

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

NOUS SOMMES JE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

JOËLLE HÉBERT

JUIN 2010



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.»



## AVANT-PROPOS

Avant tout, j'aimerais glisser un mot concernant le début du processus de création de ce mémoire. Ma réflexion personnelle a été entamée il y a un peu plus de trois ans maintenant. Lorsque je me suis inscrite au programme de maîtrise en 2006, je ne pensais pas prendre le chemin du mémoire-crédation. Mais comme j'avais déjà été en contact avec l'écriture et la réalisation de différents projets (cinéma, web, télé), j'ai pensé qu'il était beaucoup plus pertinent de choisir la voie de la création au lieu du mémoire de recherche traditionnel. De plus, c'était un défi de taille que d'inscrire un projet créatif dans un cadre universitaire. J'ai souvent pensé que je regretterais ce choix. Pourquoi ? Parce que je devais continuellement me remettre en question et surtout parce que je devais présenter publiquement le résultat de cette réflexion. Je ne pouvais plus me cacher derrière un écran, celui des mots. Je devais laisser parler les images à ma place. Je devais en quelque sorte aller au-delà de ce que je dénonçais...

En lisant les pages qui suivent, vous aurez un compte-rendu complet des étapes qui ont constitué mon cheminement autant académique, artistique que personnel.

Un merci tout spécial à Gitane Larouche, une comédienne de grand talent.

Merci à mes parents, Jean-Pierre et Luce, pour leur soutien et pour m'avoir inculqué  
cette soif de savoir.

Et finalement, merci à Pierre-Antoine Fournier pour m'avoir rassurée tout au long  
de ce processus qui m'a parfois paru interminable.



## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS .....	iii
RÉSUMÉ .....	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
ANCRAGES CONCEPTUELS.....	5
1.1 L'écran global.....	5
1.2 Le spectacle, la mise en scène dans le quotidien.....	7
1.3 Baudrillard et le simulacre.....	8
1.4 Le monde du virtuel et ses nombreuses possibilités.....	9
1.5 Dominique Wolton et la communication.....	10
1.6 Internet, ou le vide ambiant.....	13
1.7 Buts et objectifs communicationnels.....	15
CHAPITRE II	
CADRAGE ESTHÉTIQUE ET CULTUREL DE L'ŒUVRE.....	17
2.1 Le choix du médium.....	17
2.2 La forme de <i>Thomas est amoureux</i> (2001).....	18
2.3 L'élaboration du scénario.....	20
2.4 L'écran de la manipulation chez Haneke.....	21
2.5 La manipulation comme procédé signifiant.....	24
2.6 Le Tournage.....	25
2.7 Recherche et Montage.....	26
2.8 Le simulacre dans <i>Mulholland Drive</i> (2001).....	28
CHAPITRE III	
NOUS SOMMES JE.....	31
3.1 Le montage final.....	31
3.2 L'installation.....	33
3.3 Prototypage de la création médiatique.....	34
3.4 Planification de la diffusion.....	35

CHAPITRE IV	
ANALYSE DE LA CRÉATION MÉDIATIQUE.....	37
4.1 Les modalités de la présentation.....	37
4.1.1 La visibilité du poste de travail.....	38
4.1.2 Les miroirs.....	38
4.1.3 La disposition des spectateurs.....	39
4.1.4 L'éclairage.....	39
4.2 L'analyse.....	40
4.2.1 Premier pôle : les écrans, le vide.....	40
4.2.2 Deuxième pôle : la mise en scène, le spectacle.....	41
4.2.3 Troisième pôle : la disparition du réel, le simulacre.....	41
4.3 La réception.....	42
CONCLUSION.....	45
BIBLIOGRAPHIE.....	49
FILMOGRAPHIE .....	51
APPENDICE A	
Exemples de textes (scène-à-scènes et versions dialoguées du scénario) .....	53
APPENDICE B	
Plan de l'installation .....	83
APPENDICE C	
Photos de l'installation lors de la présentation .....	87
APPENDICE D	
Carton officiel d'invitation .....	
APPENDICE E	
DVD regroupant les séances d'improvisation et le montage final .....	

## **RÉSUMÉ**

Ce mémoire-création se veut avant tout une réflexion sur l'impact de la prolifération des écrans dans nos rapports interpersonnels et sur notre représentation de soi. Nous vivons dans un monde où non seulement nous sommes constamment bombardés d'images, mais où notre propre image devient un important véhicule communicationnel. Les technologies comme les webcams deviennent des outils permettant d'accentuer notre mise en scène quotidienne et de la porter à un niveau jamais atteint auparavant : chaque instant de nos vies a maintenant la possibilité d'être diffusé à une échelle planétaire, sans qu'on ait besoin d'aller plus loin que l'écran d'ordinateur. Les contacts virtuels sont aujourd'hui ceux qui permettent la plus grande liberté pour l'émetteur puisque le seul engagement se trouve vis-à-vis de l'écran. Mais comment cette connexion virtuelle influence-t-elle notre façon d'interagir en société ?

Différents auteurs tels que Baudrillard, Debord, Finkielkraut, Levy, Lipovetsky et Wolton ont servi à nourrir l'aspect théorique de ce mémoire. Le médium envisagé au tout début du processus était évidemment la forme cinématographique, question de projeter directement les fruits de cette réflexion sur un écran. Or, plus le processus créatif avançait, et plus ce mémoire s'est vu prendre la forme d'une installation dans laquelle fut projeté un montage vidéo à même un moniteur et un grand écran. Le résultat a été présenté dans les locaux d'Hexagram le 11 décembre 2009 devant une vingtaine de personnes.

## **Mots clés**

Écran, déréalisation, représentation, virtuel, webcam.



## INTRODUCTION

Les moyens technologiques de communication se multiplient avec les années et permettent une accessibilité à l'autre et à l'information qui ne cesse d'évoluer. Du courrier au téléphone, en passant par la radio et la télévision, nous voilà maintenant capables d'interagir en direct, grâce à Internet, notre interlocuteur et nous étant représentés par un écran, et ce, où que nous nous trouvions dans le monde. Nous sommes rendus à l'ère des contacts virtuels. La révolution que cette technologie a engendrée est phénoménale à plusieurs points de vue, avec toutes les possibilités qu'elle amène tant au niveau de la communication que dans l'accessibilité à l'information. L'instantanéité de ce médium est révolutionnaire. Internet nous amène toutefois à revoir certaines façons de penser concernant notre façon d'interagir, d'entrer en communication avec l'autre. Aussi interactif que puisse paraître ce nouveau modèle communicationnel, la passivité du récepteur, quoi que paraissant difficile à atteindre, prend une nouvelle forme.

Est-ce que la seule possibilité d'émettre nous rend actif dans le processus de communication ? Est-ce que le bombardement d'informations (pertinentes et moins pertinentes) auquel notre ordinateur nous confronte quotidiennement est un gage d'implication ? Ne sommes-nous pas condamné à l'évacuation certaine de toute réflexion de valeur dans cet amont de données numériques ? Est-ce que cet écran devant nous ne s'apparente pas en différents points à celui inventé il y a plus de 75 ans, à la différence près que le nombre de chaînes possibles est, cette fois-ci, infini ? Non, me direz-vous. Ce serait réduire considérablement les possibilités

engendrées par la Toile, par ces réseaux virtuels qui prennent aujourd'hui autant d'importance que les réseaux sociaux traditionnels. Non seulement nous sommes bombardés de tout bord tout côté, mais nous avons maintenant le loisir d'ajouter notre marque, notre commentaire, notre avis, notre opinion sur un sujet qui nous intéresse, et ce, quotidiennement, sans devoir se justifier et peser la portée de nos paroles. En plus de le faire via l'écrit, nous pouvons dorénavant le faire à l'aide de notre propre image grâce à des dispositifs comme la webcam. Nous sommes alors en constante représentation. Le spectacle est devenu le mode par lequel nous communiquons principalement, devenant ainsi, chacun à notre façon, un acteur dans notre propre vie.

La révolution cybernétique nous plonge depuis maintenant plus de dix ans dans une nouvelle ère, et plus récemment dans celle du participatif, du Web 2.0. Une des tendances dominantes est l'exposition de soi via les médias sociaux pour permettre la création de réseaux et de communautés de pairs partageant intérêts et goûts. L'individu est le roi du Web dans la mesure où il a la possibilité d'atteindre une forme de gloire et de popularité en montrant une partie de son intimité qu'il a choisi d'exposer, un peu comme des pages d'un journal intime qui deviendraient tout d'un coup accessibles à tous. Les frontières géographiques ainsi que celles du savoir sont abolies, au même titre que la pudeur collective, laissant ainsi place à un désir de se montrer, de se placer au centre de tout, de s'exprimer, le contenant primant souvent sur le contenu (ce qui n'est pas sans rappeler le célèbre adage de Marshall McLuhan : « *the medium is the message* »). L'ouverture au monde que permet Internet semble mener à l'émancipation du moi de façon complètement individuelle. Comme si l'écran, dans sa froideur et sa distance, autorisait une mise à nu qu'on n'arrivait pas à atteindre dans les contacts réels. Nous faisons face à un décadreage entre l'importance qu'on porte à sa propre personne versus celle qu'on porte au reste du monde.

[...] Plus ça s'exprime, plus il n'y a rien à dire, plus la subjectivité est sollicitée,

plus l'effet est anonyme et vide. Paradoxe renforcé encore du fait que personne au fond n'est intéressé par cette profusion d'expression, à une exception non négligeable il est vrai : l'émetteur ou le créateur lui-même. C'est cela précisément le narcissisme, l'expression à tout-va, la primauté de l'acte de communication sur la nature du communiqué, l'indifférence aux contenus, la résorption ludique du sens, la communication sans but ni public, le destinataire devenu son principal destinataire. [...] Autre chose est en jeu, la possibilité et le désir de s'exprimer quelle que soit la nature du « message », le droit et le plaisir narcissique à s'exprimer pour rien, pour soi, mais relayé, amplifié par un médium. Communiquer pour communiquer, s'exprimer sans autre but que de s'exprimer et d'être enregistré par un micropublic, le narcissisme révèle ici comme ailleurs sa connivence avec la désubstantialisation post-moderne, avec la logique du vide.<sup>1</sup>

Est-ce que, comme le pensait déjà Lipovetsky au début des années 1980, cette *survalorisation* du moi n'est qu'une façon de prouver son existence aussi insignifiante soit-elle ? N'y a-t-il pas là, dans ce désir de partager son intimité, une nouvelle forme de communication qui est générée ?

Ce mémoire-crédation, intitulé *Nous sommes Je*, se veut donc une réflexion sur cette façon nouvelle d'entrer en communication derrière un écran, sur ce besoin que nous avons de constamment se représenter à travers une interface. Les principales thématiques abordées autant dans la création médiatique que dans ce document d'accompagnement sont :

- L'impact de la prolifération des écrans dans notre représentation de soi.
- Le narcissisme contemporain et ses effets sur l'individu.
- L'ère du vide, comme étant une ère du trop-plein, de l'omniprésence de l'image.
- La *cinématisation* constante dans la vie quotidienne.

---

<sup>1</sup> Lipovetsky, Gilles. 1983. *L'ère du vide : essai sur l'individualisme contemporain*, Éd. Gallimard, Paris, p. 23.

Ce document est divisé en plusieurs parties. Dans un premier temps, il sera question de l'ancrage conceptuel de cette réflexion, en référence autant au médium choisi qu'aux concepts théoriques qui lui sont reliés ; suivra un cadrage esthétique et culturel de la production médiatique réalisée ainsi qu'une méthodologie de l'œuvre (démarche créative, production de l'œuvre, diffusion, etc.). Enfin, un compte-rendu critique de mon projet sera effectué et viendra conclure de façon ouverte ce processus créatif entamé, il y a de ça maintenant deux ans.

## CHAPITRE I

### ANCRAGES CONCEPTUELS

Ce chapitre fait état des différentes théories élaborées par des philosophes et sociologues qui se sont questionnés sur des problématiques portant sur les mêmes thématiques. C'est à partir de leurs travaux que j'ai pu ancrer mon projet dans un cadre théorique bien défini. Ils m'ont permis de porter ma propre réflexion plus loin, tout en suscitant des questionnements nécessaires à la réalisation de mon projet personnel.

#### 1.1 L'écran global

Lipovetsky a récemment développé (avec Jean Serroy) l'idée d'un *écran global*. Pour eux, la société en est venue à fonctionner à travers de multiples écrans, à l'instar de l'écran de cinéma. Par cette idée, ils visent à faire ressortir le désir de plus en plus flagrant de *cinématisation* de nos vies privées.

[...] c'est au moment où le cinéma n'est plus le média prédominant d'autrefois que triomphe, paradoxalement, son dispositif propre, non pas matériel, certes, mais imaginaire : celui du grand spectacle, de la mise en image, du star-system. Dans la culture hypermoderne, ce qu'il faut bien appeler l'esprit cinéma est ce qui traverse, irrigue, nourrit les autres écrans : le cinéma est

devenu un cercle dont le centre est partout et la circonférence nulle part.<sup>2</sup>

Lipovetsky et Serroy ne semblent pas inquiétés par ce phénomène, mais y voient plutôt une consécration du septième art puisque, malgré une perte de vitesse au niveau de sa popularité comme divertissement traditionnel, il a réussi à s'infiltrer insidieusement à travers nos vies et à venir, en quelque sorte, les régir (de là les inquiétudes de plusieurs). Comment vivre dans un monde qui se veut une grande mascarade qui n'est en fait plus que simulation, qu'un cinéma du réel ? À quoi se référer si autour de nous tout se veut *cinéma*, tout se pense dans *l'esprit cinéma*, donc dans cette idée de sublimation de la réalité qui surpasse toujours ce qui compose nos vies dans le quotidien ? Est-ce que le narcissisme contemporain ne nous mène pas dans un cul-de-sac ? « Tel est le paradoxe du rapport interpersonnel dans la société narcissique : de moins en moins d'intérêt et de regard pour l'autre, de plus en plus cependant de désir de communiquer, de ne pas être agressif, de comprendre autrui.<sup>3</sup> »

On ne s'intéresse plus au destin de celui qui nous est montré sur l'écran de cinéma ; on s'intéresse au nôtre et on veut en faire du cinéma. Le moi prédomine dans l'échelle de priorités et on se met au centre de ce qui auparavant était quelque chose de plus grand que nature, de plus beau que la réalité, de plus magnifiant que tout, qui était du *cinéma*.

Filmer, cadrer, visionner, enregistrer les mouvements de la vie et de ma vie : nous sommes tous en passe de devenir des réalisateurs et des acteurs de cinéma, au professionnalisme près. Le banal, l'anecdotique, les grands moments, les concerts, les violences même se retrouvent filmés par les acteurs de leur propre vie. Moins le public visite les salles obscures et plus il y a de désir de filmer, de ciné-narcissisme, mais aussi d'attente de visuel et d'hypervisualité du monde et de soi-même. On veut non plus seulement voir des « grands » films, mais le film des instants de sa vie et de ce qu'on est en

<sup>2</sup> Lipovetsky, Gilles, et Jean Serroy. 2007. *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Éd. du Seuil, Paris, p. 25.

<sup>3</sup> Gilles Lipovetsky, *L'Ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, p. 23.

train de vivre. Non pas rétraction du cinéma, mais expansion de l'esprit cinéma au sein d'une cinévision globalisée.<sup>4</sup>

## 1.2 Le spectacle, la mise en scène dans le quotidien

On ne peut évidemment passer sous le silence la réflexion de Guy Debord (également cité dans la production médiatique) qui, déjà au début des années soixante, parlait de *La Société de Spectacle* d'une façon qui reste encore très actuelle aujourd'hui. Parce que si les gens font de leur vie du cinéma, c'est qu'ils souhaitent se projeter dans un spectacle, dans un monde où l'irréel, le plus grand que nature, devient le monde réel.

Le spectacle, qui est l'effacement des limites du moi et du monde par l'écrasement du moi qu'assiège la présence-absence du monde, est également l'effacement des limites du vrai et du faux par le refoulement de toute vérité vécue sous la présence réelle de la fausseté qu'assure l'organisation de l'apparence. [...] Le besoin anormal de représentation compense ici un sentiment torturant d'être en marge de l'existence.<sup>5</sup>

Est-ce que le fait de vivre à travers son écran d'ordinateur serait une forme de mise en marge de l'existence ? Comment doit-on interpréter ce besoin grandissant de mise en scène de plus en plus individuel ? D'où part cette motivation ? Du besoin fondamental d'exister et de le montrer aux autres ? De ce désir de participer à un projet commun virtuel qui permet la représentation de nos faits et gestes par le simulacre ? Qui permet de voir dans le virtuel une réalité à laquelle on aspire, mais qui ne peut que se produire dans le réel parce que trop fantaisiste ?

