

122.0383
.A.
.CL.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DE L'INTERACTIVITÉ HYPERMÉDIATIQUE À

L'INSTALLATION :

UNE PRATIQUE DU PARCOURS NON LINÉAIRE

DANS LE RÉCIT.

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

SÉBASTIEN CLICHE

MAI 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

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

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Claire Savoie pour les échanges généreux qui ont stimulé ma réflexion tout au long de ce projet de création, et pour sa lecture attentive du présent texte. Je veux aussi offrir des remerciements à Monique Régimbald-Zeiber pour son soutien dans mon retour aux études et pour l'excellente idée qu'elle a eue de me proposer le projet *Paisajes*. À Johanne Jarry qui elle, m'a généreusement offert son texte pour que j'en fasse une lecture, un autre *Paisajes*. À Catherine Cédilot pour sa participation à l'élaboration du protocole performatif du projet *La doublure*. À Aseman H. Sabet pour sa relecture et ses précieux conseils. À Chistian Miron pour son soutien technique et parce qu'il est toujours là quand il le faut. Finalement, merci à Claudine qui m'accompagne dans les moments heureux comme dans les passages plus difficiles.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I L'ARTICULATION DE FRAGMENTS.....	3
1.1 Principes d'assemblage.....	4
1.2 Uniformisation et mobilité des données.....	5
CHAPITRE II LA CONSTRUCTION DU RÉCIT.....	8
2.1 L'approche cognitive.....	8
2.2 La narrativité et les arts visuels.....	10
2.3 Hypermédias et non-linéarité.....	12
2.4 Le narratif dans mon travail.....	13
CHAPITRE III L'ENGAGEMENT DU SPECTATEUR.....	14
3.1 L'opposition actif/passif.....	14
CHAPITRE IV LE CONTRÔLE.....	17
4.1 Les mécanismes de défense.....	18
4.3 Qui contrôle l'œuvre?.....	20
CHAPITRE V MICRODRAMA.....	23
5.1 Description de l'installation.....	23
5.2 Un récit à résoudre.....	24
CHAPITRE VI PAISAJES.....	27
6.1 Description de l'œuvre Web.....	27
6.2 Le hors-champ du texte.....	28

6.3 Quel contrôle pour le lecteur?.....	29
CHAPITRE VII	
LA DOUBLURE	31
7.1 Intentions.....	31
7.2 Description et parcours hypothétique.....	32
7.3 Vers un récit?.....	39
7.4 Un laboratoire antirelationnel.....	39
7.5 Perspectives historiques.....	41
CONCLUSION.....	45
BIBLIOGRAPHIE.....	47
APPENDICE	
LISTE DE LA DOCUMENTATION VISUELLE PRÉSENTÉE SUR LE CD-ROM.....	49

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
5.1 <i>Microdrama</i> , vue partielle de l'installation à l'Œil de poisson, Québec, 2010	22
5.2 <i>Microdrama</i> , vue partielle de l'installation à l'Œil de poisson, Québec, 2010	22
6.1 <i>Paisajes</i> , interface principale, image tirée du projet Web, 2011	26
6.2 <i>Paisajes</i> , image tirée du projet Web, 2011	26
6.3 <i>Paisajes</i> , vue partielle de l'exposition, CDEx (UQAM), 2011	26
7.1 <i>La doublure</i> , vue de l'installation performative, Galerie de l'UQAM, 2012 performeuse : Catherine Cédilot	34
7.2 <i>La doublure</i> , vue en plongée de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012	34

RÉSUMÉ

Ce mémoire accompagne l'installation performative *La doublure* présentée à la Galerie de l'UQAM du 20 octobre au 8 décembre 2012. Dans ce texte, je cherche des zones de convergence entre deux aspects de ma pratique artistique : l'interactivité hypermédiatique et l'installation. Ce questionnement repose sur la prémisse d'une influence réciproque entre ces deux approches, et il est mené à partir d'enjeux qui caractérisent et structurent ma démarche.

L'étude des principes d'assemblage dans mon processus de création révèle toute l'importance de ces procédés. L'articulation de fragments hétéroclites est présentée comme un encodage narratif du monde qui reprend certains paramètres des réflexes cognitifs à l'œuvre dans la construction de récits. Suivant cette approche, la narrativité est envisagée comme un mode de compréhension du réel qui dépasse les productions culturelles pour s'étendre à toutes les sphères de l'activité humaine.

J'aborde aussi les questions soulevées par l'interactivité et la participation du spectateur en cherchant à définir un rapport d'engagement qui dépasse le paradigme actif/passif. La notion de contrôle est également examinée; elle permet de faire la synthèse des thèmes exploités dans mes œuvres. J'y présente les mécanismes de défense et la perception du contrôle comme des facteurs importants qui conditionnent le récit. La réflexion sur le contrôle porte aussi sur la tension entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur, notamment dans les dispositifs interactifs et génératifs.

Le projet *La doublure* arrive comme un point de rencontre entre ces différentes problématiques. L'installation, qui est habitée en permanence par un performeur, propose une transposition analogique de dispositifs interactifs. Dans cette œuvre, où se poursuivent les thèmes du contrôle et de la surveillance, le visiteur est convié à une sorte de laboratoire *antirelationnel*. Ce projet en cours de réalisation est mis en perspective avec deux œuvres complétées durant le programme de maîtrise, mais aussi avec les travaux d'autres artistes contemporains.

Mots-clés : installation, performance, hypermédiat, interactivité, textualité, récit, contrôle, surveillance, double, système.

INTRODUCTION

Ma pratique s'exprime dans les champs de l'image, du texte et du son, et se déploie de diverses façons : installation en galerie, performance audiovisuelle ou œuvre interactive sur le Web. Mon travail est motivé par la possibilité du récit et répond à une compréhension narrative du monde. Dans le cadre de ce projet de recherche, je me questionne sur les liens entre mes explorations en art interactif et mes installations sculpturales¹ dans la création de récits ouverts. J'examine les rapports entre ces deux processus sous l'angle d'un transfert de paradigmes qui prendra forme dans l'installation performative *La doublure*.

