

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

**LA REVANCHE DES SORCIÈRES**

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION  
CONCENTRATION MULTIMÉDIA

PAR  
NANCY GENDRON

FÉVRIER 2007

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur, Jean-François Renaud, professeur à l'École des médias de la Faculté des communications à l'UQAM, pour sa grande patience et son soutien, ainsi que tous les professeurs qui m'ont inspirée au cours de la scolarité à la maîtrise en multimédia interactif.

Un merci tout particulier à mon conjoint, Richard Lepage et à mes enfants, Gabrielle et Jérémie, pour leur amour indéfectible et leurs encouragements répétés tout au long de mes études à la maîtrise et principalement durant la rédaction et la production de ce mémoire-crédation.

Je veux aussi remercier mes très chères Sorcières, Diane Daoust et Valérie Dubreuil pour les discussions, les lectures, la poésie et leur amitié la plus précieuse depuis plus de vingt ans. Enfin, un merci tout spécial à Suzanne Roy et Danny Beaupré pour le soutien tant moral que technique ainsi qu'à Louis-Paul Legault et Francis Naud pour avoir fait progresser le projet et pour les innombrables heures de programmation, de remise en question et surtout, leur apport créatif dans ce (très) long processus.

## AVANT-PROPOS

L'œuvre réalisée dans le cadre de la maîtrise en communication, profil multimédia interactif nous permet de voir les différents visages de l'archétype de la sorcière. Qu'elle soit historique ou actuelle, imaginaire ou réelle, nous voulons démontrer comment les premiers inquisiteurs ont pu « créer » de toute pièce la sorcière telle qu'on la représente encore aujourd'hui. Grâce principalement au développement de l'imprimerie, les livres permettaient une large diffusion de textes théoriques et juridiques dans toute l'Europe. Les gravures sur bois qui les illustraient ont permis au clergé catholique romain et aux juristes laïques de façonner cette image de la sorcière : une femme manipulatrice et satanique. Le clergé s'est arrogé le pouvoir sur les âmes et les consciences de tous les citoyens en organisant ce que certains historiens appellent le premier génocide de l'histoire moderne, la grande chasse aux sorcières qui s'est étendue sur presque cinq cents ans, du début du XIII<sup>e</sup> jusqu'au début du XVIII<sup>e</sup> siècle.

Pour les femmes d'aujourd'hui, la sorcière est une puissante figure archétypale. Elle marque les consciences dans toutes les cultures ; on la retrouve dans toutes les civilisations, à toutes les époques. Depuis toujours, la sorcière hante l'imaginaire social et en des temps de chaos, elle devient le bouc émissaire idéal de tous les maux sur Terre. Marginale et mystérieuse, elle incarne également « la puissance de la magie combinée à la force spirituelle, le pouvoir de la connaissance allié à celui d'une certaine science » (Collectif Les sorcières - poésie et performance, 1998).

Les plus militantes, elles, se perçoivent comme les descendantes des sorcières et s'inspirent de la résistance politique de femmes telles Jeanne d'Arc. Elles s'identifient à ces « ...femmes qui défendent des causes sociales ou politiques et qui sont en butte aux sarcasmes, au dénigrement et à l'intimidation... » (Roy,

1999; p137). Ces femmes du XXI<sup>ème</sup> siècle trouvent dans l'archétype de la sorcière, un modèle de force qui les pousse à continuer leurs luttes. Elles luttent activement pour la légitimité et la bienfaisance du pouvoir féminin sous toutes ses formes (Pinkola-Estès, 1996).

Voici venu le moment de porter un nouveau regard sur notre monde, d'adopter le point de vue de ces femmes. Voici venu le temps des sorcières, celles du passé, du présent, de l'avenir. Voici venu le moment d'examiner les traces que les sorcières ont laissées sur nos vies. Comme féministe, je me suis identifiée à elles et me considère encore comme incarnant cet archétype, à cause des rires et des luttes qui m'ont portée tout au long de ma vie de jeune adulte.

Avec ce mémoire écrit, je voulais prolonger la réflexion amorcée il y a plus de 15 ans dans notre collectif de poésie et performance, Les Sorcières. Je voulais aussi donner une forme concrète à cette démarche depuis plusieurs années. C'est une revanche personnelle, c'est aussi la revanche des sorcières historiques : l'urgence ressentie à réfléchir sur le passé pour mieux agir dans l'avenir. Le multimédia me semblait le moyen le plus intéressant pour rendre cette réflexion accessible. Voici donc les fruits de ce travail.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>AVANT-PROPOS .....</b>	<b>iii</b>
<b>RÉSUMÉ .....</b>	<b>viii</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE I</b>	
<b>ÉNONCÉ D'INTENTION .....</b>	<b>2</b>
<b>1.1 Type de projet et point de vue d'auteure.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Mode d'expression et esthétique.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2.1 La place publique, métaphore fonctionnelle du jeu.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2.2 Composantes textuelles.....</b>	<b>5</b>
<b>1.2.3 Composantes visuelles.....</b>	<b>6</b>
<b>1.2.4 Composantes sonores.....</b>	<b>8</b>
<b>1.2.5 Design et couleurs.....</b>	<b>9</b>
<b>1.2.6 Interactivité.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3 Stratégie et pertinence communicationnelle .....</b>	<b>12</b>
<b>CHAPITRE II</b>	
<b>DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE DE CONCEPTION.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 Découpage conceptuel.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 Description du jeu.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2.1 Idées générales des modules 1 et 2.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2.2 Idées générales des modules 3 et 4.....</b>	<b>20</b>

2.2.3	Idées générales des modules 5 et 6.....	21
2.3	Recherche motivant les contenus de l'œuvre.....	23
2.3.1	Recherches spécifiques relatives à la fiction interactive.....	24
2.4	Recherches relatives aux choix socio-politiques, esthétiques et éthiques de l'œuvre.....	25
2.4.1	La chasse aux sorcières.....	26
2.4.2	Qui est une sorcière? .....	27
2.4.3	Le châtement.....	30
2.4.4	Est-ce que les sorcières croyaient aux sorcières? .....	30
2.5	Principales figures de rhétorique du projet.....	31
2.5.1	L'injonction paradoxale.....	31
2.5.2	La vidéo interactive.....	31
2.5.3	L'immersion.....	32
2.5.4	La prosopopée.....	33
2.5.5	Le fabliau.....	33
<b>CHAPITRE III</b>		
<b>DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE DE PRODUCTION.....</b>		
3.1	Production des contenus.....	36
3.2	Assemblage et intégration des contenus.....	37
3.3	Programmation et interaction.....	37
3.4	Mise au point et présentation du prototype.....	38

<b>CHAPITRE IV</b>	
<b>ÉVALUATION DU PROTOTYPE .....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Analyse des commentaires.....</b>	<b>41</b>
<b>4.2 Modifications à apporter au prototype.....</b>	<b>42</b>
<b>CHAPITRE V</b>	
<b>RETOUR CRITIQUE SUR LA DÉMARCHE .....</b>	<b>44</b>
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>46</b>
<b>APPENDICE A .....</b>	<b>50</b>
<b>ORGANIGRAMME SIMPLIFIÉ DE L'ŒUVRE</b>	
<b>APPENDICE B .....</b>	<b>51</b>
<b>DESCRIPTION DES PERSONNAGES ET TEXTES DE LA FICTION INTERACTIVE</b>	
<b>APPENDICE C .....</b>	<b>62</b>
<b>TEXTE REMANIÉ DU FABLIAU</b>	
<b>APPENDICE D .....</b>	<b>65</b>
<b>TEXTES ET QUESTIONS DE L'INQUISITEUR</b>	
<b>APPENDICE E .....</b>	<b>69</b>
<b>TEXTES DES SEGMENTS DOCUMENTAIRES</b>	
<b>APPENDICE F .....</b>	<b>73</b>
<b>TEXTE DU GÉNÉRIQUE FINAL DE L'ŒUVRE</b>	
<b>APPENDICE G .....</b>	<b>76</b>
<b>QUESTIONNAIRE DE L'ÉVALUATION DU PROTOTYPE ET TABLEAUX DES</b>	
<b>RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION</b>	
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>85</b>

## RÉSUMÉ

Ce document d'accompagnement a pour but d'explorer les différentes facettes de l'œuvre politico-ludique sur support DVD intitulée *La revanche des Sorcières*. Il vous permettra de comprendre le cheminement du projet, de l'idée de départ jusqu'à la forme concrète du mémoire-production. Vous trouverez, en introduction, une présentation du projet tel qu'il se présente dans sa version « production ». Cette mise en contexte permettra au lecteur de mieux comprendre la période et le contexte historique dont il est question dans le mémoire-crédation.

Dans la première partie, j'exposerai mon « intention en trois dimensions », c'est-à-dire mon point de vue d'auteure, les modes d'expression utilisés ainsi que la pertinence communicationnelle du projet. Ensuite, il sera question des grandes lignes historiques et des principes socio-politiques qui sous-tendent ma démarche depuis plus de quinze ans. Dans la troisième partie, j'exposerai la démarche méthodologique qui a amené à la conception du jeu tel qu'on le voit. L'exposé de la démarche de production est vu dans la partie quatre où nous examinerons les questions d'expérimentation, de production des matériaux et de l'assemblage des contenus. Nous traiterons aussi de l'intégration, de la programmation et de l'interactivité ainsi que de la mise au point et de la présentation du prototype.

La partie cinq fera un retour critique sur la démarche de conception, de réalisation et d'évaluation de la version finale de la production ainsi que les réflexions suscitées autour de sa réalisation.

Ajoutées au document principal, vous retrouverez les pages annexes nécessaires à la compréhension du mémoire-production, les scénarios interactifs et les questionnaires élaborés lors de mes recherches et réflexions sur les sorcières de tous les temps.



**MOTS CLÉS :** sorcière, inquisiteur, chasse aux sorcières, totalitarisme, féminisme, multimédia, interacteur\*.

\* Le mot « interacteur » est un néologisme québécois qui désigne à la fois le spectateur et l'acteur extérieur d'une œuvre multimédia. Ce mot sera utilisé dans le texte pour désigner « la personne agissant avec l'œuvre ». À défaut d'avoir féminisé ce mot qui n'est pas encore accepté par l'Office québécois de la langue française, nous considérons de toute manière que les personnes qui agissent avec l'œuvre sont des sorcières (voir l'explication à la page 12 de ce mémoire).

## INTRODUCTION

Réalisée dans le cadre de la maîtrise en communication (profil multimédia interactif) amorcée à l'automne 2001, l'œuvre intitulée *La revanche des sorcières* est une machine à contenu, un « carnet de notes » personnel, historique et politico-ludique sur les sorcières, du Moyen Âge à nos jours. Ce carnet est constitué d'un ensemble de films, de commentaires, de photos, qui permettra à l'interacteur de se familiariser avec le sujet : à partir d'une place publique imaginaire, on accède à six différents modules qui représentent un aspect particulier de l'univers des sorcières.

Dans l'un des modules, nous faisons la connaissance de Marguerite, une jeune femme atteinte de la peste. C'est en dialoguant avec elle que l'interacteur comprendra le contexte historique de l'œuvre. Dans un deuxième module, il sera possible de discuter avec des personnages virtuels dans une forêt imaginaire du Moyen Âge; un troisième nous donne accès à la maison des sorcières où on pourra voir des images d'archives et dans un autre, de très courts documentaires sur les sorcières des trois derniers siècles; un couple de bourgeois profite joyeusement de la vie dans leur luxueuse demeure dans un cinquième module, et finalement, après avoir visité tous ces secteurs de l'œuvre, l'accès est ouvert pour un interrogatoire corsé avec l'inquisiteur.

La question de la grande chasse aux sorcières brasse l'histoire, questionne l'ordre et la loi, secoue les vieilles théories (Collectif Les sorcières, 1998). Des recherches récentes et une relecture des notes des procès pour sorcellerie nous permettent maintenant de dresser un tableau plus précis de l'époque (Muchembled, 1993), d'élaborer une définition moins « romantique » de la sorcière qu'avait préconisée Jules Michelet et Margaret Murray (Michelet, 1892 et Murray, 1921) et, si nous poussons nos hypothèses un peu plus loin, de remettre carrément en question un certain discours féministe (Savage, 2000).

Cette incursion dans un monde imaginé se présente sur support DVD parce que le mémoire-production comporte plus de dix-huit minutes de vidéo interactive. Comme la plupart des ordinateurs possède au moins un lecteur DVD, ce support a été retenu parce qu'il permet un accès rapide aux fichiers vidéo et offre un rendu visuel fluide et régulier. De plus, la génération des événements, suite aux interactions, est gérée plus efficacement. Toutefois, ce DVD ne peut se lire que sur une plate-forme PC (Windows XP). Pour afficher correctement le projet, une résolution d'écran d'au moins de 800 x 600 pixels est requise.

## CHAPITRE I

### ÉNONCÉ D'INTENTION

Je travaille et recherche sur l'archétype de la sorcière depuis 1989. En groupe, dans notre collectif de poésie-performance nommé « Les Sorcières », nous avons créé et longuement discuté autour de cet archétype. Cette réflexion s'est poursuivie avec mes anciennes collègues et amies du collectif, à travers nos lectures, nos discussions et nos autres créations. Il faut dire que la sorcière est mon inspiratrice et ma muse encore aujourd'hui. *La revanche des Sorcières* sous sa forme « multimédia » représente donc une synthèse de mes questionnements, intégrée dans un mémoire-crédation de maîtrise.

Ce travail de recherche m'aura permis de remettre en cause certains mythes de la culture féministe. Par exemple, c'est à partir d'une erreur d'interprétation effectuée par l'anthropologue anglaise Margaret Murray dans les années vingt que se sont développées les différentes pratiques et philosophies « sorcières » préconisées par une certaine culture féministe depuis les dernières décennies. Des sectes promues par la culture féministe « new age » se sont fondées sur une supercherie menée par une femme du siècle dernier, elle-même victime de la misogynie et du puritanisme de son époque. Cet incident me semblait révélateur d'une problématique très particulière quand on aborde l'histoire des femmes et plus spécifiquement des femmes des classes paysannes ou populaires.

En effet, les seules traces restantes des sorcières sont les notes et les transcriptions des interrogatoires, des témoignages et des jugements des procès pour sorcellerie du XIV<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle. À travers ces écrits, c'est donc la perception empreinte de préjugés et de

mépris que les juges et les inquisiteurs ont eu de ces femmes qui est arrivée jusqu'à nous. Ces fragments de textes rendent impossible la tâche de refaire le parcours complet d'une seule de ces vies; quand on sait qu'il y a eu éradication d'environ deux cent mille sorcières (Savage, 2000), il est triste et accablant de constater qu'il ne reste que de petites bribes de témoignages, quelques minuscules artefacts qui dressent un portrait-robot partiel, une image-type incomplète, inconstante, de cette sorcière anonyme, oubliée à jamais.

J'ai choisi de parler d'elles, tant de cette « sorcière inconnue » que des sorcières d'aujourd'hui qui pourront influencer celles de demain. Même si ces réflexions ne sont pas toujours apparentes dans *La revanche des sorcières*, elles sous-tendent les modes d'expression, l'esthétique, les modalités d'interaction et les stratégies communicationnelles de l'œuvre.

### 1.1 Type de projet et point de vue d'auteur

Cette œuvre peut être vue comme un carnet interactif personnel qui contient des notes, prises pour soi-même, de faits et d'événements qu'on ne veut pas oublier. Ce « carnet de notes » que l'on peut qualifier d'historique et politico-ludique, fait appel à l'imaginaire. *La revanche des sorcières* exige une grande implication de la personne agissant avec l'œuvre ; elle demande du temps d'exploration et elle requiert une grande ouverture d'esprit. Voici les intentions de départ et comment mes recherches ont orienté les choix socio-politiques exposés dans la version finale de l'œuvre.

*La revanche des sorcières* est une incursion dans une époque qui évoque le XVI<sup>e</sup> siècle dans un pays européen. Le contexte de l'œuvre pourrait tout aussi bien se situer aujourd'hui dans une campagne profonde du sud des États-Unis ou dans tout autre lieu et temps où règne la méfiance envers celles et ceux qui sont différents.

Ce carnet interactif propose à des personnes adultes et consentantes d'explorer un monde imaginaire de sorcières : des femmes marginalisées pour ce qu'elles sont, dans leurs corps, leurs gestes et leur classe sociale. Nous voulons recréer l'atmosphère d'oppression que vivent les individus sous le règne de toutes sortes de totalitarismes, grâce à de courts documentaires, des dialogues avec des personnages fictifs dans le contexte de la vidéo

interactive. *La revanche des sorcières* se veut une dénonciation des puissantes hystéries totalitaires et des crimes perpétrés, de tout temps, par des hommes qui cèdent aux pires violences au nom de leur dieu, de leur nation ou de la raison d'État.

## **1.2 Mode d'expression et esthétique**

Les fondements esthétiques proposés par *La revanche des sorcières* sont marqués par mon métier premier. Je la qualifierais d'esthétique des « petits bouts » : Chris Marker, cinéaste, documentariste et artiste multimédia disait de l'art numérique qu'il consistait à «... faire un tout avec des bouts ». En ma qualité de monteuse professionnelle, c'est un art que je cultive depuis près de dix-huit ans. Dans les recherches esthétiques effectuées pour en arriver à la forme définitive du mémoire-crédation, il y a énormément de « petits bouts » d'images, de sons et de textes copiés, découpés, collés, déplacés, jointés, lissés, montés, adaptés et intégrés afin d'en faire un tout cohérent.

Après avoir passé des semaines à numériser des images de toute provenance et suite à une recherche de droits pour certaines gravures, indispensables à ce mémoire, j'ai rapidement réalisé qu'il pourrait m'en coûter des dizaines de milliers de dollars si je voulais « légaliser » tout mon travail. Comme je suis certaine qu'il n'y aura aucune suite commerciale à ce projet, j'ai laissé tomber les démarches et utilisé les images à ma convenance, sans aucune retenue. Cette esthétique « brouillonne » de l'extrait visuel et sonore, se pratique sous le drapeau pirate de la gratuité pour une étudiante sans le sou.

### **1.2.1 La place publique, métaphore fonctionnelle du jeu**

Après la cinématique d'introduction (57 secondes) nous arrivons sur la place publique d'un village; c'est la métaphore fonctionnelle du jeu. Elle est aussi la porte d'entrée et de sortie. Elle nous permet de cogner à la porte de Marguerite, une jeune femme atteinte de la peste avec qui on discutera une seule fois. La place publique est un lieu ouvert, auquel on a accès à tout moment, par le menu déroulant, sauf une fois entré chez l'inquisiteur. Lui nous garde prisonnière et nous mène à coup sûr à la fin négative du jeu.

Dans le village, la place publique est le premier lieu de rencontre et d'échange d'information. Elle est aussi la place du marché où, plusieurs fois par semaine, vendeurs et acheteurs s'adonnent au commerce des biens et des services essentiels à la survie dans une société traumatisée par les guerres, les famines et les maladies. Ces fléaux étaient considérés comme un châtement de Dieu. La place publique est également le lieu des fêtes populaires, des carnivals et des rites encore empreints de superstitions et de pensées magiques (Duby, 1988).

À partir de la place publique, nous aurons la possibilité d'accéder à six « lieux » ou six modules, regroupés autour de deux axes : celui de la culture populaire et celui de la culture livresque. D'une part, il y a l'axe représentant la culture populaire, la transmission orale des connaissances, la communication interpersonnelle vue sous l'angle « sorcière ». Il est d'abord illustré par une marche en forêt, lieu du rêve et de l'imagination, lieu où toutes les utopies sont possibles. Nous y rencontrons différents personnages virtuels. Puis, la maison des sorcières, lieu privé mais ouvert où vivent les sorcières d'aujourd'hui dans une action créative qui rejaillit sur le politique et le public.

D'autre part, l'axe de la culture livresque, de la culture du pouvoir, s'incarne dans le château (en développement) et la maison bourgeoise. Il se prolonge chez l'inquisiteur (l'église), l'autorité suprême qui brise les corps et broie les innocentes; c'est la culture oppressante des classes dominantes, l'aristocratie, le clergé et la bourgeoisie.

### **1.2.2 Composantes textuelles**

Plusieurs informations sont transmises à l'aide de courts textes : les titres des différents modules (inscriptions sur la place publique) et les sous-titres des différents tableaux du jeu, les noms des personnages et certaines références bibliographiques dans le diaporama. Des indications sont aussi offertes dans la structure de développement de la fiction interactive, essentiellement les questions que l'on peut poser aux personnages virtuels dans la forêt, dans la tour ou encore dans les réponses que l'on donne à l'inquisiteur quand il nous questionne. La lecture d'informations textuelles est importante pour la progression du récit dans la partie « fiction interactive ». Des Informations complémentaires aux parties « documentaires » sont aussi disponibles si l'interacteur le désire à la fin du jeu.

