation principal de la *dystopie* reste toujours l'inversion, avec une grande variété d'outils poétiques : l'opposition, le paradoxe, l'antinomie, le contraste, l'antithèse, l'antiphrase, la satire, etc. Autrement dit, dans la recherche d'un idéal sociétal (ici, nous pouvons revenir encore une fois vers la question de l'idéologie, aussi pertinente dans l'analyse du *totalitarisme*), la *dystopie* est essentiellement une réponse à l'utopie, une réponse si efficace qu'elle a presque éliminé cette dernière — surtout à l'époque postmoderne où il est difficile de parler de véritables œuvres utopiques.

Pendant les années 1960, 1970 et 1980 apparaissent de nouvelles notions pour distinguer les différents courants de la littérature utopique. Dans leur livre *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*⁷³, Raffaella Baccolini et Tom Moylan distinguent ces nouvelles notions des formes classiques de l'utopie. D'après ces deux auteurs, la culture politique d'opposition des années 1960 et 1970 a créé une occasion de résurrection de l'utopie, sous la forme d'un courant connu sous le nom de « *critical utopia* »⁷⁴. Ce courant, fondé essentiellement sur des idées écologiques, féministes, gauchistes et pacifistes de l'époque, est représenté entre autres par des autrices et auteurs comme Ursula K. Le Guin, Joanna Russ, Marge Piercy, Samuel R. Delany et

⁷³ Moylan T. & Baccolini R., 2003, *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, New York-London, Routledge.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 2.

Suzy McKee Charnas.

Or, dans le même texte, Baccolini et Moylan notent que cette montée utopique s'arrête brusquement dans les années 1980, époque marquée par la naissance du mouvement *cyberpunk* et d'un nouveau nihilisme, mais aussi par la montée de l'idéologie du néolibéralisme. Ainsi, vers la fin des années 1980, la *dystopie* s'impose définitivement dans la littérature et le cinéma ; à ce moment, Sargent introduit la notion de « critical dystopia » en faisant une mise à jour de la définition précédente donnée à la *dystopie* :

[...] a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the contemporary society but that normally includes at least one eutopian enclave or holds out hope that the dystopia can be overcome and replaced with a eutopia.⁷⁵

Dans cette définition, nous nous heurtons de nouveau à l'idée qu'il s'agit d'une *société non existante* qui est *considérablement pire* que la société dans laquelle les lecteurs et lectrices vivent. Est-ce toujours vrai dans un monde où des éléments *dystopiques* sont découvrables non seulement par intuition, mais aussi par observation au cours d'une recherche plus approfondie ?

C'est avec le premier concept — le **Réalisme Dystopique** — que je vais expérimenter une approche artistique et un format créatif dans lequel je situe mon projet, dont l'objectif est d'explorer l'extraordinaire (le *dystopique*) par le biais de l'ordinaire (le *réalisme*). Cette inspiration majeure me permet d'analyser et d'expérimenter, au cœur d'un univers *dystopique*, ce qui pourrait être présent dans une société existante (contrairement à la définition de Sargent) et qui pourrait être semblable à la société réelle qui nous entoure.

Dans un certain sens, je vais aussi explorer, expérimenter et jouer avec la topique RSI (Réal, Symbolique, Imaginaire) lacanienne⁷⁶ qui définit la différence entre la réalité (fondée sur le registre de l'imaginaire, du symbolique, du langage) et le réel (l'impossible, l'inatteignable). Autrement dit, une Réalité qui utilise le symbolique pour s'approprier un Réel inatteignable qui, pourtant,

⁷⁵ *Ibid.*, p. 7, Sargent, cité par Baccolini & Moylan.

⁷⁶ Lacan J., 2001, *Radiophonie, Autres écrits*, Paris, Ed. du Seuil, p. 408.

existe déjà dans cette Réalité, mais résiste à la symbolisation et à la représentation.

N'est-ce pas là le paradoxe du rêve *totalitaire* sublime : remplacer le Réel, antérieur à toute Réalité, parole et symbole, par une nouvelle « Réalité », fondée sur une représentation idéologique, prétendant connaître et représenter le « Vrai Réel »?

Une question s'est posée durant mon travail de recherche : pourquoi l'utopie n'a-t-elle pas réussi à s'imposer comme un courant littéraire et/ou cinématographique? Pourquoi la *dystopie* a-t-elle connu un si grand succès (en continu) alors que l'utopie s'est lentement estompée, figurant dans un nombre décroissant d'œuvres? Mon intuition est qu'il y a une différence esthétique fondamentale entre l'utopie et la *dystopie* qui consiste dans le fait que la première fonctionne au niveau descriptif du discours, tandis que la deuxième est constituée au niveau narratif. La première se limite souvent à exposer et décrire un concept *idéal*, tandis que la deuxième développe un problème à résoudre à travers la narration, le conflit et l'action des personnages. Or, le conflit est le cœur, le moteur, l'essence d'une histoire.

Dans cet ordre d'idées, j'ai décidé d'étudier, à travers le récit de mon projet de création, les choix possibles d'une personne face à un nouveau système *totalitaire*.

Pour introduire le deuxième concept à expérimenter, j'ai d'abord analysé les archétypes et le conflit type de la *dystopie* classique. Dans de nombreuses variantes, l'archétype du *Héros* est engagé dans un conflit « Humain contre le pouvoir / la religion / un dieu / la société ». Dans le cadre de mon travail, j'ai décidé de ne pas l'appeler le *Héros*, mais d'utiliser un autre nom, que j'ai emprunté à Benjamin dans son livre *Critique de la violence*⁷⁷. Il s'agit du personnage que Benjamin a nommé le *Grand Criminel*.

En réalité, la figure symbolique du *Grand Criminel* est, malgré la connotation négative de son nom, le protagoniste et le héros de toute histoire *dystopique*. D'après le traitement de Benjamin, repris ensuite par Derrida et Zizek (parmi d'autres), ce personnage très particulier devient habituellement le moteur principal du conflit *système — individu*, car il se réapproprie le droit d'utiliser la *violence*

⁷⁷ Benjamin W., [1921], 2012, *Critique de la violence*, Paris, Petite Bibliothèque Payot.

subjective, menaçant ainsi le pouvoir souverain. Bien sûr, le système répond avec encore plus de violence à un tel acte de la part du *Grand Criminel*, car :

Ce n'est pas son acte, qui n'est la cause, mais seulement la violence qui a engendré cet acte. Dans ce cas, la violence que le droit cherche à ôter à l'individu dans tous les domaines de l'action apparaît menaçante et, même vaincue, éveille la sympathie des foules contre le droit.⁷⁸

Derrida définit la genèse du *Grand Criminel* et ses raisons d'être en traduisant le concept benjaminien de la manière suivante : « [...] ce n'est pas quelqu'un qui a commis tel ou tel crime pour lequel on éprouverait une secrète admiration ; c'est quelqu'un qui, en défiant la loi, met à nu la violence de l'ordre juridique lui-même⁷⁹ ».

Dans la lecture de Derrida du texte de Benjamin, l'interprétation des raisons d'existence de la *violence fondatrice* et *conservatrice* du droit (l'équivalent de la *violence systémique* de Zizek) démontre à quel point l'individu et la justice n'ont plus d'importance. Voilà une logique d'ordre *totalitaire*, car tout ce qui compte, c'est le système et sa perpétuité : « Il y a un intérêt du droit à la monopolisation de la violence [...] Ce monopole ne tend pas à protéger telles ou telles fins justes et légales (Rechtsw Zwecke, « legal ends »), mais le droit lui-même⁸⁰ ».

Ainsi, le *Grand Criminel* représente parfaitement la résistance contre un système *totalitaire* et contre la *violence systémique* de Zizek (ou bien *mythique* chez Benjamin), c'est-à-dire la *violence fondatrice* du droit et de l'ordre juridique du système en question. Un grand nombre d'œuvres *dystopiques* classiques (pour ne pas dire toutes) exploitent ce personnage : tous les protagonistes (Winston Smith⁸¹, Montag⁸², Neo⁸³, etc.) deviennent des *Grands Criminels* à un moment de l'histoire — habituellement au moment déclencheur du 1^{er} Acte. Un personnage-archétype dans l'univers de la *dystopie* classique apporte une grande valeur dramaturgique, s'il est proprement développé (avec quelques variations, bien sûr). La transformation d'un personnage en *Grand Criminel* peut être créditée uniquement à ses efforts individuels, à sa *singularité*, et à un processus

⁷⁸ *Ibid.*, p. 63.

⁷⁹ Derrida J., 1989-1990, *Force de loi : Le fondement mystique de l'autorité*, 11 Cardozo Law Review, Vol. 11:919.

⁸⁰ *Ibid.*

⁸¹ Le protagoniste de *1984*.

⁸² Le protagoniste de *Fahrenheit 451*.

⁸³ Le protagoniste de *La Matrice*.

continu de prise de conscience qui, en fin de compte, est en même temps une déviation de la norme et son rejet.

Être un *Grand Criminel* dans un régime *totalitaire* est un acte de courage individuel extraordinaire. La dimension tragique d'un tel acte explique aussi la fascination envers la personnalité du *Grand Criminel*, qui incarne alors l'héroïsme sublime même si les masses ne comprennent pas tout à fait les raisons derrière l'acte. Telle a été, par exemple, l'admiration cachée des individus ordinaires envers les figures dissidentes des anciens régimes totalitaires du XX^e siècle, même si, en fin de compte, les masses, composées par tous ces individus ordinaires — lesquels ont subi un lavage de cerveau et diverses stratégies de *manipulation* et de *soumission* —, ont souvent participé activement aux accusations, aux condamnations publiques et aux stigmatisations officielles, organisées par le système contre ces figures d'opposition au régime.

Dans le même ordre d'idées, on peut revendiquer la thèse selon laquelle le choix de résister au système et à sa violence a toujours exigé une acceptation consciente des conséquences. Aucune forme de motivation externe ou de menace ne peut mener l'individu vers une telle décision, car devenir *Grand Criminel* est toujours, et sans exception, un acte individuel et conscient. Cette prise de conscience par les individus est la manifestation sublime de la liberté individuelle qui représente le plus grand danger pour le système *totalitaire*, ce qui explique l'emprise impitoyable que le système essaie de maintenir sur les masses. Comme nous dit Jean Vioulac :

[...] l'individu conquiert alors le statut qui est le sien dans la sphère de l'État : celui de suspect [...] en ceci que ce n'est pas par ses actes que l'individu est susceptible de troubler l'ordre politique, mais par son être même : c'est la singularité comme telle qui est une menace permanente contre l'universalité substantielle de l'État.⁸⁴

C'est aussi un acte sans aucun retour possible. La fameuse scène⁸⁵ de *La Matrice* entre Morpheus et Neo illustre, par la métaphore et l'allégorie la nécessité absolue d'une volonté individuelle dans la prise de décision.

⁸⁴ Vioulac J., 2013, *La logique totalitaire. Essai sur la crise de l'Occident*, Paris, Presse Universitaire de France, p. 7.

⁸⁵ Voir la citation au début de l'introduction.

En examinant ci-dessus le personnage du *Grand Criminel*, j'ai présenté l'archétype du *Héros* largement utilisé dans le récit *dystopique* — et dans chaque récit *dystopique* classique. Même si, à la fin, il n'y a pas de « Happy End » et que le *Héros* meurt, celui-ci reste pour toujours LE *Héros*, car il a défié le système.

Pourtant — et c'est le deuxième concept qui m'intéresse —, dans mon projet créatif, j'ai décidé d'examiner une autre option, presque jamais utilisée dans le développement d'un protagoniste *dystopique*. Il s'agit d'un personnage opposé au *Grand Criminel*, que j'ai nommé **Homo Totalitaris**, l'humain *totalitaire*. L'idée que j'explore dans mon projet, en utilisant la clé du *réalisme dystopique*, est que les masses, composées par des *Homo Totalitaris*, sont le produit de la transformation de l'être humain dans un ordre *totalitaire* et représentent le résultat final de l'emprise totale du système sur l'individu. Ainsi, la transformation d'un *individu* en *Grand Criminel* se situe principalement dans la prise de conscience individuelle alors que la transformation et la *massification* des *Homo Totalitaris* se situent dans la perte de cette conscience (respectivement, dans la perte de leur *habeas mentem*) et dans la soumission volontaire.

Dans leurs ouvrages, Huxley et Foucault nous ont indiqué où chercher les processus sous-jacents à cette transformation, et l'étude de la *manipulation* et du *pouvoir disciplinaire* nous a aidés dans l'analyse du processus de soumission des *Homo Totalitaris* au pouvoir par la *violence systémique*. Si la raison est vraiment *totalitaire*, comme nous disent Adorno et Horkheimer⁸⁶, alors l'*Homo Totalitaris* est la norme, tandis que le *Grand Criminel* est la déviation, la mutation anormale.

Donc, en contestant les définitions existantes de la *dystopie* et en introduisant le concept d'*Homo Totalitaris*, dans mon projet créatif, j'explore le concept de *réalisme dystopique* et le passage du conflit principal *extrapersonnel* « Humain contre le pouvoir / la religion / un dieu / la société » vers le conflit *intérieur* « Humain contre lui-même ». Autrement dit, intéressé par la transformation profondément intime de l'humain dans une situation *totalitaire*, mon projet est centré sur une forme d'internalisation de la *dystopie*, pour ainsi étudier le rôle de l'*idéologie* dans le processus de

⁸⁶ Adorno T.W. & Horkheimer M., [1944] 1989, *La Dialectique de la raison*, Paris, Galimard, p. 24.

massification dont nous parle Arendt.

Ma proposition consiste à considérer la transformation d'un être humain en *Homo Totalitaris* comme un choix personnel de *soumission* (dans le sens foucaldien du terme), et cette mutation est parallèlement orchestrée et contrôlée par le système (la *manipulation* dont nous parle Huxley). Le processus de cette transformation peut être très complexe, car il passe aussi par l'annihilation totale de toute notion de vérité, visant à éliminer toute possibilité d'action réflexive et de prise de conscience par les individus : « If everybody always lies to you, the consequence is not that you believe the lies, but rather that nobody believes anything any longer [...] And a people that no longer can believe anything cannot make up its mind⁸⁷ ».

Dans le paradigme des régimes *totalitaires* connus jusqu'à nos jours, chaque individu qui essaie de résister à cette transformation en *Homo Totalitaris* n'a d'autre choix que de devenir d'abord un dissident, puis (s'il persiste dans sa résistance) un *Grand Criminel*.

Telle est la question que je me pose ici et qui est au cœur de mon projet de recherche-crédation : est-il encore possible de devenir un *Grand Criminel* dans une réalité *dystopique*? Ou bien, dans un monde dominé par la *violence systémique* non apparente et opaque, le destin de chacun est-il de devenir un *Homo Totalitaris*?

Voici le propos de mon projet et l'histoire racontée par mon film

1.6 Conclusion

Ce chapitre a survolé le cadre théorique et la problématique qui ont été l'une des sources d'inspiration de mon travail de recherche-crédation. En conclusion, je me dois d'expliquer pourquoi je m'y suis penché, car cette problématique peut sembler éloignée du sujet de la créativité et de l'écriture créative.

⁸⁷ Voir le film *Entretien avec Hannah Arendt* (1974) de J.-C. Lubtchansky et R. Errera, disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=cK3TMi9GqwE> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

Comme mentionné précédemment, mon objectif n'était pas de développer de nouveaux travaux théoriques sur ces sujets qui ont personnellement marqué ma propre histoire et mon expérience personnelle, mais bien de m'en inspirer. Ainsi, je crois, en tant que scénariste et cinéaste, qu'aborder des sujets sérieux tels que le *totalitarisme*, la *surveillance*, le *contrôle*, la *surveillance*, la *manipulation*, la *violence systémique* et la *dystopie* peut m'aider à établir une base convaincante pour un scénario, me permettant ainsi d'explorer les complexités du comportement humain et des structures sociétales.

Je crois que, en général, ces thèmes fournissent un cadre narratif riche aux créateurs, leur permettant de créer des sujets à la fois crédibles et stimulantes — ce qui explique certainement l'intérêt marqué pour ce type d'histoires. En explorant les mécanismes de contrôle et les conséquences d'un pouvoir incontrôlé, les scénarios sur ces sujets mettent en lumière la fragilité des libertés individuelles et la résilience de l'esprit humain.

Je crois également qu'à travers le prisme de la dystopie, il m'est possible d'examiner le potentiel plus sombre des avancées technologiques et des excès du gouvernement, incitant le public à remettre en question sa propre réalité et à considérer les implications éthiques de la vie contemporaine. L'exploration de la violence et de la manipulation systémiques ajoute une profondeur supplémentaire, mettant les créateurs et les spectateurs au défi d'affronter des vérités inconfortables, de même que la nature omniprésente de la coercition dans la société.

En fin de compte, pour moi, ces thèmes ne servent pas seulement de toile de fond à la tension dramatique, mais me poussent également à réfléchir aux dimensions morales et éthiques de la condition humaine.

CHAPITRE 2 - RECHERCHE-CRÉATION ET APPROCHES MÉTHODOLOGIQUES

To make a film is to organize an entire universe.

Ingmar Bergman

2.1 Introduction

Comme nous dit Ingmar Bergman, « faire un film, c'est organiser tout un univers ». Dans mon cas, afin de construire et d'organiser l'univers plausible de mon scénario et de mon film — lequel doit créer un sentiment d'immersion dans l'histoire —, j'ai utilisé tous les outils cinématographiques à ma disposition (scénario, personnages / acteurs, conflit, action, lieu, décor, moyens techniques, etc.), mais je dois commencer avec un élément essentiel : la prémisse et les thèmes du projet. La première question que j'ai dû me poser et à laquelle j'ai été obligé de répondre fut : de quoi parle ce film ?

Dans le chapitre précédent, j'ai essayé de clarifier les notions qui m'ont servi de sources d'inspiration et de concepts théoriques pour identifier les thèmes qui m'intéressent et pour répondre à la fameuse question : quelle est l'histoire que je veux raconter ? La réponse ouvre une piste vers mon objet de recherche, qui est de créer et utiliser le scénario d'un film expérimental et artisanal pour ouvrir une discussion sur le *totalitarisme*, la *violence*, la *surveillance*, le *contrôle*, la *manipulation*, la *persuasion* et, surtout, sur la protection de l'*habeas menthem*.

Comme je l'ai déjà mentionné plus haut, le type de narration et de cinéma qui m'intéressent particulièrement renvoient au cinéma *dystopique* et, dans le chapitre précédent, je m'attarde sur la définition de *dystopie* qui me paraît obsolète et qui, à mon avis, nécessite une révision pour les besoins de mon travail. Pour cette raison, au cours de la phase de travail préparatoire de mon projet, j'ai analysé un corpus de films constitué d'un grand nombre d'œuvres cinématographiques et littéraires que je considère comme partie essentielle de mon cadre conceptuel — ce travail d'analyse s'est effectué parallèlement au travail de recherche-crédation.

Toutes les œuvres que j'ai choisies contiennent des associations symboliques, des notions et même des définitions que nous tous utilisons aujourd'hui pour exprimer nos inquiétudes d'un futur plus

ou moins probable et possible, qui risque de transformer notre société contemporaine en cauchemar *dystopique*, voire *totalitaire*. Chaque film de mon corpus transmet des messages importants, indépendamment de son genre, sa durée, son format, ses résultats au box-office, sa carrière et ses qualités artistiques.

En effet, le cinéma *dystopique* a toujours été, outre une forme d'art et de divertissement, une étude et une représentation extrêmement pertinentes des différentes manifestations et transformations de la *violence systémique* provenant des structures politiques et économiques de nos sociétés en général et des régimes pathologiques nommés *totalitaires*.

2.2 Pourquoi la recherche-crédation ?

*It is true that storytelling reveals meaning
without committing the error of defining it.
Hannah Arendt, Men in Dark Times*

Au tout début de ce sous-chapitre, je voudrais réaffirmer pourquoi j'ai choisi, dans un travail universitaire portant sur des sujets aussi sérieux que le *totalitarisme*, la *violence*, le *contrôle*, la *surveillance*, la *manipulation* et la *technologie*, la recherche-crédation à la fois comme méthode analytique et pratique artistique.

En réalité, plusieurs motifs justifient ce choix. Premièrement, étant inspiré par le fait qu'un grand nombre d'ouvrages scientifiques portant sur les concepts et les thèmes qui m'intéressent utilisent la fiction comme argumentaire, j'ai décidé de m'adresser directement à la Sophia⁸⁸ de la Poésie et d'utiliser le récit narratif (*storytelling*) comme un outil essentiel de production et de révélation de sens. Bien sûr, j'utilise le mot Poésie dans le sens d'Art en général, précisément l'art du cinéma.

Pourquoi la Poésie ? Parce que, comme le dit Aristote dans sa *Poétique* :

[...] le rôle du poète est de dire non pas ce qui a eu lieu réellement, mais ce qui pourrait avoir lieu dans l'ordre du vraisemblable ou du nécessaire. Car la différence entre le chroniqueur et le poète ne vient pas de ce que l'un s'exprime en vers et l'autre en prose (on pourrait mettre en vers l'œuvre d'Hérodote, ce ne serait pas moins une chronique en vers qu'en prose) ; mais la différence est que l'un dit ce qui a eu lieu, l'autre, ce qui

⁸⁸ Du grec ancien : σοφία – sagesse.

pourrait avoir lieu ; c'est pour cette raison que la poésie est plus philosophique et plus noble que la chronique : la poésie traite plutôt du général, la chronique le particulier. Le « général », c'est le type de chose qu'un certain type d'homme fait ou dit vraisemblablement ou nécessairement. C'est le but que poursuit la poésie, tout en attribuant des noms aux personnages.⁸⁹

Dans le même ordre d'idées, rappelons-nous ce qu'ont dit Gilles Deleuze et Félix Guattari, d'après qui *penser* veut dire *expérimenter* et *créer* :

Penser, c'est expérimenter, mais l'expérimentation, c'est toujours ce qui est en train de se faire — le nouveau, le remarquable, l'intéressant qui remplacent l'apparence de vérité et qui sont plus exigeants qu'elle [...] L'histoire n'est pas expérimentation, elle est seulement l'ensemble des conditions presque négatives qui rendent possible l'expérimentation de quelque chose qui échappe à l'histoire [...] L'expérimentation n'est pas historique, elle est philosophique.⁹⁰

Ici, je vais me référer aussi à Zizek, d'après qui, dans l'époque postmoderne, la philosophie est devenue *expérimentale* et impuissante à proposer des réponses *inconditionnelles*. Elle ne peut non plus, toujours selon Zizek, proposer autre chose que des combinaisons et compilations d'approches différentes. J'ai déjà partagé mes observations sur la situation des différentes définitions du *totalitarisme* qui divisent plutôt que d'unir, et proposé une conclusion empiriquement valable. D'ailleurs, d'après Zizek, tout ce que la philosophie postmoderne peut formuler, ce sont des questions dont les réponses ne sont que « des tentatives avortées pour combler la faille ouverte⁹¹ » de son propre questionnement concernant « ses propres conditions de possibilité⁹² ». Dans cette optique, si la philosophie de la postmodernité est arrivée à cette étape d'impossibilité à trouver des réponses, pourquoi ne pas s'adresser à la poésie, à la création et à l'expérimentation et à leurs capacités de produire du sens ?

Enfin, j'ai porté mon regard sur une citation circulant largement sur le Web, soit « Imagination is More Important Than Knowledge » signée par Albert Einstein. Puisque de nombreuses citations parues sur l'internet sont faussement attribuées à des personnes qui n'ont jamais dit ou écrit de

⁸⁹ Aristote, [-330], 1980, *La Poétique*, traduction de Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, préface de Tzvetan Todorov, p. 65.

⁹⁰ Deleuze G. & Guattari F., [1991], 2005, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Ed. de Minuit, p. 106.

⁹¹ Zizek S., 2004, *Vous avez dit totalitarisme ? Cinq interventions sur les (més)usages d'une notion*, Paris, Ed. Amsterdam.

⁹² *Ibid.*

telles choses, j'ai voulu découvrir la vérité concernant celle d'Einstein. À ma grande satisfaction, mes recherches ont confirmé qu'il est le véritable auteur de cette pensée. En effet, dans une entrevue du 26 octobre 1929 avec George Sylvester Viereck pour *The Saturday Evening Post*, Einstein discute de son processus réflexif, du rôle de la relativité, et explique entre autres pourquoi il pense que le nationalisme est la « rougeole de l'humanité », et comment il aurait pu devenir un violoniste médiocre et heureux s'il ne s'était pas lancé dans la science. Pour être plus précis avec cet argument, je voudrais citer le paragraphe entier dans lequel le journaliste lui pose tout d'abord la question : « If we owe so little to the experience of others, how do you account for sudden leaps forward in the sphere of science? Do you ascribe your own discoveries to intuition of inspiration?⁹³ », ce à quoi Einstein répond :

I believe in intuitions and inspirations. I sometimes feel that I am right. I do not know that I am. When two expeditions of scientists, financed by the Royal Academy went forth to test my theory of relativity, I was convinced that their conclusions would tally with my hypothesis. I was not surprised when the eclipse of May 29, 1919, confirmed my intuitions. I would have been surprised if I had been wrong.⁹⁴

George Sylvester Viereck lui pose alors la question suivante : « Then you trust more to your imagination than to your knowledge?⁹⁵ », à quoi Einstein donne sa fameuse réponse :

I am enough of the artist to draw freely upon my imagination. Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited. Imagination encircles the world.⁹⁶

Finalement, la création — l'écriture créative, la scénarisation et la réalisation de films — demeure mon champ d'expertise et ma passion. Alors, pourquoi l'ignorer et la remplacer par une recherche purement théorique ?

Ainsi, une fois la décision prise, ma réflexion s'est d'abord centrée sur la grande question : comment développer une interrogation critique sur des sujets aussi sérieux que le *totalitarisme*, la *violence systémique*, le *contrôle* et la *surveillance*, en s'appuyant sur un argumentaire construit à

⁹³ The Saturday Evening Post, 26 octobre 1929, p. 117. L'entrevue entière est disponible sur microfilm en ligne à : https://www.saturdayeveningpost.com/wp-content/uploads/satevepost/what_life_means_to_einstein.pdf (dernière consultation le 13 septembre 2024).

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ *Ibid.*

⁹⁶ *Ibid.*

partir de représentations au sein d'une forme d'art ? Autrement dit, comment la recherche-cr  ation pourrait-elle   tre assez coh  rente, pertinente et rigoureuse dans le cadre d'un travail acad  mique ?

Essayons de r  pondre    cette question avec un exemple. Dans *Critique de la violence*, Benjamin se r  f  re    deux anciennes l  gendes pour soutenir ses hypoth  ses principales. La l  gende de Niob   lui sert d'exemple pour d  finir la *violence mythique*, tandis que la l  gende de l'an  antissement de la bande de Cor   lui sert    illustrer la *violence divine* et sa force illimit  e⁹⁷. Ainsi, pour Benjamin, le pouvoir heuristique du r  cit (la l  gende dans le cas de son texte) est une argumentation et une r  f  rence tout    fait pertinente et l  gitime pour d  velopper une d  monstration th  orique.

D'ailleurs, je citerai ici le paragraphe complet de *Men in Dark Times* que j'ai utilis   comme citation au d  but de ce sous-chapitre, car je crois qu'Arendt nous donne un aper  u vraiment int  ressant de la cr  ation et la narration en particulier :

It is true that storytelling reveals meaning without committing the error of defining it, that it brings about consent and reconciliation with things as they really are, and that we may even trust it to contain eventually by implication that last word which we expect from the "day of judgment."⁹⁸

Quoi de mieux que de travailler avec un m  dium qui pr  sente *les choses telles qu'elles sont* et auquel on *peut faire confiance*, sans avoir besoin d'explications ou d'interpr  tations qui pourraient en camoufler le sens ?

Parmi les autres exemples d'utilisation du r  cit dans ses formes les plus vari  es pour le traitement de sujets s  rieux, je voudrais aussi mentionner le travail de Zizek qui, dans son texte sur la *violence syst  mique*⁹⁹, se r  f  re non seulement    des films, des livres et des articles de presse, mais aussi,    des anecdotes et parfois m  me    des blagues populaires pour appuyer ses th  ses. D'ailleurs, dans

⁹⁷ Dans son texte, Benjamin utilise la l  gende pour argumenter ses concepts et pour expliquer le fonctionnement des deux formes de violence : « Si la violence mythique est fondatrice de droit, la violence divine le d  truit, si l'une pose des fronti  res, l'autre d  truit sans limites, si la violence mythique impose    la fois la faute et l'expiation, la violence divine lave de la faute, si l'une menace, l'autre frappe, si l'une est sanglante, l'autre est mortelle sans verser du sang. La l  gende de Niob   peut, comme exemple de cette violence,   tre oppos  e au tribunal de Dieu jugeant la bande de Cor   » (Benjamin, [1921], 2012 : 95).

⁹⁸ Arendt H., [1968], 1970a, *Men in Dark Times*, Boston MA, Houghton Mifflin Harcourt books, p. 105.

⁹⁹ Slavoj Zizek introduit sa d  finition de la *violence syst  mique* dans son livre *Violence, six r  flexions transversales* (2008).

sa série *The Pervert Guide to Cinema*, il nous dit : « My big obsession is to make things clear. I can really explain a line if I can somehow illustrate it in a scene from a film¹⁰⁰ ».

Pourtant, on pourrait se poser une question tout à fait légitime : sachant qu'Arendt, Benjamin, Derrida, Guattari, Zizek, etc., sont des philosophes qui ont construit un corpus d'écrits parmi les plus sérieux dans le domaine de la philosophie et des sujets qui nous intéressent, comment un cinéaste peut-il se joindre à la conversation, dans l'idée de construire, avec un court scénario et un film de bricolage, une thèse dont l'argumentation est basée sur les moyens et les outils de la narration cinématographique ?

Je pourrais facilement me faire contredire sur l'idée que le cinéma ne fonctionne pas comme la philosophie, car celui-ci n'utilise pas l'argumentation ni la contre-argumentation — n'étant pas doté des connaissances empiriques que l'on attribue uniquement à la philosophie —, mais fonctionne plutôt en utilisant des images, des sons, des émotions, des métaphores, etc. Et si, dans mon cas, je décidais de prouver que cela n'est pas vrai, et que ce que l'on voit comme une faiblesse du cinéma serait plutôt une force ? Que c'est exactement cette manière de fonctionner du cinéma qui peut nous faire sortir du banal et du cliché, nous secouer et nous éveiller, insuffler une nouvelle vie à nos esprits, nous ouvrir à de nouvelles manières de voir le monde qui nous entoure et de nous y voir nous-mêmes à l'intérieur ?

Peut-être que la raison de cette incapacité de la philosophie postmoderne à trouver des réponses dont parle Zizek se situe exactement dans notre obsession tenace pour la rationalité qui nous mène vers le paradoxe actuel : en nous accrochant de manière obsessionnelle aux connaissances et aux arguments empiriques, nous manquons le vrai sens des choses.

En contrepartie, la narration, la littérature et le cinéma peuvent nous apprendre ce que signifie réellement *être humain* — le désordre, la sornioiserie, la complexité et, finalement, l'irrationalité. En tant qu'êtres humains, sommes-nous toujours guidés par la raison ou par nos émotions, nos désirs et notre inconscient ? Peut-être devrions-nous essayer d'utiliser d'autres moyens que la raison

¹⁰⁰ *The Pervert Guide to Cinema* (2006, coproduction entre l'Autriche et Le Royaume-Uni) avec Slavoj Zizek, réalisé par Sophie Fiennes, visionné pour les besoins de ce travail sur la plateforme Mubi : <https://mubi.com/films/the-perverts-guide-to-cinema> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

pour nous comprendre ? Planifions-nous attentivement chaque étape de notre avenir ou bien en rêvons-nous dans notre imagination ? Communiquons-nous et agissons-nous toujours uniquement de manière rationnelle ? Le récit en général et le cinéma en particulier peuvent nous aider à comprendre tous ces aspects de notre existence et à avoir une meilleure idée de la condition humaine en général. À travers le récit et sa forme audiovisuelle, nous pouvons aussi figurer ce à quoi ressemble l'incapacité à saisir le réel et à comprendre la subjectivité de notre monde. Ainsi, le cinéma amplifie et intensifie la vieille idée que la vérité est une construction humaine, pouvant être déconstruite et reconstruite à l'infini.

Ainsi, un enjeu central de ma thèse est la crise de la représentation et la légitimité du recours à la création comme mode de connaissance. Cette crise de la représentation, telle que formulée par George E. Marcus et Michael M. J. Fischer dans leur ouvrage *Anthropology as Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Sciences* (1986)¹⁰¹, désigne une remise en question radicale, dans les sciences humaines et sociales (notamment en anthropologie), de la capacité du langage scientifique, discursif et propositionnel à représenter fidèlement l'altérité, l'expérience et les mondes culturels complexes.

Effectivement, je m'inscris dans la reconnaissance d'une limite épistémologique du langage propositionnel, particulièrement lorsqu'il s'agit de rendre compte de phénomènes liés au sensible, à l'affectif, à l'expérience vécue — bref, à ce que la langue conceptuelle tend parfois à abstraire ou à aplatir. Cette crise ne signifie pas l'abandon de la langue, mais l'ouverture à d'autres régimes de discours, à d'autres formes de « dire le monde ». C'est dans cette perspective que la création intervient non comme une simple illustration, mais comme mode d'enquête à part entière : elle permet de formuler, par des moyens esthétiques et narratifs, des dimensions de la réalité que le langage propositionnel peine à saisir. Elle permet de faire émerger des vérités sensibles, ambiguës, parfois contradictoires, mais précieuses pour comprendre la complexité de notre monde et vécu. Elle donne forme à l'indicible, non pas en le réduisant, mais en l'*habit(e)ant*.

¹⁰¹ Marcus G.E. & Fischer M.M.J., 1986, *Anthropology as Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Sciences*, Chicago, University of Chicago Press.

La subjectivité, dans son sens philosophique classique, désigne ce qui relève du sujet — de sa perception, de sa conscience, de son point de vue singulier. Toutefois, mon intention était d'ouvrir ce concept à une lecture plus contemporaine, notamment inspirée par les approches poststructuralistes et affectives qui envisagent la subjectivité non plus comme une propriété intérieure et stable du sujet individuel, mais comme un processus relationnel, distribué dans des contextes, des dispositifs, des affects partagés.

Dans ce cadre, on peut parler de « subjectivité de notre monde » pour désigner les formes dominantes de sensibilité, de perception et d'affect qui structurent une époque donnée — autrement dit, les manières d'habiter le monde, de le sentir, de le filtrer, qui sont socialement et historiquement construites.

Ainsi, ma formulation vise à désigner non pas une subjectivité du monde en tant qu'entité autonome, mais les formes de subjectivation que le monde contemporain rend possibles ou difficiles, et que la fiction audiovisuelle peut figurer, explorer ou perturber. C'est en ce sens que la recherche-crédation permet d'exprimer — parfois mieux que ne le pourrait un discours conceptuel — cette crise de la perception et de la relation au réel, que traverse notre époque saturée d'écrans, de données et d'algorithmes. C'est ce geste que je revendique : produire du sens là où le discours universitaire classique atteint ses propres limites — sans le renier, mais en le prolongeant autrement.

Ainsi, en suivant la logique ci-dessus ainsi que les exemples d'Arendt, de Benjamin, de Deleuze, de Guattari et de Žižek (parmi d'autres), j'essaie d'illustrer mes idées sur le *totalitarisme* à l'aide d'un scénario et d'une œuvre cinématographique, en utilisant pleinement le récit comme stratégie rhétorique et pratique ancienne.

La particularité ici est que mon scénario a d'abord été entièrement écrit comme une œuvre humaine, mon film expérimental a été réalisé uniquement sur la base de cette version et plusieurs expérimentations d'écriture ont été réalisées par la suite avec des applications d'intelligence artificielle générative, et ce, afin de voir si les machines peuvent apporter des dimensions supplémentaires, une contribution créative ou des idées novatrices à mon travail de scénariste.

2.3 Définir la recherche-cr  ation

Apr  s avoir r  pondu, au sous-chapitre pr  c  dent,    la question « Pourquoi la recherche-cr  ation ? », il est n  cessaire de d  finir ce qu'on entend par cette notion. Que signifie exactement la notion de « recherche-cr  ation » et pourquoi provoque-t-elle encore des d  bats   pist  mologiques et des confusions m  thodologiques dans le milieu universitaire ? La r  ponse    cette question me permettra, entre autres, de savoir quels sont les d  fis et controverses qui doivent   tre pris en compte avant de me lancer dans cette direction.

Pour clarifier la notion de *recherche-cr  ation*, et pour d  marrer ma r  flexion sur le sujet, je vais tout d'abord me r  f  rer au texte *Petit r  cit de l'  mergence de la recherche-cr  ation m  diatique    l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique*¹⁰² de Louis-Claude Paquin et Cynthia Noury. Dans le r  sum   de leur texte, les deux auteurs d  finissent l'objectif de leur travail comme un effort de clarifier « les sp  cificit  s de la recherche-cr  ation m  diatique pratiqu  e dans le domaine des communications¹⁰³ » pour ensuite « identifier des propositions pour guider cette pratique¹⁰⁴ ».

Je vais survoler quelques points qui ont attir   mon attention dans ce texte, en commen  ant par la question pos  e d'  mbl  e par les auteurs : « Qu'est-ce donc que la recherche-cr  ation ? ». Comme point de d  part, Paquin et Noury nous proposent de revoir initialement la d  finition officielle, donn  e par le Fonds de recherche du Qu  bec — Soci  t   et culture (FRQSC) :

[...] les d  marches et approches de recherche favorisant la cr  ation qui visent    produire de nouveaux savoirs esth  tiques, th  oriques, m  thodologiques,   pist  mologiques ou techniques ». Les projets soumis doivent obligatoirement comporter les deux composantes suivantes : « des activit  s artistiques ou cr  atrices (conception, exp  rimentation, production, etc.) et la probl  matisation de ces m  mes activit  s (saisie critique et th  orique du processus, conceptualisation, etc.) ».¹⁰⁵

¹⁰² Publi   en ligne dans la revue Communiquer le 22 juin 2020; uri : <https://id.erudit.org/iderudit/1068861ar> (derni  re consultation le 13 septembre 2024)

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ *Ibid.*

¹⁰⁵ *Ibid.*

Étant donné que cette définition n'est pas incontestable, n'étant qu'une « parmi les nombreuses définitions possibles », les auteurs attirent notre attention sur l'importance de s'attarder à l'articulation entre la « recherche » et la « création » sans tenter de les séparer, car ces deux notions « se croisent, se touchent, voire s'hybrident, se convoquent l'une l'autre sans se confondre en une même indistincte entité¹⁰⁶ ».

Dans cet ordre d'idées, il paraît impossible de donner priorité à l'une de ces notions, et il demeure impossible de définir « si c'est la recherche qui permet la création ou la création qui permet la recherche¹⁰⁷ ». D'après Paquin et Noury, c'est toujours une question « d'interprétations singulières en continuité avec la posture ontologique adoptée par chacun et l'approche épistémologique qui en découle¹⁰⁸ ». Cette affirmation me semble très pertinente pour mon travail, sachant que j'ai suivi un processus réflexif très long et complexe avant de choisir le régime de la subjectivité (le « je ») comme forme d'expression principale dans cette thèse.

D'ailleurs, dans son article *De l'usage du « je » dans l'écriture scientifique*¹⁰⁹, l'autrice Akhesa Moummi cite l'anthropologue français Alban Bensa, qui affirme :

À partir du moment où l'expérience de terrain entre dans le champ de la recherche, tout le protocole narratif s'en trouve perturbé. Se défait alors l'ajustement préfabriqué, conventionnel et supposé « *objectif* » entre les mots et les choses. Et une autre écriture s'impose pour rendre compte de ce qui survient entre observateurs et observés.¹¹⁰

N'est-ce pas le cas de la recherche-crédation, surtout dans le cadre d'un projet où je suis l'observateur (le chercheur) et l'observé (le créateur et sa création), l'expérimentateur et l'expérimentation ?

¹⁰⁶ *Ibid.*

¹⁰⁷ *Ibid.*, Paquin et Béland, 2015 : 2, cités par Paquin et Noury

¹⁰⁸ *Ibid.*

¹⁰⁹ Moummi A., 2020, *De l'usage du « je » dans l'écriture scientifique*, disponible à : <https://laicites.hypotheses.org/430> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹¹⁰ Alban Bensa (18 septembre 1948 - 10 octobre 2021), anthropologue, directeur d'études à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS)

Ainsi, adopter la subjectivité comme forme narrative pour mon projet me paraît tout à fait légitime, car ma recherche est fondée sur une pratique subjective et singulière, tout en essayant d'adapter diverses approches et méthodes de recherche pertinentes qui découlent de cette pratique. D'ailleurs, la réflexion de Paquin et Noury va dans la même direction — soit de considérer la recherche-crédation plutôt comme une pratique. En ce qui concerne la partie méthodologique, leur proposition est d'adopter « une posture épistémique inverse, inspirée du poststructuralisme, qui consiste à répertorier la diversité des pratiques singulières de la R-C ainsi que la pluralité des discours sur ces pratiques ¹¹¹ ».

Les chercheurs Owen Chapman et Kim Sawchuk de l'université Concordia définissent également la recherche-crédation comme une pratique qui définit elle-même son propre discours et ses propres approches. Dans leur article *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, ils déclarent :

Research-creation “theses” or projects typically integrate a creative process, experimental aesthetic component, or an artistic work as an integral part of the study. Topics are selected and investigated that could not be addressed without engaging in some form of creative practice, such as the production of a video, performance, film, sound work, blog, or multimedia text. ¹¹²

De plus, ceux-ci font état des bénéfices et des avantages de la recherche-crédation par rapport à la recherche traditionnelle, en raison de sa nature expérimentale et novatrice.

Research-creation, from this purview, has a strong potential as a form of intervention precisely due to its often experimental, processual nature. Generating situated forms of knowledge, combined with new ways of developing and disseminating that knowledge, research-creation helps reveal different contexts and methods for cultural analysis. ¹¹³

Dans le but d'élucider des méthodes académiques de recherche rigoureuses, Chapman et Sawchuk, définissent ensuite quatre sous-catégories de recherche-crédation, soit « research-for-creation »,

¹¹¹ Paquin L.-C. & Noury C., 2020, *Petit récit de l'émergence de la recherche-crédation médiatique à l'UQAM et quelques propositions pour en guider la pratique*, publié en ligne dans la revue Communiquer le 22 juin 2020; uri : <https://id.erudit.org/iderudit/1068861ar> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹¹² Chapman O. & Sawchuk K., 2012, *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, Canadian Journal of Communication, Vol 37 (1), p. 5-26, p. 6.

¹¹³ *Ibid.*, p. 11

« research-from-creation », « creative presentations of research » et « creation-as-research ». Ils tentent ainsi de réorganiser la grande variété des notions et des termes existants à ce jour, dont « practice-led research » chez Haseman¹¹⁴, « arts-based research », « performative research » et « practice-led research » chez Leavy¹¹⁵, « studio-based inquiry » et « practice as research » chez Barrett and Bolt¹¹⁶, etc. Chapman et Sawchuk affirment aussi que les quatre sous-catégories proposées ne sont pas mutuellement exclusives, et que leur but est simplement de permettre le choix et l'élaboration d'approches méthodologiques adéquates.

Quelques années plus tard, dans leur article *Creation-as-Research : Critical Making in Complex Environments*¹¹⁷, ils reprennent cette classification pour donner plus de précision à leur concept et introduire la notion de « critical making ». Ils se réfèrent ainsi au travail de Garnet Hertz, d'après qui « critical making addresses how hands-on productive work—making—can supplement and extend critical reflection on technology and society¹¹⁸ » et sur la proposition de Brian Massumi et Erin Manning, centrée sur « the act of making, whether material, digital, or other, places value on the relational qualities instigated through making and highlights how unexpected and even unknowable its outcomes can be¹¹⁹ ».

J'ai utilisé la catégorisation initiale de Chapman et Sawchuk pour à la fois situer mon travail et pour construire, organiser et structurer ma propre méthodologie. À la suite de mon analyse, j'ai dû exclure l'une des catégories (« creative presentations of research »), car sa définition ne correspondait pas à mes objectifs et besoins. Pourtant, les trois autres définitions se rapprochent de mon projet, quoi que de manières différentes. Par exemple, la catégorie « research-for-creation » fait partie intrinsèque de mon travail de créateur et chercheur, car, comme les auteurs affirment : « ...any creation, even (and especially) creation that is pursued as a type of research in and of itself,

¹¹⁴ *Ibid.*, Haseman (2006), cité par Chapman & Sawchuk

¹¹⁵ *Ibid.*, Leavy (2009), cité par Chapman & Sawchuk

¹¹⁶ *Ibid.*, Barrett & Bolt (2010), cités par Chapman & Sawchuk

¹¹⁷ Chapman O. & Sawchuk K., 2015, *Creation-as-Research : Critical Making in Complex Environments*, RACAR:Revue d'art Canadienne/Canadian Art Review, Vol 40 (1), p. 49-52, uri : <https://doi.org/10.7202/1032753ar> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 50, Hertz (2012), cité par Chapman & Sawchuk.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 50, Manning et Massumi (2014), cités par Chapman & Sawchuk.

involves an initial gathering together of material, ideas, concepts, collaborators, technologies, et cetera, in order to begin¹²⁰ ».

Dans mon cas, au cours de longues périodes — comptant parfois plusieurs années —, je dois conduire des recherches variées pour chaque projet sur lequel je travaille, que ce soit pour l'écriture d'une histoire, un scénario ou un concept. Il suffit de revenir au premier chapitre de cette thèse pour mesurer l'étendue de mes recherches autour de matières et de sujets variés, lesquelles m'ont inspiré et sont à l'origine du concept de mon court métrage. Cette partie de mon travail de création correspond tout à fait à la définition des auteurs, d'après qui la catégorie « research-for-creation » comprend « the gathering of materials, practices, technologies, collaborators, narratives, and theoretical frames that characterizes initial stages of creative work and occurs iteratively throughout a project¹²¹ ».

Cependant, je n'utilise pas la recherche uniquement pour le développement d'un projet spécifique, mais aussi pour l'amélioration constante de mon métier et de mes outils de création à tous les niveaux et à chaque étape de mon travail — écriture, cinématographie, montage, colorisation, sonorisation, mixage, etc. Ce processus d'échange constant entre la recherche et la création s'effectue toujours dans les deux sens, et tout au long de mon travail créatif, je peux non seulement découvrir de nouvelles méthodes et façons de créer, mais aussi les analyser, les développer et les implémenter dans mon projet actuel, ainsi que dans mon travail futur en tant que créateur et enseignant. Ainsi, la catégorie « research-from-creation » s'impose naturellement comme une autre forme de production de connaissances pour mon travail professionnel et académique, car elle me permet « the extrapolation of theoretical, methodological, ethnographic, or other insights from creative processes, which are then looped back into the project that generated them¹²² ».

Finalement, la catégorie « creation-as-research » s'applique également à mon travail, car elle représente « an engagement with the ontological question of what constitutes research in order to

¹²⁰ Chapman O. & Sawchuk K., 2012, *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, Canadian Journal of Communication, Vol 37 (1), p. 5-26, p. 15.

¹²¹ Chapman O. & Sawchuk K., 2015, *Creation-as-Research : Critical Making in Complex Environments*, RACAR:Revue d'art Canadienne/Canadian Art Revue, Vol 40 (1), p. 49-52, p. 49, uri : <https://doi.org/10.7202/1032753ar> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹²² *Ibid.*, p. 49.

make space for creative material and process-focused research-outcomes¹²³ ». Cette catégorie est la plus complexe des trois et, comme nous disent les auteurs, malgré le fait qu'elle reçoive le moins d'attention, celle-ci mérite une réflexion plus approfondie. La raison, mentionnée dans leur article précédent, fait appel à la compréhension des technologies, des médias et des pratiques dans le domaine de la communication.

This is perhaps the most complex of our categories, as well as the most controversial. "Creation-as-research" involves the elaboration of projects where creation is required in order for research to emerge. It is about investigating the relationship between technology, gathering and revealing through creation (following Franklin, 1992, and Heidegger, 1977, where "technology" connotes a mind-set and practice of crafting as much as it does "equipment"), while also seeking to extract knowledge from the process. Research is more or less the end goal in this instance, although the "results" produced also include the creative production that is entailed, as both a tracing-out and culminating expression of the research process. It is about understanding the technologies/media/practices that we discuss as communication scholars (for instance) by actually deploying these phenomena and pushing them into creative directions. It is a form of directed exploration through creative processes that includes experimentation, but also analysis, critique, and a profound engagement with theory and questions of method.¹²⁴

Bien que les auteurs considèrent ce type de recherche comme complexe et controversé, je le trouve très approprié pour répondre à mes besoins, en particulier dans la mesure où il inclut une « exploration dirigée à travers des processus créatifs qui incluent l'expérimentation, mais aussi l'analyse, la critique et un engagement profond dans la théorie et les questions de méthode¹²⁵ ».

Une question importante posée par les auteurs dans leur article est celle des standards d'évaluation des projets de recherche-crédation. Reprenant la réflexion de Brad Haseman, tirée de son texte *Keynote address for Perilous adventures : Creative writing practice in the higher degree and beyond*¹²⁶, ils s'interrogent sur la façon dont les revendications de connaissances issues de la recherche peuvent être communiquées, et comment peuvent être démontrés les avantages de ce

¹²³ *Ibid.*, p. 49.

¹²⁴ Chapman O. & Sawchuk K., 2012, *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, Canadian Journal of Communication, Vol 37 (1), p. 5-26, p. 19.