La spécialisation des images du monde se retrouve, accomplie dans le monde de l'image autonomisée, où le mensonger s'est menti à lui-même. **Le spectacle en général, comme inversion concrète de la vie, est le mouvement autonome du non-vivant.**<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Gilles Lipovetsky, *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, p. 26.

<sup>5</sup> Debord, Guy. 1992. *La Société de Spectacle*, Éd. Gallimard, Coll. « Folio », Paris, p. 207.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 15.

### 1.3 Baudrillard et le simulacre

Une autre hypothèse, qui est aujourd'hui inévitable, attire depuis longtemps l'attention : pour le philosophe Jean Baudrillard, nous sommes aux prises avec une gigantesque *déréalisation* qui n'est pas sans causer d'inquiétudes. Baudrillard, avant même que l'Internet ne devienne chose du quotidien, y consacrait une bonne partie de son œuvre en faisant du virtuel le principal sujet de l'ouvrage *Simulacres et Simulation* paru en 1981: « *La simulation part de la négation radicale du signe comme valeur, part du signe comme réversion et mise à mort de toute référence*<sup>7</sup>. » L'illusion de la transparence est créée par l'interface, l'écran, qui dissimule autant qu'il ne montre. La réalité qui est ainsi présentée ne se donne plus comme une représentation, une reproduction qui reste toujours à interpréter et susceptible de voir surgir un sens nouveau, mais comme une évidence, quelque chose qui va de soi. « *La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel ou d'une substance. C'est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : un hyperréel*<sup>8</sup>. »

Pour Baudrillard, c'est ce désir de vouloir produire et reproduire le réel qui caractérise l'hystérie de notre temps. « *Ce que toute une société cherche en continuant de produire, et de surproduire, c'est à ressusciter le réel qui lui échappe. C'est pourquoi cette production « matérielle » est aujourd'hui elle-même hyperréelle. [...] Ainsi, partout l'hyperréalisme de la simulation se traduit par l'hallucinante ressemblance du réel à lui-même*<sup>9</sup> ».

Cet hyperréel comporterait des zones de danger puisqu'il nous déconnecterait de la réalité, le virtuel nous affranchissant de tout repère et nous permettant de le penser comme un réel déjà construit. Et là nous guette une forme de déréalisation : « *La*

<sup>7</sup> Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacres et simulation*, Éd. Galilée, Coll. « Débats », Paris, p. 16.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 41.

*déréalisation est partout, puisque tout est dématérialisé, qu'on a jamais affaire qu'à un écran, à des univers simulés, à des interactions instantanées, mais à distance, « autisme interactif » disions-nous avec Vivian Sobchack<sup>10</sup>. »*

Nous faisons alors face à ce questionnement : à force de toujours communiquer à travers une interface, que ce soit l'écran de notre ordinateur ou de notre cellulaire, n'essayons-nous pas, à petite échelle, de faire de notre vie du cinéma, et du coup, de lui enlever toute relation avec la réalité, toute forme de responsabilité ?

#### **1.4 Le monde du virtuel et ses nombreuses possibilités**

L'impact de l'évolution incroyable des différentes technologies virtuelles sur les sociétés en général est fascinant et ne provoque pas seulement des questionnements éthiques. À différents niveaux, les possibilités qu'offre Internet sont très positives et permettent l'élimination de certaines frontières, autrefois, infranchissables au plan social. Elles ne représenteraient donc pas qu'un danger pour le lien interpersonnel.

Pour Gérard Dubey, « *le social réside au cœur même de l'efficacité des nouvelles technologies ; elles ne détruisent ni ne créent à proprement parler le lien social, mais tout au plus l'accompagnent lorsqu'il existe déjà en lui offrant un support parmi d'autres*<sup>11</sup>. » Pierre Lévy voit dans le virtuel une révolution du rapport entre le message et le destinataire :

Il ne s'agit non plus seulement d'une diffusion mais bien d'une interaction au sein d'une situation que chacun contribue à modifier ou stabiliser, d'une négociation sur des significations, d'un processus de reconnaissance mutuelle

---

<sup>10</sup> Robin, Régine. 1997. *Le Golem de l'Écriture : De l'autofiction au cybersoi*, Éd. XYZ, Montréal, p. 246.

<sup>11</sup> Dubey, Gérard. 2001. *Le lien social à l'ère du virtuel*, Presses universitaires de France, Coll. « La politique éclatée », Paris, p. 161.

des individus et des groupes via l'activité de communication.<sup>12</sup>

Un effet qui s'avère donc positif au final. Pour le philosophe, le virtuel n'est pas une désincarnation du corps, mais plutôt une réinvention, une réincarnation, une multiplication, une hétérogenèse de l'humain. Lévy va même jusqu'à affirmer que la *virtualisation* est la dynamique même du monde commun, elle est ce par quoi nous partageons une réalité<sup>13</sup>. Sa présence grandissante serait donc logique et irait de soi dans l'évolution de nos sociétés.

Pour Dubey, « *les formes sociales ont toutefois toujours cette aptitude à résister ; sans elles, les technologies virtuelles n'auraient jamais autant de puissance puisqu'elles reposent en grande partie justement sur l'efficacité du lien social préexistant*<sup>14</sup> ». Les possibilités offertes dépassent ainsi largement les méfaits que ces technologies apportent du même coup.

### 1.5 Dominique Wolton et la communication

Ce ne sont pas les techniques qui m'intéressent, mais la communication. Ne les confondons pas. Les techniques simplifient la transmission, pas la compréhension d'autrui. En cinquante ans, les techniques ont permis trois progrès considérables : elles ont aboli le temps de transmission, elles ont augmenté les capacités d'interactivité et elles ont réduit l'épreuve de l'espace. Mais dans l'histoire de la communication, si une technique nouvelle résout un problème, elle en pose toujours un nouveau.<sup>15</sup>

Pour Wolton, Internet, comme toute technique, a ses limites et ce, même au niveau des possibilités qu'elle peut offrir à l'individu. Ce n'est pas tout d'avoir accès ; cela ne change pas nécessairement notre rapport à l'autre du coup.

---

<sup>12</sup> Lévy, Pierre. 1998, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Éd. La Découverte, Paris, p. 111.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 144.

<sup>14</sup> Gérard Dubey, *Le lien social à l'ère du virtuel*, p. 190.

<sup>15</sup> Dominique Wolton, *Internet : Petit Manuel de survie*, p. 28.

Ensuite, il ne suffit pas que les hommes échangent beaucoup d'informations pour qu'ils se comprennent mieux. Ce sont les cadres culturels et sociaux d'interprétation des informations qui comptent, non le volume ou la diversité de ces informations. L'usage ne fait pas l'économie du projet. Le temps gagné dans l'accès à l'information peut être reperdu dans la difficulté à interpréter cette information. C'est pourquoi, au bout d'un moment, il faut également conseiller à l'internaute de sortir de la communication médiatisée et de se confronter à la communication naturelle humaine et sociale.<sup>16</sup>

Paul Virilio abonde dans le même sens en regardant de quelle façon le Net influe les rapports sociaux. Il montre que, contrairement à la pensée générale qui voit principalement dans cette avancée technologique une ouverture sur le monde, cette dite ouverture provoque aussi un isolement certain et surtout une uniformité menaçante. « *Les nouvelles technologies de l'information sont des technologies de la mise en réseaux des relations et de l'information et, en tant que telles, elles véhiculent bien évidemment la perspective d'une humanité unie, mais aussi d'une humanité réduite à une uniformité*<sup>17</sup>. »

Toute cette réflexion nous ramène à cette idée d'altérité qui est souvent évacuée dans les rapports via Internet étant donné que le contact n'est jamais directement reçu par un individu puisqu'il est tout d'abord transformé à l'état de codes informatiques pour ensuite être lu ou regardé. Malgré l'instantanéité que peuvent présenter ces échanges, ils sont toujours faits à travers une interface. Et ils sont profondément motivés non pas pour engendrer un rapport à l'autre, mais plutôt pour s'exprimer.

La hantise naguère était de ressembler aux autres et de se perdre dans la foule. Hantise de la conformité, obsession de la différence. Il faut une solution qui nous délivre de ressembler aux autres. Aujourd'hui, c'est de ne ressembler qu'à soi-même. Se retrouver partout, démultipliés, mais fidèles à notre propre formule – partout le même générique, et passe sur tous les écrans à la fois. La ressemblance ne vise plus les autres, c'est celle indéfinie de l'individu à lui-

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 177.

<sup>17</sup> Virilio, Paul. 2001. *Cybermonde, la politique du pire : entretien avec Philippe Petit*, Éd. Textuel, Coll. « Conversations pour demain », Paris, p.13.

même lorsqu'il se résout en ses éléments simples. La différence, du même coup, change de sens. Ce n'est plus celle d'un sujet à un autre, c'est la différenciation interne du même sujet à l'infini. La fatalité est aujourd'hui de l'ordre du vertige intérieur, de l'éclatement dans l'identique, de la fidélité « narcissique » à son propre signe et à sa propre formule. Aliéné à soi-même, à ses multiples clones, à ses petits moi isomorphes...<sup>18</sup>

Tout part de soi ; le moi est au centre, et tout devient prétexte pour se prononcer sur n'importe quoi, en autant qu'on puisse faire ressortir notre subjectivité par cette action. Nous sommes chacun à notre tour, parfois à notre insu, dans une constante mise en scène par notre façon d'interagir avec le monde, par la façon qu'on se représente à travers les écrans. Que ce soit par des photographies nous représentant, par l'usage de notre voix via cellulaire, ou encore par l'entremise d'une webcam nous permettant d'être téléportés devant un autre internaute sans nous déplacer, nous pouvons affirmer que notre interaction ne passe plus par les mêmes moyens, et qu'elle est souvent effectuée via une interface *écranique*, la démocratisation des technologies virtuelles l'ayant pensée ainsi.

L'ère de l'individualisme règne comme jamais auparavant avec le sentiment de liberté apporté avec les outils technologiques reliés à la Toile. L'altérité devient quelque chose de plus en plus abstrait étant donné qu'on peut faire le choix de ne jamais s'exposer à la différence, parce que tout sur le Web découle d'une décision motivée par soi-même.

Quel est en effet le modèle culturel derrière Internet ? Un modèle individualiste, nord-américain, communautariste, où l'on se regroupe en fonction d'intérêts communs. Ce système laisse de côté la question de l'altérité, c'est-à-dire de la cohabitation avec tous ceux qui ne me ressemblent pas. Or, historiquement, politiquement, la question de la société est avant tout celle de l'altérité, de la cohabitation des différences, beaucoup plus que de la somme des

---

<sup>18</sup> Baudrillard, Jean. 1987. *L'autre par lui-même : habilitation*, Éd. Galilé, Coll. « Débats », Paris, p. 37.

ressemblances.<sup>19</sup>

En ayant le loisir d'éviter la confrontation à l'autre, ne faisons-nous pas face à un manque de liberté, en étant confiné à n'évoluer que dans ses propres références sociales, politiques et culturelles ?

L'aspect négatif de ce mouvement de liberté, c'est l'émergence d'une société communautariste : chacun chez soi, dans son groupe ou sa communauté d'Internet. Chaque individu entre en réseau à partir de ses intérêts personnels. Mais comment passe-t-on de l'intérêt particulier à l'intérêt général ? Les communautés peuvent cohabiter dans une parfaite indifférence mutuelle.<sup>20</sup>

Un effet de bulle se crée derrière chaque internaute qui voit seulement sa réalité virtuelle comme la seule et unique, alors qu'elle n'est en fait qu'un simulacre créé de toutes pièces par une interface. L'important, c'est de prouver qu'on existe, point.

## 1.6 Internet, ou le vide ambiant

Alors, est-ce qu'avoir une voix pour s'exprimer implique nécessairement que l'on ait quelque chose à dire ? Est-ce que *l'ère du vide*, comme nous l'annonçait déjà Lipovetsky au début des années 80, n'est pas en train de se concrétiser ? Comment séparer le vrai du faux ? Comment savoir si ce qui se trouve devant nous est réel ou complètement fabriqué, inventé ? Et comment ces écrans, maintenant si présents dans nos vies, affectent-ils notre façon de se représenter ainsi que notre façon d'interagir avec le monde ?

Finkelkraut dans l'essai *Internet : l'inquiétante extase* qu'il co-écrit avec Paul Soriano propose une vision intéressante de l'évolution de notre rapport à l'écran :

Je pense que le cinéma a perdu de son autorité, mystère, prestige, de sa

<sup>19</sup> Wolton, Dominique, et Olivier Jay. 2000. *Internet : Petit Manuel de survie*, Éd. Flammarion, Paris, p. 38.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 38.

magie. Il est devenu un appareil électro-ménager et nous, dans notre fauteuil, notre télécommande à la main, nous exerçons sur ces petites images un pouvoir total en nous acharnant contre ce qui nous est étranger et nous ennueie. Dans une salle de cinéma, même si le film ne nous plaisait guère, la timidité que nous inspirait le grand écran nous obligeait à rester à notre place jusqu'à la fin... Mais à présent, par une sorte de revanche rancunière, pour un peu que ce que nous voyons commence à exiger une attention que nous n'avons nulle envie d'accorder, un coup de pouce et nous réduisons au silence n'importe qui, nous effaçons les images qui ne nous intéressent pas, nous sommes les maîtres. [...] L'homme à la télécommande n'est pas condamné à être libre, il est condamné à lui-même par sa fatale liberté. Cette condamnation s'aggrave : maintenant, au pouvoir de zapper et d'interrompre s'ajoute celui de surfer, de cliquer et d'intervenir.<sup>21</sup>

Wolton va encore plus loin dans cette réflexion en affirmant qu'au final, la télévision, contrairement au Web, permettrait encore une forme d'altérité, dans la mesure où son contenu n'était pas, à la base, choisi par le spectateur. Sur la Toile, l'internaute est condamné à se confronter à ce qu'il connaît déjà puisque sa consommation est toujours basée sur des choix.

Avec la télévision, la radio, la presse écrite, le récepteur accueille une offre. Il ne la maîtrise pas, il sélectionne dans ce qu'on lui propose. Et même s'il râle, même s'il n'est pas content, il y a une négociation constante dans sa tête entre ce qu'il voudrait voir (ou entendre) et ce qui lui est offert. Dans cette négociation, il y a à la fois une liberté et une invitation pour le spectateur à s'intéresser à autre chose que ce qu'il voulait. Tandis que, dans une communication initiée par la demande, on ne trouve que ce que l'on cherche. On ne peut formuler une demande qu'à partir de ce que l'on connaît déjà. Et plus on se situe au bas de l'échelle sociale et culturelle, moins on demande. La radio et la télévision, par le simple fait qu'elles proposent tous les jours des programmes qui ne m'intéressent pas, constituent une représentation de l'altérité.<sup>22</sup>

Qu'ont donc à nous apprendre tous ces internautes qui s'exposent de manière impudique sur la Toile ? Ont-ils réellement une valeur communicationnelle ? Est-ce

<sup>21</sup> Finkielkraut, Alain, et Paul Soriano. 2001. *Internet : l'inquiétante extase*, Éd. Mille et une nuits, Paris, 2001, p. 24-25.

<sup>22</sup> Dominique Wolton, *Internet : petit manuel de survie*, p. 40.

que l'échange les intéresse ou ne souhaitent-ils que voir leur reflet à travers l'écran ?

### **1.7 Buts et objectifs communicationnels**

Avec ce mémoire-crédation, j'ai voulu, à la base, explorer cette nouvelle forme de communication et surtout le rapport que nous entretenons avec les écrans. Voilà pourquoi il était évident pour moi que la vidéo prendrait une place considérable dans ma production. De plus, il était important dans ma démarche d'aller chercher l'aspect cinématographique du projet en choisissant de diffuser (entre autres) sur un grand écran pour exploiter tout le côté grandiose. Le choix de ce médium n'a donc rien d'anodin et vise à mettre en scène ce que j'observe et ce qui me pousse à me questionner. Pour moi, le cinéma possède encore cette capacité de faire vivre des émotions, au lieu de les évacuer et de les diluer par la petitesse des interfaces. Lorsqu'on s'assoit dans une salle de cinéma, nous sommes dans l'obligation de respecter l'environnement qu'on partage avec les autres spectateurs. Si notre téléphone cellulaire sonne, on ne peut pas mettre l'image sur pause; si le film nous ennue, on ne peut non plus l'arrêter.

Le parti pris que je prends fait état d'un processus de création dont l'origine est née d'une peur, une peur que j'aie et qui me pousse à vouloir mener plus loin cette réflexion. Je cherche à défier mon propre positionnement, non pas pour me diriger vers une finalité, mais plutôt sur une ouverture. Je cherche à comprendre pourquoi moi comme les autres avons cette fascination pour l'intimité des gens, mais seulement lorsqu'on peut y avoir accès devant notre ordinateur. Ce rapport trouble avec les écrans génère en moi plusieurs idées que j'aie envie d'expérimenter, d'exploiter. Il part d'une démarche personnelle qui autocritique notre façon d'interagir. Je ne m'exclus en rien dans ce que j'aborde puisque j'ai le sentiment que nous avançons, tous à notre façon, dans la même direction : nous faisons partie de

cette génération, cette lignée où le virtuel est partie intégrale des rapports interpersonnels et, cela, sans nécessairement que nous en soyons toujours conscient.