Le texte revêt une signification particulière dans le jeu appelé « des qualités des sorcières » quand apparaissent en surimpression sur un visage de femme (sorcière fantôme), les noms de quelques sorcières répertoriées au cours de mes recherches ainsi que les qualificatifs qu'on leur attribuait. Il s'agit ici de provoquer une réflexion sur la force avec laquelle on « imprimait » dans les consciences cette nouvelle représentation des femmes, des mots gravés sur le corps-écran d'une sorcière.

Les polices qui ont été retenues pour l'œuvre sont : Benegraphic, pour les titres, les génériques et la signalisation sur la place publique, Washington Text, pour les dialogues dans la vidéo interactive et Stonehenge pour les documentaires et les autres textes. Toutes ces polices sont distribuées gratuitement à l'adresse suivante <http://www.dafont.com/fr/> .

### **1.2.3 Composantes visuelles**

#### **Les images fixes**

La place publique, la forêt, la tour de Marguerite (la jeune pestiférée), ainsi que la pièce où évolue l'inquisiteur sont constituées d'images fixes « composites » créées à partir de gravures, d'enluminures, de toiles ou de tapisseries des XIV<sup>e</sup> et XV<sup>e</sup> siècles. Elles recréent une certaine représentation des lieux et agissent un peu comme des décors de théâtre.

L'image de la place publique est composée de deux photographies numériques d'une maquette en trois dimensions, réalisée avec du papier imprimé (reproductions de gravures du XV<sup>e</sup> siècle) collé à des structures de carton. On a ensuite assemblé numériquement les deux photos pour composer la nouvelle image; la collure est cachée par un muret qui délimite l'espace de la place publique du village et l'isole de la forêt et de la maison des sorcières qui sont « à l'extérieur » d'une place surchargée visuellement. Ce déséquilibre visuel est absolument volontaire. On a ensuite procédé à l'insertion d'un contour provenant d'une enluminure du XV<sup>e</sup> siècle. Les étiquettes, indiquant les lieux à visiter de la place publique sont aussi des reproductions d'enluminures.

La place publique bénéficie d'un traitement spécifique. D'entrée de jeu, le scénario original avait besoin d'orienter les choix de l'Interacteur; en créant une image de la place publique de 1600 pixels par 600 pixels, seulement la moitié droite de l'image (800 par 600

pixels) est visible au début du jeu. Il était nécessaire, pour l'auteure, que l'interacteur puisse parcourir certains modules du jeu avant d'autres.

En construisant l'image de la place publique de cette manière, il devient fort possible que la personne qui n'a jamais agi avec l'œuvre, s'attarde aux secteurs de l'inquisiteur, de la maison bourgeoise ou fasse la connaissance de Marguerite avant de s'apercevoir que l'on peut déplacer l'image vers la gauche de l'écran, en donnant ainsi l'accès à la forêt et à la maison des sorcières. La place publique est une image fixe surdimensionnée et c'est l'interacteur qui déplace son point de vue dans l'image.

### **Les images animées**

La cinétique d'introduction nous permet d'installer le contexte dans lequel *La revanche des Sorcières* veut nous plonger : un village quelconque à une époque non précisée. Dans la section « forêt », les fragments de fiction sont aussi tournés en vidéo numérique. Ici apparaissent différents personnages avec lesquels nous échangeons; ces fragments fictionnels sont utilisés dans la partie interactive de l'œuvre. Le rythme, la sélection et l'ordre d'apparition des séquences vidéo sont produits par un interacteur que nous espérons actif et vigilant. Cette personne interagira volontairement avec les personnages de Mathieu, le maître-forgeur, de Lisa, son épouse, de Zénobie, la femme errante et de la sorcière fantôme.

Les très courts documentaires présentés dans la maison des sorcières sont de facture assez sobre. Leur durée et leur efficacité à transmettre des informations essentielles à la compréhension de l'époque ont obligé la créatrice à utiliser une approche classique en production documentaire. Ici, le rythme, l'ordre et les contenus sont déterminés par la « monteuse » sans que le spectateur puisse y changer quoi que ce soit. La production se présente ici toujours dans la même forme, mais pas nécessairement dans l'ordre chronologique. Enfin, il sera possible de visionner une banque d'images significatives de sorcières cumulées par des années de recherche iconographique par l'auteure.

L'inquisiteur a le visage partiellement dévoilé, il est la figure emblématique du tortionnaire, une boucle sans fin de deux minutes est déclenchée dès l'entrée dans ce module. Sous le regard de cet homme isolé dans un endroit sombre et humide, toute

personne présente chez lui est nécessairement coupable de quelques crimes impardonnables. Le fait que la boucle soit assez longue évite que l'on s'aperçoive qu'il s'agit d'une répétition constante du même segment vidéo.

La sorcière fantôme est une ombre mouvante, elle n'a pas d'identité; elle n'a ni forme précise, ni visage reconnaissable, exactement comme la sorcière « historique ». La personne agissant avec l'œuvre peut donc lui donner l'aspect qu'elle veut. Il ne paraissait pas nécessaire que cette représentation soit conforme à l'image stéréotypée de la sorcière au nez crochu et au chapeau pointu imposée par la télévision et le cinéma. Elle est protéiforme, multiple et changeante, comme la sorcière d'aujourd'hui.

#### **1.2.4 Composantes sonores**

*La revanche des sorcières* est une œuvre interactive à connotation historique ; la musique se veut le reflet de ce métissage d'époques à la fois anciennes et actuelles. L'image est bercée par une trame musicale entièrement originale du compositeur Louis-Simon Hétu. Les musiques sont discrètes mais efficaces, les changements de rythmes ou d'instrumentation se faisant toujours autour d'un thème musical principal. Louis-Simon utilise la percussion, la harpe, la flûte mais c'est la guitare acoustique qui domine les autres instruments.

Cette musique est éclectique tout comme les aspects visuels du jeu. Elle emprunte des fragments à des réalités et des époques historiques diverses : ici, c'est une citation dans la texture d'un instrument de musique ancien, parfois, elle reprend des phrasés typiquement celtiques. La musique originale représente l'idée que les sorcières proviennent de tous les temps, de toutes les époques, de toutes les cultures.

Les voix des personnages sont toujours texturées, traitées par des effets particuliers; il y a au moins une forme d'écho ou de réverbération dans la voix (de la sorcière, de l'inquisiteur, du conteur de fabledieu et de la déesse narratrice, par exemple). Mais on retrouve une perspective sonore quand Marguerite nous parle de l'intérieur de sa maison, de l'autre côté de la porte. Même chose pour l'introduction du tableau de l'inquisiteur, du moins, pour la partie où il nous chasse de son repaire.

Cette recherche a également permis de créer des paysages sonores; certains sont subtils, d'autres plus apparents, particulièrement pour la forêt, pour la place publique et chez l'inquisiteur. Il semblait pertinent de créer un contexte sonore autour des personnages afin de leur donner une certaine profondeur. La réalité sonore de ces trois sections rend leur environnement plus crédible. Selon nous, c'est la voix et la musique qui créent, avec le plus de force, l'impression de l'immersion.

J'ai consacré beaucoup de temps à l'enregistrement des voix et à la direction des comédiens. Ils sont tous étudiants à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM sauf Monsieur Pascal Belleau qui est chargé de cours à la même École. C'est Monsieur Belleau qui interprète la voix de l'inquisiteur, mais ce n'est pas lui qui est vu à l'écran dans le module.

Comme il est impossible de recréer fidèlement le climat d'oppression de cette époque sur le plan visuel, avec très peu de moyens financiers, il s'agissait de trouver l'émotion (juste?) avec les comédiens dans leurs voix : particulièrement pour les personnages dont on ne voit pas le visage comme Marguerite qui parle derrière une porte, la sorcière fantôme dont on ne distingue pas les traits du visage ou encore l'inquisiteur qui, dans l'idée de départ n'était qu'une ombre en contre-jour. Ce sont là mes débuts en direction d'acteurs car normalement, pour d'autres projets personnels, le travail avec les acteurs se fait dans l'improvisation et la « spontanéité ».

Il était important pour les comédiens d'être crédibles : la priorité était que tous ces personnages devaient s'intégrer harmonieusement dans un ensemble structuré par une programmation à venir. Bien que conscients que l'interacteur, absent du studio, allait devoir réagir à leurs paroles, les comédiens ont l'habitude de jouer avec des partenaires présents physiquement, yeux dans les yeux, avec un retour immédiat de l'autre comédien ainsi que d'un public réagissant directement à leur jeu. Certains ont trouvé difficile de ne pas avoir de contrepartie immédiate à leur jeu d'acteur. Nous avons passé bien du temps à les rassurer...

### **1.2.5 Design et couleurs**

Dépouillées, avec la sobriété des couleurs sombres, les noirs, bruns, bleus et verts déclinés dans les nuances infinies de gris, les toiles de fond sont construites à l'aide de reproductions de gravures sur bois des premiers temps de l'imprimerie, de reproductions de

tableaux, d'enluminures et de tapisseries et à partir de mes propres dessins. Comme le dit si bien Marshall McLuhan « L'hybridation ou la rencontre de deux médias est un moment de vérité et de découverte qui engendre des formes nouvelles »<sup>1</sup>. L'auteure s'inscrit totalement dans cette pratique alors que les images de synthèse font appel à une pluralité de supports. Les éléments visuels sont parfois mobiles et détachés des fonds d'image pour permettre une fausse profondeur de champ.

Par exemple, dans le décor qui constitue la place publique composée de deux photographies (d'une maquette que j'ai réalisée avec l'aide de mes deux enfants) qui ne sont pas tout à fait symétriques dans leur juxtaposition, il y a synthèse (effacement et lissage des points de jonction) d'au moins 5 images-sources différentes. C'est grâce à **Photoshop** que l'on peut ajuster les objets, les positionner et faire en sorte que l'image ainsi reconstituée serve bien les propos et les intentions de l'œuvre.

Pour les contours et les arrière-plans des menus et tableaux, c'est l'utilisation et le trucage des enluminures, à partir de magnifiques reproductions<sup>2</sup> qui montrent que la réalité et la vision du monde des aristocrates lettrés était bien différentes de celle des plus humbles. Ces images scintillent, reflètent la lumière, même une fois numérisée. Cadres, lettrines, figures emblématiques, symboliques ou animaux mythologiques, ces œuvres délicates, admirables sont aussi très émouvantes : bien peu de gens, du temps de leur fabrication, ont eu l'occasion de les voir. Avec l'arrivée des technologies numériques, ces images deviennent, du coup, accessibles au plus grand nombre et dans certains cas, libres de droit.

Les éclats de couleurs se retrouvent aussi dans la maison des sorcières, la maison des femmes actuelles, vibrantes, chaleureuses. Solidaires et insoumises, ces sorcières d'un temps nouveau revendiquent le droit de rire, de chanter et de colorer leurs vies! C'est ce qui est représenté dans les teintes claires et vibrantes des images d'archives.

Il est à noter que dans « Sorcières réalités », on choisit dans le reflet d'un miroir un seul de sept très courts segments visuels ; dans l'attente de ce choix, la fameuse mire TV (propriété de la compagnie RCA) est visible mais trafiquée avec une tête stylisée de sorcière plutôt que celle d'un l'indien. Dans ce tableau, le kitsch, les clichés et toutes les excentricités visuels sont de mise.

Les personnages de la vidéo interactive, tournés en studio sur support MiniDV (vidéo numérique), évoquent les questionnements sur les rapports entre les hommes et les femmes de façon très contemporaine mais dans un environnement volontairement abstrait. Le

tournage sur fond noir, est dû au fait qu'il m'était impossible de recréer réalistement le XVI<sup>e</sup> siècle en studio ou en location sans aucun budget.

Cependant, les costumes sont d'authentiques reproductions, faites de fibres naturelles et cousues à la main par une artisane passionnée du Moyen Âge : pour l'homme, dans les tons de bleu (couleur de la noblesse) et pour sa femme, dans les tons de rouge (couleur de la fête). Les personnages d'origine paysanne portent des vêtements beiges, couleur des fibres naturelles, sans traitement ni teintures car cette opération était coûteuse pour le petit peuple, particulièrement pour les vêtements de tous les jours. Malheureusement, le manque de contraste dans les éclairages ne rendent pas toujours compte de cette dimension.

Pour sa part, l'inquisiteur évolue dans un environnement très sombre. Un ténu rayon de lumière, provenant d'une fenêtre en ogive est balayé par la silhouette de l'homme en noir, tant dans son âme que dans son ombre. Ici, c'est la voix qui prime. Nous reviendrons sur cet aspect un peu plus tard.

La Sorcière, notre archétype fondamental, est un fantôme. Compte tenu des innombrables images de sorcières qui hantent nos imaginations, je ne voulais pas imposer une vision plus qu'une autre parce que toutes ces représentations sont valables. Sur un fond noir, un visage, éthéré et déformé, presque transparent, nous parle, mais il y a un décalage visible entre le son de la voix et le visage. L'idée, c'est que l'on prête attention aux textes, au discours et à l'émotion plutôt qu'à une image stéréotypée de cette femme. En traitant ce personnage de cette manière, je voulais la libérer de la lourdeur et de la douleur d'un corps physique. Sur son visage, très pâle, on pourra superposer un texte dense : les noms de quelques sorcières et la liste des qualificatifs attribués aux femmes dans les livres des inquisiteurs.

Nous avons délibérément choisi de ne pas montrer la torture, la souffrance, le feu des bûchers. On peut la voir partout, tous les jours à la télévision, dans les films et dans les journaux. Le rapport annuel d'Amnistie Internationale est troublant à cet égard (<http://www.amnistie.qc.ca/>). C'est un choix esthétique et éthique.

### 1.2.6 Interactivité

*La revanche des sorcières* possède un caractère à la fois ludique et documentaire. En effet, nous explorons l'archétype de la sorcière à travers 4 différents secteurs qui nous révèlent cette vérité saisissante : **nous sommes toutes sorcières**. Les personnes qui accepteront de s'immiscer dans l'univers de *La revanche des sorcières* vivront une expérience personnelle particulière qui les confrontera à un monde étrange, mystérieux, imprévisible. Comme ces personnes sont des adultes des deux sexes, curieuses et aventurières, il ne sera donc pas nécessaire de posséder une « culture du jeu électronique ». Toute personne désireuse de s'introduire dans cet univers sorcier découvrira aisément les modalités d'interaction. La souris sera le prolongement de notre main, l'écran celui de nos yeux.

Le jeu est limité en terme d'interactivité car l'auteure elle-même est limitée dans ce domaine. Même si deux étudiants-programmeurs ont aidé à résoudre des problèmes circonstanciels liés à la structure avec beaucoup de génie, ils devaient respecter les objectifs et l'idée de base de l'œuvre, c'est-à-dire une approche simple et manichéenne de la programmation : oui ou non, vrai ou faux, noir ou blanc, ami ou ennemi, homme ou femme, roi ou sorcière, Dieu ou Satan. Le contexte totalitaire de la société et de la mentalité dont il est question ne laisse aucune place à la nuance.

L'œuvre permet aussi l'exploration de certains aspects de la proposition conditionnelle, particulièrement dans le développement du scénario de la vidéo interactive. Il y a une possibilité de changer la fin de l'histoire, selon les choix faits par l'interacteur. Compte tenu des limites des compétences personnelles de l'auteure, des limites budgétaires ainsi que des limites de ressources humaines, il semblait que les deux fins, envisageables dans le jeu, sont assez représentatives de ce qui peut arriver « dans la réalité » de ce monde : vivre ou mourir.

### 1.3 Stratégie et pertinence communicationnelle

La pertinence du sujet « sorcière » me semble évidente. Il s'agit de faire prendre conscience aux personnes qui parcourent l'univers de *La revanche des sorcières*, que ces événements peuvent avoir lieu sous toutes sortes de formes : rappelons le génocide

arménien, les camps de la mort de la deuxième guerre, les camps de réhabilitation politique sous Staline ou Castro, le génocide cambodgien; celui de Sarajevo et plus près de nous, le Rwanda ainsi que la tragédie du Darfour en sont des exemples patents. L'hystérie totalitaire peut frapper, n'importe où, n'importe quand.

Nous plaçons délibérément notre interacteur dans une posture précaire, en imposant un certain regard sur les univers à explorer. Cependant, les modalités d'interaction sont simples, les instructions réduites au minimum. Il fallait aussi rendre contagieuse une certaine empathie pour les personnages et susciter la curiosité de l'interacteur à se déplacer dans tous les modules du jeu.

Le questionnaire de l'inquisiteur semble assez représentatif en terme de stratégie de communication. Il permet au joueur de se placer dans la peau d'une sorcière (sans la torture!) et d'expérimenter une situation sans issue. Peu importe la réponse donnée, nous sommes déjà condamnés, ce qui nous amène inexorablement vers le bûcher. Cet aspect du jeu vient renforcer le postulat de départ : **nous sommes toutes sorcières.**

Même si l'impact du jeu est tout à fait relatif, nous plaçons l'interacteur dans une situation inconfortable qui l'oblige à faire des choix, parfois éthiques, mais surtout, qui ne donnent « pas de point en plus » : face à la femme errante, par exemple, nous avons le choix de lui offrir du pain ou pas, nous perdons le pain si nous lui donnons, c'est tout. Il n'y a pas d'autres enjeux que d'être généreux avec cette femme pauvre et sans logis, rongée par la peur qu'on se trompe sur son identité.

C'est donc autour de 4 modes de communication que le jeu est axé : l'**explication** et la **description** objective de la situation par les documentaires amènent la personne interactrice à analyser et comprendre la situation; l'**argumentation**, à l'aide des dialogues avec certains personnages de la vidéo interactive, vient forger les convictions de la personne comme dans le module de l'inquisiteur où la prise de conscience peut être assez brutale; la **récréation** ou le divertissement, l'aspect plus ludique et subjectif de *La revanche des sorcières*, permet de stimuler l'imagination avec les différents jeux comme par exemple, le jeu d'apparition/disparition de l'inquisiteur.

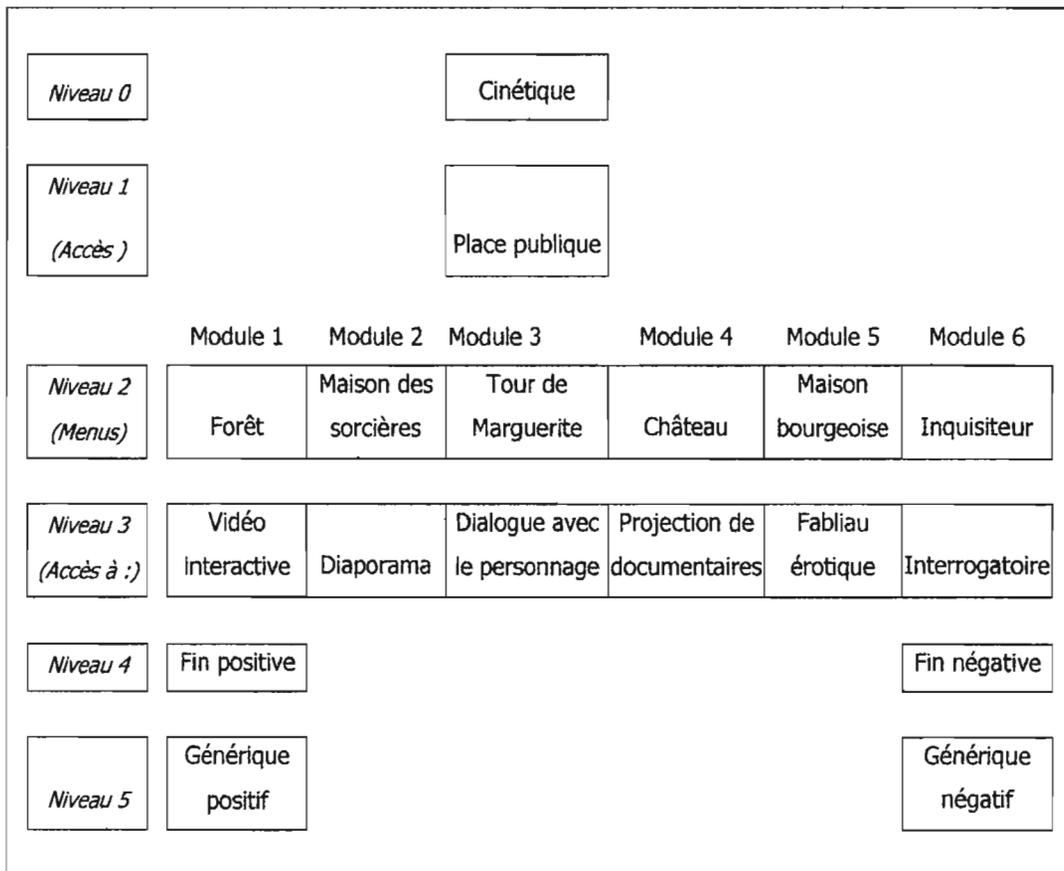
## CHAPITRE II

### DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE DE CONCEPTION

Le découpage conceptuel du jeu s'est redessiné à plusieurs reprises. Au départ, le projet consistait à rendre accessible, dans une forme agréable mais très linéaire, des documentaires explicatifs sur les multiples visages de la sorcière. Après la scolarité, il était devenu évident, obligatoire même, d'ajouter de « l'interactivité » dans l'œuvre en devenir. Dès le départ, l'idée de l'interrogatoire inquisitorial avait germé. Peu à peu, s'est greffée l'idée des modules thématiques et des différents jeux qui y seraient reliés. Il fallait tout de même avoir en tête de garder une grande simplicité dans la forme mais surtout, faire en sorte que la navigation soit simple et facile à comprendre, nuire aux contenus. La forme ne devait pas masquer ou rendre incompréhensibles les idées principales de l'œuvre.