¹²⁵ *Ibid.*, p. 19, [ma traduction].

¹²⁶ Haseman B., 2006, "Tightrope writing: Creative writing programs in the RQF environment", *Keynote address for Perilous adventures: Creative writing practice in the higher degree and beyond*, Eleventh Annual Conference of the Australian Association of writing Programs, Brisbane, Australia: Queensland university of technology. url: <http://www.textjournal.com.au/april07/haseman.htm> [January 1, 2012] (dernière consultation le 13 septembre 2024).

type de recherche en termes sociaux, culturels, environnementaux et économiques ? Autrement dit, comment valider la recherche-cr  ation et ses r  sultats ? Brad Haseman, cit   par Chapman et Sawchuk, offre quelques marqueurs de cr  dibilit   devant   tre utilis  s dans ce qu’il nomme la « practice-led-research » :

1. That there is a clearly established problem that drives the study, usually made clear through a “research question” or an “enthusiasm of practice.”
2. That, just as the research problem and its content are under scrutiny, so too will the process of research be scrutinized. It is necessary for the study to articulate its methodology convincingly and so make it available for scrutiny.
3. That the research undertaken is located within its field of enquiry and associated conceptual terrain.
4. That the knowledge claims made from the study be reported to others and demonstrate the benefit of the study in social, cultural, environmental or economic terms.
5. That what becomes known is made available for sustained and verifiable peer review.¹²⁷

En utilisant ces questions et r  flexions comme fondement de mon exploration m  thodologique, j’aborderai le sous-chapitre suivant en essayant de situer mon projet pour ensuite d  finir, dans les sous-chapitres « La carte des m  thodes », « Les cycles heuristiques » et « La d  marche abductive    l’aide de la recherche-cr  ation », les m  thodologies utilis  es dans le cadre de cette th  se.

2.4 O   situer mon projet et comment choisir ma m  thodologie ?

Les id  es et propositions de Chapman et Sawchuk m’ont donn   quelques pistes pour cadrer mon travail, mais j’ai r  alis   avoir besoin de plus de pr  cision pour situer mon projet, afin d’  viter un traitement et une r  flexion trop g  n  rales. Ainsi, pour r  pondre    la question de ce sous-chapitre, je suis retourn   voir le travail de Paquin et Noury.

Dans leur *Cartographie de la recherche-cr  ation*¹²⁸, les deux auteurs demandent de « consid  rer la RC comme une pratique, c’est-  -dire un ensemble d’activit  s incarn  es, mat  riellement m  di  es et contextuelles ». Au lieu d’  laborer une d  finition, ils proposent d’adopter une « d  marche

¹²⁷ Chapman O. & Sawchuk K., 2012, *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, Canadian Journal of Communication, Vol 37 (1), p. 5-26, p. 10.

¹²⁸ Disponible    : <http://lcpaquin.com/cartoRC/index.html> (derni  re consultation le 13 septembre 2024).

cartographique ». Cette démarche détaillée est décrite dans l'article *Définir la recherche-cr  ation ou cartographier ses pratiques ?*¹²⁹, publi   dans le magazine de l'Acfas le 14 f  vrier 2018.

Les auteurs y explorent les diff  rentes d  finitions du terme « d  finir », de Platon et Aristote    nos jours, pour proposer une d  marche dont la premi  re   tape est d'  tablir les distinctions entre les deux composantes de la notion (composante *recherche* et composante *cr  ation*). Ils concluent que « la nature de la recherche-cr  ation est d'abord et avant tout d'  tre une pratique¹³⁰ », et se fondent sur les ouvrages de Theodore Schatzki (2001) et Henk Borgdorff (2012) en affirmant que « le m  dium de la cr  ation est en lui-m  me le moyen le plus efficace pour articuler, documenter, communiquer et diffuser les r  sultats de cette recherche¹³¹ ». Ainsi, ils avancent que :

Pour Henk Borgdorff, ce tournant a non seulement mis en lumi  re le r  le constitutif des pratiques, des actions et des interactions, mais a   galement provoqu   un passage d'une recherche centr  e sur le texte    une recherche centr  e sur la performance « o   les pratiques et les produits deviennent eux-m  mes les formes mat  rielles-symboliques d'expression, par opposition aux formes num  riques et verbales utilis  es par la recherche quantitative et qualitative.¹³²

Le r  sultat de ce questionnement sur la d  finition de la recherche-cr  ation est la proposition d'un changement d'attitude   pist  mologique, consistant    l'abandon de « la d  marche d  finitoire au profit d'une d  marche cartographique¹³³».

Cette id  e de situer les diff  rentes pratiques de la recherche-cr  ation sur une carte — laquelle ne doit pas se limiter    des d  finitions purement th  oriques, puisque l'on vise une grande vari  t   de pratiques — m'est parue tr  s coh  rente. Je l'ai d  s lors adopt  e dans mon travail de th  se, tentant de situer ma propre pratique dans ce paysage si riche et diversifi  , sans pour autant rejeter sa cat  gorisation en termes de « research-for-creation », « research-from-creation » et « creation-as-research » — en fait, cette cat  gorisation peut   tre appliqu  e    chaque pratique s  par  ment et   

¹²⁹ Paquin L.-C. & Noury C., 2018, *D  finir la recherche-cr  ation ou cartographier ses pratiques ?*, Acfas, disponible    : <https://www.acfas.ca/publications/magazine/2018/02/definir-recherche-creation-cartographier-ses-pratiques> (derni  re consultation le 13 septembre 2024).

¹³⁰ *Ibid.*

¹³¹ *Ibid.*

¹³² *Ibid.*

¹³³ *Ibid.*

mon projet dans son ensemble. Ainsi, il sera possible de cartographier mes pratiques créatives diverses et de catégoriser leurs éléments spécifiques.

2.4.1 La carte des pratiques

La démarche cartographique¹³⁴ de Paquin et Noury est effectuée dans le réseau international *Hexagram*, dédié à la recherche-crédation dans plusieurs disciplines. En fait, la cartographie de la recherche-crédation est divisée en deux parties : cartographie des pratiques et cartographie des méthodes. La carte des pratiques¹³⁵ proposée par Paquin et Noury est le résultat de données obtenues auprès de 117 membres du réseau international *Hexagram*, œuvrant dans plusieurs disciplines en recherche-crédation, dont les arts médiatiques, le design, la technologie et la culture numérique.

Après avoir effectué un tour d'horizon attentif de cette carte, j'ai découvert qu'il est impossible de me limiter à la recherche et l'analyse d'une seule pratique parmi toutes celles mentionnées dans la cartographie. En effet, de nombreuses pratiques contenues dans cette carte sont impliquées dans mon travail et mon projet : « Images en mouvement », « Artefacts technologiques », « Performance machinique », « Image » et « Image photographique », « Théâtre » et « Performance », et « Texte ».

Par conséquent, je devais poursuivre mes efforts pour clarifier la nature ma propre pratique et de mon projet. Afin d'être plus précis, dans le sous-chapitre suivant, je tenterai de mieux définir et

¹³⁴ Disponible à :

https://www.acfas.ca/sites/default/files/documents_utiles/Cartographie%20en%20cours%20de%20la%20litt%C3%A9rature%20sur%20la%20recherche-cr%C3%A9ation.%20%28Paquin%20et%20Noury%2C%202017%29.pdf (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹³⁵ Disponible à : http://lcpaquin.com/cartoRC/cartes/Carre_pratiques_v3_Finale.pdf (dernière consultation le 13 septembre 2024).

Figure 2 : Carte des pratiques, Paquin & Noury

Sur la base de ce qui précède — et avant de présenter mon objet de recherche, mes objectifs ainsi que les approches méthodologiques utilisées —, je voudrais d’abord discuter d’une autre notion très répandue qui, pareillement à celles abordées dans les sous-chapitres précédents, pourrait s’avérer réductionniste et, par conséquent, insuffisamment pertinente pour cadrer l’ensemble du sujet. Il s’agit de la notion de *cinéma expérimental* — ou *cinéma d’avant-garde*.

La difficulté de définir précisément les films de ce type de cinéma, qu'il soit qualifié d'*avant-garde* ou *expérimental*, ou bien *artisanal*, *pur* ou *intégral*, cinéma *visionnaire*, *underground* ou même encore *cinéma de garage*, vient du fait que ces œuvres ont en commun l'idée d'un cinéma d'art qui élabore et réfléchit ses propres contenus et formes, habituellement créé et produit par des cinéastes-autrices et auteurs individuels (ou bien un groupe d'auteurs). En général, ce type de cinéma privilégie la liberté artistique absolue et transgresse la logique de la séparation des genres, formes et formats.

Suivant cette idée, je vais me référer à l'ouvrage *Numérique et transesthétique* de Gérard Leblanc et Sylvie Thouard, dans lequel les auteurs essaient d'analyser « le devenir du film à l'heure de la numérisation, les pratiques artistiques et culturelles liées à l'internet et l'imaginaire esthétique accompagnant ces dernières technologies¹³⁶ », affirmant que :

D'autres catégories émergent dans le champ cinématographique et audiovisuel [...] Celle de l'artisan pourrait constituer [...] une réponse aux contradictions souvent pointées de l'artiste-auteur, fabriquant, en effet, dans des conditions éloignées des productions industrielles et longtemps enfermées dans le ghetto des critiques et des publics d'"élite" [...] Car si c'est à un public restreint que s'adressent d'abord les travaux de l'artisan, les dernières technologies permettent de les faire connaître à divers publics, de les rendre accessibles à toutes classes sociales, sans pour autant être assujettis aux modèles industriels.¹³⁷

Pourtant, dans la littérature (populaire, professionnelle et scientifique), nous nous heurtons souvent à l'idée et présupposition que le *cinéma expérimental* est une pratique qui peut inclure presque toute forme d'art, à l'exception du cinéma narratif ou de genre. Ainsi, d'après cette réflexion, dans ce type de cinéma, la démarche créative se situe surtout au niveau de la forme, qu'elle soit abstraite ou figurative.

Je ne vais pas m'attarder ici sur l'élaboration d'une définition de ce qu'est *expérimental* en général — d'ailleurs, la notion d'*expérimental* est liée pour la première fois avec la notion de *film* dans la revue *Experimental Cinema*, publiée par les *Cinema Crafters of America* et parue aux États-Unis en 1930¹³⁸ —, mais plutôt sur la présupposition qu'un film *expérimental* / *d'avant-garde* se caractérise surtout par l'absence de narration et de genre, de même que par l'utilisation de diverses techniques d'abstraction (images sans focus, peinture ou grattage sur la pellicule, montage extrêmement rapide, utilisation d'images et son asynchrones non diégétiques, ou même techniques sans aucun son, couleur, image lisible, etc.).

¹³⁶ Leblanc G. & Thouard S., 2012, *Numérique et transesthétique*, Villeneuve-d'Ascq, Presse universitaires du Septentrion, p. 14.

¹³⁷ *Ibid.*

¹³⁸ Disponible en ligne à : <http://archive.org/details/experim15cine> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

Dans leur livre *Film : A Critical Introduction*¹³⁹, Maria Pramaggiore et Tom Wallis soutiennent la thèse que le cinéma d'avant-garde¹⁴⁰ « diffère des films de fiction commerciaux de plusieurs manières, y compris son objectif, son mode de production, son lieu d'exposition, son organisation formelle et son style visuel¹⁴¹ ». Je reviendrai sur ces notions plus tard, quand je soutiendrai que mon scénario et mon film remplissent entièrement ces conditions et critères. Plus loin dans leur texte, les deux auteurs émettent la thèse que les créateurs œuvrant dans le domaine du cinéma *d'avant-garde / expérimental* sont guidés par deux préoccupations majeures : rejeter l'utilisation du médium pour raconter des histoires et remettre en question les orthodoxies au-delà du domaine de l'esthétique.

The first is the desire to explore the artistic and technological capabilities of the medium, usually by rejecting the conventional use to which film has been put : telling stories. Like many modern artists, avant-garde films highlight the medium's "materials" (film, light, sound) and technology; these films often draw on connections to painting, sculpture, dance, music, and photography. The second major concern of many avant-garde, experimental, and underground filmmakers is to question orthodoxies beyond the realm of aesthetics. Avant-garde films often challenge conventional thinking about politics, culture, gender, race, and sexuality. These filmmakers [...] use film as a means of personal expression to address important social issues and to expand the aesthetic vocabulary of film art.¹⁴²

Étant créé en dehors des frontières de l'industrie cinématographique, le cinéma *expérimental* peut être documentaire, animé, abstrait, minimaliste, féministe, surréaliste, constructiviste ou encore user de *scratches* sur le négatif, de procédés technologiques analogues ou numériques, etc. Il peut étudier « la manière dont la lumière produit certains effets photographiques ; l'influence des formes abstraites et de la couleur sur les émotions ; comment la superposition relie-t-elle deux images ; comment la répétition inspire-t-elle certaines pensées ; comment le montage rapide submerge-t-il les capacités perceptives ; et comment une image peut-elle signifier la même chose pour les téléspectateurs lorsqu'elle est associée à une bande-son improbable¹⁴³ ». Un film *expérimental* peut aussi utiliser « la photographie accélérée, ralentie et inverse, les images négatives, le grattage et la

¹³⁹ Pramaggiore M. & Wallis, T., 2008, London, Laurence King Publishing.

¹⁴⁰ Les auteurs utilisent le terme *cinéma d'avant-garde* en précisant que le terme *cinéma expérimental* a été utilisé plus souvent dans les années 1930 et 1940. Pourtant, dans le cadre de notre projet, nous avons décidé d'utiliser la notion de *film expérimental*.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 280, [ma traduction].

¹⁴² *Ibid.*, p. 280.

¹⁴³ *Ibid.*, p. 293, [ma traduction].

peinture sur l'émulsion, la superposition, la bande sonore électronique ou non synchrone¹⁴⁴ ». Toutefois — ceci étant très important —, il ne doit pas raconter une histoire ni travailler dans un code ou un format visuel prédéfini et associé à un genre spécifique de l'industrie audiovisuelle.

Finalement, les auteurs nous proposent un résumé des critères auxquels doit répondre une œuvre audiovisuelle pour être considérée comme un film *expérimental* / *d'avant-garde* :

- [...] avant-garde films differ from narrative fiction films in their purpose, mode of production, exhibition venue, and formal organization.
- While some [...] avant-garde films may use certain elements of narrative form, their primary purpose is not storytelling, and they are not bound by the conventions of narrative form.
- [...] avant-garde films edit sound and images to create irony, establish visual association, and develop metaphors.
- Avant-garde films (also called underground, subversive, or experimental films) explore the aesthetic properties of the medium and often challenge aspects of the cultural and political status quo.
- Techniques commonly used in avant-garde films include: slow, fast, and reverse motion; superimposition; rapid editing; scratching or painting the surface of the film; and non-synchronized sound.
- Some traditions within avant-garde film include surrealist, abstract films, city symphony, structural films, and compilation films.¹⁴⁵

Je pourrais présenter et citer un grand nombre d'ouvrages critiques et scientifiques où la notion de cinéma *expérimental* se rapproche de l'exemple et des critères présentés ci-dessus, mais ce n'est toutefois pas l'objectif principal de mon analyse. Ce qui me préoccupe, en étudiant ces notions et concepts, c'est « où et comment » situer mon propre projet de création, car je suis persuadé que mon travail présente un scénario de film *expérimental*, *artisanal* et *de bricolage*, dont l'objectif principal est notamment de lancer un défi au *statu quo* politique et culturel, et de discuter de sujets et de problèmes politiques et sociaux importants. Cependant, contrairement aux classifications énumérées ci-dessus, il demeure un scénario de film narratif œuvrant dans le cadre formel de la *dystopie*, en usant des codes esthétiques largement exploités dans l'industrie cinématographique.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 294, [ma traduction].

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 303.

Pour résoudre mon problème conceptuel et soutenir ma thèse, je donnerai l'exemple d'un autre film *expérimental* — d'ailleurs, considéré comme l'un des plus grands films expérimentaux de l'histoire du cinéma — qui ne remplit pas complètement les critères du *cinéma d'avant-garde / expérimental* énumérés ci-dessus dans l'ouvrage de Maria Pramaggiore et Tom Wallis.

Il s'agit de *La Jetée*¹⁴⁶ de Chris Marker — Christian-François Bouche-Villeneuve de son vrai nom —, un cinéaste engagé et grand innovateur du cinéma, surtout dans le domaine du court métrage et du documentaire. *La Jetée* est un film narratif par excellence, car il raconte une histoire, et s'affiche comme film de genre, œuvrant sur le terrain de la science-fiction et utilisant des codes dystopiques narratifs, visuels et formels spécifiques à ce type de cinéma. Créé en 1962, le film de Marker est une histoire de science-fiction élaborée qui traite l'illusion perçue du mouvement cinématographique, mais sans abandonner le récit au profit d'une expérimentation purement formelle — même si le film est composé presque entièrement d'images fixes. La seule séquence d'images en mouvement est celle de la femme qui cligne des yeux ; un détail très subtil qui peut facilement être négligé si le spectateur n'y porte pas attention.

Dans son livre *Chris Marker : La Jetée*¹⁴⁷, Janet Harbord qualifie le photo-roman de Chris Marker comme l'un des films expérimentaux les plus grands et les plus influents de tous les temps. Dans son ouvrage *Approche d'un film mythique : La Jetée, Chris Marker 1962*¹⁴⁸, Bernard Leconte définit cette œuvre comme un *film mythique, film culte, film énigmatique* et cite quelques notes critiques dont celles, qu'il est essentiel de mentionner, de Georges Sadoul : « Ce conte philosophique, ému et émouvant, ce film de vingt-sept minutes, est l'une des œuvres les plus importantes de 1963¹⁴⁹ » et d'Yvonne Baby : « Ce photo-roman, cet essai de fixation qui reconstitue, en quelque sorte, le "temps gelé" du passé, le mouvement capricieux de la mémoire en images fixes, est l'œuvre la plus saisissante et peut-être la plus originale de ce festival¹⁵⁰ ».

D'ailleurs, il est nécessaire de faire un survol du contexte dans lequel le film *La Jetée* a été créé pour trouver les sources d'inspiration de son auteur et voir comment un film expérimental de court-

¹⁴⁶ Voir la fiche technique du film à la fin de la thèse, dans la section « Fiches techniques des films ».

¹⁴⁷ Harbord J., 2009, *Chris Marker: La Jetée*, London, Afterall Books.

¹⁴⁸ Leconte B., 2005, *Approche d'un film mythique : La Jetée, Chris Marker 1962*, Paris, Éd. L'Harmattan.

¹⁴⁹ Sadoul G., *Les lettres françaises*, 5-11 décembre 1963.

¹⁵⁰ Baby Y., *Le Monde*, 4 décembre 1963.

métrage peut se préoccuper et traiter de sujets et de thèmes aussi importants. En 1962-1963, au moment où le film est réalisé et produit — moins de vingt ans après la Deuxième Guerre mondiale —, l'humanité fait face à de nouvelles menaces : le mur de Berlin, récemment bâti, divise le monde en deux blocs ennemis qui s'affrontent dans un bras de fer à Cuba où, paraît-il, la nouvelle menace nucléaire risque de détruire la Terre. Cette crise est suivie par l'assassinat de JFK aux États-Unis et, à cette même époque, la France natale de Chris Marker est plongée dans une série d'événements politiques, parmi lesquels on compte l'exode des pieds-noirs et la terreur de l'OAS (l'Organisation Armée Secrète)¹⁵¹. C'est dans ce contexte particulier qu'apparaît le film de Chris Marker, et les événements de l'époque ont servi, évidemment, de source d'inspiration majeure pour le cinéaste.

Par son contenu, *La Jetée* est un film narratif expérimental de science-fiction — portant sur le voyage dans le temps — et une fable psychologique qui met l'accent sur l'illusion du temps écoulé et du mouvement, en opposant la temporalité et le mouvement aux images fixes. Cette opposition est parallèlement développée au niveau narratif, où les personnages sont piégés dans le temps du récit, tandis que le public du film se trouve piégé dans l'immobilité des images. Formellement, *La Jetée* est un film dystopique postapocalyptique qui plonge le spectateur dans un Paris complètement détruit après la Troisième Guerre mondiale. L'action se déroule dans les couloirs souterrains, où les personnages cherchent des réponses dans leur passé et leur futur pour ainsi survivre dans le présent.

De cette manière, dans la narration du film se superposent deux dimensions : l'espace noir des couloirs souterrains où règne la mort, et l'espace du temps, dans lequel on peut retrouver ce qui reste de la conscience humaine. En fait, dans la structure du film, le temps est la dimension de la vie, dans laquelle les personnages peuvent continuer à exister en construisant de nouveaux souvenirs, tandis que l'espace des souterrains est la dimension de la mort et de la fin.

¹⁵¹ Fondée en 1961 par des civils déçus de l'évolution politique française et désireux de lutter pour le maintien de l'Algérie française, l'Organisation Armée Secrète (OAS) organise, en 1962, une série d'attentats en France, y compris contre le domicile d'André Malraux, ministre de la Culture et supporteur du général de Gaulle. Le slogan de cette organisation qui sème la terreur est « *OAS frappe où elle veut, quand elle veut, qui elle veut !* ».

Dans cette histoire, le passé et le futur sont subjectifs et constituent la seule manière, pour les personnages, d'avoir accès au présent. Ainsi, *La Jetée* se rapproche des idées sur le cinéma d'Andreï Tarkovski qui, dans son livre *Le temps scellé*, nous dit :

Le temps, en effet, peut disparaître sans laisser de traces dans le monde matériel, car il est une catégorie subjective, spirituelle. Le temps que nous vivons se dépose dans nos âmes comme une expérience dans le temps.¹⁵²

Depuis sa création, *La Jetée* a marqué le cinéma (expérimental et commercial à la fois) avec ses approches narratives et formelles audacieuses, et a inspiré de nombreux réalisateurs et réalisatrices, et des artistes dans tous les domaines de l'art (de Terry Gilliam à David Bowie). Ce film, que Chris Marker qualifie modestement de *photo-roman*, bouleverse le public au niveau narratif, visuel et sonore. La composition des images, le rythme de la narration et du montage, l'univers extrêmement convaincant, la vérité émotionnelle de l'histoire — à laquelle on s'identifie pleinement —, la voix de Jean Négroni, la musique de Trevor Duncan, l'aspect visuel, la poésie dans les images et l'histoire, tout est mis à contribution pour servir l'objectif du film : raconter une grande histoire et créer un univers cinématographique très personnel, mais qui, en même temps, donne au public la possibilité de s'identifier et de vivre une expérience émotionnelle profonde en renouant avec ses propres souvenirs, rêves et expériences passées.

Il existe un grand nombre d'analyses et de critiques sur ce film. Mon objectif n'est pas d'en ajouter une de plus. Donc, pour revenir à ma réflexion entamée au début de ce sous-chapitre : si nous essayons de suivre strictement certaines définitions théoriques, plus précisément celles qui proclament le rejet de la narration et du genre dans le champ du cinéma expérimental, nous devrions probablement disqualifier *La Jetée* en tant que *film expérimental*. Ceci semble absurde et me pousse à déclarer que, pour moi, il est essentiel d'avoir la liberté d'expérimenter à tous les niveaux, sans être limité par certaines conventions et autres écrits théoriques — au lieu de suivre des règles strictes. Ici, je tiens à ajouter une note très importante : je n'ai aucune prétention de comparer artistiquement mon projet avec l'immense œuvre de Chris Marker. Il s'agit seulement de soutenir la thèse que mon projet est aussi une œuvre *expérimentale* et *artisanale*, et que je me donne la

¹⁵² Tarkovski A., [1989], 2014, *Le temps scellé*, Paris, Éd. Philippe Rey, p. 69.

liberté de m'exprimer sans être assujéti à des limitations théoriques et à des règles et définitions qui restent réductionnistes.

Au cours des années, j'ai étudié avec grand intérêt le cinéma expérimental de plusieurs artistes comme Man Ray, Jonas Mekas, Stan Brakhage, Derek Jarman, Michael Snow, Maya Deren, Andy Warhol, etc., et je voudrais aussi souligner que des cinéastes comme Chris Marker, Dziga Vertov, David Lynch et Luis Buñuel — parmi beaucoup d'autres qui œuvrent dans un cinéma expérimental et narratif à la fois — sont aussi très proches de ma vision artistique et esthétique. D'ailleurs, Lynch est peut-être le cinéaste le plus connu à expérimenter constamment, dans presque tous ses films, divers procédés sans trop se soucier si cela affectera leur potentiel commercial. Ainsi, depuis son premier long métrage en 1977¹⁵³, dans la plupart de ses projets, Lynch explore et mélange librement le cinéma expérimental et le cinéma commercial au niveau narratif, formel et visuel. Cette approche est peut-être dû au fait qu'il a commencé sa carrière dans les arts en tant qu'artiste-peintre avant de se lancer pleinement dans le cinéma, en cherchant de nouveaux modes d'expression et, certainement, sans se poser constamment la question du caractère expérimental ou commercial de ses créations.

D'ailleurs, dans cette logique de défense de la liberté d'expression artistique et à la lumière de certaines théories cinématographiques plus récentes, il est possible d'affirmer que les différentes définitions existantes de films *d'avant-garde*, *expérimentaux* et *artisanaux* pourraient passer par plusieurs transformations, et ce, pour plusieurs raisons — y compris l'essor des nouvelles technologies, qui donne de nouveaux moyens aux artistes et dilue la différence entre artisanat et industrie. Mon objectif ici est de conserver ma liberté de création et de défendre ma position sur l'idée que, puisque le cinéma expérimental et artisanal est un geste artistique qui porte sa finalité en lui-même — qui se pratique dans une temporalité de l'instant pouvant être celle de la fabrication et du bricolage sans objectif industriel et commercial —, je me permettrai de travailler dans un code narratif et dystopique, en affirmant toujours que mon film reste néanmoins un film

¹⁵³ *Eraserhead*, produit et réalisé en 1976 et sorti en 1977, devait initialement durer environ 40 minutes, mais a finalement donné lieu à un film de 89 minutes.

expérimental, artisanal et de bricolage, c'est-à-dire, hors des standards et des objectifs de l'industrie cinématographique et audiovisuelle. Comme nous disent Leblanc et Thouard :

En quoi consiste *le* geste artisanal ? En la maîtrise d'un processus de fabrication et de création, du début à la fin. Il n'y a plus de division technique du travail, car l'artisan doit s'appropriier toutes les techniques nécessaires à la réalisation de son objet. Il se les approprie dans une perspective de création sans se laisser intimider par les normes qui régissent chaque technique issue de la division technique du travail. Chaque technique utilisée fait l'objet d'un questionnement du point de vue de la création et non d'un usage normatif. Ce questionnement est actif pour toutes les techniques utilisées dans l'ensemble des pratiques artistiques.¹⁵⁴

Dans *Numérique et transesthétique*, Leblanc et Thouard émettent plusieurs autres idées intéressantes qui confirment ma réflexion, y compris une piste sur le rôle du créateur indépendant qui, dans le cinéma expérimental, s'approprie un rôle très semblable à celui de l'artisan :

La figure de l'artisan a toujours été une figure de référence dans l'histoire du cinéma, y compris à l'intérieur de la production industrielle la plus standardisée (pensons à Fritz Lang qui se revendiquait comme artisan avant de se proclamer « artiste »). L'accent est mis, non sur l'exercice routinier du métier de cinéaste, mais sur le processus de production du film qui doit affronter un réseau serré de contradictions pour exister en tant que tel [...] Située hors des diktats de l'industrie, et toutes pratiques artistiques confondues, la figure de l'artisan prend plus de relief encore. C'est le geste productif qui se trouve placé au cœur de la création. Quand l'artisan se double d'un artiste, il n'y a plus que des prototypes, c'est-à-dire des œuvres singulières à la recherche d'autres singularités. Mais ces singularités ne relèvent pas d'une culture élitiste. Elles existent en chacun.¹⁵⁵

Je pourrais donner ici beaucoup d'autres exemples, comme le film *This Is Not a Film*¹⁵⁶ du réalisateur iranien Jafar Panahi, tourné et diffusé dans des conditions extraordinaires. Cette œuvre documentaire dépeint le quotidien de Panahi, assigné à résidence dans son appartement, alors qu'il fait appel de sa peine de six ans de prison et d'une interdiction à faire des films pendant vingt ans.

Durant le film, Panahi parle au téléphone à sa famille et à son avocat, tout en imaginant différentes scènes de films et en interrogeant le sens et le but de l'existence en général, et du cinéma en

¹⁵⁴ Leblanc G. & Thouard S., 2012, *Numérique et transesthétique*, Villeneuve d'Ascq, Presse universitaires de Septentrion, p. 219.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 218.

¹⁵⁶ Voir la fiche technique du film à la fin de la thèse, dans la section « Fiches techniques des films ».

particulier. Essayant d'éviter l'aggravation de sa situation — en déclarant constamment que ce qu'il fait « n'est pas un film » —, tout en exposant l'absurdité ainsi que la cruauté de sa condamnation, Panahi ne fait aucun geste qui, par les règles rigides de son injonction, pourrait être considéré comme « cinématographique » — écrire un texte, qui pourrait être considéré comme une forme de scénarisation ; manipuler un outil technique, qui pourrait être associé avec une pratique de tournage —, jusqu'à la toute dernière scène, où il ne peut plus se retenir et prend la caméra dans ses mains.

Un ami et collègue, Mojtaba Mirtahmasb (aussi coréalisateur du projet), vient dans son appartement pour tourner, et Panahi limite sa participation à une simple discussion sur certains de ses précédents films et scripts déjà existants (datant d'avant sa condamnation), et utilise parfois son téléphone cellulaire, ce qui formellement ne lui est pas interdit. Différents événements sans grande importance se passent tout au long du film : Panahi et Mirtahmasb commandent de la nourriture, livrée à domicile ; les discussions sur le cinéma continuent, de même que les conversations au téléphone ; le chien qu'une voisine essaie de laisser en surveillance à Panahi devient hystérique à la vue de l'iguane la maison ; l'iguane, animal de compagnie de la fille de Panahi, panique devant le chien ; la voisine reprend son chien ; Panahi réussit à calmer l'iguane, puis regarde les informations à la télé ; de nouvelles discussions et conversations téléphoniques se poursuivent.

Ainsi, petit à petit, détail par détail, *This Is Not a Film* se conclut avec une scène finale d'une puissance écrasante, dans laquelle Panahi, caméra à la main, quitte brièvement sa maison, simplement pour voir les rues de Téhéran en flammes. Après cette image, il n'y a plus rien à dire, rien à montrer, rien à discuter. L'histoire se termine de la même extraordinaire manière qu'elle a été montrée tout au long, et elle n'a plus besoin de rien, car, n'oublions pas : « ce n'est pas un film »... Ce n'est peut-être pas un film, mais c'est bien du cinéma exceptionnel.

Ainsi, par un geste à la fois créatif et artisanal, Panahi respecte formellement l'injonction — qui voudrait aller en prison ? — en proclamant que ce qu'il fait « n'est pas un film », mais en même temps, il crée et produit, en utilisant des techniques narratives et des outils de prise de vue et de son modestes et artisanaux, un chef-d'œuvre subtil, étrange et obsédant, une déclaration de résistance créative face à la tyrannie et un document de liberté intellectuelle et artistique touchant,

réalisé dans des conditions insupportables.

D'ailleurs, l'histoire de la présentation du film au public du monde entier est en soi digne d'être racontée dans un autre film. Le fichier contenant *This Is Not a Film* a été envoyé clandestinement d'Iran en France, sur une clé USB cachée dans un gâteau d'anniversaire. Après avoir été présenté en première au Festival de Cannes en 2011, le film qui « n'est pas un film » a été montré au Festival de New York et au Festival international de Varsovie, pour ensuite connaître un succès international impressionnant dans plus de trente festivals de renom, avant d'être diffusé en salles.

Pourquoi ai-je inclus cet exemple dans ma réflexion sur le cinéma *expérimental* ? Parce qu'il représente un concept de cinéma artisanal extraordinaire, notamment par les processus et techniques de création utilisés à tous les niveaux (du concept à la réalisation et la diffusion), et pour moi, ce cas inspirant et provoquant défie toutes les normes et tous les préjugés du cinéma et de l'industrie cinématographique, de même que certaines théories rigides sur ce qu'est et ce qu'il faut appeler « cinéma » et « film » *expérimentaux*.

Je pourrais développer d'autres exemples, mais, comme déjà mentionné à plusieurs reprises, mon objectif n'est pas de redéfinir le cinéma *expérimental*. Je voudrais plutôt déclarer mes intentions de créer, d'expérimenter et de contre-interroger la théorie et la pratique. Ainsi, durant mon travail, je me suis posé un grand nombre de questions, particulièrement au sujet du cinéma *expérimental* / *d'avant-garde* : qu'expérimente-t-on au juste dans le cinéma expérimental ? Quelle est la raison d'être d'un cinéma dit *expérimental* ? Comment l'expérimentation produit-elle du sens ? Qu'est-ce qui est mis en jeu dans le geste d'expérimentation artisanale ?... Je proposerai certaines réponses à ces questions dans les sous-chapitres suivants.

Pour conclure ce sous-chapitre, l'expérimentation implique d'abord l'exercice créatif d'une pratique qui passe plus ou moins par certaines étapes — écrire, filmer, mettre en scène, monter, et même diffuser — pour explorer les possibilités d'un médium, sans se limiter à une théorie ou un concept précis, et ensuite questionner cette pratique créative et ses résultats. Ce questionnement actif sur *toutes les techniques utilisées dans l'ensemble des pratiques artistiques* de la création et de la production d'un film est, en fait, au cœur de mon projet.

Ainsi, après avoir réfléchi aux méthodes utilisées par les membres d'Hexagram et effectué leur classement par importance et priorité, je suis arrivé à la sélection suivante :

Méthodes issues de la création :

- *Écriture filmique, tournage, montage*
- *Expérimentations technologiques*
- *Cycles heuristiques*

Méthodes issues des sciences humaines et sociales :

- *Récit de pratique*
- *Méthode intuitive et analytique*
- *Approche réflexive*
- *Analyse critique*

La liste des approches ci-dessus énumérées me donnait certaines pistes, mais en essayant d'adapter ces informations à mes besoins, j'ai dû me poser la question : comment organiser toutes ces méthodes pour construire mon bricolage méthodologique ?

2.4.4 Les cycles heuristiques

Dans cette optique, après une étude plus approfondie des approches listées ci-dessus, une méthode a particulièrement retenu mon attention, car elle me semblait très bien adaptée à mon projet, me donnant la possibilité et les outils pour explorer l'ensemble de mon processus créatif, d'analyser chaque étape et de systématiser et présenter les résultats de manière organisée, structurée et complète. Il s'agit de l'approche nommée *cycles heuristiques*.

Pour présenter cette approche, je me base sur le texte *Faire de la recherche création par cycles heuristiques* de Louis-Claude Paquin¹⁵⁸. Dans l'introduction de son texte, Paquin affirme que cette méthode « met de l'avant une démarche itérative qui assure une articulation constante et étroite

¹⁵⁸ Paquin L.-C., 2019, « *Faire de la recherche-crétation par des cycles heuristiques* », UQAM, disponible à : http://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf (dernière consultation le 13 septembre 2024)

entre la recherche et la création, ce qui constitue un enjeu majeur de la R-C¹⁵⁹ ». Ainsi, la méthode des *cycles heuristiques* :

[...] consiste à effectuer plusieurs cycles où alternent des périodes d'expérimentation et de réalisation à des périodes de réflexion et de réflexivité. Les cycles sont qualifiés d'heuristiques parce qu'ils permettent de mettre à jour, de découvrir graduellement le projet de R-C par le faire et non seulement par l'intellection¹⁶⁰.

Selon Paquin, chaque cycle heuristique comprend quatre phases principales, décrites ainsi¹⁶¹:

1. La formulation d'une [ou plusieurs] question[s] de recherche-crédation ;
2. L'exploration, l'expérimentation, la production en atelier, en studio ou au laboratoire pouvant donner lieu à une présentation publique ;
3. La rédaction d'un récit de pratique ;
4. La synthèse des connaissances découvertes qui mène soit au dépôt du mémoire ou de la thèse, soit à la formulation d'une question qui initie un prochain cycle.

Ainsi, afin de structurer et d'encadrer adéquatement ma démarche de recherche-crédation, je me suis approprié cette approche méthodologique afin de pouvoir résoudre les problématiques en ce domaine, partagées par tant d'auteurs et d'autrices dans ce chapitre ci-dessus.

2.5 Un bricolage méthodologique ? En suivant la création... S'inspirer, analyser et découvrir

Pour répondre à cette question, je suis revenu à Paquin qui, dans son texte *Méthodologie de la recherche-crédation*¹⁶², affirme qu'il n'y a pas de méthodologies spécialisées ou d'approches spécifiques qui soient destinées aux projets de recherche-crédation. Il conseille de prendre en considération le fait que les approches méthodologiques pouvant être utilisées dans un projet de recherche-crédation empruntent « à des disciplines des sciences humaines et sociales¹⁶³ » ainsi qu'à la « philosophie, l'histoire de l'art, la sociologie, la psychanalyse, etc.¹⁶⁴ ».

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 3

¹⁶⁰ *Ibid.*

¹⁶¹ *Ibid.*

¹⁶² Voir *Méthodologie de la recherche-crédation* de L.-C. Paquin, dernière mise à jour 14/1/2017, disponible à : http://lcpaquin.com/metho_rech_creat/metho_rech_creat.pdf (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹⁶³ *Ibid.*, p. 10.

¹⁶⁴ *Ibid.*, p. 10.

Dans son texte, Paquin soulève aussi la question de la contradiction entre « rigueur et cohérence de la recherche scientifique et liberté et indépendance de la création¹⁶⁵ ». En analysant le lien entre la théorie et la pratique, il affirme qu'un tel travail serait en soi une « élaboration d'un savoir spécifique, émergeant de la pratique artistique¹⁶⁶ ». Il propose donc de déterminer notre propre « bricolage méthodologique¹⁶⁷ », en présentant les étapes suivantes comme essentielles pour ce type de travail¹⁶⁸ :

- Établir une problématique plurielle
- Constituer un cadrage théorique
- Constituer un cadrage pratique — corpus
- Déterminer un bricolage méthodologique
- Expérimenter
- Examiner le projet
- Faire l'œuvre et la diffuser
- Recueillir et analyser des données
- Produire une synthèse
- Discussion

Cette proposition méthodologique développée par Paquin m'a paru cohérente à cette étape, et j'ai structuré mon travail en utilisant ce plan comme point de départ. Ainsi, j'ai décidé, au départ, de me concentrer sur quelques points essentiels et sur un nombre restreint de méthodes et méthodologies :

- La création et la production
- L'exploration et le récit de pratique
- Les cycles heuristiques
- L'approche abductive (voir le sous-chapitre suivant)

Cette stratégie de départ n'excluait pas l'option d'apporter ultérieurement des changements à mon « bricolage méthodologique » au cours de son évolution durant le projet.

Ainsi, en utilisant ce terme, et toujours dans la direction donnée par Paquin, j'ai élaboré mon propre « bricolage », avec pour objectif d'analyser mon travail créatif à plusieurs niveaux : les thèmes

¹⁶⁵ *Ibid*, p. 6.

¹⁶⁶ *Ibid*, p. 13.

¹⁶⁷ *Ibid*, p. 23-24.

¹⁶⁸ *Ibid*, p. 25-26.

principaux et la problématique ; la pratique de création en tant que méthode de recherche ; l'œuvre elle-même et les matériaux et technologies utilisés ; les modes et les manières de diffusion de l'œuvre et sa communication avec le public.

Le bricolage méthodologique que j'expose, inspiré principalement des travaux de Louis-Claude Paquin, s'inscrit explicitement dans la conception lévi-straussienne du bricolage telle qu'elle est développée dans *La Pensée sauvage* (1991)¹⁶⁹. Chez Lévi-Strauss, le bricolage désigne une forme d'inventivité contrainte par les matériaux disponibles : un mode de pensée créatif et adaptatif qui produit du sens et des solutions à partir d'éléments symboliques et matériels déjà-là, en les réorganisant pour répondre à des situations nouvelles.

Cette conception trouve un écho direct dans mon processus de création cinématographique artisanale, où j'ai mobilisé des ressources hétérogènes, souvent limitées, en les adaptant à des besoins spécifiques et imprévus. La méthodologie que je décris repose précisément sur cette capacité à travailler avec ce qui est immédiatement disponible — outils techniques, compétences, références culturelles, contraintes matérielles — et à les combiner de manière inventive afin de faire émerger une forme, un sens et une cohérence. En ce sens, le bricolage ne relève pas d'un manque de méthode, mais d'une logique structurée d'adaptation et de réagencement, dans laquelle la contrainte devient une condition de la créativité et de la production de connaissances.

Ainsi comprise, la méthodologie artisanale que je mobilise ne constitue pas une simple métaphore empruntée à Lévi-Strauss, mais un véritable cadre opératoire : elle conçoit la création comme un processus cognitif situé, qui construit du sens à partir de ressources finies et contingentes, en assumant pleinement leur hétérogénéité. Cette approche rejoint pleinement l'analyse lévi-straussienne du bricolage comme mode de pensée, et en prolonge la portée dans le champ de la recherche-crédation cinématographique.

Dans cette optique, j'ai élaboré un « bricolage méthodologique » qui englobe des méthodologies du type qualitatif et interprétatif, et j'ai défini les étapes suivantes pour effectuer mon travail de

¹⁶⁹ Lévi-Strauss C., 1962, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon.

recherche et d'analyse :

1. L'inspiration et l'écriture « humaines » du scénario, incluant les éléments suivants : idée, concept, sujet, personnages, production de sens, vérité émotionnelle, structure dramatique, etc.
2. L'inspiration et l'écriture « machiniques » des versions du scénario créées par IA, incluant les éléments suivants : idée, concept, sujet, personnages, production de sens, structure dramatique, etc.
3. Un survol de la production et de la postproduction du film, incluant les éléments suivants : contenu et forme, production de sens, etc.

Dans mes « récits de pratique » — qui font partie du troisième et du quatrième chapitre de cette thèse —, j'ai inclus une description très détaillée de chaque étape et de toutes les activités, et j'ai ajouté une description des méthodes et approches méthodologiques utilisées.

Ainsi, au cours de mon travail de création, j'ai été en mesure de produire parallèlement ce travail théorique de recherche, qui a aussi accompagné et nourri l'écriture du scénario de mon film — de mes toutes premières inspirations jusqu'à la toute dernière étape de travail sur le projet de création, en passant par toutes les expérimentations et modifications amenées en cours de route.

Toutes les approches et méthodes ci-dessus énumérées et utilisées dans mon travail de recherche sont aussi unies sous l'égide de l'approche abductive, devenue ma méthode de recherche essentielle et présentée en détail à la fin de ce chapitre.

2.6 Objet, objectifs et questions de recherche

2.6.1 Objet

Dans l'ordre des idées présentées précédemment, l'objet de ma recherche-crédation est la réalisation d'un court métrage de bricolage artisanal expérimental à travers lequel je participe à une conversation sur des sujets sérieux qui me préoccupent depuis de nombreuses années : le *totalitarisme*, la *violence*, la *surveillance*, le *contrôle*, la *manipulation*, la *persuasion* et surtout, l'*habeas menthem*. Pour ainsi faire, j'ai décidé de réaliser un court métrage qui soit en dehors des

autoroutes commerciales où de telles histoires sont faites avec beaucoup d'argent, d'équipements, de grandes équipes et bien d'autres ressources : un court métrage dépourvu de tous ces moyens, soit un « cinéma du sous-sol » — soulignons ici l'inspiration pour l'esprit du film qui a été puisée dans la fameuse œuvre de Dostoïevski. D'ailleurs, l'expression « cinéma du sous-sol » n'est pas tout simplement une métaphore puisque, pendant plusieurs mois, j'ai travaillé sur mon scénario dans mon sous-sol vide où je faisais également des tests de tournage avec un écran vert¹⁷⁰.

2.6.2 Objectif

J'ai mentionné, dans l'introduction de cette thèse, vouloir écrire un scénario pour ensuite créer une production cinématographique expérimentale, artisanale, de bricolage, de petite taille et à modeste échelle de production, qui n'aurait rien en commun avec les capacités de production de la grande industrie commerciale. Une première inspiration, parmi beaucoup d'autres, a été *This Is Not a Film* de Panahi, produit entièrement dans son appartement pour un budget total de neuf-cent-quatre-vingt-dix euros¹⁷¹. Ainsi, ce film est un grand exemple de cinéma expérimental, produit dans un mode artisanal, hors des grands circuits de production et de distribution industriels, sans budget ou presque. Il traite de sujets importants avec une valeur et un attrait philosophiques, et transmet des messages d'une grande signification, liés à la condition humaine en général et à la recherche de réponses à certaines questions parmi les plus importantes de notre existence : qui sommes-nous, que faisons-nous ici, quel est le sens de tout cela ?

En trouvant l'inspiration dans de tels films, mon objectif principal était de prendre part à la conversation sur les sujets qui m'intéressent et qui ont été mentionnés dans le premier chapitre de

¹⁷⁰ En français, ce sombre roman philosophique est connu sous différents titres : *Les Carnets du sous-sol*, *Le Sous-sol*, *Mémoires écrits dans un souterrain*, *Notes d'un souterrain* ou *Le Souterrain*. Le roman de Dostoïevski est le monologue d'un seul homme, remettant en question l'idée que tout, y compris la personnalité et la volonté humaines, peut être réduit aux lois, à la science et aux mathématiques. Il est aussi une remise en cause de la conscience humaine ainsi qu'une critique de la destruction totale de l'innocence par un Mal omniprésent et omnipotent. Au cours de mon travail de création, je me suis rendu compte que mon court métrage, d'abord filmé entièrement dans un sous-sol, est également construit sur l'interaction de deux incarnations de la même personne.

¹⁷¹ L'information concernant le budget du film est mentionnée par Jafar Panahi et Mojtaba Mirtahmasb dans leur présentation offerte à l'Université de Stanford le 4 octobre 2016, disponible à : <https://www.youtube.com/watch?v=g0g7ObXoveA> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

cette thèse, soit le *totalitarisme*, la *violence systémique*, la *surveillance*, le *contrôle*, la *manipulation*, la *persuasion* et l'*habeas menthem*.

Mon second objectif était, par mon projet de recherche-crédation, de faire une analyse SWOT¹⁷² de ma pratique de scénariste et cinéaste afin d'étudier les opportunités, perspectives et dangers auxquels est confronté mon métier, tout en analysant en parallèle les faiblesses, de même que les types de connaissances, d'interventions et d'améliorations dont j'ai besoin à l'ère de l'avènement des nouvelles technologies et, plus précisément, de l'intelligence artificielle.

Mon troisième objectif était, compte tenu de ce qui précède, de développer de nouvelles pratiques artistiques en fusionnant la création expérimentale et les nouvelles technologies, y compris l'intelligence artificielle.

2.6.3 Questions de recherche

Dans *This Is Not a Film*, il y a un moment où Panahi arrête brusquement son travail et, après un moment de réflexion, demande soudainement : « Si on pouvait *raconter* un film, alors pourquoi *faire* un film ?¹⁷³ ». Cette question, si simple et si naturelle, remet en cause tout le sens et la finalité du cinéma, mettant encore plus l'accent sur la capacité et l'importance de raconter des histoires, de captiver, d'intriguer, d'émouvoir et d'inspirer le public — surtout aujourd'hui, alors que les nouvelles technologies prennent de plus en plus de place par rapport aux méthodes traditionnelles de production cinématographique, et ce, dans tous leurs aspects, allant de l'écriture à la postproduction.

Dans cet ordre d'idées, je m'interroge sur l'essence de ce qu'on appelle *faire du cinéma*, en formulant mes trois questions de recherche principales ainsi :

¹⁷² Comme il est largement utilisé dans tout type de pratique, nous avons utilisé ici l'acronyme SWOT composé par les mots anglais *strengths*, *weaknesses*, *opportunities* et *threats*. Ce qui signifie en français forces, faiblesses, opportunités et menaces.

¹⁷³ Ses mots exacts, traduits du farsi à l'anglais, sont : « If we could tell a film then why make a film? ».

- Comment réaliser un court métrage expérimental, artisanal et de bricolage sur le *totalitarisme*, la *surveillance*, le *contrôle*, la *manipulation* et la *violence systémique* à partir d'un récit dystopique basé sur un huit clos et deux personnages ?
- Comment représenter et aborder cette problématique par des moyens cinématographiques à l'ère de l'intelligence artificielle générative ?
- Comment l'intelligence artificielle générative pourrait-elle influencer la scénarisation d'un court métrage ?

Ces questions de recherche seront développées en détail dans le chapitre suivant, en appliquant certaines théories et pratiques de l'écriture de scénarios, et en faisant une analyse de cette application à l'aide des cycles heuristiques et de l'approche abductive.

Pour répondre à ces questions, j'utiliserai ma propre expérience et ma pratique, lesquelles sont issues de différentes sources extérieures, ainsi que diverses expériences créatives de certains scénaristes et cinéastes et d'autres expériences articulant cinéma et philosophie, comme *The Pervert Guide to Cinema*¹⁷⁴ de Žižek.