Je souhaite, par la réalisation de ce mémoire-crédation, comprendre davantage d'où vient ce besoin constant de mise en scène qui habite de plus en plus d'internautes, et de plus en plus d'êtres humains tout court. J'aimerais encore plus permettre une prise de conscience chez les spectateurs, à savoir que les vidéoblogueurs<sup>23</sup> sont indissociables de leur public. Que si personne ne s'y intéressait, personne ne produirait ce type de communications via la Toile. Si tant de gens partagent leurs angoisses, leurs histoires et leurs opinions personnelles, c'est qu'il y a quelqu'un quelque part qui est disposé à recevoir leurs messages. Enfin, j'aimerais créer un dialogue avec les spectateurs en leur montrant à quel point nous faisons face à des comportements qui parfois, sortis de leur contexte, paraissent complètement absurdes et loin de nous. Or, c'est un peu chacun de nous qui les perpétuons.

---

<sup>23</sup> Vidéoblogueurs : Internaute qui publie un blogue vidéo et le met à jour régulièrement.

## CHAPITRE II

### CADRAGE ESTHETIQUE ET CULTUREL DE L'OEUVRE

Dans un premier temps, ce chapitre positionne la réflexion d'un point de vue plus personnel en rapport avec le cinéma. Il présente ensuite certaines des influences esthétiques qui m'ont aidée à forger ma propre démarche artistique. Ce chapitre fait également le suivi du processus créatif parcouru tout au long de la réalisation de cette production médiatique.

#### 2.1 Le choix du médium

Ayant été profondément marquée par différents films, j'ai la conviction que le cinéma reste une expérience qui va au-delà de l'écran ; qui permet de faire vivre des émotions, des sentiments qui sont souvent évacués dans d'autres rapports *écraniques*, ou du moins qui ne sont plus perceptibles. Au-delà de l'expérience cinématographique, voir un film sur grand écran est une expérience sociale ; à un moment précis, pendant une centaine de minutes, nous partageons quelque chose avec d'autres spectateurs dont nous sommes les seuls témoins. Nous vivons des sensations qui parfois semblent si réelles qu'on en oublie l'écran, qu'on en oublie la distance qui existe entre nous et ce que l'on voit. Et c'est là où la magie opère.

Aujourd'hui, avec tous ces *micro-écrans*, l'acte de visionnement est désacralisé :

être devant un ordinateur n'a plus du tout la même signification qu'aller au cinéma. Le Web nous permet de choisir, de consommer et de jeter dans un espace-temps des plus réduit, ce que le cinéma ne faisait pas. Visionner un clip sur le Web est une expérience, pour la plupart du temps, individuelle à laquelle on peut mettre un terme dès que nous en sentons le besoin. Nous ne sommes donc plus au niveau de l'expérience, mais bien de l'exposition souvent excessivement banalisée.

En ajoutant, par le biais des vidéos amateurs réalisées à l'aide de webcams, un côté qui se veut réel aux images véhiculées sur la Toile, dans quelle direction allons-nous ? Sommes-nous en train de devenir des personnages de cinéma ? Jouons-nous ? L'intention derrière est parfois difficile à cerner. Pour moi, la déréalisation se trouve dans cette idée qu'il est maintenant possible de tout dire, de tout faire, sans le vivre d'une façon sociale, puisqu'on le voit à travers un écran. Les réseaux virtuels donnent l'illusion d'agrandir notre périmètre social, mais suppriment d'une certaine façon la dimension émotive des liens affectifs. Tout reste en surface, à la surface de l'écran et réussit difficilement à aller au-delà. C'est la raison pour laquelle je souhaite montrer cette réalité via le grand écran, pour redonner aux images la puissance qu'elles ont perdue dans cette nouvelle interface qu'est le moniteur d'ordinateur.

## **2.2 La forme de *Thomas est amoureux*<sup>24</sup> (2001)**

En 2001, en Belgique, est paru un film qui s'attaquait à la société de *l'hyper-communication* dont la forme était particulièrement intéressante. Le Belge Pierre-Paul Renders dans *Thomas est amoureux* met en scène la vie de Thomas, un jeune homme claustrophobe qui vit reclus dans son appartement depuis bientôt huit ans sans aucun contact avec le monde extérieur. Il ne communique plus que par visiohone interposé (technologie semblable à la webcam). Tout le film est construit à partir de ses communications : jamais on ne voit Thomas. On ne fait que l'entendre

---

<sup>24</sup> *Thomas est amoureux*, Pierre-Paul Renders, Belgique / France, 2001, 97 minutes.

et apercevoir les gens avec lesquels ils communiquent via un écran, l'écran qui le relie avec le monde extérieur.

Le film se passe dans un futur rapproché et présente plusieurs effets pervers de la société dominée par les médias où la permanence des images conditionne l'isolement des hommes. Il soulève avec justesse des questions qui me ramène à ma propre réflexion à savoir la disparition des corps, du charnel, du vivant, au profit d'un modèle social unique conditionnant les relations humaines par les images et la manipulation des médias. Quelle est la place de l'être humain dans l'avancée technologique ? Quelles seront les interactions et les interrelations humaines de demain ? Est-ce que les nouvelles technologies feront basculer l'actuel dans le virtuel et vice-versa?

Ce film de Renders a été le tout premier à me venir en tête lorsque je me suis mis à penser à la forme que prendrait mon montage vidéo. J'aimais cette idée que Thomas était en quelque sorte excessivement voyeur, mais qu'il n'était pas considéré ainsi étant donné l'avancement technologique. On peut tous se reconnaître dans cette position de spectateur-voyeur qui se poste devant son écran d'ordinateur et accède par le regard à tout un monde virtuel. Déjà, même au cinéma, le spectateur s'apparente drôlement à un voyeur : il est inactif, voir même passif physiquement devant l'écran, assis dans l'ombre et il regarde sans être regardé.

*Thomas est amoureux* met en évidence le rôle du spectateur-voyeur en mettant en scène un personnage voyeur, qui ne vit que par ce qu'il transmet et ce qui lui est transmis par son visiophone et son écran d'ordinateur, évitant tout contact humain extérieur. Donc, le spectateur regarde un personnage qui regarde à son tour, sans se faire voir. À un deuxième niveau, le spectateur, par l'ingéniosité de la mise en scène, se substitue au personnage, faisant corps avec lui par l'intermédiaire de la caméra subjective qui traduit le regard du personnage dans lequel plonge celui du spectateur pour le faire sien.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Beaulieu, Julie. *Visiophone et cyberspace : les moyens de communication « voyeuristes » d'un futur proche*, Revue Cadrage, 2001. ([www.cadrage.net](http://www.cadrage.net))

J'ai ainsi choisi de mettre en scène ma protagoniste de façon à ce que le spectateur se trouve à être l'internaute qui visionne son blogue vidéo. Je voulais en quelque sorte recréer la même situation que celle qui existe lorsqu'on *surfe* sur la Toile et qu'on regarde un peu hasardeusement différentes vidéos, anonymement, d'une manière plus directe que dans *Thomas est amoureux*. On ne regarde pas la personne qui regarde, NOUS sommes la personne qui regarde. De cette façon, le personnage principal (et tous les autres intervenants) s'adresse directement à la caméra et donc au spectateur ce qui n'est pas sans créer de malaises.

Techniquement, ce choix esthétique s'avérait relativement facile puisqu'on parle ici de plans fixes très simples à réaliser avec un objectif grand angle. Rapidement, j'ai aussi pris la décision de tourner dans mon propre appartement, puisqu'il me permettait des éclairages minimaux étant donné la lumière naturelle à laquelle j'avais accès. Et cela m'évitait de partir de zéro pour créer l'environnement matériel du personnage.

### **2.3 L'élaboration du scénario**

Après que le choix de la comédienne ait été effectué, nous avons commencé par nous rencontrer à quelques reprises pour que je puisse lui expliquer le projet en profondeur; je souhaitais par ces rencontres l'amener à s'impliquer au niveau créatif dès le départ, puisque je savais que ce serait très exigeant pour elle étant donné qu'elle n'était jamais en interaction avec d'autres comédiens. Nous avons donc construit le personnage à partir de son propre vécu, de nos expériences respectives, pour ajouter à son réalisme et à sa crédibilité.

Pour l'élaboration du scénario, j'ai commencé par mettre sur papier des idées de scènes, de moments que je trouvais porteur de signification, à la manière d'un

*scène-à-scène*<sup>26</sup>. Avant d'entrer dans le monologue plus précisément, j'ai organisé avec la comédienne quelques séances d'improvisation avec webcam dans lesquelles nous pouvions développer sur différentes thématiques précises (voir appendice E). Comme il a été dit plus tôt, je souhaitais partir du vécu de la comédienne en lui suggérant des directions potentielles. Par ce procédé, je souhaitais que la comédienne s'investisse d'un point de vue personnel pour y ajouter dès le départ sa couleur et que rapidement le personnage se façonne à même sa propre personnalité. Comme je voulais jouer avec le réel et la fiction, mon idée était de demander à la protagoniste d'osciller entre sa propre réalité et celle du personnage.

Suite à ces enregistrements, que je regardais attentivement, je transcrivais certains passages que je trouvais réussis. Cela m'a permis de mettre sur papier un scénario composé de différents monologues. Ce texte a servi de canevas à la comédienne ; dans un premier temps, elle a mémorisé le texte. Je lui ai tout de même précisé qu'il était important qu'elle se sente à l'aise avec ma formulation, et, que si ce n'était pas le cas, elle pouvait la modifier de façon à atteindre un plus grand niveau de naturel. Certains passages clé ont toutefois dû être respectés en totalité lors du tournage, puisqu'ils étaient nécessaires à la compréhension globale du projet.

#### **2.4 L'écran de la manipulation chez Haneke**

L'écran est tellement présent dans nos vies qu'il est, la plupart du temps, banalisé. Son contenu, parfois complètement surréaliste, est pris pour la réalité par certains individus. Que ce soit dans des films, dans des émissions de télévision ou encore même sur les chaînes de nouvelles en continu, il existe un décalage réel entre ce que l'on vit et ce que l'on peut apercevoir sur notre téléviseur. Sinon, à quoi bon regarder notre propre reflet ?

---

<sup>26</sup> Scène-à-scène : étape dans le processus d'écriture d'un scénario qui consiste à décrire l'action des scènes sans y inscrire les dialogues.

Un cinéaste contemporain qui a beaucoup réfléchi à cette réalité est l'Autrichien Michael Haneke. Un de ses premiers long-métrages, *Benny's video*<sup>27</sup> (1992), met en scène un jeune adolescent isolé dans une bulle virtuelle, tout surpris de voir que celle qu'il tue par curiosité ne se remet pas à vivre, comme le font ses héros vidéos préférés. On voit bien ici le décalage entre ce que le garçon prend pour la réalité et ce en quoi elle consiste vraiment. Le monde dans lequel il vit n'est pas réel (celui de ses jeux vidéos) et, pourtant, ce garçon essaie de recréer ce qu'il vit à travers son monde virtuel.

Dans la cyberculture, l'imaginaire, noué dans la relation à l'écran, alimente le rapport au monde, il n'est pas une rêverie détachée de l'épaisseur des choses mais un autre principe de réalité, plus puissant même que la relation vivante à l'autre car il se réalise sur une sphère que le sujet contrôle totalement et sous l'égide d'un jeu qui élargue les contraintes de la réalité. La cyberculture, en simulant le réel selon la volonté, en alimentant un fantasme de toute puissance chez son usager, est une tentation parfois redoutable face à l'infinie complexité et à l'ambivalence du monde.<sup>28</sup>

Pour le jeune Benny, le rapport au monde passe par l'écran de son ordinateur. C'est la raison pour laquelle il tue la jeune fille : pour savoir comment on se sent lorsqu'on commet un geste de la sorte puisque ce sont les comportements qu'il voit se répéter banalement à travers ses jeux. Jamais il ne lui traverse l'esprit, lorsqu'il passe à l'acte, qu'il s'agit d'un geste irrévocable à caractère criminel, lourd en conséquence. Haneke présente même la scène du meurtre via le caméscope du garçon, en prenant soin d'omettre de montrer ce que les spectateurs auraient voulu voir pour, entre autres, leur faire réaliser qu'eux aussi, comme Benny, sont avides de cette représentation de la violence à laquelle ils sont si souvent exposés.

Les mondes virtuels tendent à désincarner les personnes, mais celles-ci restent à priori soumises au poids du réel, aux forces du désir, aux rythmes du

<sup>27</sup> *Benny's video*, Michael Haneke, Autriche, 1993, 105 minutes.

<sup>28</sup> Le Breton, David. 1999. *L'adieu au corps*, Éd. Métailié, Coll. « Traversée », Paris, p.118.

temps. La déréalisation des rapports physiques n'empêche pas l'exacerbation des tensions, bien au contraire. Mais la distance croissante entre présence et représentation s'accompagne d'effets troubles ou surexcitateurs, sans compensation directe, « réelle ». Or, quel que soit le degré de la virtualisation, le corps réel reste toujours infiniment présent à soi-même. Il faut donc, in fine, toujours, en revenir au corps, à cette substance irréductible qui nous unifie en tant qu'être.<sup>29</sup>

Cette désincarnation dont parle Philippe Quéau est tout à fait ce à quoi nous avons affaire dans le cas de Benny. Lorsque ce dernier décide finalement de revenir à son corps réel, il comprend que ce qu'il vient de faire n'a pas le même impact que le même geste posé dans un monde virtuel. C'est cette zone floue qui m'intéresse particulièrement à savoir la limite que doit prendre le virtuel versus le réel. Jusqu'où peut-on évoluer en restant dans un monde créé de toutes pièces sans en subir les soubresauts ?

Les conséquences de cette omniprésence d'écrans (principalement la désensibilisation face aux images) sont également à la base du film *Funny Games*<sup>30</sup>, un drame d'horreur qui traite de la représentation de la violence dans les médias, particulièrement au cinéma. Par différents procédés, Haneke fait prendre conscience au spectateur de cette manipulation dont il est victime lorsqu'il visionne un film où la violence y est banalisée, ou encore pire, où elle est légitimée par un sentiment d'identification du spectateur envers le héros. Dans *Funny Games*, tous les codes du suspense d'horreur sont déconstruits pour faire du bourreau le véritable héros du film, ce qui n'est pas sans déstabiliser le spectateur lors d'une première écoute.

Dans tous ses films, Haneke joue avec le médium, particulièrement celui de l'écran, pour essayer de faire comprendre des choses aux spectateurs ; dans ce cas-ci, le cinéaste illustre la manipulation exercée par les médias de masse en brisant les

---

<sup>29</sup> Quéau, Philippe. 1993. *Le virtuel : vertus et vertiges*, Éd. Champ Vallon, Coll. « Milieux », Paris, p. 78.

<sup>30</sup> *Funny Games*, Michael Haneke, Autriche, 1998, 108 minutes.

codes cinématographiques auxquels nous sommes habitués d'être confrontés. On peut lui reprocher son style essayiste, mais il n'en reste pas moins qu'il est l'un des seuls à avoir vraiment réfléchi à l'impact des écrans, via le cinéma, sur les comportements sociaux. De ces réalités virtuelles qui en viennent à prendre plus de place que la réalité dans laquelle on vit concrètement, parce qu'elles sont magnifiées, plus grandes que nature, et surtout plus attrayantes que dans nos vies souvent banales.

## **2.5 La manipulation comme procédé signifiant**

Pour mon projet, je souhaitais m'inspirer du type de manipulation utilisé par Haneke dans ses films, particulièrement dans *Funny Games*. L'idée initiale était de mettre en scène une jeune femme qui évoluerait de façon réaliste via sa webcam personnelle. À travers ses différentes interventions à la caméra, je voulais qu'elle présente l'univers dans lequel elle évoluait à deux niveaux : le premier serait celui qu'elle présenterait volontairement via la webcam et l'autre, ce qu'on pourrait percevoir grâce à ses interactions extérieures auxquelles elle nous permettrait (ou non) d'être témoin.

Je souhaitais également jouer avec les différents processus d'identification : comme il avait été prévu que la protagoniste ferait des interventions directement à la caméra, cela impliquait que son regard soit constamment dirigé vers l'objectif. Par ce procédé, je souhaitais apporter une certaine ambiguïté à savoir à qui elle s'adressait véritablement. Je voulais que le spectateur se sente parfois interpellé directement, un peu pris au piège et, à d'autres moments, complètement à l'extérieur de ce qu'il voyait se produire dans la vie de cette jeune femme. L'identification aurait donc, par moments, fait place à une certaine distanciation qui aurait nécessité une prise de conscience du spectateur quant à la véracité de ce qu'il verrait se dérouler sous ses yeux et quant à sa propre implication.