#### **2.1 Découpage conceptuel de *La revanche des Sorcières***

Le mémoire-crédation intitulé *La revanche des sorcières* se veut une construction en arborescence composée de cinq niveaux (« 5 étages » sur l'axe vertical), tel que démontré dans la figure 1.1 (voir un organigramme plus détaillé à l'appendice A, à la page 50). La structure du projet est donc relativement simple:



**Figure 1.1** Organigramme simplifié du jeu

Le niveau zéro nous propose une cinétique d'introduction qu'on ne peut pas arrêter ou contourner. La cinétique sert à mettre l'œuvre en contexte. Le niveau un représente la place publique qui donne accès aux six modules (menus d'introduction) situés au niveau deux. Chacun des six modules nous permet d'accéder à des jeux interactifs situés au niveau trois. Le niveau quatre est constitué des deux fins possibles :

- la fin négative du jeu – la condamnation par l'inquisiteur – nous propose un dernier dialogue avec la sorcière et un retour sur la place publique, sinon, c'est la fin de la sorcière qui brûlera sur le bûcher. On aura le choix de quitter le jeu ou de revenir à la place publique.

- la fin positive du jeu - rattachée à la place publique, après avoir exploré les 6 modules - nous propose une ultime expérience, après notre dernier échange avec Mathieu le forger qui a finalement retrouvé sa femme, nous convie au carnaval.

Finalement, le cinquième niveau marque la fin de l'œuvre (les génériques positifs ou négatifs, selon le cheminement) et nous permet soit de retourner sur la place publique ou encore de quitter le jeu.

Chacun des modules est fermé, ce qui oblige l'interacteur à passer par la place publique (toujours accessible par le menu déroulant au bas de l'écran) pour accéder aux autres modules thématiques. Il est toujours possible de quitter le jeu, sauf quand nous subissons l'interrogatoire de l'inquisiteur. Ici, l'interacteur est obligé de subir la totalité de « l'épreuve inquisitoriale » pour quitter ce lieu. Il reste que la navigation dans l'œuvre est assez simple et facile à saisir, particulièrement pour les testeuses et testeurs adultes qui se sont révélés peu familiers avec l'univers des jeux sur ordinateur.

## **2.2 Description du jeu**

### **Niveau 0 – CINÉTIQUE D'INTRODUCTION (57 secondes)**

*Dans l'Antiquité grecque, on demandait à des femmes de balayer le fond des étangs asséchés afin de libérer les esprits des eaux qui y étaient restés prisonniers afin qu'ils puissent s'envoler pour s'établir ailleurs.*

En allouant un temps de pause avant d'accéder à la place publique, la cinématique d'introduction permet une mise en contexte de l'œuvre.

### **Niveau 1 - LA PLACE PUBLIQUE**

La place publique représente le cœur économique et social d'un village ou d'un quartier pour ses citoyens. C'est également sur cette place que se tiennent les châtiments et les *exécutions publiques de criminels*. Ainsi, les meurtriers et les personnes accusées de sorcellerie sont condamnées à être brûlées vives sur le bûcher, devant tout le village. Ces châtiments se veulent exemplaires, spectaculaires, dissuasifs.

En orientant le point de vue de l'interacteur du côté droit de l'image, au premier accès à l'œuvre, nous voulons l'inciter à explorer en premier lieu, les immeubles situés dans le « village », autour de la place publique.

### **Niveaux 2 et 3 - Les six modules d'accès et les jeux interactifs**

La place publique donne accès aux six modules d'activité suivants :

***À gauche*** - *Culture populaire et la transmission orale des connaissances*

#### **Module 1**

La Forêt Vidéo interactif / dialogues avec des personnages fictifs

#### **Module 2**

La maison des sorcières Diaporama

***Au centre*** - *Mise en contexte de l'œuvre*

#### **Module 3**

La tour de Marguerite Dialogue avec une jeune femme atteinte de la peste

#### **Module 4**

Le château Accès à de courts documentaires sur les sorcières

***À droite*** - *Culture du pouvoir savant et livresque*

#### **Module 5**

La maison bourgeoise Histoire avec des personnages animés en « papier »

#### **Module 6**

L'église Interrogatoire par l'inquisiteur

Les six modules agissent comme des « portails » donnant accès à des jeux ou des situations au troisième niveau; la personne qui agit avec l'œuvre découvre par elle-même, les modalités d'action en cliquant avec la souris.

## **Niveaux 4 et 5 - Les deux différentes fin du jeu**

### **Fin négative du jeu**

La fin négative du jeu souligne les conséquences de la victoire des inquisiteurs et des dictateurs de tout poil : une mort violente, exemplaire, inévitable, peut-être même une délivrance si on la compare aux innombrables tortures physiques et psychologiques subies avant l'exécution. C'est la sorcière qui nous raconte son bûcher. Après, on demande à l'interacteur « Voulez-vous retourner sur la place publique ou quitter le jeu ? » Si la personne rejoue, elle n'aura plus accès à l'inquisiteur et pourrait terminer avec la fin positive. Si elle quitte le jeu, c'est le générique de la fin négative qui sera présenté, comme réflexion ultime à l'expérience vécue dans *La revanche des sorcières*.

### **Fin positive du jeu**

Après un retour à la place publique, il est possible de parcourir à nouveau le jeu et d'explorer les modules plus à fond. Mais, il y a une nouvelle zone sensible sur la place publique qui nous donne accès au nouveau tableau de Mathieu le forgeron qui nous convie au carnaval en guise de fin positive de l'œuvre.

### **2.2.1 Idées générales des modules 1 et 2**

La culture populaire et la tradition orale sont incarnées par la Forêt et la maison des sorcières, lieux de l'expression et de la créativité des sorcières. La forêt comme lieu de l'épanouissement du corps et de l'imagination avec des personnages qui errent et qui se cherchent. La maison est un lieu privé où toutes les folies sont permises.

## **MODULE 1 - LA FORÊT**

Notre interacteur choisit de discuter avec l'un des 4 personnages présents dans l'enluminure. Il peut quitter cet espace en tout temps.

### **Thématique spécifique de la forêt**

La forêt est le lieu symbolique de la liberté, de l'imaginaire : la femme sauvage qui danse nue dans la nature. Cette image de la femme fait peur aux inquisiteurs. C'est aussi cette image de la femme libre qui est exposée dans la culture féministe.

Dans les séquences de vidéos interactives nous rencontrons 4 personnages : un forgeron d'épée, son épouse, une femme errante et une sorcière fantomatique.

Les textes du module sont très librement inspirés d'une pièce de Ingmar Bergman *Peinture sur bois*, tirée de la revue AVANT-SCENE, Paris (1959)  
(explication détaillée de la démarche dans la section 2.3.1 de ce mémoire)

## **MODULE 2 - LA MAISON DES SORCIÈRES**

La sorcière d'aujourd'hui vue sous toutes les coutures.

### **Thématique spécifique de la maison des sorcières**

Le privé est politique, un principe de base de l'idéologie féministe - Deux aspects de la vie en société, d'abord, le domaine de l'image des sorcières créée dans les médias (ce que le public perçoit). Ensuite, une sorcière à mieux comprendre dans la réalité quotidienne (les documentaires pour expliquer ses origines).

### **Sorcière-Réalité**

Diaporama contenant des images de sorcières trouvées dans le cadre de la recherche des éléments visuels; c'est une projection d'images fixes accompagnée de musique mais sans commentaires. L'interacteur fait défiler les images en cliquant sur des « flèches ».

### **2.2.2 Idées générales des modules 3 et 4**

C'est la mise en contexte de l'œuvre. Dans ces deux modules, on trouve des informations pertinentes sur le contexte dramatique dans le module 3 où nous conversons avec Marguerite et une mise en contexte des réflexions sous-jacentes de l'œuvre dans le module 4 où l'interacteur peut visionner de courts documentaires.

#### **MODULE 3 – LA TOUR DE MARGUERITE**

Presque au centre de l'image de la place publique se trouve une tour. Si on cogne à cette porte : **Marguerite** nous parle, à travers la porte. On ne la voit pas. Cette jeune femme est atteinte de la peste. Nous ne pouvons pas entrer chez elle. Elle nous explique pourquoi le village est désert et nous demande de partir. Nous discutons une seule fois avec elle.

#### **MODULE 4 – « SORCIÈRES STORIES »**

Met en place des histoires de sorcières à réinventer, sous forme de courts documentaires. Notre culture populaire actuelle a construit et modifié l'image et la perception de la sorcière d'hier à aujourd'hui.

#### **7 mini documentaires sur les idées reçues à remettre en question**

Les théories qui ont amenées une fausse représentation des sorcières ou de la sorcière telle que présentée dans les écrits du XIX<sup>e</sup> et du début du XX<sup>e</sup> à travers différentes perceptions :

- Fumisterie et mystification entourant l'image de la sorcière au XIX<sup>e</sup> siècle
- L'historien Jules Michelet (version « française » de la sorcière)
- L'anthropologue Margaret Murray (version anglo-saxonne de la sorcière)
- Les Wicca (version New Age et féministe anglo-saxonne)
  
- Une utopie des sorcières solidaires (et insoumises) des temps nouveaux
- Ma perception des sorcières à travers une expérience collective
- Des idées pour créer une version actuelle et critique de la sorcière du XXI<sup>e</sup> siècle

### **2.2.3 Idées générales des modules 5 et 6**

Ces modules représentent la culture livresque et savante incarnée par l'église, symbole de la culture féodale et médiévale; il est aussi question de sa connivence avec l'aristocratie et de la bourgeoisie, productrices et consommatrices de cette culture. Ils sont présents dans les tableaux de « *L'Inquisiteur* » et dans « *La maison bourgeoise* ».

#### **MODULE 5 - LA MAISON BOURGEOISE**

Un couple bourgeois se retrouve après 3 mois de séparation.

##### **Thématique spécifique**

Il s'agissait de trouver un aspect positif, trouver un espace où la réconciliation était possible. Comme cette classe sociale vivait dans une relative prospérité, elle a fait la risée de leur petite communauté car elle était souvent ridiculisée dans les fabliaux.

##### **Gravures interactives**

1) À la manière de « Ceremony of innocence »<sup>3</sup> le fabliau érotique fait la promotion de la réconciliation entre les hommes et les femmes dans l'égalité, les festivités et pour l'éternité. C'est mon utopie.

Pour avancer dans le récit, on doit agir dans chacune des images d'une quelconque façon. Parfois on gratte, on glisse, on clique pour bouger un objet, aider un personnage. À vous de trouver!

#### **MODULE 6 - L'INTERROGATOIRE** - autour du personnage virtuel de l'Inquisiteur.

L'accès à l'inquisiteur est conditionnel à l'exploration des autres modules du jeu. On laisse deux essais à l'interacteur avant d'y accéder.

En franchissant cette « porte » il sera impossible de revenir en arrière. Ce chemin mène inexorablement à la fin négative du jeu.

## **Thématiques spécifiques de l'inquisiteur**

### **La ville contre la campagne**

La chasse aux sorcières est un reflet de la lutte de pouvoir que se livrent la ville et la campagne : le développement des villes comme centre du savoir allié au développement technologique s'oppose avec le mode de vie dans les campagnes, toujours placé sous le joug des rites, des traditions et des superstitions liés à la culture populaire. L'arrivée des prêtres et des intellectuels urbains - les inquisiteurs, religieux et laïques - instruits, lettrés, formés dans les grandes villes et leurs universités, produit un redoutable choc des cultures. Ils imposent par la force un nouvel ordre social, une nouvelle et terrible vision du monde.

### **Les hommes contre les femmes**

Les lois et les droits se modifient et limitent de plus en plus les femmes dès le XIV<sup>e</sup> siècle. Avec l'institution du mariage religieux, le clergé veut limiter les femmes à la sphère privée, à la procréation et à la tenue de la maison (Duby, 1988). D'autres historiens (Muchembled, 1991 et 1993) croient que c'est l'imposition du célibat aux prêtres qui, frustrés sexuellement, se sont inventés une pornographie avec la chasse aux sorcières, en instituant des examens du corps et des consciences, en institutionnalisant la torture et les sévices sexuels par le fameux « baiser du pardon ». Jusqu'où allait ce fameux baiser?

### **Le roi contre la sorcière**

Les inquisiteurs, religieux et laïques, n'avaient pas la conscience tranquille. Comme toute religion patriarcale, on croit que la cause de tous les bouleversements vécus à cette période historique, est reliée aux femmes, suppôts de Satan, tant par la sainte Église catholique romaine que, plus tard au XVI<sup>e</sup> siècle, par la religion protestante. On invente la sorcière, le sabbat et la pornographique histoire des copulations diaboliques durant les sabbats. Le corps-écran de la sorcière reçoit les fantasmes des hommes de son temps. L'inquisition veut contrôler autant les corps que les consciences de toute la population en imposant par le fer et le feu sa vision apocalyptique du monde.

### **1) L'interrogatoire où vous avez toujours tort**

- Questionnaire à injonction paradoxale

Une fois arrivé dans la machine à broyer les innocentes, l'inquisiteur posera 20 questions tordues à l'interacteur. Il aura très peu de chance de s'en sortir...

Ensuite, c'est la fin négative du jeu.

### **2) Dialogue avec la sorcière** qui nous raconte son bûcher et sa mort

Dans ce dialogue, il est question de susciter une prise de conscience sur la violence de la mort infligée à ces femmes qui ont toutes été accusées à tort de sorcellerie.

## **2.3 Recherches motivant les contenus de l'œuvre**

Outre les recherches iconographiques sur les sorcières et leurs représentations effectuées presque continuellement depuis quinze ans, j'ai exploré pour ce mémoire le merveilleux monde des enluminures, des vieux manuscrits, de la gravure sur bois, de la peinture et de la tapisserie. Telles étaient essentiellement les images disponibles au XIV<sup>e</sup> et au XV<sup>e</sup> siècle. C'est un travail passionnant qui m'a permis d'amasser une banque de plus de 1200 images de femmes, de sorcières ou de représentations thématiques relatives aux sorcières et à la sorcellerie.

Cependant, j'ai dû effectuer une mise à jour de mes connaissances historiques : on trouve beaucoup de publications récentes sous le thème des sorcières chez les libraires. Tout n'est pas pertinent, mais il fallait faire l'exercice de la synthèse afin de mieux orienter mes choix d'auteurs. J'y reviendrai en détail un peu plus loin. Parlons d'abord de cette fameuse fiction et de la vidéo interactive présente surtout dans le module 1.

### 2.3.1 Recherches spécifiques relatives à la fiction interactive

(voir l'appendice B - détails sur les personnages)

Il fallait trouver une manière de mettre l'accent sur l'aspect documentaire de l'œuvre sans que cela soit didactique : j'ai choisi d'utiliser la fiction interactive pour rendre accessible un registre d'émotions, qu'il me semblait impossible de rendre autrement.

Toutefois, la fiction interactive exige d'écrire un scénario et d'inventer des personnages évoluant dans des lieux significatifs, tâches qui me semblaient difficiles à réaliser compte tenu du contexte dans lequel j'effectue ces études à la maîtrise. Suite à une recherche à la bibliothèque de l'UQAM, je trouve cette pièce d'Ingmar Bergman, *Peinture sur bois*, une courte pièce à onze personnages datant de 1959, qui se déroule dans une forêt au Moyen Âge.

Appliquant encore ici mon esthétique personnelle des « petits bouts », je me suis donc inspirée très librement de cinq des onze personnages de M. Bergman : il fallait adapter les personnages et les dialogues à la réalité interactive de *La revanche des Sorcières* ainsi qu'à mon « casting » de jeunes acteurs de l'École supérieure de théâtre... mais par-dessus tout, modifier complètement la fin de l'histoire. Je voulais offrir la possibilité d'une fin positive au jeu et faire la promotion de mon utopie, le pardon et la réconciliation : par conséquent, Mathieu, mon forgeron d'épée (un gros et rustre forgeron dans la pièce originale de Bergman) devait être revu et corrigé.

Ce personnage devait absolument se réconcilier avec sa femme, Liza, qui l'a trompé avec un acteur. Dans la fin positive de *La revanche*, tous les personnages s'en vont au carnaval. Évidemment, ce n'est pas le cas de la pièce originale de Bergman dont l'œuvre dépeint continuellement les tourments émotionnels et les frustrations engendrées par des relations humaines insatisfaisantes. Sa filmographie fait principalement état des relations tragiques entre les hommes et les femmes; leurs relations, leurs amours sont toujours impossibles à vivre. Je ne suis pas d'accord avec lui, particulièrement sur ce sujet !

Les autres « bouts » de personnages que j'ai empruntés sont Zénobie, la femme errante, une version incarnée et potentielle de sorcière, Marguerite que l'on voit dans la pièce (sans qu'elle soit nommée, par ailleurs) mais que j'ai décidé de cacher derrière une porte dans mon jeu. Finalement, il y a une sorcière, celle que l'on a brûlée à la croisée des chemins qui, dans la pièce, est véritablement un fantôme. Je n'avais pas réglé ce problème

de représentation de la sorcière et du coup, Bergman avait trouvé une solution toute indiquée pour moi. Même si les noms, les fonctions et l'importance des personnages sont très différents de la pièce de Bergman, j'ai réussi à intensifier la portée de chacun d'eux et à les rendre plus actuels. De plus, le jeu des jeunes comédiens sert bien le propos de l'oeuvre.

#### **2.4 Recherches relatives aux choix socio-politiques, esthétiques et éthiques de l'oeuvre**

Les seules versions de l'histoire des femmes qui sont parvenues jusqu'à nous sont celles émises par des hommes: l'histoire des femmes de l'Antiquité (Aphrodite, Athéna, Diane, Médée, Circé), l'histoire de Jeanne d'Arc (sorcière historique célèbre, réhabilitée au rang de sainte) et plus près de nous, l'histoire de Marguerite Bourgeois ou de Madeleine de Verchères. Il ne faut pas oublier les personnages bibliques féminins tels Lilith, Ève, Marie, Marie-Madeleine ou Hérodiade (la femme d'Hérode Antipas, responsable de la mort de Jean le Baptiste). Elles sont pour nous, femmes du XXI<sup>e</sup> siècle, des personnages inaccessibles et très éloignées de notre vie quotidienne.

N'oublions pas que jusqu'à une époque récente, les sources émanant directement des femmes étaient rares dans la recherche historique. Cette quasi-absence de paroles et d'écrits féminins, s'ajoute au confinement des femmes dans la sphère du privé. Rares sont les femmes qui prennent véritablement la parole ou la plume: Hildegarde Von Bingen (née en 1098), Marie de France (née en 1159), Christine de Pisan (née en 1365) ou Louise Labé (née en 1524) demeurent des exceptions. Femmes de lettres et de culture, elles proviennent des classes privilégiées de leurs époques respectives. De plus, elles défendent les valeurs médiévales qui émanent essentiellement d'une mentalité aristocratique, chrétienne et masculine (Pernoud, 1980; Roy, 1997).

Relater l'histoire des paysannes et des sorcières, c'est donc se limiter à construire une histoire à travers le regard que les hommes de ce temps ont porté sur elles, une histoire des rapports de sexes. Dans sa représentation des femmes, l'homme qui regarde, donne libre cours à ses fantasmes et dévoile les critères changeants de la beauté des femmes, de la féminité, de la tenue et des comportements acceptables qu'elles doivent avoir, en privé comme en public. Par exemple, au Moyen Âge, la belle femme est noble et arbore une peau

blanche et propre, symbole de pureté et de virginité : c'est la pâleur aristocratique de celles que le soleil des travaux agricoles ne brûle pas et que la sueur des tâches manuelles ne salit pas. Elle doit aussi avoir des hanches étroites et de petits seins.

Au cours de l'histoire, les représentations féminines sont fortement contrastées : les figures des religieuses et des saintes comparées à celles des femmes « ordinaires », celles de la vie quotidienne, ont presque toutes attiré ou bien des offrandes et des prières pour les unes ou des sarcasmes et une profonde répulsion pour les autres. D'ailleurs, on retrouve ce mépris dans plusieurs fabliaux. L'image paradoxale du « sexe faible » balance entre le fait que la femme est à la fois la cause du péché originel (la faute commise par Ève, rappelons-nous) et celle du salut de l'humanité (la Vierge Marie engendrant Jésus qui va sauver le monde).