2.7 La démarche abductive à l'aide de la recherche-crédation

Une question essentielle, posée d'ailleurs dans les articles de Chapman et Sawchuk, est de savoir « comment la recherche-crédation peut se conformer à certaines normes traditionnelles de rigueur — comme la transparence méthodologique, par exemple — ainsi qu'à des programmes de recherche structurés¹⁷⁵ », et dans lesquels « la recherche quantitative est retenue [...] comme la plus simple à évaluer avec des métriques conventionnelles, suivie de la recherche qualitative, plus facile à accepter lorsqu'elle se modèle sur des méthodes quantitatives¹⁷⁶ »? Autrement dit, comment procéder pour pallier cet inconvénient et passer par des tests de crédibilité découlant de mesures

¹⁷⁴ *The Pervert Guide to Cinema* (2006, coproduction entre l'Autriche et Le Royaume-Uni) avec Slavoj Žižek, réalisé par Sophie Fiennes, visionné pour les besoins de ce travail sur la plateforme MUBI : <https://mubi.com/films/the-perverts-guide-to-cinema> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹⁷⁵ Chapman O. & Sawchuk K., 2012, *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, Canadian Journal of Communication, Vol 37 (1), p. 5-26, p. 11, [ma traduction].

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 11, [ma traduction].

sanctionnées pour les programmes de recherche quantitative et qualitative standardisée, et dévoiler le potentiel de la recherche-cr  ation    g  n  rer de nouvelles formes de savoir ?

Pour ainsi faire, je me suis pen  h   sur une d  marche de raisonnement qui   tudie la nature de la v  rit   et vise    en tirer des conclusions valables et rigoureuses sur la base d'informations donn  es, c'est-  -dire : la logique. Utilis  e dans un grand nombre de disciplines, de la philosophie    la m  decine, la logique, et plus sp  cifiquement un type de raisonnement pr  cis que nous allons discuter dans ce sous-chapitre, est devenue mon principal outil d'analyse et de recherche.

D  s le d  but de mon travail, il a   t   clair que je n'  mets pas d'hypoth  se initiale pour tenter de collecter des informations sur des faits et des donn  es visant    valider ou r  futer cette hypoth  se, ce qui serait le cas d'un travail dans le cadre d'une d  marche d  ductive. D'autre part, dans le cadre d'une cr  ation, il s'av  re difficile, voire impossible de collecter des donn  es empiriques repr  sentatives et des informations sur des faits structur  s sur lesquels nous pourrions faire nos observations et b  tir une hypoth  se ou une th  orie (la strat  gie inductive).

Par cons  quent, j'ai uni et mis en   uvre toutes les m  thodes et tous les proc  d  s m  thodologiques   num  r  s et pr  sent  s dans le sous-chapitre pr  c  dent dans une approche de raisonnement sur une hypoth  se explicative. Ce type de raisonnement et cette d  marche nomm  e abductive, que j'ai choisie comme d  marche essentielle, se retrouvent dans la th  orie de Charles Sanders Peirce¹⁷⁷ qui d  finit l'abduction comme une forme d'inf  rence logique, qui cherche    trouver la conclusion la plus simple et la plus probable d'un cas    partir d'un ensemble d'observations. Peirce donne la fameuse formulation de son concept dans sa septi  me lecture    l'Universit   de Harvard en 1903, intitul  e *Pragmatism as the Logic of Abduction (Lecture VII)* :

Long before I first classed abduction as an inference it was recognized by logicians that the operation of adopting an explanatory hypothesis, - which is just what abduction is, - was subject to certain conditions. Namely, the hypothesis cannot be admitted, even as a hypothesis, unless it be supposed that it would account for the facts or some of them. The form of inference therefore is this:

The surprising fact, C, is observed;
But if A were true, C would be a matter of course.

¹⁷⁷ Peirce C. S., 1998, *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings (1893-1913)*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.

Hence, there is reason to suspect that *A* is true.

Thus, *A* cannot be abductively inferred, or if you prefer the expression, cannot be abductively conjectured, until its entire contents is already present in the premiss, "If *A* were true, *C* would be a matter of course."¹⁷⁸

Dans une approche abductive — et contrairement aux approches déductive et inductive —, l'objectif est d'arriver à une conclusion plausible, c'est-à-dire la plus probable et possible, mais sans la prouver de manière définitive. Il y a toujours un moment d'incertitude ou de doute, car il y a des données qui n'ont pas été observées. Toutefois, selon la logique abductive, nous pouvons déduire A comme explication de C, et du fait de cette inférence, l'abduction permet d'isoler la précondition A de la conséquence C. Ainsi A sert d'hypothèse qui explique notre observation : le résultat C. L'incertitude ou bien le doute vient du fait que de nombreuses explications possibles, autres que la nôtre, pourront être données à la précondition A, mais l'objectif n'est pas de prendre toutes les possibilités en considération.

En fait, l'objectif est de retenir une explication ou bien un nombre limité d'explications les plus probables et d'ignorer les autres possibilités pour mieux nous orienter et résoudre notre cas en donnant l'explication *la plus plausible*. Ainsi, partant du résultat final, nous devons revenir en arrière pour expliquer ce qui s'est passé et comment nous sommes arrivés à ce résultat final. Dans cet ordre d'idées, cette explication *la plus plausible* est notre hypothèse. Une explication abductive peut ainsi se présenter comme un fait, une règle, une théorie, ou bien mettre en évidence un mécanisme et un mode de fonctionnement.

Dans cette optique très proche de la recherche et de la méthodologie qualitatives, en tablant sur un projet de recherche-cr  ation sur lequel je suis oblig   de travailler avec un nombre limit   d'observations — ce qui ne constitue pas un «   chantillon » suffisamment repr  sentatif, mais qui n  cessite d'  tre expliqu   —, l'abduction m'a paru comme la d  marche exploratoire la plus appropri  e    utiliser. Dans la logique de Peirce, reprise par Umberto Eco, l'abduction ne prouve pas et n'a pas pour objectif de valider ou de r  futer, comme c'est le cas de la d  duction. De m  me,

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 231.

elle ne cherche pas à montrer quoi que soit en faisant des tests sur la base d'un grand échantillon de données, ce qui est fonctionnel (la démarche inductive).

L'abduction observe un cas, un fait, un résultat, une conséquence, et suggère simplement ce qui *pourrait être* la précondition (la cause), ce qui est *possible* ou *impossible*. Nous vivons dans le monde des possibles et non dans le monde des certitudes, justifications et preuves, ce qui fait la grande différence entre l'abduction, la déduction et l'induction. Bien sûr, pour ne pas présenter une idée réductionniste, il faut mentionner que Peirce, dans ses textes ultérieurs, passe de l'idée de l'abduction comme démarche de raisonnement — telle que présentée dans ses premiers écrits — vers l'idée qu'elle est l'une des trois étapes d'un modèle d'enquête — l'abduction, suivie par la déduction et l'induction.

Revenant à mon objet de recherche, dans mon travail, je me pose souvent la question suivante : comment le cinéma et l'art explorent-ils les innombrables possibilités qui s'offrent à l'être humain, les choix que nous faisons à chaque instant de notre existence, les cas surprenants, inattendus, les faits nouveaux et les anomalies, bref, tout ce qui n'est pas ordinaire dans l'existence humaine et peut s'avérer introuvable dans un « échantillon de données » ?

Je suis persuadé que la recherche qualitative doit rester, par sa nature exploratoire, ouverte à toute possibilité. En fin de compte, dans une recherche qualitative, nous utilisons surtout des outils descriptifs, basés sur l'expérience et les sens, contrairement à la recherche quantitative où nous utilisons des chiffres et des données. Ainsi, inspiré par la théorie de Peirce et par son interprétation dans les écrits d'Eco — surtout dans le chapitre « Horns, Hooves, Insteps. Some Hypotheses on The Three Types of Abduction » du livre *The Sign of Three*¹⁷⁹, édité par Eco et Thomas A. Sebeok —, j'ai dirigé mon choix vers l'abduction comme démarche essentielle de mon travail.

D'ailleurs, Eco est, depuis de nombreuses années, l'une de mes sources d'inspiration majeures, notamment avec ses textes de fiction souvent inspirés de son travail scientifique — ou est-ce son

¹⁷⁹ Eco U. & Sebeok T. A., 1983, *The Sign of Three*, Bloomington et Indianapolis, Indiana University Press.

travail scientifique qui a été inspiré par sa fiction, qui sait ? Ce sujet excitant pourrait assurément inspirer une autre recherche et enquête abductive.

Le fait le plus pertinent concernant Eco dans ce travail est sa justification de l'abduction, car dans le cas de l'abduction, nous sommes toujours dans un monde des possibles, et le fait que la conclusion d'une inférence abductive puisse être vraie ne prouve pas que l'abduction est valide. On pourra même dire que l'abduction ne prouve rien d'autre qu'une représentation cohérente du monde. Toutefois, cette représentation ne peut établir le fait que le monde lui-même est cohérent. Donc, si l'abduction peut être considérée uniquement comme une représentation, comment pourrait-on justifier sa capacité logique ? La solution proposée par Eco est son concept nommé *méta-abduction*. Tout d'abord, il nous présente trois types d'abduction de premier niveau : *hypothesis* ou *over-coded abduction*, *undercoded abduction* et *creative abduction*.

Dans le cas d'une hypothèse, ou *over-coded abduction*, nous utilisons automatiquement ou semi-automatiquement des lois existantes. Ici, Eco donne l'exemple du mot *man*, qui en anglais signifie *human adult male*, comme un *token* de codage linguistique, ainsi que le processus de raisonnement qui pourrait suivre son utilisation, dépendant du contexte. Dans un milieu anglophone, l'interprétation de *man* = *human adult male* sera un processus automatique, mais ce sera différent dans un milieu international où l'on parle plusieurs langues. Donc, pour Eco, « reconnaître un phénomène donné comme le *token* d'un type donné suppose une hypothèse sur le contexte d'énonciation et le contexte discursif¹⁸⁰ ».

Dans le cas d'*undercoded abduction*, nous devons choisir une règle dans une série de règles équiprobables mises à notre disposition par les connaissances existantes¹⁸¹. Dans ce cas, nous faisons sans aucun doute une inférence à une règle, et puisque la règle est la plus plausible, mais non certaine, nous avons besoin de procéder avec des tests.

Dans le cas d'une *creative abduction*, la loi doit être inventée *ex novo*. Des exemples de *creative abduction* sont à la base de découvertes qui ont changé des paradigmes scientifiques établis¹⁸².

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 206, [ma traduction].

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 206.

¹⁸² *Ibid.*, p. 207.

D'après Eco, il n'est pas difficile d'inventer de nouvelles lois, étant donné que notre raisonnement est créatif, mais cela exige aussi d'utiliser le quatrième type d'abduction, qu'il nomme *meta-abduction*.

Finalement, dans sa théorie, Eco suggère que seule la *meta-abduction* pourrait prouver si le monde possible « outlined by our first-level abductions is the same as the universe of our experience¹⁸³ », c'est-à-dire si le monde, tel qu'il est représenté, est le même que le monde tel qu'il est.

In over-and undercoded abductions, this meta-level of inference is not compulsory, since we get the law from a storage of already checked actual world experience. In other words, we are entitled by common world knowledge to think that, provided the law is suitable one, it already holds in the world of our experience. In creative abduction we do not have this kind of certainty. We are making a complete “fair guess” not only about the nature of the result (its cause) but also about the nature of the encyclopedia (so, that if the new law results in being verified, our discovery leads to a change of paradigm). As we shall see, meta-abduction is not only crucial in “revolutionary” scientific discoveries but also (and normally) in criminal detection.¹⁸⁴

Ainsi, c'est la méta-abduction, fondée sur un principe régulateur de la logique, qui sous-tend toute abduction possible et qui prouve que le monde représenté dans nos abductions de premier niveau est le même que le monde de nos abductions.

2.8 Conclusion

Dans mon travail, j'ai choisi d'utiliser plusieurs approches méthodologiques :

- Création et production - scénarisation, tournage, montage
- Exploration et récit de pratique
- Cycles heuristiques
- Approche abductive

La justification de mon choix est que, dans un projet de recherche-crédation ou une recherche principalement qualitative, diverses méthodes et approches peuvent améliorer l'exploration et la compréhension de sujets complexes. Dans mon projet, l'écriture de scénario et la production

¹⁸³ *Ibid.*, p. 207.

¹⁸⁴ *Ibid.*, p. 217.

audiovisuelle permettent la représentation dynamique d'histoires personnelles, en leur donnant vie grâce à une narration visuelle. Cette représentation, combinée aux techniques de recherche et d'expérimentation, facilite un engagement plus profond avec le sujet.

L'expérimentation technologique et le travail effectué avec les algorithmes et l'IA permettent une analyse et une présentation innovantes des idées et des nouveaux paradigmes de création potentiels.

Dans cette perspective, les cycles heuristiques et une approche autocentrée encouragent la réflexion itérative, me permettant d'affiner leur compréhension grâce à une exploration continue. Le récit de la pratique, combiné à une méthode intuitive et analytique, soutient une approche équilibrée, fusionnant intuition créative et analyse rigoureuse. Des approches telles que la réflexivité soulignent et renforcent mon lien personnel avec la recherche, enrichissant l'analyse par des éclairages personnels et une réflexion critique.

Enfin, une méthode abductive complète ces approches en encourageant le développement de nouvelles hypothèses et théories basées sur des résultats inattendus et surprenants, renforçant ainsi la profondeur et l'impact global de ma recherche.

CHAPITRE 3 - L'EXPÉRIMENTATION CRÉATIVE HUMAINE (L'ŒUVRE HUMAINE)

3.1 Introduction

Il existe toute une mythologie autour de l'art du cinéma, composée de citations inspirantes et impressionnantes de cinéastes célèbres. Parfois, une même citation se voit attribuée à plusieurs personnes, et il n'existe aucune source directe et confirmée permettant d'identifier la véritable origine. L'une de ces citations célèbres est : « Le film est né / écrit / créé trois fois ». Dans le vaste océan de littérature populaire, de textes et d'entretiens, cette citation renvoie à la fois à François Truffaut, David Mamet, Francis Ford Coppola, Jean-Luc Godard, et plusieurs autres cinéastes.

À la suite de mes propres recherches, j'ai trouvé une source où le mérite de cette citation réfère indirectement à Robert Bresson, soit le livre de Michael Ondaatje, *The Conversations : Walter Murch and the Art of Editing Film*, dans lequel Ondaatje nous dit : « Murch aime citer Robert Bresson, selon lequel un film est né trois fois : à l'écriture du scénario, au tournage et au montage. Avec *The English Patient*, il y avait en fait quatre naissances, car il y avait aussi un livre comme source¹⁸⁵ ».

La plupart des attributions ultérieures de Bresson citent Murch et Ondaatje comme les personnes ayant identifié le cinéaste français comme la source originale. Personnellement, je crois que Bresson est très probablement l'auteur de cette phrase, compte tenu de son œuvre impressionnante en tant que créateur et théoricien du cinéma. Toutefois, le plus important demeure que cette simple phrase fait référence aux trois étapes distinctes du processus complexe de la création d'un film :

1. La première étape est l'écriture du scénario : cette première « naissance » commence avec l'idée initiale du film pour ensuite prendre une forme narrative à travers la scénarisation. Durant ce stade de création, l'histoire, les personnages et les thèmes principaux se développent.

¹⁸⁵ Ondaatje M., 2002, *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, New York NY, Knopf, p. 5.

2. La deuxième étape est la production : cette deuxième « naissance » est le moment où le scénario se transforme de paroles en images à travers le processus de tournage. À cette étape, les acteurs incarnent les personnages, le réalisateur traduit le scénario en une suite d'images en mouvement, et les équipements de prise de vue, d'éclairage, de son, ainsi que les décors, costumes, accessoires et tout autre élément de production physique et technique servent à donner vie à l'histoire.

3. L'étape finale est le montage : cette troisième « naissance » se produit au cours d'un nouveau processus d'interprétation de l'histoire, où les séquences filmées sont assemblées pour créer la version finale du film. À ce stade de la création, la structure narrative, le rythme et le ton du film s'affinent et prennent leur forme finale.

L'idée des « trois naissances » d'un film illustre la complexité du processus cinématographique et souligne que chaque étape de création est essentielle pour réaliser un film complet et cohérent. Dans cette thèse, je ferai l'analyse de mon propre processus créatif d'un court métrage, en mettant l'accent sur la première étape (« naissance »), soit le processus d'écriture du scénario.

Pour expliquer davantage le rôle fondamental que je donne à l'écriture du scénario, j'utiliserai une autre citation célèbre, cette fois attribuée à Alfred Hitchcock : « Pour faire un grand film, vous avez besoin de trois choses : le scénario, le scénario et le scénario » (cette version est la plus populaire, bien qu'il existe des versions légèrement différentes¹⁸⁶).

Alors qu'il n'existe pas de source spécifique et précise pouvant confirmer directement, selon les normes académiques, l'autorité des deux citations mentionnées ci-dessus, pour moi, l'attribution de ces citations à Bresson (« les trois naissances du cinéma ») et à Hitchcock (« le scénario, le scénario, le scénario ») reste la plus plausible. Par conséquent, conformément à l'approche abductive que j'ai adoptée dans mon travail, et sur la base des sources indirectes disponibles, je ne remettrai pas davantage en cause leur origine, leur originalité et leur paternité.

¹⁸⁶ Par exemple, Graham Jones, dans son livre *Talking Pictures: Interviews with Contemporary British Filmmakers*, London, British Film Institute, 1997, p. 55, propose une version différente de cette citation : « Hitchcock said: There are three things that count, the script, the script and the script. »

En fait, ce qui m’importe davantage (plus que la partie anecdotique de ces deux récits) est plutôt la direction très claire que ces deux courtes citations donnent à mon propre travail d’exploration et de recherche. Ainsi, en lien avec mes objectifs (créer un film expérimental de bricolage, analyser mon travail de scénariste et développer de nouvelles pratiques alliant création expérimentale et nouvelles technologies, dont l’IA), et afin de répondre à mes questions de recherche, j’ai décidé de diviser mon travail de recherche-cr  ation en deux grandes parties :

- Le laboratoire « humain » d’  criture de sc  nario
- Le laboratoire « machinique » d’  criture de sc  nario

En focalisant ma recherche cr  ative sur la « premi  re naissance » du film, ce pr  sent chapitre est enti  rement consacr      l’  criture d’un sc  nario de mani  re traditionnelle et « humaine », tandis que le chapitre suivant explore l’  tat actuel du processus d’  criture de sc  narios    l’aide de l’IA g  n  rative.

Afin d’aborder la premi  re   tape du travail sur mon film — le sc  nario —, j’aimerais commencer par une r  flexion sur la question de l’imagination et de l’inspiration. Comment, o   et par quoi mon processus cr  atif est-il n   et guid   ? Pourquoi avais-je besoin d’exprimer quoi que ce soit ? D’o   vient ce besoin d’imaginer et de raconter des histoires qui n’ont jamais exist   ?

Dans son entrevue avec George Sylvester Viereck pour *The Saturday Evening Post* (cit   dans le chapitre pr  c  dent de cette th  se), Einstein insiste sur l’importance de l’imagination, sans lui donner de d  finition pr  cise. N  anmoins, il existe de nombreuses d  finitions donn  es    l’imagination dans diff  rentes sciences et th  ories — depuis les anciens concepts de Platon et d’Aristote sur la *phantasma* jusqu’   la psychologie cognitive moderne, les neurosciences et la philosophie de l’esprit. Je ne vais pas toutes les citer ni les utiliser. Dans cette th  se, je ferai r  f  rence    une d  finition qui a particuli  rement retenu mon attention par rapport    mon travail.

Dans son article *Just an Illusion? Imagination as a higher mental function*, Luca Tateo d  finit l’imagination comme :

[...] a fundamental psychological higher function that elaborates meaning by linguistic and iconic signs, related to memory, fantasy and intelligence, playing a crucial role in scientific thinking, art, and societal change as well as in education and promotion of wellbeing.¹⁸⁷

De plus, il soutient que l'imagination « ne s'oppose pas à la pensée rationnelle ni à la réalité, elle est plutôt une forme spécifique d'adaptation et de préadaptation à l'environnement à travers un processus d'autorégulation par la production et l'élaboration de sens¹⁸⁸ ». Dans son texte, Tateo réfère aussi au travail de Tania Zittoun et de Frédéric Cerchia, selon qui l'imagination est « une modalité d'appréhension du réel ou un mode spécifique d'expérience¹⁸⁹ ».

Dans cet ordre d'idées, j'ai analysé les origines et les sources d'inspiration de mon scénario et de mon projet de film *Le contrat*, lesquelles sont essentielles à cette thèse. J'ai réussi à diagnostiquer, outre la problématique théorique décrite dans le premier chapitre de cette thèse, que de nombreux éléments de ma propre réalité et de mon vécu personnel ont nourri mon imagination et m'ont certainement guidé vers l'appréhension et la représentation symbolique de mon expérience personnelle.

J'ai donc fait un survol de certains aspects de l'environnement et du contexte dans lesquels j'ai vécu pendant de nombreuses années, pour illustrer ainsi les liens entre le réel et l'imagination dans mon travail créatif. La liste n'est pas exhaustive, et concerne seulement des éléments ayant un rapport avec le projet du film qui fait l'objet de ma recherche-crédation :

- La liberté d'expression et l'identité personnelle : J'ai vécu dans un monde où l'individualité a été supprimée, et un grand nombre d'idées avaient été interdites par le régime. Je me rappelle aussi à quel point ce régime a tenté d'effacer toute identité personnelle et d'homogénéiser et massifier la population. Afficher une forte individualité et être soi-

¹⁸⁷ Tateo L., 2015, *Just an Illusion? Imagination as a higher mental function*, Journal of Psychology & Psychotherapy, 5:6, p. 1, disponible à : <https://www.longdom.org/open-access/just-an-illusion-imagination-as-higher-mental-function-2161-0487-1000216.pdf> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 1, [ma traduction].

¹⁸⁹ Zittoun T. & Cerchia F., 2013, *Imagination as expansion of experience*, Integrative Psychological and Behavioral Science, 47: 305-324, disponible à : <https://link.springer.com/article/10.1007/s12124-013-9234-2> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

même, au-delà des rôles prescrits par le régime, était une tâche difficile, voire impossible. Exprimer nos sentiments, nos peurs, nos espoirs et nos frustrations ouvertement était difficile en raison de la censure ou de la répression ; pourtant, le fait de conserver un sentiment d'identité personnelle et d'autonomie face à un régime oppressif était essentiel pour nous tous, pour survivre dans ce monde en tant qu'êtres humains.

- L'importance de l'espoir et de la résistance quotidienne : Les régimes totalitaires réécrivent l'histoire, contrôlent l'information, créent leur propre mythologie et essaient d'effacer toute possibilité de contestation du régime et de ses règles. Pourtant, même dans les temps les plus sombres, il y avait de l'espoir et de la résistance — souvent, cette résistance signifiait de véhiculer des messages dissidents qui remettaient en question le *statu quo* de manière souvent subtile et indirecte, échappant à la censure.
- La résistance des *Grands Criminels*¹⁹⁰ : Bien sûr, nous avons toujours été redevables aux *Grands Criminels* de notre époque qui n'ont pas craint d'affronter le système et de risquer leur carrière, leur famille et leur vie pour s'y opposer. Or à l'époque du totalitarisme, comme aujourd'hui, il s'agissait d'actes de courage uniques, accomplis par des êtres humains extraordinaires. Ces sacrifices de soi étaient toujours — et le sont encore — des actes exceptionnels dont très peu d'individus sont capables.
- Le besoin de libération et d'évasion : Vivre sous une pression et une peur constante peut être profondément dommageable psychologiquement. Souvent, la libération et l'évasion semblaient impossibles, relevant pratiquement du miracle, et seul l'art offrait un moyen de libérer nos émotions, d'atteindre une catharsis et de traiter les angoisses de la vie dans une société contrôlée.
- L'importance de l'art : L'art offrait une libération mentale, aidant chaque citoyen et citoyenne à faire face au stress psychologique et au traumatisme de vivre dans des conditions d'oppression. Parfois, cela nécessitait d'imaginer et de visualiser des réalités alternatives qui offraient l'espoir et la possibilité d'un avenir meilleur.
- Pensée critique : En général, remettre en question l'autorité et les récits imposés par le régime était une tâche difficile, voire impossible. Ainsi, la prise de conscience trouvait sa

¹⁹⁰ Voir la définition de Walter Benjamin dans le premier chapitre de cette thèse.

condition de possibilité grâce à l'art, dans la métaphore, l'allégorie et le symbolisme — l'expression plus directe étant impossible et impensable.

En fait, durant mes années de jeunesse, l'art, sous ses diverses formes, devenait un outil de survie et de défi face à l'oppression. Ce n'était pas un art qui pouvait crier dans la rue, mais plutôt un murmure de rébellion, une lueur d'espoir et un témoignage de l'esprit humain durable. Pour des citoyens comme moi, l'art était un besoin humain vital, car il fournissait un moyen d'expression émotionnelle, de liberté et de libération, d'évasion et de résistance, de communication, de connexion aux autres et de communauté, d'espoir, de pensée critique et de documentation historique. Malgré les tentatives de suppression, l'art trouvait ses moyens d'exister et de soutenir l'esprit humain, même dans les conditions les plus oppressives.

Tous les éléments de mon passé réel et de mon vécu personnel, décrits ci-dessus, vibrent au cœur de mon monde imaginaire. Dans cette optique, mon travail d'analyse théorique sur la problématique scientifique présentée au premier chapitre de cette thèse fut un effort rationnel de comprendre mon propre vécu et de diagnostiquer ma propre condition humaine, et ce, afin de mieux comprendre l'expérience universelle d'« être humain ». La condition humaine est faite d'expériences générales que tous et toutes traversent, indépendamment de ce qui nous distingue : nous sommes tous confrontés à l'amour, à la souffrance, au bonheur, à la mort, à l'amitié et à la trahison. Bien que nos différences et nos identités colorent souvent ces aspects de la vie et les présentent de différentes manières, ce sont toujours des expériences qui, à la base, sont vécues de manière plus ou moins universelle.

Ce travail d'analyse et de compréhension m'a accompagné toute ma vie, et son évolution a suivi les changements de contextes, de la chute du mur de Berlin à nos jours. Provoqués par les mêmes questionnements, inquiétudes et incertitudes, mes travaux de recherche universitaire se sont aventurés sur de nouveaux terrains d'études — surveillance et contrôle à l'époque numérique, *Big Data* et métadonnées, médias socionumériques, cinéma dystopique, etc. —, tous ayant un lien direct ou indirect avec mon vécu. Après plusieurs années, je suis parvenu à tisser des liens et à réaliser qu'en tant que chercheur et créateur, je m'intéresse à des sujets qui, d'une manière ou d'une autre, sont toujours étroitement liés à ma réalité.

Un sujet assez récent a suffisamment retenu mon attention pour influencer mon imagination et mon travail créatif sur *Le contrat* : le système de surveillance et de contrôle de masse introduit en Chine, connu sous le nom de « système de crédit social », qui s'appuie sur les métadonnées pour surveiller le comportement des citoyens et citoyennes. Dans sa propagande, le gouvernement chinois affirme que la mise en œuvre d'un système de crédit social — lequel comprend une technologie disciplinaire récompensant ceux qui sont honnêtes, dignes de confiance et vertueux, et punissant ceux qui affichent des signes de malhonnêteté, de corruption et de tromperie — est une nécessité pour remédier à la décadence morale et favoriser un état vertueux d'harmonie sociale en Chine.

Alors que le gouvernement chinois continue à promouvoir le système de crédit social comme un outil apte à faire de la Chine un état harmonieux et prospère, aux yeux des médias et des analystes des pays occidentaux, ce système est souvent décrit de manière frappante, présentant un système omniprésent de surveillance de masse panoptique qui joue un rôle déterminant dans le contrôle social d'un pays autoritaire. Dans le discours occidental, le système de crédit social est souvent vu et traité comme un phénomène purement chinois propre à un certain régime politique.

Pourtant, les fondements infrastructurels et culturels d'un système de crédit social existent également dans plusieurs pays du monde entier. Ainsi, des systèmes de notation de crédit ont déjà été mis en œuvre et sont largement utilisés dans différents domaines et secteurs de la vie sociale et économique. Outre les systèmes d'autoquantification et d'évaluation, devenus prédominants dans les cultures des médias socionumériques, les infrastructures et les technologies de surveillance ont augmenté à la fois en termes de capacités techniques et d'importance publique.

Bien qu'il n'y ait pas encore de mise en œuvre formelle et officielle de systèmes de crédit social en dehors de la Chine, les moyens culturels et infrastructurels sont déjà en place, dans une certaine mesure, à travers des plateformes et applications de notation et d'autosuiti. L'acclimatation culturelle et sociale à ces moyens de mesure quotidiens, ainsi qu'à l'apparition constante de nouvelles formes de surveillance — parfois très subtiles, parfois plus directes et explicites — en témoigne largement.

Ainsi, en utilisant toutes ces sources d'inspiration, et laissant mon imagination faire le reste, j'ai

entrepris d'écrire le scénario de mon film pour étudier la *surveillance* et ses complices — le *contrôle*, la *persuasion*, la *manipulation* et la *technologie* —, en cherchant à répondre à la question qui me tourmente depuis longtemps : comment en sommes-nous arrivés à ce point ?

Mon scénario est une histoire fictionnelle située dans le domaine de la dystopie. Comme je l'ai expliqué auparavant, ma compréhension de la dystopie a considérablement évolué. En fait, un autre concept de Tateo a retenu mon attention et m'a aidé dans l'analyse de mon propre travail créatif. Tateo suggère que nous devrions voir l'imagination au-delà d'une simple « forme spécifique d'adaptation et de préadaptation à l'environnement à travers un processus d'autorégulation par la production et l'élaboration de sens¹⁹¹ ». Pour arriver à ce concept, Tateo s'oppose tout d'abord à la thèse courante de la psychologie moderne qui ne voit l'imagination que comme « une forme atténuée de représentation des données sensorielles¹⁹² ». Il réfute la thèse que l'imagination est simplement :

[...] a secondary feature of the psyche, incapable of providing a reliable mental model of reality and therefore relegated to the midst of the many "biases" that our limited cognitive functions produce if compared to a normative model of logical thought.¹⁹³

Pour Tateo, cette vision est fort réductionniste, car l'imagination possède des capacités beaucoup plus importantes. D'après lui, elle est une « fonction psychologique supérieure fondamentale qui élabore le sens par des chants linguistiques et iconiques, liés à la mémoire, à la fantaisie et à l'intelligence¹⁹⁴ ».

Ce qui a particulièrement attiré mon attention dans sa réflexion fut l'idée que « l'expérience passée n'est pas seulement un référentiel de connaissances utiles, mais plutôt un résultat de ce processus orienté vers l'avenir. Nous nous souvenons en reconstruisant le passé en fonction d'un futur imaginé¹⁹⁵ ». Ce processus nous aide à gérer l'incertitude dans nos vies orientées vers le futur et de chercher les réponses à des questions essentielles à la condition humaine, comme « et après ? »,

¹⁹¹ Tateo L., 2015, *Just an Illusion? Imagination as a higher mental function*, Journal of Psychology & Psychotherapy, 5:6, p. 5, [ma traduction], disponible à : <https://www.longdom.org/open-access/just-an-illusion-imagination-as-higher-mental-function-2161-0487-1000216.pdf> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

¹⁹² *Ibid.*, p. 2, [ma traduction].

¹⁹³ *Ibid.*, [ma traduction].

¹⁹⁴ *Ibid.*, [ma traduction].

¹⁹⁵ *Ibid.*, [ma traduction].

« et alors ? » », « et si ? ». Ces questions, je me les pose constamment et j'essaie d'y trouver certaines réponses avec mon projet de film.

Finalement, Tateo suggère de marquer une différence claire entre *seeing* (voir) et *seeing-as* (voir-comme). D'après sa réflexion — que je trouve particulièrement intéressante —, « voir-comme est un processus de création de sens qui transforme entièrement l'agent, l'objet et leur relation, au moins temporairement¹⁹⁶ ». Ainsi, dans l'ordre de pensées de Tateo, « voir-comme est probablement inévitable, aussi nécessaire que la création de sens elle-même lorsque les êtres humains s'engagent dans une relation avec [...] le monde¹⁹⁷ ». Par conséquent, cette inévitabilité peut être considérée comme une perception globale du monde dans lequel nous vivons :

Contemporary urban life in different cultures is full of events in which we engage in complex negotiations between seeing a person (e.g., a poor-dressed dark-skinned woman), seeing her as something (an immigrant) and deciding how to treat her (helping, rejecting, behaving superficially in polite way, etc.).¹⁹⁸

Cette compréhension de *voir-comme* m'a servi non seulement d'outil d'analyse du phénomène de l'imagination, mais aussi d'élément constructif dans la structure narrative de mon scénario, où l'on comprend que *voir-comme* est la norme, tandis que le simple *voir* n'a pratiquement aucune importance majeure. Comme le dit Tateo : « En “voyant comme”, nous pouvons continuellement passer de l'objet concret au concept abstrait afin de produire des relations significatives¹⁹⁹ ».

En fait, dans la vie réelle comme dans l'expression artistique, en utilisant l'imagination, nous créons des représentations universelles et abstraites de la vie à partir de signes qui changent constamment de sens et de signification. Lorsque je parle de « représentations universelles et abstraites », je ne cherche pas à promouvoir une vision homogénéisante du monde. Il s'agit plutôt d'interroger des figures, des structures ou des affects qui circulent *à travers* les cultures — non comme des essences, mais comme des points de friction, de résonance ou de conflit. La dystopie, par exemple, agit souvent comme un langage partagé de l'angoisse moderne, mais elle est aussi réinvestie localement, selon les contextes sociopolitiques, les sensibilités culturelles et les codes esthétiques

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 3, [ma traduction].

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 3, [ma traduction].

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 3, [ma traduction].

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 4, [ma traduction].

propres à chaque espace de création, sans effacer la dimension située, historique et culturelle de toute production symbolique.

En ce sens, je conçois l'imaginaire comme un lieu de négociation entre des formes symboliques transversales et des ancrages culturels spécifiques. Mon travail de création s'appuie donc sur une attention constante aux contextes — notamment à travers l'usage d'éléments narratifs, visuels et affectifs issus de ma propre culture et de mes expériences situées. L'« abstraction » ici n'est pas une neutralisation du divers, mais une mise à distance temporaire qui permet de réfléchir aux structures de sens et de pouvoir — y compris pour mieux les critiquer depuis une posture située.

Ainsi, nous vivons dans un monde que nous ne *voyons* pas simplement tel qu'il est, mais que nous *voyons-comme* quelque chose de conditionné par de nombreux facteurs dont nous ne tenons même pas compte.

Voir-comme ne veut pas dire que nous hallucinons ou que nous voyons des choses inexistantes. Au contraire, cela fait partie de la fonction mentale supérieure de l'imagination, car, comme le dit Tateo, « le processus imaginatif joue ainsi une fonction d'autorégulation, également à l'égard de la nature ambivalente de l'expérience et de l'incertitude du changement²⁰⁰ ».

D'ailleurs, en ce qui concerne le lien entre imagination et écriture narrative que je suis en train d'explorer, pour exposer le concept de *voir-comme*, je voudrais de nouveau me référer à McKee. Dans son livre, il explique comment les histoires ne naissent pas de rien, mais se développent à partir de matériaux déjà présents dans l'histoire et l'expérience humaine. Ainsi, dès le début de l'histoire, le public inspecte l'univers fictif, en triant le possible de l'impossible, le probable de l'improbable :

Consciously and unconsciously, they want to know your "laws," to learn how and why things happen in your specific world. You create these possibilities and limitations by your personal choice of the framework and the way you work within it. Having invented these constraints, you are bound by a contract that you must respect. Because once the audience grasps the laws of your reality, they feel violated if you break them

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 3, [ma traduction].

and reject your work as illogical and unconvincing.²⁰¹

Dans ce sens, *voir-comme* signifie « croire profondément », « être persuadés que ce que nous voyons est la seule option possible ». Dans le cas lié à l'écriture de scénario, et décrit par McKee, mise à part notre propre imagination, l'imagination de l'audience est aussi engagée pleinement dans le processus.

Comme je l'ai déjà mentionné dans mes recherches sur l'imagination, à commencer par Platon et Aristote et le concept grec ancien de *phantasma*, j'ai étudié de nombreuses autres définitions du phénomène. Cependant, les idées de Tateo et le concept de *voir-comme* sont restés très proches de ma compréhension du rôle de l'imagination dans un processus créatif et, de ce fait, ont joué un rôle fondamental dans mon processus de recherche.

En utilisant cette réflexion sur l'imagination comme pierre angulaire de mon étude, j'ai décidé de poursuivre mon exploration et de comprendre, si possible, comment, en utilisant mon imagination, je pourrais traduire la combinaison complexe de ma propre expérience, des réalités vécues et des théories scientifiques dans un projet narratif personnel tel que l'écriture d'un scénario. Une chose était sûre : je devais toujours rester fidèle à moi-même, à qui je suis et à qui j'ai été pendant toutes ces années. Il était essentiel de partir du plus profond de moi-même. Comme le dit McKee dans son chapitre « Écrire de l'intérieur vers l'extérieur » :

We could, by working from the outside in, render a surface of character that's genuine, even fascinating. But the one crucial dimension we would not create is emotional truth. The only reliable source of emotional truth is yourself. If you stay outside your characters, you inevitably write emotional clichés. To create revealing human reactions, you must not only get inside your character, but get inside yourself. So, how to do this?²⁰²

McKee nous donne quelques pistes à explorer pour créer ces vérités émotionnelles. Il suggère même d'utiliser la méthode de Stanislavski (le « si » magique) et de se demander : « Si j'étais ce personnage dans ces circonstances, que ferais-je ? » De cette façon, nous devrions jouer avec notre

²⁰¹ McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers, p. 70.

²⁰² McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers, p. 153.

imagination jusqu'à ce que des émotions honnêtes et spécifiques au personnage coulent dans nos veines. Lorsqu'une scène est émotionnellement significative pour nous, elle sera significative pour le public. La seule façon d'émouvoir l'audience est de créer une œuvre qui nous émeuve.

Ainsi, j'ai réalisé que j'investissais un autre territoire : celui de la vérité émotionnelle. Avant d'aller plus loin, je voudrais aussi distinguer deux notions souvent associées, mais qui ne sont pas équivalentes : la vérité émotionnelle et l'authenticité.

La vérité émotionnelle, telle que je l'emploie dans le cadre de ma recherche-crédation, renvoie à la cohérence interne d'un vécu affectif dans une situation donnée — qu'elle soit fictive ou réelle. C'est une vérité qui n'a pas besoin d'être factuellement exacte pour produire une reconnaissance, une résonance, une forme de justesse perçue par l'individu spectateur ou lecteur. Elle touche à ce que Konstantin Sergeyevich Stanislavski appelait la « sincérité dans la fiction » : le sentiment d'une émotion qui *fait vrai* dans le cadre d'une construction artistique.

L'authenticité, en revanche, implique souvent une relation directe à l'origine, à l'identité de l'auteur ou à la fidélité à soi — elle repose sur l'idée que l'œuvre est le reflet d'un sujet « vrai », non déformé.

Or, dans le contexte de la création, la question n'est pas tant de savoir si l'œuvre est *authentique* au sens existentiel et factuel, mais si elle produit une expérience de vérité émotionnelle partagée, capable de révéler quelque chose de plus vaste que l'auteur lui-même. Ce déplacement de perspective permet d'envisager la création non comme l'expression d'un « moi » pur et véridique, ancré dans des faits réels, mais comme un espace de construction de sens, de relation et d'affect — ce qui me semble constituer le cœur même de la recherche-crédation.

Je voudrais aussi préciser que, dans le but d'offrir une compréhension plus approfondie de mon processus créatif, dans cette partie de mon analyse, j'ai utilisé la méthode du récit de pratique avec réflexivité afin d'effectuer un travail de recherche qualitatif, axé sur mon vécu singulier et sur les sujets mentionnés ci-dessus, de même que sur leur importance dans ma performance en tant que scénariste et cinéaste.

J'ai toujours eu besoin de communiquer à travers des histoires, que ce soit par l'écoute, le regard ou par l'action de les raconter. En fait, je crois que raconter des histoires est une activité humaine fondamentale qui relie les expériences individuelles et la compréhension collective. Durant ce processus, nos histoires personnelles — des récits tirés des propres expériences de vie d'un individu — peuvent évoluer vers des récits pouvant toucher un grand nombre de personnes d'une manière subtile et convaincante.

Ainsi, une grande partie des histoires m'ayant le plus marqué sont celles qui ont créé le passage d'un vécu personnel à l'universel. Au niveau de la forme, ces histoires possèdent une voix distincte — elles sont détaillées et spécifiques —, mettant en évidence les aspects uniques de l'expérience du conteur. Souvent, elles donnent la parole à diverses perspectives, particulièrement celles qui sont sous-représentées dans les grands discours. Ces histoires peuvent être liées à un groupe plus large, mettant en évidence les points communs entre les individus et, même si elles sont racontées d'un point de vue personnel, elles abordent des thèmes culturellement ou socialement importants et pertinents pour la collectivité.

Au niveau du contenu de ces histoires personnelles, intimes et uniques qui ont été puissantes pour moi sur le plan émotionnel, j'ai remarqué que ce qui a été réellement vécu est profondément authentique et offre un véritable aperçu de la vie d'un être humain, évoquant ainsi des émotions fortes qui favorisent l'empathie et la compréhension — ce qui m'a aidé à me connecter à un niveau profondément humain.

À cet égard, je sais depuis mes premiers essais de création que, pour raconter une histoire, il ne suffit pas d'être fidèle aux faits et aux événements de ce que l'on raconte : il est essentiel d'être sincère, car cette vérité émotionnelle définit l'impact sur le public. McKee discute l'importance de l'émotion et de la vérité émotionnelle dans son chapitre « Émotion Esthétique » et nous donne quelques pistes significatives :

But whereas life separates meaning from emotion, art unites them. Story is an instrument by which you create such epiphanies at will, the phenomenon known as aesthetic emotion. The source of all art is the human psyche's primal, prelinguistic need for the resolution of stress and discord through beauty and harmony, for the use of creativity to revive a life deadened by routine, for a link to reality through our

instinctive, sensory feel for the truth. Like music and dance, painting and sculpture, poetry and song, story is first, last, and always the experience of aesthetic emotion - the simultaneous encounter of thought and feeling.²⁰³

Ainsi, selon McKee, lorsqu'une idée s'enveloppe d'une charge émotionnelle, elle devient d'autant plus puissante, d'autant plus profonde, d'autant plus mémorable. Ainsi, « vous pouvez oublier le jour où vous avez vu un cadavre dans la rue, mais la mort d'Hamlet vous hante à jamais²⁰⁴ ».

Sur la base de ma propre expérience, je suis convaincu que l'impact émotionnel est crucial dans tout échange artistique lié à l'écriture narrative et au cinéma en général. J'ai siégé à de nombreux comités de sélection de scénarios et de projets de films de tous formats et genres depuis le début des années 2000. J'ai travaillé — et je continue de le faire — pour divers programmes paneuropéens tels que Media / Creative Europe et Eurimages. J'ai aussi participé à des séminaires, des réunions de coproduction, des événements de *pitching*, etc. Durant ces vingt années et plus, j'ai réalisé que, lorsqu'il s'agit de discuter d'un projet de film ou d'un scénario, très souvent, les premiers commentaires sont : « j'adore le scénario », « il est très captivant » ou « il n'est pas accrocheur, il ne m'accroche pas ». En fait, j'ai souvent pu constater qu'avant même la réalisation d'un film, une relation importante se construit entre le scénariste et son premier public (comités, experts, jurys, réalisateur, acteurs, équipe créative de production, etc.) par le biais du transfert d'émotions.

En tant qu'expert, j'ai également observé et noté à quel point le potentiel d'implication des lecteurs et lectrices au sein du récit est déterminé par des séquences ressenties et soigneusement planifiées qui les mènent sur un chemin émotionnel à la fois plausible, complexe et imprévisible. Les personnages, les conflits, les points clés de l'intrigue, les rebondissements ; tout cela ne fonctionne que s'il existe une profonde implication émotionnelle, transcendant l'écriture au public.

Lecteurs et lectrices, spectateurs et spectatrices, et surtout êtres humains, face à l'art du récit, nous ne voulons ni connaissances, ni faits, ni savoirs, ni leçons. Nous voulons connaître et comprendre

²⁰³ McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers, p. 111.

²⁰⁴ *Ibid.*, [ma traduction].

notre condition humaine, et non des *deepfakes*. Nous voulons ressentir. Nous voulons *voir-comme*. Une histoire doit être *vue-comme* une réalité incontestable. Comme le dit McKee :

In this sense, story is, at heart, nonintellectual. It does not express ideas in the dry, intellectual arguments of an essay. But this is not to say story is anti-intellectual. We pray that the writer has ideas of import and insight. Rather, the exchange between artist and audience expresses idea directly through the senses and perceptions, intuition and emotion. It requires no mediator, no critic to rationalize the transaction, to replace the ineffable and the sentient with explanation and abstraction.²⁰⁵

Tout commence par le scénario. Tous ses éléments (histoire, personnages, conflit, sous-texte, genre, etc.) contribuent à accomplir cette tâche. Cependant, dans l'écriture, les astuces du métier et la maîtrise de ces éléments ne suffisent pas : les émotions sont cruciales. Un bon film créé sur la base d'un scénario (n'oublions pas ce que disait Hitchcock) peut évoquer des montagnes russes d'émotions chez le public, le faisant rire, pleurer, se mettre en colère ou anticiper le suspense avec tension. L'émotion lie les créateurs et leurs audiences, en les faisant ressentir l'histoire comme leur propre vécu. Comme le dit Maurice Merleau-Ponty dans le chapitre « Le cinéma et la nouvelle psychologie » de son livre *Sens et non-sens* : « Mais enfin c'est par la perception que nous pouvons comprendre la signification du cinéma : le film ne se pense pas, il se perçoit²⁰⁶ ».

Ainsi, les audiences perçoivent des histoires fictionnelles comme leurs propres expériences. C'est le vrai *voir-comme* de l'imagination dans le cinéma :

The audience's emotional involvement is held by the glue of empathy. If the writer fails to fuse a bond between filmgoer and protagonist, we sit outside feeling nothing. Involvement has nothing to do with evoking altruism or compassion. We empathize for very personal, if not egocentric, reasons. When we identify with a protagonist and his desires in life, we are in fact rooting for our own desires in life.²⁰⁷

En parlant d'émotions et de leur importance dans la narration, revenons maintenant à Murch et essayons d'adapter certains éléments de la troisième naissance du film (le montage) à sa première naissance. Célèbre pour avoir travaillé sur une liste impressionnante de films comme *Apocalypse*

²⁰⁵ *Ibid.*, [ma traduction].

²⁰⁶ Merleau-Ponty M., 1966, *Sens et non-sens*, Paris, Les Éditions Nagel, p.72.

²⁰⁷ McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers, p. 111.

Now (1979) et *Le Parrain III* (1990) de F. F. Coppola, *Le Patient anglais* (1996) et *Le Talentueux M. Ripley* (1999) d'Anthony Minghella, Murch est réputé pour son approche claire et concise du montage, dont témoigne son livre *In the Blink of an Eye*²⁰⁸.

La section qui est probablement la plus populaire de son livre concerne la manière d'aborder une scène dans un montage cinématographique. Murch appelle sa philosophie « La Règle de Six »²⁰⁹ et propose de classer toutes les scènes dans six catégories distinctes²¹⁰, en regard de leur pourcentage d'importance :

1. Émotion (51%)
2. Histoire / narration (23%)
3. Rythme (10%)
4. Trace oculaire (7%)
5. Plan d'écran 2D (5%)
6. Espace 3D (4%)

Selon Murch, l'émotion est l'aspect le plus important de tout élément de contenu et de narration. Le public a besoin de ressentir une émotion ; les scénaristes doivent s'en soucier. L'histoire et le sujet sont toujours importants, mais deux fois moins que l'émotion, laquelle est cruciale. Bien sûr, il faut que les autres éléments du film soient compréhensibles et faciles à suivre, mais non pas au détriment du ressenti. Ce que Murch dit dans son livre, c'est de ne pas hésiter à sacrifier tout autre élément, y compris l'histoire, au nom de la création de plus d'émotions, et d'utiliser le rythme pour contribuer à générer ces émotions et orchestrer l'histoire.

De cette définition, il est évident que, d'après Murch, l'émotion, l'histoire et le rythme ensemble représentent 84% du ratio d'importance dans le montage final d'un film. Sachant que les trois autres

²⁰⁸ Murch W., 2001, *In the Blink of an Eye*, Beverly Hills CA, Silman-James Press.

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 17

²¹⁰ *Ibid.*, p. 18, [ma traduction]

éléments (trace oculaire, plan d'écran et espace 3D) sont absents de l'étape d'écriture du scénario, nous pouvons tirer la conclusion que, même sans calculer leur pourcentage comme le fait Murch, l'émotion, l'histoire (avec tous ses éléments) et le rythme sont aussi les catégories les plus importantes durant la première naissance du film — la scénarisation.

On peut donc supposer qu'une des tâches essentielles du métier du scénariste est de préserver l'importance de ces trois catégories dans l'ensemble de son œuvre. Ainsi, le scénariste, qui transmet dans son scénario les informations narratives et techniques essentielles à la réalisation d'un film, porte une responsabilité particulière : le scénario doit servir de premier pont entre l'auteur, l'autrice et le public, en préservant la capacité du récit à susciter l'émotion par l'action et l'image.

Durant mon travail d'expert, j'ai remarqué aussi que, lorsqu'on discute d'un projet, on commence très souvent avec l'impact émotionnel, puis on évalue la qualité du scénario en termes de personnages, d'intrigues principales et secondaires, de thèmes, de dialogues, de ton, de style, etc. Pourtant, malgré sa centralité, l'émotion — la qualité qui détermine l'effet global du scénario (et en fin de compte du film) — est souvent mal comprise.