Pour appuyer cette idée, dans ma proposition initiale, à la toute fin du visionnement public, la protagoniste s'amenait réellement dans la salle de projection pour venir poursuivre où elle en était à la fin du film, un peu pour défier la loi qui dit que lorsqu'un film se termine, la vie des personnages prend fin elle aussi, d'une certaine façon. Comme si je voulais insister sur le fait que ce n'est pas parce qu'un écran nous sépare d'un événement que ce dernier est nécessairement fictif. En la ramenant en chair et en os devant le public, je souhaitais que la réflexion entamée chez le spectateur sur sa propre façon de penser le cinéma ou encore les interactions qu'on peut avoir virtuellement soient mise à l'épreuve, parsemées de doutes. En fait, il était important pour moi de montrer que la distance qui existe entre ces interfaces et nous peut être, d'un coup, abolie et nous ramener au réel dans sa forme la plus dure. Et que même si nous fermons l'ordinateur, tout continue ; nous n'avons pas le contrôle sur le monde virtuel dans lequel on s'inscrit, on ne peut que lui échapper temporairement.

## **2.6 Le Tournage**

Faute de ressources, je me suis retrouvée seule avec la comédienne lors du tournage. J'ai donc dû agir comme directeur photo, preneur de son, éclairagiste et réalisatrice, ce qui, finalement, a été bénéfique étant donné que je souhaitais donner un côté très artisanal à la production pour rappeler les productions amateurs qu'on retrouve sur le net. Cette équipe réduite à sa plus simple expression laissait alors toute la place à la comédienne et à sa concentration.

Pendant le tournage, j'ai rapidement réalisé que mon idée de départ ne pourrait être totalement respectée ; si la comédienne s'adressait directement aux spectateurs, on perdait beaucoup de réalisme. Comme je voulais privilégier une approche quasi-documentaire, qui nous rappellerait le plus fidèlement ce qu'on retrouve sur le Web, j'ai choisi de garder les interventions plus traditionnelles. Il s'est avéré plus difficile que je ne le croyais pour la comédienne d'être naturelle étant donné qu'elle

s'adressait continuellement à une caméra et non à un être humain. Et sur le plateau, j'ai compris que je devrais ajouter une dimension nouvelle au projet si je voulais qu'il ait l'impact escompté chez les spectateurs.

## 2.7 Recherche et Montage

Le tournage terminé, j'ai commencé à faire des recherches sur Internet (principalement sur la plate-forme YouTube) pour trouver de véritables blogues vidéos fréquentés par plusieurs internautes. J'ai pensé qu'il serait intéressant de juxtaposer le blogue vidéo fictif que j'avais tourné, avec des interventions réelles trouvées sur le Web. Ces journaux intimes virtuels sont de véritables phénomènes sur la Toile et attirent des centaines de milliers de fans à travers le monde entier. Leur durée de vie évidemment est très courte et dès que l'offre n'est plus régulière (en moyenne ces vidéoblogueurs mettent en ligne une capsule par semaine), l'engouement s'éteint rapidement. Il y a un effet éphémère fascinant dans ces « success-story » du Web, qui n'est pas sans nous rappeler que ces individus s'offrant de manière « virtuelle » sont utilisés de la même façon qu'un bien de consommation traditionnel, et ce, même si à la base ce sont des êtres humains.

En ayant différents intervenants (des faux et des vrais), je voyais apparaître une toute autre dimension au projet, mêlant concrètement la réalité avec la fiction. Je trouvais qu'il y avait là un volet intéressant à exploiter. J'ai donc sélectionné trois vidéoblogueurs que je trouvais fascinants pour différentes raisons.

Mon premier candidat, Charlie McDonnell<sup>31</sup>, jeune Britannique aujourd'hui âgé de 19 ans, une véritable vedette sur le Net. Ses capsules vidéos, la plupart du temps à caractère humoristique, remportent un véritable succès depuis le début de leur mise en ligne sur Youtube en 2008. À tel point qu'une émission de la chaîne BBC One (British Broadcasting Corporation), *BBC Breakfast*, l'a interviewé sur le succès

---

<sup>31</sup> Charlie McDonnell : <http://www.youtube.com/user/charlieissocoollike>

phénoménal que ses capsules remportaient.

Blair<sup>32</sup>, une spécialiste des produits de beauté et des trucs maisons en maquillage, a également attiré mon attention. Son aspect très didactique, à la fois complètement superficiel (puisque'il consiste surtout à donner des conseils sur comment appliquer tel ou tel produit), était considérablement éloigné du contenu privilégié par le précédent.

Finalement, j'ai choisi la chaîne de SoCaLhco888<sup>33</sup>, une jeune fille (pas encore tout à fait ado) qui, avec quelques amies, s'amuse à faire des vidéoclips sur les plus gros succès pop du moment où on peut la voir en train de faire du « *lipsync* ».

Ces trois intervenants s'expriment dans la langue de Shakespeare, et j'aimais l'idée que le projet soit bilingue, pour en élargir la portée. Tous les trois remportent aussi un succès considérable, ayant des dizaines de milliers de visiteurs par jour.

Au travers de ces recherches, j'ai rencontré des choses surprenantes. J'ai, entre autres, mis la main sur le documentaire de Guy Debord, *La Société de Spectacle*<sup>34</sup>, dans lequel il reprenait textuellement des extraits de son livre portant le même titre. Comme la réflexion de Debord occupe une place importante dans mon corpus théorique, j'aimais l'idée d'insérer des extraits de ce film dans mon montage pour créer un contraste entre le sérieux de sa démarche et la frivolité des autres intervenants sélectionnés.

Une entrevue avec Jean Baudrillard sur la photographie et les images m'a aussi interpellée puisqu'il y reprenait des concepts théoriques sur lesquels j'avais basé ma réflexion. Cet extrait vidéo m'a ramené à l'idée de virtuel tout en me rappelant un

---

<sup>32</sup> Blair : <http://www.youtube.com/user/juicystar07&rclk=cth>

<sup>33</sup> SoCaLhco888 : <http://www.youtube.com/user/SoCaLhco888&rclk=cth>

<sup>34</sup> *La société de spectacle*, Guy Debord, France, 1973, 88 minutes.

film, *Mulholland Drive*<sup>35</sup>, dont la genèse était complètement reliée au simulacre.

## 2.8 Le simulacre dans *Mulholland Drive*

L'un des cinéastes s'étant le plus intéressé à la notion de simulacre est l'Américain David Lynch. Des films comme *Blue Velvet* (1986), *Lost Highway* (1997) et *Mulholland Drive* (2001) sont en grande partie construits à l'aide des notions de fantasme et de rêve. L'exemple de *Mulholland Drive* est probablement le plus frappant. Ce film en entier (ou presque) est un énorme simulacre ; on peut en voir l'illustration concrète dans l'extrait que j'ai choisi d'intégrer dans mon montage. Ce film reste constamment en équilibre entre le réel et le faux, entre la réalité et le fantasme. Cela nous ramène à cette idée de Baudrillard qui veut qu'au fond, nous oscillions constamment entre le réel et le virtuel, et ce quotidiennement, sans nécessairement être conscients de ce qui est quoi. Et que derrière la plupart des images, quelque chose disparaît...

La scène de laquelle est tiré l'extrait se passe dans le Club Silencio, une salle de spectacle. Un maître de cérémonie monte sur l'estrade pour y faire un discours dans lequel il affirme que tout ce qui se déroulera sur cette scène est un enregistrement, et qu'il n'y a donc rien de réel. Il se fait clair : tout ce qu'on verra et tout ce qu'on entendra n'est qu'une copie de l'original. Tout est, dans cette logique, artificiel, virtuel. Une célèbre chanteuse, Rebekeh Del Rio, prend ensuite sa place ; elle joue son propre rôle c'est-à-dire qu'elle se met à chanter. Il s'agit toutefois de la chanson *Crying* de l'Américain Roy Orbison dans une version espagnole. L'intensité avec laquelle la chanteuse y va de son interprétation est étonnante, voir émouvante. Les deux protagonistes du film, Betty et Rita, sont complètement subjuguées par la musique.

---

<sup>35</sup> *Mulholland Drive*, David Lynch, États-Unis / France, 2001, 145 minutes.

Or, au moment où la montée dramatique atteint son paroxysme, la chanteuse s'effondre, alors que la musique et le chant continuent. On réalise alors en se souvenant de l'avertissement du maître de cérémonie, que ce n'était qu'un enregistrement et que ce n'était pas réellement cette femme, malgré la réussite de la mise en scène, qui s'époumonait avec autant d'intensité. Voilà donc une représentation du simulacre dont parle Baudrillard, du virtuel qui l'emporte sur le réel. Et pourtant, les deux femmes sont devant cette situation, avec seulement la scène comme interface.

Et si la réalité, sous nos yeux, se dissolvait ? Non dans le néant, mais dans le plus réel que le réel (le triomphe des simulacres) ? Si l'univers moderne de l'hypercommunication nous avait plongés, non dans l'insensé, mais dans une énorme saturation de sens, se consumant dans son succès - sans jeu, sans secret, ni distance ?<sup>36</sup>

Cette image nous ramène également à l'idée de Debord selon laquelle le spectacle se trouve à être le mouvement autonome du non-vivant, dans cette inversion concrète de la vie qu'il met en scène par sa dimension complètement fabriquée. Le spectacle, tout en étant réel, reste dans le monde du virtuel puisqu'il part d'une simulation, d'une imitation.

J'ai donc choisi d'intégrer, en partie, cette scène dans mon montage pour faire, de façon subtile, une référence à Lynch qui serait évidemment décelée par tous ceux qui ont vu le film. Pour les autres, il y aurait toutefois là matière à réflexion puisque l'interprétation de la chanteuse est réellement touchante même si l'on comprend clairement par les images que ce n'est pas elle qui en est l'auteur, d'où cette idée de simulacre.

---

<sup>36</sup> Jean Baudrillard, *L'autre par lui-même*, p. 37.

Les trois films cités dans ce chapitre m'ont donné des pistes quant à ce que je souhaitais moi-même créer dans mon projet. J'ai pu identifier clairement pourquoi je m'étais arrêtée à ces choix plutôt qu'à d'autres en faisant ressortir les composantes signifiantes. Avec en plus, les éléments directement sortis du Web, soit l'entrevue avec Baudrillard, l'extrait du documentaire de Guy Debord ainsi que les blogues vidéos, j'ai senti que je pourrais arriver à un tout qui saurait rendre ma pensée de départ de façon critique et artistique.

## CHAPITRE III

### NOUS SOMMES JE

Le troisième chapitre présente le résultat du processus, à partir des étapes de post-production (le montage image, le montage son, le montage physique de l'installation). Dans cette partie, je vais tenter de dégager les principales caractéristiques de la production médiatique ainsi que le type de diffusion envisagée pour la représentation publique.

#### 3.1 Le montage final

En ayant tous ces éléments en main, j'ai essayé de les relier. Et c'est à ce moment-là que j'ai cru bon intégrer le médium de la télévision avec l'action de *zapper*. Cette mise en parallèle du Web avec la télévision vient renforcer l'idée que la passivité qu'on reprochait au spectateur devant son téléviseur peut être comparée à celle qu'on retrouve chez l'internaute, avec en moins, le rapport à l'autre, comme le soulignait Wolton un peu plus tôt. Parce que, malgré le fait qu'on puisse toujours choisir ce que l'on consomme sur la Toile, cette « potentielle » liberté n'est qu'au final imaginaire étant donné qu'on finit par être prisonnier de ce qu'on décide de regarder ou non.

J'ai donc séparé chaque intervention dans mon montage par un écran de neige, comme si quelqu'un passait d'un canal à un autre à l'aide d'une télécommande,

tombant parfois sur une chaîne ne captant aucun signal. J'ai intercalé les écrans de neige avec des fausses publicités toutes plus absurdes les unes que les autres de façon à vraiment donner cette impression de passer d'une chaîne à l'autre, de sauter certaines stations pour éviter l'affichage publicitaire. Évidemment, cette réalité n'est plus très actuelle étant donné que le signal analogique est de moins en moins présent : ce qu'on appelle communément la neige est en fait la désorientation du signal analogique. Comme nous sommes maintenant à l'ère du numérique, il est quasi impossible de voir ce brouillage. Il s'agit plutôt maintenant d'une convention qui est acceptée universellement qu'on associe directement à la télévision.

Au-delà de cette idée de présenter le montage comme un zapping individuel, j'ai aussi pensé qu'il serait bien de contrôler par différents moyens ce à quoi le spectateur serait exposé. En lui laissant croire au tout début qu'il est complètement libre de sauter d'un clip à l'autre, je voulais que plus la projection avance, plus il se rende compte des limites de ce contrôle. En faisant défaillir le son, en coupant en plein milieu d'une scène, en mettant des moments en accéléré, en superposant des sons et des images, je souhaitais illustrer d'une certaine façon cette fausse liberté qu'on ressent lorsqu'on navigue sur les différents sites. Parce que finalement, nous sommes toujours à la merci de la technologie, et si cette dernière fait défaut d'une quelconque façon, nous devenons démunis et sans pouvoir d'action.

Vers la fin du montage, j'ai ajouté une séquence où j'ai superposé tous les intervenants présents depuis le début, pour faire la démonstration que plus le contenu défile à un rythme effréné, moins il est possible pour le récepteur d'en retenir quoi que ce soit. Comme quoi la quantité n'égale pas nécessairement la qualité. C'est dans cette partie que j'ai choisi d'intégrer la scène du film de Lynch parce qu'elle venait en quelque sorte embellir la cacophonie avec le chant, tout en apportant une forme de confusion quant à l'identité de la chanteuse. Dans ce cadre, ce qu'elle représente concrètement n'est pas tant ce qu'elle est réellement (Rebekeh Del Rio), mais plutôt ce qu'elle symbolise, soit le simulacre. Cette scène a ajouté une

autre dimension au propos puisqu'à la trop grande présence des images, j'ai également mis en évidence celle du son, très dérangement. En superposant les sons, non seulement le spectateur n'a plus la chance de digérer les multiples images, il se voit également dérangé dans son écoute et n'arrive plus à distinguer les sons qu'il voudrait comprendre ou isoler. Il est complètement noyé par la surabondance visuelle et auditive.

Pour déstabiliser les spectateurs, j'ai choisi d'enchaîner avec une scène où la protagoniste ne dirait absolument rien et fixerait la caméra pour regarder directement le spectateur et ainsi provoquer une forme de malaise. Devant affronter le regard et le silence du personnage, le spectateur se verrait forcé de réaliser l'absurdité de ce rapport si direct, qui pourtant nous semble si détaché, si banal. J'ai voulu avec ce plan imposer au spectateur ce à quoi, d'ordinaire, il refuserait d'être exposé, un moment de réalité sans artifice, sans mise en scène concrète, sans embellissement. Car si la surabondance visuelle et sonore permet une distanciation certaine, le silence et l'image fixe, eux, provoquent une intimité, une promiscuité à laquelle le Web ne nous a pas habitués.

### **3.2 L'installation**

En visionnant le montage, je me suis dit qu'il serait intéressant de recréer l'environnement du personnage principal à même le lieu de diffusion de mon projet. Je voulais lui donner une âme, lui donner une existence allant au-delà du monde virtuel dans lequel je la faisais évoluer. Comme l'écran cinématographique devenait en fait un grossissement de l'écran sur lequel normalement on consomme des vidéos sur le Web, je me suis dit qu'il pourrait être intéressant de recréer l'environnement de la protagoniste pour ainsi projeter simultanément le montage sur un moniteur et sur un grand écran. En ajoutant cet élément au projet, je voulais amplifier l'effet de réalisme pour insister sur le fait que ces personnes existent réellement et ne sont pas que de banals codes informatiques. La simulation ne serait

donc pas seulement sur l'écran, mais à même le lieu où le projet prendrait forme.

Comme j'avais finalement choisi de laisser tomber la partie où mon personnage s'adresse directement aux spectateurs dans ses interventions à la caméra, la réflexion au niveau de la réception était en quelque sorte évacuée. Le spectateur n'avait plus la même implication dans le projet, maintenant plutôt passif. Je trouvais dommage de ne pas avoir gardé cette dimension puisque mon projet se voulait tout de même une réflexion sur une forme de communication, donc de rapports comptant minimalement deux intervenants. J'ai alors pensé à installer des miroirs dans la salle de projection qui seraient disposés entre le grand écran et les places assises réservées aux spectateurs de façon à ce que ces derniers puissent se voir en même temps qu'ils assisteraient à la projection. Ils seraient donc confrontés à leur propre image; le fait de se voir regarder change complètement la dynamique de l'acte puisqu'on prend conscience du fait que c'est nous qui sommes dans la position du voyeur. En plus, le fait de partager l'espace de visionnement entre plusieurs personnes implique que celles-ci puissent se voir entre elles, ce qui ajoute au facteur d'inconfort de la situation. Parce qu'au-delà d'être confronté à sa propre image, il est d'autant plus déstabilisant d'être confronté au regard des autres présents dans la salle qui peuvent nous juger par nos faits et gestes.