Ce texte d'accompagnement est à l'image de mon processus créatif. Il n'est pas organisé autour d'un axe central, mais se développe en différents thèmes entre lesquels j'établis des ponts. Il trace un parcours sinueux qui emprunte les chemins de la littérature, des sciences cognitives et de la psychologie tout en établissant des liens de filiation avec d'autres artistes. Dans la première partie, je m'intéresserai aux modalités d'assemblage présentes dans mon travail. Cet examen me permettra de cerner les spécificités, mais aussi la concordance entre mes processus de création interactif et installatif. Dans mes œuvres, **l'articulation de fragments** hétéroclites fait écho aux mécanismes mentaux qui nous permettent d'appréhender le monde; c'est dans cette optique que j'aborderai **la construction du récit**, entendu comme une aptitude cognitive et un mode d'organisation qui crée des liens entre des événements pour leur donner un sens. Le spectateur est partie prenante de cette élaboration, et les œuvres que je réalise en exposent les possibilités, mais aussi les limites. Cette réflexion se fait sous un angle critique par lequel je questionne le paradigme actif/passif pour promouvoir un rapport à **l'engagement du spectateur** qui engloberait à la fois la participation active et les processus mentaux.

1 Dans ce texte j'utilise les termes *interactivité* et *interactif* dans leur sens premier, soit celui relatif aux échanges conversationnels entre un système informatique et un utilisateur. En ce qui a trait à l'*installation*, j'entends ici des mises en scène sculpturales qui peuvent intégrer une dimension médiatique, mais qui ne reposent pas sur un système informatique.

Mes œuvres traitent de sécurité, de méfiance, d'anticipation, d'échec et de catastrophe. **La notion de contrôle** se présente comme un dénominateur commun à ces thèmes et permet d'en faire une synthèse. Elle fait référence au contrôle qu'un individu exerce sur lui-même, mais aussi au contrôle qu'une société exerce sur ses membres. Dans le lien qui unit le fond et la forme, la notion de contrôle fait aussi écho aux stratégies par lesquelles j'interroge l'emprise qu'ont respectivement l'artiste et le spectateur sur l'œuvre.

Dans la deuxième partie du texte, je ferai l'examen de l'installation *Microdrama* (2010) et de l'œuvre Web *Paisajes* (2011) pour étayer la spécificité des approches et esquisser les bases d'une hybridation entre les deux processus. Au terme de cette recherche, je présenterai le projet *La doublure* qui problématise la transposition de stratégies interactives vers un modèle d'installation performative. Ce dernier vient aussi mettre en jeu les limites du récit et ses modalités de production. Finalement, il pose le problème du contrôle au sein même de sa configuration en donnant au spectateur un rôle clé dans le dispositif.

CHAPITRE I

L'ARTICULATION DE FRAGMENTS

Le fragment peut être abordé sous différents aspects. On peut le définir comme le résultat d'une coupure avec une totalité ou le voir comme l'inachevé, l'incomplet. Il peut aussi désigner une forme brève, comme c'est le cas dans l'écriture fragmentaire. Cette équivoque dans la définition témoigne d'un paradoxe : si le fragment est la partie d'un tout dont il a été séparé, dès lors qu'on reconnaît cette rupture, il prend le statut d'objet autonome, détaché de ses origines. Il est à la fois le souvenir d'une totalité, le constat d'une perte irrémédiable et le germe d'un nouvel assemblage. Le romantisme et la modernité ont fait du fragment une esthétique et c'est à travers les pratiques combinatoires et la mise en contexte qu'elle prend tout son sens. C'est ainsi que le fragment peut transcender le manque qu'il exprime. C'est ce que fait Stéphane Mallarmé (1914) dans son *Coup de dés*. La perte qu'il met au jour par la dislocation est celle de la clôture du texte. Mais cet inachevable est aussi l'ouverture sur d'infinies possibilités d'interprétations qui tiennent autant au texte et à sa mise en forme typographique, qu'aux trouées de la page qui mettent en relief la brisure et l'incomplétude (Rongier, 2008).

Dans mon travail, les fragments sont issus de collectes et de captations (glanage et enregistrements de sons, vidéos, photographies). Les textes peuvent aussi provenir de collectes ou encore de séances d'écriture de formes brèves. Pour ce qui est des objets, lorsqu'ils sont construits, c'est de façon modulaire, dans l'idée d'une partie et non d'une totalité. Images, sons, textes et objets forment des inventaires de potentialités. Extrait de ces collections, le fragment trouve une fonction lorsqu'il participe à un ensemble, mais malgré le rôle qu'il joue, il conserve l'autonomie qui lui permet d'être remis en jeu au sein d'autres œuvres.

1.1 Principes d'assemblage

Chacun de mes projets se développe selon une dynamique particulière, mais on peut distinguer deux processus combinatoires à l'œuvre dans ma pratique. Il y a, d'une part, l'approche qui prévaut dans la création d'installations, basée sur la mise en relation intuitive de fragments et, d'autre part, celle qui caractérise mes projets interactifs et qui organise ces mêmes relations par un système génératif¹.

Un projet d'installation comme *Microdrama* s'élabore autour d'idées suscitées par des objets, des images ou des textes trouvés et à partir desquels j'établis, par associations, une logique narrative. Cette recherche est menée en travaillant sur deux, trois ou quatre sous-projets qui évoluent côte à côte. En abordant le projet par la périphérie plutôt que par son centre, je cherche à créer des liens entre les parties sans forcer la cohérence de l'ensemble. Ces relations se manifestent par des analogies de formes et de matières, des rapports d'échelle, des effets de résonance ou de dissonance et, bien entendu, par des analogies sémantiques. Par ce travail, je tente de mettre en place un monde fictionnel plus implicite qu'explicite, et au sein duquel chaque élément a sa fonction.