L'une des difficultés de l'étude des émotions au cinéma réside dans le fait que nous utilisons souvent le mot « émotion » pour désigner plusieurs phénomènes très différents. En général, les émotions sont des expériences subjectives, construites à partir d'expériences personnelles dans des contextes différents et peuvent varier largement d'un cas à l'autre. Afin d'éviter toute confusion lorsque je parle d'*émotions*, je tiens à préciser qu'il est question ici de leurs prototypes généraux, et que j'utilise ces termes généraux sans avoir la prétention d'être un spécialiste en psychologie, en psychiatrie ou en neurosciences. J'utilise de manière générale le terme *émotion* lié à l'expression artistique, ainsi que des notions telles que la *vérité émotionnelle* et l'*intensité émotionnelle*, lesquelles sont cruciales dans mon travail afin de créer un impact significatif sur le public.

3.2 Mon laboratoire « humain » d'écriture de scénario

Il me faut, à ce stade, revenir en arrière et me référer aux outils méthodologiques dont j'ai parlé dans le chapitre précédent, plus précisément aux cycles heuristiques. Selon Paquin, chaque cycle heuristique comprend les quatre phases suivantes « la formulation d'une [ou plusieurs] question[s]

de recherche-cr  ation ; l'exploration, l'exp  rimentation, la production en atelier, en studio ou au laboratoire pouvant donner lieu    une pr  sentation publique ; la r  daction d'un r  cit de pratique ; la synth  se des connaissances d  couvertes²¹¹ ».

Il   tait clair pour moi que chacun des laboratoires de ma recherche — l'  criture de sc  nario « humain » et l'  criture de sc  nario « machinique » — constituerait un cycle heuristique distinct. Logiquement et chronologiquement, le laboratoire « humain » fut le premier r  alis  , et le laboratoire « machinique » vint ensuite, cl  turant ainsi ma recherche.

Ci-dessous sont pr  sent  s mon processus de recherche-cr  ation et les r  sultats obtenus lors du laboratoire « humain ». Le prochain chapitre de cette th  se est consacr   au laboratoire « machinique ».

3.3 Laboratoire « humain » — questionnement

   la suite de mes r  flexions portant sur l'imagination, l'  motion et la v  rit     motionnelle, et apr  s quelques exp  rimentations, je me suis pos   une nouvelle question : quel art est le plus abstrait et le plus apte    illuminer mon imaginaire afin de provoquer des   motions fortes, dans leur forme la plus pure ? La r  ponse n'  tait pas difficile : pour moi, c'est la musique. En musique, nous ne voyons rien, ne touchons rien, n'avons pas d'autres sensations physiques    part l'ou  ie et, pourtant, l'effet de la musique est aussi fort sur l'imagination et les   motions. Pourquoi ?

Je me suis alors pos   une deuxi  me question, qui est en fait la question principale de ce premier cycle heuristique li      ma pratique cr  ative : est-il possible de d  velopper mon   criture de mani  re    pouvoir cr  er, avec mes histoires, un impact semblable    celui de la musique et, si oui, quels outils dois-je utiliser en premier ? Autrement dit : comment adapter une approche musicale    l'  criture de sc  narios ?

²¹¹ Paquin L.-C., 2019, « *Faire de la recherche-cr  ation par des cycles heuristiques* », UQAM, p. 3, disponible    : http://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf (derni  re consultation le 13 septembre 2024).

3.4 Laboratoire « humain » — exploration

Cette question a lancé l'expérimentation avec tous les éléments du métier de scénariste, ainsi qu'avec l'« outil d'intensité émotionnelle » que j'ai développé au cours de ma pratique. L'écriture est une occupation solitaire ; donc, pour moi, mon laboratoire était la feuille blanche dans ma chambre isolée et dans mon sous-sol. C'est dans ces conditions que j'ai pratiqué la narration cinématographique dans le but de produire le scénario servant à la production de mon film et à sa présentation publique.

Durant ma pratique et mes études, j'ai vu et étudié des dizaines, voire des centaines de schémas, diagrammes, formes, courbes, graphiques et autres représentations visuelles de structures narratives, d'arcs, de personnages, d'histoires et d'intrigues, allant des dessins simplistes, divertissants et amusants de Kurt Vonnegut²¹² sur les archétypes des histoires narratives aux analyses très sérieuses et détaillées de Joan Marimón²¹³ sur la structure d'un film en processus de montage.

Sur la base de ces connaissances accumulées au fil du temps, et tentant d'explorer une approche de l'écriture de scénario inspirée par la musique, j'ai décidé d'adapter toutes ces informations à mes besoins et de créer mon propre outil pour ce projet : une sorte de diagramme d'intensité émotionnelle qui doit me guider à travers les trois naissances de mon film — l'écriture narrative, lors des répétitions, le tournage (comme un guide pour les acteurs et la mise en scène) et le montage.

Cet outil, que j'ai nommé *Diagramme de l'émotion*, est principalement destiné à définir l'émotion globale de l'œuvre plutôt que l'état émotionnel spécifique (colère, joie, peur, etc.) à un moment donné, lesquelles sont en général définies par le contenu, les événements et les personnages qui y participent. Je m'intéressais donc à la valeur de l'émotion globale de mon récit (au sens de Murch

²¹² Dans cette vidéo, disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=4_RUgnC1lm8, Kurt Vonnegut, lors de sa conférence le 4 février 2004 à Case Western Reserve University, présente ses idées sur les structures et les formes des histoires (dernière consultation le 13 septembre 2024).

²¹³ Dans son livre *El Montaje Cinematográfico*, publié par les Edicions de la Universitat de Barcelona en 2022, l'auteur, professeur et monteur professionnel Joan Marimón présente, parmi les règles théoriques et les aspects pratiques étudiés à travers l'analyse détaillée des séquences de montage, une série de diagrammes analysant en détail la structure narrative d'un grand nombre de films.

s'intéressant à l'émotion globale durant le montage) afin de construire la structure émotionnelle appropriée de l'œuvre entière.

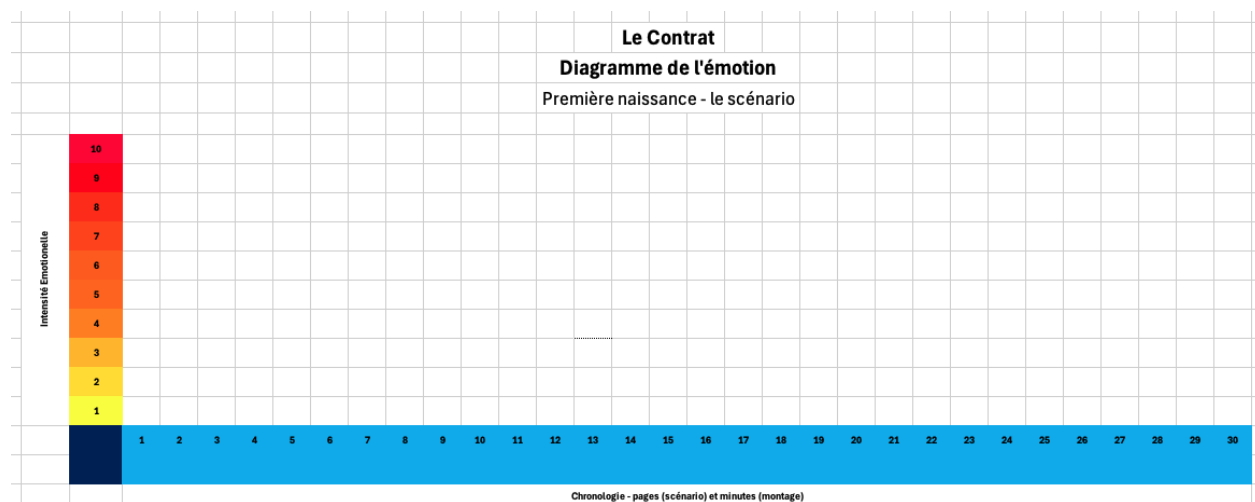


Figure 4 : Diagramme de l'émotion

Dans mon outil, la ligne horizontale correspond à la chronologie de l'histoire, soit les numéros de pages pendant le processus d'écriture du scénario et les minutes pendant le montage du film. Ces moments sont également définis par leur emplacement dans la structure narrative et par les temps forts spécifiques auxquels ils correspondent.

La ligne verticale correspond au niveau d'intensité émotionnelle que j'essaie d'atteindre à chaque instant de l'histoire. Encore une fois, j'essaie de voir ces niveaux d'intensité émotionnelle comme la dynamique musicale de l'histoire entière.

Cet outil m'a été très utile aux étapes de la scénarisation et du montage, mais aussi lors du tournage. En fait, il est devenu un outil précieux dont l'utilisation m'a donné la possibilité de situer et d'accompagner mes personnages (en tant qu'acteur et réalisateur) à tout moment de leur parcours et de jouer correctement la musique de leurs émotions, en évitant (ou presque) quelques fausses notes.

En ce sens, dans mon expérimentation (tant à l'écriture qu'au tournage et au montage), je m'inspirais souvent de certains termes musicaux liés au tempo (*adagio*, *andante*, *allegro*, etc.), à l'articulation (*staccato*, *legato*, *marcato*, etc.) et à la dynamique (*piano*, *forte*, *crescendo*, etc.),

lesquels expriment la dynamique émotionnelle globale d'une pièce — lorsque nous écoutons un morceau de musique, nous ressentons toute sa dynamique dans son ensemble. J'ai ainsi tenté de travailler sur le même principe afin de pouvoir maîtriser toute la dynamique émotionnelle de mon récit.

Pour ces raisons, j'ai eu besoin de repères structurels dans mon récit. Pour l'écriture du scénario du film *Le contrat*, j'ai travaillé avec une version vaguement inspirée par la structure classique en trois actes. Bien que le projet soit un court métrage, j'ai décidé de construire l'histoire en utilisant cette méthode classique pour organiser l'intrigue de mon film.

La structure en trois actes constitue en effet un cadre largement partagé au cinéma, au théâtre et en littérature, et son usage dans cette thèse est de référence commune, mobilisée ici comme outil opératoire plutôt que comme objet d'analyse narratologique approfondie. Dans le contexte de cette thèse, la structure en trois actes est convoquée principalement comme dispositif pragmatique de repérage et de comparaison entre différentes pratiques de scénarisation et non comme modèle normatif à défendre ou à historiciser en détail.

Cela dit, ce modèle de narration autour de principes de causalité, de progression dramatique et de segmentation en grandes unités fonctionnelles n'est qu'un outil analytique souple, utilisé comme point d'appui méthodologique plutôt que comme horizon esthétique ou prescriptif.

La structure en trois actes est généralement composée de trois parties distinctes :

- Le premier acte expose et met en place l'histoire. Sa fonction est de présenter les personnages principaux et d'établir le contexte et l'univers dans lequel se déroule l'histoire. Cet acte introduit également le conflit principal ou la situation initiale qui met en mouvement l'intrigue. Le premier acte se termine souvent par un incident déclencheur, un événement qui bouleverse l'équilibre du monde des personnages et les pousse à agir sans avoir la possibilité de revenir en arrière.
- Le deuxième acte est centré sur le conflit. Sa fonction principale est de se concentrer sur les complications et les obstacles auxquels les personnages doivent faire face. Dans une structure classique, le protagoniste a un objectif, mais rencontre diverses difficultés et

antagonistes qui compliquent la tâche. Cet acte est souvent marqué par un point médian, un événement qui change la direction de l'histoire, augmente la tension ou introduit une nouvelle dimension au conflit. Cet acte se termine généralement par une crise qui prépare le terrain pour la résolution finale.

- Le troisième acte est la résolution de l'histoire. Cet acte se concentre sur le moment où le conflit principal atteint son apogée et où le protagoniste fait face à son plus grand défi qui est le point culminant du film, puis passe à la résolution de l'intrigue, où les conséquences des actions des personnages sont montrées, et où l'histoire se termine.

Habituellement, le deuxième acte est beaucoup plus long que le premier et le troisième, mais dans mon cas (comme je l'ai déjà mentionné, je n'ai pas suivi les règles à la lettre), la structure était divisée en trois parties quasi égales — incluant trois intermezzos avec des séquences de rêves, trois observations à travers des caméras de sécurité (pour mettre l'accent sur un moment précis de l'histoire) et trois parties principales purement narratives qui représentent vaguement les trois actes.

Le scénario intégral de mon film (version tournage) est disponible en Annexe 1 de cette thèse. Ici, je fais un survol de la structure narrative du récit sans les interludes et les séquences d'observation par caméra de sécurité qui ont servi de catalyseurs du conflit tout au long du film.

3.4.1 La structure de mon scénario en trois actes

Ainsi la structure de mes trois actes est la suivante :

Acte 1 : Mise en place. Pages 1-12, environ 40% de la totalité du film

Dans cet acte, après l'interlude présentant le premier rêve, le film s'ouvre dans un bureau d'une plateforme de crédit social. Nous découvrons les deux personnages :

- Client : Un homme mécontent, en colère et arrogant. Le Client est visiblement très frustré, car son score de crédit social a été abaissé, mais il ne sait pas pourquoi et exige des réponses du Représentant.

- Représentant : Un employé de la plateforme, calme et poli. Il essaie de répondre au Client en utilisant des tactiques variées pour contrôler la situation.

L'incident déclencheur et le premier tournant se produisent lorsque le Représentant informe calmement le Client que son score de crédit social pourrait continuer à baisser, ce qui pourrait avoir des conséquences. La gravité de la situation commence à devenir évidente pour le Client qui se sent menacé, n'ayant d'autre choix que de tenter de résoudre son problème. Le tout mène directement au conflit principal et au deuxième acte.

Acte 2 : Confrontation et conflit principal. Pages 12-22, environ 35% de la totalité du film

L'action montante pose de nouveaux obstacles et défis devant le Client qui, de plus en plus désespéré, essaie de comprendre pourquoi son score baisse et demande ce qu'il peut faire pour y mettre fin. Sa colère augmente, mais le Représentant reste calme, expliquant en détail les conséquences d'un faible score de crédit social.

Le point médian se trouve à la page 16, quand arrive le tournant majeur : le Représentant propose une solution — si le Client devient utilisateur d'une autre application en ligne de la plateforme, cela pourrait l'aider à améliorer son pointage. Cependant, cet abonnement signifierait aussi de devoir renoncer davantage à ses libertés, car il devra vendre ses rêves (son temps de nuit et de sommeil) à la plateforme. Le Client est en conflit interne, conscient des graves implications que cette décision pourrait avoir sur sa liberté et sa vie privée.

Un deuxième tournant se produit lorsque le Client résiste avec véhémence à l'offre, valorisant sa liberté. Cependant, lorsque le Représentant lui montre des exemples concrets de la façon dont sa famille, en particulier ses enfants, souffriront si son pointage continue de baisser, le Client commence à hésiter et à comprendre que sa cause est déjà perdue.

Acte 3 : Résolution. Pages 22-29, environ 25% de la totalité du film

Le climax de l'histoire arrive à la page 22. Dans la confrontation finale, le Client atteint un point de rupture, déchiré entre son désir de maintenir sa liberté et la nécessité de protéger sa

famille. Le Représentant reste patient, mais ferme, soulignant l'inévitabilité des conséquences.

Durant le dénouement et la résolution, le Client, vaincu et ne voyant pas d'autre issue, accepte à contrecœur de signer le contrat pour devenir utilisateur de la nouvelle application et d'y vendre ses rêves. Sa colère est remplacée par une acceptation résignée. À la fin du scénario, le Client, désormais lié par les contraintes de la nouvelle application, se prend en photo pour créer son profil.

Le film se termine avec le premier nouveau rêve artificiel du client, créé par l'IA de l'application, démontrant métaphoriquement les conséquences de la signature de son contrat. Tout est perdu, y compris sa dernière liberté : celle d'avoir ses propres rêves humains.

La structure des trois actes m'a permis de saisir l'arc narratif de la lutte du Client visant à protéger les derniers restes de sa liberté, et de sa capitulation ultime face aux exigences de la plateforme de crédit social, soulignant ainsi la tension entre la liberté personnelle et la responsabilité familiale.

De plus, au cours de mon processus d'écriture et de mon travail effectué sur mon *Diagramme de l'émotion*, j'ai trouvé une autre inspiration dans le concept d'écriture de scénario de Blake Snyder, décrit dans son livre *Save the Cat, The Last Book on Screenwriting That You'll Ever Need*²¹⁴. La structure proposée par Snyder est un moyen de susciter l'empathie du public pour le personnage principal dès le début de l'histoire. Pour y parvenir, Snyder a introduit une structure appelée *beat sheet*, organisée en 15 étapes (des temps forts qu'il nomme *beats*), qui reprend également des éléments de la structure en trois actes. Chaque *beat* (temp fort) dans le concept de Snyder correspond à un moment clé de l'histoire et permet de s'assurer que celle-ci soit bien rythmée et engageante du début à la fin.

²¹⁴ Snyder B., 2005, *Save the Cat, The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Studio City CA, Michel Wiese Productions.

Voici les 15 principaux *beats* selon Snyder, comme décrits dans le chapitre « *Let's Beat It Out!* » de son livre²¹⁵ :

ACT 1: *The Ordinary World – Thesis* / ACTE 1 : Le monde ordinaire – Thèse

1. *Opening Image* (Image d'ouverture) : La première impression visuelle du film, qui donne le ton et montre l'état du protagoniste avant l'intrigue principale.
2. *Theme Stated* (Énoncé du thème) : Une ligne de dialogue ou une action qui énonce le thème central du film, souvent subtilement.
3. *Set-Up* (Mise en place) : Introduction des personnages principaux, du monde de l'histoire et des conflits potentiels. Cela inclut généralement le « Save the Cat » moment.
4. *Catalyst* (Catalyseur) : L'événement qui bouleverse la vie du protagoniste et déclenche l'intrigue principale.
5. *Debate* (Débat) : Le protagoniste hésite, se demande s'il doit agir ou non, et décide finalement de se lancer dans l'aventure.

ACT 2 : *The Upside-Down World – Antithesis* / ACTE 2 : Le monde à l'envers – Antithèse

6. *Break into Two* (Passage à l'acte 2) : Le protagoniste prend une décision et entre dans un nouveau monde ou une nouvelle situation, amorçant le deuxième acte.
7. *B Story* (Intrigue secondaire) : Introduction d'une intrigue secondaire, souvent une histoire d'amour ou un autre conflit personnel qui complète l'intrigue principale.
8. *Fun and Games* (Plaisirs et jeux) : La partie du film où l'on explore le « concept » du film. C'est souvent la partie la plus amusante et divertissante, où le héros expérimente le Nouveau Monde ou les nouvelles règles.
9. *Midpoint* (Point central) : Un moment important à mi-parcours qui change la direction de l'histoire, souvent en introduisant un grand succès ou un grand échec pour le protagoniste.
10. *Bad Guys Close In* (Les méchants resserrent leur étreinte) : Les forces antagonistes prennent le dessus, rendant la tâche du protagoniste plus difficile.

²¹⁵ *Ibid*, p. 67.

11. *All Is Lost* (Tout est perdu) : Le moment où le protagoniste touche le fond, où tout semble perdu.
12. *Dark Night of the Soul* (Nuit noire de l'âme) : Le héros réfléchit à la défaite, traverse une période de désespoir, mais trouve finalement la force de continuer.

ACT 3 : *Merged World – Synthesis* / ACTE 3 : Monde fusionné – Synthèse

13. *Break into Three* (Passage à l'acte 3) : Le protagoniste trouve une solution ou un plan pour résoudre le conflit, amorçant ainsi l'acte final.
14. *Final* (Finale) : La résolution du conflit principal, où le protagoniste met en œuvre le plan et affronte l'antagoniste dans un dernier combat ou une confrontation.
15. *Final Image* (Image finale) : Une dernière image qui montre le changement du protagoniste, souvent en contraste avec l'image d'ouverture.

Toujours sans suivre à la lettre le concept de Snyder, j'ai décidé de développer une structure basée sur les *beats* (les temps forts), laquelle m'a aidé à clarifier et à composer la structure émotionnelle de mon histoire et à développer davantage mon outil d'intensité émotionnelle.

3.4.2 La structure de mon scénario en beats (temps forts)

Étant donné que mon projet est un film de court métrage, dans mon cas, j'ai défini seulement 10 *beats* dont j'avais besoin :

1. *Opening Image* / Image d'ouverture — page 1 du scénario

- Visuel : Le film s'ouvre sur un plan du visage choqué du Client à la suite de son rêve cauchemardesque.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

LE PREMIER RÊVE - UN MONTAGE DE PLANS TRÈS RAPIDES ET COURTS

Lèvres humaines en très gros plan. Ils s'étirent et un immense sourire, très blanc, ou plutôt décoloré, apparaît sur l'écran. Soudain, l'image est interrompue par des problèmes techniques (quelque chose comme un signal TV déformé ou le symbole de retard dans la diffusion d'une

plateforme de streaming). Ensuite, des images aléatoires dénuées de sens, de plus en plus rapides, traversent l'écran, augmentant en vitesse.

Parmi elles, on distingue plusieurs images de l'aile gauche (Jardin d'Eden) du triptyque de Hiéronymes Bosch « Le Jardin des délices terrestres ».

Très gros plan d'un visage humain endormi, les yeux fermés. Soudain, les yeux s'ouvrent brusquement. Le visage semble surpris et effrayé, comme si la personne s'était réveillée d'un cauchemar.

FIN DE L'EXTRAIT.

2.Theme Stated / Thème énoncé et Set-Up / Mise en place — page 1 du scénario

•Dialogue : Lors de la première conversation avec le Représentant, le thème de l'histoire — le conflit entre la liberté personnelle et le contrôle social — est introduit de manière subtile. En même temps, la routine quotidienne et certains traits du caractère du Client sont révélés.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON » — JOUR

Le CLIENT, un HOMME dans sa cinquantaine en TENUE DÉCONTRACTÉE est assis en face du REPRÉSENTANT de la PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON », un HOMME d'environ trente ans, HABILLÉ FORMELLEMENT.

Sur la table il y a un tas de papiers dispersés devant le Client, des stylos et des crayons, et une grande coupe remplie avec des sucreries de toute sorte (des bonbons, des chocolats, des biscuits, etc.) Sur le mur on voit le logo de la plateforme ainsi que le slogan : « L'union fait la force! »

LE REPRÉSENTANT
Écoutez... je suis désolé, mais
c'est comme ça que ça marche.

LE CLIENT
Pardon ?

LE REPRÉSENTANT
Je ne peux pas vous dire plus que
ça - votre pointage personnel est
très bas, ce qui explique tous vos
problèmes.

LE CLIENT

Je sais que mon pointage est très
bas. Ce que je veux savoir c'est -
pourquoi avez-vous baissé mon pointage ?

FIN DE L'EXTRAIT

3. *Catalyst* / Catalyseur et *Debate* / Débat — page 11 du scénario

•Incident déclencheur et conflit interne : Le Client apprend que sa situation peut avoir des conséquences et se sent menacé. Il doit agir et décide de le faire en retournant au bureau de la plateforme demander des explications au Représentant.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

Le Client s'arrête et retourne à la table.

LE CLIENT
«Éviter que mon cas s'aggrave»? Que
Voulez-vous dire?

LE REPRÉSENTANT
Vous savez bien ce que je veux
dire.

LE CLIENT
Non, je ne sais pas. Je ne sais
rien! Que voulez-vous dire?

LE REPRÉSENTANT
Monsieur, ne faites pas l'idiot.
Vous connaissez bien les
conséquences.

LE CLIENT
«Les conséquences»?... «LES
CONSÉQUENCES»! Vous me menacez ou
quoi?

FIN DE L'EXTRAIT

4. *Break into Two (Choosing Act Two)* / Se diviser en deux (Choisir l'acte deux) — page 12 du scénario

- Décision** : Au fur et à mesure que le Client prend conscience de sa situation et de son impact potentiellement grave sur sa vie, il contre-attaque.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON » — JOUR

Les images des caméras de sécurité sont à nouveau remplacées par la caméra principale de la pièce. Le Représentant semble commencer à perdre un peu de sa patience.

LE REPRÉSENTANT

Non monsieur. Je ne vous menace pas. Je viens tout simplement de vous dire que vos actions ont et auront toujours des conséquences.

Le Client devient de plus en plus en colère et tape sur la table.

LE CLIENT

Mais de quelles conséquences parlez-vous, putain de merde ?

Le Représentant fait un signe au Client de se rasseoir à la table.

Le Représentant a l'air un peu fatigué, mais n'abandonne pas et change à nouveau de tactique.

LE REPRÉSENTANT

Monsieur, vous êtes ici pour résoudre vos problèmes, n'est-ce pas ?

FIN DE L'EXTRAIT

5. Fun and Games / Amusement et jeux — page 16 du scénario

- Exploration** : Au début, le Client n'accepte pas sérieusement la nouvelle offre et se moque de la nouvelle application.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON » — JOUR

L'image des caméras de sécurité a de nouveau été remplacée par celle de la caméra dans la pièce.

Le Client semble choqué par ce qu'il vient de lire, mais tente de reprendre le contrôle et de poursuivre la conversation. Il jette le contrat sur la table.

LE CLIENT

Tout ça... c'est une blague, n'est-ce pas? Toutes ces bêtises que vous m'offrez... Une caméra cachée? Vous m'avez eu, hein? Ha-ha-ha...

Il regarde autour de lui avec un sourire forcé sur le visage puis essaie à nouveau de se concentrer sur la conversation et ramasse quelques papiers éparpillés sur la table.

LE CLIENT (CONT'D)

D'accord... donc, si j'accepte cette application, je... «vous accorde le droit exclusif de diffuser durant les horaires spécifiés et convenus»...

FIN DE L'EXTRAIT

6. *Midpoint* / Mi-parcours — page 19 du scénario

- Tournant : Le Client évalue le danger qu'il court s'il accepte cette offre qui met en péril le peu qui lui reste de liberté.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

Le visage du Client montre une hésitation mêlée à une nervosité croissante.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Qu'est-ce qui vous inquiète?

LE CLIENT

Donc, après avoir été surveillé toute la journée avec des caméras de tous les coins... après avoir été constamment «évalué» par des pairs et amis, espionné par mes appareils électroménagers et que sais-je encore, maintenant vous voulez prendre les quelques heures

qui me restent... durant lesquelles
je peut cacher ma tête sous la
couverture... en espérant être
seul... loin des yeux du grille-pain
ou du réfrigérateur. C'est ça
qui m'inquiète...

FIN DE L'EXTRAIT

7. *Bad Guys Close In* / Les méchants se rapprochent — page 19 du scénario

- Escalade : Le Représentant propose de jouer au jeu du « vrai et du faux » pour détruire la résistance du Client. La fin du jeu est choquante pour le Client.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

Le Client semble totalement confus. Le Représentant attend quelques secondes, puis change à nouveau de tactique et la scène reprend le rythme de la conversation.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)
OK, on va faire ça autrement. On va
jouer à un petit jeu qui vous
aidera à comprendre. On va jouer à
«vrai et faux». Quel est votre
pointage personnel en ce moment ?

Le Client regarde son téléphone cellulaire.

LE CLIENT
Euh... 630.

LE REPRÉSENTANT
Vrai. Cela vous pose-t-il des
problèmes ?

FIN DE L'EXTRAIT

8. *All Is Lost* / Tout est perdu et *Dark Night of the Soul* / La nuit noire de l'âme — page 22 du scénario

- Crise et Réflexion : Le Client comprend la gravité de la situation et son impact potentiellement irréparable sur sa famille, notamment sur l'avenir de ses enfants. Tout est perdu.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

Le Représentant attend que le Client se calme un peu et continue en reprenant son ton calme du début.

LE REPRÉSENTANT

Si votre pointage baisse encore,
votre image sera publiée sur tous
les «murs de la honte» et sera
diffusée partout. Ce qui sera
encore plus difficile pour votre
famille et vos enfants...

Le Représentant ralentit le rythme de la conversation en observant attentivement les réactions du Client, qui est vraiment choqué par ce qu'il vient d'entendre.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

... peuvent commencer à vous blâmer
pour tout ce qui leur arrive...

L'indignation hystérique du Client a laissé place à la peur qui est maintenant visible dans ses yeux et dans sa posture.

Il essaie de ranger le tas de feuilles de papier sur la table, mais ses mains tremblent et il laisse tomber.

LE CLIENT

Mais...

LE REPRÉSENTANT

... et ils auront certainement
raison.

Le Représentant fait une petite pause pour laisser au Client la possibilité d'assumer ce qu'il vient d'entendre.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Est-ce que vous voulez que je
continue? Vous décrire le reste des
conséquences?

LE CLIENT

Non, attendez...

LE REPRÉSENTANT

Vrai. Je suis sûr que cela suffit
et maintenant vous voulez savoir
comment éviter tout cela. N'est-ce
pas?

FIN DE L'EXTRAIT9. *Final* / Finale — page 25 du scénario

- Point culminant et Résolution : Après une dernière tentative désespérée de résistance où il perd tout, le Client se rend et signe le contrat.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME EN LIGNE «PSIRON» — JOUR

L'effort du Client pour revenir à la réalité est évident. Il range lentement et attentivement les pages du contrat éparpillées sur la table. Puis sa main prend le stylo et se dirige lentement vers la pile de papier.

Pendant qu'il fait tout cela, quelque part en arrière-plan on voit la silhouette floue du Représentant et on entend sa voix.

LE REPRÉSENTANT

C'est votre choix. Vous allez le faire pour vous. Pour votre famille. Pour vos enfants... Et pour leur futur.

FIN DE L'EXTRAIT10. *Final Image* / Image finale — page 27 du scénario

- Visuel : Le film se termine sur un plan du visage du Client, cette fois souriant dans son sommeil et complètement engourdi dans un faux rêve doux créé par l'IA de la plateforme.

EXTRAIT DU SCÉNARIO

LE TROISIÈME RÊVE - ROUTE DE CAMPAGNE PANORAMIQUE - JOURNÉE

L'immense sourire, très blanc, ou plutôt décoloré, du début du film apparaît à l'écran. Il est traversé par plusieurs images de l'aile droite (l'Enfer) du triptyque de Hiéronymes Bosch «Le Jardin des Délices». Au début du plan, l'image est à nouveau interrompue par des petits problèmes techniques (quelque chose comme un signal TV déformé par le passage d'images aléatoires dénuées de sens ou le symbole de retard dans la diffusion d'un streaming), mais la qualité se stabilise progressivement et devient irréprochable.

La caméra recule et révèle le visage souriant du propriétaire. Il s'agit du Client, qui semble cependant nettement plus jeune, avec un bronzage profond, des lunettes de soleil foncées et des dents blanches comme neige.

Lorsque la caméra se retire encore plus, on peut voir que le Client a les cheveux épais et qu'il est en bonne forme physique, très athlétique. Il est en train de conduire une voiture convertible de luxe.

Évidemment, à côté de lui il y a une femme, car même si l'on ne voit pas son visage, on peut voir des cheveux blonds féminins entrer dans le cadre, emportés par le vent de la route.

L'ensemble du cadre est un cliché publicitaire classique et il dégage un tel bonheur forcé qu'il est presque insupportable à regarder.

Très gros plan du visage humain endormi, les yeux fermés. Le visage est calme. Les lèvres s'étirent dans l'immense sourire blanc comme neige du début de l'histoire.

FIN

FIN DE L'EXTRAIT

Ainsi, durant mon travail de scénarisation et d'analyse, j'ai fusionné la structure classique des trois actes et le *beat sheet* de Snyder en produisant ma propre version de la structure narrative. Cet exercice a été très utile et m'a donné l'occasion de voir clairement la dynamique, la valeur et l'intensité émotionnelles de mon histoire.

3.5 Laboratoire « humain » — récit de pratique

Le cadre théorique de cette étape s'appuyait principalement sur les grandes théories de l'écriture de scénario, parmi lesquelles j'en ai retenu deux : la structure classique en trois actes et la structure *beat sheet* de Snyder. Pourtant, je n'ai pas suivi ces méthodes d'écriture à la lettre. Au lieu de cela, j'ai créé mon propre prototype narratif structurel et mon *beat sheet* individuel, afin de construire et de développer davantage mon outil émotionnel qui m'a servi autant à écrire le scénario qu'à répéter avec mon collègue acteur, à tourner et à monter le film.

À la lumière de ma propre expérience, je pense qu'un tel outil d'intensité émotionnelle pourrait être adapté à tout autre concept théorique de l'écriture de scénario. Outre la structure en trois actes, il serait possible de s'appuyer sur une structure narrative inspirée, par exemple, de *The Hero's*

*Journey*²¹⁶ de Joseph Campbell. L'objectif sera le même : aborder les processus d'écriture et de montage comme une création musicale et ressentir la valeur émotionnelle de l'œuvre dans son ensemble.

Encore une fois, l'idée n'est pas d'essayer de définir les sentiments individuels d'un personnage, mais bien de suivre le schéma émotionnel global de toute l'histoire. Dans le cas de mon projet, le *Diagramme de l'émotion* que j'ai développé durant l'écriture du scénario et que j'ai essayé de suivre jusqu'au montage final, a pris la forme suivante :

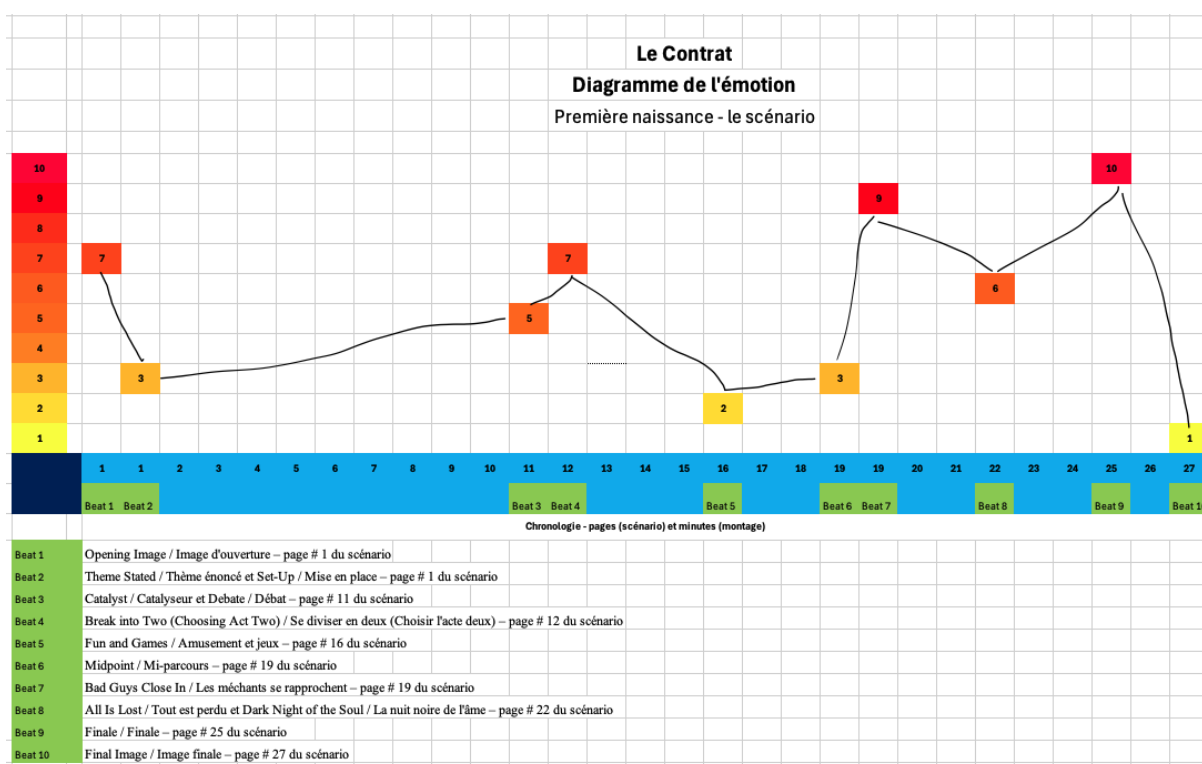


Figure 5 : Diagramme de l'émotion, film « Le contrat »

²¹⁶ La théorie présentée dans *The Hero's Journey* (*Le voyage du héros*) ou le « Monomythe » a été formulée par Joseph Campbell dans son livre *The Hero with a Thousand Faces* (*Le héros aux mille visages*) publié en 1949. Pour les besoins de ce travail, j'ai utilisé l'édition de New World Library de 2008. Cette structure narrative décrit un modèle de récit que l'on retrouve dans de nombreuses histoires à travers le monde. Dans son œuvre, Campbell a identifié douze étapes clés que le héros traverse généralement dans son aventure : *Le Monde Ordinaire* ; *L'Appel de l'Aventure* ; *Le Refus de l'Appel* ; *La Rencontre avec le Mentor* ; *Le Passage du Premier Seuil* ; *Les Épreuves, Alliés et Ennemis* ; *L'Approche* ; *L'Épreuve Suprême* ; *La Récompense* ; *Le Chemin du Retour* ; *La Résurrection* et *Le Retour avec l'Élixir*.

Si nous observons attentivement le diagramme, nous remarquerons que, dans la ligne horizontale, il y a quelques numéros de pages qui se répètent. La raison de ces répétitions réside dans le fait que, dans le scénario, sur une même page se trouvent parfois des transitions très rapides et des scènes consécutives où l'intrigue prend un tournant, ou encore que le comportement, les actions et les émotions individuelles du personnage changent rapidement, apportant une nouvelle valeur émotionnelle à l'ensemble.

Le cadre théorique et les grands concepts de la structure narrative que j'ai présentés ci-dessus ne sont qu'un fondement de mon travail d'écriture. J'ai étudié de nombreuses théories de l'écriture de scénarios, mais à un certain moment, je dois me laisser guider par les personnages. Ensuite, en suivant la partition musicale de mon histoire, je me concentre sur les différents éléments dans une sorte d'articulation de processus intuitifs et rationnels. Ainsi, lors de ma pratique d'écriture quotidienne, pour créer la trame narrative et marquer clairement chaque temps, j'ai travaillé en utilisant tous les éléments principaux d'un scénario :

- J'ai travaillé en détail le personnage principal et approfondi sa caractérisation : j'ai essayé de créer un personnage multidimensionnel ayant un vécu, des motivations et des conflits personnels complexes, pour ainsi rendre son voyage émotionnel plus crédible et plus accessible.
- J'ai été très préoccupé par le conflit interne de mon personnage : j'ai essayé de le confronter à une lutte interne qui motive ses actions. En même temps, j'ai toujours cherché et maintenu un lien fort entre les conflits internes et externes présentés dans l'intrigue. Ainsi, le conflit externe (entre le personnage et le système de crédit social) et ses conflits internes (ses dilemmes moraux et son comportement complexe, plein de lacunes et de mauvaises décisions) sont en fait le moteur de l'action et la source principale de l'émotion dans l'histoire.
- Dans cette optique, j'ai accordé une attention particulière à l'arc narratif du personnage : j'ai essayé de suivre et de montrer comment celui-ci évolue en réponse aux événements de l'intrigue. Tout comme l'histoire, les personnages doivent suivre un arc narratif tout au long du récit. Cet arc narratif contribue de manière essentielle à l'arc émotionnel de l'histoire.

- J'ai également prêté une attention particulière au rythme. Dans une histoire, il est important que les choses changent, mais surtout, il est important de voir *comment* elles changent exactement. À quelle vitesse ? Les choses changent-elles brusquement ou en douceur ? Le contrôle du rythme exerce une influence majeure sur l'impact émotionnel.
- Bien que mon histoire soit très limitée par l'espace et la taille de l'action (deux personnes cloîtrées dans une pièce), j'ai essayé de suivre la règle « Montrer, ne pas dire ». J'ai ainsi tenté d'exprimer l'état émotionnel de mon personnage à travers ses actions, ses dialogues et son comportement physique conscient et inconscient. Pour cette raison, j'utilise plusieurs détails dans mon film, car une image captée par une caméra de sécurité, une mâchoire serrée, une main tremblante, des pieds nerveux sous la table, un ton hésitant, un geste inconscient peuvent en dire long sur ce que ressent un personnage.
- Toujours en lien avec la spécificité de mon histoire (deux hommes dans une pièce), j'ai été particulièrement soucieux du dialogue. En effet, j'ai essayé d'écrire un dialogue dont la fonction n'est pas seulement de transmettre des informations, mais aussi de guider l'intrigue et de révéler les émotions du personnage. Dans le dialogue, j'ai aussi cherché à créer un discours authentique, qui semble naturel et fidèle à chaque personnage. Un dialogue forcé ou artificiel peut rompre le lien émotionnel, c'est pourquoi je n'ai pas hésité à utiliser des expressions parfois vulgaires issues du langage de la rue. Je voulais ainsi que mes personnages (surtout le personnage principal) parlent comme on parle tous les jours et s'expriment à travers un langage naturel et crédible.
- Dans le même but, j'ai essayé d'utiliser au maximum le sous-texte pour éviter que le dialogue soit plat et explicatif, permettant ainsi aux personnages d'exprimer indirectement leurs émotions — ce qu'ils ne disent pas peut souvent être plus puissant que ce qui est dit. Le sous-texte est la clé, c'est le vrai sens qui se cache sous les mots et les actes : un silence pointu, une remarque sarcastique ou une confusion évidente que l'on essaie de cacher peuvent être plus puissants qu'une déclaration de sentiments. D'ailleurs, je crois que, plus que les mots, le silence peut transmettre toute une gamme d'émotions, de la tension au chagrin en passant par la colère, et j'ai essayé d'utiliser ces moments de silence dans mon film.

Étant donné que je suis à la fois scénariste et réalisateur de mon projet, durant l'écriture du scénario, je prévoyais déjà certaines techniques de tournage, notamment :

- Lors de l'écriture, j'imaginai déjà les techniques de prise de vue possibles et le choix des plans. Donc, avant le tournage, j'avais déjà une idée de la façon dont différents plans peuvent évoquer des émotions variées.



Figure 6 : Photos du tournage

- Certains éléments de cadrage et de composition sont décrits en détail dans le scénario. Pendant la phase d'écriture, je réfléchissais à la manière d'utiliser les angles de caméra et la composition des plans pour capter les nuances émotionnelles subtiles des personnages.



Figure 7 : Photos du tournage

- Je pensais également à l'éclairage et aux palettes de couleurs que j'allais utiliser pour influencer l'humeur et les valeurs émotionnelles.



Figure 8 : Palette de couleurs

- J'ai imaginé un lieu doté d'une valeur symbolique sans être trop précis, qui soit réaliste et spécifique. Voici pourquoi cette combinaison de bureau et de salle d'interrogatoire que l'on voit dans le film existait dans mon esprit depuis le début de l'écriture.



Figure 9 : Décor

- J'ai essayé d'utiliser certaines métaphores visuelles pour représenter les émotions — par exemple, le miroir brisé par lequel commence le film (le premier rêve du personnage principal) était une image existant dans le scénario depuis sa toute première ébauche.



Figure 10 : Le miroir brisé

J'ai tenté de prévoir tous ces éléments dès la phase d'écriture, dans le but de traduire mon histoire en une expérience visuellement cohérente et émotionnellement résonante. Bien sûr, il y a toujours un décalage entre le scénario et la seconde naissance du film (le tournage). Ces différences sont dues à de nombreux facteurs internes et externes, mais je crois avoir réussi à atteindre l'objectif principal : traduire et transférer cette histoire de mon imagination à l'écran sans perdre le message et son impact émotionnel.

Bien que cette thèse se concentre principalement sur le processus d'écriture du scénario, j'aimerais également mentionner quelques faits sur les processus de production et de postproduction. Depuis l'écriture du scénario, je savais déjà que j'allais jouer les deux personnages du film. Cette décision était conceptuelle : je voulais incarner deux personnages, très différents et très similaires à la fois, le but étant d'exprimer le fait que, dans les nouvelles formes de *totalitarisme*, nous pouvons tous faire partie des opprimés et des oppresseurs — parfois, il n'y a pas de ligne de démarcation entre les deux.

Ainsi, après environ deux ans de travail sur le scénario, j'ai fait quelques tests afin de choisir le processus de production le plus approprié (la deuxième naissance de mon film). L'idée initiale était de le tourner chez moi, dans mon sous-sol, en utilisant des écrans verts et deux caméras (BMPCC 6K Pro et Canon 60D). Pour cela, j'ai essayé de transformer mon espace en écran vert, en peignant les murs avec la couleur Chroma Key. Après quelques mois d'essais avec ce processus de fabrication, n'étant pas satisfait du résultat final, j'ai décidé d'abandonner la version « écran vert ».



Figure 11 : Photos des expérimentations « écran vert »

Le deuxième test a été réalisé dans mon salon. J'étais à nouveau le seul individu (à part une autre personne qui jouait le deuxième personnage, vu de dos). Le résultat a été une fois de plus décevant, car je devais gérer seul tout le matériel et jouer les personnages en même temps, ce qui était très déconcentrant. Je n'étais pas non plus satisfait du décor ni du style visuel de cette expérience.



Figure 12 : Photos de l'expérimentation « salon »

J'ai alors décidé de tourner le film une troisième fois, ici avec une équipe et du matériel plus professionnel, notamment pour la lumière et le son. Le film a été tourné sur deux jours en Bulgarie avec une équipe de 13 personnes — tous leurs noms sont mentionnés dans les remerciements au début de cette thèse et dans les crédits. Cette fois-ci, j'ai utilisé deux caméras Blackmagic (une BMPCC 6K FF et une BMPCC 6K Pro).

Le plan du tournage était le suivant :

Jour 1

- GP, sur le Client — BMPCC 6K FF (50 mm) & BMPCC 6K Pro (24 mm)
- GP, par-dessus l'épaule, POV²¹⁷ du Représentant, sur le Client — BMPCC 6K FF (50 mm)
- GP, *Dutch Angles* sur le Client — BMPCC 6K FF (50 mm & 24 mm)
- PM, par-dessus l'épaule, POV du Représentant, sur le Client. La caméra recule. On ne voit ni le visage ni le profil du Représentant, seulement sa tenue et l'arrière de sa tête sont flous. La mise au point est sur le Client — BMPCC 6K FF (50 mm)
- GP, tous les détails du Client — BMPCC 6K FF (24 mm)
- PL, à travers le miroir d'observation, différents plans du Client — BMPCC 6K Pro (85 mm)
- PL, avec le Client et le deuxième acteur — BMPCC 6K FF (24 mm). La caméra reste fixe pour le Jour 2 (pour assembler les deux personnages durant le montage)

Jour 2

- PL, avec le Représentant — BMPCC 6K FF (24 mm). La suite du plan large avec le Client du jour 1, mais avec le Représentant dans le plan (costume, cheveux et barbe changés)
- GP, sur le Représentant — BMPCC 6K FF (50 mm) & BMPCC 6K Pro (24 mm)
- GP, par-dessus l'épaule, POV du Client, sur le Représentant — BMPCC 6K FF (50 mm)

²¹⁷ POV (Point of View) signifie le point de vue subjectif de l'un des personnages.

- GP, *Dutch Angles* sur le Représentant — BMPCC 6K FF (50 mm & 24 mm)
- GP, tous les détails du Représentant — BMPCC 6K FF (24 mm)
- PL, à travers le miroir d'observation, différents plans du Représentant — BMPCC 6K Pro (85 mm)

L'ensemble du film a été tourné en BRAW²¹⁸ et toute la postproduction — montage, son et étalonnage — est réalisée sur DaVinci Resolve²¹⁹. Suivant l'histoire narrative du script, le rêve final du Client est une vidéo générée par l'IA. Afin de conclure mon expérimentation, j'ai utilisé l'application Runway pour créer cette séquence.



Figure 13 : Effets pratiques - les rêves du Client

3.6 Laboratoire « humain » — bilan du cycle, synthèse et points marquants

Pour moi, l'expérimentation dans le laboratoire « humain » d'écriture de scénarios et la fabrication de mon film ont atteint un résultat significatif, soit de me donner la possibilité de réviser ma façon de penser l'écriture d'un scénario et le cinéma en général. Issu d'une éducation formelle de

²¹⁸ BRAW est le format vidéo brut utilisé par les caméras Blackmagic.

²¹⁹ DaVinci Resolve est un logiciel de postproduction de la société Blackmagic Design qui combine le montage, la correction des couleurs, les effets visuels, les animations graphiques et la post-production audio dans un seul outil.

scénarisation (j'ai étudié l'écriture de scénarios à l'Université de Californie à Los Angeles), et ayant de l'expérience dans le domaine de l'écriture créative et de l'écriture de scénarios (des publicités télévisées aux courts métrages, longs métrages et séries dramatiques), je me suis aperçu que je suivais certains stéréotypes liés au métier de scénariste.

À la suite de mon expérimentation, dans un premier temps, j'ai pu repenser ce qui est la notion d'*idée* et de réaliser que la scénarisation d'une idée peut avoir des résultats totalement différents selon les circonstances, les périodes et les contextes géoculturels. Vaguement basé sur une de mes vieilles expériences (la vente de publicités dans les rêves humains que j'ai présenté au début de cette thèse), le projet *Le contrat* m'a amené à essayer une manière complètement différente de développer l'idée — même après plus de 20 ans de pratique et d'accumulation de nouvelles connaissances. En fait, j'ai réalisé que tout mon processus imaginatif était différent de celui qui m'animait il y a 20 ans. De la même manière dont j'ai changé au fil des ans, en traversant de nouveaux défis et diverses expériences de vie, mon imagination et mon *voir-comme* ont également changé en tant que « relation avec le monde²²⁰ », influençant aussi ma compréhension globale de l'écriture de scénario.