#### **2.4.1 La chasse aux sorcières**

Il est impossible pour nous, citoyennes du XXI<sup>e</sup> siècle d'imaginer ce que pouvait être la vie quotidienne au XIV<sup>e</sup> ou au XV<sup>e</sup> siècle. Impossible d'imaginer le mode de vie de ces femmes dont dix pour cent mourraient en couches; une mère survivante sur trois devenait veuve, élevant seule ses quatre ou cinq enfants (en moyenne), sans soins médicaux, sans autre aide sociale que la charité des classes supérieures et un minimum de soutien de ses pairs. Difficile de survivre pour une femme seule dans ce monde hostile qui dépréciait le travail et l'existence des paysannes, des ouvrières et du bas peuple.

C'est ce regard ambigu que les hommes portent sur les femmes de leur temps, dans les rapports et les notes des inquisiteurs : on se méfie de celles qui prennent facilement la parole, qui affirment une certaine autorité, qui détiendraient des secrets «de bonnes femmes» et des recettes de potions pour soulager les maux imaginaires ou réels de la société. On la craint; c'est l'image populaire de la jeteuse de sorts, de la magicienne, de la sorcière. Elle jette ses sorts par le regard, par le geste ou par les deux à la fois. Accusée de sorcellerie, cette femme est déjà coupable.

Selon les recherches de Robert Muchembled (1991 et 1993), la chasse aux sorcières aurait principalement été causée par une acculturation des campagnes visant à intégrer de force ces habitants dans le nouvel ordre des choses, c'est-à-dire une époque de progrès et

de changement appelée « la modernité ». Ce mouvement provient des religieux et des laïques urbains, appuyés par les élites de villages dans les campagnes.

#### 2.4.2 Qui est une sorcière?

Nous voici maintenant à préciser l'objet de notre étude, du moins à tenter d'en faire une description plus précise. Qui est la sorcière? La sorcière est une femme : huit femmes pour deux hommes sont condamnées et brûlées. (Muchembled, 1991; Savage, 2000) Étaient coupables les veilleuses de malades et de morts, les sages-femmes, les guérisseuses, les vieilles femmes laides, les pauvres, les belles femmes, célibataires ou veuves, les commères et les bavardes, les mendiante qui jetaient un mauvais œil à ceux qui ne leur donnaient pas l'aumône. On retrouve très peu de femmes riches ou nobles, ces bourgeoises ou aristocrates avaient les moyens (financiers ou politiques) pour faire valoir leurs « droits » en soudoyant les juges ou en faisant des pressions sur le haut clergé.

Qu'est-ce qu'une sorcière? À cette question, l'historien du XIX<sup>e</sup> siècle Jules Michelet répond : « La sorcière est son crime ». Jamais réponse n'a été plus frappante, même si les travaux de l'historien français sur ce sujet sont faux et erronés. Son livre, *La sorcière* est paru en France en 1862 dans la controverse la plus totale. En effet, Michelet réhabilite ces femmes, allant jusqu'à les élever au rang de révolutionnaires... Dans une prose sublime et romantique il ajoute :

« La sorcière n'a ni père, ni mère, ni fils, ni époux, ni famille. C'est un monstre, un aérolite venu on ne sait d'où. Qui oserait, grand Dieu! en approcher ? Où est-elle ? Aux lieux impossibles, dans la forêt des ronces, sur la lande où l'épine, le chardon emmêlés ne permettent pas le passage. La nuit, sous quelque vieux dolmen. Si on l'y trouve, elle est encore isolée par l'horreur commune; elle a autour comme un cercle de feu. Qui le croira pourtant ? C'est une femme encore. » *La sorcière*, 1862, p. 36

Jusqu'à la publication du livre phare de Simone de Beauvoir « Le deuxième sexe », c'est cette représentation de la sorcière qui est privilégiée dans la culture francophone. L'intellectuelle française explique que, « [...] partout où la vie est germination, fermentation, elle soulève le dégoût [...] »<sup>4</sup>. Les menstruations et la fécondité de la femme, qu'elle soit

mère ou sorcière, effraient car la germination et la fermentation de la vie est toujours associée à la mort. Simone de Beauvoir souligne la récurrence du thème de la mort dans les représentations mythiques de la femme : « [...] ce sont des femmes – Les Parques – qui tissent la destinée humaine mais se sont aussi elles qui en tranchent les fils ; la mort est femme et dans quasiment toutes les civilisations c'est aux femmes qu'il revient de pleurer les morts [...]»<sup>5</sup>. Selon de Beauvoir, l'homme a horreur d'avoir été engendré par une femme, de savoir que cette nature femelle a prise sur lui. La femme est liée au cycle de la vie et de la mort dans les multiples références aux légendes des « monstres » femelles comme Déméter, Médée, Hécate, Méduse ou Kali.

Dans la culture du haut Moyen Âge, la représentation des sorcières des premiers temps est en relation profonde avec les personnages des fées de la légende arthurienne, Morgane et Viviane. Ces femmes-fées savaient utiliser les pouvoirs des plantes, feuilles, fleurs, écorces et racines pour soigner les corps et les âmes. Leurs activités sont légendaires, magiques, libres, et sont considérées comme naturelles et normales, jusqu'à l'arrivée de l'Inquisition.

Pour la culture judéo-chrétienne, on l'a vu, la femme est impure. On lui invente des vertus néfastes : les menstruations sont une plaie de Dieu, le châtement de la chute dans le péché qui a exclu l'humanité du jardin d'Éden, le Paradis de l'innocence; le sang de la femme, croyait-on, était à l'origine de toutes les malédictions. Non seulement on la tient responsable du péché originel mais en plus, elle est responsable des fléaux qui sévissent à la fin de cette période historique : épidémies de peste, famines, guerres, changements climatiques et changements politiques. Le clergé catholique romain avait lancé une vaste campagne de haine contre les femmes. Et elle était dangereusement efficace : « Femme vipère, non pas être humain mais bête fauve et infidèle... ...Femme perfide, femme fétide, femme infecte. Elle est le trône de Satan. » C'est ce qu'affirmait le moine Alvaro Pelayo dans son traité « De contemptu feminae » dès le XII<sup>e</sup> siècle! (Eco, 1997) Ce raisonnement est d'une implacable logique, le sang prédispose toutes les filles d'Ève à devenir des suppôts de Satan.

Cette mentalité misogyne prédomine la fin du Moyen Âge et fait de la femme une sorcière cruelle et insaisissable. L'imagination apeurée des hommes, surtout des religieux, la voit s'envoler la nuit, sur des balais, en poussant des cris gutturaux : elle se transforme en

animal, entre dans les maisons, dévore les enfants, épuise la vigueur sexuelle des hommes dans la lubricité du plaisir débridé ou encore, elle les rend stériles.

La sorcière s'infiltré dans l'imaginaire collectif grâce à l'immense propagande inquisitoriale. Cette vision a atteint son paroxysme dans les livres qui ont servi aux inquisiteurs, outillage de base du génocide perpétré contre les femmes dès le XIV<sup>e</sup> siècle. Selon le *Maleus Maleficarum*, le premier traité inquisitorial rédigé par les moines dominicains Sprenger et Institoris, les sorciers et les sorcières :

- renient Dieu (le Dieu chrétien, bien entendu!);
- le blasphème;
- adorent le diable;
- consacrent leurs enfants à Satan dès leur conception;
- jurent par le nom du diable;
- lui promettent d'attirer à lui tous ceux et toutes celles qui pourront le servir;
- commettent l'inceste;
- tuent des personnes innocentes, les font bouillir et les mangent;
- se nourrissent de charogne de pendus;
- font mourir les gens par sortilèges;
- font mourir le bétail;
- font périr les récoltes;
- causent la stérilité;
- pratiquent régulièrement des copulations charnelles avec le diable pendant le sabbat.

Notons que ces actes hérétiques avaient aussi été reprochés à tous les autres ennemis de la religion catholique romaine : aux Juifs, aux Musulmans, aux Cathares, aux Templiers, et plus tard, au XVI<sup>e</sup> siècle, aux protestants. Étaient aussi considérés comme « sorcière » à cause de leurs occupations quotidiennes les gitans et les vendeurs itinérants (parce qu'ils étaient voyageurs), les cordonniers et les tailleurs (parce qu'ils étaient souvent bossus et travaillaient avec des outils pointus et dangereux), les bûcherons et les bergers (parce qu'ils étaient trop près de la nature), les maréchaux-ferrants et les forgerons parce qu'ils travaillaient avec les feux de l'enfer.

### 2.4.3 Le châtement

Ces crimes détestables, intolérables, méritent le pire des châtements : la mort. L'exécution de la sentence devait être puissante, spectaculaire, exemplaire : on devait purifier la société de ces actes crapuleux. Le bûcher servait donc à soumettre les classes populaires et paysannes à l'autorité de l'Église. Ainsi, il ne devait rester aucune trace physique de la sorcière ou du sorcier (Muchembled, 1991). On brûlait leurs biens et leurs enfants. Sinon, ils étaient frappés d'anathème. L'astronome et mathématicien Johannes Kepler, par exemple, a vu sa mère accusée de sorcellerie et condamnée à l'errance. Il a été obsédé par cette situation toute sa vie (Sagan, 1981).

### 2.4.4 Est-ce que les sorcières croyaient aux « sorcières » ?

Pour l'historien Robert Muchembled, l'aveu était le but ultime de la procédure. Souvent obtenu sans menace ni torture, plusieurs accusées cédaient au désespoir ou à la peur. Elles savaient qu'elles finiraient de toute façon sur le bûcher. D'autres espéraient obtenir un adoucissement par leur attitude docile : en effet, le bourreau procédait parfois à un étranglement préalable au bûcher pour éviter aux accusées d'être brûlées vives. Certaines voulaient simplement protéger un être cher en s'accusant du crime. L'auteur qui a publié plusieurs ouvrages sur le sujet affirme que les accusées « subissaient de toute évidence un processus de profonde culpabilisation par la honte d'être livrées à la justice » (Muchembled, 1993 p. 125)

D'autres historiens croient que les prisonnières voulaient en finir au plus vite; elles disaient volontairement ce que les inquisiteurs désiraient entendre : elles racontaient très souvent, sans la contrainte de la torture, avoir voyagé dans les airs en accomplissant de longues distances, avoir assisté à des « sabbats », avoir copulé avec le Diable. (Murray, 1921)

Qu'y a-t-il d'étonnant à ce que ces femmes aient eu envie de s'illusionner sur elles-mêmes, sur les immenses pouvoirs qu'on leur attribuait? Les inquisiteurs croyaient en la possession démoniaque et aux sabbats et ces femmes leur faisaient peur. Voilà ce qu'on pourrait appeler **la revanche des sorcières** : elles réussissaient à remplir de terreur les

juges de l'Inquisition jusqu'au bout de leurs vies; elles utilisaient le peu de pouvoir qui leur restait pour les paralyser d'effroi. Malheureusement, cette attitude confirmait aux inquisiteurs leur croyance au complot satanique mené par des femmes pour contrôler le monde (Savage, 2000; Muchembled, 1993).

## **2.5 Principales figures de rhétorique du projet**

Toutes les figures de rhétorique proposées par le jeu ont une justification historique très concrète. Certaines sont plus en rapport avec la partie « fiction » de l'œuvre, d'autres avec les contenus documentaires. Bien que plusieurs ont été utilisées dans l'élaboration du projet, je ne m'attarderai que sur les figures principales du jeu. Je les aborde dans l'ordre chronologie de leur « apparition » dans le processus créatif, l'ordre dans lequel elles ont surgi, au fil de la construction de l'œuvre qui s'est étendue sur quelques années.

### **2.5.1 L'injonction paradoxale (MODULE 4 – L'inquisiteur)**

Toutes les questions de l'inquisiteur (qui sont vraies!) sont truquées et servent à semer le doute chez la sorcière car peu importe sa réponse, elle est toujours coupable. Tous les gestes des inquisiteurs l'obligeaient à l'aveu de crimes qu'elle n'avait pas commis. Durant l'interrogatoire, toutes les réponses de la sorcière, l'accusent et une fois trouvée coupable, la sorcière ne peut pas s'en sortir. Ses paroles ou ses gestes se retournaient toujours contre elle. Cette figure est l'idée interactive de base à l'origine du projet; elle est présente dans le scénario, la programmation et sous-tend l'ensemble du questionnaire inquisitorial.

### **2.5.2 La vidéo interactive (MODULE 1 – La forêt )**

Ici, le processus de production est devenu aussi important que le contenu même de ce segment de l'œuvre : de l'écriture du scénario, au choix des comédiens, de l'élaboration des décors et des costumes, à la direction d'acteurs et de la captation de l'image et du son

sur support numérique au montage des éléments. La vidéo interactive permet de personnaliser la façon de communiquer avec l'interacteur. L'intégration de cette figure a obligé la créatrice à restructurer complètement son œuvre. De plus, cette figure permet d'explorer une nouvelle manière de raconter une histoire.

La personne qui agit avec l'œuvre détermine la sélection des messages et modifie l'ordre de déroulement de l'histoire dans le cas de notre fiction. Ce même programme peut obtenir un certain nombre de variantes possibles dans le parcours du jeu. En principe, la vidéo interactive implique la possibilité que l'interacteur emprunte un parcours qui n'était pas prévu par l'auteure, même si les contenus sont fixés à l'avance. Personnellement, j'ai limité le choix à deux, principalement à cause de mes limites en programmation. Tous les « testeurs » ont donc exploité toutes les possibilités, même celle où l'ordinateur tombe en panne...

### 2.5.3 L'immersion

Il y a immersion quand l'utilisateur est absorbé par le dispositif; je suis consciente que l'œuvre présentée n'est pas « grandiose » en terme de quincaillerie, mais je crois que le sujet de l'œuvre et les expériences proposées peuvent être « absorbantes » pour un interacteur. À cet égard, il y a apparence d'immersion avec la vidéo interactive et le questionnaire de l'inquisiteur qui exigent une certaine attention dans *La revanche des sorcières*.

Les informations données dans les documentaires peuvent éveiller la curiosité des joueurs et les encourager à chercher des informations sur les auteurs ou les idées abordées dans les tableaux de la maison bourgeoise et de la maison des sorcières. Je ne pense pas révolutionner le merveilleux monde des jeux interactifs avec ce mémoire mais j'ai au moins la prétention d'éveiller la conscience des personnes et les sensibiliser à un autre point de vue sur le monde.

La moitié de mes « testeurs » étaient des hommes. Lors de l'essai du premier prototype, certains avaient été impressionnés par les questions de l'inquisiteur. Deux d'entre eux m'ont avoué avoir cherché des livres à la bibliothèque traitant de ce sujet avec lequel ils n'étaient pas familiers.

#### 2.5.4 La prosopopée (MODULE 1 – La forêt et la fin négative du jeu)

C'est une figure qui consiste à faire parler un mort ou une chose personnifiée. La sorcière-fantôme nous permet d'avoir une meilleure attention de l'utilisateur qui n'a plus de référence au monde réel. Il devient donc plus facile de le persuader de la réalité de cette femme meurtrie. Pour certaines personnes qui doivent le « voir pour le croire », cette figure de rhétorique est tout à fait indiquée, dans la mesure où l'œuvre ne s'adresse pas nécessairement à des gens convaincus du point de vue de l'auteur. Le fait de faire parler une personne morte permet de rendre son expérience et son point de vue crédibles pour l'interacteur, parce qu'elle se trouve à l'extérieur des événements relatés dans l'œuvre.

#### 2.5.5 Le fabliau

Bien que le fabliau ne soit pas une figure de rhétorique comme telle, cette forme littéraire avait sa place dans *La revanche des sorcières* parce qu'elle est typique de l'époque et de la classe sociale dont il est question dans cette section de l'œuvre. Ce genre littéraire, apparu au XII<sup>e</sup> siècle, raconte des histoires sur un ton satirique et cynique et est marqué par le naturalisme : les récits sont empruntés à la réalité quotidienne de la petite bourgeoisie du temps. Le fabliau (du latin *fabula* qui signifie littéralement « petit récit ») est écrit en vers simples, amusants et parfois grivois. Il ne sert qu'à distraire ou à faire rire le public.

Le fabliau pousse parfois la grossièreté jusqu'à l'obscénité. Souvent, les sujets se réduisent à représenter les aventures extra-conjugales des femmes de la bourgeoisie urbaine ou des femmes du monde rural avec des prêtres ou des amants de passage. Il arrive aussi qu'on se venge d'un curé aux mœurs légères, d'un chevalier paltoquet ou d'un fonctionnaire véreux.

Leurs sujets proviennent du patrimoine de tous les coins de pays et a subi des « adaptations » dans toutes les régions de l'ouest européen jusqu'à la Renaissance. Certains de ces récits ont été édifiés en véritables légendes urbaines. Le fabliau reflète la conception bourgeoise du monde et représente parfaitement l'esprit de la bourgeoisie du temps : la concision, la rapidité, la vivacité des dialogues et l'absence de tout pittoresque et de toute

magie fantastique. Vers la fin du XIV<sup>e</sup> siècle, on donne aux fabliaux une certaine respectabilité en ajoutant une petite « morale » à la fin de l'histoire.

Le fabliau n'est pas considéré comme une véritable « œuvre » littéraire car on ne lui accorde aucune valeur artistique. Mais, pour la première fois dans l'Europe du Moyen Âge, c'est un esprit nouveau qui surgit. Le rire, la moquerie et la joie de vivre remplacent la tristesse et la morosité médiévales. Les fabliaux ont directement inspiré Boccace dans la rédaction de son *Décameron*, Jean de La Fontaine pour ses contes et ses fables et Balzac pour ses *Contes drôlatiques*. Jean-Baptiste Poquelin dit Molière a littéralement copié le sujet de sa pièce *Le médecin malgré lui* du fabliau *Le Vilain mire*.

Pour *La revanche des sorcières*, j'ai adapté le texte **Le souhait contrarié** de Jean Bodel, tiré de *Fabliaux* (Éditions Gallimard, collection Folio classique, Paris, 1978) mais on retrouve aussi le texte sous le titre **Le rêve des vits** dans d'autres anthologies. Bien entendu, j'ai totalement transformé la fin, pour donner au récit une conclusion positive, dans une célébration dionysiaque de la réconciliation et du pardon, représentant une bacchanale bruyante et contagieuse qui marque les nouveaux rapports entre les hommes et les femmes.

## CHAPITRE III

### DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE DE PRODUCTION

Malgré le fait d'avoir scénarisé l'œuvre avec précision, il y a eu beaucoup de « corrections » et de retours en arrière au fil de la production de l'œuvre. Il est normal d'avoir des surplus : quand on monte un documentaire d'une durée de 15 minutes, par exemple, il n'est pas rare de travailler à partir d'un tournage de 180 minutes (3 heures). On dit alors que le « ratio » est de 12 pour 1, donc 12 fois plus de tournage pour obtenir le montage final d'une œuvre.

Pour *La revanche*, le ratio était le même : à partir de 12 idées, une seule fonctionnait bien et s'intégrait harmonieusement dans le jeu; 12 images traitées mais une seule fonctionne, 2 heures à numériser des images pour un mini documentaire de 60 secondes... Je comprends mieux maintenant pourquoi des équipes spécialisées travaillent sur des étapes ou des parties spécifiques. J'ai trouvé très difficile d'être seule et « polyvalente » dans ce domaine.

Voilà une des raisons pour laquelle j'avais décidé de travailler avec des programmeurs « invités ». Comme ce volet du multimédia interactif est mon point faible et qu'il demande beaucoup de connaissances, je me sentais incapable de l'assumer entièrement. Mon ratio de temps aurait été dépassé. J'ai aussi demandé de l'aide technique (caméra et prise de son) pour les tournages en studio afin de me consacrer entièrement à la direction d'acteurs.

### 3.1 Production des contenus

La première étape de la production, après la rédaction du scénario interactif (voir organigramme en annexe) consistait à faire la liste des éléments visuels, sonores et des jeux interactifs nécessaires à la construction de l'œuvre. Je me suis donc consacrée à produire tous les éléments de contenus du *niveau 3*. Après avoir écrit les dialogues pour les comédiens, il a fallu prévoir des tournages pour la fiction interactive, pour la cinématique d'introduction et pour des éléments visuels comme le visage-écran de la sorcière, l'inquisiteur et la place publique. Les tournages ont eu lieu au studio « Noir et Blanc » de l'UQAM et en location, avec la **DVX-100 de Panasonic**, une caméra numérique (de format MiniDV) qui permet de faire de très belles images, dans des conditions minimales de lumière. J'ai procédé au montage des éléments visuels en partie à l'UQAM sur le système **Avid Xpress Pro**, puis à la maison, après l'achat d'un ordinateur plus puissant que l'équipement disponible à l'université. J'ai dû reprendre des tournages à plusieurs reprises : la place publique (3 essais), l'inquisiteur (2 essais), la sorcière fantôme (6 tournages).