Mes projets interactifs sont eux aussi organisés à partir d'associations libres, mais le processus pour provoquer les rencontres diffère. Dans une œuvre Web comme *Paisajes*, la structure est établie en amont et, contrairement aux installations sculpturales, elle ne se cristallise pas dans la forme arrêtée qu'impose la matérialité, mais suggère plutôt une multitude de combinaisons toujours actualisables. La gestion complexe de ces possibilités et le besoin d'une architecture qui répond adéquatement aux fragments nécessitent une analyse d'ensemble qui doit arriver plus tôt dans la conception. Ce contexte technique modifie le rapport au *produit* et m'amène à visualiser le programme comme un environnement indépendant des éléments de contenu. Dans ces structures, je mets en place des mécanismes qui assurent la variabilité de l'œuvre chaque fois qu'elle est consultée, et dans cette optique, l'utilisation d'algorithmes aléatoires confère au hasard un rôle important. Le système génératif devient alors non seulement un outil de liaison, mais également un laboratoire qui me permet d'expérimenter une multitude de combinaisons.

1 « Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art. » (Galenter, sans date, p.4)

Ainsi, dans ma pratique, installations sculpturales et projets interactifs procèdent tous deux d'une démarche par tâtonnement favorisant l'expérience avec le matériau fragmentaire au détriment d'une idée préalable de la forme. On peut cependant identifier une différence fondamentale entre ces deux méthodes. Dans mes installations, ce sont les possibilités d'arrimages formels et symboliques entre les éléments qui définissent le système d'organisation, alors que dans mes projets interactifs, le système se présente comme un ensemble de règles préétablies auxquelles sont soumis les différents médias (image, texte, son) dans un processus génératif. Évidemment, cette opposition n'est pas si tranchée et, comme nous le verrons plus loin avec le projet *La doublure*, l'installation peut faire le pont entre les deux processus de création et devenir, elle aussi, un dispositif génératif.

1.2 Uniformisation et mobilité des données

Ma démarche pluridisciplinaire n'est pas qu'exploratoire, elle découle aussi d'un mode opératoire, et la mobilité des contenus devient la condition d'une approche transmédia. Dans ce contexte, les fragments ne sont pas rattachés à un seul projet, mais peuvent transiter d'une œuvre à l'autre. Cette polyvalence des objets sémiotiques est accentuée par l'utilisation de l'ordinateur, plus précisément, par l'uniformisation des médias sous forme numérique. L'ordinateur est lui-même un instrument multifonction qui peut être à la fois outil, support de diffusion et espace de stockage. Roberto Barbanti (2009) parle d'*ultra-instruments* « [...] en ce sens qu'ils n'ont plus aucune spécificité propre et qu'ils ont tendance à se répandre partout. En synthèse : ils sont *au-delà* de toute identité dans un *excès* de généralisation » (p.85). Cette généralisation trouve un écho dans la façon dont j'envisage les objets physiques qui, bien qu'ils ne sont pas sous format numérique, sont considérés comme des signes réutilisables et multifonctionnels. Un peu comme pour le bricoleur de Lévi-Strauss (1962), les objets de mes installations sont sujets à l'indifférenciation entre l'outil et le matériau. Ils peuvent servir tantôt de signifiant dans une œuvre, tantôt d'objet fonctionnel dans l'atelier : banc, poids, support, cloison. Dans ce processus de réemplois, les fragments, loin d'être dévalorisés, trouvent dans chaque nouvelle utilisation une charge symbolique qui confirme leurs potentialités.

Le bricoleur est apte à exécuter un grand nombre de tâches diversifiées; mais, à la différence de l'ingénieur, il ne subordonne pas chacune d'elles à l'obtention de matières premières et d'outils, conçus et procurés à la mesure de son projet : son univers instrumental est clos [...] parce que la composition de l'ensemble n'est pas en rapport avec le projet du moment, ni d'ailleurs avec aucun projet particulier, mais est le résultat contingent de toutes les occasions qui se sont présentées de renouveler ou d'enrichir le stock, ou de l'entretenir avec les résidus de constructions et de destructions antérieures. [...] Tous ces objets hétéroclites qui constituent son trésor, il les interroge pour comprendre ce que chacun d'eux pourrait « signifier », contribuant ainsi à définir un ensemble à réaliser, mais qui ne différera finalement de l'ensemble instrumental que par la disposition interne des parties. Ce cube de chêne peut être cale pour remédier à l'insuffisance d'une planche de sapin, ou bien socle, ce qui permettrait de mettre en valeur le grain et le poli du vieux bois. Dans un cas il sera étendu, dans l'autre matière. Mais ces possibilités demeurent toujours limitées par l'histoire particulière de chaque pièce, et par ce qui subsiste en elle de prédéterminé, dû à l'usage originel pour lequel elle a été conçue ou par les adaptations qu'elle a subies en vue d'autres emplois. (Lévi-Strauss, 1962, p.27-29)

Il y a certainement un paradoxe dans mon rapport au fragment. D'une part, il est mobile et interchangeable, prenant des significations particulières selon l'usage et, d'autre part, il porte en lui quelque chose de singulier qui justement invite à son réemploi. C'est comme si, à la multiplicité des images disponibles, je répondais par le choix des mêmes. Si je développe un attachement à certains fragments, c'est qu'ils s'inscrivent dans l'expérience d'un quotidien qui déborde de la pratique artistique pour s'ancrer dans une matière autobiographique et intime. Qu'il s'agisse d'une photo de voyage, du son d'un lieu ou d'un objet trouvé, ils font résonner en moi des vibrations existentielles ou des épisodes troubles de mon passé. Bien que cette dimension ne soit pas mise de l'avant dans mon travail, elle constitue la *doublure* sensible du matériau à laquelle viennent s'ajouter, par couches, les sens laissés par les différentes œuvres auxquelles il est associé.