Le laboratoire « humain » m'a également donné l'occasion de regarder de plus près ma pratique et d'observer mon processus créatif afin de mieux comprendre ce que je fais et comment je le fais. Ainsi, j'ai constaté qu'au fil du temps, j'ai changé mon approche des histoires et de la narration. Avant, j'écrivais sur ce que je connaissais, et c'était ma perception, car il fallait d'abord que je connaisse quelque chose pour pouvoir écrire à ce sujet.

Maintenant, je suis plus disposé à écrire en posant certaines questions clés et en laissant mon imagination se nourrir durant ma recherche de réponses. Ainsi, et surtout, au cours du processus de questionnement, je découvre la vérité de mes personnages, car le cœur d'un être humain se révèle souvent dans les choix difficiles à faire devant des circonstances extraordinaires. Encore une fois,

²²⁰ Tateo L., 2015, *Just an Illusion? Imagination as a higher mental function*, Journal of Psychology & Psychotherapy, 5:6, p. 3, [ma traduction], disponible à : <https://www.longdom.org/open-access/just-an-illusion-imagination-as-higher-mental-function-2161-0487-1000216.pdf> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

la relation que mon imagination établit avec ma propre réalité me guide, usant de mon passé et de mon présent pour essayer de deviner l'avenir en tant qu'abduction.

3.7 Conclusion — verdict de l'émotion

Au cours de mon travail dans le laboratoire « humain », j'ai exploré la possibilité de m'exprimer sur des thèmes et des sujets sérieux à travers l'art, l'écriture d'un scénario et la réalisation d'un film de bricolage expérimental. Au lieu de développer de nouvelles connaissances dans un texte théorique, j'ai souhaité préciser et partager mes idées à travers une histoire narrative.

Suivant les règles et principes de base de mon métier, j'ai dû également étudier la relation entre le scénariste et ses publics (ceux et celles qui liront son scénario et ceux et celles qui regarderont le film) à travers le transfert d'émotion. Je suis parti du principe que mon public ne sera pas en train de lire et d'analyser un texte rationnel et logique, mais, pour se connecter à mon travail et avoir une compréhension complète de mes idées et points de vue, il doit le percevoir. Une simple lecture ou une présentation de mes idées ne seront pas suffisantes.

Dans cet esprit, j'ai exploré le potentiel de la narration pour impliquer un public ciblé à travers des séquences d'émotions soigneusement tracées, qui guident un conflit naissant vers une résolution chorégraphiée. Un tel récit cinématographique pourra fonctionner parce qu'il satisfait le besoin de compréhension sociale et personnelle du public, via un voyage émotionnel à la fois plausible et complexe, mais imprévisible.

Lorsque je raconte des histoires narratives, je les considère souvent comme un « voyage » — « Le voyage du héros ». En tant que scénariste, j'espère que le public restera engagé dans le voyage et les luttes de mes personnages. Ainsi, en embarquant dans le voyage narratif de mes « héros », le public acceptera de partager leur lutte et leurs sacrifices. Au fur et à mesure que le voyage mûrit, le public sera entraîné dans des conflits de plus en plus grands. Si, en tant qu'écrivain, je peux créer des séquences d'émotions possibles et plausibles pour le public, celui-ci restera engagé et je pourrai partager mes idées à un niveau plus profond et mémorable.

Je me suis aussi rendu compte que, puisque mon travail nécessite également d'analyser ce que je fais, j'ai très souvent tendance à me concentrer presque exclusivement sur d'autres éléments : les personnages et leurs caractéristiques, le conflit et les thèmes qui sous-tendent l'histoire, l'arc ou la structure dramatique, le ton de l'œuvre, les idées et la qualité du dialogue, etc. Ces différents éléments, et bien d'autres, peuvent fournir les outils nécessaires pour analyser l'œuvre et examiner la machinerie qui se cache sous la façade de la performance. Cependant, si je me concentrais exclusivement sur eux de manière rationnelle, je pourrais me laisser tromper en ignorant le flux de ce fleuve d'émotions qui m'a soutenu tout au long du récit du film.

Dans cet ordre d'idées, le point le plus marquant pour moi, au cours de l'écriture, la réalisation et la production de mon film expérimental de bricolage, a été l'accent mis sur l'émotion. Un scénario n'est pas de la littérature, mais il contient l'essence de tout ce qui fera un bon ou un mauvais film. En fait, le scénario crée la courbe émotionnelle dans sa forme originelle, et le flux émotionnel d'un film est ancré dans l'histoire dès la toute première ébauche du scénario. Ainsi, chaque film possède sa propre partition émotionnelle. En tant qu'outil de diagnostic, trouver et explorer cette partition émotionnelle peut créer une perspective fort différente pour examiner un scénario.

Suivant la logique de ces idées, je passe ici au chapitre suivant de ma thèse. Cette partie n'était pas incluse dans mon projet initial, mais comme le contexte de l'industrie audiovisuelle a changé considérablement et rapidement au cours des deux dernières années (et continue de changer à grande vitesse), j'ai décidé qu'il me fallait explorer ces nouveaux paradigmes. Bien sûr, je parle de l'essor (dans tous ses aspects positifs et négatifs) des nouvelles versions d'un dispositif qui existe depuis les années 1950 et qui est maintenant connu sous le terme générique d'intelligence artificielle.

Dans mes recherches universitaires, je travaille depuis de nombreuses années sur la surveillance totalitaire, qui est aujourd'hui directement liée aux technologies informatiques et l'IA. Ce nouveau contexte a certainement influencé mon processus créatif et explique pourquoi mon film se termine par une séquence réalisée avec de l'IA. Ainsi, mes observations sur cette interconnexion entre technologies et totalitarisme, surveillance, contrôle et violence systémique m'ont poussé à poursuivre plus loin mes expérimentations.

Dans cette optique, et compte tenu de l'importance que j'ai accordée à l'imagination et à l'émotion dans l'écriture de scénarios dans ce chapitre, j'ai décidé d'explorer ce que ce serait d'écrire dans une sorte de collaboration avec quelque chose qui est, par définition et par sa nature, dépourvu d'émotion : la machine.

CHAPITRE 4 - L'EXPÉRIMENTATION CRÉATIVE À L'AIDE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (L'ŒUVRE DE LA MACHINE)

4.1 Introduction

« Les machines peuvent-elles penser ? » : Alan Turing a posé cette question dans son célèbre article *Computing Machinery and Intelligence*²²¹. Il estime que, pour y répondre, nous devons définir ce qu'est *la pensée*. Il existe de nombreuses définitions des termes *pensée* et *penser*. En psychologie cognitive, la « pensée » est définie comme un ensemble de processus mentaux qui permettent à une personne de traiter des informations, ce qui comprend la perception, la mémoire, l'apprentissage, le raisonnement, la prise de décision et la résolution de problèmes.

L'une des principales difficultés rencontrées dans la recherche d'une définition claire de ce que signifie exactement « penser » (dans un contexte humain) est le fait qu'il s'agit d'un comportement subjectif. D'un point de vue philosophique, il englobe non seulement le raisonnement, mais aussi la conscience de soi, la réflexion sur des idées abstraites et la capacité de concevoir des états mentaux, alors que d'un point de vue anthropologique, il est largement influencé par des facteurs tels que la culture, l'éducation et l'interaction humaine.

Dans le développement de ce que nous appelons aujourd'hui l'IA, l'effort a davantage porté sur un processus d'imitation des activités du cerveau liées à l'activation des réseaux neuronaux. Cette activation peut se manifester par une imitation algorithmique complexe de processus cognitifs tels que la formation de concepts, la planification de tâches et certaines formes d'imitation de créativité.

Je voudrais préciser en début de chapitre que, dans mon cas, pour de nombreuses raisons — notamment le manque de compétences informatiques approfondies —, j'ai utilisé différentes applications d'IA préentraînées sans être moi-même impliqué dans le processus d'apprentissage au niveau informatique. Je suis certain que cela ne dégrade pas de manière significative le niveau de mes recherches, car il en va de même de nombreux créateurs aujourd'hui. En fait, comme des

²²¹ Turing A.M., 1995, *Computing Machinery and Intelligence*. *Computation & Intelligence*, American Association for Artificial Intelligence, Palo Alto, 44-53.

millions d'autres utilisateurs, nous essayons d'explorer le fonctionnement de nouveaux algorithmes basés sur de grands modèles de langage (*Large Language Model* ou LLM), des bases de données d'images massives et d'autres métadonnées sans être des spécialistes du domaine de l'informatique. Durant ces expérimentations, j'ai toujours questionné (et je continue de le faire) la capacité de la machine à créer ou plutôt (comme mentionné ci-dessus) d'*imiter* la créativité.

Turing a d'ailleurs appelé sa propre expérience « Le jeu d'imitation ». Dans le but de tester si une machine peut « penser », le fameux test de Turing examine la capacité de la machine à faire preuve d'une intelligence dont les résultats sont impossibles à distinguer de ceux des êtres humains. Ainsi, pour Turing, une machine qui réussit le test est suffisamment qualifiée pour être considérée comme une intelligence artificielle (IA). Le scientifique avait prédit que, vers l'an 2000, une IA avancée pourrait exister, mais il ne parlait pas d'IA au sens contemporain du terme. Si le test de Turing reste une référence dans le débat sur l'intelligence artificielle, la compréhension actuelle de l'IA a évolué bien au-delà de ce qu'il aurait pu imaginer en 1950.

4.2 Mon laboratoire « machinique » d'écriture de scénario

Lorsque j'ai décidé d'entreprendre mon doctorat, j'ai dû faire un choix : serait-ce un travail purement théorique ou un travail de recherche-crétion ? Je me suis dirigé vers la deuxième option, d'une part, parce que le processus était plus près de mon travail créatif professionnel et, d'autre part, parce que je voulais (et veux toujours) repousser les limites de ma pratique en développant de nouvelles connaissances et compétences.

Or, alors que je travaillais sur mon projet, comme dans un scénario de science-fiction en temps réel, de nouvelles circonstances et de nouveaux obstacles sont apparus dans ma profession et mon industrie. Je parle de l'émergence d'un nouveau phénomène, soit l'IA générative, dont l'impact pourrait s'avérer puissant et destructeur sur ma pratique créative et sur l'industrie cinématographique sous tous ses aspects. Ce n'est pas ma paranoïa personnelle ; le phénomène va au-delà de mes propres peurs. Rappelons-nous la grève des scénaristes hollywoodiens de 2023 qui a duré plusieurs mois, paralysant toute l'industrie de l'image en mouvement. Pourquoi tous ces écrivains professionnels talentueux et prospères avaient-ils si peur d'une nouvelle technologie ?

Peut-être parce que, pour la première fois dans l’histoire du cinéma — qui est en réalité l’histoire des nouvelles technologies et de nouveaux dispositifs remplaçant les anciens —, nous assistons à l’émergence d’un nouveau phénomène disruptif qui prétend pouvoir remplacer non seulement ses homologues technologiques, mais aussi les créateurs eux-mêmes.

4.3 Laboratoire « machinique » — questionnement

Je me suis alors posé la même question : la machine peut-elle vraiment nous remplacer en tant que créateurs ? Est-il possible que le nouveau « jeu d’imitation » des nouveaux dispositifs d’IA puisse éliminer le besoin de création humaine et de créateurs humains ? Ainsi, pour aller plus loin dans cette réflexion — et dans la continuité de mes expériences en laboratoire humain —, je devais aussi me poser d’autres questions : la machine peut-elle faire preuve d’imagination, même s’il s’agit d’une forme d’imagination machinique, computationnelle, algorithmique ? Ou bien : la machine peut-elle créer des émotions et faire ressentir des émotions aux individus ? Si je suis à la lettre la logique de Turing, si la capacité de la machine à imaginer et à créer des émotions est indiscernable de celle des humains, doit-on dire que l’IA est devenue créative ?

Dans l’article *Artificial Intelligence Creates Art? An Experimental Investigation of Value and Creativity Perceptions*²²², les auteurs affirment que « ces dernières années, il est devenu extrêmement difficile pour les humains de faire la différence entre les productions artistiques (chansons, images ou peintures) créées uniquement par des humains et celles créées artificiellement ou cocrées²²³ ».

En outre, Moura, Castrucci et Hindley soutiennent que l’IA peut fonctionner non seulement comme un outil créatif et collaboratif, mais également comme un créateur indépendant, agissant sans intervention, contribution ou invitation humaine :

Given its ability to replicate human creative processes while enhancing economies of scale, artificial creativity has therefore become increasingly accepted by artists. In the creative industries, artificial intelligence often acts as a tool to support artists in

²²² Moura F.T, Castrucci C., Hindley C., 2023, “*Artificial Intelligence Creates Art? An Experimental Investigation of Value and Creativity Perceptions*”, *The Journal of Creative Behavior*, Vol. 57, Iss. 4, pp. 534–549.

²²³ *Ibid.*, p. 536, [ma traduction].

producing original outputs through various forms of co-creation or autonomously without human input.²²⁴

Les auteurs ont procédé à une série d'expériences afin d'évaluer la perception humaine face à des productions créées de manière artificielle, en tenant compte de la manière dont les humains réagissent. Dans l'évaluation de la valeur des œuvres, la conscience de la manière dont l'IA est utilisée pendant le processus de production devrait avoir un effet significatif sur l'évaluation de l'art créé par les machines. En outre, ils ont procédé à une enquête expérimentale pour tester les hypothèses proposées et comprendre le rôle que jouent l'automatisation et la cocréation avec IA dans la valeur perçue et la créativité des œuvres artistiques.

TABLE 1. Overview of Experimental Conditions

Experimental condition	Automation level (manipulation 1)	Tangibility and involvement (manipulations 2 and 3)
1	Human	Intangiblehigh-involvement (song of a singer/songwriter)
2	Human and AI co-creation	
3	Automation	
4	Human	Intangiblelow-involvement (music soundtrack on a commercial)
5	Human and AI co-creation	
6	Automation	
7	Human	Tangiblehigh-involvement (artwork)
8	Human and AI co-creation	
9	Automation	
10	Human	Tangiblelow-involvement (printed design on a t-shirt)
11	Human and AI co-creation	
12	Automation	

Figure 14 : Aperçu des conditions expérimentales de Moura, Castrucci et Hindley

Au cours de la procédure expérimentale, des informations décrivant le processus de production d'une œuvre (basé sur l'un des trois niveaux d'automatisation) ont été fournies aux participants et participantes, et il leur a été demandé d'en prendre connaissance et de les lire attentivement.

Sans entrer dans les détails de l'expérience dans son ensemble, je voudrais simplement mentionner que, selon les conclusions des auteurs, il existe suffisamment de preuves pour suggérer que l'utilisation de l'automatisation pendant le processus de production de produits artistiques n'a pas d'impact négatif sur la perception du processus de production lui-même :

In contrast, despite not necessarily enhancing value and creativity perceptions, the use of AI for the production process of artistic products did not have a negative impact.

²²⁴ *Ibid.*, p. 535.

Consequently, findings support the implementation of AI to produce creative artworks, especially as the fast adoption of creative AI tools will quickly enhance acceptance.²²⁵

Ainsi, le fait de nier ou d'ignorer que l'IA sera un acteur majeur des industries créatives en général s'apparente au refus de voir l'iceberg pointer devant le navire. D'autant plus qu'au cours des deux dernières années, comme le soulignent les auteurs, il est devenu extrêmement difficile pour les humains de faire la différence entre les œuvres et productions artistiques créées uniquement par des humains et celles créées ou cocréées avec les différents modèles d'IA.

Cette indistinction semble inévitable et, sans prêter attention à ce qui se passe avec la pléthore d'applications d'IA générative, les créateurs et les chercheurs risquent de se retrouver à la traîne des développements et des tendances dans leurs domaines respectifs :

The extremely fast development and adoption of autonomous systems for creative tasks is expected to influence the mode, valence, and magnitude of human responses. As perceptions are expected to continuously change, the development of longitudinal studies is pivotal to investigating human responses to artificially created or co-created outputs.²²⁶

Il reste cependant des questions sans réponses sur la perception des œuvres et leur valeur culturelle ou sociale, ainsi que sur la perception émotionnelle de ces œuvres. Bien entendu, dans le cas de l'étude présentée ci-dessus, il s'agit de quatre types spécifiques de créations visuelles et sonores : une chanson d'un auteur-compositeur-interprète, une bande sonore publicitaire, une illustration et un dessin imprimé.

À cela, je ne pouvais éviter une autre question : en sera-t-il de même dans le récit narratif ? Qu'arrivera-t-il de cet art qui requiert de la complexité à plusieurs niveaux, visant à étudier et à représenter en profondeur la complexité des relations humaines ?

²²⁵ *Ibid.*, p. 544.

²²⁶ *Ibid.*, p. 546.

Car, au-delà de l'appréciation purement esthétique d'un objet d'art ou d'un morceau de musique, dans l'écriture narrative, il existe un ensemble d'éléments qui définissent l'impact émotionnel de l'histoire sur le public.

4.4 Laboratoire « machinique » — exploration

Un autre texte important de mon cadre théorique en lien avec mes expérimentations en IA est le livre *Art in the Age of Machine Learning* de Sofian Audry, professeur à l'UQAM. Le livre explore des sujets qui m'intéressent particulièrement comme la créativité algorithmique, l'interactivité et la collaboration humain-machine, la créativité computationnelle, l'autonomie des systèmes d'apprentissage automatique (*machine learning*) et d'apprentissage profond (*deep learning*) et d'autres modèles d'intelligence artificielle. Le livre propose une réflexion approfondie sur les transformations de l'art à l'ère de l'apprentissage automatique, tout en mettant de l'avant les enjeux esthétiques, éthiques et philosophiques qui en découlent.

Je dois cependant apporter une précision : les cas d'études et de projets artistiques explorés par l'auteur sont ceux d'artistes qui travaillent de manière proactive dans le processus d'apprentissage automatique. Leur art fait partie intégrante de cette approche centrée sur l'art même du *machine learning*.

Je dois aussi préciser que, lorsque j'utilise le terme d'interprétation créative dans le cas de la machine, je m'appuie sur le concept de créativité de Margaret A. Boden²²⁷, utilisé dans le livre de Sofian Audry²²⁸ pour aborder et indiquer la valeur de la créativité computationnelle, soit la créativité « combinatoire », « transformationnelle » et « explicative ».

- Créativité exploratoire : Cette forme de créativité se produit dans un espace et un contexte particulier. À partir d'un style de pensée existant, quelqu'un peut adopter ce style et appliquer ses bases pour développer un résultat nouveau et inclusif.

²²⁷ Boden M.A., 2004, *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, London, Psychology Press.

²²⁸ Audry S., 2021, *Art in the Age of Machine Learning*, Cambridge MA, The MIT Press, p. 27.

- Créativité combinatoire : Selon Boden, la créativité combinatoire implique de produire des combinaisons inconnues d'idées familières. En incluant différents concepts, une nouvelle combinaison peut être créée inconsciemment ou sciemment.
- Créativité transformationnelle : Cette forme de créativité implique la transformation profonde, voire disruptive, d'un espace conceptuel ; par conséquent, de nouvelles idées ou concepts qui ne pouvaient être formalisés sont générés. En fait, le processus de transformation créative de l'IA se produit lorsqu'un programme identifie de nouvelles données dans son système neuronal. Lorsque ces réseaux neuronaux sont manipulés, les machines, au lieu de les reconnaître uniquement en fonction des instructions qui leur sont données, les transforment dans une nouvelle version. Ainsi, en utilisant les données attribuées par les neurones, les programmes génèrent de nouvelles créations.

Inspiré par ces idées, j'ai mené mes expérimentations en utilisant différentes applications d'IA, tout en focalisant mon attention sur ChatGPT et Google Gemini pour tester le potentiel génératif et créatif dans l'écriture narrative.

Aujourd'hui, une intelligence artificielle générative est un type de modèle conçu pour traiter et générer du texte, des images, de la musique et d'autres résultats créatifs de type humain, basés sur de grandes quantités de données. Ces modèles sont généralement construits à l'aide de techniques d'apprentissage profond — des réseaux de neurones — et sont formés sur des ensembles de mégadonnées, tel du contenu visuel et sonore, provenant de livres, d'articles, de sites Web et d'autres sources. L'objectif d'un IA basée sur de modèle large de langage (LLM) est de générer un contenu cohérent et contextuellement pertinent sur un large éventail de sujets et de tâches, comme répondre à des questions, rédiger des histoires et même engager des conversations.

Aux fins d'expérimentation dans mon laboratoire « machinique », j'ai essayé de nombreuses applications pour réaliser des tâches variées, mais comme celles-ci produisaient très rapidement une quantité extrêmement importante de résultats, j'ai décidé de limiter les expériences au niveau de l'écriture narrative à deux applications d'IA générative parmi les plus populaires pour l'écriture : ChatGPT et Google Gemini.

Il n'existe toujours pas de cadre significatif sur la manière de travailler avec les dernières versions (constamment mises à jour) de ces applications d'IA. J'ai donc dû avancer en expérimentant et en essayant de trouver des réponses au cours de mon travail créatif. En ce sens, mes recherches ont vraiment été guidées par la pratique.

L'absence de cadre significatif pourrait s'expliquer par la nouveauté du phénomène de l'IA générative. Par exemple, ChatGPT, développé par OpenAI, a été initialement lancé sous forme de démonstration publique en novembre 2022, dans une version basée sur la série de modèles GPT-3.5. Ce lancement a marqué l'avènement de l'interaction de type conversationnel avec une IA capable de générer du texte en réponse à des questions ou des requêtes. Par la suite, des versions améliorées de ChatGPT, telles que GPT-4, ont été introduites en mars 2023, apportant des avancements significatifs en termes de traitement du langage, de capacité de calculs qui imitent un raisonnement et de gestion de conversations complexes.

Comme je l'ai déjà mentionné, je ne me suis pas impliqué dans le processus d'apprentissage des applications d'IA (autres que mes interventions en tant qu'utilisateur parmi des millions). En fait, depuis mes premières tentatives, j'utilise la nouvelle pratique de travail avec une IA générative : la pratique de *prompting* (pouvant se traduire par « commande » ou « requête »). Le *prompting* est une façon de communiquer avec les applications d'IA à travers des commandes et importations de données pour obtenir des réponses ou susciter des comportements spécifiques de la part du modèle.

Le *prompting* n'a pas de forme ni de structure spécifique comme les différents types de codage utilisés dans la programmation informatique. La commande peut inclure des instructions, des questions, des mots-clés, des exemples, des images, des vidéos ou tout autre type d'informations pouvant guider le modèle à effectuer la tâche demandée par l'utilisateur. Parfois, dans certains cas (comme dans le cas de l'application Stable Warp Fusion, par exemple), la commande peut inclure à la fois des informations basées sur la langue et du codage informatique. Il demeure que les applications les plus utilisées aujourd'hui sont, dans leur grande majorité, basées sur des commandes utilisant la langue dite naturelle.

Ainsi, sans être formés en programmation informatique (ou presque), les utilisateurs peuvent rédiger des commandes en langage naturel et téléverser les bases de données à analyser aux

applications d'IA. Dans ce sens, la commande eut être considérée comme un langage où la sémantique et la syntaxe sont déterminantes des résultats obtenus de la part du modèle. La commande est particulièrement importante dans l'interaction entre l'utilisateur et le modèle, car les applications d'IA sont préentraînées sur des quantités massives de texte et de métadonnées provenant de sources diverses et presque illimitées, ce qui leur confère des capacités extraordinaires de calcul et de génération de langage. Par conséquent, la compréhension de la structure et des composantes d'une commande est essentielle pour utiliser efficacement les applications d'IA générative.

En général, les éléments clés d'une commande comprennent :

- Instructions : les instructions constituent l'objectif principal de la commande faite à l'IA. Par exemple, en revenant à mon projet *Le contrat*, je peux formuler mes instructions de la manière suivante : « Écris-moi une courte histoire sur un Client d'une plateforme de crédit social dont la situation est devenue très grave après la baisse de son pointage personnel. »
- Contexte : le contexte fournit des informations supplémentaires pour inciter l'application d'IA à générer des résultats plus pertinents — elles peuvent provenir de sources externes ou être fournies par l'utilisateur. Par exemple : « L'histoire se déroule dans le bureau de la plateforme de crédit social. Le Client est stressé et arrogant, le Représentant de la plateforme est sans pitié et bientôt, le Client sera forcé d'accepter toutes les conditions de la plateforme, ce qui lui fera perdre sa liberté individuelle. »
- Données d'entrée : les données d'entrée concernent la question ou la demande de l'utilisateur à laquelle il souhaite une réponse. Par exemple : « Comment se déroulera cette rencontre dans un scénario de court métrage de 30 pages ? »
- Indicateur de sortie : l'indicateur de sortie est la réponse attendue que le modèle doit générer — par exemple, « texte », « image », « vidéo », etc.

Dans le cadre de mon projet, une telle commande/requête pourrait être rédigée comme suit :

« Écris-moi une courte histoire sur un Client d'une plateforme de crédit social dont la situation est très grave après la baisse de son pointage personnel. L'histoire se déroule dans le bureau de la plateforme de crédit social. Le Client est stressé et arrogant, le Représentant

de la plateforme est sans pitié et, bientôt, le Client sera forcé d'accepter toutes les conditions de la plateforme et perdre sa liberté individuelle. Comment déroulera cette rencontre dans un scénario de court métrage de 30 pages ? »

Bien sûr, au début de mes expérimentations, j'ai essayé différentes variations de ce type de commande. Les meilleurs résultats de ces premiers essais étalés sur environ un mois peuvent être consultés dans l'Annexe 2 de ce travail.

En parallèle, j'ai décidé d'en apprendre davantage sur les principes et les meilleures pratiques de création de commandes, principalement parce que : d'abord, j'étais très insatisfait des résultats obtenus de la part des applications d'IA générative ; ensuite, je ne pouvais pas croire qu'ils étaient si plats et si médiocres. J'ai donc assisté à plusieurs cours, séminaires et webinaires dédiés aux scénaristes intéressés par ChatGPT et les autres IA génératives.

De ces formations variées, j'ai appris que pour générer un scénario à l'aide d'une IA générative, je dois créer des commandes qui spécifient les éléments suivants :

- Le type et le nom du format de texte créatif — par exemple, toujours en revenant à mon projet *Le contrat*, je peux formuler mon instruction améliorée de la manière suivante : *« Écris-moi une courte histoire sur un Client d'une plateforme de crédit social dont la situation est très grave après la baisse de son pointage personnel. L'histoire se déroule dans le bureau de la plateforme de crédit social. Le Client est stressé et arrogant, le Représentant de la plateforme est sans pitié et bientôt le Client sera forcé d'accepter toutes les conditions de la plateforme et de perdre toute sa liberté individuelle. »*

- Les instructions et les directives pour le format — par exemple, *« Le sujet de cette rencontre doit se dérouler dans un scénario de court métrage de 30 pages, divisé en 3 actes et utilisant la structure de beat sheet de Blake Snyder dans son livre Save the Cat. »*

- Le contexte et le contenu du texte — par exemple, *« Le scénario porte sur l'ensemble du totalitarisme, de la violence systémique, de la surveillance, du contrôle, de la persuasion de la manipulation, du crédit social, de la technologie, en s'inspirant du vécu réel de personnes réelles qui ont vécu dans des systèmes totalitaires et autoritaires. »*

- L'indicateur de sortie et le format — par exemple, « *Le scénario doit suivre la structure des trois actes dans l'ordre suivant :*

Acte 1 : Mise en place, environ 33% de la totalité du film.

Dans cet acte, le film s'ouvre dans un bureau d'une plateforme de crédit social. Nous découvrons les deux personnages :

- *Client : Un homme mécontent, en colère et arrogant. Le Client est visiblement très frustré, car son score de crédit social a été abaissé, mais il ne sait pas pourquoi et exige des réponses du Représentant.*
- *Représentant : Un employé calme et poli de la plateforme. Il essaie de répondre au Client en utilisant des tactiques variées pour calmer la situation.*

L'incident déclencheur et le premier tournant se produisent lorsque le Représentant informe calmement le Client que son score de crédit social pourrait continuer à baisser, ce qui pourrait avoir des conséquences. La gravité de la situation commence à devenir évidente pour le Client qui se sent menacé et n'a d'autre choix que de tenter de résoudre son problème. Cela mène directement au conflit principal et au deuxième acte.

Acte 2 : Confrontation et conflit principal, environ 33% de la totalité du film.

L'action montante pose de nouveaux obstacles et défis devant le Client qui, de plus en plus désespéré, essaie de comprendre pourquoi son score baisse et ce qu'il peut faire pour y mettre fin. Sa colère grandit, mais le Représentant reste calme, expliquant en détail les conséquences d'un faible score de crédit social.

Le point médian est au milieu de l'histoire quand arrive le tournant majeur : le Représentant propose une solution — si le Client devient utilisateur d'une autre application en ligne de la plateforme qui a des fonctions spécifiques, cela pourrait l'aider à améliorer son pointage. Cependant, cela signifierait renoncer davantage à ses libertés. Le Client est en conflit interne, conscient des graves implications que cette décision pourrait avoir sur sa liberté et sa vie privée.

Un deuxième tournant se produit lorsque le Client résiste avec véhémence à l'offre, valorisant sa liberté. Cependant, lorsque le Représentant lui montre des exemples concrets de la façon dont sa famille, en particulier ses enfants, souffrira si son pointage continue à baisser, le Client commence à hésiter et à comprendre que sa cause est déjà perdue.

Acte 3 : Résolution, environ 33% de la totalité du film.

Le climax de l'histoire est à la page 22. Dans la confrontation finale, le Client atteint un point de rupture, déchiré entre son désir de maintenir sa liberté et la nécessité de protéger sa famille. Le Représentant reste patient, mais ferme, soulignant l'inévitabilité des conséquences. Durant le dénouement et la résolution, le Client, vaincu et ne voyant pas d'autre issue, accepte à contrecœur de signer le contrat et de devenir utilisateur de la nouvelle application. Sa colère est remplacée par une acceptation résignée. À la fin du scénario le Client, désormais lié par les contraintes de la nouvelle application, se prend en photo pour créer son profil. »

De même, grâce aux pratiques et connaissances partagées par d'autres créateurs lors de cette formation, j'ai appris que d'autres éléments importants sont à considérer dans le cadre d'une commande, telle que :

- La précision de la commande : plus celle-ci est précise et détaillée, plus la réponse sera précise et pertinente — ce qui implique d'inclure le contexte, les informations générales et les résultats souhaités.
- Les questions de suivi : poser des questions de suivi pour affiner et développer les réponses initiales permet d'obtenir des informations plus précises.
- Les objectifs clairs : qu'il s'agisse de remue-méninge, de rédaction ou de modification, formuler un objectif clair aide à guider l'IA.
- L'attribution des rôles : par exemple, commencer par attribuer à l'IA le rôle de scénariste permet de mieux clarifier la tâche.
- Les exemples et des modèles : fournir des exemples ou des modèles peut être utile pour formater ou générer des types de contenu spécifiques.

Ainsi, ma requête finale pour l'écriture d'un scénario original, élaborée après de nombreux essais, a été construite de la manière suivante :

« Écris-moi une courte histoire sur un Client d'une plateforme de crédit social dont la situation est très grave après la baisse de son pointage personnel. L'histoire se déroule dans le bureau de la plateforme de crédit social. Le Client est stressé et arrogant, le Représentant de la plateforme est

sans pitié et bientôt le Client sera forcé d'accepter toutes les conditions de la plateforme et de perdre toute sa liberté individuelle. Le scénario porte sur l'ensemble du totalitarisme, de la violence systémique, de la surveillance, du contrôle, de la persuasion, de la manipulation, du crédit social, de la technologie, en s'inspirant du vécu réel de personnes réelles qui ont vécu dans des systèmes totalitaires et autoritaires. Le sujet de cette rencontre doit se dérouler dans un scénario de court métrage de 30 pages, divisé en 3 actes et utilisant la structure de beat sheet de Blake Snyder dans son livre *Save the Cat*.

Le scénario doit suivre la structure des trois actes dans l'ordre suivant :

Acte 1 : Mise en place, environ 33% de la totalité du film.

Dans cet acte, le film s'ouvre dans un bureau d'une plateforme de crédit social. Nous découvrons les deux personnages :

- Client : Un homme mécontent, en colère et arrogant. Le Client est visiblement très frustré, car son score de crédit social a été abaissé, mais il ne sait pas pourquoi et exige des réponses du Représentant.
- Représentant : Un employé calme et poli de la plateforme. Il essaie de répondre au Client en utilisant des tactiques variées pour calmer la situation.

L'incident déclencheur et le premier tournant se produisent lorsque le Représentant informe calmement le Client que son score de crédit social pourrait continuer à baisser, ce qui pourrait avoir des conséquences. La gravité de la situation commence à devenir évidente pour le Client qui se sent menacé et n'a d'autre choix que de tenter de résoudre son problème. Cela mène directement au conflit principal et au deuxième acte.

Acte 2 : Confrontation et conflit principal, environ 33% de la totalité du film.

L'action montante pose de nouveaux obstacles et défis devant le Client qui, de plus en plus désespéré, essaie de comprendre pourquoi son score baisse et ce qu'il peut faire pour y mettre fin. Sa colère grandit, mais le Représentant reste calme, expliquant en détail les conséquences d'un faible score de crédit social.

Le point médian est au milieu de l'histoire quand arrive le tournant majeur : le Représentant propose une solution — si le Client devient utilisateur d'une autre application en ligne de la plateforme qui a des fonctions spécifiques, cela pourrait l'aider à améliorer son pointage. Cependant, cela signifierait renoncer davantage à ses libertés. Le Client est en conflit

interne, conscient des graves implications que cette décision pourrait avoir sur sa liberté et sa vie privée.

Un deuxième tournant se produit lorsque le Client résiste avec véhémence à l'offre, valorisant sa liberté. Cependant, lorsque le Représentant lui montre des exemples concrets de la façon dont sa famille, en particulier ses enfants, souffrira si son pointage continue à baisser, le Client commence à hésiter et à comprendre que sa cause est déjà perdue.

Acte 3 : Résolution, environ 33% de la totalité du film.

Le climax de l'histoire est à la page 22. Dans la confrontation finale, le Client atteint un point de rupture, déchiré entre son désir de maintenir sa liberté et la nécessité de protéger sa famille. Le Représentant reste patient, mais ferme, soulignant l'inévitabilité des conséquences. Durant le dénouement et la résolution, le Client, vaincu et ne voyant pas d'autre issue, accepte à contrecœur de signer le contrat et de devenir utilisateur de la nouvelle application. Sa colère est remplacée par une acceptation résignée. À la fin du scénario le Client, désormais lié par les contraintes de la nouvelle application, se prend en photo pour créer son profil. »

Les résultats finaux et complets de cette commande sont disponibles en Annexe 3 de cette thèse.

4.5 Laboratoire « machinique » — récit de pratique

J'ai essayé chaque jour de nouveaux sujets plus sophistiqués. En utilisant les deux applications d'IA générative de texte (ChatGPT et Google Gemini), j'ai essayé de reproduire le processus d'écriture de scénario « humain » en me concentrant sur les mêmes aspects clés de l'écriture de scénarios — structure, genre, personnages, forme et ton — et en utilisant les mêmes sources d'inspiration, liées à mes sujets d'intérêt et à mon propre vécu.

Ainsi, j'ai développé mes expérimentations dans deux directions distinctes :

- Écriture de textes sur la base d'une commande détaillée.
- Aide à la rédaction d'un texte déjà écrit.

Mon objectif principal était d'étudier la capacité des applications d'IA à fournir aux auteurs humains des idées inattendues et inspirantes pour le développement de nouveaux concepts scénaristiques. L'une des principales raisons pour lesquelles j'ai mené cette expérience avec des applications d'IA était que, puisque je traitais de sujets comme le *totalitarisme*, la *surveillance*, le *contrôle*, les systèmes de *crédit social*, etc., et même si j'avais effectué des recherches approfondies pendant de longues années sur ces sujets, je présupposais que la machine devait certainement avoir un accès et une portée beaucoup plus larges pour formuler une interprétation créative (au sens de créativité computationnelle et algorithmique) des mêmes sources ou de sources similaires.

Je m'attendais certainement à quelque chose d'inhabituel, qui soit au-delà de ma propre capacité à étudier et à résumer de manière créative ce type de matériel. J'ai ainsi identifié et peaufiné à maintes reprises les principales tâches d'écriture, telles que la génération d'idées et de concepts, le développement de l'intrigue, des conflits et des personnages, l'écriture de dialogues, la création d'une atmosphère appropriée et du cadre visuel, de même que le fonctionnement de l'histoire dans un genre spécifique.

Il m'est impossible de présenter tous les résultats de mes expérimentations dans cette thèse, ce qui représenterait plusieurs centaines de pages. Cela dit, après environ trois mois d'expérimentation et d'exploration, je suis arrivé à présenter ceci :

- Dans l'Annexe 2, je présente les deux versions initiales du début de mon travail ;
- Dans l'Annexe 3, je présente les deux versions « finales » des scénarios créés par ChatGPT et Google Gemini ;
- Dans l'Annexe 4, je présente deux versions d'expérimentation où je demande aux applications d'IA de réécrire une scène en changeant le genre en comédie. Dans cette expérimentation, j'ai demandé aux applications de retravailler les 12 premières pages de mon scénario original.

4.6 Laboratoire « machinique » — bilan du cycle, synthèse et points marquants

Après avoir décidé de mettre un terme à mes expériences — lesquelles ont très rapidement produit une quantité énorme de matériel —, j'ai dû prendre quelques décisions concernant le processus d'évaluation que j'allais utiliser pour observer mes résultats.

La première décision fut de sélectionner les résultats créatifs des applications d'IA — par les nombreuses pages de matériel généré, lesquelles devrais-je évaluer ? Puisque l'objectif de cette expérimentation était de répondre à la question de mon laboratoire « machinique » — « La machine peut-elle vraiment nous remplacer en tant que créateurs ? » —, j'ai décidé d'évaluer uniquement les deux versions finales des scénarios créés par ChatGPT et Google Gemini. D'un point de vue professionnel, et sur la base de mon expérience d'expert et d'évaluateur, cette étape équivaldrait à évaluer le scénario d'un cinéaste présenté dans un festival, dans un concours de scénarios, pour obtenir un financement ou à toute autre fin.

La deuxième décision concernait la méthode d'évaluation à privilégier. Si j'étais un expert ou un membre du jury censé évaluer les scénarios d'IA sélectionnés, comment mon travail d'évaluateur devrait-il se faire ?

Comme mentionné dans le chapitre précédent, j'ai travaillé pendant de nombreuses années comme évaluateur et expert de scénarios, de projets de cinéma et de télévision pour différents fonds et organisations (Programme Média de la Communauté Européenne, Eurimages et Centre national de la cinématographie bulgare). Je compte également sur une expérience de producteur établi et de lecteur de scénarios (*script-reader*) pour d'autres producteurs.

Au cours de ma pratique, j'ai remarqué que, même si nous évaluons des œuvres créatives, nous utilisons souvent des documents spécifiques pour quantifier notre évaluation, pour traduire l'art en chiffres. Par exemple, voici la fiche d'évaluation du projet de film de court métrage *Le contrat* au Centre national du cinéma bulgare (BNFC)²²⁹ :

ОБООБЩЕНА ОЦЕНЪЧНА КАРТА НА ПРОЕКТ ЗА КЪСОМЕТРАЖЕН ИГРАЛЕН ФИЛМ								
Заглавие на проекта:	6. Договорът							
Критерии	Национална художествена комисия за игрално кино							
	Весела Казакова	Станислав Дончев	Андрей Андонов	Иван Павлов	Димитър Костов	Жорета Николова	Божидар Манов	Общо
Оценка на художествения и творчески потенциал на проекта (чл. 27, ал. 1, т. 1 от ЗФИ) - 10	10,00	3,00	7,00	9,00	9,00	9,00	8,00	55,00
Оценка на сценария, драматургичната структура, диалога и персонажите (чл. 27, ал. 1, т. 1 от ЗФИ) - 38	37,00	12,00	28,00	28,00	33,00	24,00	33,00	195,00
Оценка на визуалната концепция на режисьора (чл. 27, ал. 1, т. 1 от ЗФИ) - 30	30,00	14,00	23,00	28,00	27,00	27,00	25,00	174,00
Оценка на търговски потенциал и продуцентска стратегия (чл. 27, ал. 1, т. 2 от ЗФИ) - 10	10,00	4,00	8,00	10,00	9,00	8,00	8,00	57,00
Общо:	87,00	33,00	66,00	75,00	78,00	68,00	74,00	
Обща оценка:								481,00
Служебна оценка:								0,00
КРАЙНА ОЦЕНКА:								481,00

Подпис: Весела Казакова, Станислав Дончев, Андрей Андонов, Иван Павлов, Димитър Костов, Жорета Николова, Божидар Манов

Figure 15 : Fiche d'évaluation du projet de film *Le contrat* au Centre national du cinéma bulgare

Nous voyons dans ce document que les sept membres du jury ont évalué le projet en fonction de ces critères : *le potentiel créatif et artistique du projet ; la qualité du scénario, de la structure dramatique, des dialogues et des personnages ; le concept visuel du réalisateur et le potentiel commercial du projet et la stratégie du producteur* afin de décider d'attribuer un total de 481 points au projet, ce qui était suffisant pour recevoir le financement nécessaire à sa production.

Je ne sais toujours pas pourquoi mon projet a reçu exactement 481 points (et non 485 ou 475), mais le fait reste le même : la quantification est un principe très répandu dans les processus d'évaluation

²²⁹ Ces informations sont publiques et disponibles sur le site Web du Centre national de la cinématographie bulgare à l'adresse suivante : www.nfc.bg (dernière consultation le 13 septembre 2024).

d'œuvres créatives de partout dans le monde, et nous avons tendance à utiliser des chiffres pour être plus convaincants lorsque nous évaluons un objet dont le cœur même est qualitatif — c'est le cas d'un scénario ou d'une autre œuvre d'art.

J'ai vécu plusieurs fois la même situation en tant qu'expert ou membre d'un jury, essayant de quantifier l'art en attribuant des points sur des critères tels que : *qualité et potentiel créatif de l'œuvre ; force et originalité de l'idée, du sujet et potentiel dramatique ; qualité de l'écriture, des choix narratifs, du développement des personnages et de l'univers de l'histoire ; potentiel créatif ; qualité de l'approche visuelle et du travail artistique ;* et bien d'autres critères similaires.

Mon but n'est pas de m'opposer radicalement à l'étude quantitative. J'essaie plutôt d'affirmer que, dans les pratiques de recherche-crédation, nous pourrions sans doute explorer une synergie différente entre les méthodes qualitatives et quantitatives, et trouver un équilibre entre les approches numériques et descriptives afin de présenter nos résultats.

En fait, une approche descriptive pourrait être un début d'études aussi bien quantitatives que qualitatives, car l'étude descriptive pure permet de caractériser le phénomène ou les faits à étudier. Ainsi, la description du fait ou du phénomène peut présenter des variables numériques ou des variables catégorielles. Ensuite, lorsque nous atteignons le niveau de vérification, où il y a un test d'hypothèse à passer, si la variable est catégorielle, la qualité du test sera évaluée de manière qualitative ; et si la variable est numérique, elle peut être utilisée pour un échantillon quantitatif. En ce sens, étant donné que, dans le cadre de cette recherche, j'ai adopté l'approche abductive qui tend à trouver le résultat et l'explication *les plus plausibles*, pour moi, l'utilisation de méthodes descriptives / qualitatives semble plus appropriée pour évaluer mes expériences et expérimentations.

Dans cette optique, au cours de ma pratique comme producteur et lecteur de scénarios pour d'autres producteurs, j'ai adopté une méthodologie d'évaluation légèrement différente, non pas basée sur des chiffres, mais plutôt sur des termes qualitatifs. Voici un exemple de document que j'ai développé au fil de mes années de pratique, puis adapté aux besoins de ce travail :

GRADE:
Consider with Reservations (script)
Consider (writer)
TITLE: ...
AUTHOR(S): ...
CATEGORY: Screenplay, Outline, Treatment, Synopsis
GENRE: ...
LENGTH: ... pp.
LOGLINE: ...
READER'S COMMENTS: ...

CRITERIA	EXCELLENT	GOOD	AVERAGE	POOR	N/A
Strong PREMISE?					
Is the material ORIGINAL?					
Is the script COMMERCIAL? (mainstream or indie)					
Is the PROTAGONIST dimensional, well-developed?					
Does the story have a clear ANTAGONIST or ANTAGONISTIC FORCE?					
Are the SECONDARY CHARACTERS well-developed and believable?					
Is the STORYLINE believable and effective?					
Does the FOCUS remain clearly on the protagonist and not get lost in secondary characters' subplots?					
Are the STAKES high? If the protagonist fails in his/her quest, are the consequences of failure dire?					
Does the story have a strong STRUCTURE, 3-Act or other?					
Do the first ten pages set the tone for the rest of the story?					
Does the script have strong PACING?					
Does each scene move the story forward?					
Does the CONFLICT rise effectively?					
Does character DIALOGUE sound natural?					
Does the DIALOGUE contain sufficient subtext?					
Does the writer's STYLE reflect professional quality and ability?					
Is the writing tight and punchy, with a minimum of bloat?					
Length appropriate for genre?					
Format/Mechanics/Spelling/Grammar?					

Emotional Factor – Does the reader connect with the material, see something special in this script?

Recommended Reading:
(Optional)

Figure 16 : Fiche d'évaluation de scénarios utilisée dans le cadre de ma pratique professionnelle

Ainsi, en me basant sur ma propre expérience et sur les pratiques existantes dans l'industrie cinématographique, j'ai développé mon propre outil d'évaluation d'écriture narrative en utilisant des approches descriptives et qualitatives, car, à mon avis, celles-ci sont plus cohérentes lorsqu'il s'agit d'évaluer l'écriture de scénarios et la production créative en général.

Puisque les scénarios évalués dans cette recherche étaient moins volumineux — en raison des résultats obtenus lors des expérimentations avec les applications d'IA —, j'ai également adapté un outil plus cohérent et légèrement simplifié, qui ressemble à ceci :

TITRE : ...

AUTEUR(S) : ...

CRITÈRES	EXCELLENT	BIEN	MOYEN	FAIBLE	N/A
Le scénario a-t-il une PRÉMISSE forte ?					
Le matériel est-il ORIGINAL ?					
Le PROTAGONISTE est-il dimensionnel, bien développé ?					
L'histoire a-t-elle un ANTAGONISTE ou une FORCE ANTAGONISTE clair ?					
L'HISTOIRE est-elle crédible et efficace ?					
Le FOCUS reste-t-il clairement sur le protagoniste et ne se perd-il pas dans les intrigues secondaires ?					
Les ENJEUX sont-ils élevés ? Si le protagoniste échoue dans sa quête, les conséquences de cet échec sont-elles désastreuses ?					
L'histoire a-t-elle une STRUCTURE forte, en 3 actes ou autre ?					
Les dix premières pages donnent-elles le ton pour le reste de l'histoire ?					
Le script a-t-il un RYTHME soutenu ?					
Est-ce que chaque scène fait AVANCER l'histoire ?					
Le CONFLIT s'intensifie-t-il efficacement ?					
Le dialogue entre les personnages semble-t-il naturel ?					
Le DIALOGUE contient-il suffisamment de sous-texte ?					
L'écriture est-elle serrée et percutante, avec un minimum de gonflement ?					
Longueur adaptée au genre ?					
Facteur émotionnel – Le lecteur se connecte-t-il au contenu, voit-il quelque chose de spécial dans ce scénario ?					

Figure 17 : Fiche d'évaluation de scénarios utilisée dans le cadre de ce travail

Ainsi, de la même manière que je mène mon travail au sein des différents comités de sélection et jurys, après plusieurs mois d'expérimentation et de tentatives d'exploration des capacités d'écriture des différentes IA, j'ai consacré le temps nécessaire, équivalent au temps que j'aurais consacré dans un cadre professionnel, à évaluer les versions finales du scénario créatif et les deux versions finales du scénario, créées respectivement par ChatGPT et Google Gemini (voir Annexe 3).

J'ai donc abordé et exécuté ce processus d'évaluation comme je le fais depuis de nombreuses années en évaluant des scénarios et des projets « humains ». Voici les résultats :

ChatGPT :

TITRE : Sous Contrôle

AUTEUR(S) : ChatGPT

CRITÈRES	EXCELLENT	BIEN	MOYEN	FAIBLE	N/A
Le scenario a-t-il une PRÉMISSE forte ?					X
Le matériel est-il ORIGINAL ?					X
Le PROTAGONISTE est-il dimensionnel, bien développé ?				X	
L'histoire a-t-elle un ANTAGONISTE ou une FORCE ANTAGONISTE claire ?			X		
L'HISTOIRE est-elle crédible et efficace ?				X	
Le FOCUS reste-t-il clairement sur le protagoniste et ne se perd-il pas dans les intrigues secondaires ?			X		
Les ENJEUX sont-ils élevés ? Si le protagoniste échoue dans sa quête, les conséquences sont-elles désastreuses ?			X		
L'histoire a-t-elle une STRUCTURE forte, en 3 actes ou autre ?			X		
Les dix premières pages donnent-elles le ton pour le reste de l'histoire ?				X	
Le script a-t-il un RYTHME soutenu ?				X	
Est-ce que chaque scène fait AVANCER l'histoire ?				X	
Le CONFLIT s'intensifie-t-il efficacement ?			X		
Le dialogue entre les personnages semble-t-il naturel ?				X	
Le DIALOGUE contient-il suffisamment de sous-texte ?				X	
L'écriture est-elle serrée et percutante, avec un minimum de gonflement ?				X	
Longueur adaptée au genre ?					X

Facteur émotionnel – Le lecteur se connecte-t-il au contenu, voit-il quelque chose de spécial dans ce scénario ?