Je n'arrivais pas à obtenir l'émotion voulue ou encore, le jeu des acteurs ne laissait pas suffisamment transparaître les intentions de l'auteure. La plupart du temps, les images captées s'intégraient difficilement avec le matériel déjà intégré dans l'œuvre.

Comme je possédais déjà une banque très complète d'images numérisées, j'y ai puisé beaucoup de gravures du XV<sup>e</sup> siècle pour recréer les images d'arrière-plan constituant les « décors » des différents jeux et modules. J'ai utilisé le logiciel **Photoshop** que je maîtrisais déjà. Heureusement, car il n'y a aucune image dans *La revanche* qui soit originale : toutes les images, les photographies, gravures ont été retouchées, transformées, déformées, réduites, adaptées. Certaines animations ont été créées à l'aide du logiciel **Flash**. Je trouvais plus facile de « programmer » la vidéo dans ce logiciel : la programmation (Action Script) est déjà « pré-organisée », m'évitant d'y consacrer des jours entiers et de longues nuits blanches.

Ensuite, j'ai procédé à la prise de son des narrations pour les documentaires et les éléments de fiction : l'inquisiteur, Marguerite la jeune pestiférée, la sorcière fantôme ainsi que le texte du fabliau. Après le montage sonore fait à l'UQAM sur le système **ProTools**, l'intégration a pu commencer dans le logiciel **Director**.

Finalement, j'ai placé des caches sur certains clips vidéos (fiction interactive et maison des sorcières) afin qu'ils s'intègrent mieux à leur contexte de visionnement. Pour se faire, j'ai utilisé le logiciel **After Effects**.

### **3.2 Assemblage et intégration des contenus**

Tel que mentionné plus haut, même si les éléments visuels et sonores avaient tous été produits avant l'intégration multimédia, il a été nécessaire de faire des ajustements et des retouches : certaines images fixes ont été refaites plusieurs fois, le montage de la fiction en est à sa troisième version, la voix de Marguerite a nécessité un deuxième enregistrement, et le traitement de sa voix derrière la porte a eu besoin d'une sixième version sonore, parce que j'étais incapable d'obtenir une perspective sonore adéquate pour ce bloc.

Une fois terminé l'assemblage et l'intégration de chacun des jeux et des courts documentaires du niveau 3, j'ai procédé à l'assemblage des six différents modules en blocs autonomes et séparés pour monter vers le niveau 2. Après s'être assuré de la bonne marche des quatre modules, j'ai alors fait appel à mes programmeurs pour l'organisation et la programmation de la place publique.

La dernière étape consistait à rattacher la fin positive du jeu à la place publique et de relier la fin négative au module de l'inquisiteur. Si cette étape ne prend que deux lignes à décrire, la grande complexité de la programmation conditionnelle a nécessité des semaines d'ajustement...

### **3.3 Programmation et interaction**

La programmation et les modalités d'interaction sont empreintes de transparence et de simplicité. Avec le curseur qui change de forme au contact des zones sensibles, l'interacteur peut comprendre, sans autres instructions, les modalités d'interaction de l'œuvre. L'obligation de retourner à la place publique pour accéder aux différents modules pourrait paraître simpliste : c'est l'icône de la place publique par sa signalisation visuelle, qui donne l'information et la direction à l'interacteur.

La fiction interactive du *module 1* est assez linéaire; le fait d'avoir un cheminement dans une histoire impose cette modalité d'interaction. Cependant, en offrant toujours deux choix à l'interacteur, il y a toujours deux voies possibles. Pour la fin, il y a la fin heureuse et la fin négative : j'avais opté pour cette stratégie dès le départ car il n'y a de place pour la nuance quand on est sorcière.

Dans le château du *module 4*, c'est en cliquant sur les fleurs que l'on déclenche la lecture de très courts-métrages. Si l'interacteur le désire, il peut visionner des documentaires explicatifs de la démarche intellectuelle de l'auteure. Encore une fois, mon choix de départ était celui d'utiliser une navigation claire et facile, particulièrement parce que mon public cible est adulte sans être nécessairement habile dans la manipulation des ordinateurs. J'ai utilisé la même stratégie pour le module du fabliau érotique. Gratter, frotter, glisser des objets déclenche l'avancement de l'histoire d'un pas à la fois.

Pour ce qui est de l'inquisiteur du *module 6*, c'est l'ultime épreuve imposée à l'interacteur : il y a ici apparence d'interaction dans le fait de pouvoir répondre aux questions posées par ce personnage mais toutes les réponses font de la personne une sorcière, coupable du pire des crimes (être une sorcière) et condamnée au bûcher. Il est possible qu'une telle stratégie entraîne d'énormes frustrations pour l'interacteur. On doit comprendre que ce choix d'auteure s'est imposé en raison du sujet de l'œuvre, tel qu'exposé en introduction.

Dans certains modules, la scénarisation du curseur est subtile sans qu'elle soit à l'avant-scène du jeu. C'est une personnalisation simple d'un objet obligatoire dans cette forme d'expression; il est efficace pour signifier à l'interacteur qu'il n'est pas dans une « application » ordinaire. C'est un des quelques aspects dans lequel l'auteure d'encyclopédie peut exprimer sa créativité pour donner à l'interacteur l'impression d'une autre réalité.

### **3.4 Mise au point et présentation du prototype**

Au moment d'écrire ces lignes, je procède encore à des ajustements pour réduire la taille des fichiers vidéo sans affecter leur qualité. Pour la présentation du mémoire-créditation, je devrai transporter mon ordinateur à l'université; j'espère pouvoir faire un aménagement ergonomique du lieu pour obtenir plus d'impact chez l'interacteur. La qualité et la taille de

l'écran ainsi que la qualité de l'écoute sont essentiels à l'appréciation de l'œuvre. De plus, il faut un ordinateur puissant, possédant un lecteur DVD assez rapide afin de faciliter l'accès au matériel vidéographique, la constituante principale de *La revanche des sorcières*.

Ainsi, pouvons-nous sincèrement affirmer que le travail est terminé? Je vois ce mémoire-crédation comme un « work in progress », le point de départ d'une œuvre mouvante et changeante qu'il sera toujours possible de transformer et de modifier en tout ou en partie. Il est fort possible que, par exemple, l'adaptation de l'œuvre pour un accès plus large sur Internet m'oblige à éliminer des modules. Je pense au diaporama qui contient des images pour lesquelles je n'ai aucun droits d'utilisation. Certaines personnes qui ont eu le temps de fréquenter *La revanche* m'ont aussi fait des suggestions intéressantes pour améliorer l'aspect ludique de l'œuvre, d'autres, sa valeur documentaire. Les idées fusent, comme les sorcières sur leurs balais...

## CHAPITRE IV

### ÉVALUATION DU PROTOTYPE

L'évaluation du premier prototype a eu lieu à l'automne 2002, à la maison, dans un espace spécialement aménagé. Il fallait créer un lieu « distancié » et marquer la frontière entre chez moi et le travail de recherche scientifique préconisé par la méthode universitaire. Le processus d'évaluation s'est tenu durant 3 jours avec un groupe – témoin composé de 6 hommes et de 6 femmes âgés entre 30 et 67 ans. Certaines personnes étaient familières avec le sujet mais la majorité des participants ne connaissaient pas ou très peu la thématique. J'avais réussi, tant bien que mal, à créer un jeu par module : une place publique rudimentaire, fabriquée avec des découpes de gravures sur bois; un inquisiteur composé de 5 questions et une image fixe; un jeu de cadavre exquis pour la maison des sorcières (jeu qui a été retiré du projet) et une sorcière prisonnière au château que l'on devait sortir de son cachot (au bout d'un certain nombre de clics, elle s'envolait sur un balai, jeu qui n'a pas été retenu dans la version finale). *(voir les détails appendice G à la page 76 du mémoire)*

L'ensemble du groupe a apprécié le jeu en général, en fait, seulement une personne avait des réserves quant au sujet et au support de l'œuvre. Tous ont trouvé pertinente la métaphore de la place publique, quoique sa représentation graphique ainsi que l'interactivité laissaient à désirer. Dans une proportion de 90%, c'est le questionnaire de l'inquisiteur que les participants ont le plus apprécié. Les deux autres jeux proposés dans le prototype leur semblaient banals et ne comportaient pas « d'enjeux », particulièrement dans leur forme très

réduite. Finalement, la présence d'une narration verbeuse et récurrente énervait grandement les testeurs.

Bien que la navigation et l'interactivité aient été moins élaborées dans cette version du prototype, la plupart des gens ont cliqué un peu partout dans les tableaux afin de provoquer un événement quelconque. Seulement deux personnes sont restées passives devant l'appareil, à attendre qu'il se passe quelque chose. Comme le prototype n'était pas au point, l'ordinateur ou le programme avait tendance à s'interrompre sans préavis ou à quitter inopinément. Cependant, les objectifs généraux du jeu avaient été bien compris par l'ensemble du groupe.

#### **4.1 Analyse des commentaires**

Les commentaires quant aux aspects visuels et sonores du jeu étaient de deux ordres : premièrement, la redondance entre les textes visibles à l'écran et la narration qui reprenait les mêmes phrases irritaient grandement les testeurs. Deuxièmement, toutes les expériences proposées étaient considérées comme trop « courtes ». Comme l'état du jeu était moins avancé, la durée des expériences à vivre dans chacun des modules était réduite à sa plus simple expression. Par exemple, j'avais prêté ma voix à l'inquisiteur et il n'y avait aucun effet sonore qui y était appliqué, il n'y avait qu'une image fixe et le personnage ne posait que 5 questions. Et pourtant, l'inquisiteur a frappé tous les participants de l'étude.

Finalement, les différents univers visuels proposés semblaient plaire, malgré leur éclectisme ou leur manque d'uniformisation, mais il y avait trop de situations à l'intérieur de lieux obscurs : une prison et des barreaux pour la sorcière emprisonnée, l'inquisiteur sous une sorte de voûte, le cadavre exquis dans la maison de la sorcière dont on ne voyait aucun détail. C'est suite à ces commentaires que j'ai eu l'idée de la forêt et d'introduire des personnages par le biais de leur localisation sur la place publique.

## 4.2 Modifications à apporter au prototype

Suite à l'évaluation du prototype, il était clair que le travail ne faisait que commencer, particulièrement en ce qui a trait à l'interactivité : je n'avais pas encore compris les possibilités du médium interactif. Les participants avaient demandé « plus de jeux, pour le plaisir du jeu ». Compte tenu des remarques faites au sujet du prototype, j'ai décidé d'intégrer la vidéo interactive dans l'œuvre. Là sont venues les questions sur les décors, les costumes, sur le fait de voir complètement (plein pied) tous les personnages. Dans certains cas, la voix pouvait assurer une présence suffisante pour être crédible.

L'autre élément problématique était l'aspect visuel général de la place publique. Elle manquait de perspective, elle était mal composée, n'avait aucune profondeur de champ et la moitié des gens voulait une représentation plus « réaliste », du moins si ce n'était pas une image couleur elle devait être en trois dimensions. Finalement, huit des douze personnes interrogées connaissaient mes activités dans le groupe de poésie-performance et de manière tout à fait informelle, m'ont demandé s'il était possible d'intégrer au jeu les archives de notre collectif, les Sorcières.

Une profonde redéfinition de l'œuvre était devenue nécessaire. Pour montrer une partie des archives des Sorcières, il fallait d'abord les retrouver, les répertorier, les classer, les numériser, les organiser dans un médium interactif. Voilà ce qui a constitué une autre version de la maison des sorcières. Après discussion avec mes amies membres du collectif sorcière, j'ai eu l'idée de compléter ce tableau avec les aspects documentaires (Michelet et Murray).

L'inquisiteur est demeuré sensiblement le même dans sa conception. Sauf que l'environnement sonore de ce module et une image vidéo numérique ont considérablement rehaussé cet environnement. Le tournage de l'image s'est fait après la prise de son de la voix, suite à des commentaires qui trouvaient le tableau de l'inquisiteur trop statique. Voilà pourquoi le personnage ne parle pas à l'écran.

Le fabliau érotique constituait, dans une version précédente, une « récompense » pour les gens qui avaient terminé le jeu. Mais le fabliau est le seul élément franchement drôle et amusant dans cette œuvre. Il fallait augmenter les possibilités qu'il soit vu et entendu. J'ai donc décidé de créer la maison bourgeoise, sur la place publique, parce que le fabliau appartient à cette classe sociale qui n'avait pas eu droit au chapitre dans tout le cours

de ma réflexion sur les sorcières. Après tout, quelques siècles après ce jeu, cette classe sociale fera la révolution! À la fin du processus de création, j'étais aussi arrivée au point où j'avais envie de rire et de m'amuser. Peut-être que l'interacteur aurait le même sentiment?

Quant au château de la version initiale, j'en ai fait mon deuil. En inventant le personnage de Paul de Louvain, le scribe au chômage, emblème de cette société médiévale décadente, changeante, qui ne respectait pas les individus, j'ai dû le mettre de côté parce qu'il n'était pas intéressant, même si ce scribe, en tant que personne lettrée, calme et équilibrée, était un contre-poids intéressant à l'inquisiteur, fou et obsédé. Il était le personnage le mieux placé pour nous expliquer les tenants et les aboutissants des fondements idéologiques de l'inquisition. Comme c'est difficile de mettre de la poésie dans les textes et les idées des inquisiteurs!

Après discussion avec un nouveau groupe, lors d'une séance d'essai de la dernière version du jeu, j'ai montré les courts documentaires et le commentaire a été unanime : il fallait les rendre accessibles, quitte à ce que les interacteurs plus « actifs » ne les consultent pas. Comme il ne restait plus beaucoup de temps pour changer la programmation globale du jeu, j'ai alors recyclé le château en salle de projection. Il est devenu le lieu où l'on peut voir les sept documentaires sur l'évolution de la perception des sorcières du XIX<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> siècle.

## CHAPITRE V

### RETOUR CRITIQUE SUR LA DÉMARCHE

La production de cette œuvre constitue en soi une revanche de la sorcière que je suis. Ce mémoire-crédation est le prolongement d'un travail amorcé avec le collectif *Les Sorcières* il y a plus de quinze ans. La qualité de ce « carnet de notes », est d'avoir réussi à ancrer dans le réel le fruit de toutes ces années de réflexion. La revanche réside dans le fait de pouvoir en laisser une trace, celle des sorcières « historiques », sujet toujours aussi passionnant et pertinent encore aujourd'hui. En variant les points de vue sur le thème, j'espère pouvoir provoquer un changement d'attitude, une certaine prise de conscience chez les « sorcières » ayant agité avec l'œuvre, une fois la fin du parcours atteint.

Après plus de trois années passées sur le mode « production » du mémoire, de l'idée de départ, en comptant toutes les étapes de rédaction, de l'évaluation du travail, des arrêts, et des re-départs, jusqu'à son dépôt officiel, ce mémoire-crédation a fait de moi une personne nouvelle. Même si je ressens le sentiment que tout n'est jamais vraiment terminé, que je peux encore modifier et améliorer les choses, je suis fière de cet accomplissement.

Les commentaires très positifs et les encouragements reçus lors de l'évaluation première du prototype m'ont motivé à développer mes idées, à préciser plus solidement des intentions parfois évanescences, à concrétiser des intuitions. Surtout, ils m'ont confirmé que le projet était valable et nécessaire. Comme artiste, je me suis toujours posée la question de l'utilité de l'art. Même dans nos performances de poésie, toujours empreintes d'humour et de

couleurs, je ressentais l'urgence de provoquer des réflexions, de susciter des prises de conscience par des contenus forts, percutants et provocants.

Cette fois, avec *La revanche des sorcières*, je crois avoir franchi une autre étape dans l'organisation et la mise en forme de ces « provocations ». Cependant, j'ai beaucoup souffert de la solitude; même si je suis allée chercher des collaborations, il n'est pas naturel d'être seule dans un tel processus. L'obligation d'une première évaluation me confirmant la valeur de mon projet, j'ai réussi à trouver la motivation qu'il fallait pour le mener à terme.

Cette grande aventure dans le territoire Inconnu du multimédia interactif m'a permis de développer de nouveaux talents : écrire des textes dramatiques, diriger des acteurs, faire de la « mise en scène multimédia » en gardant toujours le contrôle sur le rendu final du projet. J'ai pris conscience de l'importance du contexte de l'œuvre, de sa fonction d'objet essentiellement informatif et communicationnel. En prenant compte des besoins et des aspirations de la personne interagissante dans l'évaluation du prototype, j'ai raffiné mes stratégies en termes d'ergonomie et de design. Je reste très consciente que je n'ai pas révolutionné le médium, mais comme je le mentionnais plus tôt, le chemin parcouru entre mon admission à la maîtrise à l'automne 2001 et le dépôt de ce mémoire font de moi une personne nouvelle.

Plus jamais ma façon de communiquer ne sera la même.

## CONCLUSION

Nous vivons actuellement une sorte de renaissance des pratiques sorcières, mouvements favorisés par le déploiement de l'Internet. Au tournant de ce millénaire, des groupes de femmes (Wicca) ou de jeunes (femmes et hommes) rallument les flammes sur les autels de l'ancien paganisme. D'autres accomplissent des rituels étranges, prient différents dieux, tourment leurs âmes vers le fond des âges ou mettent en ligne des recettes provenant de vieux grimoires.

Pourquoi toute cette agitation culturelle, passionnelle autour des rites sorciers, de contacts ou de possession par un esprit, un dieu ou un démon ? Je pense qu'elle traduit une réaction normale contre le monde froid, mécanique et déshumanisé qui a éradiqué la magie et les anciennes croyances.

Un phénomène « sorcier » comme Harry Potter est beaucoup plus qu'un simple exercice de convergence commerciale très réussi entre un auteur, sa grosse maison d'édition et le gros consortium AOL-Warner. Le succès du héros-sorcier et de ses amis, tant chez les jeunes que chez leurs parents, exprime la nostalgie des légendes. Cette revitalisation de la « fantaisie » évoque l'existence possible des espaces magiques et établit des liens éventuels avec des réalités parallèles. Les inquisiteurs et leurs émules nous ont fait rejeter l'univers magique et nous ont imposé la haine de notre corps, la honte de nos fantasmes, la négation de nos rêves, le dégoût de notre sexualité, la peur de notre imaginaire et l'intolérance face à tout ce qui est différent.

En supprimant la magie de nos vies, ils ont laissé la place à la science cartésienne, au rationnel, à la médecine qui a inventé la maladie mentale et l'enfermement en institut psychiatrique pour écarter de la société les sorcières à cause de leur hystérie mal placée : rapidement, le capitalisme sauvage et néo-libéral qui a rejeté les valeurs religieuses (les dix commandements à la base des valeurs chrétiennes) a envahi la place publique. Cette idéologie n'est portée que par la simple recherche du profit, sans tenir compte de l'impact « humanitaire » : exclusion des pauvres, des sans travail, des assistés, des jeunes, des femmes, des malades, des handicapés, des immigrés et j'en passe!

Espérer le réveil des légendes, le retour des fées, des mages et des sorcières répond à un besoin profond, et est, à mon avis, tout à fait naturel pour les humains sains d'esprit. Il nous propose une autre interprétation du monde, une manière différente d'expliquer notre présence sur la terre.

## Utopie pour une nouvelle spiritualité

Selon Jean-Paul Bourre dans *Sorcières d'hier à aujourd'hui*, «[...] la sorcellerie est au cœur de la société moderne, et elle pose le problème des anciens pouvoirs, de la mémoire perdue, oubliée. Sous toutes ses formes, même décadentes, elle exprime le besoin d'un enracinement magique en relation avec les forces mystérieuses de l'univers. » p.99

Le monde actuel, comme celui du Moyen Âge, évolue avec les pires horreurs mais aussi ses merveilles : les humains sont capables du meilleur (solidarité entre les peuples, grandes manifestations contre les pouvoirs abusifs des dictatures, expressions artistiques collectives) et du pire (guerres, terrorismes, tortures). Une spiritualité plus critique nous donnerait des outils pour comprendre et interpréter autrement ce monde, pour continuer à vivre malgré les catastrophes mondiales, sociales, personnelles. Cette spiritualité ne doit pas être la chasse gardée exclusive des sectes ou des religions institutionnalisées, qu'elles soient chrétienne, islamiste ou autres. Dans tous les cas, les intégrismes et les fondamentalismes conduisent à la violence. Ils sont nuisibles pour les humains et les sociétés au sein desquelles elles sévissent.

Je ne veux pas d'un éventuel retour à « l'archaïsme magique », ou à une forme « féministe » ou « alternative » d'un néo-clergé. Il s'agit plutôt du retour de la « magie sorcière », qui se veut l'expression d'un désir ardent de comprendre et d'expliquer le monde de façon différente.