Dans les dernières années, les échanges entre mon travail en interactivité hypermédiatique et celui en installation ont pris de l'expansion. L'influence du numérique vient profondément modifier mon rapport à la création, et ce, en faisant du fragment une donnée organisée sous forme d'inventaire. Les méthodes développées lors de la conception de programmes informatiques¹ m'amènent également à imaginer les projets de façon modulaire. Cette

1 En plus d'avoir réalisé plusieurs œuvres médiatiques notamment pour le Web, j'ai aussi travaillé pendant plus de dix ans dans le domaine des médias interactifs à titre de directeur artistique, scénariste et animateur. Les méthodes de travail, mais aussi les échanges d'idées dans ce milieu participent à la façon dont j'envisage la production artistique.

approche répond à deux intentions : la réutilisabilité (directement héritée des méthodes programmatiques) et la possibilité d'expérimenter différentes configurations. La mise en réseau est aussi un apport important des pratiques hypermédiatiques. Ainsi, mes installations en galeries sont organisées par un système de renvois décentralisé où les éléments trouvent leur pertinence par les liens établis entre eux, et cela, sans référer à une entité dominante. Plus récemment, ces réseaux se sont enrichis de dispositifs médiatiques, comme les caméras de surveillances utilisées dans *Microdrama*, qui donnent au concept de réseau une forme tangible. On peut tracer un parallèle entre le parcours physique à travers les éléments d'une installation qui renvoient les un aux autres, et la navigation par hyperliens. Déjà en 2000 avec *La vie en forêt*, je proposais une installation dont il était impossible de voir toutes les composantes en balayant l'espace du regard. Comme certains éléments se faisaient dos ou en cachaient d'autres, l'itinéraire physique du visiteur devenait une condition minimale à son expérience de l'œuvre. De cette façon, et à l'instar du parcours hypermédiatique, la totalité ne peut prendre forme qu'au moyen d'un trajet et d'une reconstitution mentale de ses fragments.

Toutes ces stratégies tendent à traiter l'installation comme un système autonome dont la configuration n'est jamais définitive. Elles poursuivent l'idéal d'une œuvre générative, c'est-à-dire qui résultent de la mise en marche d'un ensemble de procédures et de règles instaurées par l'artiste. Cette relative autonomie de l'œuvre dans son actualisation procède du glissement du rôle de l'artiste vers la création de systèmes générateurs, au détriment d'un contrôle complet sur le résultat. C'est précisément ce type d'approche que j'ai voulu développer et mettre à l'épreuve dans le projet *La doublure*.

CHAPITRE II

LA CONSTRUCTION DU RÉCIT

Ma pratique s'inscrit en continuité avec la résurgence du mode narratif dans les arts visuels¹, une mouvance qui s'est amorcée dans les années soixante-dix, dans un dialogue avec d'autres disciplines comme le cinéma, la littérature et l'art audio. Dans ce courant, ce sont les structures narratives elles-mêmes qui sont investies par une nouvelle approche critique. Cet intérêt pour la forme narrative s'est manifesté en parallèle au développement de la narratologie, un champ de recherche qui a pris son essor à partir des bases de la sémiologie et du structuralisme. Dans *Figures II* (1969), Gérard Génette cherche à cerner les limites du récit en le mettant à l'épreuve d'autres formes comme le discours, l'essai ou la description. Au bout de l'exercice, il admet la difficulté d'en tracer les frontières en raison de l'interdépendance que le récit entretient avec d'autres formes d'expressions orales ou écrites. Néanmoins, la définition qu'il donne d'entrée de jeu, bien qu'elle s'applique d'abord au domaine littéraire, a le mérite de poser des bases consensuelles. Le récit serait « [...] la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit » (p.49).

2.1 L'approche cognitive

Aujourd'hui, le récit est l'objet d'un nouvel intérêt, notamment par les sciences cognitives, une approche qu'adopte David Herman (2003) et qui a l'avantage d'extraire le récit du contexte purement littéraire pour s'intéresser à un usage généralisé des structures narratives. Comme il le fait remarquer : « [...] narratives are found everywhere because the contribution of stories lends to crucial support to so many practices and types of activity. Stories enable people to communicate about past, imagined, or otherwise non-proximate situations and events. » (Herman, 2003, p.3). Le récit est une organisation séquentielle d'événements qui peut être comprise comme la transition d'un état à un autre. Mais au-delà de la succession

1 Bien que la forme narrative soit intrinsèque à l'histoire de l'art, cette prédominance a fait place au cours du vingtième siècle à des préoccupations formelles, conceptuelles et processuelles. Le retour du narratif s'inscrit dans ce courant en s'intéressant non seulement au récit, mais à l'acte même de la narration.

d'événements, ce qui caractérise le récit par rapport à une agglomération d'événements sans liens, c'est la structure qui donne une place spécifique à chacun d'eux (Herman, 2003). On reconnaît le récit par un enchaînement dont la forme simplifiée peut s'exprimer ainsi : **équilibre > déséquilibre > retour à l'équilibre (clôture)**. Ce modèle peut donner lieu à une multitude de variantes et, dans les œuvres contemporaines, il n'est pas rare qu'une histoire se termine sur une fin ouverte pour laisser le spectateur devant un dilemme ou une tension dramatique. Mais essentiellement, comme le fait remarquer Paul Ricœur, le récit repose sur une intrigue. « Suivre une histoire, c'est avancer au milieu de contingences et de péripéties sous la conduite d'une attente qui trouve son accomplissement dans la *conclusion* » (Ricœur, 1983, p.130).