### **3.3 Organisation de la création médiatique**

Le projet a pris forme via trois principaux éléments. Le premier consistait à **un montage vidéo** construit à l'aide de différents blogues vidéos (faux et réels) ainsi que de clips trouvés sur le Web apportant soit une portée théorique en lien avec mon sujet ou encore une dimension surréaliste aux images. Tous ces éléments visuels ont été séparés par des intermissions à la manière de quelqu'un qui jouerait avec une télécommande de téléviseur. Des « fausses publicités » constituées de vidéos variées ont aussi été ajoutées. Ce montage a été projeté à la fois sur l'écran de l'ordinateur et sur un grand écran, via un projecteur.

Le deuxième était l'environnement recréé de la protagoniste à l'aide **d'un poste de travail** (la source). Cet ameublement voulait en quelque sorte révéler l'intimité du personnage principal en lui donnant un côté réel.

Finalement, le troisième élément était **l'installation de miroirs** devant l'écran qui permettait aux spectateurs de se voir en même temps que le montage vidéo était présenté. Ces miroirs visaient à faire prendre conscience aux spectateurs de leur position les uns par rapport aux autres et pour éventuellement accentuer, d'un point de vue dramatique, certains passages du montage.

### **3.4 Planification de la diffusion**

J'ai choisi de présenter mon projet dans la salle d'expérimentation chez Hexagram puisque l'espace me permettait de réaliser mon installation et que les ressources techniques assuraient la possibilité de projeter mon projet sur grand écran et sur un moniteur. J'ai lancé l'invitation à une trentaine de personnes de différents milieux et groupes d'âge afin d'avoir un échantillon varié avec des connaissances diverses au niveau des blogues vidéos et des tendances communicationnelles qu'on retrouve sur le Web. J'ai choisi de ne pas proposer de questionnaire aux personnes présentes, mais plutôt de faire, à la suite de la présentation, une séance informelle de questions/commentaires, à laquelle chacun était libre de participer ou non.



## **CHAPITRE IV**

### **ANALYSE DE LA CRÉATION MÉDIATIQUE**

Voici un aperçu des principaux éléments constituant la création médiatique finale ainsi qu'une justification quant à leur choix et leur intégration. Suit une analyse de l'œuvre qui se construit en particulier sur trois différents pôles théoriques basés sur les concepts développés par Gilles Lipovetsky, Guy Debord et Jean Baudrillard.

#### **4.1 Les modalités de la présentation**

La présentation a eu lieu le 11 décembre 2009, dans les locaux d'Hexagram. Une vingtaine de personnes se sont présentées et ont assisté au visionnement. Un carton d'invitation avait été envoyé à chaque invité pour qu'il puisse prendre connaissance du projet dans ses grandes lignes.

Pour l'occasion, la salle a été laissée dans la pénombre, mettant en avant-plan le poste de travail ainsi que le grand écran, qui, avant le visionnement, présentait le fond d'écran du moniteur d'ordinateur de la protagoniste, soit une photo de voyage. Je voulais que, dès le départ, on ait le sentiment d'entrer dans l'environnement de quelqu'un d'autre et non pas seulement dans une salle de projection. Normalement, lorsqu'on va au cinéma, on entre dans un espace neutre, qui n'appartient à personne. Tant que la projection n'est pas commencée, le lieu n'a pas d'autre

signification que celle d'être un lieu de diffusion. En allumant l'écran avant même que les gens arrivent, je souhaitais créer une intimité ; faire réaliser aux spectateurs qu'ils entraient dans le monde de quelqu'un d'autre et non pas dans une zone neutre.

#### **4.1.1 La visibilité du poste de travail**

Avant même que les spectateurs ne prennent place, j'ai remarqué que plusieurs n'avaient pas vu le poste de travail monté à la gauche de l'écran. La lumière que projetait l'écran attirait davantage l'œil, ce qui laissait involontairement dans l'ombre le poste de travail que j'avais installé. La plupart ne l'ont remarqué qu'une fois assis, lorsque la projection a commencé et qu'elle était simultanément diffusée sur le moniteur placé au centre du poste de travail.

Au départ, j'avais pensé pouvoir isoler davantage cet élément, mais lorsque je suis entrée dans la salle pour monter l'installation, j'ai réalisé que tout devrait être plus proche que prévu si je voulais que les spectateurs puissent se voir dans les miroirs, sans que le grand écran ne soit trop caché. Il m'est apparu, dans ces circonstances, qu'il était plus complexe de placer le bureau dans une zone mise davantage en valeur. Cette donnée aurait dû être prise en considération plus tôt dans le but de favoriser un meilleur aménagement.

#### **4.1.2 Les miroirs**

Trois miroirs, de 50 centimètres de largeur et d'un mètre de hauteur, ont été suspendus avec du fil de fer devant l'écran, face aux spectateurs. Il a été plus difficile que prévu de les accrocher de manière à ce qu'ils ne cachent pas trop l'écran. Pour ne pas perdre trop de l'image, j'ai dû réduire la taille de la projection. Ainsi, seulement le cinquième du bas de l'image était caché par la présence des miroirs. Comme le montage était principalement composé de gros plans, la partie cachée ne dérangeait en rien la compréhension du montage vidéo. Nous avons également rapproché tous les éléments (comme il a été mentionné plus tôt) pour

maximiser l'expérience avec les miroirs.

#### **4.1.3 La disposition des spectateurs**

Quatre rangées de six chaises étaient disposées pour accueillir les spectateurs. Lorsqu'est venu le temps de s'asseoir, naturellement, les spectateurs n'ont pas voulu prendre place directement dans la première rangée qui faisait face aux miroirs. L'effet escompté était en quelque sorte réussi puisque le fait de se voir dans la glace intimidait les personnes présentes. Les miroirs étaient disposés à environ un mètre des premières chaises. J'ai dû enlever la dernière rangée de sièges pour forcer les gens à prendre place à l'avant.

J'ai beaucoup aimé la promiscuité dans laquelle j'ai forcé les spectateurs à visionner le projet. Cela donnait un côté très intimiste qui éliminait toute possibilité de ne pas être complètement attentif à ce qui se passait sur l'écran. Les gens étaient si près les uns des autres, qu'ils me paraissaient, sous les douches de lumière, sous observation. En plus, avec leur reflet, je pouvais de l'arrière de la salle voir les réactions et les expressions sur le visage de chacun, ce qui était en soi excessivement intéressant pour observer la réception de la création médiatique.

#### **4.1.4 L'éclairage**

Des lumières tamisées avaient été dirigées sur les places assises de façon à ce que de toutes les positions, les spectateurs puissent voir leur reflet dans les miroirs disposés à l'avant. Mais évidemment, plus les gens étaient assis loin dans la salle, et moins ils avaient de chance de bien se voir, étant donné que des individus prenaient place directement devant eux. Toutefois, l'effet était bien réussi dans la mesure où, si on avait peine à se voir, on pouvait quand même observer les autres spectateurs présents dans la salle, ce qui n'était pas sans provoquer un certain malaise.

Pour maximiser l'expérience, il aurait peut-être été intéressant de faire deux

visionnements, avec seulement dix spectateurs à la fois, pour leur permettre d'être dans les premières rangées et ainsi pouvoir, à la fois, se voir eux et voir les autres personnes présentes.

Pour éclairer le poste de travail fictif de la protagoniste, une simple lampe de bureau avait été déposée sur le pupitre, pour à la fois créer un effet intimiste et garder la situation la plus réaliste possible, malgré le fait que cet environnement était recréé de toutes pièces.

## 4.2 L'analyse

Pour obtenir un produit fini, j'ai dû pendant le processus, mettre de côté toutes mes références théoriques et laisser aller mon instinct créatif. Il est trop facile de toujours se censurer de peur de ne pas être à la hauteur de ses aspirations. Le projet, autant peut-il sembler structuré et réfléchi, autant j'ai dû, à un certain moment, laisser aller mon élan créatif. Avec le recul, j'ai pu dégager trois pôles théoriques principaux à ma création médiatique. Certains éléments qui, pour moi, n'avaient pas nécessairement de lien entre eux, me sont apparus signifiants d'une nouvelle façon.

### 4.2.1 Premier pôle : les écrans, le vide

J'ai décidé de commencer le montage avec cette citation de Lipovetsky tiré de l'ouvrage *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne* : « Être, c'est, de manière croissante, être branché sur écran et interconnecté sur les réseaux<sup>37</sup>. » Il y avait, dans cette idée de Lipovetsky quelque chose que je trouvais très proche de ce que je voulais démontrer avec mon projet. Parce que s'il y a une façon par laquelle les personnes que je mets en scène réussissent à exister, c'est bien par la projection qu'ils font littéralement d'eux-mêmes à travers les écrans. Je trouve que la citation donne tout de suite le ton à ce qui est présenté dans mon

---

<sup>37</sup> Gilles Lipovetsky, *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, p. 284.

projet : nous entrons dans l'ère du virtuel, du *réseautage*, de l'existence à travers les interfaces, qui, pour moi, ne peuvent que créer, dans une certaine mesure, un immense vide.

#### 4.2.2 Deuxième pôle : la mise en scène, le spectacle

À peu près au milieu du montage vidéo, un extrait du documentaire *La société de spectacle* de Guy Debord a été inséré. Après coup, je réalise que c'est à cause de cette tendance à vouloir faire de tout un spectacle dans les *vlogs* que j'ai inséré ce moment bien précis du documentaire. Comme si déjà, en 1967, Debord voyait au-devant et savait déjà dans quelle direction les rapports modernes se dirigeraient. La phrase avec laquelle il commence son ouvrage (et également le documentaire) est éloquente : « *Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation*<sup>38</sup>. » Cette idée de représentation, de spectacle est à la base du désir de se mettre en scène via Internet. Et l'écran est le moyen le plus anonyme de se *spectaculariser* sans se commettre réellement puisqu'on devient, sans aucune confrontation à l'autre, potentiellement reconnu. C'est une façon d'exister qu'ont trouvé plusieurs dans un monde où la consommation effrénée permet la disparition du réel.

#### 4.2.3 La disparition du réel, le simulacre

« *Ainsi partout l'hyperréalisme de la simulation se traduit par l'hallucinante ressemblance du réel à lui-même*<sup>39</sup>.

C'est à la vue de ces mots de Baudrillard que se termine ma création médiatique. Cette idée *d'hallucinante ressemblance du réel à lui-même* laisse une forme d'ouverture ; au fond, qu'est-ce qui est réel versus ce qui ne l'est pas ? Le virtuel n'est pas que ce qu'on voit à travers des interfaces. Le virtuel est la représentation

<sup>38</sup> Guy Debord, *La Société de Spectacle*, p. 15.

<sup>39</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, p. 41.

même qu'on se fait de la réalité chacun à notre façon. Les écrans ne viennent finalement que complexifier cette représentation du réel puisqu'ils ajoutent une distance entre le sujet et ce qui compose sa réalité.

J'ai également intégré une portion de l'entrevue où l'on aperçoit Baudrillard parler de la photographie et des images comme telles. J'ai intentionnellement choisi de mettre cet extrait lors de la scène où j'ai superposé différentes vidéos pour créer un effet de cacophonie. Or, on n'arrive pas à saisir les mots de Baudrillard ; on ne le voit qu'apparaître à l'écran. Ce sont toutefois ses paroles qu'on voudrait entendre. J'ai réalisé qu'à travers ce procédé, je mets exactement le doigt sur ce que Baudrillard critique, soit la présence extravagante du monde au niveau des images. Comme si tout ce qui comptait était l'image comme telle et non ce qu'elle pouvait signifier dans un absolu.

On a éliminé l'absence. Or, les choses n'existent jamais dans cette identité totale, cette présence à elle-même. Elles sont en même temps absentes et présentes à elles-mêmes. Le monde aussi est pris dans sa radicalité ; il est à la fois présent et absent. Étant donné que la présence est dominante, le rôle de l'image à ce moment-là est plutôt d'aller vers l'absence, c'est à dire de donner, de rendre compte un peu de cette absence qu'on oublie en général au profit de la pure présence. On a lutté contre une espèce de présence exagérée, une présence extravagante du monde.<sup>40</sup>

### 4.3 La réception

Suite à la présentation, une courte séance de discussion a eu lieu sur place. Les commentaires sont allés dans différentes directions, portant parfois sur mon processus créatif ou encore sur celui de la comédienne, sur la juxtaposition du faux et du vrai, sur les choix faits au niveau de l'ambiance sonore, sur l'unique extrait de film présent, etc. Il aurait peut-être été souhaitable que j'aie élaboré un petit questionnaire dans le but de voir qu'elle était la réception de certains éléments du

---

<sup>40</sup> Baudrillard, Jean : <http://www.youtube.com/watch?v=kiHpGAjA33E>

projet. Or, beaucoup m'ont parlé des miroirs et du malaise créé par la disposition de la salle. La tension créée par l'arrêt brusque du son et du regard perçant, directement dans l'objectif, de la comédienne muette a été soulignée par plusieurs. À ce moment précis, les spectateurs ne savaient plus vraiment où regarder étant donné que, dans chaque direction, ils étaient soit confrontés au regard de la protagoniste, soit à leur propre reflet, ou encore à celui des autres spectateurs qui pouvaient à leur tour les regarder. Un effet d'étau a été créé et je pense que c'est le moment qui a probablement déclenché une prise de conscience, teintée d'angoisse, dans le public. C'est du moins ce que j'ai ressenti suite aux commentaires.



## CONCLUSION

Le but de ce mémoire n'était pas de trouver des réponses à mes interrogations de départ. En fait, je crois que l'essentiel était de tenter de les illustrer à travers une production médiatique qui mettrait en valeur une réflexion amorcée depuis plus de deux ans et qui me suivra probablement tout au long de ma vie. Nous vivons dans une époque où de tout nouveaux types de rapports sociaux prennent d'assaut notre façon d'agir en société. Ce rapport très intime que nous entretenons avec notre image ne peut qu'être amplifié par l'omniprésence des écrans, des surfaces lisses où apparaissent notre reflet et toutes les images qui construisent le paysage médiatique de notre ère et auxquelles on s'identifie.

À travers mon cheminement, j'ai réalisé que mes propres convictions s'effritaient ; autant au départ je pouvais juger l'exhibitionnisme dont font preuve les vidéoblogueurs que je mets en scène dans mon projet, autant je crois aujourd'hui qu'ils s'inscrivent à leur façon dans l'air du temps et que certains réussissent personnellement à transcender l'écran. Parce qu'au-delà de cette représentation par les différentes interfaces, il y a toujours eu cette représentation quotidienne de l'individu dans son milieu par ses opinions, ses choix esthétiques, ses idées politiques. Malgré tout, j'ai le sentiment que ce besoin imminent de reconnaissance à travers les médias est né d'un manque évident de repères, d'une perte de conscience de l'identité collective. Je pense que, dans l'absolu, chacun cherche à savoir qui il est. La mise en scène de soi, qu'elle soit cinématographique ou non, permet du moins d'exister ; elle permet de laisser une trace dans un monde de plus

en plus conquis par une culture de masse essayant tant bien que mal d'évacuer tout ce qui a trait à l'altérité, à ce qui fait de chaque individu un être à part entière qui mérite d'exister dans sa différence.

Pendant les deux années que j'ai consacrées à la réalisation de ce projet, plusieurs états d'esprit m'ont habitée. J'ai parfois voulu tout abandonner, j'ai remis en question mon sujet, j'ai dévalué complètement ma démarche créative ainsi que mon propre potentiel. Plus j'essayais de répondre à des questions, plus de nouveaux questionnements prenaient racine. J'ai alors compris une chose : à un certain moment, en création, il faut s'abandonner. Il faut mettre de côté toutes ces références théoriques qu'on voudrait tant mettre en valeur dans son projet. Il faut se faire confiance et laisser aller ce qui nous motive de l'intérieur, et ce, même si on est convaincu que cela n'a aucune valeur.

Je crois humblement avoir réussi à aller au bout de mon idée de départ. J'ai fait ressortir les idées de ceux qui m'avaient le plus marquée pendant mon parcours académique et m'en suis nourrie pour aller le plus loin possible dans mon processus créatif. Je suis particulièrement fière d'avoir dérogé à mon idée de départ qui était de faire un court-métrage : j'ai souvent tendance à ne pas montrer de flexibilité dans ces contextes, à ne pas décrocher de l'idée initiale. Dans ce mémoire-crédation, je pense que pour le bien du projet et pour qu'il soit conséquent avec ma réflexion théorique, je n'ai pas eu le choix de remettre en question mes propres décisions à différents moments, et d'en faire, au final, une installation.