La sorcière sera alors guérie de ses blessures physiques et spirituelles et pourra nous aider à mieux vivre en intégrant des images variées et des conceptions nouvelles de nous-mêmes, dans nos rapports à notre corps et à l'expression de notre féminité et de notre créativité, ainsi que dans notre rapport au pouvoir.

La sorcière historique nous permet de comprendre qu'une sorcière vivante, puissante, vivifiante et stimulante pour nous et les générations futures peut nous aider à créer des nouveaux liens et développer de nouvelles solidarités entre les êtres humains.

Cette nouvelle spiritualité sorcière devra comporter une alliance définitive entre les femmes et les hommes, une reconnaissance réciproque du statut de partenaires égaux pour l'édification d'un monde meilleurs où l'acceptation de l'autre, l'amour, le respect mutuel et une confiance totale dans notre avenir seraient des valeurs dominantes. La fin positive du jeu

permet d'envisager cette utopie : le pardon et la réconciliation des femmes et des hommes dans un climat sain, ici et à partir de maintenant.

Cette nouvelle société permettra la libre expression des désirs et des opinions sous toutes ses formes, partout sur la planète pour tous les humains. Elle exigera un dialogue permanent et sans équivoque entre les peuples, les nations, les religions, pour un partage égalitaire des pouvoirs politiques, économiques et sociaux. J'aimerais léguer ce monde à mes enfants, à nos enfants. Un monde où on pourrait s'exprimer librement, créer continuellement et réaliser ses rêves en permettant à toutes et à tous de se développer pleinement.

Si c'était à recommencer... j'aurais exécuté les tournages de façon différente; Mathieu aurait été une femme et c'est son mari qui l'aurait trompée; l'inquisiteur serait incarné par le même comédien pour l'image et pour le son; j'aurais demandé bien plus tôt, de l'aide pour la programmation; je serais allée en France pour photographier une vraie place publique, où on a brûlé de vraies sorcières, j'ai pensé à la place publique, devant l'église dans la citadelle de la vieille Carcassonne; j'aurais pu avoir des collaborations substantielles dans la création sonore et les effets spéciaux (marmites enfumées, miroirs miroitants, sorcières virevoltantes, poussières envahissantes), intégrer des subtilités dans les transitions sonores et visuelles entre les blocs et les tableaux... Ah! si je pouvais recommencer... si... si... si...

Je vais conclure ici et m'atteler à la tâche de changer le monde. Tiens, je vais aussi appeler mes amies sorcières... ensemble, tout nous semble possible!

Nancy Gendron

Août 2006

---

<sup>1</sup> De Mèredieu, Florence, *Arts et nouvelles technologies – art vidéo et art numérique*, Paris, Larousse, 2003 p. 120

<sup>2</sup> Cassagnes-Brouquet, Sophie, *La passion du livre au Moyen Âge*, Éditions Ouest-France Histoire, Rennes, 2003

<sup>3</sup> Bantock, Nick, *Ceremony of Innocence*, (CD jeu d'après l'œuvre littéraire *Griffin and Sabine* du même auteur), 1997

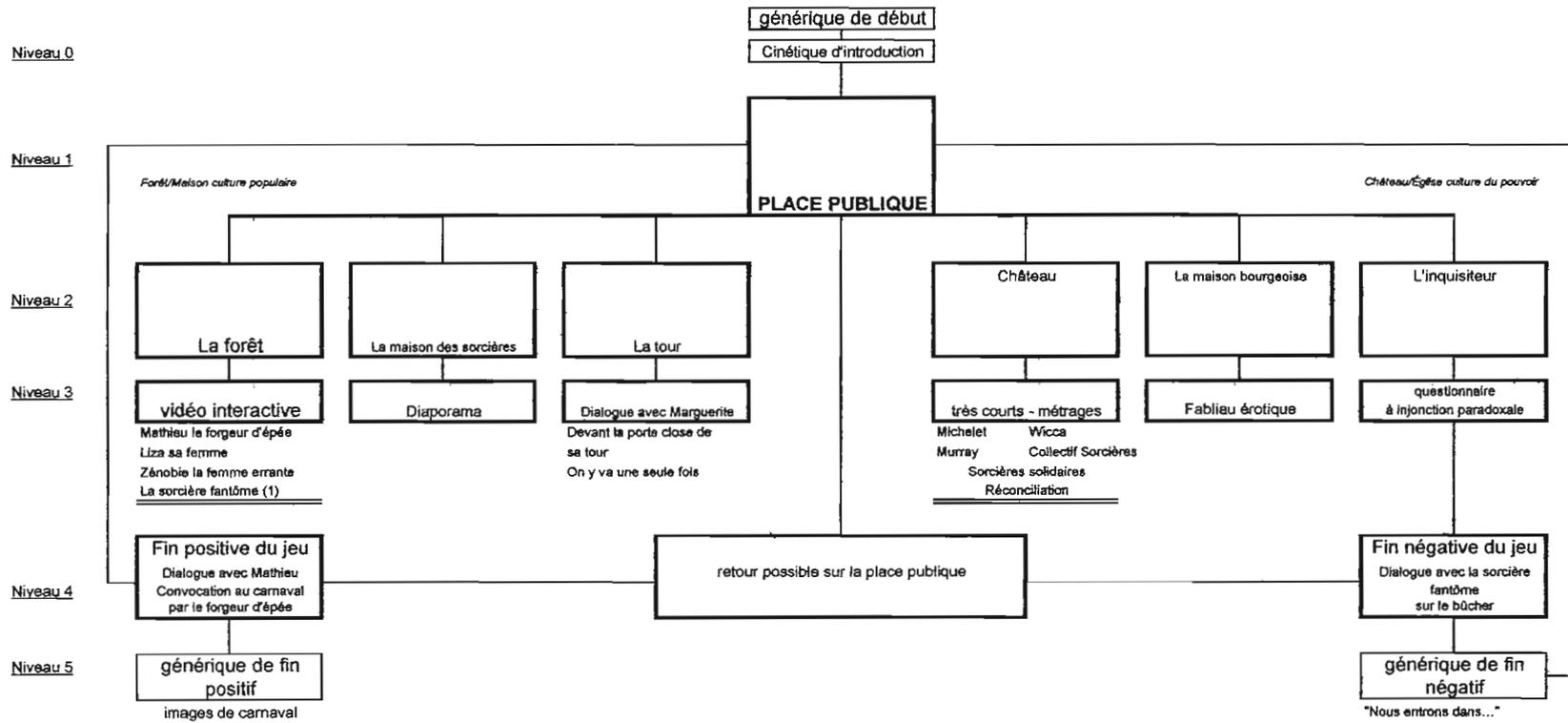
<sup>4</sup> de Beauvoir, Simone, *Le deuxième sexe*, Paris, Gallimard, 1948, p 261

<sup>5</sup> Idem, p. 247

APPENDICE A  
STRUCTURE SIMPLIFIÉE DE L'OEUVRE

*La revanche des sorcières*

encyclopédie politico-ludique sur les sorcières du Moyen-Âge à nos jours



## APPENDICE B

### Description des personnages et textes de la fiction interactive

#### **Marguerite, la jeune pestiférée**

Avec la voix de : **Marie-Anne Paquette**

Jeune femme désespérée et seule, elle est peut-être la dernière personne vivante au village

#### **La sorcière fantôme**

Avec la voix de : **Marie-France Fournier**

Mouvante, émouvante et insaisissable, elle nous raconte comment elle a été détenue et comment on l'a amené au bûcher. Dans la fin négative du jeu, elle nous raconte sa mise à mort.

#### **Mathieu le forger d'épée** – Comédien : **Mathieu Gentez** --

Artisan, pratiquant un métier manuel mais noble, Mathieu est un mari « normal », très en colère parce que sa femme l'a trompée avec un saltimbanque de passage au village. Malgré tout, il avoue qu'il aime sa femme et dans le premier segment, il est peut-être prêt à lui pardonner...

Dans la fin positive du jeu, après s'être réconcilié avec son épouse, il nous convie au carnaval, fête du peuple, exutoire social qui permet d'oublier pour un court moment, les fléaux qui ne cessent de tomber sur le village.

#### **Liza, l'épouse du forger** – Comédienne : **Eveline Fournier**

Jeune et naïve, elle s'est laissée entraîner dans une petite aventure sans lendemain avec un farceur. Elle regrette son geste parce qu'elle aime son mari... mais peut-être pas sa vie dans un petit village.

#### **Zénobie, la femme errante** -- Comédienne : **Marie-Annick Deschamps** -

Seule et tourmentée, Zénobie est la suspecte toute désignée en cas de malheur, une femme que l'on pourrait très facilement accuser et trouve coupable de sorcellerie. Elle veut nous convaincre, autant qu'elle-même, qu'elle n'est pas une sorcière.

**Dialogue avec Marguerite, la jeune pestiférée  
(après avoir cogné)**

1. Partez! Personne n'a le droit d'entrer ici. Mon frère est malade, mon père n'est pas revenu de la guerre et mon mari est mort il y a trois jours.
 

<b>a)      Pouvons-nous entrer?           (aller à 2)</b>	<b>b)      Où devons-nous aller?           (aller à 3)</b>
---	--
  
2. Non! N'avancez pas! Nous avons la peste. Les gens fuient le village contaminé, ils montent plus haut dans le pays.
 

<b>a)Pouvons-nous rester ici?           (aller à 3)</b>	<b>b)Pouvons-nous vous aider?           (aller à 4)</b>
---	---
  
3. Allez vous-en! Vous allez mourir si vous restez ici.
 

<b>a)Pouvons-nous vous aider?           (aller à 4)</b>	<b>b)Décrivez-nous cette maladie SVP?           (aller à 5)</b>
---	---
  
4. Non, vous ne pouvez rien pour nous...
 

<b>a)      Pouvez-vous décrire la maladie ? (aller à 5)</b>	<b>b)      Pouvons-nous trouver un médicament? (aller à 7)</b>
---	--
  
5. Ils ont un abcès sous le cou et chaque matin, il est plus gros que la veille. Il en sort de l'eau et du pue... Avez-vous déjà vu les yeux des contaminés, leurs mains, le sang qui écume autour de leur bouche?
 

<b>a) Que se passe-t-il alors? (aller à 6)</b>	<b>b) Pouvons-nous trouver un médicament? (aller à 7)</b>
--	---

6. Ensuite, le corps du pestiféré se contracte. Ses membres sont comme des cordes vibrantes de folie. Leurs cris déchirent les nuages. Ils se roulent par terre, ils s'étouffent, ils crèvent dans les fossés, dans les étables, dans les maisons, dans les rivières, dans le village...

**a) Pouvons-nous trouver un médicament? (aller à 7)**

**b) Qu'est-ce que c'est que cette odeur qui flotte dans l'air? (aller à 9)**

7. Non. Il n'y a aucun remède. Aucune fuite n'est possible. Personne n'y échappe.

**a) Que devons-nous faire? (aller à 8)**

**b) Qu'est-ce que c'est que cette odeur qui flotte dans l'air? (aller à 9)**

8. Partez maintenant, si vous voulez vivre. **(Fin # 1)**

9. Sentez-vous cette odeur de fumée? Elle stagne au-dessus de la forêt depuis ce matin. On a brûlé une sorcière, là-bas, à la croisée des chemins. Les gens au village disent qu'elle est la cause de la peste.

Elle a même avoué qu'elle a eu des rapports avec le diable.

**(Fin # 2)**

### Dialogue avec la sorcière (partie 1)

a) Bonjour! Je peux marcher avec vous?

- 1) **Oui (aller à b)**
- 2) **Qui êtes-vous? (aller à c)**

b) Si vous saviez qui je suis, vous ne m'auriez pas invitée à vous accompagner. Vous ne m'auriez pas invitée à faire quoi que ce soit, d'ailleurs...

- 1) **Qui êtes-vous donc? (aller à c)**
- 2) **Êtes-vous morte ou quoi? (aller à d)**

c) Je suis la sorcière. Celle qu'on a brûlé ce matin, à la croisée des chemins

- 1) **Vous bel et bien morte! (aller à d)**
- 2) **Pouvez-vous nous raconter votre histoire? (aller à g)**

d) Bien sûr que je suis morte! Avez-vous assisté à l'exécution?

- 1) **Non, racontez-nous votre histoire. (aller à e)**
- 2) **Non et je veux partir d'ici! (fin #1)**

e) Je vais vous raconter. Le soleil était sur le point de se lever. J'étais endormie et j'ai été réveillée par le tapage de la foule, devant la prison. J'avais peur. Je pleurais. Tout était déjà décidé. Dès que j'ai mis les pieds au tribunal, j'étais coupable pour les inquisiteurs.

- 1) **Pouvez-vous continuer SVP? (aller à f)**
- 2) **Comment vous sentiez-vous? (aller à h)**

f) J'ai grimpé à la fenêtre, j'ai regardé la cour. J'ai vu la charrette dans laquelle on m'avait amenée ici. Le prêtre était là aussi. Je ne pouvais pas voir le bourreau mais je savais qu'il était là. Je regardais tous ces hommes. Ceux qui m'avaient dénoncée et condamnée.

- 1) **Que s'est-il passé ensuite? (aller à g)**
- 2) **Mais ce n'est pas drôle du tout! (aller à i)**

g) La porte de ma cellule s'est ouverte. J'étais par terre. Le front contre le sol qui puait la paille pourrie. Ils se sont penchés, m'ont prise par la taille. Ils m'ont tiré par les épaules et ils m'ont mis une griffe de fer autour du cou.

- 1) **Comment vous-sentiez-vous? (aller à h)**
- 2) **Qu'est-ce que les geôliers ont fait, ensuite? (aller à j)**

h) J'avais froid, j'avais si froid que je ne pouvais ni parler ni crier ni marcher. Mais ils tiraient, ils tiraient sur le collier pour m'obliger à les suivre. Ils m'ont traînée tout au long d'un corridor. Chaque fois que je tombais, j'étouffais. Et ils tiraient sur mon collier... Jamais ils m'ont touchée. Ils ne touchent pas au corps d'une sorcière.

- 1) **Est-ce qu'ils vous parlaient? (aller à i)**
- 2) **Êtes-vous sortie de la prison? (aller à K)**

i) Personne ne riait. Personne ne plaisantait, pas comme ceux qui m'ont coupé les cheveux. Non... Ceux-là étaient silencieux, inquiets.

- 1) **Avaient-ils peur du Diable? (aller à j)**
- 2) **Quand donc le bourreau vous torturait-il? (aller à L)**

j) Ils tiraient sur le collier de fer et ils avaient peur. Ils pensaient que le diable me suivait, qu'il me tenait par la jupe.

- 1) **Que s'est-il passé quand vous êtes sortie de la prison? (aller à k)**
- 2) **Est-ce que cela a une fin? (aller à m)**

k) Quand je suis sortie de la prison, la lumière m'a frappée au visage. Comme un cri dans le soleil du matin. Le vent me lançait du sable dans la figure. Ils m'ont entravé dans la charrette. Le fer m'entamait le cou. Je ne criais pas. La douleur était-là, ma fidèle compagne, depuis 3 semaines.

- 1) **Qu'est-ce qui vous faisait tant souffrir? (aller à L)**
- 2) **Est-ce que cela a une fin? (aller à m)**

l) Tous les jours, le bourreau me torturait et il mettait encore plus d'ardeur le dimanche et les jours saints.

- 1) **Et finalement vous rouliez sur le chemin de traverse? (aller à m)**
- 2) **Que s'est-il passé ensuite? (aller à m)**

- m) Le soleil m'envoyait des rayons rouges, la poussière de la route faisait comme de la fumée. **(Fin # 2)**

**Dialogue avec la sorcière (partie 2)**  
**Conclusion négative du jeu**

- 1) Nous sommes arrivés au lieu de l'exécution, à la croisée des chemins. Ils ont délié mes entraves. Je sens la transpiration de tous ces hommes autour de moi, je sens leur respiration, je vois battre leur cœur, je vois leurs yeux s'élargir. Mais nous sommes tous silencieux.
  - a) **Est-ce que ça sent aussi le feu? (aller à 2)**
  - b) **Que fait le bourreau ?(aller à 3)**
  
- 2) Je sens de la fumée, il y a des traînées de fumée et des petites flammes qui jaillissent d'un immense amas de broussailles.
  - a) **Et le bourreau vous amène au bûcher? (aller à 3)**
  - b) **Qu' ont fait les hommes qui vous regardaient?(aller à 4).**
  
- 3) Le bourreau m'amène par une petite échelle, sur une plate-forme, tout en haut du bûcher. Il m'attache solidement à un poteau. Il descend et tout à coup, le bois prend feu. Une flamme énorme monte jusqu'à moi. Je sens sa chaleur contre ma joue. Je vois la foule derrière le rideau de feu.
  - a) **Et les curieux sont restés planter là? (aller à 4)**
  - b) **Je ne veux pas en savoir plus, c'est trop atroce! (aller au fondu au noir)**
  
- 4) Ils m'ont lancé des pierres, j'ai été assommée et le feu vola vers moi. J'ai brûlé comme une torche. Ensuite, j'ai flotté au-dessus du feu. J'ai coulé dans une eau profonde, je me suis engloutie et je n'avais plus froid.

**Aller au noir.**

**Mathieu le maître-forgeur 1**

1 Pardon si je vous dérange mais vous n'auriez pas vu ma femme?

- a) **Non, que s'est-il passé? (aller à 2)**
- b) **Non, a-t-elle rencontré quelqu'un? (aller à 3)**

2 Elle s'est enfuie. Avec un acteur. Je sais que je serais mieux de la laisser courir, de ne pas lui faire l'honneur de partir comme ça à sa recherche. Mon intention était plutôt de l'assommer. Et d'assommer le bouffon aussi. Pour la raison qu'il est aussi un bouffon.

- a) **Qui est ce bouffon? (aller à 3)**
- b) **Votre femme s'intéresse-t-elle aux arts? (aller à 4)**

3 L'artiste est arrivé, puant le parfum, aussi plein de flatterie que toi d'entrailles. Il jouait de cette diable de lyre. Il soupirait, il pleurait avec ses yeux bleus et ses joues roses. Il pirouettait avec le cul en l'air comme chat au mois de mars... Et ils ont foutu le camp.

- a) **Votre femme apprécie les gens sensibles... (aller à 4)**
- b) **Vous devez être très malheureux... (aller à 6)**

4 Ma femme s'est toujours intéressée aux artistes. Ce fut bien là mon malheur. Es-tu marié, toi?

- a) **Non (aller à 5)**
- b) **Qui (aller à 6)**

5 Je comprends.

- a) **Vous êtes frappé par le malheur, cher seigneur! (aller à 6)**
- b) **Que pensez-vous de l'amour conjugal (aller à 7)**

- 6 J'ai été frappé plus durement par le malheur, bien plus que les autres misérables hommes de ce monde misérable. C'est peut-être que je l'aime... L'amour est la plus noire des pestes, si encore on en mourait, cette cochonnerie serait là pour quelque chose! L'amour te dérobe ton sang, tes forces, ton indépendance et ta morale. Si tu en as!

- a) Comme l'amour est une terrible fatalité! (aller à 7)**  
**b) Est-ce que vous pensez à elle? (aller à 8)**

- 7 L'amour est une grimace fatigante qui se termine dans un bâillement. Si tout est imparfait dans ce monde, l'amour est la chose la plus parfaite à cause de sa parfaite imperfection.

- a) Y pensez-vous souvent? (aller à 8)**

- 8 Oui, je pense à elle... si belle qu'on ne saurait la décrire sans musique...  
 Ses yeux sont comme des noisettes et ses fesses comme des poires savoureuses. Elle est une femme toute entière comme un fraisier, ses bras, tendus vers moi pareils à des concombres délicieux.

Tiens, la lune se lève...

**Fin de la première partie**

**Dialogue avec Mathieu, le maître-forgeur (partie 2)**  
**finale positive du jeu**

- 1a) Mais où sommes-nous donc?