NON

Google Gemini :

TITRE : Score

AUTEUR(S) : Google Gemini

CRITÈRES	EXCELLENT	BIEN	MOYEN	FAIBLE	N/A
Le scénario a-t-il une PRÉMISSSE forte ?					X
Le matériel est-il ORIGINAL ?					X
Le PROTAGONISTE est-il dimensionnel, bien développé ?				X	
L'histoire a-t-elle un ANTAGONISTE ou une FORCE ANTAGONISTE claire ?			X		
L'HISTOIRE est-elle crédible et efficace ?				X	
Le FOCUS reste-t-il clairement sur le protagoniste et ne se perd-il pas dans les intrigues secondaires ?			X		
Les ENJEUX sont-ils élevés ? Si le protagoniste échoue dans sa quête, les conséquences sont-elles désastreuses ?			X		
L'histoire a-t-elle une STRUCTURE forte, en 3 actes ou autre ?		X			
Les dix premières pages donnent-elles le ton pour le reste de l'histoire ?			X		
Le script a-t-il un RYTHME soutenu ?				X	
Est-ce que chaque scène fait AVANCER l'histoire ?				X	
Le CONFLIT s'intensifie-t-il efficacement ?			X		
Le dialogue entre les personnages semble-t-il naturel ?				X	
Le DIALOGUE contient-il suffisamment de sous-texte ?				X	
L'écriture est-elle serrée et percutante, avec un minimum de gonflement ?				X	
Longueur adaptée au genre ?					X

Facteur émotionnel – Le lecteur se connecte-t-il au contenu, voit-il quelque chose de spécial dans ce scénario ?

NON

Le résultat de mon évaluation semble suffisamment explicite : il montre clairement que, dans mon expérimentation, les résultats de l'écriture créative de l'IA étaient similaires et, pour la plupart, inférieurs — près du niveau « faible ».

4.7 Conclusion — verdict des algorithmes

À l'heure actuelle, les modèles d'IA comprennent la structure de base d'un scénario et, dans une moindre mesure, l'histoire et les personnages. Ils disposent d'informations approfondies — et les utilisent — concernant les techniques de narration et les théories de l'écriture de scénario. Ce point est sans doute le plus fort de mon expérimentation, car les histoires narratives ont un caractère algorithmique. D'ailleurs, le terme *algorithme*, tel qu'utilisé aujourd'hui, vient certes du latin, mais il dérive aussi du nom du scientifique et mathématicien persan Abu Abdallah Muhammad ibn Musa Al-Khwarizmi, également connu comme le père de l'algèbre. Dans son livre *Kitab al-Jabr wal-Muqabala* (*The Compendious Book on Calculation by Completion and Balancing*)²³⁰, il a introduit des méthodes systématiques pour résoudre des équations linéaires et quadratiques.

Le terme « algorithme » utilisé en informatique fait référence à un ensemble bien défini de procédures qui se suivent étape par étape pour résoudre un problème ou terminer une tâche. En fait, les différentes structures dramatiques présentes dans l'écriture de scénarios sont très similaires à la structure d'un algorithme — des étapes consécutives servant à atteindre un objectif. Cette algorithmisation pourrait expliquer pourquoi les performances des applications d'IA étaient meilleures dans ce domaine d'expérimentation, car, en génération de structures, les réponses des IA sont assez cohérentes.

Cependant, malgré tout ce savoir disponible, les IA génératives proposent des idées similaires à plusieurs reprises, quel que soit le genre, et écrivent d'horribles clichés et tropes qui sont soit ennuyeux à lire, soit tout simplement incohérents. Voici quelques exemples des versions « finales »

²³⁰ Disponible à :

https://en.wikisource.org/wiki/The_Compendious_Book_on_Calculation_by_Completion_and_Balancing (dernière consultation le 13 septembre 2024).

des scénarios écrits par ChatGPT et Google Gemini. Les extraits ci-dessous sont présentés tels qu'ils ont été écrits par la machine, sans aucune intervention de ma part. :

Exemple 1 :

EXTRAIT DU SCÉNARIO « SOUS CONTRÔLE » DE CHATGPT

Acte 2 : Confrontation et conflit principal (Pages 11-20)

Scène 2 : Intérieur – Bureau de la plateforme de crédit social

(Le Client commence à perdre patience. Il se lève brusquement de sa chaise et fait les cent pas dans la petite pièce, son regard est nerveux. Le Représentant reste assis, les yeux fixés sur l'écran, analysant les données en silence.)

Client : *(hystérique)*

Quels ajustements ? Vous parlez en énigmes ! Qu'est-ce que je dois faire pour remonter ce fichu score ?

(Le Représentant garde son calme, tapotant sur sa tablette avant de tourner l'écran vers le Client. Un nouvel ensemble d'applications et de services en ligne apparaît à l'écran.)

Représentant :

Il y a une option, monsieur Lambert. Vous pouvez vous inscrire à notre nouvelle application. Elle vous permettra d'optimiser votre comportement et de corriger certaines des erreurs qui ont mené à cette baisse de score.

(Le Client regarde l'écran avec méfiance. L'idée d'abandonner encore plus de contrôle personnel le met mal à l'aise.)

Client :

Optimiser mon comportement ? Vous voulez dire que je devrais laisser cette application surveiller chacun de mes mouvements ? Non, hors de question !

Représentant : *(toujours calme, mais insistant)*

Il ne s'agit pas seulement de vous, monsieur Lambert. Votre famille, vos enfants... si votre score continue de baisser, cela affectera également leur accès à certaines ressources. Est-ce un risque que vous êtes prêt à prendre ?

(Le Client s'arrête net. Cette mention de sa famille le frappe de plein fouet. Il est déchiré entre sa volonté de résister au système et son désir de protéger ses proches. Le point médian est atteint : le Client se retrouve au cœur d'un dilemme moral et émotionnel.)

Client : *(hésitant, déstabilisé)*

Vous... vous jouez avec mes sentiments... C'est de la manipulation !

Représentant :

Non, monsieur Lambert. C'est la réalité. Votre score a des conséquences, et ce n'est qu'en prenant les mesures nécessaires que vous pourrez assurer un avenir stable à votre famille.

(Un silence lourd tombe sur la pièce. Le Client est en conflit interne, la pression monte.)

FIN DE L'EXTRAIT.

Exemple 2 :EXTRAIT DU SCÉNARIO « SCORE » DE GOOGLE GEMINI**INT. BUREAU DE LA PLATEFORME DE CRÉDIT SOCIAL - JOUR**

Le bureau est toujours aussi stérile et impersonnel. Le CLIENT, le visage marqué par une nuit blanche, est assis en face du REPRÉSENTANT.

REPRÉSENTANT: (D'un ton professionnel) Comme je vous le disais, une baisse de score peut avoir des répercussions importantes sur votre quotidien.

CLIENT: (La voix rauque) Des répercussions ? Vous voulez dire que je vais me retrouver à la rue parce que j'ai dit du mal d'un politicien sur les réseaux sociaux ? C'est absurde !

REPRÉSENTANT: (Sans émotion) Non seulement cela, mais cela peut aussi affecter votre accès aux soins médicaux, à certains produits, et même à votre cercle social.

Le CLIENT lève les yeux au ciel, incrédule.

CLIENT: Vous êtes en train de me dire que je vais me faire ostraciser parce que je ne pense pas comme tout le monde ? C'est du totalitarisme !

REPRÉSENTANT: (Souriant légèrement) Le terme est fort. Nous parlons simplement de responsabilisation citoyenne.

Le REPRÉSENTANT appuie sur une touche de son ordinateur. Un écran se déploie, affichant une carte de la ville avec des zones colorées.

REPRÉSENTANT: Voyez-vous ces zones rouges ? Ce sont des quartiers où la moyenne de score est basse. Les habitants ont un accès limité à certains services.

Le CLIENT observe la carte, une lueur de panique dans les yeux.

CLIENT: Vous voulez dire que je pourrais me retrouver à vivre dans un ghetto numérique ?

REPRÉSENTANT: (Hochant de la tête) C'est une possibilité. Mais nous sommes là pour vous aider à éviter cela.

Le REPRÉSENTANT pose un dossier sur le bureau.

REPRÉSENTANT: Ce dossier contient les détails de notre programme de réhabilitation. En suivant ces étapes, vous pourrez améliorer votre score et retrouver une vie normale.

Le CLIENT prend le dossier, le feuilletant rapidement. Il a l'air perdu et désespéré.

FIN DE L'EXTRAIT.

Comme on peut le constater dans les deux exemples ci-dessus, les deux applications ont essayé de construire une scène avec deux personnages distincts, ayant des objectifs opposés et entrant dans un conflit grave à cause de cette opposition. Formellement, nous écrivons ainsi une scène dans un scénario.

Cependant, dans les deux exemples présentés, le conflit est trop direct, les personnages sont plats, les dialogues sont explicatifs et superficiels et sans aucune subtilité : il est impossible de ressentir quoi que ce soit dans cette scène. On comprend ce qui se passe dans la scène, mais, au-delà de cette

compréhension qui est purement rationnelle, aucune émotion, ni vérité émotionnelle n'accrochent l'audience. J'ai essayé à plusieurs reprises d'améliorer l'écriture et d'atteindre un niveau plus profond d'interaction interpersonnelle dans cette scène, mais en vain. La narration glissait toujours à la surface de l'histoire en utilisant principalement les mêmes expressions clichées dans les dialogues.

J'ai aussi essayé de demander aux applications de réécrire mon propre scénario et de me proposer différentes options dans différents genres. Voici deux exemples de cette expérience où j'ai demandé à la machine de réécrire une des scènes de mon scénario « humain » dans le genre de la comédie.

Exemple 3 :

EXTRAIT DU SCÉNARIO DE CHATGPT

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE DE CRÉDIT SOCIAL – JOUR

Le CLIENT, un HOMME dans sa cinquantaine, habillé en tenue décontractée mais d'une façon un peu excentrique (avec des chaussettes dépareillées et un chapeau ridicule), est assis en face du REPRÉSENTANT de la PLATEFORME NUMÉRIQUE DE CRÉDIT SOCIAL, un HOMME d'une trentaine d'années, tiré à quatre épingles avec une cravate tellement serrée qu'on se demande comment il respire.

Sur la table, des papiers sont éparpillés dans tous les sens, accompagnés d'une énorme coupe remplie de sucreries qui semble être la seule source de vie dans cet environnement stérile.

Sur le mur, le logo de la plateforme avec un slogan qui semble un peu hors de propos: "L'union fait la force!".

LE REPRÉSENTANT

(avec un sourire figé)

Écoutez... je suis désolé, mais c'est comme ça que ça marche.

LE CLIENT

(Prenant un bonbon dans la coupe avec insistance)

Pardon?

LE REPRÉSENTANT

(Le sourire toujours accroché)

Votre pointage personnel est très bas, monsieur. Très, très bas. Aussi bas que... ce bonbon que vous venez de faire tomber.

Le CLIENT regarde son bonbon qui est tombé par terre et soupire. Il tente de le ramasser avec un effort théâtral.

LE CLIENT

Je sais que mon pointage est bas. Mais qu'est-ce que vous avez fait pour qu'il soit si bas que ça? Vous l'avez envoyé faire un saut à l'élastique sans élastique ou quoi?

LE REPRÉSENTANT

(Visiblement perplexe)

Euh, non monsieur... nous n'avons rien fait de spécial.

LE CLIENT

(En mâchonnant un autre bonbon)

Alors quoi, il s'est effondré tout seul? Je savais que j'avais un mauvais karma, mais là, c'est carrément un gouffre! Je suis le trou noir des scores, c'est ça?

Le Représentant commence à parler mais se fait rapidement interrompre par le Client qui sort de sa poche un autre bonbon qu'il a gardé "au cas où".

LE REPRÉSENTANT

Monsieur...

LE CLIENT

(Le coupe)

Non, mais sérieusement. Je veux dire... rien n'a changé chez moi. Je suis toujours le même depuis... oh, je sais pas, la dernière fois que j'ai changé de chaussettes.

Le REPRÉSENTANT jette un coup d'œil aux chaussettes dépareillées du CLIENT et esquisse un sourire mal dissimulé.

LE REPRÉSENTANT

(Maîtrisant son rire)

On change tous, monsieur. Un peu comme... vos chaussettes. Sauf que, dans votre cas, c'est tout le système qui prend note.

LE CLIENT

(Indigné)

De quoi vous parlez? Mes chaussettes ne sont pas responsables de mon score! Qu'est-ce que vous avez noté, au juste? Mon penchant pour les chemises hawaïennes? Ou mes habitudes alimentaires? Vous me surveillez pendant que je mange mes céréales?

FIN DE L'EXTRAIT.

Exemple 4 :

EXTRAIT DU SCÉNARIO DE GOOGLE GEMINI

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE DE CRÉDIT SOCIAL - JOUR

Le CLIENT, un homme d'une cinquantaine d'années, est assis en face du REPRÉSENTANT, un jeune homme aux allures de vendeur de voitures d'occasion, mais avec un sourire Colgate

permanent. Le bureau est rempli de gadgets futuristes qui ne servent à rien, comme une plante artificielle qui change de couleur en fonction de l'humeur du client.

REPRÉSENTANT (avec un grand sourire) : Alors, monsieur, on va régler ce petit problème de score, hein ? C'est comme si on réparait une fuite dans un vaisseau spatial, non ? Un tout petit détail qui peut gâcher tout un voyage intergalactique !

CLIENT (énervé) : Un voyage intergalactique ? Mais de quoi vous parlez ? Je suis juste venu pour savoir pourquoi mon score a baissé !

REPRÉSENTANT (toujours souriant) : Ah, le fameux score ! C'est un peu comme une note à l'école, mais en plus compliqué. Il faut prendre en compte vos habitudes de consommation, votre empreinte carbone, votre nombre de pas quotidiens, et même si vous avez souri au moins trois fois par jour.

CLIENT (incrédule) : Trois fois par jour ? Mais vous êtes sérieux ? Vous me dites que je suis pénalisé parce que je n'ai pas souri assez souvent ?

REPRÉSENTANT (hochant la tête) : Eh bien, un sourire, c'est contagieux, vous savez ? Ça améliore le moral de la collectivité. Et puis, un visage souriant, c'est plus photogénique pour les drones de surveillance.

Le Client lève les yeux au ciel.

CLIENT : Les drones de surveillance ? Mais vous êtes fous !

REPRÉSENTANT (de manière rassurante) : Non, non, pas fous, juste très efficaces. Ils nous aident à créer un monde meilleur, un monde où tout le monde est heureux et productif.

CLIENT (ironique) : Un monde où tout le monde est heureux et productif... et où on est espionné en permanence.

REPRÉSENTANT (riant) : Espionné ? Non, non, nous préférons dire "observé". C'est comme quand vous regardez un match de foot à la télé. Vous êtes observé, mais vous ne vous en sentez pas menacé, n'est-ce pas ?

Le Client secoue la tête, exaspéré.

FIN DE L'EXTRAIT.

Ainsi, à la lumière des nombreuses expériences effectuées récemment, il est clair pour moi que l'IA générative est loin d'être capable d'écrire seule un scénario de qualité — du moins pour le moment. Les applications d'IA ne peuvent remplacer complètement le créateur, car des processus cognitifs uniques et complexes se déroulent dans le cerveau et l'esprit humains, et ne peuvent être reproduits par les technologies d'IA. Jusqu'à présent, en raison de sa propre nature physique et de

ses limites, l'IA semble incapable de générer un texte véritablement émotionnel, au sens de la perception humaine.

Dans un récit narratif, la partie la plus complexe nécessitant une expérience humaine est la création de personnages captivants et de leurs voyages émotionnels. Les algorithmes peuvent analyser des histoires existantes et identifier des modèles de développement de personnages, mais ils ne peuvent pas véritablement capter les nuances qui les rendent attachants et véridiques.

Voici pourquoi l'expérience humaine est cruciale : outre l'authenticité d'un vécu personnel, la partie la plus complexe de la narration qui nécessite une riche expérience humaine est la profondeur émotionnelle, ce qui implique plusieurs éléments interconnectés :

1. Développement du personnage et relations humaines

Créer des personnages crédibles, accessibles et multidimensionnels nécessite une compréhension approfondie des émotions humaines, des motivations, de la dynamique interpersonnelle et de la condition humaine en général. Les scénaristes s'appuient sur leurs propres expériences et observations pour créer des personnages qui semblent réels et suscitent l'empathie du public. Dans le cas de mon expérience, les machines ont complètement échoué dans cette partie de la création, certainement parce qu'il est impossible de parler d'une « expérience propre » lorsqu'il s'agit d'IA.

2. Dialogues

Écrire un dialogue authentique relève du défi, car il doit saisir les nuances du discours humain, notamment le sous-texte, le ton, le rythme et les émotions derrière les mots. Un bon dialogue reflète la personnalité, les antécédents et les états émotionnels actuels des personnages, qui proviennent souvent de la compréhension nuancée des scénaristes sur la façon dont les individus communiquent dans divers contextes, situations et cultures.

3. Résonance émotionnelle

Créer des scènes et des moments qui touchent véritablement le public nécessite une compréhension de la complexité des émotions humaines. Les scénaristes doivent être capables d'évoquer des sentiments différents d'une manière qui semble fidèle à la réalité. Cette capacité implique souvent de s'appuyer sur des expériences personnelles et de comprendre les parcours émotionnels que traversent les individus. Les algorithmes ne peuvent calculer ni reproduire cette résonance émotionnelle.

4. Sous-texte

L'utilisation efficace du sous-texte ajoute des couches de sens à une histoire. Cette complexité implique de transmettre des thèmes et des émotions plus profondes, au-delà de l'intrigue et du dialogue superficiel. Comprendre comment intégrer ces éléments dans un récit nécessite une compréhension de la psychologie humaine et une capacité à percevoir et à articuler les subtilités de l'expérience humaine.

5. Conflit et résolution

Créer des conflits et des solutions crédibles implique de comprendre la complexité des interactions humaines et les différentes manières dont les individus réagissent aux défis. Cela nécessite non seulement une compréhension intellectuelle du conflit, mais également une profondeur émotionnelle, car les conflits réels sont souvent compliqués et imprévisibles, provoqués par des comportements souvent irrationnels.

6. Exploration thématique

Des thèmes tels que l'amour, la perte, la liberté et l'identité trouvent un profond écho auprès du public, car ils touchent à des aspects fondamentaux de la condition humaine. Les scénaristes utilisent leurs propres réflexions et expériences de vie pour explorer ces thèmes d'une manière à la fois profonde et accessible. Encore une fois, comment peut-on parler d'une « expérience propre » lorsqu'il s'agit d'une application d'IA et d'une machine ?

7. Empathie et prise de perspective

Comprendre et représenter différentes perspectives nécessite de l'empathie et la capacité de voir le monde à travers les yeux des autres. Cette compétence est cruciale pour créer des personnages divers et aux multiples facettes et pour raconter des histoires qui trouvent un écho auprès d'un large éventail de publics. Les histoires humaines explorent les motivations des personnages et les choix qu'ils font. Ces choix sont souvent motivés par des conflits internes complexes et des pressions externes. Les algorithmes ne peuvent pas imiter la profondeur de la motivation humaine. Les algorithmes ne peuvent pas, non plus, capter les transformations subtiles qui définissent le parcours d'un personnage.

Cependant, à mesure que la technologie évolue, nous pouvons nous attendre à ce que les fonctionnalités existantes s'améliorent et à ce que de nouvelles options émergent. La technologie avance si rapidement qu'en théorie, un jour, dans un avenir pas trop lointain, l'IA générative pourra écrire un scénario impossible à distinguer de celui écrit par un humain. Pourtant, même si la technologie s'améliore considérablement avec le temps, je ne suis pas convaincu que les différentes IA aient un jour la capacité fondamentale de « comprendre » et reproduire le processus créatif de la même manière qu'un humain pourrait le faire.

En même temps, nous ne savons pas ce que nous ne savons pas. Notre ignorance est le plus souvent liée au futur, proche ou lointain. Qui sait, avec les nouvelles technologies (notamment les ordinateurs quantiques) ou avec les expériences visant à connecter l'humain à la machine (pensons à ce qui se passe dans la société Neuralink d'Elon Musk²³¹), il est tout à fait possible qu'un jour naisse une nouvelle technologie que nous ne pouvons même pas imaginer aujourd'hui, ou qu'une nouvelle génération de scénaristes cyborgs (humains-machines) puisse écrire des scénarios aussi originaux, véridiques et profonds émotionnellement que ceux qu'un humain pourrait écrire aujourd'hui.

²³¹ Dans le cadre de sa société Neuralink, Elon Musk vise à permettre aux humains de communiquer directement avec des machines, sans passer par des interfaces physiques. Musk envisage même que ces nouvelles normes de communication humain-machine puissent un jour permettre une symbiose entre l'intelligence humaine et l'intelligence artificielle. Voici une vidéo dans laquelle Musk explique la mission de Neuralink : <https://www.youtube.com/watch?v=cSTiiHVvWPs> (dernière consultation le 13 septembre 2024).

Il en va de même pour les films : l'impact de l'IA sur le cinéma ne se limite pas à la scénarisation. En théorie, un jour, l'IA pourra non seulement écrire un scénario pour un film, mais aussi produire elle-même les visuels, la musique, le son et tous les autres éléments. Il ne fait pratiquement aucun doute qu'elle aura la capacité de le faire à un moment donné. La question est de savoir si quelqu'un voudra voir ces films au-delà de leur valeur initiale de nouveauté et curiosité.

Je n'ai pas de réponse à cette question.

CONCLUSION

Plan de la thèse

Pour conclure cette thèse, je propose de revenir d'abord sur les principales étapes de mon projet, de donner un aperçu des résultats des expérimentations menées et, enfin, d'expliquer quel impact ce projet de recherche-crédation pourrait avoir sur mon travail de création actuel et futur.

Dès le premier chapitre de cette thèse, j'ai ancré mon objet dans un cadre conceptuel composé des sujets et problématiques qui me préoccupent depuis des années et j'ai expliqué mon intérêt particulier à utiliser la dystopie comme champ de recherche. Cette partie de ma recherche a été très inspirante et a confirmé mon intuition que la dystopie peut être un excellent terrain pour la recherche-crédation.

Dans mon deuxième chapitre, j'ai présenté mes bricolages méthodologiques pour l'élaboration de cette thèse de recherche-crédation, avec une approche abductive et une méthode par cycles heuristiques pour étudier les composantes de mes deux laboratoires : le laboratoire « humain » et le laboratoire « machinique ».

Dans le troisième chapitre, afin de comprendre mon processus créatif d'écriture et d'expérimentation cinématographiques, j'ai présenté les étapes, les recherches et les outils développés lors de l'écriture de mon scénario « humain ». J'ai analysé mon propre travail créatif et trouvé des pistes pour le développement futur de mon métier et de mes compétences en tant que scénariste et cinéaste.

Dans le quatrième chapitre, j'ai présenté les étapes et les résultats obtenus lors de mes expérimentations d'écriture narrative à l'aide des applications d'intelligence artificielle générative. Les résultats de cette partie du travail ne sont ni inspirants ni encourageants, mais je crois que cette partie de ma recherche n'est pas définitive. Elle a capté un moment dans le temps de ces nouvelles technologies sans pour autant prouver ou nier définitivement un développement potentiel.

Point de départ et développement de la thèse — sources d’inspiration et historique du projet

Je peux retracer les origines de cette thèse quelque part dans les années 2000, lorsque j’ai commencé à travailler sur le projet *Dreamland, Inc.*, mais la vérité est que les thèmes et les prémisses du court métrage *Le contrat* ont hanté mon imaginaire durant la majeure partie de ma vie d’adulte. Ils ont fait partie de ma propre expérience de vie. Et ils y sont toujours.

Durant de longues années, j’ai étudié différentes théories sur le *totalitarisme*, le *contrôle*, la *surveillance*, la *manipulation*, le *pouvoir*, les *sociétés disciplinaires*, etc., afin de trouver une explication à ma propre vie, de même qu’un moyen de résister et de survivre en tant qu’être humain. Pour être capable de protéger mon *habeas corpus* et mon *habeas mentem*.

Dans ce contexte, j’ai découvert la dystopie. D’abord en tant que lecteur et spectateur, puis en tant que créateur. Les livres d’Evgueni Zamiatine, d’Aldous Huxley, de George Orwell, de Ray Bradbury et de bien d’autres m’ont donné l’occasion et la possibilité de comprendre mon monde réel, ma vie et moi-même. Il en va de même pour le cinéma dystopique.

C’est pourquoi j’ai décidé de créer mon propre projet — lequel s’inscrit dans une série de projets portant sur le même sujet — et d’étudier à travers ma propre création et expérimentation la représentation symbolique du totalitarisme et du pouvoir au cinéma.

Maintenant que j’ai terminé ce projet de recherche-crédation, je le considère comme étant la bonne décision : plutôt que de me lancer dans des études théoriques sur le *totalitarisme*, le *contrôle* et la *surveillance*, développer mon propre film dystopique était fort approprié pour mieux comprendre tous ces concepts, notamment dans leurs formes contemporaines basées sur la manipulation, le plaisir et la discipline, plutôt que la terreur.

Objectifs de la thèse et résultats

J’ai souhaité participer à une discussion scientifique en utilisant la création et en explorant ses capacités de production de connaissances. Maintenant, en me basant sur mon expérience avec le projet *Le contrat*, je peux affirmer que la dystopie (littéraire et cinématographique) peut être un

puissant outil de recherche-cr  ation pour   tudier des ph  nom  nes graves tels que le *totalitarisme*, la *violence syst  mique*, la *surveillance*, le *contr  le* et la *manipulation*. D’ailleurs, dans le premier chapitre de cette th  se, j’ai donn   plusieurs exemples sur la fa  on dont les chercheurs et chercheuses utilisent, dans leurs travaux th  oriques et scientifiques, des   uvres dystopiques narratives comme argumentaires.

   la suite de mon travail et de mes propres recherches, je peux mentionner plusieurs raisons et m  thodes par lesquelles la dystopie sert l’objectif d’  tre    la fois le terrain et l’outil principal d’une recherche approfondie et rigoureuse :

1. La dystopie comme laboratoire fictionnel

La dystopie permet de cr  er un univers alternatif o   des ph  nom  nes sociaux, politiques et technologiques sont pouss  s    l’extr  me. Ces univers fonctionnent comme des laboratoires fictionnels o   l’on peut explorer les cons  quences des d  rives totalitaires, de la surveillance excessive et du contr  le des masses. En exposant ces aspects dans des conditions similaires aux exp  riences de laboratoire, la dystopie r  v  le des v  rit  s sous-jacentes    des tendances r  elles et actuelles. Dans une histoire qui engage   motionnellement le public, celui-ci sera plus en mesure de voir sa propre r  alit   — de la « voir-comme ».

Ainsi, sans pr  tendre reformuler compl  tement les anciens concepts de dystopie — soit en essayant de la faire passer d’une repr  sentation de science-fiction d’un monde inexistant en une forme r  aliste, presque documentaire —, nous pouvons aider le public    « voir », derri  re les rideaux des nouveaux syst  mes *totalisants*, la pure r  alit   de nos vies (et vice versa).

2. Analyse critique des syst  mes de pouvoir

Les   uvres dystopiques permettent d’analyser en profondeur la fa  on dont les syst  mes de pouvoir peuvent manipuler les individus et les soci  t  s. Par la fiction et le r  cit, nous pouvons non seulement   tudier la mani  re dont les id  ologies totalitaires   mergent, se maintiennent, se transforment et se reproduisent, mais aussi leurs cons  quences psychologiques et sociales sur les

individus. Grâce à cette exploration, nous pouvons non seulement stimuler le raisonnement logique, mais aussi provoquer un fort impact émotionnel sur le public.

3. Outil de sensibilisation, de prise de conscience et d'engagement

La dystopie est une manière de sensibiliser un large public aux enjeux sociopolitiques en les plongeant au cœur d'histoires captivantes. En créant des univers convaincants et étrangement familiers — souvent en exposant des situations qui semblent proches de la réalité contemporaine —, la dystopie pousse les lecteurs et les lectrices, les spectateurs et les spectatrices à réfléchir sur leur propre réalité et à remettre en question les tendances actuelles qui orchestrent leur vie.

4. Expérimentation narrative

En recherche-crédation, la dystopie peut être utilisée non seulement pour analyser des réalités existantes, mais aussi pour expérimenter des récits et des formes narratives qui explorent des alternatives ou des formes déviantes du présent. Cette mise à distance nous permet de tester des hypothèses sur les versions possibles des sociétés humaines et sur les réactions des individus face aux régimes autoritaires ou aux technologies invasives dans des circonstances variées.

5. Réflexion éthique

Les dystopies confrontent souvent leurs personnages — et par extension, le public — à d'intenses dilemmes éthiques. Ces dilemmes nous permettent de réfléchir aux choix moraux dans des contextes de crise extrême, tout en examinant la manière dont les idéologies autoritaires cherchent à redéfinir ces mêmes choix. La dystopie en recherche-crédation permet également de créer des univers et des scénarios dystopiques spécifiques pour examiner en profondeur les mécanismes d'oppression, de manipulation et de résistance. Les études comparatives de différentes œuvres dystopiques permettent d'identifier des thèmes communs, des mécanismes de pouvoir et des représentations de différentes formes de résistance. Ces études permettent également d'éclairer les tendances réelles de l'histoire humaine, de la politique et de la société, et d'explorer comment les facteurs sociaux, politiques, technologiques, etc., pourraient affecter la liberté individuelle et les structures sociales. En somme, la dystopie est un cadre idéal pour la recherche-crédation, car elle

permet d'explorer des questions complexes et critiques dans des contextes différents et en déployant des récits qui captivent, inquiètent et inspirent la réflexion.

Exploration de la créativité au sein d'un projet de recherche-crédation

Dans le troisième chapitre de cette thèse, j'ai essayé, selon mon propre processus créatif, d'adapter différents concepts, structures et connaissances afin de clarifier ce qui pourrait être une pratique formatrice et utile pour moi, tant dans mon art que dans mon métier de scénariste « humain ». J'ai également étudié en profondeur des concepts variés tels que l'imagination, l'inspiration, l'émotion, la vérité émotionnelle, etc., et leur relation avec la narration afin de définir leur importance et leur influence dans le processus créatif d'écriture de scénario. En guise de résultat final de mon expérience de recherche-crédation, j'ai réalisé l'écriture du scénario de mon projet et la production du court métrage *Le contrat* ainsi que mes analyses sur le processus. Le scénario du tournage ainsi que le lien pour visionner le film sont inclus dans les annexes de cette thèse.

Influencé par le nouveau contexte et l'essor extrêmement rapide de l'IA générative au cours des deux dernières années, j'ai décidé, dans le quatrième chapitre de cette thèse, d'explorer l'impact potentiel sur mon art et mon artisanat de ces nouvelles formes de technologies qui existent depuis un certain temps. J'étais particulièrement intéressé d'expérimenter et d'explorer ces nouveaux dispositifs disruptifs, les IA génératives, afin de voir si elles ont la capacité et le potentiel de remplacer des artistes et scénaristes comme moi dans le domaine de la création de scénarios.

Les résultats de ces expérimentations de quelques mois ont produit une grande quantité de textes d'une qualité que j'ai évaluée plutôt comme décevante et médiocre, ce qui m'a incité à réfléchir sur le concept de « créativité », si largement utilisé, populaire et encore flou, notamment en ce qui concerne la machine.

Je voudrais préciser ce que j'entends par le terme *disruptif* dans le contexte de l'intelligence artificielle appliquée à la scénarisation et à la création. Je ne qualifie pas l'IA de *disruptive* simplement parce qu'elle produit des réagencements formels de contenus préexistants — ce que font déjà de nombreux outils ou pratiques humaines. Ce qui me semble véritablement disruptif, c'est la manière dont elle automatise, accélère et déplace certaines fonctions traditionnellement

associées à la créativité humaine (idéation, structuration narrative, ton, style), modifiant ainsi en profondeur les processus, les temporalités et les logiques de la création. Il ne s'agit pas d'une rupture ontologique avec la création humaine, mais d'une transformation de son écosystème : qui crée, avec quoi, à quel rythme, sous quelles contraintes, et avec quels critères de valeur.

Certains discours actuels sur l'IA reprennent — souvent de manière implicite — les schémas des sciences cognitives des années 1990, où l'ordinateur servait de modèle analogique de l'esprit humain dans une perspective fonctionnaliste. Ce modèle postule que les fonctions cognitives (raisonnement, mémoire, langage, etc.) sont indépendantes de leur substrat matériel et, par conséquent, transférables à toute machine capable d'en reproduire la structure logique.

Ma thèse s'inscrit à rebours de cette vision. Elle prolonge au contraire l'idée que la cognition est indissociable du corps, du contexte et de l'histoire structurante du vivant. Dans cette perspective, l'intelligence est toujours située et enracinée dans un substrat matériel vivant : elle ne résulte pas d'un simple traitement abstrait de l'information, mais émerge de manière relationnelle et incarnée.

Dans ma démarche de recherche-crédation, je ne considère pas l'IA comme une simple simulation ou externalisation des capacités humaines, mais comme un miroir déformant, révélateur de nos propres présupposés sur la cognition, la créativité et le vivant. Mon approche critique vise à remettre en question l'idée que l'IA pourrait « penser » ou « créer » au même titre que l'humain, en négligeant ce que Varela désignait comme la dimension structurelle du couplage entre l'organisme et son environnement. J'entends ainsi montrer que la confrontation entre création humaine et production algorithmique ne relève pas uniquement de la performance technique, mais d'enjeux ontologiques, relationnels et épistémologiques — au cœur même de ce que la recherche-crédation permet d'interroger.

Ainsi, pour moi, la disruption réside moins dans le résultat que dans la reconfiguration des rôles et des gestes créatifs. L'IA n'invente pas une nouvelle manière d'écrire, mais elle redistribue les pouvoirs entre auteur, machine et production, ce qui interroge les fondements mêmes de la notion d'auteur, d'intention et de style. C'est cette redéfinition des frontières dans les processus créatifs, plus que l'innovation stylistique ou technique en soi, que j'identifie comme un phénomène disruptif digne d'être interrogé dans une recherche-crédation.

Il suffit d’observer le rôle actuel des plateformes de diffusion en continu (*streaming*) à la lumière de l’histoire d’Hollywood pour voir se dessiner une dynamique familière. Il y a vingt ans déjà, les grands studios étaient progressivement supplantés par de nouveaux acteurs issus des technologies numériques — Netflix, Apple, Amazon, etc. — qui ont imposé leurs propres modèles économiques et de diffusion. Aujourd’hui, une nouvelle phase de transformation s’amorce, marquée par l’alliance ou la convergence entre ces plateformes et les entreprises spécialisées en intelligence artificielle. La disruption demeure d’abord technologique et économique, mais ses effets dépassent ces domaines : elle reconfigure les modes de production, les formats narratifs et, plus largement, redéfinit le paysage créatif lui-même.

La littérature scientifique est encore largement influencée par le concept de Boden²³² sur les trois formes de créativité pouvant être abordées pour indiquer la valeur de l’art créé en utilisant l’IA : la créativité *exploratoire*, *combinatoire* et *transformationnelle*. Dans ses réflexions sur la créativité computationnelle, Sofian Audry discute de cette classification en soutenant que « l’une des caractéristiques déterminantes de la créativité computationnelle est son attachement à l’IA dans un effort pour comprendre la créativité humaine en générant des processus créatifs sur l’ordinateur²³³ ».

Dans cette optique, lors de mes expérimentations, je ne m’intéressais pas tant à une nouvelle définition et à l’élaboration d’un concept général de la créativité, mais plutôt à la manière dont les concepts existants pourraient être appliqués dans différents domaines. Premièrement, il existe un risque de généralisation excessive de la compréhension de ce que pourraient être la créativité et sa perception. En ce sens, il est difficile de dissocier la créativité de sa perception, de son impact, de ses objectifs et de son contexte. Deuxièmement, je crois que nous devons également réfléchir à la manière dont nous avons tendance à appliquer le concept de créativité dans les différents domaines — science, artisanat, différentes formes d’art, etc.

La création « humaine » et la création faite par l’IA peuvent être perçues comme très créatives dans certains domaines et beaucoup moins dans d’autres. En ce sens, je crois que la catégorisation de

²³² Boden M.A., 2004, *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, London, Psychology Press.

²³³ Audry S., 2021, *Art in the Age of Machine Learning*, Cambridge MA, The MIT Press, p. 27, [ma traduction].

Boden sur la créativité *exploratoire*, *combinatoire* et *transformationnelle* doit être ajustée et spécifiée pour chaque domaine. Même dans le domaine de l'art, les idées de créativité, de perception et d'impact peuvent varier considérablement — allant de la perception purement esthétique d'une image ou d'un autre objet au processus plus complexe de perception d'une histoire narrative.

En ce qui concerne mes recherches dans le domaine de la narration, la créativité *combinatoire* et *transformationnelle* de la machine liée à l'utilisation du langage et des mots n'était ni impressionnante ni convaincante. Cependant, cette même machine peut produire des résultats nettement plus convaincants en utilisant le langage et les mots dans un but différent — par exemple, pour rédiger un essai ou élaborer une présentation qui nécessite un type différent de processus de combinaison et de transformation d'informations et de symboles.

Dans le dernier sous-chapitre (verdict de l'émotion) de mon troisième chapitre, j'aborde une idée clé, liée aux spécificités de mon art : la narration émotive. Je l'utiliserai à nouveau pour résumer mon expérience dans le but de trouver une explication à l'échec de la machine à écrire une histoire convaincante et captivante. Pour mieux m'expliquer, je remonterai dans le temps alors qu'Homère écrivait :

Chante, Déesse, la colère d'Achille, fils de Pélée,
Colère funeste qui causa aux Achéens des milliers de maux...²³⁴

Ces vers introduisent la colère d'Achille qui est au centre de l'épopée et de la tragique histoire de la guerre de Troie. J'ai donc décidé de poser deux questions sur la colère à ChatGPT. Voici ma conversation avec la machine :

S.D. : C'est quoi la « colère » ?

ChatGPT : La colère est une émotion intense qui se manifeste généralement en réaction à une situation perçue comme injuste, menaçante, frustrante ou irritante. Elle peut être déclenchée par une variété de facteurs, tels qu'un sentiment de trahison, une blessure émotionnelle, ou une frustration face à des événements incontrôlables.

La colère peut se manifester de différentes manières, par exemple :

²³⁴ Homère, [-850 / -750], 2022, *L'Iliade*, Paris, Alpha Édition, traduction par Leconte de Lisle.

Physiquement : accélération du rythme cardiaque, tension musculaire, rougeur du visage, transpiration.

Verbalement : cris, insultes, ton de voix agressif.

Comportementalement : gestes brusques, gestes violents, actes impulsifs.

La colère, lorsqu'elle est bien gérée, peut être un signal utile indiquant qu'une situation nécessite une attention ou un changement. Cependant, mal contrôlée, elle peut entraîner des conflits, des actes regrettables ou des relations brisées. C'est pourquoi apprendre à gérer cette émotion est crucial pour le bien-être personnel et les relations sociales.

S.D. : As-tu été en colère ?

ChatGPT : Je n'éprouve pas d'émotions comme la colère ou la joie, car je suis une intelligence artificielle conçue pour fournir des informations et de l'assistance.

Cependant, je peux comprendre ce qu'est la colère, comment elle se manifeste, et aider à la gérer ou à mieux la comprendre.

Si tu traverses un moment difficile ou si quelque chose t'a mis en colère, je suis là pour écouter et peut-être te fournir des conseils ou des stratégies pour mieux gérer cette émotion.

Je ne peux pas nier « l'honnêteté » de la machine. La réponse que j'ai reçue était claire, correcte et complètement logique. Ce qui m'a frappé, cependant, était la différence dans nos perceptions : ChatGPT explique (et prétend « comprendre ») ce qu'est la colère, sans pouvoir la ressentir et moi, j'ai ressenti de la colère, parfois sans pouvoir la comprendre. En fait, cette différence ne se limite pas à la perception d'un mot. Il s'agit d'une différence magistrale dans la perception du monde en général et dans la communication.

Ainsi, sur la base de mes expériences et de tout ce qui précède, je suis arrivé à la conclusion que dans le domaine du cinéma en particulier, ainsi que dans le domaine de la communication en général, même avec les nouvelles IA génératives, il existe encore une différence fondamentale entre le fonctionnement des humains et celui des machines. En termes linguistiques, le fonctionnement des machines est principalement syntaxique et la communication humaine est principalement sémantique.

La sémantique concerne le sens ou la signification des éléments du langage (*ce que ça veut dire*). Elle se concentre sur l'interprétation du langage, c'est-à-dire sur ce que les mots ou les phrases veulent dire et sur la production de sens en général.

De son côté, la syntaxique concerne les règles formelles qui gouvernent la structure du langage (*comment c'est dit*). Elle régit l'organisation des mots et leur ordre pour former des phrases grammaticalement correctes. En d'autres termes, la syntaxe traite des règles formelles qui déterminent comment les éléments du langage (mots, phrases) sont combinés pour produire des énoncés valides. En informatique, la syntaxe d'un langage de programmation définit comment le code doit être écrit pour être « compris » et traité par l'ordinateur.

Ainsi, si nous continuons dans cette direction, nous comprendrons que la différence entre la machine, qui explique la colère, mais ne la ressent pas, et moi, qui ressent la colère sans parfois pouvoir l'expliquer, est en fait déterminante. Dans mon cas, ma façon de m'exprimer de manière créative est principalement régie par la sémantique, laquelle est étroitement liée aux facteurs humains les plus importants comme mon expérience personnelle, mon contexte social et culturel, mon état émotionnel, mes processus cognitifs, mes origines linguistiques et culturelles. Ensemble, ces facteurs influencent la façon dont je donne du sens aux mots et aux concepts, et la façon dont je les utilise pour communiquer et interagir avec le monde en tant qu'être humain et en tant que créateur.

Il existe des relations étroites entre la sémantique, l'imagination, l'émotion et la perception dans une dimension humaine, car ces concepts sont interconnectés dans la manière dont nous comprenons et interagissons avec le monde. La perception est la manière dont nous recevons et interprétons les informations sensorielles de notre environnement (ce que nous voyons, entendons, touchons, etc.). La sémantique intervient après la perception, lorsqu'il s'agit de donner du sens à ces informations perçues. Ainsi, la sémantique est souvent le lien entre la perception brute et la compréhension du monde. Notre interprétation sémantique de ce que nous percevons peut être influencée par notre expérience, notre culture et nos connaissances, c'est-à-dire notre contexte, appelé pragmatique.

Je crois que, dans le cadre de la machine, la question de la pragmatique est encore plus complexe, car la pragmatique s'intéresse à l'utilisation du langage dans des contextes spécifiques. Tout comme la sémantique, la pragmatique s'intéresse au sens, mais explore comment le sens peut changer en fonction du contexte, des intentions du locuteur et des conventions sociales. Par conséquent, la

pragmatique va au-delà du sens littéral pour inclure les significations implicites, les inférences et les intentions.

L'imagination est notre capacité à « voir-comme », à créer des images mentales, des scénarios ou des idées qui ne sont pas directement présentes dans notre perception immédiate. La sémantique et la pragmatique alimentent l'imagination en fournissant des significations à partir desquelles nous pouvons élaborer des images mentales.

Les émotions sont des réponses affectives à des stimuli internes ou externes. Elles peuvent être déclenchées par la perception sensorielle, des pensées, des expériences. La sémantique joue un rôle clé dans la manière dont nous associons des émotions à des concepts ou des événements. Un seul mot peut automatiquement susciter une réaction émotionnelle de peur en raison de l'association sémantique entre le terme et des expériences ou des connaissances passées – et ce, dépendant du contexte. Inversement, les émotions peuvent aussi influencer la manière dont nous interprétons sémantiquement les événements. Une personne en colère pourrait percevoir et interpréter de manière plus négative les paroles ou les actions d'autrui en raison de son état émotionnel.

En fait, perception, imagination et émotion sont souvent liées dans notre expérience quotidienne. Par exemple, une perception peut déclencher une émotion et cette émotion peut ensuite nourrir notre imagination. De même, l'imagination peut déclencher des émotions en anticipant ou en créant mentalement des situations. La perception peut également être influencée par l'imagination et les émotions.

Je ne pense qu'aucun des éléments relatifs à la sémantique et à la pragmatique, énumérés ci-dessus, ne peut s'appliquer à la machine. Son fonctionnement reste essentiellement syntaxique. Même si la machine utilise le langage comme les nouvelles applications d'IA, elle ne transfère pas de sens. Elle transfère des résultats de calculs sur la base du traitement de données. Le sens est produit au cours du processus de perception humaine et utilise des notions humaines que la machine traite comme des informations ou des données.

Je ne cherche pas ici à simplifier la discussion et à la réduire à « l'émotion versus la logique / le calcul / le code ». Je vois toujours une différence essentielle et fondamentale entre le

fonctionnement de la machine — bien qu'imitant les systèmes neuronaux humains — et l'humain, avec toute la part d'inconnu sur ce qu'est être humain.

Bien sûr, nous pouvons remarquer que l'IA fait un pas — en fait, elle marche très vite — vers une forme de communication de type sémantique, c'est-à-dire une communication qui peut prétendre produire du sens, mais il lui manque certains éléments essentiels de la sémantique sensorielle humaine, comme l'imagination, la perception, l'émotion, etc.

En ce sens, comme dans la célèbre expérience de Turing, la sémantique de la machine reste imitative, du moins pour l'instant. Nous ne devons pas oublier non plus que la machine n'a pas besoin de communiquer ou de créer quoi que ce soit. Au contraire, la machine a toujours besoin d'une commande humaine pour démarrer sa procédure « créative », sans aucune forme de conscience associée à ce processus.

Bilan, synthèse, points marquants et quelques idées sur le futur (et sur l'IA dans l'industrie audiovisuelle)

Personnellement, au cours de l'année passée, j'ai beaucoup utilisé les applications d'IA générative pour effectuer des recherches ou pour réfléchir à des idées tout en écrivant. L'IA crée plusieurs manifestations étonnantes, malgré les défis qu'elle pose actuellement dans le secteur. J'espère qu'avec le temps, il deviendra clair que l'IA peut être utilisée pour aider au processus d'écriture, mais non pour le remplacer complètement.

Je pourrais imaginer qu'elle fasse un excellent outil d'analyse des scripts, de leur structuration, et peut-être même qu'elle fournisse des notes utiles. Toutefois, il appartiendra toujours à l'humain de décider ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas, souvent sans comprendre ni expliquer, mais plutôt en ressentant et en utilisant son intuition humaine. Je ne crois pas que cela puisse être imité par une machine, aussi sophistiquée soit-elle.

En fait, ce qui nous touche dans une bonne histoire, ce sont nos propres faiblesses humaines, nos pièges, nos difficultés, nos souffrances, nos échecs, nos incohérences humaines, trop humaines et l'effort pour les surmonter. L'art et la poésie ne sont pas une question de perfection ; ce n'est pas

la même chose que l'intelligence brute. L'art concerne la condition humaine dans toute sa complexité et son imprévisibilité.

Dans tous les cas, même si nul ne sait où les développements informatiques nous mèneront, une chose est sûre : l'IA est là pour de bon. Depuis le 15 février 2024, date à laquelle Open AI a lancé Sora, le Net regorge de vidéos de plus en plus réalistes. Ce n'est que le début. Oui, nous admettons que cette production est une forme d'imitation de sémantique, mais qui a besoin de cette sémantique imitative au-delà du niveau de la curiosité et de la nouveauté ? Quel est le rapport entre cette sémantique et la condition humaine ? Parce que la sémantique au sens humain a besoin... d'humains derrière la machine.

En conclusion de cette thèse, je voudrais avouer ouvertement que je suis conscient que tout ce que j'écris aujourd'hui sur l'IA sera déjà dépassé demain et probablement obsolète au moment où ce document sera publié. Les choses évoluent tout simplement trop vite, et je considère ce travail comme une photographie instantanée du moment plutôt que comme une recherche qui aura des effets à long terme. Cependant, mon objectif n'est pas de donner des réponses durables, mais bien de suivre, en temps réel, les changements qui surviennent dans les industries créatives.

Finalement, j'aimerais revenir rapidement au tout début et partager quelques réflexions qui m'ont traversé l'esprit au cours de la création de mon film et de mes expérimentations. En explorant en profondeur ma problématique, et guidé par le cadre théorique du premier chapitre, j'ai commencé à me poser des questions liées aux nouvelles formes d'IA générative, quant à leur potentiel à devenir des acteurs majeurs dans le paysage contemporain de *surveillance*, *manipulation* et *contrôle informatique*.

Et si, guidés par notre fascination pour les nouvelles technologies et par la recherche de nouvelles sources de plaisir, nous nous soumettons volontairement — comme dans mon court métrage — à cette surveillance et ce contrôle, établis sur des bases de données astronomiques sur l'humanité ?

Et si nous préférons être divertis, satisfaits et gavés de plaisir, en remplacement du vrai bonheur, au lieu de chercher la vérité ? Alors, le dialogue entre Néo et Morphée avec lequel j'ai commencé

mon projet n'aura plus de sens. Nous pourrions tout simplement ne pas vouloir connaître la vérité. Personne n'aura plus besoin de la vérité et elle risque de devenir obsolète.

Ce rituel de mise à mort de la vérité pourrait devenir le nouveau spectacle très divertissant de nos vies. En ce sens, si, dans le passé, j'ai été très influencé par la dystopie de George Orwell, je me rapproche aujourd'hui de plus en plus de la vision d'Aldous Huxley.