Selon Herman (2003), l'être humain est doté de *compétences narratives* et, parmi elles, il y a l'intériorisation de structures stéréotypées qui nous permettent de reconnaître les différents moments du récit. Ces scénarios¹ prévisibles qui sont enregistrés dans la mémoire proviennent autant d'autres récits que d'expériences quotidiennes. Ils expliquent en partie comment le lecteur arrive à échafauder des interprétations complexes à partir d'un nombre limité d'informations (Herman, 2003). Dans cette perspective, on peut comprendre la production d'un récit comme un processus dynamique qui se joue sur deux pôles : d'une part, l'émetteur qui a recours à une structure et des procédés narratifs pour raconter une histoire et, d'autre part, le récepteur qui fait appel à ses compétences narratives pour compléter le récit et lui donner un sens. Les processus cognitifs que nous mettons à l'œuvre dans la compréhension d'une histoire sont aussi sollicités dans la connectivité et la compréhension d'événements quotidiens que nous organisons sous forme de récits.

[...] we may construe stories as a response to life itself, and keep them in memory until we get the opportunity to tell them to an audience. According to cognitive scientists (for instance, Schanks and Abelson), most if not all memories are indeed stored in the form of stories. I am not saying that life « is » a narrative, but it can in certain circumstances suggest a quality that we may call « narrativity ». (Ryan, 2006, p.10)

1 Le concept de *scripts* a été développé par Roger Shank et Roger Abelson (1977) dans leurs recherches en intelligence artificielle. Ils suggèrent que la mémoire organise l'information sous forme de séquences d'événements porteurs de sens plutôt que sous la forme d'information décontextualisée.

Le quotidien se compose d'événements dont certains sont liés par une chaîne causale alors que d'autres sont le fruit du hasard. Par un processus généralement inconscient, nous faisons le tri de ces événements en conservant ceux qui nous semblent pertinents et en établissant des rapports de causalités entre des phénomènes qui, en réalité, ne sont souvent liés que par une interprétation symbolique ou émotive. Le processus de sélection et de scénarisation est toujours en marche, mais c'est au moment de donner forme au récit que se fait le montage par un processus non linéaire, fait d'allers-retours, et tributaire de la mémoire, mais aussi du contexte choisi pour produire le récit (Jahn, 2003). Parfois, on se surprend, au moment même où nous vivons une expérience, à formuler mentalement la façon dont nous pourrions le relater plus tard. Ce processus provoque une forme de décalage qui place l'événement sur une triple temporalité. Le présent vécu est doublé sous forme rétrospective dans un récit qui sera relaté dans un futur projeté. Ces mécanismes automatiques illustrent de façon exemplaire comment la mémoire, la perception du temps et les rapports sociaux sont organisés sous forme de récits.

2.2 La narrativité et les arts visuels

Il est intéressant d'observer les procédés narratifs isolément de l'ensemble que constitue le récit. Comme le fait remarquer Renée Bourassa : « Alors que le récit constitue un système de configuration, la narrativité se manifeste par des degrés plus ou moins grands, selon les contextes d'expression. » (Bourassa, 2010, p.295). Au-delà d'une séquence d'événements ordonnés, la production du récit s'accompagne d'un ensemble de conventions, de stratégies et d'effets pour susciter l'attente du lecteur (ou du spectateur) et solliciter ses compétences narratives. Par exemple, si j'amorce une phrase par *Il était une fois...*, j'annonce à l'auditeur qu'il entre dans un monde fictionnel dont je serai le narrateur.

Dans les arts visuels, lorsque l'on qualifie une représentation de *narrative*, on n'affirme pas nécessairement que l'œuvre constitue un récit à proprement parler. On entend généralement par là que son contenu, son style ou sa structure se présente dans un mode narratif. Dans la série d'autoportraits *Untitled Film Still* de Cindy Sherman, l'artiste reprend certains stéréotypes du cinéma des années quarante à soixante. Ces références culturelles et les procédés narratifs qu'elles sous-tendent suggèrent que l'image fixe serait un moment isolé

d'une séquence filmique. Le spectateur peut alors s'engager dans un processus de (re)construction pour se représenter lui-même la séquence à partir des éléments (lieu, temps, personnage) lisibles dans l'image. Il peut aussi s'agir, comme dans le cas de représentations bibliques, de références à un récit préexistant. C'est ce que Ryan (2006, p.14) appelle le mode illustratif. Dans ces cas, l'image fait écho à un récit connu pour lui donner une nouvelle forme. En d'autres occasions, c'est le titre d'une œuvre qui vient orienter la lecture narrative. Parfois, les références à des procédés narratifs sont plus subtiles, mais chaque fois que le spectateur entre dans un processus de production du récit, on peut qualifier l'œuvre de narrative, et ce, sans qu'elle ne contienne un récit à proprement parlé.

The property of "being narrative" can be predicated of any semiotic object produced with the intent to evoke a story to the mind of the audience. To be more precise, it is the receiver's recognition of this intent that leads to the judgment: this text is a narrative, though we can never be sure that the sender and receiver have the same story in mind. (Ryan, 2006, p.10)

C'est en filiation avec des artistes qui poursuivent un intérêt pour le récit ouvert que j'inscris ma pratique. Dans ses *Walks* (1991-2006), Janet Cardiff prend le spectateur à témoin en exacerbant les tensions entre temps de l'histoire et temps réel. Muni d'un casque d'écoute, le spectateur-promeneur parcourt un lieu donné en suivant les instructions de l'artiste comme il le ferait avec un audioguide. Des sons qui ont été enregistrés sur les lieux mêmes du trajet viennent doubler l'environnement acoustique. Dans ce paysage sonore, la voix de l'artiste introduit les éléments d'une histoire pour créer une expérience qui place l'auditeur au centre d'une tension entre réalité et fiction.