- a) Je crois que vous êtes revenu sur vos pas...(aller à 2a)**  
**b) Je ne sais pas mais, qui êtes-vous donc? (aller à 3a)**

- 2a) Quoi? Nous sommes revenus à notre point de départ? Nous avons marché en cercle toute la nuit?
- a) Je ne sais pas mais vous, qui êtes-vous? (aller à 3a)**
- b) Il me semble avoir senti la présence d'un fantôme? (aller à 4a)**
- 3a) Je suis forgeron d'épées et de dagues. Voici ma femme, Liza - Liza, fais la révérence - elle est un peu difficile à vivre de temps en temps. On a de petites chicanes de temps en temps mais pas plus que la plupart des ménages... Nous sommes réconciliés maintenant...
- a) Qui est la pauvre femme qui accompagne votre épouse? (aller à 4a)**
- b) Que se passe-t-il au village? J'entends de la musique.. (aller à 6a)**
- 4a) Cette femme, assise, là-bas, s'appelle Zénobie, elle a couru nuit et jour pour échapper à la peste. À présent pourtant, elle attend.
- a) Il me semble avoir senti la présence d'un fantôme,,, (aller à 5a)**
- b) Est-ce qu'il y a quelqu'un d'autre? (aller à 5a)**
- 5a) La sorcière est là, elle aussi. C'est elle qu'on a brûlé ce matin, le saviez-vous ?
- a) Oui. Voulez-vous m'accompagner au carnaval? (aller à 6a)**
- b) Non. Je n'ai pas exploré suffisamment la forêt. (aller à 7a)**
- 6a) Quoi ? Vous voulez nous inviter au carnaval? Tout de suite?
- a) Oui! (aller à 7a)**
- b) Non, quand les poules auront des dents! (aller à 7a)**
- 7a) Allez, venez, vous tous ! On nous invite au carnaval ! En marche !
- Le comédien sort du cadre 7 --/-- Fin naturelle de la partie deux**

### Dialogue avec la femme du maître-forgeur

- 1) Quand mon amant me chuchotait ses belles paroles à l'oreille, je ne savais pas que c'était des répliques de son répertoire.

Quand il m'embrassait, je ne me doutais pas que cette scène avait été répétée devant le directeur du théâtre. Quand sa barbe me chatouillait si tendrement, je ne savais pas alors que c'était une fausse barbe.

**a) Continuez donc à me décrire cet homme, s'il vous plaît. (aller à 2)**

**b) Mais quel genre d'homme est-il? (aller à 3)**

- 2) Son sourire est une rangée de fausses dents, ses vraies dents sont de plus en plus gâtées vers le fond de sa bouche. Ses parfums, il les a volés, ses chansons, il les a copiés, ses gestes, il les a vus faire par quelqu'un d'autre !

**a) Et vous vous êtes faites séduire par un bouffon pareil?**  
(aller à 3)

**b) Auriez-vous le courage de retourner auprès de votre mari?**  
(aller à 4)

- 3) Mon Dieu, peut-on dire que l'acteur soit un être vivant comme nous autres?

Oh! Dieu tout puissant, aidez-moi!

- 4) *(Liza pleure) (Fin du segment de Liza)*

### **Dialogue avec Zénobie, la femme errante**

(Zénobie se promène de gauche à droite et de droite à gauche de manière aléatoire)

1. La peste! La peste! La peste! La maladie a atteint le village...
2. Non, je ne suis pas une sorcière! Pas une sorcière.
3. Non, non, pas sorcière. On l'a brûlé ce matin. Ce n'est pas moi.  
**a) Que faites-vous dans la forêt? Aller à 6**  
**b) De quoi avez-vous peur? Aller à 4**
4. C'est de la peste que j'ai peur. Voilà toute une journée que je marche sans avoir rencontré âme qui vive... Avez-vous du pain?  
**a) OUI (aller à 5)    b) NON (aller à 6)**

5. Merci. (elle mange)

La forêt est bien tranquille, cette nuit. Le vent ne souffle pas. La lune est haute, nous pourrions mieux voir le chemin. **(Fin #1)**

6. Il est dangereux de rester au clair de lune, vous le saviez?  
On pourrait nous prendre pour des sorcières...

Je crois que je me suis égarée...  
Pouvez-vous me montrer la route qui mène à la frontière?

**A) À GAUCHE (aller à 7 gauche)      B) À DROITE (aller à 8 droite)**

**7 gauche**      C'est par-là? (elle se tourne) **Merci. Bonne route.**

**8 droite**      C'est par-là? (elle se tourne) **Merci. Bonne route.**

*D'après le texte « Peinture sur bois »  
De Ingmar Bergman, 1959*

*Adapté librement par Nancy Gendron  
Dans le cadre de la maîtrise en communication (concentration multimédia), 2004*

## APPENDICE C

### Texte remanié du fabliau

Ce tableau se veut joyeux et léger, la lecture devait être empreinte d'humour et de détachement. Au début, le fabliau était une récompense qu'on obtenait à la fin du jeu. Maintenant, il est intégré à la place publique et représente la vie des personnes de la bourgeoisie dans le village.

Interprète : **Xavier Malo**

#### **Le rêve contrarié**

Je vais vous dire en quelques mots une aventure que je sais, celle d'une femme et d'un homme. Quel est leur nom, je l'ignore ; mais je puis bien vous affirmer qu'ils s'aimaient beaucoup l'un et l'autre.

Le prud'homme un jour s'en alla hors du pays pour son commerce; il acheta des marchandises et fut trois mois loin de sa terre. Ne supposez pas que sa femme fut chagrinée de le revoir. Elle fit fête à son mari, comme le voulait son devoir, et n'eut jamais de joie plus grande.

L'ayant étreint et embrassé, elle avance un siège confortable. Quand bon leur sembla, ils mangèrent devant le feu qui était clair, sans fumée et qui brillait d'un vif éclat. On leur servit viande et poisson, et des vins d'Auxerre et de Soissons.

La dame apportait tous ses soins à gâter son mari, lui versant, à chaque bouchée, du vin pour lui être agréable. Mais elle fut mal avisée : elle le poussa tant à boire et manger qu'il fut assommé et quand il vint se mettre au lit, il oublia l'autre plaisir.

« Ah! Comme il se conduit! se dit-elle. On croirait un vilain puant! Il devrait veiller, il dort. Cela me fait beaucoup de peine, car il y trois mois déjà que je n'ai couché avec lui. Mais les diables l'ont endormi. Bah! Je leur laisse de bon cœur. »

Et sans en dire d'avantage, elle pense à ce qui l'excite, se gardant bien de secouer trop leur couche pour le tirer de son sommeil : il la croirait dévergondée! Une fois la besogne finit, elle s'endort, pleine de dépit.

En dormant elle fit un rêve que je vous dirai sans mensonge. Elle était dans un grand marché comme on n'en vit jamais de tel. On n'y vendait que vits et couilles : il y en avait à foison. Les boutiques, baraques, aunes ou tables en étaient pleins, et les chambres et les greniers! Sans cesse arrivaient des porteurs avec des chariots chargés de pénis.

Un beau valait trente sous : vingt sous un vit bien tourné. Ils en emportaient un petit pour dix sous, pour neuf ou pour huit. On vendait en gros et en détail. En arrivant près d'un étal, elle en vit un long et dodu, le museau en était énorme et pour dire la vérité, on pouvait lui jeter une cerise dans l'œil. Jamais on vit rien de pareil.

La dame voulant marchander demande le prix :

« Même si vous étiez ma sœur, j'en voudrais pour le moins cinquante sous. Il est loin d'être méprisable car c'est le meilleur. Je suis sûr qu'un jour prochain, quand vous en aurez fait l'essai, vous viendrez pour m'en reparler. »

La dame alors lève la main et l'abat de toute sa force pensant lui frapper dans la paume mais elle cingla la joue du mari où ses cinq doigts restèrent écrits. Le coup le secoue et le cuit. Voilà en sursaut qu'il se réveille.

« Dites-moi, lui demande son mari, à quoi vous pensiez pour m'avoir donné un tel coup.

-Je ne vous ai pas frappé, sire. Gardez-vous bien de le prétendre.

-Par notre amour et sans querelle, dites-moi à quoi vous rêviez et ne me dissimulez rien .»

Sans attendre elle commence son histoire et très volontiers lui raconte comment elle rêva aux vits, comment ils étaient bons ou mauvais, comment elle acheta le sien, le plus gros, le mieux rempli.

« Sire, voilà ce qu'il advint. Il fallait toper pour conclure ; je pensais frapper dans la main du marchand, c'est votre joue que j'ai tapée. J'ai agi en femme endormie. Ne vous mettez pas en colère si j'ai commis une folie. Je suis coupable, je le sais, et je vous prie de me pardonner.

-Je vous pardonne, ma belle, et que Dieu vous pardonne aussi. »

Il lui embrasse le cou. Il baise ensuite sa bouche tendre et son vit commence à se tendre. Il le lui plante alors dans la main. Et quand il fût à point :

« -Par la foi que vous me devez, ma mie, qu'aurait valu à la foire celui que vous avez en main?

-Sire, puissé-je bien l'empoigner et le peser, je vous dirais que ce pic si joliment empenné, a, ma foi, fort belle allure. Oui, en vérité j'en aurais un très bon prix. »

La dame tout heureuse, prit plaisir à le chevaucher et à en chanter la puissance.

Et c'est très agréablement qu'ils passèrent la nuit ensemble.

Ainsi va qui Amour mène et qui ainsi les maintient.

*Très libre adaptation de Nancy Gendron 17 août 2004*

*Texte modifié en cours de montage, version finale, 16 mars 2005*

**Le souhait contrarié** de Jean Bodel, tiré de *Fabliaux* (Éditions Gallimard, collection Folio classique, Paris, 1978)

## APPENDICE D

### TEXTES ET QUESTIONS DE L'INQUISITEUR

#### **L'inquisiteur** (avec la voix de **Pascal Belleau**)

Il se veut l'incarnation de Jean Bodin, un des plus fameux inquisiteurs ayant sévi en Europe au XVI<sup>e</sup> siècle. Arrogant, imbu de lui-même, lettré et convaincu de la légitimité de sa tâche, il s'est attribué la mort de milliers de personnes. Les questions ont été inspirées d'après le livre préféré des inquisiteurs, le *Malleus Maleficarum* écrit par les moines dominicains Institoris et Sprenger en Allemagne en 1486.

Texte de l'Inquisiteur

(À la porte)

1. Sortez d'ici, je ne veux pas vous voir. Quittez ces lieux immédiatement.
2. Vous êtes prévenue, c'est la dernière fois que je vous le demande.  
Partez ou je serai obligé de vous emprisonner.
3. Je vous ai vu! Vous avez tenté de me jeter un sort!  
Gardes, qu'on emprisonne cette sorcière!

Inquisiteur à l'entrée de la salle des interrogatoires :

- 1 Cette voie mène inexorablement à la condamnation. Mais pour échapper au bûcher, tu dois répondre à toutes les questions. Tu ne peux plus nous échapper. Les résultats de l'interrogatoire nous permettront de mesurer ton degré d'hérésie. Tu seras considérée comme légèrement suspecte, fortement suspecte ou violemment suspecte.

**Questionnaire de l'Inquisiteur**

1) As-tu, encore maintenant, des relations avec le Diable?

**Oui      Non**

2) Est-ce que tu invoques la sorcellerie en privé ou en public?

**En privé                      En public**

3) Sais-tu que tu as été dénoncée comme personne suspecte et de mauvais renom?

**Oui                      Non**

4) Est-ce que le Diable a tenté de te contacter depuis que tu es en prison?

**Oui                      Non**

5) C'est pour la haine ou pour l'amour que tu retournes les esprits des hommes?

**Amour                      Haine**

6) Pour aller au sabbat, utilises-tu le simple transport fantasmagique ou le transport corporel ?

**Transport fantasmagique      Transport corporel**

7) Le jour et le soir lorsque tu t'envoies, le fais-tu visiblement ou invisiblement?

**Visiblement**                      **Invisiblement**

8) De quel côté te tournes-tu pour parler au Diable?

**À gauche**                      **À droite**

9) Comment le Démon se livre-t-il à toi, en tant qu'incube ou succube?

**Incube** (démon de forme masculine)                      **Succube** (démon de forme féminine)

10) Belzébuth te prend-t-il par l'esprit ou par le corps?

**L'esprit**                      **Le corps**                      **Les deux**

11) Avec combien de démons as-tu copulé lors du dernier sabbat?

**Aucun**    **un seul**                      **deux démons**                      **au moins dix**                      **plus de 20**

12) As-tu pris ton plaisir lors de la copulation satanique?

**Oui**                      **Non**

13) Comment fais-tu agir tes maléfices?

**A) Par le seul regard**    **B) Par le regard et le toucher**

**C) En plaçant un objet maléfique sous le seuil de la porte de la victime**

14) Outre les douleurs aiguës, les convulsions et la cécité, quelles autres maladies particulières peux-tu infliger aux hommes?

**Vomissements**

**Pustules**

**Fièvres**

**Stérilité**

15) Lors de l'empêchement de l'acte conjugal que tu as lancé contre le châtelain, est-ce que la corruption était temporaire ou perpétuelle?

**Temporaire**

**Perpétuelle**

16) Est-il possible de désensorceler ta victime?

**Toujours**

**Jamais**

17) Est-ce que tu prépares toi-même les remèdes et les potions que tu donnes lors de tes rites démoniaques?

**Je les fais moi-même**

**Je les achète**

18) As-tu déjà administré des poisons mortels à tes victimes?

**Oui**

**Non**

19) Est-ce que tu acceptes que je te donne le baiser du pardon ou tu préfères garder dans ta bouche le goût du cul du diable?

**J'accepte le baiser du pardon**

**Je garde la bouche collée au cul du diable**

20) Donne-nous les noms des sorcières qui pratiquent avec toi.

**a) Non, je ne veux pas**

**b) Guillemette Piron**

**c) Irène de Coirière**

**d) Anne de Kupper**

## APPENDICE E

### Textes des segments documentaires

#### **Les sorcières, fumisterie et mystification!**

Les philosophes du siècle des Lumières ont semé le doute quant à l'existence des sorcières. On considérait les sorcières et leur terrible répression comme le reflet des superstitions médiévales. Avec les romantiques, cette hypothèse se perd rapidement et laisse place à une autre explication: il aurait existé une société secrète de sorcières qui se réunissait au cours de réunions nocturnes, mais personne à l'époque n'aurait compris la profondeur de ce culte, ni le véritable objet de la dévotion de ces femmes. À partir du XIXe siècle, cette interprétation domine les esprits. Aujourd'hui encore, c'est la plus diffusée dans le grand public. Elle est aussi la plus difficile à combattre.

#### **Les sorcières vues par Jules Michelet**

Jules Michelet tente d'expliquer le phénomène dans un ouvrage encore cité aujourd'hui, intitulé *La Sorcière*, publié en 1862. Selon Michelet, c'est l'incapacité du prêtre et du seigneur à soulager la vie quotidienne du peuple qui entraîne l'avènement de la « Sorcière ». Comme la femme est la première à souffrir des conditions de vie difficiles, elle sera la première révoltée. Le sabbat aurait donc été, au début, une farce menée contre les autorités laïques et ecclésiastiques par les paysans. Les serfs étaient dirigés par une grande-prêtresse qui s'unissait à un mannequin qui représentait Satan. Au cours de ces réunions, on aurait distribué de la belladone, un breuvage hallucinogène. Selon Michelet, les juges et les sorcières elles-mêmes ne comprenaient pas que leurs visions étaient dues à la drogue.

C'est Michelet qui, le premier, a lancé le slogan « Pour un sorcier dix mille sorcières ».

Cette affirmation est totalement fausse mais stimule l'imagination. Michelet ne cite pas une seule source accréditant ses dires. Il se contente d'interpréter les pièces juridiques avec, pour seuls guides, son inspiration et son habile façon de raconter les histoires : une démarche qui s'apparente davantage à la fantaisie littéraire qu'à la rigueur exigée par la discipline historique.

### **Les sorcières vues par Margaret Murray**

C'est Margaret Murray qui développe l'hypothèse de la réalité des sorcières et de leurs assemblées avec le plus de succès dans son livre intitulé *Le culte de la sorcière en Europe de l'ouest*, écrit en 1921. Murray est une autodidacte qui n'a jamais pu s'inscrire à l'université parce qu'elle était femme. Elle publie tout de même un traité d'anthropologie si méticuleux et si ennuyeux que personne ne remet en cause la véracité de ses hypothèses.

Pour Margaret Murray, le sabbat est la célébration d'un culte ancien de la fertilité où les femmes y tenaient un rôle prédominant. Selon Murray, le culte des sorcières aurait rendu hommage à l'un des aspects du « dieu cornu à deux faces », Janus, identifié au cycle des récoltes, mourant et ressuscitant comme les mortelles. Le tribunal inquisitorial aurait associé la représentation de « Janus » à celle du diable de l'Église catholique: ainsi est né le mythe de la secte de sorcières démoniaques qui voulait conquérir le monde.

Pour la plupart des spécialistes, l'interprétation de Murray n'est qu'une amusante construction de l'esprit. La méthode utilisée aurait d'ailleurs dû la discréditer aux yeux de la communauté historienne si les professionnels avaient vérifié ses assertions. Estimant que certains passages des sources qu'elle utilisait n'allaient pas dans un sens qu'elle voulait, Margaret Murray les négligeaient, les exagéraient ou elle choisissait simplement de *les passer sous silence*, afin d'orienter le témoignage de la sorcière à sa convenance. Les affirmations de Murray ont eu un énorme succès et ont fait d'elle une experte reconnue en matière de sorcellerie européenne.

La thèse de Margaret Murray a été reprise durant quarante ans dans la prestigieuse *Encyclopedia Britannica*. L'influence de Murray est considérable dans le monde entier. Ses théories ont tellement été en vogue qu'elles ont initiées la création de mouvements de sorcellerie féministe, comme la *Witches' International Craft Association*, mouvement mieux connu sous le nom de WICA.

### **Les sorcières solidaires**

Margaret Murray s'était trompée : les personnes accusées de sorcellerie et qui furent brûlées au 16<sup>ième</sup> et 17<sup>ième</sup> siècles ne pratiquaient pas un culte païen, se réunissaient encore moins dans les sabbats, ne célébraient aucuns dieux celtiques ou paléolithiques. Les prêtresses de Murray n'étaient que le fruit d'une imagination romantique et nostalgique.

Réalité ou fiction, les thèses de Murray jetaient le blâme sur les violences infligées aux femmes durant 500 ans. Elle affirmait que les perversions de la chasse aux sorcières provenaient des idées haineuses et vicieuses des hommes au pouvoir, tant les ecclésiastiques que les laïques du pouvoir politique.

Elle avait pris l'image de la sorcière diabolique et maléfique pour en tirer une représentation belle et lumineuse. Margaret Murray est morte à l'âge de 100 ans dans les années 60, alors que les premières féministes descendaient dans les rues.

Des femmes, aujourd'hui, ont choisi de s'appeler « sorcières ».

Elles se perçoivent comme les descendantes des sorcières de Michelet ou, comme le propose Louise Roy, s'inspire de la résistance politique de Jeanne d'Arc, comme des « femmes qui défendent des causes sociales ou politiques et qui sont en butte aux sarcasmes, au dénigrement et à l'intimidation ». Ces femmes du 21<sup>ème</sup> siècle trouvent dans la vie exemplaire de Jeanne un modèle de force qui les pousse à continuer le combat. Elles sont en train de stimuler une renaissance, de réveiller activement la légitimité et la bienfaisance du pouvoir féminin sous toutes ses formes.

#### **Les sorcières vues par les Wicca**

Rendant hommage à la mémoire triomphante de la solidarité et de leur lutte collective, les sorcières « new age » du mouvement Wicca reprennent cette vision resplendissante des femmes, unies contre les forces de la répression et de la mort. C'est une théologie encourageante et stimulante pour le présent. Si Murray faisait de ses sorcières des adoratrices d'un dieu mâle, les plus récentes recherches (celles du mythographe Bachofen, par exemple) proposent l'idée que les peuples européens auraient plutôt vénéré une grande déesse mère, hypothèse rapidement récupérée par le Wicca, qui invoque avec bonheur une panoplie de divinités féminines dont Inanna, reine du paradis sumérien dont on ne pratique plus le rite depuis plus de 4000 ans. Le mouvement Wicca se réclame aussi du présent: des femmes trouvent dans la sorcellerie féministe la possibilité de changements profonds, tant individuel que collectif, tant spirituel que culturel. Selon le Wicca, le monde d'aujourd'hui est toujours menacé par l'esprit patriarcal malveillant qui fut à l'origine de la chasse aux sorcières au 16<sup>ème</sup> et 17<sup>ème</sup> siècle. Le Wicca veut redonner au monde un sens sacré et redonner de la valeur à nos vies et à tout ce qui vit sur la terre.

### **Les sorcières poésie-performance**

Lumières poétiques sur une planète mirifique, ainsi se voyaient les Sorcières, actives dans les années 90 à Montréal et qui alliaient l'énergie d'une dizaine de femmes. Leur poésie livrait un aperçu humoristique, historique et cynique de l'ignorance et des mythes entourant la vie et l'histoire des femmes.

« Nous provenons de tous les siècles, de tous les horizons », disaient-elles lors de leur première performance à l'Halloween 1989. Solidaires, insoumises et rebelles, elles occupaient un espace culturel empreint d'ironie et de magie avec des performances percutantes et délirantes comme par exemple lors de l'événement « Femmes en tête » qui commémorait le 50<sup>ième</sup> anniversaire du droit de vote des femmes.