S'il y a une chose que je referais différemment, ce serait au niveau de la présentation publique. Après coup, j'ai réalisé qu'il aurait été davantage intéressant pour les spectateurs d'être en plus petits groupes pour le visionnement. J'aurais pu faire trois différents visionnements fermés pour laisser la chance à toutes les personnes présentes de vivre l'expérience maximale. J'aurais également pu distribuer un questionnaire pour essayer d'en savoir encore davantage sur la

réception du projet d'une manière plus anonyme. Il aurait été intéressant d'avoir l'avis de tous les spectateurs et non seulement de ceux qui ont osé commenter ou poser des questions après la projection.

Plusieurs m'ont demandé si je mettrais mon montage en ligne, question de le faire vivre sur la plate-forme qu'il simule. Au début, je trouvais l'idée intéressante, surtout que je m'étais appropriée du contenu réel ; j'étais curieuse de voir les commentaires qu'un tel montage pourrait obtenir. Or, j'ai réalisé que si je rendais disponible mon projet sur le Web, je réfutais en quelque sorte ce que j'avais essayé de construire avec ce même projet. En donnant la possibilité aux internautes de visionner mon montage d'une façon individuelle, j'évacuais toute la dimension cinématographique et collective de l'œuvre ; l'internaute ne serait pas confronté à son propre regard et à celui des autres spectateurs si je sortais mon montage de la salle d'Hexagram. Or, une grande partie de ma réflexion repose sur ce que j'avais réussi à créer dans ce local. C'est peut-être malheureux que pas plus de 20 personnes aient pu assister à la représentation : mais si j'ai réussi un instant à rassembler quelques êtres humains dans le but de les faire réfléchir à travers mon interprétation d'un sujet qui, moi, me tient à cœur, je peux dire, mission accomplie.



## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

BAUDRILLARD, Jean. *Écran total*, Paris : Galilée, 1970, 235 pages.

\_\_\_\_\_. *L'autre par lui-même : habilitation*, Coll. « Débats », Paris : Galilée, 1987, 92 pages.

\_\_\_\_\_. *La société de communication*, Coll. « Folio Essais », Paris : Denoël, 1970, 319 pages.

\_\_\_\_\_. *Simulacres et simulation*, Coll. « Débats », Paris : Éditions Galilée, 1981, 235 pages.

BRETON, Philippe. *Le culte de l'Internet : une menace pour le lien social ?*, Paris : La Découverte, 2000, 125 pages.

DEBORD, Guy. *La Société de Spectacle*, Paris : Gallimard, 1992, 210 pages.

DERY, Mark. *Vitesse virtuelle : la cyberculture aujourd'hui*, Coll. « Tempo », Paris : Abbeville, 1997, 366 pages.

DUBEY, Gérard. *Le lien social à l'ère du virtuel*, Coll. « La politique éclatée », Paris : P.U.F., 2001, 139 pages.

ECO, Umberto. *Lector in Fabula : le rôle du lecteur*, Coll. « Livre de poche Biblio essais », Paris : Grasset & Fasquelle, 1985, 314 pages.

\_\_\_\_\_. *L'œuvre ouverte*, Coll. « Points », Paris : du Seuil, 1965, 312 pages.

FINKIELKRAUT, Alain et Paul Soriano. *Internet : l'inquiétante extase*, Paris : Mille et une nuits, 2001, 93 pages.

GOFFMAN, Erving. *La mise en scène dans la vie quotidienne : La présentation de soi*, Coll. « Le sens commun », Paris : de Minuit, 1973, 251 pages.

Le Breton, David. *L'adieu au corps*, Coll. « Traversée », Paris : Métailié, Paris, 1999, 278 pages.

LÉVY, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris : La Découverte, 1998, 154 pages.

LIPOVETSKY, Gilles. *L'Ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris : Éditions Gallimard, 1983, 328 pages.

\_\_\_\_\_ et Jean Serroy. *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris : du Seuil, 2007, 361 pages.

QUÉAU, Philippe. *Le virtuel : vertus et vertiges*, Coll. « Milieux », Paris : Champ Vallon, 1993, 215 pages.

RAMONET, Ignacio. *Propagandes silencieuses : Masses, télévision, cinéma*, Paris : Galilée, 2000, 201 pages.

ROBIN, Régine. *Le Golem de l'Écriture : De l'autofiction au cybersoi*, Montréal : XYZ, 1997, 302 pages.

SCHEER, Léo. *L'hypothèse de la singularité*, Paris : Sens et Tonka, 1998, 71 pages.

SIMMEL, Georg. *Secret et sociétés secrètes*, Paris : Circées, 1996, 120 pages.

TISSERON, Serge. *L'intimité surexposée*, Paris : Ramsay, 2001, 181 pages.

\_\_\_\_\_ . *Virtuel, mon amour : penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*, Paris : Albin Michel, 2008, 227 pages.

VIRILIO, Paul. *Cybermonde, la politique du pire : entretien avec Philippe Petit*, Coll. « Conversations pour demain », Paris : Textuel, 2001, 108 pages.

WOLTON, Dominique. *Internet et après ? : une théorie critique des nouveaux médias*, Paris : Flammarion, 1999, 235 pages.

\_\_\_\_\_ . *Internet : petit manuel de survie*, Paris : Flammarion, 2000, 186 pages.

### **Articles de revue**

Beaulieu, Julie. *Visiophone et cyberspace : les moyens de communication « voyeuristes » d'un futur proche*, Revue Cadrage, 2001. ([www.cadrage.net](http://www.cadrage.net))

### **Technologie de recherche**

Bouthat, Chantal. 1993. *Guide de présentation des mémoires et thèses*, Montréal : Université du Québec à Montréal. Décanat des études avancées de la recherche.

## FILMOGRAPHIE

*La société de spectacle*, Guy Debord, France, 1973, 88 minutes.

*Benny's video*, Michael Haneke, Autriche, 1993, 105 minutes.

*Funny Games*, Michael Haneke, Autriche, 1998, 108 minutes.

*Thomas est amoureux*, Pierre-Paul Renders, Belgique / France, 2001, 97 minutes.

*Mulholland Drive*, David Lynch, États-Unis / France, 2001, 145 minutes.



## **APPENDICE A**

### **EXEMPLE DE TEXTES**

**scène-à-scènes et versions dialoguées écrits  
suites aux séances d'improvisation**



**TEXTE 1 : TOUTE PREMIERE VERSION ECRITE DU SCENE-A-SCENE A L'HIVER 2008 DANS LE CADRE DU COURS STRATEGIE RECHERCHE-CREATION, DONNE PAR LOUIS-CLAUDE PAQUIN.**

**Écrit le 13 avril 2008 :**

### 1. Int. Appartement – Début du jour

Gros plan, un peu en contre-plongée, sur le visage d'une jeune femme (20 ans), pas maquillée, les yeux rougis. On voit seulement son visage. Elle regarde droit dans la caméra, en attente d'une réponse. Elle fixe longuement ce qui se trouve devant elle d'un air complètement stoïque. Une larme roule sur une de ses joues. Elle se passe la main dans les cheveux. En arrière-plan, une pièce qui pourrait être une chambre ou encore un bureau. L'endroit est toutefois éclairé et coloré donnant un dynamisme qui contraste avec l'allure de la jeune femme.

Noir – son d'un ordinateur qui ouvre.

### 2. Int. Appartement – jour

La jeune femme debout marche de long en large, sortant du cadre. Elle est agitée. On aperçoit finalement le décor; rien de très marquant. Au premier plan, une chaise devant un bureau face à la caméra (cette dernière étant positionnée où serait logiquement un ordinateur). Derrière, un lit, une commode, un téléviseur. Une chambre de fille standard. L'environnement est chargé. Seules les couleurs sont un peu plus sombres qu'à la scène précédente. Une sonnerie de cellulaire.

La jeune femme répond. Elle entretient une discussion. Une certaine animosité se fait sentir. Elle parle d'un rendez-vous manqué, d'une dispute, sans jamais nommer de nom ou de sexe. Reproches. Elle regarde régulièrement l'écran, comme s'il s'agissait de cette personne. Alarme provenant de l'ordinateur. Rapidement, la fille raccroche.

Noir – son de doigts qui tapent sur un clavier d'ordinateur. (Possibilité de voir à l'écran : Tu m'attends 5 minutes ?.)

### 3. Int. – chambre – Jour

La jeune femme est encore plus rapprochée de la caméra. Elle se maquille avec soin. Son visage tantôt fade et triste est ravivée par les couleurs du maquillage. En appliquant du rouge à lèvres, elle dépasse largement d'un côté, ce qui lui donne une allure un peu clownesque. Elle essuie avec vigueur la trace qui dépasse. Son regard reste emprunt d'une certaine détresse. Les couleurs qu'elle applique contraste avec le décor qui s'assombrit peu à peu. Elle se met à parler en se complimentant : elle fait des faces à la façon de quelqu'un qui se regarde dans le miroir.

Noir - son d'une alarme de cellulaire pour message texte.

#### 4. Int. – chambre - jour

La jeune femme parle directement à la caméra. Ses cheveux auparavant ébouriffés sont maintenant bien peignés. Sa détresse de tantôt a laissé place à un certain contrôle qui cache autre chose. Le décor change peu à peu, tendance à s'épurer; la pièce est moins chargée que tantôt. Elle questionne son interlocuteur sur la façon qu'il a de la regarder; la conversation commence de la même façon que la scène précédente. Elle parle de tout et de rien. On ne sait pas si elle s'adresse à un homme ou à une femme. Son discours dément ce qu'elle disait auparavant au téléphone. Ambiguïté à savoir à qui elle s'adresse ; au spectateur ? à un personnage ?

Noir – on entend une info pub. Et puis, une télé qui se referme.

#### 5. Int. – chambre – JOUR

Le décor est de plus en plus vide; les couleurs ont disparu laissant place à un environnement complètement éteint. La jeune femme revient devant l'écran. Elle poursuit son dialogue avec la caméra, en mettant mal à l'aise son interlocuteur. Ses paroles sont empreintes d'une certaine violence, toujours lancées d'un calme désarmant. Elle finit par fermer l'ordinateur ce qui mène l'image à un noir total.

Sur le noir, cris d'une femme; des objets se font lancer; on entend du verre qui casse, des pleurs de rage. La violence s'estompe peu à peu laissant place à des pleurs parsemés de soubresauts et d'haletements. Le calme revient, silence.

#### 6. Int. – chambre – JOUR

L'image est revenue; l'appartement est complètement vide, mis à part les meubles. On ne dirait plus une chambre de fille, mais bien d'un lieu abandonné, décrépit. La femme

s'avance vers la caméra et essuie le mascara qui a coulé sur ses joues tout en replaçant ses cheveux. Elle passe ses mains sur son corps pour défroisser ses vêtements. Elle prend sa bourse, son cellulaire, ses clés et sort de l'appartement. Un bruit sortant de l'ordinateur se fait entendre, comme une invitation au clavardage (possibilité de mettre l'écriture directement dans l'image). Aussitôt la jeune femme rentre dans sa chambre, pose ses effets sur son lit et se rassoit devant son ordinateur (la caméra); elle se met à pitonner.

FIN

**TEXTE 2 : SCENE-A-SCENE ECRIT SUITE AUX PREMIERES SEANCES D'IMPROVISION AVEC LA COMEDIENNE GITANE LAROUCHE.**

### STRUCTURE AOÛT 2009

*Idée : ajouter des interventions de différents cinéastes (Haneke) pour distancier le spectateur de ce qu'il voit.*

*Ou encore mettre des cartons avec des extraits de texte qui m'ont inspiré (Baudrillard, Lipovetsky, etc.)*

*Tout ça pour ajouter un côté documentaire au projet.*

*\*\*\* Couper les scènes intenses en zappant, comme si la personne aurait flushé le blogue pour aller voir une vidéo sur youtube.\*\*\**

SÉRIE D'INSERTS : main qui ouvre un ordinateur portable, texto qui s'écrit sur un écran de cellulaire, doigts qui pianotent sur un clavier, tasse de café, URL de diverses adresses (MSN, facebook, myspace, blogspot, twitter), case mot de passe avec petits points noirs, etc.

SON : son ouverture d'un ordinateur, doigts qui pianotent, alarme MSN ou Facebook, télé qui griche, sonnerie de cellulaire, etc.

*\*\*\*Toujours trouver une autre action à lui faire faire en même temps que son billet.. Ex : manger, se brosser les cheveux à la sortie de la douche, écrire un courriel, etc. \*\*\**

1. Int. - JOUR 1 - Bureau personnel - JOUR

#### WEBCAM ALLUMÉE

Une jeune femme pimpante (25 ans) allume une webcam. Elle enregistre un billet pour son vlogue intitulé *Chroniques*

de votre serveuse préférée. Le titre apparaît d'un graphisme douteux, qui fait très « home made ».

Elle se met à raconter une anecdote sur le travail. Ton comique, over the top. Elle se donne en spectacle.

GITANE (Version  
écourtée)

J'espère que vous allez bien ! L'été est arrivé, c'est tellement cool... J'irais boire une bonne bière sur une terrasse, pas vous autres ? Mais je peux pas ! C'est moi qui les serre les bières !!! En passant, pour répondre à la question de Martin, juste ici en bas (elle pointe le bas de son écran), non, ce n'était pas moi qui était au Beau Bar hier soir... C'est au Cou Rouge que je travaille. Parlant de ma job, il faut mettre quelque chose au clair tout de suite. Avez-vous des amis français ? Si c'est le cas, est-ce que ça vous tenterait SVP de leur expliquer que le 15 %, yé pas inclus ici ! Messemble que c'est pas compliqué... Encore hier soir, une table de 6 touristes, super gentils (un peu coincés, mais ça c'est pas de leur faute), m'ont laissé 5 \$ sur une facture de plus de 100 \$. C'est parce que c'est moi qui est pogné pour payer après ! J'ai rien contre les touristes, encore moins contre nos cousins français - Vive la France ! - mais tous les serveurs de Montréal peuvent vous le dire : y sont cheaps ! et venez pas me dire qu'ils sont pas au courant ! Moi j'ai plutôt l'impression qui font les autruches.. C'est pour ça que j'ai décidé qu'à chaque fois qu'un touriste me

laisserait pas le 15 % réglementaire, je vais lui dire. Carrément. Des fois, être directe c'est ce qui a de plus payant ! En tout cas, svp, si vous connaissez du monde qui tipe pas assez, faites-leur savoir que c'est vraiment pas cool, ok ? On se voit demain, les copains... JE vais essayer d'avoir quelque chose de croustillant à vous mettre sous la dent !

2. INT. - JOUR 2 - BUREAU PERSONNEL - SOIR

SÉRIE D'INSERTS : main qui ouvre un ordinateur portable, texto qui s'écrit sur un écran de cellulaire, doigts qui pianotent sur un clavier, tasse de café, URL de diverses adresses (MSN, facebook, myspace, blogspot, twitter), case mot de passe avec petits points noirs, etc.

SON : son ouverture d'un ordinateur, doigts qui pianotent, alarme MSN ou Facebook, télé qui griche, sonnerie de cellulaire, etc.

**Billet 2 : Gitane a le hoquet - très divertissant... elle est choquée mais fait plutôt dans le genre comique.**

Ok. Dites-moi pas que j'ai l'air saouïe. J'ai pris quelques verres, 2-3, je sais pu combien, mais j'avais de maudites bonnes raisons. Faut absolument que je parle à quelqu'un... Justement, attendez-moi 2 secondes... (elle sort du cadre et va se servir un verre de vin) Tantôt, il y a un client qui m'a envoyé chier devant tout le resto. J'en reviens pas encore. J'en suis tellement pas revenu que j'ai pas été capable de répondre. Non mais pour qui il se prend ? Il a pas remarqué Monsieur-le-client-pas-content-qui-disait-avoir-attendu-15 minutes-quand-

en-réalité-ça-en-faisait-5 que j'étais dans le gros jus ? Bien non, c'est pas important ça, on veut tout tout de suite, pis on se sacre ben du monde ! Vive notre société de consommation ! Isolez-vous gang de pas contents, restez en quarantaine, vous avez une maladie vraiment épouvantable et vous me mettez de mauvaise humeur ! Vous me faites chier ! En tout cas, c'est pas vrai que le client va toujours avoir raison. Essayez-vous même pas ! Si t'es con, je te serre pas ou je t'envoie chier ! (finger) (pause). Ah oui, oubliez pas : j'attends vos commentaires !