Mike Nelson explore la mise en scène d'espaces narratifs en créant des installations labyrinthiques où des chambres s'enchaînent comme les chapitres d'un roman. Ces scénographies méticuleusement réalisées et chargées dramatiquement se présentent à la façon de scènes de crimes ou d'espaces psychologiques. Sans ligne narrative explicite, le visiteur y déambule et cherche, tel un enquêteur, à reconstituer un récit à partir de traces. Parmi ses œuvres importantes, on peut citer *The Coral Reef* (2000), exposée à la Tate Britain, et *I IMPOSTOR*, une œuvre créée pour la Biennale de Venise en 2011.

2.3 Hypermédias et non-linéarité

La réflexion autour des structures narratives se prolonge dans le contexte des hypermédias qui proposent de nouveaux outils d'écriture et de lecture, et permettent de relancer l'exploration des formes non traditionnelles du récit. Dans son œuvre *Web 88 Constellations for Wittgenstein*, David Clark (2008) pose un regard inusité sur la vie et la pensée du philosophe Ludwig Wittgenstein. Flirtant avec le documentaire, le récit est spatialisé sous la forme de constellations qui donnent accès à des animations narrées. La forme encyclopédique du projet est accentuée par la variété des sujets abordés (la mondialisation, Hitler, 2001, *l'Odyssée de l'espace*, le 11 septembre, etc.). Le visiteur y navigue par association et découvre, peu à peu, un réseau surprenant d'idées qui se recourent pour former un métarécit.

Les œuvres de Cardiff, Nelson et Clark misent sur le parcours du visiteur en lui demandant en quelque sorte de jouer l'œuvre. Cette trajectoire dans le territoire physique ou virtuel vient souligner la dimension spatiale du récit non linéaire et, du même coup, l'inscrit dans une temporalité propre à ce parcours. Dans les œuvres décrites plus haut, le spectateur n'a d'autres choix que d'engager une séquence qui vient tracer une nouvelle linéarité dans le champ des possibles.

Les récits non linéaires et en particulier les fictions interactives remettent en question la structure téléologique établie sur une chaîne causale orientée vers sa clôture. Pour Renée Bourassa (2010), cette problématique repose sur l'opposition entre, d'une part, l'aspect temporel du récit qui apparaît comme l'une de ses caractéristiques fondamentales et, d'autre part, sur la spatialité qui régit l'organisation des fictions hypermédiatiques où l'on passe d'un contenu à un autre sur le modèle de la base de données : « [...] l'hypertexte est un système non hiérarchisé : il peut se décentrer et se recentrer à l'infini. Son centre de gravité temporaire dépend entièrement de l'activité lectorale : l'hypertexte n'a pas de centre prédéfini, mais s'organise plutôt autour des champs d'intérêt du lecteur. » (p.28) Alors que la narration traditionnelle prône une totalité orientée vers une clôture, le récit non linéaire propose une trame ouverte et fragmentée dont on peut difficilement saisir la finalité. Se pose alors la question suivante : le récit, tel que nous le concevons, peut-il se passer complètement de la structure téléologique classique?

2.4 Le narratif dans mon travail

Ma pratique s'inspire d'une approche cognitive et phénoménologique du récit, c'est-à-dire que mon attention porte moins sur le contenu de l'histoire que sur les modalités de sa construction comme expérience. Mes projets s'articulent autour de schémas archétypaux et font appel à des procédés narratifs pour générer une attente laissée sans résolution, et qui renvoie le spectateur à ses attentes. Dans cette démarche se posent toujours les mêmes interrogations : à travers l'œuvre, un récit peut-il naître de la rencontre entre l'artiste et le spectateur? Ou, pour reprendre Bourassa, « [...] les trajectoires du sujet au sein des environnements non linéaires de la fiction hypermédiatique suffisent-elles pour créer un récit? » (2010, p.59). Et si oui, sous quelles conditions? Et ce récit, quel est-il? Est-ce le récit latent dans l'œuvre ou celui projeté par le spectateur? Dans le projet *La doublure*, ces questions s'énoncent avec plus d'insistance.

Dans ma démarche, je choisis de m'éloigner des définitions traditionnelles du récit pour m'intéresser davantage au processus menant à sa construction. Ce dernier, nous le verrons plus loin, nous permettrait de négocier notre rapport au monde, mais aussi de réduire nos tensions internes. Les récits que nous élaborons au quotidien sont alimentés par les fictions de la culture populaire qui, elle-même, se nourrit des angoisses partagées collectivement. C'est cette rencontre que je recherche en dissimulant les tensions psychologiques derrière le paravent de figures archétypales. Dans la construction de mes fictions, j'emprunte aux esthétiques associées à la littérature et au cinéma de genre (science-fiction, horreur, scénarios catastrophes) pour mettre en scène des mécanismes psychologiques telles que la victimisation ou l'angoisse de la réussite. De cette rencontre entre mécanismes de défense et fictions, c'est toute la part de fabulation en rapport aux sentiments d'impuissance qui est mise de l'avant. Les thèmes que j'aborde se présentent sous les traits du paradoxe : alors que l'échec et la catastrophe se font séduisants, les moyens mis en œuvre pour s'en prémunir révèlent pour leur part une menace latente. Mes œuvres proposent des situations non résolues offrant des pistes contradictoires, et la volonté d'impliquer le spectateur en l'amenant à prendre position dans la construction du récit est un leitmotiv de ma création.

CHAPITRE III

L'ENGAGEMENT DU SPECTATEUR

Les liens que je propose d'établir entre mes œuvres hypermédiatiques et mes installations sculpturales touchent nécessairement à la notion d'interactivité et, de façon plus générale, à la participation du spectateur au sein de l'œuvre d'art. Comme nous le verrons plus loin lors de l'analyse du projet *Paisajes*, l'interactivité englobe une variété de relations entre un individu et un système informatique. La participation, quant à elle, recouvre une plus large conception des rapports entre l'œuvre et le spectateur, et procède d'une volonté de réduire, sinon d'éliminer, la distance qui les sépare, une tension qui remonte à la *Mimesis* de Platon.