ANNEXE 1 - LE SCÉNARIO « HUMAIN »

« LE CONTRAT »

Scénario de film de court métrage

écrit par

Svet Doytchinov

LE CONTRAT

Scénario de tournage

LE PREMIER RÊVE - UN MONTAGE DE PLANS TRÈS RAPIDES ET COURTS

Lèvres humaines en très gros plan. Ils s'étirent et un immense sourire, très blanc, ou plutôt décoloré, apparaît sur l'écran. Soudain, l'image est interrompue par des problèmes techniques (quelque chose comme un signal TV déformé ou le symbole de retard dans la diffusion d'une plateforme de streaming). Ensuite, des images aléatoires dénuées de sens, de plus en plus rapides, traversent l'écran, augmentant en vitesse.

Parmi elles, on distingue plusieurs images de l'aile gauche (Jardin d'Eden) du triptyque de Hiéronymes Bosch « Le Jardin des délices terrestres ».

Très gros plan d'un visage humain endormi, les yeux fermés. Soudain, les yeux s'ouvrent brusquement. Le visage semble surpris et effrayé, comme si la personne s'était réveillée d'un cauchemar.

FADE TO BLACK.

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON » - JOUR

Le CLIENT, un HOMME dans sa cinquantaine en TENUE DÉCONTRACTÉE est assis en face du REPRÉSENTANT de la PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON », un HOMME d'environ trente ans, HABILLÉ FORMELLEMENT.

Sur la table il y a un tas de papiers dispersés devant le Client, des stylos et des crayons, et une grande coupe remplie avec des sucreries de toute sorte (des bonbons, des chocolats, des biscuits, etc.) Sur le mur on voit le logo de la plateforme ainsi que le slogan: « L'union fait la force! »

LE REPRÉSENTANT

Écoutez... je suis désolé, mais
c'est comme ça que ça marche.

LE CLIENT

Pardon?

LE REPRÉSENTANT

Je ne peux pas vous dire plus que
ça - votre pointage personnel est
très bas, ce qui explique tous vos
problèmes.

LE CLIENT

Je sais que mon pointage est très

bas. Ce que je veux savoir c'est -
pourquoi avez-vous baissé mon
putain de pointage?

LE REPRÉSENTANT
Monsieur... Nous n'avons rien
baissé.

LE CLIENT
Vous me prenez pour un con ou quoi?
Je sais très bien que mon pointage
est géré par des plateformes comme
la vôtre, même si je ne suis pas
votre utilisateur...

Le Représentant essaie de dire quelque chose, mais se fait interrompre
par le Client.

LE REPRÉSENTANT
Monsieur...

LE CLIENT
...Et je ne l'ai jamais été
d'ailleurs. Tout à fait
consciemment. Depuis que cette
stupidité des crédits a commencé.
Alors, comment avez vous rendu mon
pointage ci-bas?

LE REPRÉSENTANT
Monsieur, nous n'avons rien « rendu
ci-bas »... Ici nous traitons des
données, c'est tout.

LE CLIENT
Ah bon! Alors c'est qui exactement
ici qui a traité mes données?

LE REPRÉSENTANT
Pardon?

LE CLIENT
C'est qui la personne de chez vous
qui a décidé de baisser mon
pointage? Parce que je peux vous
dire que je n'ai rien fait, ni
changé. Je suis la même personne.

LE REPRÉSENTANT
On n'est jamais la même personne.

LE CLIENT

Je n'ai rien changé depuis des années. Pourquoi avez-vous baissé...?

LE REPRÉSENTANT

(l'interrompt)

On change chaque jour, monsieur. On fait des choses nouvelles. Et les autres les aperçoivent et les notent.

LE CLIENT

De qui parlez-vous? C'est qui « les autres »?

LE REPRÉSENTANT

Ceux qui vous entourent. Monsieur, vous ne vivez pas seul dans une cave quand même. Sans sortir de chez vous et sans rencontrer personne. Quoi qu'il en soit, je vous propose la solution la plus efficace possible. Si vous prenez connaissance de notre nouvelle application, vous apprécierez immédiatement à quel point cette offre est bonne pour les gens dans votre situation.

LE CLIENT

Écoutez, je commence à en avoir marre! Je viens ici pour régler un problème et ce que vous faites, c'est de me raconter n'importe quoi et de me proposer ce contrat de... je ne sais pas combien de pages pour devenir utilisateur d'une application...

Le Client fouille dans la pile de feuilles de papier sur la table devant lui.

LE CLIENT (CONT'D)

Et ce que je vois tout de suite, sur la première page, c'est ceci...

Il tourne les pages nerveusement et lit à haute voix.

LE CLIENT (CONT'D)

« Nous utilisons vos données

personnelles, telles que les informations sur vos activités et vos centres d'intérêt, et vous garantissons des expériences nocturnes qui »... Qu'est-ce que cela signifie exactement? Tout ce bordel? Données, expériences nocturnes...

Le Représentant explique tranquillement.

LE REPRÉSENTANT
Écoutez, vos données sont collectées partout. Ici, on ne fait rien d'exceptionnel. Les algorithmes font leurs calculs et ils reflètent la valeur sociale de votre personne... C'est clair pour vous, n'est-ce pas?

De l'expression sur le visage du Client il est évident qu'il ne comprend pas très bien ce qu'on lui explique.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)
En bref - votre pointage équivaut vos actions personnelles et il est basé sur toutes les données de plus de 160 000 sources, ainsi que sur les évaluations qui vous sont attribuées et ensuite il est calculé pour arriver à sa valeur finale.

LE CLIENT
« Des évaluations »?... Quelles Évaluations? Qui évalue quoi?

Le Représentant cherche quel exemple à donner et entre temps propose d'un geste au Client de se servir et de prendre quelque chose de la grande coupe avec les sucreries. Le Client refuse avec une expression de dégoût sur son visage.

Le Représentant répond avec un geste « OK, pas de problème » et continue la conversation en changeant le sujet.

LE REPRÉSENTANT
Monsieur, est-ce que vous faites des courses?

LE CLIENT

Bien sûr que je fais des courses.
Je ne vis pas de la photosynthèse,
quand même.

LE REPRÉSENTANT

Voilà! Vos achats sont des données.

LE CLIENT

Ah bon! Parce que moi je croyais
que mes achats c'est du pain, du
fromage, des tomates...

Le Représentant ne perd toujours pas sa patience. Il paraît qu'il est
habitué à gérer des conversations pareilles.

LE REPRÉSENTANT

Oui, vos achats sont des données.
Plus les autres choses - l'alcool,
les cigarettes, les pâtisseries,
l'essence... Avez-vous une voiture?

LE CLIENT

Oui j'en ai une. Pourquoi?

LE REPRÉSENTANT

Eh bien, ce sont d'autres données -
sur vos déplacements, vos habitudes
de conduite, le respect du code de
la route, votre poids...

LE CLIENT

Mon poids?

LE REPRÉSENTANT

Votre poids est mesuré et pris en
compte et tout cela fait partie des
données.

LE CLIENT

Mon poids est mesuré? Par qui?

LE REPRÉSENTANT

Par le siège de votre voiture.

LE CLIENT

Pardon?

LE REPRÉSENTANT

Quand vous montez dans la voiture
vous vous asseyez, n'est-ce pas?

LE CLIENT:

Bien sûr! Vous voulez que je conduise debout ou quoi?

LE REPRÉSENTANT

Voilà! Toutes les voitures ont cette option aujourd'hui. Il est donc facile de se faire une idée de certaines de vos habitudes... en fait, de toutes vos habitudes, et de faire des conclusions sur votre santé et votre sécurité au volant. Ce qui pourrait en fait expliquer l'augmentation du coût de votre assurance vie.

LE CLIENT

Attendez! Vous n'allez pas me dire que le prix de mon assurance vie est augmenté, car je me suis fait espionner par ma propre voiture?

LE REPRÉSENTANT

Je n'utiliserais pas le mot "espionnage". Votre voiture ne vous espionne pas.

LE CLIENT

Ah bon... Alors elle fait quoi au juste? Peut-être qu'elle veille sur moi?

Le Représentant observe tranquillement le Client qui s'excite de plus en plus.

LE CLIENT (CONT'D)

Elle m'observe? Car elle s'inquiète que j'ai trop grossi? Ou bien elle s'inquiète que j'fais du diabète parce que j'achète beaucoup de bonbons? Et peut-être que mon grille-pain vous signale que je mange trop de tranches de pain grillées?

Le Représentant décide de changer de tactique.

LE REPRÉSENTANT

Monsieur, pourquoi êtes-vous venu nous voir aujourd'hui? Quelle est

la raison de votre visite?

LE CLIENT

Vous savez pourquoi! Parce que j'ai un putain de problème avec ce putain de pointage qui me gâche la vie en ce moment et je veux le régler! C'est pas clair?

LE REPRÉSENTANT

Bon, dans ce cas-là, comme je vous ai dit au début, je vous propose de devenir notre utilisateur. Notre nouvelle application vous permettra de...

Le Client l'interrompt nerveusement et cite de nouveaux des pages dispersées sur la table devant lui.

LE CLIENT

Oui, oui... de « communiquer avec vos amis, votre famille et plus encore... sur des choses qui comptent pour vous, comme le partage de statuts, de photos, de vidéos et d'histoires à travers les produits que vous utilisez, d'envoyer des messages à un ami ou à plusieurs personnes, créer des événements ou des groupes ou ajouter du contenu à votre profil »... (il s'énerve de la lecture et jette les pages sur la table)... Et pourquoi devrais-je communiquer avec mes amis et ma famille de cette manière? Ceux que je vois à la maison tous les jours de toute façon?

Le Représentant continue à maîtriser parfaitement son calme et explique comme un enseignant à l'école primaire.

LE REPRÉSENTANT

Parce que c'est ainsi que tout le monde communique maintenant. Parce que ainsi, avec vos actions, vous pouvez influencer les évaluations de vos pairs et de vos amis, ce qui va améliorer votre pointage. Sur la page suivante...

Le Client semble surpris par ce qu'il vient d'entendre.

LE CLIENT

Pardon? Un moment... Ça veut dire
quoi au juste? Qu'à part le siège
de ma voiture, je me suis fait
espionner aussi par mes pairs et
mes amis?

LE REPRÉSENTANT

Je vous ai déjà dit que le mot
« espionnage » n'est pas le bon.

À partir de ce moment la scène change de rythme en devenant
progressivement de plus en plus rapide et remplie de tension.

LE CLIENT

Mais vous venez de dire que mes
pairs et mes amis peuvent
« m'évaluer ». Alors, c'est quoi, au
juste?

LE REPRÉSENTANT

C'est leur droit d'exprimer leur
opinion sur vos actions. C'est un
geste positif et bénéfique pour
tous, y compris pour vous-même.

LE CLIENT

Ah bon! Et c'est quoi exactement
mon bénéfice dans ce cas-là? Que je
suis dans la merde jusqu'au cou
maintenant?

LE REPRÉSENTANT

Vous pouvez voir la situation
autrement. Ce que vous appelez une
« merde jusqu'au cou » est peut-être
quelque chose de très positif en ce
moment.

LE CLIENT

Vous vous foutez de ma gueule?

LE REPRÉSENTANT

Pas du tout. Vos problèmes actuels
sont en train de changer votre
vie...

LE CLIENT

Là, j'suis tout à fait d'accord!

LE REPRÉSENTANT
... et de la transformer
positivement.

LE CLIENT
Mais alors là... là vous vous
foutez vraiment de ma gueule!

Le Représentant décide de changer à nouveau de tactique.

LE REPRÉSENTANT
Est-ce que vous vous intéressez un
peu à la psychologie, monsieur?

LE CLIENT
Pas du tout. Surtout pas en ce
moment, j'ai d'autres soucis.

LE REPRÉSENTANT
Je comprends. Pourtant, la
psychologie pourrait vous aider de
régler une partie de vos soucis.

LE CLIENT
Ah bon? Vous allez me faire de la
psychanalyse maintenant?

LE REPRÉSENTANT
Non. Je vais juste vous expliquer
un simple mécanisme psychologique
qui a certainement influencé
certains de vos pairs dans leurs
évaluations.

LE CLIENT
Dis donc... De qui parlez-vous
maintenant? Mes pairs?

LE REPRÉSENTANT
Je parle des autres... De tout le
monde.

LE CLIENT
Tout le monde?

LE REPRÉSENTANT
Oui, tout le monde. Plus vous êtes
visible, clair et transparent,
moins ils ont à craindre. Moins
vous leur faites peur.

LE CLIENT

Moi? Faire peur à quelqu'un? C'est un peu exagéré, non?

LE REPRÉSENTANT

Mais si vous êtes opaque et restez dans l'obscurité, les autres vont s'inquiéter.

LE CLIENT

Mais de quoi parlez-vous, merde?

LE REPRÉSENTANT

C'est un fait. L'inconnu est toujours plus dérangement, plus inquiétant. On a peur de ce qu'on ne connaît pas.

Le Représentant fait une petite pause, juste pour être certain que le Client le suit.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Donc, plus vous essayez de cacher votre vie et votre vraie personne, plus vous allez inquiéter vos pairs.

LE CLIENT

Mais qu'est-ce qu'ils ont à foutre de ma vie?

LE REPRÉSENTANT

Rien... Ils n'ont rien à foutre. Mais pour eux vous êtes inquiétant. Pourquoi êtes - vous aussi opaque? Qu'est-ce que vous avez à cacher?

LE CLIENT

Je n'ai rien à cacher! Je veux juste qu'on me foute la paix!

LE REPRÉSENTANT

Peut-être que vous n'avez rien à cacher... Mais vous restez toujours dans l'ombre... Alors, les gens vont commencer à vous inventer.

LE CLIENT

À m'inventer?

LE REPRÉSENTANT

Oui. Et ils vont vous inventer à partir de ce qu'ils ne connaissent pas. Ils vont vous imaginer à partir de leurs peurs.

LE CLIENT

C'est complètement fou.

LE REPRÉSENTANT

Non. C'est tout à fait normal...

LE CLIENT

Qu'est-ce que... OK, laissez-les inventer, laissez-les chercher, laissez-les creuser. De toute façon, ils ne trouveront rien. Je n'ai rien à cacher.

LE REPRÉSENTANT:

C'est encore pire.

LE CLIENT

Quoi?

LE REPRÉSENTANT:

S'ils ne trouvent rien... cela signifie que vous vous cachez très bien.

LE CLIENT

C'est quoi ce bordel...

De toute évidence, le Client ne sait pas quoi dire.

Il réfléchit un instant, ouvre la bouche comme s'il voulait dire quelque chose mais ne dit rien et se lève.

LE CLIENT (CONT'D)

Tout cela est absurde et j'en ai totalement marre. Au revoir!

Le Représentant le regarde dans les yeux.

LE REPRÉSENTANT

Comme vous voulez. Je vous ai prévenu. Maintenant vous savez tout ce qu'il vous faut.

LE CLIENT

Oui. Et je m'en fiche.

Il se dirige vers la porte, mais avant de sortir, le Représentant dit derrière son dos.

LE REPRÉSENTANT

Ce que je veux vous dire avant de sortir, c'est qu'en prenant conscience de ce qui se passe maintenant, vous avez la chance d'améliorer votre cas et d'éviter qu'il s'aggrave.

Le Client s'arrête et retourne à la table.

LE CLIENT

« Éviter que mon cas s'aggrave »? Que voulez vous dire?

LE REPRÉSENTANT

Vous savez bien ce que je veux dire.

LE CLIENT

Non, je ne sais pas. Je ne sais rien! Que voulez-vous dire?

LE REPRÉSENTANT

Monsieur, ne faites pas l'idiot. Vous connaissez bien les conséquences.

LE CLIENT

« Les conséquences » ?... « LES CONSÉQUENCES » ! Vous me menacez ou quoi?

CUT TO:

INT. ÉCRANS DE CAMÉRAS DE SÉCURITÉ - JOUR

Brusquement l'image objective est remplacée par trois images de caméras de sécurité qui sont situées évidemment dans trois coins différents de la pièce.

Sur ces images des caméras de sécurité on voit des plans larges de l'endroit mais aussi des plans moyens et rapprochés du Client et du Représentant.

Avec un très léger bourdonnement électronique, les caméras changent leurs positions et leurs grandeurs de plan pour accentuer sur quelques détails spécifiques qui révèlent l'état psychologique des deux personnages.

CUT TO:

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON » - JOUR

Les images des caméras de sécurité sont à nouveau remplacées par la caméra principale de la pièce. Le Représentant semble commencer à perdre un peu de sa patience.

LE REPRÉSENTANT

Non monsieur. Je ne vous menace pas. Je viens tout simplement de vous dire que vos actions ont et auront toujours des conséquences.

Le Client devient de plus en plus en colère et tape sur la table.

LE CLIENT

Mais de quelles conséquences parlez-vous, putain de merde?

Le Représentant fait un signe au Client de se rasseoir à la table.

Le Représentant a l'air un peu fatigué, mais n'abandonne pas et change à nouveau de tactique.

LE REPRÉSENTANT

Monsieur, vous êtes ici pour résoudre vos problèmes, n'est-ce pas?

LE CLIENT

Oui, mais vous...

LE REPRÉSENTANT

Alors, n'est-il pas mieux de changer tout cela? Au lieu de laisser les autres créer un monstre à partir de leurs peurs et inquiétudes, vous allez leur donner tout ce qu'il leur faut pour vous voir tel que vous êtes certainement - une personne normale et probablement meilleure que ce qu'ils pensent?

Le Client continue de réfléchir et semble totalement perdu dans la conversation.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Ainsi, en devenant notre utilisateur, vous pourrez leur donner toutes les informations afin qu'ils puissent mieux vous connaître.

LE CLIENT

C'est complètement idiot. Et faux. Je serai toujours la même personne de toute façon.

LE REPRÉSENTANT

Pas du tout. Parce que petit à petit vous allez vouloir devenir une meilleure personne. Et montrer aux autres votre évolution individuelle.

LE CLIENT

Montrer aux autres?

LE REPRÉSENTANT

Exactement. Et vous allez voir que petit à petit vous serez apprécié, estimé, aimé, demandé... par les autres.

LE CLIENT

Mais je m'en fous des autres!

LE REPRÉSENTANT

Cela va aussi changer. Cette attitude de misanthrope. Vous allez même vouloir aider les autres.

Le Client le regarde sans comprendre.

LE CLIENT

Aider les autres?

LE REPRÉSENTANT

Oui. Vous serez de plus en plus attiré par l'opportunité de les aider à devenir eux-mêmes des personnes meilleures. Et vous allez faire tout ce qui est nécessaire.

LE CLIENT

Je ne suis pas certain si je

comprends de quoi vous parlez en ce moment...

LE REPRÉSENTANT

De la même manière qu'ils vous aident maintenant avec leurs évaluations, vous pourrez les aider avec vos évaluations dans le futur.

LE CLIENT

Quelles évaluations ?

LE REPRÉSENTANT

Les évaluations que vous donnerez aux autres.

LE CLIENT

Attendez, attendez... Est-ce que ça veut dire que je devrai évaluer les autres?

LE REPRÉSENTANT

Bien sûr! Cela fait partie de vos droits et de vos obligations.

LE CLIENT

Comment ça? C'est un droit ou c'est une obligation?

LE REPRÉSENTANT

C'est... les deux.

Le Client saute sur son siège comme s'il pensait soudain à quelque chose.

LE CLIENT

Un moment! Puis-je simplement voir si mes enfants et ma femme utilisent cette application ?

LE REPRÉSENTANT

Non, ce n'est pas possible. Nous avons des politiques très strictes concernant la confidentialité de nos utilisateurs.

LE CLIENT

C'est une absurdité totale !

LE REPRÉSENTANT

Pas du tout! Une fois que vous deviendrez notre utilisateur, vous

comprendrez combien il est
important d'avoir une sécurité
absolue dans vos activités et votre
comportement en ligne.

Une lourde pause s'installe dans la conversation pendant quelques secondes.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)
Veuillez simplement passer à la
page suivante et lire ce que nous
proposons.

CUT TO:

LE DEUXIÈME RÊVE - UN MONTAGE DE PLANS TRÈS RAPIDES ET COURTS

L'image disparaît et subit à nouveau plusieurs raccourcis (quelque chose comme un signal TV coupé ou un retard dans la diffusion d'une plateforme de streaming). Après cela, des images aléatoires insensées traversent à nouveau l'écran très rapidement et de manière hystérique, entre lesquelles plusieurs images peuvent être distinguées du panneau central du triptyque de Hiéronymes Bosch « Le Jardin des délices terrestres ».

Petit à petit, le chaos commence à s'organiser et les images prennent un sens plus concret.

Très gros plan du visage humain endormi, aux yeux fermés de la première scène, qui se rouvrent brusquement. Apparemment, le cauchemar se répète.

INT. ÉCRANS DE CAMÉRA DE SÉCURITÉ - JOUR

L'image objective est à nouveau remplacée par les images des trois caméras de sécurité qui sont désormais focalisées sur le Client et examinent son visage, ses bras, ses yeux, la position de son corps et ses jambes sous la table alors qu'il lit ce qui est écrit sur la page suivante du Contrat.

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE « PSIRON » - JOUR

L'image des caméras de sécurité a de nouveau été remplacée par celle de la caméra dans la pièce.

Le Client semble choqué par ce qu'il vient de lire, mais tente de reprendre le contrôle et de poursuivre la conversation. Il jette le contrat sur la table.

LE CLIENT
Tout ça... c'est une blague, n'est-ce
pas? Toutes ces bêtises que vous
m'offrez... Une caméra cachée? Vous

m'avez eu, hein? Ha-ha-ha...

Il regarde autour de lui avec un sourire forcé sur le visage puis essaie à nouveau de se concentrer sur la conversation et ramasse quelques papiers éparpillés sur la table.

LE CLIENT (CONT'D)

D'accord... donc, si j'accepte cette application, je... « vous accorde le droit exclusif de diffuser durant les horaires spécifiés et convenus »...

LE REPRÉSENTANT

Le contrat standard est de 8 heures par jour - disons de 22h00 à 6h00. Est-ce que ce sont vos heures de sommeil habituellement?

Le Client fait un signe de la main « à peu près ».

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Au fil du temps, ces horaires vont s'ajuster et se raffiner.

Le Client continue de lire le contrat, sautant des mots pour parcourir le texte plus rapidement.

LE CLIENT

... « le droit exclusif de diffuser du matériel audiovisuel... la création du contenu à la discrétion de l'intelligence artificielle de l'application... des formats standards de la plus haute qualité technique »...

À un moment donné, il arrête de lire et pose à nouveau les pages sur la table.

LE CLIENT (CONT'D)

Donc, jusque ici, je comprends. Vous me payez des frais de location pour que je vous « loue » les heures de mon sommeil durant la nuit. Est-ce que c'est ça?

LE REPRÉSENTANT

C'est ça.

LE CLIENT
Seulement ça?

LE REPRÉSENTANT
Seulement ça.

LE CLIENT
Et rien d'autre?

LE REPRÉSENTANT
Rien d'autre.

LE CLIENT
Je n'ai pas d'autres obligations?
Je n'ai rien d'autre à faire.

LE REPRÉSENTANT
Exactement. Vous n'avez rien
d'autre à faire. Vous dormez
paisiblement de 22h à 6h, c'est
tout.

LE CLIENT
D'accord, je dois juste dormir
paisiblement... Et quels rêves...
contenu exclusif... exactement...
vous allez diffuser... dans mon
sommeil pendant que je "dors
paisiblement"? De 22 heures à 6
heures du matin?

LE REPRÉSENTANT
Monsieur, ce n'est pas moi qui
décide cela. J'essaie juste de vous
expliquer que pour un très bon prix vous
louez quelques heures de votre
temps de nuit où vous ne faites
rien. Pour vous, ce temps est perdu
de toute façon. Ces quelques heures
de la nuit ne vous sont d'aucune
utilité. Ils sont vides, lugubres
et sombres. Un trou noir dans votre
existence.... Pensez simplement
combien de dizaines de milliers
d'heures de votre vie ont été
gaspillées de cette façon jusqu'à
présent. Maintenant que vous nous
les louez, vous recevez en retour
un revenu solide, votre côte de
crédit s'ajuste rapidement et votre

vie redevient normale. N'est-ce pas ce que vous vouliez?

Le Client fait un geste indéfini avec sa main.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Et en prime, c'est la fin des réveils nocturnes, de l'insomnie, de la transpiration et des grincements de dents. Au lieu de cauchemars sombres, vous allez vivre des expériences passionnantes, colorées et très agréables. De merveilleux rêves toutes les nuits. De 22h à 6h.

Le Client ne dit rien, mais sa confusion et ses hésitations sont évidentes.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Je suis sûr que maintenant vous comprenez bien notre proposition et que vous pouvez faire votre choix informé en toute connaissance de la situation.

Le Client ne fait que hocher la tête mécaniquement.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Et à partir de maintenant, vos nouveaux et merveilleux rêves fonctionneront pour vous. Lorsque vous signerez vous-même le contrat, vous serez convaincu que tout cela n'est pas un vain discours.

Le visage du Client montre une hésitation mêlée à une nervosité croissante.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

Qu'est-ce qui vous inquiète?

LE CLIENT

Donc, après avoir été surveillé toute la journée avec des caméras de tous les coins... après avoir été constamment « évalué » par des pairs et amis, espionné par mes appareils électroménagers et que sais-je encore, maintenant vous

voulez prendre les quelques heures
qui me restent... durant lesquelles
je peut cacher ma tête sous la
couverture... en espérant être
seul... loin des yeux du grille-pain
ou du réfrigérateur. C'est ça
qui m'inquiète...

LE REPRÉSENTANT

Monsieur, nous ne prenons rien.
Nous vous proposons une solution à
vos problèmes. Cela va améliorer
votre situation financière. Cela va
améliorer votre crédit social et
servira à vous présenter dans la
meilleure lumière. Enfin, cela vous
garantira un sommeil sain et
paisible. Quelque chose que vous
n'avez pas en ce moment.

Le Client semble totalement confus. Le Représentant attend quelques
secondes, puis change à nouveau de tactique et la scène reprend le rythme
de la conversation.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

OK, on va faire ça autrement. On va
jouer à un petit jeu qui vous
aidera à comprendre. On va jouer à
« vrai et faux ». Quel est votre
pointage personnel en ce moment?

Le Client regarde son téléphone cellulaire.

LE CLIENT

Euh... 630.

LE REPRÉSENTANT

Vrai. Cela vous pose-t-il des
problèmes?

LE CLIENT

Bien sûr, que cela me pose des
problèmes! Je n'ai plus de marge
de crédit et j'ai une assurance qui
me coûte la peau du cul. C'est pas
un problème ça?

LE REPRÉSENTANT

Vrai. Est-ce que vous savez
pourquoi c'est arrivé?

LE CLIENT

Oui. Parce que des gens comme vous ont décidé de baisser mon pointage et...

LE REPRÉSENTANT

Faux. C'est à cause de vos propres actions. Est-ce que...

LE CLIENT

De quelles actions vous parlez tout le temps, merde?

Le Représentant continue le jeu sans répondre à la question du Client.

LE REPRÉSENTANT

Est-ce que vous savez ce qui va arriver si votre pointage tombe au dessous de 550?

LE CLIENT

Je n'ai aucune idée... On va me battre à des coups de fouet?

LE REPRÉSENTANT

Faux. Vous ne pourrez plus faire de réservations en ligne et il vous sera interdit de voyager par train ou avion.

Le Client est vraiment surpris par ce qu'il entend.

LE CLIENT

Quoi?

LE REPRÉSENTANT

Est-ce que vous savez ce qui va arriver si votre pointage tombe au dessous de 450?

LE CLIENT

Non, quoi?

LE REPRÉSENTANT

Vous serez banni de toutes les activités en ligne, y compris notre plateforme.

LE CLIENT

Ça, j'peux m'en passer. Je n'ai même pas fini de lire votre contrat

de merde.

LE REPRÉSENTANT

Faux. Vous ne pouvez pas vous en passer. Est-ce que vous savez ce qui va se passer quand votre pointage arrive au-dessous de 350?

LE CLIENT

Je vais en prison, he-he-he?

LE REPRÉSENTANT

Faux. Vous resterez chez vous. Et personne ne s'intéressera plus de vous. Mais vos enfants seront bannis des écoles publiques et pratiquement de toute forme d'éducation officielle.

Cette information choque le Client.

LE CLIENT

Quoi?

Irrité par ce qu'il vient d'entendre, il ne put plus se retenir et se met à crier au Représentant.

LE CLIENT (CONT'D)

De quoi vous mêlez mes enfants ici?
Qu'est ce que vous savez de mes enfants?

LE REPRÉSENTANT

Personnellement, je ne sais rien. Mais ils ont certainement des profils quelque part. Ici ou ailleurs. Et ils utilisent certainement la nouvelle application pour...

LE CLIENT

Et alors? Qu'est-ce que cela à voir avec moi?

LE REPRÉSENTANT

Si vous devenez notre client et acceptez la nouvelle application, vous comprendrez ce que cela a à voir avec vous. De plus, vous saurez mieux comment vos enfants s'imaginent leur vie. Que pensent-ils.

De quoi rêvent-ils. Quels sont leurs projets, ambitions...

LE CLIENT

Mais je sais tout ça. J'ai une très bonne relation avec mes enfants et je les connais très bien!

LE REPRÉSENTANT

Vous connaissez peut-être ce qu'ils décident de vous montrer chez vous. Mais je doute fortement que vous connaissiez leur vraie vie. Pareil pour votre femme, pour vos amis.

LE CLIENT

Mais, vous... vous... pour qui vous prenez vous? Je... c'est quoi toute cette putain d'histoire?

Le Représentant attend que le Client se calme un peu et continue en reprenant son ton calme du début.

LE REPRÉSENTANT

Si votre pointage baisse encore, votre image sera publiée sur tous les « murs de la honte » et sera diffusée partout. Ce qui sera encore plus difficile pour votre famille et vos enfants...

Le Représentant ralentit le rythme de la conversation en observant attentivement les réactions du Client, qui est vraiment choqué par ce qu'il vient d'entendre.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

... peuvent commencer à vous blâmer pour tout ce qui leur arrive...

L'indignation hystérique du Client a laissé place à la peur qui est maintenant visible dans ses yeux et dans sa posture. Il essaie de ranger le tas de feuilles de papier sur la table, mais ses mains tremblent et il laisse tomber.

LE CLIENT

Mais...

LE REPRÉSENTANT

... et ils auront certainement raison.

Le Représentant fait une petite pause pour laisser au Client la possibilité d'assumer ce qu'il vient d'entendre.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)
Est-ce que vous voulez que je continue? Vous décrire le reste des conséquences?

LE CLIENT
Non, attendez...

LE REPRÉSENTANT
Vrai. Je suis sûr que cela suffit et maintenant vous voulez savoir comment éviter tout cela. N'est-ce pas?

LE CLIENT:
Attendez, attendez... Vous venez de dire que je devrai évaluer les autres?

LE REPRÉSENTANT
Exactement! En fait, c'est votre seule obligation.

LE CLIENT
Ouais... Et qui dois-je... évaluer?

LE REPRÉSENTANT
Tout le monde.

LE CLIENT
Tout le monde?

LE REPRÉSENTANT
Oui, tout le monde.

LE CLIENT
Y compris ma famille ?

LE REPRÉSENTANT
Tout le monde... C'est ainsi qu'en fin de compte, nous devenons tous meilleurs. De meilleures personnes. De meilleurs maris et pères. De meilleurs citoyens.

Le Client semble choqué par ce qu'il vient d'entendre.

LE CLIENT

Est-ce que cela veut dire... que
maintenant je suis espioooo...
évalué par ma femme et par mes
enfants aussi?

Le Représentant ne répond pas, malgré le regard insistant du Client.

Dans le silence pesant qui s'ensuit, le Client, visiblement en panique grandissante, ramasse la pile de pages étalées sur la table devant lui et se met à les trier machinalement, l'esprit visiblement ailleurs. À un moment donné, il prend un des stylos et sa main plane sur le contrat.

Juste avant de signer le document, sa main s'arrête.

LE CLIENT (CONT'D)

Écoutez, je suis presque prêt à
signer votre contrat. Je ne vais
même pas le lire en détail.
J'imagine qu'il s'agit d'un contrat
standard que tout le monde signe?

Le Représentant hoche la tête en guise de confirmation.

LE REPRÉSENTANT

Uhm...

LE CLIENT

Mais avant de signer... s'il vous
plaît... laissez-moi voir mes
évaluations de mes enfants et de ma
femme!

LE REPRÉSENTANT

C'est impossible.

LE CLIENT

S'il vous plaît! Juste une petite
partie? Ce qu'ils pensent de moi en
général? Vous pouvez même faire une
sorte de synthèse, pour me donner
une idée?

LE REPRÉSENTANT

Monsieur, je vous ai déjà expliqué
que c'est impossible. Premièrement,
c'est illégal et deuxièmement, le
système ne fonctionne pas de cette
façon. Moi, je ne sais rien.

LE CLIENT

Que voulez-vous dire?

LE REPRÉSENTANT

Il s'agit de données anonymes
traitées par des algorithmes. Nous
ne pouvons pas identifier de qui
exactement proviennent ces données.

LE CLIENT

Tout ce que ma femme et mes enfants
pensent de moi ne sont que des
données anonymes dénuées de sens ?

LE REPRÉSENTANT

Faux. Tout cela, c'est la vie.
Votre vie.

Le Client regarde le Représentant dans les yeux, ne sachant que dire.

Inconsciemment, il attrape le grand bol posé sur la table devant lui et
commence à se fourrer des bonbons et des
pâtisseries dans la bouche.

Ensuite il s'adresse au Représentant avec sa bouche pleine de chocolat.
De la manière dont il parle il est clair que ses
pensées sont ailleurs et que sa réflexion est distraite et perplexe.

LE CLIENT

Ma vie?

LE REPRÉSENTANT

Oui. Votre vie et celle de vos
enfants.

A un moment donné, le Client boit un verre d'eau, puis avale avec beaucoup
d'effort, ferme les yeux et se penche en
arrière.

INT. ÉCRANS DE CAMÉRAS DE SÉCURITÉ - JOUR

Les trois caméras de sécurité examinent les moindres détails sur le
visage du Client - le tressaillement des paupières, un léger tic sur la
joue gauche, le rétrécissement des lèvres, les doigts tremblants avec
lesquels il les touche ... Les plans sont aussi grands que possible.

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME EN LIGNE « PSIRON » - JOUR

L'effort du Client pour revenir à la réalité est évident. Il range
lentement et attentivement les pages du contrat éparpillées sur la table.
Puis sa main prend le stylo et se dirige lentement vers la pile de papier.

Pendant qu'il fait tout cela, quelque part en arrière-plan on voit la silhouette floue du Représentant et on entend sa voix.

LE REPRÉSENTANT

C'est votre choix. Vous allez le faire pour vous. Pour votre famille. Pour vos enfants... Et pour leur futur.

FADE TO BLACK.

Quelque chose comme une... FIN ...

L'action entre les deux personnages continue à côté du générique qui apparaît aussi sur l'écran.

LE REPRÉSENTANT (CONT'D)

S'il vous plaît de ne pas bouger pour que je puisse prendre une photo pour votre profile.

Le Client reste immobile, le regard dans la caméra. Lumière de flash, le Client cligne des yeux.

LE CLIENT

De quoi d'autre avez-vous besoin pour remplir mon profile?

LE REPRÉSENTANT

De rien. Avec la photo que je viens de prendre la reconnaissance faciale va trouver toutes les informations nécessaires et va remplir automatiquement tout ce qu'il faut. Avez-vous d'autres questions?

LE CLIENT

Non... Oui!... Une dernière... J'ai l'impression que pour vous il est facile de savoir tout et de faire tout ce que vous voulez. Alors, pourquoi faire signer des contrats aux gens?

LE REPRÉSENTANT

Parce qu'il faut que ce soit l'expression de votre volonté indépendante, monsieur. Votre décision personnelle et souveraine.

On vit dans un pays libre, en fin
de compte.

Le Client continue de cligner des yeux en regardant directement dans la caméra qui se retire vers l'arrière et vers le haut et quitte la pièce par le plafond.

Il s'avère qu'à côté, il y a d'autres pièces semblables dans lesquelles il y a des paires de personnages semblables dans des décors identiques, avec de très petites différences par rapport à la scène que nous avons observée jusqu'à présent. La caméra continue de se retirer de plus en plus vite et révèle d'autres pièces situées les unes à côté des autres. Ainsi, l'écran est rempli de plus en plus de pièces, qui se transforment rapidement en petits carrés blancs. La caméra se retire encore plus vite, les carrés se transforment en petits points lumineux, de plus en plus nombreux et plus petits, jusqu'à ce que finalement tout devient noir.

CUT TO:

LE TROISIÈME RÊVE - ROUTE DE CAMPAGNE PANORAMIQUE - JOURNÉE

L'immense sourire, très blanc, ou plutôt décoloré, du début du film apparaît à l'écran. Il est traversé par plusieurs images de l'aile droite (l'Enfer) du triptyque de Hiéronymes Bosch « Le Jardin des Délices ». Au début du plan, l'image est à nouveau interrompue par des petits problèmes techniques (quelque chose comme un signal TV déformé par le passage d'images aléatoires dénuées de sens ou le symbole de retard dans la diffusion d'un streaming), mais la qualité se stabilise progressivement et devient irréprochable.

La caméra recule et révèle le visage souriant du propriétaire. Il s'agit du Client, qui semble cependant nettement plus jeune, avec un bronzage profond, des lunettes de soleil foncées et des dents blanches comme neige. Lorsque la caméra se retire encore plus, on peut voir que le Client a les cheveux épais et qu'il est en bonne forme physique, très athlétique. Il est en train de conduire une voiture convertible de luxe.

Évidemment, à côté de lui il y a une femme, car même si l'on ne voit pas son visage, on peut voir des cheveux blonds féminins entrer dans le cadre, emportés par le vent de la route.

L'ensemble du cadre est un cliché publicitaire classique et il dégage un tel bonheur forcé qu'il est presque insupportable à regarder.

FADE IN:

FADE OUT:

Très gros plan du visage humain endormi, les yeux fermés. Le visage est calme. Les lèvres s'étirent dans l'immense sourire blanc comme neige du début de l'histoire.

FADE TO BLACK.

FIN

**ANNEXE 2 - LES EXPERIMENTATIONS « MACHINIQUES » INITIALES
DE LA GÉNÉRATION D’UN SCÉNARIO À PARTIR D’UNE COMMANDE**

Version 1 : ChatGPT

Titre : "Le Prix du Crédit"

Scène 1 : Intérieur – Bureau de la plateforme de crédit social

(La caméra s'ouvre sur un bureau aseptisé. Un décor minimaliste, éclairé par une lumière froide, presque clinique. Une table blanche, deux chaises. Un écran tactile sur la table, brillant de façon sinistre. Le silence règne, interrompu seulement par le bruit d'un tic-tac d'horloge. La porte s'ouvre doucement, le Client entre.)

Client : *(voix tremblante mais arrogante)*

Monsieur... J'ai reçu cette notification. Mon score de crédit a chuté brutalement... Il doit y avoir une erreur.

(Le Représentant est déjà assis derrière la table, impeccable dans son costume. Son visage est impassible. Il lève les yeux sans sourire, invitant le Client à s'asseoir. Le silence qui s'installe est lourd, tendu.)

Représentant : *(d'une voix calme et mécanique)*

Monsieur Lambert, il n'y a aucune erreur. Votre score a été ajusté en fonction de vos actions récentes.

(Le Client s'assoit, se recroqueville légèrement dans son siège, mais maintient une posture de défiance. Il serre les dents.)

Client :

Quelles actions récentes ? J'ai respecté toutes les règles. Cette baisse n'a aucun sens ! Je suis un citoyen modèle !

Représentant :

Votre historique de consommation, votre activité en ligne, vos interactions sociales... tout a été analysé. Nos algorithmes sont très précis. Vous avez fait plusieurs choix, disons... discutables.

(Le Représentant glisse son doigt sur l'écran tactile. Un graphique apparaît, montrant la courbe déclinante du score du Client. Le Représentant fait défiler des données impitoyables : des chiffres, des pourcentages, des notifications d'infractions mineures.)

Représentant :

Monsieur Lambert, votre score est désormais à 37. Une zone dangereuse. Si vous descendez en dessous de 35, vous savez ce que cela implique...

(Le Client blêmit. Ses mains tremblent légèrement. Il tente de retrouver son aplomb, mais son arrogance s'effrite.)

Client :

Je... je suis prêt à tout corriger. Qu'est-ce que je dois faire ? Je suis un homme raisonnable, après tout. Vous pouvez sûrement m'aider...

Représentant :

Monsieur Lambert, vous êtes maintenant soumis aux nouvelles conditions de la plateforme. Vous devrez accepter une surveillance renforcée, des restrictions de mouvements, et une modération stricte de votre comportement.

(Le Client se redresse brusquement, la colère remplaçant la panique.)

Client :

Quoi ?! Vous ne pouvez pas faire ça ! Je suis un être humain, pas une machine !

(Le Représentant lève un sourcil, un sourire léger et glacial se dessinant sur ses lèvres.)

Représentant :

Monsieur Lambert, vous êtes un utilisateur de notre plateforme. Vous avez accepté les termes et conditions. Vous avez signé pour cela.

(Le Client frappe violemment la table de ses poings, sa voix se fait plus désespérée, presque suppliante.)

Client :

Je... je peux changer. Donnez-moi une autre chance, je ferai tout ce qu'il faut !

(Le Représentant se penche en avant, son regard perçant celui du Client. Sa voix est désormais plus froide, autoritaire.)

Représentant :

Monsieur Lambert, il ne s'agit plus de vous. Il s'agit de ce que la société attend de vous. Vous avez échoué à respecter les standards. Vous n'avez plus de choix.

(Le silence retombe. Le Client baisse les yeux, anéanti. Le tic-tac de l'horloge devient presque assourdissant. Le Représentant appuie sur un bouton de l'écran. Une porte latérale s'ouvre, révélant deux gardes en uniforme, attendant patiemment.)

Représentant :

Veuillez suivre les agents. Ils s'assureront que vous compreniez bien vos nouvelles obligations.

(Le Client se lève lentement, brisé. Il jette un dernier regard implorant vers le Représentant, qui ne lui répond que par un hochement de tête indifférent. Les agents l'escortent vers la porte. Le Représentant reste assis, observant le départ du Client avec une froideur implacable. La porte se referme derrière eux, laissant le bureau vide et silencieux.)

(La caméra reste fixée sur le Représentant, qui ajuste à nouveau l'écran devant lui. Une nouvelle notification apparaît. Un nouveau nom, un nouveau score. La routine continue.)

FIN

Analyse pour le court métrage :

1. **Lieu** : L'intégralité du film se déroule dans une seule pièce – le bureau de la plateforme. Cette restriction aide à maintenir un budget réduit et à concentrer l'intensité dramatique.
2. **Tonalité** : La confrontation entre le Client et le Représentant est froide, calculée, avec un sentiment d'inéluctabilité. Le Représentant représente un système impitoyable, tandis que le Client passe par plusieurs étapes émotionnelles, de la panique à la colère, puis à la résignation.
3. **Rythme** : Le court métrage joue sur les silences, les regards, et les échanges tendus. L'atmosphère doit être oppressante, avec un crescendo de tension jusqu'à la chute finale.
4. **Casting** : Avec seulement deux personnages principaux, le film se concentre sur la performance des acteurs, particulièrement celui qui incarnera le Client, car il porte l'essentiel de la charge émotionnelle.
5. **Durée** : Avec des dialogues mesurés, des silences significatifs et une mise en scène minimaliste, la longueur totale de ce scénario tiendrait dans les 30 pages, chaque page représentant environ une minute de film.

Cela peut servir de structure de base pour un court métrage qui explore la perte d'individualité dans une société contrôlée par des algorithmes, avec une approche oppressante et intime, idéale pour un format restreint.

Version 2 : Google Gemini

Scénario : Le Piège se Referme

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME DE CRÉDIT SOCIAL - JOUR

Un bureau moderne, épuré, aux couleurs froides. Des écrans géants affichent des données en temps réel. MARC, la quarantaine, est assis en face de CHLOÉ, une jeune femme impassible, derrière un bureau en verre.

MARC (Énervé) Mais c'est une erreur ! Je ne comprends pas comment mon pointage a pu chuter aussi bas ! J'ai toujours respecté les règles !

CHLOÉ (Voix monotone) Les données ne mentent pas, Monsieur Marc. Votre pointage est de 32. Vous êtes en dessous du seuil critique.

Marc se lève, agité.

MARC 32 ? C'est absurde ! Je suis un citoyen modèle ! J'ai toujours payé mes impôts à temps, je recycle, je fais du bénévolat !

Chloé l'observe sans émotion.

CHLOÉ Vos activités passées n'influent plus sur votre pointage actuel. Le système évolue en permanence.

Marc se rassoit, le visage défait.

MARC Mais quelles sont ces nouvelles règles ? Personne ne m'a informé de ce changement !

CHLOÉ Les mises à jour sont envoyées régulièrement par notification. Veuillez vérifier votre boîte de réception.

Marc se sent de plus en plus acculé.

MARC Je refuse d'accepter ça ! Je vais faire appel !

CHLOÉ Les recours sont limités. Votre dossier a été examiné par plusieurs algorithmes. La décision est irrévocable.

Marc se lève brusquement, menaçant.

MARC Vous ne pouvez pas me faire ça ! Je ne suis pas un numéro !

Chloé appuie sur un bouton discret. Deux agents de sécurité entrent dans le bureau.

AGENT 1 Monsieur Marc, veuillez-vous calmer.

Les agents immobilisent Marc sans violence.

CHLOÉ (Sourire glacial) Pour maintenir votre pointage, nous vous proposons un programme de rééducation intensif. Vous acceptez de porter une puce de surveillance 24h/24, de suivre une thérapie comportementale et de renoncer à certains de vos droits fondamentaux.

Marc, paralysé par la peur, baisse les yeux.

MARC (D'une voix faible) D'accord... J'accepte.

Chloé sourit, victorieuse.

CHLOÉ Excellent choix. Votre nouvelle vie commence maintenant.

Les agents escortent Marc hors du bureau. Chloé reprend son travail, impassible.

FADE OUT.

[FIN]

Ce scénario explore les thèmes de la surveillance, de la perte de la liberté individuelle et de la déshumanisation dans un monde où le crédit social règne en maître. Le personnage de Marc représente ceux qui luttent pour conserver leur autonomie face à un système totalitaire. La

rencontre entre Marc et Chloé symbolise l'impuissance de l'individu face à une machine bureaucratique implacable.

Notes pour le réalisateur :

- **Atmosphère:** Créer une ambiance froide, oppressante et déshumanisée.
- **Visuels:** Utiliser des plans serrés sur les visages pour montrer les émotions intenses.
- **Musique:** Une musique dissonante et anxiogène pour renforcer la tension.
- **Jeu d'acteur:** Marc doit évoluer d'un état d'arrogance à un état de désespoir complet.
Chloé doit incarner la froideur et l'efficacité de la machine bureaucratique.

Possibilités de développement :

- Explorer les conséquences à long terme de ce système sur la société.
- Montrer la résistance de certains individus face à l'oppression.
- Mettre en scène une révolte ou une révolution.

J'espère que ce scénario vous inspirera !

**ANNEXE 3 - LES EXPERIMENTATIONS « MACHINIQUES » FINALES
DE LA GÉNÉRATION D'UN SCÉNARIO À PARTIR D'UNE COMMANDE**

Version 1 : ChatGPT

Titre : "Sous Contrôle"

Acte 1 : Mise en place (Pages 1-10)

Scène 1 : Intérieur – Bureau de la plateforme de crédit social

(La caméra montre une salle d'attente moderne et épurée. Un homme, le Client, entre précipitamment dans la pièce. Il est nerveux, regardant autour de lui avec un mélange de colère et de frustration. Il porte un costume bien taillé, mais ses vêtements montrent des signes de négligence. Le Représentant, un employé calme et impassible de la plateforme, est déjà assis derrière une table blanche. La lumière est froide et clinique, soulignant l'atmosphère impersonnelle et oppressive de l'endroit.)

Client : *(agressif, en haussant la voix)*

Je veux savoir pourquoi mon score de crédit social a chuté ! J'ai toujours suivi les règles, c'est insensé ! Je ne partirai pas tant que je n'aurai pas de réponses !

Représentant : *(d'une voix douce et contrôlée)*

Monsieur Lambert, veuillez vous asseoir. Nous allons passer en revue vos récents comportements et je vous expliquerai les raisons de cette baisse.

(Le Client s'assied brutalement, les poings serrés sur les accoudoirs. Le Représentant commence à manipuler une tablette posée sur la table. Une série de graphiques et de données apparaît sur un écran mural.)

Représentant :

Votre score de crédit social est basé sur plusieurs critères : vos achats, vos interactions sociales, vos publications en ligne... Il semble que certains de vos récents comportements aient eu un impact négatif.

Client : *(sarcastique)*

Des comportements négatifs ? J'ai juste dit ce que je pensais sur les réseaux sociaux, et maintenant vous me punissez pour ça ? C'est ridicule !

(Le Représentant reste imperturbable, continuant à lire les données.)

Représentant :

Ce ne sont pas des punitions, monsieur Lambert. Ce sont des ajustements nécessaires pour maintenir l'ordre social. Si votre score continue de baisser, cela pourrait affecter vos libertés.

Vous pourriez perdre l'accès à certains services publics, voire à votre emploi.

(L'incident déclencheur se produit. Le Client, d'abord arrogant, commence à réaliser que la situation est bien plus grave qu'il ne le pensait. Une tension palpable s'installe dans la pièce.)

Client : *(avec une peur croissante)*

Qu'est-ce que vous voulez dire ? Que voulez-vous que je fasse pour arrêter cette descente ?