**INSERT CHEAP D'UNE VIDÉO DE YOUTUBE VRAIMENT ABSURDE.**

3. Int. - JOUR 3 - Bureau personnel - JOUR

SÉRIE D'INSERTS : main qui ouvre un ordinateur portable, texto qui s'écrit sur un écran de cellulaire, doigts qui pianotent sur un clavier, tasse de café, URL de diverses adresses (MSN, facebook, myspace, blogspot, twitter), case mot de passe avec petits points noirs, etc.

SON : son ouverture d'un ordinateur, doigts qui pianotent, alarme MSN ou Facebook, télé qui griche, sonnerie de cellulaire, etc.

WEBCAM OFF

Gitane se positionne devant sa caméra et fait des tests pour voir la position qui l'avantage le plus. Elle a les cheveux mouillées et sort visiblement de la douche. Elle se démêle les cheveux en même temps. Montée en jump-cuts. Elle fait des sourires, des bouches en cœur, elle a l'air un peu ridicule, mais tente par tous les moyens d'être naturelle. Le téléphone sonne. Elle répond tout en

continuant ses poses. À mesure qu'elle discute, un désaccord s'installe. Elle ferme froidement son écran.

On continue d'entendre la conversation, sans rien voir. Chicane de couple. Le téléphone se fait raccrocher violemment. CUT.

INT. - JOUR - Bureau personnel - JOUR

Gitane commente la vidéo de Youtube vue précédemment. (à voir avant de commencer le monologue).

INT. - JOUR 3 - Bureau personnel - SOIR

Gitane reprend exactement la dernière position qu'elle avait prise lors des précédents tests avant de se mettre à parler au téléphone.

**Billet 3 (nouveau) :**

Faut que je vous parle du gars qui était au resto tantôt... Je pense que j'ai jamais vu quelqu'un d'aussi beau ! Ben là, à part mon presque « chum »... Isa et moi on a passé la soirée à baver sur lui. En plus, il était tout seul... Un beau gars de même, célibataire, ça durera pas longtemps ! Quoi qu'il a passé la majeure partie de sa soirée sur son cellulaire. C'est là que j'ai pu entendre son nom ; pas question que j'y demande quand même ! De toute façon, j'étais dans tous mes états à chaque fois que je m'approchais à moins de 5 pieds de lui ! Je viens d'aller vérifier et même sur facebook, il est listé célibataire (un peu coupable). Bien quoi, une fille s'informe. En passant, c'est la soirée mexicaine ce soir, donc ceux qu'y ont le goût de manger épicé, vous savez où aller !

**Int. - JOUR 4 - Bureau personnel - JOUR**

Billet sur le Iphone. Pendant ce billet, elle est en train de manger à même un plat tupperware. La bouche pleine. Y aller avec plus de dosage avec la montée de lait...

Billet 4 :

Aujourd'hui, j'ai décidé de vous donner un cours 101 pour arriver à passer une belle soirée au restaurant. Chose bien importante : si votre compagne - compagnon, possède un iPhone, vous êtes peut-être mieux de lui demander de le laisser à la maison. C'est vraiment cool un iPhone (elle montre le sien), mais est-ce que c'est vraiment tout le temps nécessaire ? Moi j'ai vu un couple complètement absurde hier soir - le gars, je vous mens pas - il a passé toute la soirée à pitonner dessus ! Et je compte plus les fois où il a sonné. Même pas capable de mettre sa sonnerie sur vibration : Regardez ! Moi je vous parle là pis mon iPhone y sonnera pas. En tout cas, je trouve ça tellement irrespectueux, moi un gars qui me fait ça, je réponds pu de moi-même. L'autre fois, j'étais chez Charles - le gars que je fréquente - (je te salue en passant !!), et puis c'est pas compliqué, on écoutait un film, et on s'est dit qu'on ferait une pause en plein milieu du film pour aller vérifier nos appels et messages. Comme ça, on n'a pas à arrêter à tout bout de champ ! Faut quand même pas arrêter de vivre pour ces bebelles là ! (prenant son iPhone en main - Le téléphone se met à sonner..). Justement ! Vous voyez, ça sonne, mais

je répondrai pas. Je vais terminer ma conversation avec vous, et je répondrai après ! (tout d'un coup, pressée) faque c'est ça, on se parle demain ! À + les copains !

Int. - JOUR 5 - Bureau personnel

Changement de ton radical. Plus rien n'est comique. Sérieux. Gitane s'adresse violemment à un interlocuteur inconnu au téléphone. MONTÉ EN JUMP CUT.

C'est quoi le problème là ? Pourquoi tu me l'as pas dit avant ? Ça te tentait pas de m'envoyer un courriel ou un texto ?

CUT.

Comment vous m'avez trouvé ? Trouvez-vous ça crédible ? Je suis en crise contre Monsieur X et je voulais y envoyer une petite vidéo... Avez-vous des suggestions ? Des idées ?

Gitane regarde maintenant directement dans l'objectif. Les yeux rouges de colère, ses lèvres tremblent.

Vous aimeriez ça m'entendre dire encore des niaiseries, non ? Vous aimez vraiment ça perdre votre temps. JE suis nulle. Je passe tout mon temps à écrire à du monde qui se crise ben de moi, vous trouvez ça intelligent vous autres ? C'est sûr que ça vous divertit de connaître les déboires de quelqu'un d'autres. Ça vous fait oublier que votre propre vie est minable. Ben laissez moi vous le dire. Vous êtes aussi minable que moi, vous autres qui m'écoutez. C'est minable de

rire des malheurs des autres. Votre mère ne vous a jamais dit ça ? Ça va me faire plaisir de lire vos commentaires...

Elle ferme violemment le couvercle de son ordinateur.  
CUT.

Gitane poursuit.

T'aimes ça me regarder en ? C'Est drôle de me voir souffrir. Ben drôle. (pause) Pourquoi tu fais ça ? Voudrais-tu que je me foutes à poils ? Tu pourrais te crosser en même temps. Un petit combo : me voir souffrir, pis te soulager du coup ! C'est tu pas beau ça ! T'es un asti pervers... Si je t'avais devant moi pour vrai, je te dirais tes 4 vérités. Mais à travers un écran, tu sentiras pas assez toute la haine que j'aie pour toi. (cynique). C'est pas assez vrai. Pis de toute façon, si tu es tannée de m'entendre tu vas fermer ta web-cam. C'est ça que tu vas faire non ? C'est ça que je disais, t'es un astie de lâcheux de merde. Aweye, ferme-la ton asti de caméra ! (scène à la sauce La Graine et le mulet - interminable)

2. Int. - JOUR 2 - Bureau personnel

WEBCAM ÉTEINTE

Gitane pitonne sur son ordinateur. L'image est morne, sans vie. On comprend qu'elle lit des trucs par son expression faciale qui change.

Possibilité de mettre des trucs audio provenant de youtube pour montrer la futilité de ses occupations. Longueur. Montée en jump-cuts.

3. Int. - JOUR 3 - Bureau personnel

WEBCAM ALLUMÉE

Gitane entame un autre billet et y va d'un commentaire sur la vidéo Youtube qu'elle a postée sur son vlogue.

(Capsule la plus insignifiante possible - qui parle des moyens de comm.)

SÉRIE D'INSERTS.

5. Int. - JOUR 4 - Bureau personnel

WEBCAM ON

Enregistrement du troisième billet : Gitane affiche la même bonne humeur - aseptisée. Elle parle avec détachement des relations homme-femme, se dit assoiffée de liberté et difficilement séduisible. Apartée sur une vidéo de youtube qui l'amène sur un autre terrain.

CUT. Noir. On entend un bruit à la MSN - alarme indiquant que quelqu'un veut lui parler.

L'image est désaturée, un peu comme lorsque la caméra n'est pas allumée. Pourtant, cette fois-ci, elle l'est. Gitane s'adresse à la caméra avec une hargne qu'on ne lui connaissait pas. Elle parle à son copain ; l'ambiguïté est telle qu'on se demande si elle s'adresse au spectateur. Elle insulte, demande à l'interlocuteur s'il est pervers, s'il aime ça la voir souffrir *live*, etc. Scène très longue qui est marquée par des répétitions (Voir *La graine et le mulet*)

En plein milieu de la conversation, CUT.

Une vidéo provenant de youtube apparaît ; qualité mauvaise, propos aliénant, détournement du sujet. (retour au lien de Gitane)

SÉRIE D'INSERTS.

6. Int. - JOUR 5 - Bureau personnel

WEBCAM ON

Le poste est vide ; personne n'est devant la caméra. La webcam est allumée. Gitane arrive, les yeux rougis. Elle s'assoit devant. Aucun son n'est audible. Gitane s'avance et approche ses yeux, comme pour montrer sa douleur. Elle parle, mais on n'entend rien. En contre-point, on entend son message enregistré de boîte vocale suivie d'une voix électronique annonçant des nouveaux messages. Un message vocal. Un ami qui s'inquiète. Suivie d'un autre message vocal : son père. Gitane est toujours là à parler sans qu'on puisse comprendre ce qu'elle dit.

Le son revient finalement ; elle termine peu après son monologue.

NOIR. On entend le son d'un objet se fracassant au sol.

7. INT. - JOUR 6 - Bureau personnel

WEBCAM ON.

Nouveau billet sur les bienfaits de prendre l'air. Le beau temps (référence à des sites météorologies - météo média, environnement Canada - est-elle vraiment allée à l'extérieur ?). Gitane sourit à nouveau affichant son état du début. L'image fige.

8. INT. - JOUR 6 - Bureau personnel

WEBCAM OFF.

Discussion directe avec l'interlocuteur : « ça fait 10 messages que je te laisse sur ton cell. Tu viendras pas

me dire que t'as pas vu les courriels aussi ? ». Sa voix se brise, elle est prise de panique.

La voix off de Gitane (provenant du premier billet - à la manière d'un message enregistré) retentit et contraste avec l'image. On entend sa voix superposée ce qui crée une cacophonie auditive.

SÉRIE D'INSERTS.

9. INT. - JOUR 7 - Bureau personnel

Gitane fixe l'objectif. Elle est dévêtue (mais on ne voit rien). Elle regarde intensément dans la caméra et ne bouge pas. Longueur interminable. Des larmes roulent sur ses joues, sans qu'elle ne bronche. Après un temps indéterminé, elle finit par soupirer, toujours en fixant l'objectif.

Travelling arrière de la caméra. On se rend compte que Gitane est à l'intérieur d'un écran d'ordinateur (mise en abîme) dans une pièce vide. Dans l'écran, elle se lève et s'en va, laissant son poste vide.

CUT au NOIR.

On entend : Coupez !

FIN.

**TEXTE 3 : VERSION FINALE DU SCENARIO DATEE DU 13 OCTOBRE 2009.**

NOIR.

Citation de Lipovetsky :

**« Être, c'est, de manière croissante, être branché sur écran et interconnecté sur les réseaux. »**

1. Int. - JOUR 1 - BUREAU PERSONNEL - JOUR

Gitane se place devant sa web cam. Les vêtements qu'elle porte sont les vêtements qu'on retrouve sur la chaise de l'installation. Elle se positionne de façon à trouver l'angle qui la met la plus en valeur. Ses cheveux sont mouillés. Elle fait des fausses présentations, essayant différents tons, différents débits, différentes personnalités, etc. Elle se change de vêtements à quelques reprises, question de voir quelles couleurs la met la plus en valeur. Elle fait des sourires, des bouches en cœur, elle a l'air un peu ridicule, mais tente par tous les moyens d'être naturelle. Monté en jump-cuts. Elle n'est pas satisfaite de ce qu'elle projette. Elle continue jusqu'à ce qu'elle trouve le bon ton, qu'elle ne trouve finalement jamais.

Tout d'un coup, elle regarde directement dans l'objectif, et comme si elle prenait conscience que des gens la regardaient, s'empresse de fermer son ordinateur.

(Éléments textuels à retrouver dans la scène :

Fausse présentations - testing (Salut ça va ? Allo, comment vous allez ?, etc.)

INSERTION D'UN COURT MOMENT D'UN AUTRE VIDÉO

2. Int. - JOUR 1 - Bureau personnel - JOUR

Gitane ouvre son écran. Elle appuie sur enregistrer. Elle entame son premier billet, après qu'on ait vu son logo (Chronique (BASHING ??) de votre serveuse préférée !) fait d'un graphisme cheap. Elle porte des vêtements qu'on a vus à la première scène dans la panoplie de vêtements qu'elle a revêtis.

#### GITANE

(Fredonnage d'une chanson sarcastique inventée sur un air de Noël - comme dans l'impro)

J'espère que vous allez bien ! Comme vous pouvez le voir avec toutes les belles petites lumières qui brillent dehors, c'est le temps des fêtes qui approchent... Sentez-vous la magie de Noël vous envahir ? (sarcastique) Moi en tout cas, je le sens en maudit ! L'odeur de tous les parfums mêlés des réceptionnistes qui veulent flasher à leur party de bureau, ça se sent de loin ! Ou encore l'odeur de vomi laissé par le petit nouveau qui voulait enfin avoir l'air moins coincé devant ses nouveaux collègues de travail... Les comptables pogneux de fesses qui lâchent pas les serveuses et qui se croient tout permis... C'est ça l'esprit de Noël quand tu travailles dans un restaurant ! On dirait que le monde pense qu'ils sont dans leur salon... Hey ho ! Tu es dans un endroit public, ya du monde qui te voit ! Nous autres, les serveurs, on voit un paquet d'affaires qui de l'extérieur nous mettent ben mal à l'aise... C'est pas des farces, j'ai déjà ramassé une fille qui était à 4 pattes dans les toilettes en train de chercher son rouge à lèvres à 60 \$ dans le fond du bol ! Non, mais vous êtes vous déjà demandé pourquoi ces gangs-là souhaitent fêter Noël ensemble quand

ils se parlent même pas au bureau !  
C'est absurde, non ?

Mais au moins, des fois, les partys de bureau c'est payant ! Quand le boss est trop chaud pour réaliser que le 15 % est inclus dans la facture est qu'il en donne un autre 15 %, ça me réconcilie avec tous les moments où j'ai envie de sacrer mon camp ! (elle rigole de ses propres mots - revient au sérieux)  
QU'est-ce que vous allez faire à Noël vous autres ? Moi, j'ai juste le goût de prendre le premier avion et m'en aller dans le Sud ! J'ai déjà mal au cœur en pensant à la tourtière de ma grand-mère... Mais je vous laisserai pas tomber comme ça ! Je sais bien que vous allez trop vous ennuyer si je vous parle pas à tous les jours ! En tout cas, si vous avez des suggestions pour moi de trucs à faire pendant le temps des fêtes, lâchez-vous lousses ! En attendant, je vous laisse la recette de drinks préférés des secrétaires: le sex-on-the-beach (non mais on peut tu être plus quétaine que ça ???) : vous prenez une once et demie de vodka,  $\frac{3}{4}$  once de peach schnapps, quelques glaçons dans un high ball, et vous allongez avec du jus d'orange et du jus de canneberge ! Arrêtez de penser qu'ya de la grenadine là-dedans : ya pas juste la grenadine de rouge ! Moi ça m'insulte quand un client comme à m'obstiner... (sur un ton de matante) : « J'pense que t'as oublié la grenadine ! ». Vous ajoutez un petit quartier d'orange sur le rebord, et un pic avec 2 cerises au marasquin ! Et voilà : le tour est joué !

(juste avant de fermer, elle montre son chandail à la caméra) Aimez-vous mon nouveau chandail ?

CUT.

On zappe d'un blog à l'autre, en alternance avec de la neige comme d'un écran télévisuel.

3. INT. - JOUR 2 - BUREAU PERSONNEL - SOIR (Sombre)

Billet 2 : Gitane a le hoquet - très divertissant... elle est choquée mais fait plutôt dans le genre comique. Elle porte toujours ses vêtements de travail (jupe noire, chemisier blanc). L'habillement graphique cheapo revient comme à la scène précédente.