3.1 L'opposition actif/passif

La question de la participation du spectateur se présente souvent de façon antagoniste. Il y a, d'une part, ceux qui y voient une révolution artistique : l'œuvre, libérée du dictat de l'artiste, s'ouvre au spectateur qui peut enfin y contribuer. Il y a, d'autre part, ceux qui, au contraire, voient dans cette liberté un leurre qui enferme le spectateur dans un schéma réduit aux paramètres fixés par l'artiste, et le système informatique s'il s'agit d'interactivité.

Jacques Rancière, dans un essai intitulé *Le spectateur émancipé* (2008), remet en cause l'idée selon laquelle le spectateur assis, regardant et écoutant une pièce de théâtre, serait passif en opposition à un spectateur actif, prenant part au spectacle. Voici comment il énonce le problème en lien avec les tentatives du théâtre moderne de redistribuer la place du spectateur et du comédien :

Le théâtre s'accuse lui-même de rendre les spectateurs passifs et de trahir ainsi son essence d'action communautaire. Il s'octroie en conséquence la mission d'inverser ses effets et d'expier ses fautes en rendant aux spectateurs la possession de leur conscience et de leur créativité. La scène et la performance théâtrales deviennent ainsi une médiation épanouissante entre le mal du spectacle et la vertu du vrai théâtre. (Rancière, 2008, p.13)

Plus loin, il ajoute : « Même si le dramaturge ou le metteur en scène ne savent pas ce qu'ils veulent que le spectateur fasse, ils savent au moins une chose : ils savent qu'il doit *faire une chose*, franchir le gouffre qui sépare l'activité de la passivité. » (p.17-18). Ce gouffre serait la distance qui sépare les deux protagonistes, mais toujours selon Rancière : « La distance n'est pas un mal à abolir, c'est la condition normale de toute communication. » (p.16). Finalement, le cheminement qui mène l'auteur à *l'émancipation du spectateur* se résume ainsi :

« [...] ne pourrait-on pas inverser les termes du problème en demandant si ce n'est pas justement la volonté de supprimer la distance qui crée la distance? Qu'est-ce qui permet de déclarer inactif le spectateur assis à sa place, sinon l'opposition radicale préalablement posée entre l'actif et le passif? Pourquoi identifier regard et passivité, sinon par présupposition que regarder veut dire se complaire à l'image et à l'apparence en ignorant la vérité qui est derrière l'image et la réalité à l'extérieur du théâtre? (Rancière, 2008 p.18)

L'émancipation [...] commence quand on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion [...] quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution des positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. Il observe, il sélectionne, il compare, il interprète. Il lie ce qu'il voit à bien d'autres choses qu'il a vues sur d'autres scènes, en d'autres sortes de lieu. (Rancière, 2008 p.19)

La critique de Rancière participe à la déconstruction du mythe du spectateur passif pour lui redonner un rôle actif même lorsqu'il est immobile. Mais, au-delà de cet argumentaire, comment peut-on penser une relation entre le spectateur et l'œuvre qui transcende cette polarisation? On peut se tourner vers l'idée de *participation*, mais elle relève fréquemment d'un résultat quantifiable. En effet, dans les œuvres relationnelles ou contributives, la participation se mesure souvent par une trace qui vient « prouver » qu'il y a bien eu *participation*. Pour témoigner aussi bien des actions vérifiables que des processus cognitifs et perceptuels, je préfère pour l'instant parler de **l'engagement du spectateur** qui suppose une *volonté* par laquelle il prend part à une forme de contrat pour « jouer le jeu » de l'artiste, comme il le fait avec une œuvre de fiction. On peut alors examiner les divers modes d'engagement proposés par les œuvres (qu'elles soient ou non participatives) comme un ensemble de stratégies qui ne s'excluent pas, mais qui peuvent être combinées. Il n'est donc plus question de faire le procès ou l'apologie de la participation et de l'interactivité, mais de considérer ces stratégies comme différentes modalités pouvant favoriser l'engagement du

spectateur, et cela, au même titre que les procédés qui relèvent uniquement de processus perceptifs et mentaux.

En considérant les œuvres sous cet angle, on peut observer les conditions susceptibles de favoriser l'engagement du spectateur. On pense par exemple à l'immersion physique qui demande au visiteur de prendre conscience de son propre corps. L'immersion peut aussi être narrative, lorsqu'un spectateur adhère à un récit et s'y engage, comme nous l'avons vu, par le biais de codes culturels, de procédés narratifs, mais aussi par l'activation de scénarios préenregistrés. L'œuvre a également le pouvoir de susciter une implication émotive ou une implication décisionnelle en proposant de répondre intérieurement à un dilemme ou de faire des choix qui activeront le déroulement de l'œuvre. En d'autres occasions, l'engagement sera plutôt stimulé par la curiosité et le désir de résoudre un problème.

C'est donc dans cet esprit que je conçois mes œuvres, en considérant tous les modes d'engagement sans les hiérarchiser. Par exemple, je ne présume pas qu'une action posée par le spectateur se traduise de facto par un engagement plus important qu'une implication émotive ou cognitive. Je reconnais cependant qu'une œuvre dont la forme ou le déroulement est influencé par le spectateur modifie indéniablement ses rapports avec elle. L'objectif que je poursuis est la multiplication, au sein d'une même œuvre, des niveaux de lecture pour garder le spectateur dans un état d'adaptation et provoquer des effets de basculement entre les modes de représentation. Cela peut m'amener, comme dans l'installation *Microdrama*, à faire cohabiter l'espace pictural du paysage, la vision en plongée d'une maquette, la représentation d'un lieu à l'échelle humaine, un texte de fiction et le repiquage sonore de mouvements orchestraux. Ces changements de perspectives et ces ruptures de ton créent un réseau spatial, temporel et culturel dont le centre est occupé par un visiteur en mouvement.