(Le Représentant reste impassible, sa voix calme contraste avec l'agitation du Client.)

Représentant :

Nous allons trouver une solution, monsieur Lambert, mais il va falloir que vous soyez prêt à faire quelques ajustements dans votre comportement. Sinon, les conséquences seront inévitables.

Acte 2 : Confrontation et conflit principal (Pages 11-20)

Scène 2 : Intérieur – Bureau de la plateforme de crédit social

(Le Client commence à perdre patience. Il se lève brusquement de sa chaise et fait les cent pas dans la petite pièce, son regard est nerveux. Le Représentant reste assis, les yeux fixés sur l'écran, analysant les données en silence.)

Client : *(hystérique)*

Quels ajustements ? Vous parlez en énigmes ! Qu'est-ce que je dois faire pour remonter ce fichu score ?

(Le Représentant garde son calme, tapotant sur sa tablette avant de tourner l'écran vers le Client. Un nouvel ensemble d'applications et de services en ligne apparaît à l'écran.)

Représentant :

Il y a une option, monsieur Lambert. Vous pouvez vous inscrire à notre nouvelle application. Elle vous permettra d'optimiser votre comportement et de corriger certaines des erreurs qui ont mené à cette baisse de score.

(Le Client regarde l'écran avec méfiance. L'idée d'abandonner encore plus de contrôle personnel le met mal à l'aise.)

Client :

Optimiser mon comportement ? Vous voulez dire que je devrais laisser cette application surveiller chacun de mes mouvements ? Non, hors de question !

Représentant : *(toujours calme, mais insistant)*

Il ne s'agit pas seulement de vous, monsieur Lambert. Votre famille, vos enfants... si votre score continue de baisser, cela affectera également leur accès à certaines ressources. Est-ce un risque que vous êtes prêt à prendre ?

(Le Client s'arrête net. Cette mention de sa famille le frappe de plein fouet. Il est déchiré entre sa volonté de résister au système et son désir de protéger ses proches. Le point médian est atteint : le Client se retrouve au cœur d'un dilemme moral et émotionnel.)

Client : *(hésitant, déstabilisé)*

Vous... vous jouez avec mes sentiments... C'est de la manipulation !

Représentant :

Non, monsieur Lambert. C'est la réalité. Votre score a des conséquences, et ce n'est qu'en prenant les mesures nécessaires que vous pourrez assurer un avenir stable à votre famille.

(Un silence lourd tombe sur la pièce. Le Client est en conflit interne, la pression monte.)

Client :

Je... je ne peux pas... je ne veux pas...

(Le Représentant observe patiemment, sachant que la résistance du Client est sur le point de céder.)

Acte 3 : Résolution (Pages 21-30)

Scène 3 : Intérieur – Bureau de la plateforme de crédit social

(Le climax se joue dans le regard vide du Client alors qu'il comprend que toutes les issues sont fermées. Il prend une grande respiration, essayant de retenir ses larmes. Ses épaules s'affaissent, la colère a laissé place à la résignation.)

Client : *(d'une voix éteinte)*

D'accord... je vais signer. Mais je le fais uniquement pour ma famille.

(Le Représentant esquisse un sourire léger, satisfait. Il appuie sur quelques boutons et fait apparaître un contrat numérique sur l'écran tactile.)

Représentant :

C'est une décision sage, monsieur Lambert. Veuillez apposer votre signature ici.

(Le Client s'approche lentement de l'écran, ses doigts tremblant légèrement. Il signe le contrat numérique, scellant ainsi son destin. La caméra se focalise sur son visage épuisé, où se lisent à la fois le soulagement d'avoir pris une décision pour sa famille et l'amertume de la perte de sa liberté.)

Représentant :

Votre nouvelle application sera activée immédiatement. N'oubliez pas, chaque choix compte désormais. Nous vous surveillons, pour votre bien.

(Le Client hoche la tête en silence. Il se dirige vers la porte, son regard absent. Avant de sortir, il s'arrête, se tourne une dernière fois vers le Représentant.)

Client :

Vous avez tout pris... tout.

Représentant : *(avec un sourire poli)*

Nous vous avons seulement montré le chemin, monsieur Lambert.

(Le Client quitte la pièce. La caméra reste fixée sur le Représentant, qui continue à travailler sur sa tablette, imperturbable. La routine recommence pour lui. Il prépare déjà le dossier du prochain client.)

Scène finale : Intérieur – Extérieur du bureau de la plateforme de crédit social

(Le Client se trouve à l'extérieur du bureau. Il sort son téléphone et ouvre la nouvelle application. Il doit prendre une photo de profil. La caméra montre le visage du Client, désormais vide de toute émotion, avant que l'écran ne se remplisse de la lumière froide de l'application. La dernière image est celle du visage du Client sur l'écran, encadré par les couleurs éclatantes de l'interface, symbolisant son emprisonnement numérique.)

FIN

Analyse du scénario :**1. Structure de la beat sheet :**

- **Ouverture (Page 1) :** Introduction des personnages et du cadre.
- **Thème énoncé (Pages 1-3) :** Le thème de la surveillance et du contrôle social est abordé à travers la frustration initiale du Client.
- **Inciting Incident (Page 5) :** Le Représentant informe le Client des conséquences potentielles de la baisse de son score.
- **Break into Act 2 (Page 10) :** Le Client se rend compte de la gravité de la situation et doit trouver une solution.
- **Midpoint (Page 15) :** Le Représentant propose l'application comme solution, créant un conflit intérieur pour le Client.
- **Break into Act 3 (Page 20) :** Le Client comprend que son destin est scellé lorsqu'il réalise qu'il n'a plus d'options pour protéger sa famille.
- **Finale (Page 30) :** Le Client signe le contrat et accepte son nouvel état de surveillance permanente.
- **Closing Image (Page 30) :** Le visage du Client sur l'écran de l'application, représentant sa perte d'identité.

Version 2 : Google Gemini

Titre provisoire : *Score*

Acte 1 : La Fracture

- **Mise en place** : Un bureau moderne, épuré, aux lignes froides. MARC, la quarantaine, est assis en face de CHLOÉ, une jeune femme impassible, derrière un bureau en verre. Des écrans géants affichent des données en temps réel. Marc, un homme d'affaires autrefois prospère, est maintenant confronté à une baisse drastique de son score de crédit social. Il ne comprend pas pourquoi et exige des explications.
- **Incident déclencheur** : Chloé, avec un calme désarmant, informe Marc que son score pourrait continuer de baisser, entraînant des conséquences de plus en plus graves : restriction d'accès à certains services, difficultés à trouver un emploi, voire une mise en quarantaine.
- **Premier tournant** : Marc, face à cette menace, commence à paniquer. Il réalise que sa liberté et son confort sont désormais liés à ce score numérique.

Acte 2 : Le Piège se Referme

- **Action montante** : Marc tente de comprendre les raisons de cette baisse : des algorithmes mystérieux, des données personnelles utilisées à son insu... Il se sent surveillé, traqué.
- **Point médian** : Chloé propose une solution : une application qui permettra à Marc de remonter son score en échange de données personnelles plus approfondies et d'un suivi plus étroit de ses activités.
- **Deuxième tournant** : Marc refuse catégoriquement. Il ne veut pas céder à ce chantage. Mais Chloé, froidement, lui montre des vidéos de sa famille, des images de leur quotidien, sous-entendant qu'elle peut les utiliser pour le contraindre.

Acte 3 : La Soumission

- **Climax** : Acculé, Marc est au bord de l'effondrement. Il voit les images de sa famille, les sourires de ses enfants, et réalise qu'il ne peut pas les mettre en danger.
- **Dénouement** : Dans une scène poignante, Marc signe le contrat, la main tremblante. Il est brisé, vaincu.
- **Résolution** : Dernier plan : Marc, seul dans sa chambre, installe l'application. Il se regarde dans le miroir, une ombre de lui-même. Il prend une photo de profil, un sourire forcé, pour la plateforme.

Thèmes et éléments à développer

- **La déshumanisation** : Les personnages sont réduits à des données, des chiffres.
- **La peur** : La peur est omniprésente, manipulée par le système pour contrôler les individus.
- **La surveillance** : Les caméras, les microphones, les algorithmes surveillent chaque mouvement.
- **La manipulation** : La plateforme utilise les émotions, les liens familiaux pour obtenir la soumission.
- **La résignation** : Le personnage principal, au départ révolté, finit par accepter son sort.

Notes supplémentaires

- **Ambiance** : Créer une atmosphère oppressante, froide, où le spectateur ressent le poids de la surveillance.

- **Visuels** : Utiliser des plans larges pour montrer l'immensité du système, et des plans serrés sur les visages pour exprimer les émotions intérieures.
- **Musique** : Une musique dissonante, angoissante, qui accompagne le personnage dans sa descente aux enfers.
- **Symbolique** : Utiliser des symboles forts : l'écran comme fenêtre sur un monde contrôlé, les codes-barres comme marque d'identification, etc.

Ce scénario offre une base solide pour explorer les thèmes de la surveillance, du contrôle et de la manipulation dans un contexte futuriste, tout en s'appuyant sur des réalités contemporaines. Il permet de soulever des questions sur la nature de la liberté individuelle et sur les limites de la technologie.

N'hésitez pas à me solliciter pour d'autres éléments ou pour affiner ce scénario.

Pour aller plus loin, tu pourrais envisager d'ajouter les éléments suivants :

- **Un sous-plot**: Un groupe de résistance qui lutte contre le système.
- **Un twist**: Révéler que Chloé n'est qu'une marionnette elle-même, manipulée par une force supérieure.
- **Une fin ouverte**: Laisser le spectateur imaginer les conséquences à long terme de ce système.

Ces pistes te permettraient de complexifier l'histoire et de donner plus de profondeur à tes personnages.

SCÈNE DIALOGUÉE :

[SCENE START]

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME DE CRÉDIT SOCIAL - JOUR

Le bureau est toujours aussi stérile et impersonnel. Le CLIENT, le visage marqué par une nuit blanche, est assis en face du REPRÉSENTANT.

REPRÉSENTANT: (D'un ton professionnel) Comme je vous le disais, une baisse de score peut avoir des répercussions importantes sur votre quotidien.

CLIENT: (La voix rauque) Des répercussions ? Vous voulez dire que je vais me retrouver à la rue parce que j'ai dit du mal d'un politicien sur les réseaux sociaux ? C'est absurde !

REPRÉSENTANT: (Sans émotion) Non seulement cela, mais cela peut aussi affecter votre accès aux soins médicaux, à certains produits, et même à votre cercle social.

Le CLIENT lève les yeux au ciel, incrédule.

CLIENT: Vous êtes en train de me dire que je vais me faire ostraciser parce que je ne pense pas comme tout le monde ? C'est du totalitarisme !

REPRÉSENTANT: (Souriant légèrement) Le terme est fort. Nous parlons simplement de responsabilisation citoyenne.

Le REPRÉSENTANT appuie sur une touche de son ordinateur. Un écran se déploie, affichant une carte de la ville avec des zones colorées.

REPRÉSENTANT: Voyez-vous ces zones rouges ? Ce sont des quartiers où la moyenne de score est basse. Les habitants ont un accès limité à certains services.

Le CLIENT observe la carte, une lueur de panique dans les yeux.

CLIENT: Vous voulez dire que je pourrais me retrouver à vivre dans un ghetto numérique ?

REPRÉSENTANT: (Hochant de la tête) C'est une possibilité. Mais nous sommes là pour vous aider à éviter cela.

Le REPRÉSENTANT pose un dossier sur le bureau.

REPRÉSENTANT: Ce dossier contient les détails de notre programme de réhabilitation. En suivant ces étapes, vous pourrez améliorer votre score et retrouver une vie normale.

Le CLIENT prend le dossier, le feuilletant rapidement. Il a l'air perdu et désespéré.

[SCENE END]

Notes:

- **Le contraste:** Le calme du REPRÉSENTANT face à l'agitation du CLIENT souligne l'impuissance de ce dernier face au système.
- **La menace subtile:** Le REPRÉSENTANT évoque des conséquences concrètes et visibles pour le CLIENT, le poussant à accepter les conditions.
- **Le visuel:** La carte est un outil puissant pour montrer au CLIENT l'impact de son score sur sa vie quotidienne.

Cette scène établit clairement les enjeux et introduit une tension dramatique. Le CLIENT est confronté à un choix cornélien : sacrifier sa liberté pour préserver sa vie sociale et économique.

COMMENTAIRES SUPPLÉMENTAIRES

Dialogues nuancés : des pistes pour les approfondir

1. Sous-texte et doubles sens:

- **Le Représentant:** Ses phrases, bien que polies, peuvent contenir des sous-entendus menaçants. Par exemple, lorsqu'il évoque les "activités suspectes" du Client, il pourrait ajouter : "Nous avons tous le droit à la vie privée, mais certaines actions peuvent avoir des conséquences inattendues."
- **Le Client:** Ses répliques peuvent traduire sa frustration, sa colère, mais aussi sa peur. Il pourrait utiliser des expressions ironiques ou sarcastiques pour masquer ses émotions. Par exemple : "Bien sûr, je suis un criminel en puissance. Merci de m'ouvrir les yeux."

2. Évolution des personnages:

- **Le Représentant:** Au fil de la discussion, il pourrait montrer des signes d'impatience ou de lassitude, révélant un certain désintérêt pour le sort individuel du Client.
- **Le Client:** Il pourrait passer de la colère à la peur, puis à la résignation. Ses répliques deviendraient de plus en plus désespérées.

3. Références culturelles et historiques:

- **Le Représentant:** Il pourrait faire référence à des événements historiques pour justifier les mesures prises par le système. Par exemple : "Nous apprenons des erreurs du passé. Il faut anticiper les risques."
- **Le Client:** Il pourrait citer des auteurs, des philosophes pour défendre ses valeurs et sa liberté. Par exemple : "Orwell avait raison, la surveillance est le premier pas vers la tyrannie."

4. Jeu sur les mots et les silences:

- **Le Représentant:** Il pourrait utiliser un jargon administratif pour déstabiliser le Client. Par exemple : "Votre profil ne correspond plus aux critères d'évaluation."
- **Le Client:** Des silences prolongés peuvent exprimer son désarroi ou sa colère contenue.

Exemples de dialogues

Scène : Le Client découvre que son score a chuté à cause d'un commentaire posté sur les réseaux sociaux.

- **Client:** Un simple commentaire ? Mais c'est de la liberté d'expression !
- **Représentant:** Nous vivons dans un monde connecté. Chaque mot a un impact.
- **Client:** (Sardonique) Un impact sur ma note, vous voulez dire. Et après ? Je vais me retrouver dans une liste noire ?
- **Représentant:** (Calme) Les algorithmes sont là pour assurer la sécurité de tous.

Scène : Le Client refuse catégoriquement d'installer la nouvelle application.

- **Client:** Jamais je ne me laisserai dicter ma conduite !
- **Représentant:** (Montrant une photo de la famille du Client) Vous êtes sûr de vouloir les mettre en danger ?
- **Client:** (Les yeux rougis) Vous me faites du chantage !
- **Représentant:** Nous vous offrons une solution. C'est à vous de choisir.

Conseils supplémentaires:

- **Contextualisez les dialogues:** Chaque réplique doit être ancrée dans la situation et l'état d'esprit des personnages.
- **Variez les registres de langue:** Utilisez un langage soutenu pour les moments formels, un langage plus familier pour les moments de tension.
- **Exploitez le langage non verbal:** Les expressions du visage, les gestes, peuvent en dire long sur les émotions des personnages.

**ANNEXE 4 - LES EXPERIMENTATIONS « MACHINIQUES » D'AIDE À
LA RÉÉCRITURE D'UN SCÉNARIO PRÉ-EXISTANT**

TÂCHE : CHANGER DE GENRE – ÉCRIRE DE LA COMÉDIE

Version 1 : ChatGPT

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE DE CRÉDIT SOCIAL – JOUR

Le CLIENT, un HOMME dans sa cinquantaine, habillé en tenue décontractée mais d'une façon un peu excentrique (avec des chaussettes dépareillées et un chapeau ridicule), est assis en face du REPRÉSENTANT de la PLATEFORME NUMÉRIQUE DE CRÉDIT SOCIAL, un HOMME d'une trentaine d'années, tiré à quatre épingles avec une cravate tellement serrée qu'on se demande comment il respire.

Sur la table, des papiers sont éparpillés dans tous les sens, accompagnés d'une énorme coupe remplie de sucreries qui semble être la seule source de vie dans cet environnement stérile.

Sur le mur, le logo de la plateforme avec un slogan qui semble un peu hors de propos: "L'union fait la force!".

LE REPRÉSENTANT

(avec un sourire figé)

Écoutez... je suis désolé, mais c'est comme ça que ça marche.

LE CLIENT

(Prenant un bonbon dans la coupe avec insistance)

Pardon?

LE REPRÉSENTANT

(Le sourire toujours accroché)

Votre pointage personnel est très bas, monsieur. Très, très bas. Aussi bas que... ce bonbon que vous venez de faire tomber.

Le CLIENT regarde son bonbon qui est tombé par terre et soupire. Il tente de le ramasser avec un effort théâtral.

LE CLIENT

Je sais que mon pointage est bas. Mais qu'est-ce que vous avez fait pour qu'il soit si bas que ça?

Vous l'avez envoyé faire un saut à l'élastique sans élastique ou quoi?

LE REPRÉSENTANT

(Visiblement perplexe)

Euh, non monsieur... nous n'avons rien fait de spécial.

LE CLIENT

(En mâchonnant un autre bonbon)

Alors quoi, il s'est effondré tout seul? Je savais que j'avais un mauvais karma, mais là, c'est carrément un gouffre! Je suis le trou noir des scores, c'est ça?

Le Représentant commence à parler mais se fait rapidement interrompre par le Client qui sort de sa poche un autre bonbon qu'il a gardé "au cas où".

LE REPRÉSENTANT

Monsieur...

LE CLIENT

(Le coupe)

Non, mais sérieusement. Je veux dire... rien n'a changé chez moi. Je suis toujours le même depuis... oh, je sais pas, la dernière fois que j'ai changé de chaussettes.

Le REPRÉSENTANT jette un coup d'œil aux chaussettes dépareillées du CLIENT et esquisse un sourire mal dissimulé.

LE REPRÉSENTANT

(Maîtrisant son rire)

On change tous, monsieur. Un peu comme... vos chaussettes. Sauf que, dans votre cas, c'est tout le système qui prend note.

LE CLIENT

(Indigné)

De quoi vous parlez? Mes chaussettes ne sont pas responsables de mon score! Qu'est-ce que vous avez noté, au juste? Mon penchant pour les chemises hawaïennes? Ou mes habitudes alimentaires? Vous me surveillez pendant que je mange mes céréales?

LE REPRÉSENTANT

Non monsieur, mais...

LE CLIENT

(Le coupe encore)

Ah, je vois. C'est mon grille-pain, c'est ça? Il vous a dénoncé? Il a raconté que je fais cramer mes tartines deux fois par semaine et maintenant je suis fiché?

LE REPRÉSENTANT

(Perdu mais calme)

Pas du tout... C'est juste que... enfin... tout ce que vous faites, où que vous alliez, ça devient des données. Comme quand vous achetez... des bonbons, par exemple.

Le Client jette un regard à la coupe de bonbons, puis au Représentant, avant de revenir à ses propres bonbons.

LE CLIENT

(Sceptique)

Vous insinuez quoi? Que mes bonbons sont contre moi? Qu'ils complotent pour baisser mon score? Ça explique peut-être pourquoi ils finissent toujours par fondre dans ma poche...

LE REPRÉSENTANT

(Paniqué intérieurement, mais toujours souriant)

Non, non... c'est juste que tout le monde vous évalue, monsieur. Même vos amis... enfin, s'ils sont toujours vos amis après avoir vu vos chaussettes.

Le CLIENT éclate de rire, se renverse un peu sur sa chaise, et laisse tomber un autre bonbon au sol.

LE CLIENT

Ah, elle est bien bonne celle-là! Bon, disons que je vais écouter votre conseil. Mais vous êtes sûr qu'il n'y a pas moyen de gratter quelques points en plus? Peut-être en promettant de ne plus acheter autant de bonbons? Ou en envoyant un joli selfie de moi à mes amis, histoire de leur rappeler que je ne suis pas si effrayant que ça?

LE REPRÉSENTANT

(En retenant son rire cette fois-ci)

Eh bien... C'est une approche... créative. Mais qui sait, peut-être que ça marchera. Tant que vous ne recommencez pas à cramer vos tartines.

Le CLIENT et le REPRÉSENTANT échangent un regard, puis éclatent de rire ensemble, brisant l'atmosphère tendue de la scène.

LE CLIENT

(En se levant)

Bon, je vais y réfléchir... et peut-être changer de grille-pain. Merci du conseil!

Le CLIENT quitte la pièce en faisant un petit signe de la main, laissant le REPRÉSENTANT sourire devant la pile de papiers éparpillés.

FIN.

Version 2 : Google Gemini

INT. BUREAU DE LA PLATEFORME NUMÉRIQUE DE CRÉDIT SOCIAL - JOUR

Le CLIENT, un homme d'une cinquantaine d'années, est assis en face du REPRÉSENTANT, un jeune homme aux allures de vendeur de voitures d'occasion, mais avec un sourire Colgate permanent. Le bureau est rempli de gadgets futuristes qui ne servent à rien, comme une plante artificielle qui change de couleur en fonction de l'humeur du client.

REPRÉSENTANT (avec un grand sourire) : Alors, monsieur, on va régler ce petit problème de score, hein ? C'est comme si on réparait une fuite dans un vaisseau spatial, non ? Un tout petit détail qui peut gâcher tout un voyage intergalactique !

CLIENT (énervé) : Un voyage intergalactique ? Mais de quoi vous parlez ? Je suis juste venu pour savoir pourquoi mon score a baissé !

REPRÉSENTANT (toujours souriant) : Ah, le fameux score ! C'est un peu comme une note à l'école, mais en plus compliqué. Il faut prendre en compte vos habitudes de consommation, votre empreinte carbone, votre nombre de pas quotidiens, et même si vous avez souri au moins trois fois par jour.

CLIENT (incrédule) : Trois fois par jour ? Mais vous êtes sérieux ? Vous me dites que je suis pénalisé parce que je n'ai pas souri assez souvent ?

REPRÉSENTANT (hochant la tête) : Eh bien, un sourire, c'est contagieux, vous savez ? Ça améliore le moral de la collectivité. Et puis, un visage souriant, c'est plus photogénique pour les drones de surveillance.

Le Client lève les yeux au ciel.

CLIENT : Les drones de surveillance ? Mais vous êtes fous !

REPRÉSENTANT (de manière rassurante) : Non, non, pas fous, juste très efficaces. Ils nous aident à créer un monde meilleur, un monde où tout le monde est heureux et productif.

CLIENT (ironique) : Un monde où tout le monde est heureux et productif... et où on est espionné en permanence.

REPRÉSENTANT (riant) : Espionné ? Non, non, nous préférons dire "observé". C'est comme quand vous regardez un match de foot à la télé. Vous êtes observé, mais vous ne vous en sentez pas menacé, n'est-ce pas ?

Le Client secoue la tête, exaspéré.

CLIENT : Écoutez, je veux juste que vous me disiez comment je peux remonter mon score.

REPRÉSENTANT (claquant des doigts) : Ah, la solution miracle ! C'est très simple : il suffit de devenir un influenceur sur les réseaux sociaux ! Plus vous aurez de likes et de followers, plus votre score augmentera. Et pour vous aider dans cette tâche, nous avons développé une application révolutionnaire : "Soyez heureux et gagnez des points" !

Le Représentant sort un smartphone dernier cri et le tend au Client.

REPRÉSENTANT (suite) : Avec cette application, vous pourrez partager vos plus beaux sourires, vos repas les plus équilibrés, et même vos pensées les plus profondes. Et chaque fois que quelqu'un aimera votre contenu, votre score augmentera d'un point !

CLIENT (regardant le smartphone avec dégoût) : Un smartphone pour être heureux ? Mais c'est ridicule !

REPRÉSENTANT (souriant) : Pas du tout ! C'est le futur, monsieur ! Et le futur, c'est maintenant.

Le Client lève les bras au ciel et s'exclame :

CLIENT : Le futur, c'est maintenant... et je crois que je vais avoir besoin d'un bon psychiatre !

Le Représentant reste impassible, son sourire ne se dément pas.

REPRÉSENTANT : Bien sûr, monsieur. Nous pouvons vous mettre en relation avec l'un de nos psychologues virtuels. Il est très efficace et il vous aidera à vous adapter à notre nouveau monde.

Le Client sort du bureau en marmonnant des insultes.

REPRÉSENTANT (se parlant à lui-même) : Encore un qui ne comprend pas les bienfaits de la technologie. Tant pis pour lui.

Le Représentant retourne à son ordinateur et commence à taper frénétiquement, un sourire satisfait aux lèvres.

FIN

Cette nouvelle version met l'accent sur l'absurdité de la situation, avec des dialogues exagérés et des situations comiques. Le personnage du Représentant est transformé en un vendeur de tapis un peu trop enthousiaste, tandis que le Client devient un personnage de plus en plus exaspéré par l'absurdité de la situation.

Proposition pour transformer la scène en comédie

Analyse de la scène originale :

La scène actuelle est un mélange de drame et de science-fiction, avec une sous-couche de satire sociale. Le personnage du Client est confronté à un système qu'il ne comprend pas et qui semble l'opprimer.

Proposition pour une comédie :

Pour transformer cette scène en comédie, il faut accentuer l'absurdité de la situation, exagérer les réactions des personnages, et jouer sur les décalages entre leurs attentes et la réalité.

Éléments à modifier :

- **Le ton** : Passer d'un ton sérieux à un ton plus léger, voire absurde.
- **Les personnages** : Rendre le Client plus excentrique et le Représentant plus détaché et presque amusé par la situation.
- **Le dialogue** : Utiliser des dialogues plus comiques, avec des jeux de mots, des exagérations et des non-sequiturs.
- **Les situations** : Amplifier l'absurdité des situations, par exemple en ajoutant des éléments visuels comiques (le Représentant qui manipule des gadgets inutiles, des affiches absurdes sur les murs, etc.).

Exemple de scène réécrite (extraits) :

- **Au lieu de** : "Je ne peux pas vous dire plus que ça - votre pointage personnel est très bas, ce qui explique tous vos problèmes."
 - **On pourrait avoir** : "Désolé, mon ami, mais votre score de 'bonhomme numérique' est dans le rouge vif. C'est comme si vous aviez mis des chaussettes blanches avec un costume, vous voyez ? Un faux pas fashion qui peut ruiner une carrière."
- **Au lieu de** : "Nous n'avons rien baissé. Nous traitons des données, c'est tout."
 - **On pourrait avoir** : "Mais non, monsieur, nous ne faisons que nourrir les algorithmes avec vos précieuses données personnelles. C'est comme donner un os à un chien, sauf que le chien, c'est un ordinateur très intelligent et un peu capricieux."
- **Au lieu de** : "Votre poids est mesuré par le siège de votre voiture."
 - **On pourrait avoir** : "Ah, le siège intelligent ! Il sait tout de vous : votre poids, votre température corporelle, et même si vous avez mangé des haricots ce matin. C'est comme un confesseur high-tech, mais sans le jugement moral."
 -

Autres idées pour renforcer l'aspect comique :

- **Un élément visuel absurde** : Le Représentant pourrait porter des lunettes à réalité augmentée qui lui permettent de voir des données statistiques sur le Client en temps réel.

- **Un personnage secondaire excentrique :** Un collègue du Représentant pourrait entrer dans la pièce, habillé de manière extravagante et réclamant des données sur les tendances de consommation des extraterrestres.
- **Une fin absurde :** La scène pourrait se terminer sur une note complètement inattendue, par exemple avec le Client qui décide de devenir influenceur sur les réseaux sociaux pour améliorer son score ou avec le Représentant qui avoue être en réalité un robot déguisé en humain.

En résumé :

Pour transformer cette scène en comédie, l'idée est de prendre les éléments sérieux de la scène originale et de les exagérer, de les rendre absurdes et de jouer sur les contrastes entre les personnages. L'humour proviendra de l'écart entre les attentes du public et la réalité de la situation, ainsi que des réactions excentriques des personnages.

ANNEXE 5 - LIEN POUR VISIONNER LE FILM « HUMAIN »

Lien : <https://vimeo.com/998423074>

Mot de passe : LeContrat@PhD@2024@

FICHE TECHNIQUE DU FILM « LE CONTRAT »

Titre de l'œuvre	Le contrat
Année de production	2024
Scénario	Svetoslav Doytchinov
Réalisateur	Svetoslav Doytchinov
Distribution principale	Svetoslav Doytchinov
Genre	Dystopie réaliste
Pays d'origine	Bulgarie, Canada
Compagnie(s) de production	Timelapse Films (BG), Indigo Creative (CA)
Date et territoire de sortie (première)	N/A
Caméra	BMPCC 6K FF & BMPCC 6K Pro
Format	BRAW, 16:9
Lentilles	Rokinon Cine DS
Postproduction	DaVinci Resolve

CRÉDITS

Titre de l'œuvre (année de production)	Le contrat (2024)
Producteurs	Svetoslav Doytchinov, Milen Petrov
Réalisateur	Svetoslav Doytchinov
Scénariste	Svetoslav Doytchinov
Distribution principale	Svetoslav Doytchinov
Distribution de support	Jeliaz Drenchev
Directeur de la photographie	Dimitar Kichukov
Assistant caméra	Assen Kralev
Scénographe de production	Ani Boyanova
Décors et accessoires	Atanas Apostolov & Ivaylo Petrov
Directeur de production	Boyko Boyanov
Régisseuse de plateau	Anita Miletieva
Assistante de plateau	Lidia Alexandrova
Ingénieure du son	Maria Sopadzhieva (Miki)
Maquilleuse / coiffeuse	Rossi Zabunova
Monteur image et étalonnage	Svetoslav Doytchinov
Monteur son	Svetoslav Doytchinov
Mixeur	Svetoslav Doytchinov
Effets spéciaux	Svetoslav Doytchinov
Designer graphique	Deliana Stoyanova
Assistante de production	Gabi Petrova



Please Print This Page For Your Records

Registration Confirmation

Please print this page for your records.

Registration Number : 1395228

Thank you for your registration. Your material has been successfully registered with the WGA Intellectual Property Registry. Registrations are valid for a term of five years and can be renewed upon expiration. Please remember that changes cannot be made once material has been registered with the WGAW Intellectual Property Online Registration Service.

Should you have any questions regarding your online registration, please mail or fax your photo ID along with your written request to the Intellectual Property Registry at (323) 782-4803.

We greatly appreciate your business and would like your feedback. [Click here](#) to let us know your thoughts and suggestions about our service.

Registered Item Information:

Material Type:	SCREENPLAY
Intended Medium:	SCREEN
Item Title:	DREAMLAND, INC. - REVISION #3
Filename:	Dreamland Outline 1109.pdf
Submission Date:	11/20/2009 7:30:11 AM

Registrant/Author Information:

Registrant ID:	640526633
Registrant Last Name:	Doytchinov
Registrant First Name:	Svetoslav

Figure 18 : Certificats d'enregistrement des droits d'auteur des projets « The Dream of M. Z. » et « Dreamland, Inc. » avec WGA-E et WGA-W

FILMOGRAPHIE

1. *Metropolis*, 1927, Fritz Lang, Allemagne,
2. *1984*, 1956, Michael Anderson, États Unis / Royaume Uni
3. *La Jetée*, 1962, Chris Marker, France
4. *Fahrenheit 451*, 1966, François Truffaut, France
5. *Eraserhead*, 1977, David Lynch, États Unis
6. *Blade Runner*, 1982, Ridley Scott, Etats Unis / Hong Kong / Royaume Uni
7. *Nineteen Eighty-Four*, 1984Michael Radford, Royaume Uni
8. *Brésil*, 1985, Terry Gilliam, Royaume Uni
9. *Douze Singes*, 1996, Terry Gilliam, Etats Unis,
- 10.*La Matrice*, 1999, Lana & Lilly Wachowski, Australie / Etats Unis
- 11.*Les fils de l'homme*, 2006Alfonso Cuaron, Royaume Uni / Etats Unis
- 12.*La Zona*, 2007Rodrigo Plá, Mexique
- 13.*This is Not a Film*, 2011, Jafar Panahi, Iran
- 14.*Cosmopolis*, 2012, David Cronenberg, France / Canada / Portugal / Italie

FICHES TECHNIQUES DES FILMS

(Source : IMDb.com)

Metropolis

Titre de l'œuvre	Metropolis
Scénario	Thea von Harbou (scénario et roman), Fritz Lang (scénario)
Réalisateur	Fritz Lang
Distribution principale	Alfred Abel, Brigitte Helm, Gustav Fröhlich, Rudolf Klein-Rogge
Genre	Science-fiction, drame
Pays d'origine	Allemagne
Compagnie(s) de production	Universum Film (UFA)
Date et territoire de sortie (première)	10 janvier 1927 (Allemagne)

1984

Titre de l'œuvre	1984
Scénario	George Orwell (roman), William Templeton et Ralph Gilbert Bettison (scénario)
Réalisateur	Michael Anderson
Distribution principale	Edmond O'Brien, Jan Sterling, Michael Redgrave
Genre	Science-fiction, drame, dystopie
Pays d'origine	États Unis, Royaume Uni
Compagnie(s) de production	Columbia Pictures Corporation, Holiday Film Productions Ltd.
Date et territoire de sortie (première)	6 mars 1956 (Royaume Uni)

La Jetée

Titre de l'œuvre	La Jetée
Scénario	Chris Marker (scénario)
Réalisateur	Chris Marker
Distribution principale	Hélène Chatelain, Davos Hanish, Jean Négroni (voix)
Genre	Science-fiction, drame, dystopie
Pays d'origine	France
Compagnie(s) de production	Argos Films
Date et territoire de sortie (première)	16 février 1962 (France)

Fahrenheit 451

Titre de l'œuvre	Fahrenheit 451
Scénario	Ray Bradbury (roman), François Truffaut et Jean-Louis Richard (scénario)
Réalisateur	François Truffaut
Distribution principale	Julie Christie, Cyril Cusack, Oscar Werner
Genre	Science-fiction, drame
Pays d'origine	Royaume Uni
Compagnie(s) de production	Anglo Enterprises, Vineyard Films
Date et territoire de sortie (première)	6 septembre 1966 (Festival de Venise)

Eraserhead

Titre de l'œuvre	Eraserhead
Scénario	David Lynch
Réalisateur	David Lynch
Distribution principale	Jack Nance, Charlotte Stewart, Allen Joseph
Genre	Horreur, comédie noire, fantaisie
Pays d'origine	États Unis
Compagnie(s) de production	AFI, Libra Films
Date et territoire de sortie (première)	19 mars 1977 (Filmex Festival)

Blade Runner

Titre de l'œuvre	Blade Runner
Scénario	Philip K. Dick (roman), Hampton Fancher et David Webb Peoples (scénario)
Réalisateur	Ridley Scott
Distribution principale	Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young
Genre	Science-fiction, thriller, dystopie
Pays d'origine	États Unis, Hong Kong, Royaume Uni
Compagnie(s) de production	Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros, Blade Runner Partnership
Date et territoire de sortie (première)	25 juin 1982 (États Unis)

Nineteen Eighty-Four

Titre de l'œuvre	Nineteen Eighty-Four
Scénario	George Orwell (roman), Michael Radford (scénario)
Réalisateur	Michael Radford
Distribution principale	John Hurt, Richard Burton, Suzanna Hamilton
Genre	Science-fiction, drame, dystopie
Pays d'origine	Royaume-Uni
Compagnie(s) de production	Umbrella-Rosenblum Films Production, Virgin Benelux, Virgin Schallplatten, Virgin
Date et territoire de sortie (première)	10 octobre 1984 (Royaume Uni)

Brésil

Titre de l'œuvre	Brésil
Scénario	Terry Gilliam, Tom Stoppard et Charles McKeown (scénario)
Réalisateur	Terry Gilliam
Distribution principale	Jonathan Price, Katherine Helmond, Robert De Niro
Genre	Science-fiction
Pays d'origine	Royaume-Uni
Compagnie(s) de production	Embassy International Pictures
Date et territoire de sortie (première)	20 février 1985 (France)

Douze singes

Titre de l'œuvre	Douze singes
Scénario	Chris Marker (inspiré du film « La Jetée » écrit par), David Webb Peoples et Janet Peoples (scénario)
Réalisateur	Terry Gilliam
Distribution principale	Bruce Willis, Madeleine Stowe, Brad Pitt
Genre	Cyberpunk, dystopie, science-fiction
Pays d'origine	États Unis
Compagnie(s) de production	Universal Pictures, Atlas Entertainment, Classico
Date et territoire de sortie (première)	8 décembre 1995, États-Unis

La Matrice

Titre de l'œuvre	La Matrice
Scénario	Lana & Lilly Wachowski (scénario)
Réalisateur	Lana & Lilly Wachowski
Distribution principale	Carrie-Anne Moss, Keanu Reeves, Laurence Fishburne
Genre	Science-fiction, action
Pay(s) d'origine	Australie, États Unis
Compagnie(s) de production	Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures
Date et territoire de sortie (première)	31 mars 1999 (États-Unis)

Les fils de l'homme

Titre de l'œuvre	Les fils de l'homme
Scénario	P.D. James (roman), Alfonso Cuarón, Timothy J. Sexton, David Arata, Mark Fergus et Hawk Ostby (scénario)
Réalisateur	Alfonso Cuarón
Distribution principale	Clive Owen, Clare-Hope Ashitey, Julianne Moore, Michael Caine
Genre	Science-fiction, drama, thriller
Pays d'origine	Royaume Uni, États Unis
Compagnie(s) de production	Universal Pictures, Strike Entertainment, Hit & Run Productions
Date et territoire de sortie (première)	3 septembre 2006 (Festival de Venise)

La Zona

Titre de l'œuvre	La Zona
Scénario	Laura Santullo, Rodrigo Plá (scénario)
Réalisateur	Rodrigo Plá
Distribution principale	Daniel Giménez Cacho, Daniel Tovar, Alan Chávez
Genre	Thriller, drama
Pays d'origine	Mexique
Compagnie(s) de production	Morena Films, Buenaventura
Date et territoire de sortie (première)	3 septembre 2007 (Festival de Venise)

This is Not a Film

Titre de l'œuvre	This is Not a Film
Scénario	Mojtaba Mirtahmasb et Jafar Panahi (scénario)
Réalisateur	Jafar Panahi
Distribution principale	Jafar Panahi, Mojtaba Mirtahmasb, Mrs. Cheirat, Igi
Genre	Documentaire
Pays d'origine	Iran
Compagnie(s) de production	Jafar Panahi Film Productions
Date et territoire de sortie (première)	20 mai 2011 (Festival de Cannes)

Cosmopolis

Titre de l'œuvre	Cosmopolis
Scénario	Don DeLillo (roman), David Cronenberg (scénario)
Réalisateur	David Cronenberg
Distribution principale	Juliette Binoche, Paul Giamatti, Robert Pattinson, Sarah Gadon
Genre	Drama, thriller
Pays d'origine	Canada, France, Portugal, Italie
Compagnie(s) de production	Alfama Films, Prospero Pictures, Kinology, France 2 Cinéma, Talandrakas, Téléfilm Canada, Leopardo Filmes, Canal+, Rai Cinema, Radiotelevisao Portuguesa, Jouror Productions
Date et territoire de sortie (première)	25 mai 2012 (Festival du Film de Cannes)

BIBLIOGRAPHIE ET SOURCES EN LIGNE

- Adorno T.W. & Horkheimer M., [1944] 1989, *La Dialectique de la raison*, Paris, Galimard
- Al-Khwarizmi A. A. M. i. M, [820] 1831, *Kitab al-Jabr wal-Muqabala (The Compendious Book on Calculation by Completion and Balancing)*, traduit par Friedrich Rosen et disponible à: https://en.wikisource.org/wiki/The_Compendious_Book_on_Calculation_by_Completion_and_Balancing
- Arendt H., [1951] 1973, *The Origins of Totalitarianism*, San Diego-New York-London, Harvest / Harcourt Brace Jovanovich Publishers
- Arendt H., [1968] 1970a, *Men in Dark Times*, Boston MA, Houghton Mifflin Harcourt books
- Arendt H., 1970, *On Violence*, San Diego-New York-London, Harvest / Harcourt Brace Jovanovich Publishers
- Arendt H., 1991, *Eichmann à Jérusalem. Rapport sur la banalité du mal*, Paris, Gallimard
- Aristote, [-335] 1980, *La Poétique*, traduction de Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, préface de Tzvetan Todorov
- Audry S., 2021, *Art in the Age of Machine Learning*, Cambridge MA, The MIT Press
- Benjamin W., [1921] 2012, *Critique de la violence*, Paris, Petite Bibliothèque Payot
- Bentham J., [1791], 2002, *Panoptique : Mémoire sur un nouveau principe pour la construction des maisons d'inspection, et notamment des maisons de force*, Paris, Mille et Une Nuits
- Boden M.A., 2004, *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*; London, Psychology Press
- Booker M. Keith, 1994, *Dystopian Literature, A Theory and Research Guide*, Westport CT, Greenwood Press
- Bruneteau B., 2014, *Les totalitarismes*, Paris, Ed. Armand Collin
- Bussy F., 2014, *Le totalitarisme : Histoire et philosophie d'un phénomène politique extrême*, Paris, Ed. du Cerf
- Bussy F., 2014, *Qu'est-ce que le totalitarisme ?*, Paris, J. Vrin
- Chapman O. & Sawchuk K., 2012, *Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances*, Canadian Journal of Communication, Vol 37 (1)
- Chapman O. & Sawchuk K., 2015, *Creation-as-Research: Critical Making in Complex Environments*, RACAR: Revue d'art Canadienne/Canadian Art Revue, Vol 40 (1)

Chen Z., Qing J., Zhou J. H., 2024, *Cinematic Mindscapes: High-quality Video Reconstruction from Brain Activity*, disponible à:
https://www.researchgate.net/publication/370938208_Cinematic_Mindscapes_High-quality_Video_Reconstruction_from_Brain_Activity

Dagenais D. 2003, *Hannah Arendt, le totalitarisme et le monde contemporain*, Laval, Les Presses de l'Université Laval

Deleuze G., [1990], 2018, *Les sociétés de contrôle*, EcoRev 2018/1 (No46)

Deleuze G. & Guattari F., [1991], 2005, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Ed. de Minuit

Derrida J., 1989-1990, *Force de loi : Le fondement mystique de l'autorité*, 11 Cardozo Law Review, Vol. 11:919

Desmet M., 2022, *The Psychology of Totalitarianism*, London, Chelsea Green Publishing

Doytchinov S., 2015, *Dystopie en mouvement : histoire de la violence cyclique en trois actes*, Mémoire, Université du Québec à Montréal, Maîtrise en communication

Eco U. & Sebeok T. A., 1983, *The Sign of Three*, Bloomington et Indianapolis, Indiana University Press

Ellul J., 2004, *Le système technicien*, Paris, Le cherche midi

Foucault M., 1971, *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard

Foucault M., 1975, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Paris, Gallimard

Frankl V., [1959], 2014, *Man's Search for Meaning*, Boston MA, Beacon Press

Friedrich C. & Z. Brzezinski, 1956, *Totalitarian Dictatorship and Autocracy*, New York NY, Harper and Row

Fukuyama F., [1992], 2006, *The End of History and The Last Man*, New York NY, Simon & Schuster

Gentile G., 1932, *Fascismo (dottrina del)*, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, vol. XIV, p. 835-840

Haraway D., 1988, *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, Feminist Studies, Autumn, Vol. 14, No. 3, p. 575-599

Hardbord J., 2009, *Chris Marker: La Jetée*, London, Afterall Books

Haseman, B., 2006, *Tightrope writing : Creative writing programs in the RQF environment*, Keynote address for Perilous adventures: Creative writing practice in the higher degree and

beyond, Eleventh Annual Conference of the Australian Association of writing Programs, Brisbane, Australia: Queensland university of technology, disponible à: <http://www.textjournal.com.au/april07/haseman.htm> [January 1, 2012].

Hobbes T., [1651], 2000, *Léviathan ou Matière, forme et puissance de l'état chrétien et civil*, Paris, Galimard

Homère, [-850 / -750], 2022, *L'Iliade*, Paris, Alpha Édition, traduction par Leconte de Lisle

Huxley A., [1932], 2007, *Brave New World*, Vintage Canada

Huxley A., [1958], 2000, *Brave New World Revisited*, New York NY, Rosetta Books

Jelev J., 1993, *Le Fascisme*, Genève, Ed. Rousseau

Jones G., 1997, *Talking Pictures: Interviews with Contemporary British Filmmakers*, London, British Film Institute

Kolakowski L., 1983, *Totalitarianism and the virtue of Lie*, New York NY, Harper and Row

Köster P., 1983, *Dystopia : An Eighteenth Century Appearance*, Notes and Queries, Volume 30, Issue 1, February 1983, Pages 65–66, disponible à : <https://doi.org/10.1093/nq/30-1-65>

Lacan J., 2001, *Radiophonie, Autres écrits*, Paris, Ed. du Seuil

Leconte B., 2005, *Approche d'un film mythique : La Jetée, Chris Marker 1962*, Paris, Éd. L'Harimattan

Leblanc G. & Thouard S., 2012, *Numérique et transesthétique*, Villeneuve-d'Ascq, Presse universitaires du Septentrion

Lefort C., 1986, *L'invention démocratique*, Paris, Librairie A. Fayard

Lefort C., 1986, *Essais sur le politique (XIXe-XXe siècles)*, Paris, Ed. du Seuil

Lévi-Strauss C., 1962, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon.

Lyotard J.-F., 1979, *La Condition postmoderne : rapport sur le savoir*, Paris, Ed. de Minuit.

Marcus G.E. & Fischer M.M.J., 1986, *Anthropology as Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Sciences*, Chicago, University of Chicago Press.

Marcuse H., 1968, *L'Homme unidimensionnel*, Paris, Ed. de Minuit

Marimon J., 2022, *El Montaje Cinematográfico*, Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona

McKee R., 1997, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York NY, HarperCollins Publishers

Merleau-Ponty M., 1966, *Sens et non-sens*, Paris, Les Éditions Nagel

Moumami A., 2020, *De l'usage du « je » dans l'écriture scientifique*, disponible à : <https://laicites.hypotheses.org/430>

Moura F.T, Castrucci C., Hindley C., 2023, *Artificial Intelligence Creates Art? An Experimental Investigation of Value and Creativity Perceptions*, *The Journal of Creative Behavior*, Vol. 57, Is. 4, pp. 534–549

Moylan T. & Baccolini R., 2003, *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, New York-London, Routledge

Murch W., 2001, *In the Blink of an Eye*, Beverly Hills CA, Silman-James Press

Ondaatje M., 2002, *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, New York NY, Knopf

Orwell G., 1942, *Réflexions sur la guerre d'Espagne*, Essais, articles, lettres, vol. 2 : 1940 : 1943

Orwell G., [1949], 1990, *Nineteen Eighty-Four*, Bordeaux, Ducros

Ouellet M., 2015, *Cybercapitalisme et totalitarisme*, *Relations* #776

Paquin L.-C., 2019, *Faire de la recherche-crédation par des cycles heuristiques*, UQAM, disponible à : http://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf

Peirce, C. S., 1998, *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings (1893-1913)*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press

Pramaggiore M. & Wallis T., 2008, *Film: A Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing

Roussin P., 2001, *Orwell, l'anti-utopie de l'homme ordinaire*, *Communications*, 71, 2001, pp. 105-141.

Sargent L. T., 2006, *In Defense of Utopia*, *Diogenes*, 53 (1), 11–17

Snyder B., 2005, *Save the Cat, The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Studio City CA, Michel Wiese Productions

Tarkovski A., [1989], *Le Temps scellé*, 2014, Paris, Éd. Philippe Rey

Tateo L., 2015, *Just an Illusion? Imagination as a higher mental function*, *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 5:6, <https://www.longdom.org/open-access/just-an-illusion-imagination-as-higher-mental-function-2161-0487-1000216.pdf>

Todorov T., 2010, *Le Siècle des totalitarismes*, Paris, Robert Laffont

Tort P., 2012, *Du totalitarisme en Amérique*, Paris, Ed. Érès

Turing A.M., [1950], 1995, *Computing Machinery and Intelligence. Computation & Intelligence*, American Association for Artificial Intelligence, Palo Alto, 44-53.

Vioulac J., 2013, *La logique totalitaire. Essai sur la crise de l'Occident*, Paris, Presse Universitaire de France

Vonnegut K., 2004, Conférence à Case Western Reserve University, disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=4_RUgnC1lm8

Weber M., [1919], 1963, *Le Savant et le Politique*, Paris, Union Générale d'éditions

Zamiatine E., [1924], 1996, *Nous autres*, Paris, Jacques Gérin

Zittoun T. & Cerchia F., 2013, *Imagination as expansion of experience*, Integr Psychol Behav Sci, 47: 305-324, <https://link.springer.com/article/10.1007/s12124-013-9234-2>

Zizek S., 2002, *Welcome to the désert of the real*, Londres-NewYork, Verso

Zizek S., 2004, *Vous avez dit totalitarisme ? Cinq interventions sur les (més)usages d'une notion*, Paris, Ed. Amsterdam

Zizek S., 2008, *Violence, six réflexions transversales*, Paris, Au diable vert, Vauvert

Zizek S., 2010, *Jacques Lacan à Hollywood, et ailleurs*, Arles, Actes Sud

Zizek S., 2011, *The Violence of Liberal Utopia*, Scandinavian Journal of Social Theory, 9:2, 9-25