GITANE

Bon soir tout le monde ! Yé un peu tard, j'arrive de travailler, et fallait vraiment que je vous parle tout de suite. (elle avale souvent comme si elle cherchait sa salive) J'ai eu une soirée de merde, (le ton monte) de merde, vous pouvez pas savoir comment... Une ostie de cliente, une fille en plus !, vraiment trop chianta qui en plus de m'avoir faite perdre mon temps, a même pas tipé ! Le pire, c'est qu'elle faisait à semblant de ne pas parler français pis à jouait les innocentes devant moi et toute sa tite gang d'amies. Je vous le dis, elle m'a siphonné toute mon énergie en me demandant de toute séparer les différents plats sur toutes les factures, pis de mettre ça ici, de mettre ça là, de diviser telle affaire en 4 au lieu d'en 5. Personne était capable de se rappeler ce qu'ils avaient commandé, la grosse marde quoi ! (elle cherche le fil de ses

idées) En tout cas, finalement, lorsqu'elle a réussi à rapatrier toute l'argent pour payer la facture, elle est venue pour régler sa partie, et elle s'est servie de ce que les autres avaient laissé comme pourboire pour payer sa partie ! Non, mais faut tu pas être sans dessin ! Sur une facture de 130 \$, elle voulait me laisser 5 \$. J'étais bleue, j'essaie de garder mon calme, mais j'étais pu capable ! *(le ton monte vraiment)* Pas de tipe, astie, pas de tipe pour avoir endurer cette ostie de conne là ! En plus, j'ai fait attendre tous mes autres clients à cause d'elle... Ça devrait pas avoir le droit de sortir dans des lieux publiques le monde de même ! *(elle reprend son calme, maintenant plutôt découragée)* Je vous le dis, elle a mis le chaos, dans ma tête, elle a foutu le chaos dans mon restaurant... pis ça m'a fait chier... parce que.. parce que j'ai pas juste ça à faire ! On dirait que ce monde là continue juste d'être con pour te faire chier encore plus... Une chance que mon boss m'a permis d'aller la voir et de lui dire qu'on avait pas besoin de cliente comme elle qui en plus d'être ultra demandant, ne reconnaissait pas un bon service...pis eh.. *(elle rote par en dedans)*. C'est ça. J'espère que je vais pas la revoir... Pis c'est ça... JE vais aller me coucher j'pense ! Ah oui, oubliez pas : j'attends vos commentaires ! **CUT.** *(L'image revient)* La recette pour aujourd'hui, c'est ça que mon boss m'a fait pour me remonter : Hot shot : Un espresso court, ½ once de kahlua, ¼ d'once de

cognac, crème fouettée sur le dessus.  
Vous allez voir : ça fesse !

Neige.

**\*\*\*Subtilement, à travers ce billet, le son vacille à quelques endroits. OU on voit le uploading au fur et à mesure \*\*\***

4. Int. - JOUR 3 - Bureau personnel - JOUR

L'écran s'allume. Le logo apparaît.

Billet 3 :

GITANE

Bon matin à tous ! (*un peu gênée et mal à l'aise*) On est le lendemain de hier...(*rires*) De hier qui était ma montée de lait où on pouvait me voir un petit peu saouïe... Quand j'ai ouvert mon ordi ce matin, j'avais 50 commentaires, j'ai regardé mon vidéo... et puis, ben, je suis désolée, c'était un peu intense ! Mais aujourd'hui ça va bien, je voudrais vous remercier pour vos encouragements, votre réconfort, votre compréhension. Les histoires de Julie et Stéphanie, oui, vraiment vous me battez les filles avec vos histoires horribles de clients trop poche. Je voulais remercier aussi tout le monde qui m'ont proposé soit un massage comme Martin, à déjeuner (merci Dan), ou encore de faire mon ménage ! JE vous rassure ça va bien aujourd'hui, je vais prendre 2 tylenols et ma mauvaise soirée d'hier va n'être qu'un vieux souvenir ! Scusez-moi encore... Et si vous voulez un bon conseil ; évitez la

webcam quand vous êtes saouls... Vous pourriez le regretter !

5. Int. - JOUR 4 - Bureau personnel - JOUR

Billet sur le Iphone. Le titre de son vlog apparaît. Pendant ce billet, elle est en train de manger à même un plat tupperware. La bouche pleine.

*(À 3 reprises, Gitane recommence le billet en effaçant le précédent, insatisfaite.)*

Billet 4:

GITANE

Salut ! Aujourd'hui, j'ai décidé de vous donner un cours 101 pour arriver à passer une belle soirée au restaurant. On est peut-être dans une période où tous les gadgets font autant partie de notre vie que les êtres humains, mais je suis complètement SIDÉRÉE de voir les gens au restaurant qui ne se parlent pas ! Ils passent une soirée ensemble, vont au restaurant, mais y se parlent pas, se regardent jamais dans les yeux. Ok, c'est correct de pas toujours remplir les silences, mais là, ya ben des limites de pas se parler pis de parler à place à un cellulaire... Là, je vais dire les gars, mais ya sûrement des filles aussi qui font ça. J'ai vu un gars hier au resto qui, tout le long de la soirée, a parlé à son cellulaire devant sa blonde qui était là à le regarder... Voyons donc ! Moi mettons avec mon beau Charles, si on passe une soirée ensemble, yé pas question qu'il la passe au téléphone. No way ! C'est normal de recevoir des appels, je vous le concède, mais on peut aussi mettre son téléphone sur vibration et pas

répondre aux 2 minutes... Nous autres, ce qu'on fait, ben on met nos cellulaires dans une pièce sur vibration et puis mettons qu'on regarde un film : bien, c'est simple, on fait une pause au milieu et puis on va voir chacun de notre bord si on a des messages importants ! J'ai appelé ça l'interlude inter-communicationnelle ! (*fière de son coup*) Pas pire comme nom, hen ? C'est la meilleure chose, ça fonctionne, on se fait pas chier, je vous le conseille fortement ! (*elle part dans ses pensées...*) La fille en plus à dit rien ! Voyons donc les filles, révoltez-vous faites quelque chose ! Moi quand je vous vois attendre de même, j'ai juste le goût de vous piquer une jasette. C'est pas normal de se faire délaissé de même ! En tout cas, j'espère que vous allez suivre mon conseil, c'est beaucoup plus bénéfique pour le couple ! Le drink du jour aujourd'hui : on va y aller avec le Martini Litchi : ça l'air que les litchis ça seraient aphrodisiaques ! Peut-être que ça vous donnerait le goût de vous intéresser à la personne devant vous... Alors, vous prenez 1 once de vodka,  $\frac{1}{2}$  once de soho, une liqueur de litchis, un peu de jus de canneberge pour allonger : tout ça dans un shaker avec quelques glaçons. On verse ensuite dans un verre à Martini et on ajoute un litchi frais que vous piquer dans un petit bâtonnet à cocktail : et voilà, le tour est joué ! Bonne soirée là !

**\*\*\*à un certain moment, les images vont en accéléré comme si la personne devant son ordinateur voulait arriver à la fin au plus vite, car elle est ennuyée... \*\*\***

Gitane abaisse le couvercle de l'ordinateur, sans arrêter la webcam.

Le son devient à peine audible. Un bruit de fond (son sourd) en vient à prendre toute la place. Il se termine par un sillement extrêmement dérangeant.

INSERTION D'UN COURT MOMENT D'UN AUTRE VIDÉO - BAUDRILLARD ??? - alterner avec une autre capsule vidéo.

6. Int. - JOUR 5 - Bureau personnel - SOIR

Gitane arrive devant son écran, en pyjama, relaxe. La caméra n'est pas encore allumée. Elle prend place, se frotte les yeux, se dépeigne scientifiquement, et enlève sa veste en coton ouaté pour se retrouver en petite camisole plus sexy. En allumant la webcam (après avoir mis son logo), elle se met à bailler élégamment et à s'étirer.

Billet 5 :

GITANE

Oh my god ! Aujourd'hui au travail, j'ai tellement vu un beau gars ! Ça c'est vraiment les joies de travailler avec le public ! Bon, des fois, c'est pas des joies, mais quand un bel homme arrive comme ça, tout seul, pis, ça veut pas dire parce qu'il vient manger tout seul qu'il est célibataire... mais bon ! Moi pis Isabelle ont été accotées sur le comptoir et on étaient pâmées ben raide dessus ! Y'avait pas grand monde, fak on avait tout notre temps pour l'admirer... En tout cas, on l'a entendu parler pis toute, et puis on a entendu son nom pendant une de ses conversations, demandez-moi pas comment, on a entendu son nom ! On avait une piste !! Isa avait son

iPhone fak on est allée sur internet, merci l'inventeur de Facebook !, et on a trouvé sa page Facebook ! En plus, elle était pas confidentiel, on a donc pu aller voir son profil pis toute ! J'adore ça les gars qui laissent leur profil libre d'accès à tous !!! Imaginez-vous donc qu'en plus, il est listé célibataire ! Ça vraiment faite notre journée ! On était folle comme de la marde, fouillez-moi pourquoi. Ben c'est vrai qu'Isa est célibataire depuis un bout, pis ben moi... fuck Charles ! Ben non, c'est pas vrai... On peut quand même regarder le menu après avoir commandé, non ? En tout cas, si quelqu'un le connaît, il s'appelle Philippe Roy... On aimerait ben ça avoir des détails à son sujet ! Je vous laisse le lien sur son profil..

En passant, c'est la soirée mexicaine ce soir, donc ceux qu'y ont le goût de manger épicé, vous savez où aller ! Je sais que ça pas vraiment rapport 2 semaines avant Noël, mais qu'est-ce que vous voulez, c'est mon boss... Pour un avant-goût du Mexique... le Margarita : 1 once de tequila,  $\frac{3}{4}$  once de triple sec et du jus de lime pour allonger. Dans le shaker avec 3-4 glaçons ! Ciao ! (elle sourit)

**\*\*\*en plein milieu du billet, on passe à autre chose, comme si quelqu'un zappait - dérangement dans la compréhension du billet\*\*\***

Noir.

INSERTION D'UNE AUTRE VIDÉO - UN PEU PLUS LONGUE CETTE FOIS
---

7. Int. - JOUR 6 - Bureau personnel - JOUR

Gitane est habillée toute chic. Elle se connecte. Son logo apparaît, mais elle fait la moue. Elle ne semble pas de bonne humeur. Elle perd un peu de son côté bitch qui fait la popularité de son vlog.

Billet 6 :

GITANE

Salut ! J'espère que vous allez bien et que vous passez un meilleur vendredi après-midi que moi... Y'a pas quelqu'un que ça lui tente de sortir ? Faire quelque chose avec moi ? Parce que ce soir, j'étais supposée avoir une super de belle soirée avec Charles, on avait des projets, et puis, il m'a appelé et m'a choqué drette là, pour une soirée de poker avec ses amis ! Là, je me retrouve en plan avec ma seule journée de congé et c'est vraiment rare que je peux sortir le vendredi ! Fak c'est ça, je voulais voir si quelqu'un avait quelque chose à me proposer... Non mais ça me fait vraiment chier, vous vous rendez compte ? Moi, je travaille le soir, lui travaille le jour, donc les soirées que moi je travaille pas, c'est les soirées qu'on peut passer ensemble... Et là, il me choque pour une soirée de poker avec ses chums ! Y peut jouer n'importe quand au poker ! Je suis vraiment déçu... Je le trouve poche... Tsé, il me l'avait dit qu'il avait hâte à notre premier vendredi ensemble ! Yavait plein d'idées, il voulait aller au resto, au cinéma, y m'a même proposé d'aller dans le vieux port, faire les

touristes ! C'était super cute !  
 C'est quoi là ? J'ai rien faite de  
 mal en plus... On dirait qui me jette  
 comme un vieux kleenex. Astie que je  
 les comprends pas les gars.. C'est  
 toute enthousiastes et du jour au  
 lendemain, ça change de bord comme  
 une girouette ! C'est ma seule  
 journée de congé et ma « date » vient  
 de me choquer ! Le beau Charles..  
 Finalement, ya pas mal juste ça être  
 beau... C'est le fun en criss ! En tout  
 cas, je vais attendre des  
 propositions de votre part... La  
 meilleure proposition gagne une  
 soirée en ma compagnie ! Les paris  
 sont ouverts ! Pis, je laisse faire  
 le drink pour ce soir, manque  
 d'inspiration... (pause) Ben quoi, j'ai  
 pas le goût de boire !

**\*\*\*À POURSUIVRE - rendre ça un peu pathétique pour  
 désintéresser le spectateur...) - OU encore, zapper à  
 d'autres vidéos et toujours revenir à Gitane qui attend  
 devant son ordi (et rezapper\*\*\*.**

INSERT D'UNE VIDÉO

8. INT. - JOUR 7 - BUREAU PERSONNEL - JOUR

Le titre du vlog apparaît. Et puis l'image fige. Et le  
 titre disparaît.

Avant même que Gitane n'ait le temps de parler, on passe  
 à autre chose.

VIDÉO À DÉTERMINER.

9. INT. - JOUR 8 - BUREAU PERSONNEL - SOIR

Gitane, muette, fixe l'objectif. Ses yeux se remplissent de larmes ; elle ne dit pas un mot. Elle approche son visage de la caméra (très gros plan de ses yeux). Long moment de tension. Ses lèvres commencent à trembler. (très très longue scène)

Cut.

Gitane, pleure à chaudes larmes devant l'objectif. Son nez coule et elle renifle beaucoup, essayant de contenir sa peine.

CUT.

Maintenant tout sourire. Le logo apparaît à nouveau. Elle vient pour commencer à parler. Le son coupe.

Noir.

Une citation de Baudrillard apparaît :

**« Ainsi partout l'hyperréalisme de la simulation se traduit par l'hallucinante ressemblance du réel à lui-même... »**

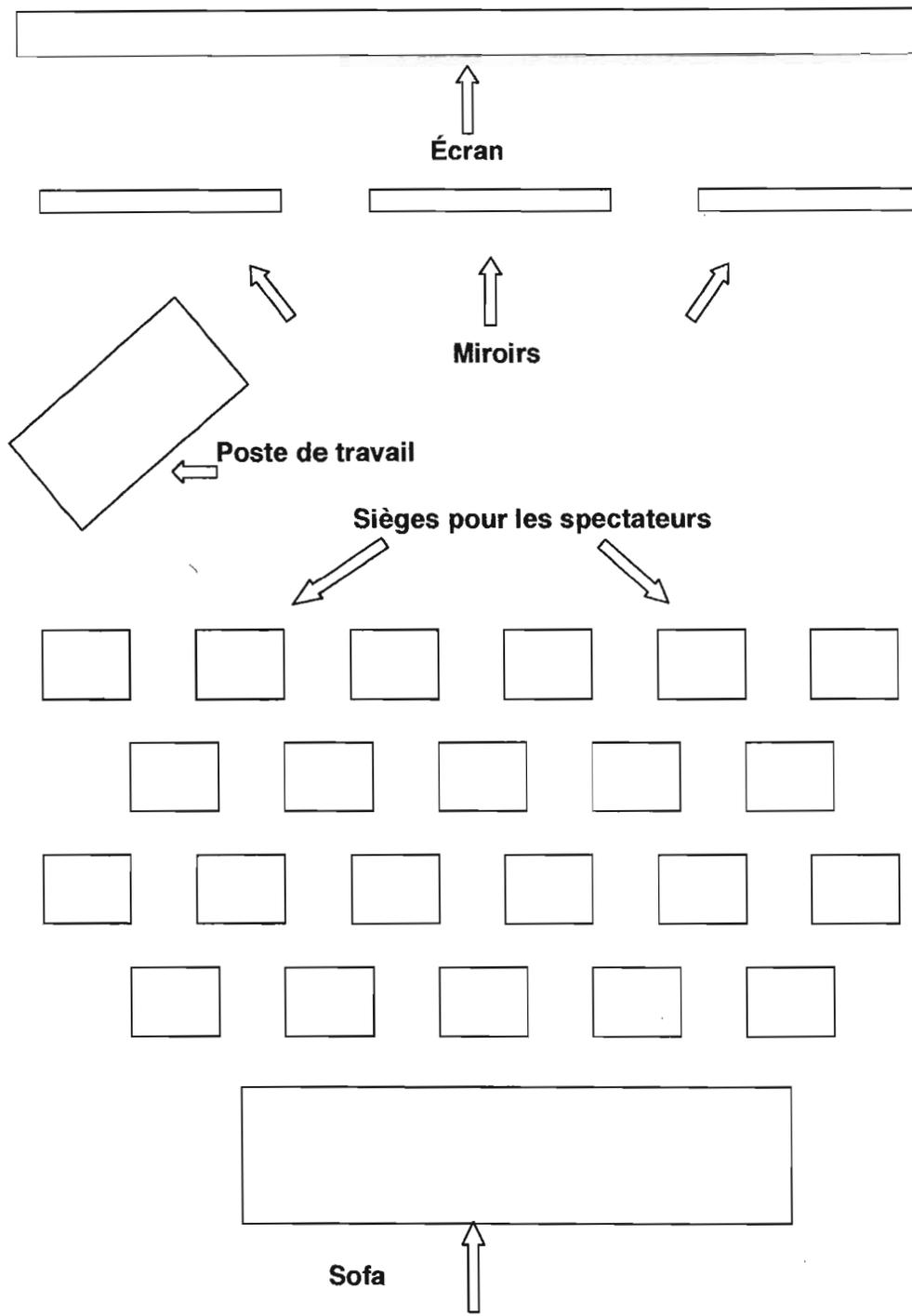
FIN



## **APPENDICE B**

### **PLAN DE L'INSTALLATION**







**APPENDICE C**

**PHOTOGRAPHIES DE L'INSTALLATION**