En février 1992, lors d'un spectacle intitulé « Amours, délices et orgues » avec Nadine Turbide au piano et à l'accordéon, elles mettent en musique leurs poèmes, devenus des classiques comme « Le Tango des Sorcières », « Femme poète », un langoureux reggae ou encore, un rap intitulé « La Déesse Mère ». En 1994, elles produisent une bande vidéo d'une dizaine de minutes « Les sorcières sont parmi nous! » et en juin 1995, elles tournent le vidéoclip du « Chacha du Chlamydia ». Les sorcières se sont dispersées, après 10 ans de travail mais elles continuent encore de répandre leur folie, leur hérésie de toutes sortes de manières.

### **Réconciliation**

Aujourd'hui encore, la sorcière hante nos esprits. Une certaine image d'elle laisse penser que certains craignent toujours la libre expression des désirs des femmes. Même l'incarnation la plus positive de la sorcière porte toujours en elle l'idée que les femmes sont troublantes, secrètes, mystérieuses, pas tout à fait humaines.

Les sorcières continueront leurs promenades nocturnes, leurs envolées extraordinaires, jusqu'à ce que le malaise disparaisse enfin de notre monde et que la réconciliation des femmes et des hommes soit possible.

## APPENDICE F

### Texte du générique de l'œuvre

c'était

## *La redanche des sorcières*

### conception et réalisation

Nancy Gendron

### musique originale

Louis-Simon Héту

### avec

*Le forger d'épée*

Mathieu Gentez

*Zénobie la femme errante*

Marie-Annick Deschamps

*Liza*

Eveline Fournier

### et les voix de

*l'Inquisiteur*

Pascal Belleau

*la sorcière fantôme*

Marie-France Fournier

*Marguerite, la pestiférée*

Marianne Paquette

*lecture du fabliau*

Xavier Malo

*autres narrations*

Julie Vachon

**Les sorcières**

Diane Daoust  
Valérie Dubreuil  
Anna Lupien

**Les autres personnages**

Richard Lepage  
Nancy Gendron

**conception visuelle  
et direction photo**

Nancy Gendron

**conception sonore  
et prise de son des voix off**

Nancy Gendron

**direction photo  
(tournage studio)**

Michel Lam

**prise de son  
(tournage studio)**

Jean-Luc Dumaresq  
Valérie Dubreuil

**programmation**

Louis-Paul Legault  
Francis Naud

**animation du fabliau**

Louis-Paul Legault  
Francis Naud

**costumes**

Yan Pepin  
et Liza-Marie Audet

**bouffe sur le plateau**

Diane Daoust  
Richard Lepage

**un remerciement spécial à**

Richard Lepage  
Gabrielle et Jérémie Gendron-Lepage  
Diane Daoust  
Valérie Dubreuil

ainsi qu'à  
Lise et Hubert  
*pour leur soutien  
même dans les pires moments!*

Dany Beaupré  
Luc Béliveau  
Stéphane Larivière  
Marcel Larivée  
Martin Leduc  
Jean Pelletier  
Pierre Grou

Je remercie aussi  
le personnel du Centre de documentation et du comptoir de l'audiovisuel  
de l'UQAM

Pascal Belleau  
et les talentueux étudiants de l'École supérieure de théâtre de l'UQAM

encore merci à  
Suzanne Roy  
Anna Lupien  
Geneviève Albert  
Hubert Gendron  
Lise Labrie-Gendron  
Audrey Gendron  
Thomas-Louis, Kylian et Timothée

je tiens à souligner  
l'apport de

Jean-François Renaud  
et de  
Jean-Pierre Boyer

## APPENDICE G

### ÉVALUATION DU PROTOTYPE ET TABLEAUX DES RÉSULTATS

L'évaluation du prototype s'est déroulée de la façon suivante :

Lieu : Chez moi (présentation du prototype avec mon équipement)

Dates : fin novembre et décembre 2002

Qui : 12 adultes (en groupe de 2 personnes)

- 6 hommes et 6 femmes
- 2 expertes en histoire et en sorcières (non familiers avec l'ordinateur)
- 4 hommes (non familiers avec le sujet)
- 2 personnes expertes en ordinateur (non familiers avec le sujet)
- 4 personnes (non familiers avec le sujet et non familiers avec l'ordi)

Comment :

- 1) Présentation du prototype
- 2) Expérimentation (les personnes testent le prototype)
- 3) Observation du test (grille d'analyse)
- 4) Discussions libres sur l'expérience vécue au Salon des Sorcières autour d'une tasse de thé qui seront enregistrées sur cassette audio
- 5) Questionnaire écrit rempli sur place, sur une base volontaire et anonyme

## Questionnaire « La revanche des Sorcières »

A) Comment qualifiez-vous votre état d'âme en ce moment en lien avec le test que vous venez de faire et pourquoi?

---



---



---



---

B) Avez-vous apprécié l'idée générale du projet « La revanche des Sorcières »?

Oui\_\_\_ Non\_\_\_ Pas d'opinion\_\_\_

C) Avez-vous apprécié les thèmes exploités ?

1. L'inquisiteur	Oui	Non	Pas d'opinion
2. Le sabbat des sorcières	Oui	Non	Pas d'opinion
3. Le cadavre exquis	Oui	Non	Pas d'opinion
4. La prisonnière	Oui	Non	Pas d'opinion

D) Comment avez-vous trouvé les indices ou les directives pour accéder au jeu ?

1 en cliquant partout avec la souris    3 en attendant que quelque chose se passe

2 en promenant la souris    4 autre \_\_\_\_\_

E) Avez-vous trouvé difficile de chercher les indices pour accéder au jeu?

---



---



---

**F) Vous êtes-vous senti-e interpellé, impliqué par les situations proposées par le jeu? Pourquoi?**

---

---

---

---

**G) Est-ce qu'il vous reste une image marquante du jeu? Laquelle et pourquoi?**

---

---

---

---

**H) Quels sont, selon vous, les objectifs du jeu ?**

---

---

---

---

**I) Quelles sont vos impressions sur l'univers sonore qui est proposé dans le jeu?**

---

---

---

**J) Quelles sont vos impressions sur l'univers visuel qui est proposé dans le jeu?**

---

---

---

---

**K) Avez-vous appris quelque chose de nouveau avec ce jeu? Si oui, quoi donc?**

---

---

---

---

**L) Que pensez-vous de la narration ?**

---

---

---

---

**M) Quelles sont vos impressions générales sur le jeu?**

---

---

---

**N) Avez-vous des suggestions pour améliorer le jeu? (utiliser le verso si nécessaire)**

---



---



---

**O) Voudriez-vous revenir essayer la version finale de « La revanche des Sorcières » ? Pourquoi?**

---



---



---



---

**Pour les statistiques :**

Femme \_\_\_\_\_

Homme \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_

**Choisir les affirmations appropriées :**

Je connais bien :

- les ordinateurs  
 les jeux sur ordinateur  
 Internet

Je ne connais rien :

- aux ordinateurs  
 aux jeux sur ordinateur  
 Je n'utilise pas Internet

Je connais aussi :

- les questions historiques  
 la question des femmes dans l'histoire  
 la question des sorcières

Je ne connais pas :

- les questions historiques  
 la question des femmes dans l'histoire  
 particulièrement les sorcières

---

MERCI !



## La revanche des Sorcières

Tableaux des résultats  
Évaluation du mémoire  
de recherche-production  
dans le cadre  
de la maîtrise  
en multimédia interactif

5 décembre 2002

## Rapport d'enquête sur le prototype

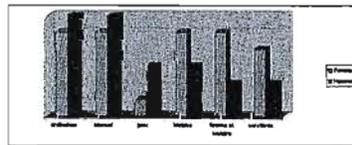
### La cueillette d'information a eu lieu:

- Chez moi
- Dans un décor pas trop romancé mais surtout axé sur les jeux d'ombres et de lumières
- Les 30 novembre, les 1er et 4 décembre derniers

## Profil du groupe

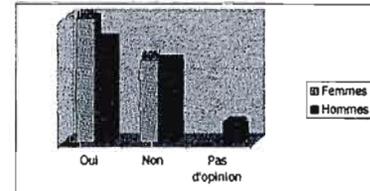
- 6 femmes et 6 hommes, entre 30 et 65 ans

Connaissance des objets/sujets

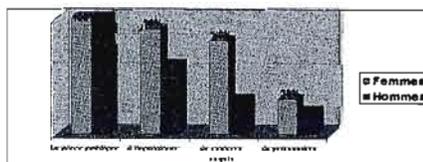


## Appréciation générale du jeu

Avez-vous apprécié l'idée générale de « La revanche des Sorcières » ?

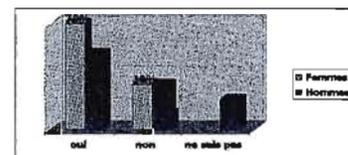


## Appréciation des sujets du prototype



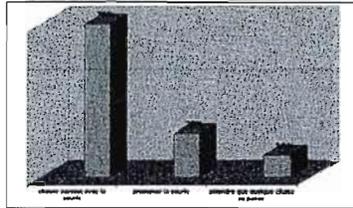
## Questions relatives à la navigation et à l'interactivité

Était-il difficile de chercher et trouver les indices pour accéder au jeu ?

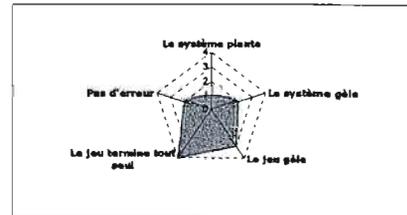


## Interactivité (suite)

Comment trouver les indices ou les directives pour accéder au jeu?



## Les types d'erreur rencontrés



## Les impressions générales

- Cela fait un peu peur... Le jeu est sombre.
- Intéressant graphiquement – il y a plusieurs propositions visuelles sur l'époque (Moyen-Âge?) probablement comme ça que les gens le vivait.
- Il y a visiblement un message derrière tout ça...

- Projet orienté « femmes ».
- C'est trop court!!!
- Ça plante tout le temps...
- Manque de matière mais la proposition est intéressante.
- Je n'ai pas eu peur, contrairement à mes attentes.
- J'aurai aimé jouer longtemps, on est transporté dans un autre monde – le son est important pour ça.

## Quels sont les objectifs du jeu selon vous ?

- Apprendre des choses.
- S'amuser et en apprendre sur les sorcières.
- Prendre conscience de la place des sorcières dans l'histoire.
- Voir le monde d'une autre façon.

## Une image marquante

- Les Déesses – c'est la première fois que je vois autant de Déesses.
- L'inquisiteur (8 personnes) Il est sombre -C'est lui le vrai personnage maléfique dans tout ça! – C'est le côté « sombre » de l'humanité – Il fait peur – Tu devrais l'animer!!! Il serait encore plus frappant!
- Rien

#### Images marquantes (suite)

- La place publique – lieu central dans le « géopolitique » des villages de l'époque, beau flash d'inspiration, Nancy.
- La place publique avec les pendues! J'ai aimé les effets sonores des foules en délire.
- La nuée de sorcières, riantes, criantes et ricanantes à la fin, c'est ça, la revanche, les sorcières sont toujours vivantes.

#### L'univers sonore du jeu

- Les musiques sont diversifiées
- La narration est un bon guide, elle pourrait le faire encore plus.
- Trop court – l'ambiance pourrait être plus sophistiquée
- La musique nous situe bien par rapport aux différents espaces que tu proposes.

#### univers sonore (suite)

- La narration nous informe – pourrait en avoir plus. Ce serait idéal de pouvoir la fermer si elle nous dérange ou si on joue plusieurs fois et qu'on connaît les informations.
- Si l'inquisiteur avait parlé, j'aurais eu vraiment peur...

#### L'univers visuel

- Correct mais ton truc est trop court.
- Plus d'animation
- Ce serait le fun que ça bouge sur la place publique, de voir du vrai monde ou les personnages du jeu (c'est compliqué?)
- Graphisme diversifié et intéressant, j'aime qu'il y ait plusieurs « visions » de cette époque.

#### univers visuel (suite)

- L'idée de l'inquisiteur est remarquable! Nancy, tu dois développer cet aspect du jeu, le faire bouger, le faire parler, il est horrible juste comme ça alors imagine si on le pensait vivant...

#### La narration...

- Intéressante, pertinente.
- Encore une fois, il faut la développer. Elle nous guide, elle peut le faire plus.
- Avoir la possibilité de la fermer si on l'aime pas, peut-être que cela peut régler ton cas de conscience, ma belle...
- J'aime la voix, une femme je pense, c'est mieux car tu propose un univers et un point de vue de femme.
- Cela pourrait être la voix de la Déesse Mère...

### Les suggestions pour améliorer le jeu

- Beaucoup de choses à rendre vivantes!
- Un inquisiteur qui bouge et qui parle.
- Plus de musique – plus de sons
- Des explications par rapport aux sorcières
- En apprendre plus sur cette période obscure de l'Histoire.
- Plus de jeux « pour le plaisir du jeu »

### Améliorations (suite)

- Plus long! Je suis frustré, c'est trop court, ton truc!
- Plus d'animations, des choses qui bougent (clocher de l'église, un moulin qui tourne, des passants sur la place, etc)
- La prisonnière aussi pourrait nous parler!
- Je voulais voir-le-diable...
- Un Inquisiteur « intelligent » c'est impressionnant !

Toutes les personnes veulent revenir évaluer la version finale du jeu

## BIBLIOGRAPHIE

- Anonyme, *Fabliaux*, Paris, Gallimard collection Folio classique, 1978, 244 p.
- Bantock, Nick, *Ceremony of Innocence*, Editions Real World Multimedia, 1997  
(CD jeu, d'après l'œuvre littéraire *Griffin and Sabine* du même auteur)
- Bourre, Jean-Paul, *Les sorcières d'hier à aujourd'hui*, Paris, Editions Pygmalion, 2004, 128 p.
- Cassagnes-Brouquet, Sophie, *La passion du livre au Moyen Âge*, Éditions Ouest-France Histoire, Rennes, 2003, 128 p.
- Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Les sorcières, recueil de poésie*, Montréal, publié à compte d'auteur, 1995, 99 p.
- Collectif Les sorcières, *Sortilèges*, Montréal, projet de série télévisuelle, 1998, 40 p.  
(projet # 10207 déposé à la SARDEC)
- De Mèredieu, Florence, *Arts et nouvelles technologies – art vidéo et art numérique*, Paris, Larousse, 2003, 239 p.
- Duby, Georges, *Mâle Moyen Âge – De l'amour et autres essais*, Paris, Flammarion, 1988, 270 p.
- Eco, Umberto, *Art et beauté dans l'esthétique médiévale*, Paris, Grasset, 1997, 316 p.
- Ehrenreich, Barbara et Deirdre English, *Des experts et des femmes*, Montréal, Les éditions du Remue-Ménage, 1982, 320 p.
- Fossier, Robert, *La société médiévale*, Paris, Armand-Colin Éditeur, 1991, 464 p.
- Gadon, Elinor W., *The Once and future Goddess*, New York, Harper & Row Publishers, 1989.
- Gimpel, Jean, *La révolution industrielle au Moyen Âge*, Paris, Éditions du Seuil, 1975, 253 p.
- Graham, Lanier, *Déesses*, Paris, Éditions Abbeville, 1997, 128 p.

- Institoris, Henri et Jacques Sprenger, *Le Marteau des sorcières* (*Malleus Maleficarum*), trad. et éd. critique par A. Danet, Grenoble, Éditions Jérôme Millon, 1990, 603 p.
- Michelet, Jules, *La Sorcière*, 1862 ; rééd., Paris, Garnier-Flammarion, 1966, 432 p.
- Muchembled, Robert, *La sorcière au village*, Paris, Gallimard, 1991, 314 p.
- Muchembled, Robert, *Le roi et la sorcière, l'Europe des bûchers XVIème – XVIIIème siècle*, Paris, Desclée, 1993, 264 p.
- Muchembled, Robert, *Une histoire du diable*, Paris, Éditions du Seuil, 2003, 408 p.
- Murray, Margaret – Alice, *The Witch-Cult in Western Europe – A Study in Anthropology*, London, Galaxy Book, 1921, 303 p.
- Pernoud, Régine, *Pour en finir avec le Moyen Âge*, Paris, Éditions du Seuil, 1977, 159 p.
- Pernoud, Régine, *La femme au temps des cathédrales*, Paris, Éditions Stock, 1980, 380 p.
- Pinkola-Estès, Clarissa, Ph. D, *Femmes qui courent avec les loups, Histoires et mythes de l'archétype de la femme sauvage*, Paris, Grasset, 1996, 763 p.
- Planté, Christine, sous la direction de, *Sorcières et sorcelleries*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2002, 142 p.
- Quenot, Katherine, *Le livre secret des Sorcières*, Paris, Albin Michel, 1994, 215 p.
- Roy, Marie-Andrée et Agathe Lafortune, *Mémoires d'elles, fragments de vies et spiritualité de femmes*, Montréal, Éditions Médiaspaul, 1999, 318 p.
- Sagan, Carl, *Cosmos*, Paris, Éditions Mazarine, 1981, 450 p.
- Savage, Candace, *Sorcières*, Paris, Éditions du Seuil, 2000, 128 p.
- Séguy, Françoise, *Les produits interactifs et multimédias – Méthodologies, conception, écritures*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 1999, 118 p.
- Soulages, François, sous la direction de, *Dialogues sur l'art et la technologie – Autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, Collection Arts 8, 2001, 160 p.

### **Spectacles du Collectif Les sorcières :**

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Solidaires et insoumise*, salle de la CAMCA, 31 octobre 1989.

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *La revanche des sorcières*, spectacle tenu à la salle Alfred-Laliberté à l'UQAM, pour l'événement *Femmes en tête, 50 ans de droit de vote des femmes au Québec*, 28 avril 1990.

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Solidaires, insoumise et rebelles*, scène extérieure rue St-Denis, rentrée scolaire de l'UQAM, septembre 1990.

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Les 8 marsiennes*, salle Alfred Laliberté, UQAM, 8 mars 1991. Le spectacle a été diffusé en direct sur les ondes de Radio-Centre Ville.

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Amours, délices et orgues*, bar l'Hémisphère gauche, 16 février 1992.

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Les sorcières sont parmi nous!*, Maison de la culture Mercier, 8 mars 1993.

Collectif Les sorcières – poésie et performance, *Soirée sorcières*, café Sarajevo, dans le cadre de l'événement *Place aux poètes* organisé par Janou St-Denis, mai 1994.

### **Productions vidéographiques**

*Les sorcières sont parmi nous !* produite et réalisée par le Collectif Les sorcières – poésie et performance, 40 minutes, octobre 1991.

*Amours, délices et orgues*, produite par le Collectif Les sorcières – poésie et performance, 50 minutes, captation des meilleurs moments du spectacle, octobre 1993.

*Le chacha du chlamydia*, vidéo-clip de 3 minutes 30 secondes, produit par le Collectif Les sorcières – poésie et performance, réalisé par Jennifer Alleyn, 1995.

## **Appareils utilisés**

Caméra numérique **DVX-100 de Panasonic** (format MiniDV couleur NTSC)

Ordinateur PC (Windows 98 et Windows XP pro)

Ordinateur MacIntosh (Apple G4 et G5 avec OSX)

## **Logiciels utilisés**

**Avid Xpress DV et Avid XpressPro** (AVID)

**ProTools** (Digidesign – AVID)

**Photoshop** (Adobe)

**After Effects** (Adobe)

**Flash** (Macromedia)

**Director** (Macromedia)

## Quelques sites sur les sorcières et la sorcellerie:

*Musée de la sorcellerie*

**[www.musee-sorcellerie.com/](http://www.musee-sorcellerie.com/)**

*La Biographie d'Harry Potter*

**[www.chez.com/harrypotter/pages/bio.htm](http://www.chez.com/harrypotter/pages/bio.htm)**

*Le Grimoire aux mille frissons*

**[www.grimoire.web-alchimistes.com/](http://www.grimoire.web-alchimistes.com/)**

*Magic Forum*

**[www.perso.infonie.fr/ispc/list.](http://www.perso.infonie.fr/ispc/list.)**

*Le Musée des sorcières de Salem*

**[www.salemwitchmuseum.com/](http://www.salemwitchmuseum.com/)**

*Salem Haunted Happenings*

**[www.hauntedhappenings.org/](http://www.hauntedhappenings.org/)**

*L'Annuaire des sites occultes*

**[www.occulte.net/accueil.html](http://www.occulte.net/accueil.html)**

*Les Débrouillards*

**[www.lesdebrouillards.qc.ca/sorcieres](http://www.lesdebrouillards.qc.ca/sorcieres)**

*Witches League for Public Awareness*

**[www.celticcrow.com](http://www.celticcrow.com)**

*Heresie.com*

**[www.heresie.com](http://www.heresie.com)**

*Un excellent site sur le fabliau comme mode de transmission des connaissances*

**<http://www.geocities.com/groupedumercredi/fabliau.html>**

*Des information sur le jeu Ceremony of Innocence, œuvre littéraire adaptée au multimédia*

**<http://realworldmultimedia.com/legacy/ceremony/>**