CHAPITRE IV

LE CONTRÔLE

La question du contrôle occupe une place centrale dans mon travail. Comme nous le verrons plus loin, elle fait le lien entre les préoccupations exprimées dans le contenu de mes œuvres, la façon dont j'entrevois les mécanismes qui conditionnent le récit et les rôles respectifs de l'artiste et du spectateur dans l'œuvre.

Comme cette notion peut prendre différentes significations selon le domaine d'activité auquel elle est associée, tentons d'abord d'en esquisser une définition générale. On peut avancer que le contrôle est une aptitude à maîtriser un ou plusieurs facteurs de changement. Cette action se décline en trois types d'opérations. Il y a d'abord la vérification qui consiste en une prise d'information sur l'état d'une situation (la surveillance répond à cette fonction). Il y a ensuite une régulation négative qui se fait par l'interdiction, la répression ou la censure d'événements indésirables. Finalement, il y a le contrôle positif qui vise à promouvoir les résultats souhaités. Le contrôle peut être un processus interne ou externe, et il est perçu positivement ou négativement selon qu'il place l'individu en phase ou en contradiction avec lui-même ou avec son environnement. D'un point de vue psychologique, le sentiment de contrôle est un élément fondamental de la personnalité et c'est justement à la perception du contrôle que mon travail fait écho. Dans son livre sur *La psychologie du contrôle*, Nicole Dubois (1987) résume les principaux courants américains qui ont étudié les liens entre le sentiment de contrôle et la personnalité. En introduction, elle pose ce constat :

[...] tout semble indiquer l'existence d'une conviction très répandue que les événements de notre vie échappent quelque-peu (sic) à notre contrôle. Pourtant, c'est une tout autre conviction que nous révèle la littérature scientifique consacrée à l'étude des comportements des individus confrontés à l'aléatoire, à l'incontrôlable : elle nous apprend que l'individu, contrairement à ce qu'on peut penser à première vue, a tendance à surestimer considérablement ses possibilités de contrôler son environnement, autrement dit à croire qu'il peut contrôler l'incontrôlable. (Dubois, 1987, p.15)

Comme l'a établi Julian B. Rotter en 1966, les individus ont différents *locus de contrôle*, ou « lieux de contrôle », qui déterminent leurs croyances lors de l'appréciation de leurs réussites ou de leurs échecs. Alors que certaines personnes estiment que leur sort dépend principalement d'eux-mêmes (*locus interne*), d'autres ont plutôt tendance à attribuer leur bonne ou mauvaise fortune à des facteurs extérieurs (*locus externe*) (Dubois, 1987, p.33). Ces différences de perspectives sont très importantes parce qu'elles définissent la façon dont nous nous représentons les chaînes causales et, par le fait même, la façon dont nous constituons le récit de nos vies. Par exemple, si l'on se considère comme une victime, l'interprétation des événements et la construction du récit qui en résulte en seront grandement influencées.

4.1 Les mécanismes de défense

Dans mes œuvres, je traite souvent du thème de la sécurité en imaginant un monde où tous les gestes que l'on pose, toutes les décisions que l'on prend se résument à des mesures préventives de contrôle. Je mets en scène des transformations et des distorsions de la réalité, comme si ces fictions étaient le produit de mécanismes de défense. On pense ici au contrôle de ses propres pulsions et de ses émotions, ou à la méfiance instinctive face à l'inconnu. Ces mécanismes exercent un contrôle par « [...] des opérations mentales involontaires et inconscientes qui contribuent à atténuer les tensions internes et externes. » (Chabrol, 2005, p.31). Selon l'approche psychanalytique, les mécanismes de défense sont des schémas répétitifs qui permettent d'identifier des pathologies. Il n'en demeure pas moins que ces réactions sont, à divers degrés, nécessaires à chacun de nous pour conserver un équilibre dans les transactions complexes entre notre psyché et le monde extérieur. Anna Freud fut la première à dresser une liste et à catégoriser ces dispositifs internes dans son ouvrage *Le moi et les mécanismes de défense* (1936/2009).

Toutes les méthodes de défense découvertes jusqu'à ce jour par la psychanalyse ne tendent qu'à un seul but : venir en aide au moi dans sa lutte contre la vie instinctuelle. Elles sont mises en œuvre au moyen de trois grandes sortes d'angoisses dont le moi est en proie : peur des instincts, peur réelle et peur de la conscience morale. Par ailleurs, tout conflit simple entre des pulsions contradictoires suffit à déclencher un mécanisme de défense. (Freud, 1936/2009, p.65)

Il n'y a pas de consensus sur le nombre de mécanismes de défense et leur classification varie selon les pratiques cliniques mais, chose certaine, ces opérations transforment la perception de réalités internes ou externes de sorte à en réduire les tensions. Voici quelques exemples : **l'anticipation** qui peut être adaptative ou anxieuse, projette un événement à venir pour y réagir à l'avance; **le déplacement** substitue un objet à un autre, il serait à l'origine des phobies; **la formation réactionnelle** remplace des représentations inacceptables par d'autres comportements, pensées ou sentiments qui leur sont opposés; **l'isolation** déconnecte les idées des émotions auxquelles elles étaient associées; **la dissociation** permet de se détacher de la réalité interne ou externe en se réfugiant dans l'imaginaire. (Chabrol, 2005)

C'est donc par leur capacité projective sur le réel que les mécanismes de défense m'interpellent. Nous avons vu que la fabrication d'un récit reposait sur un choix d'événements selon leur possible intégration dans une chaîne causale. S'ajoute à cela une autre opération, celle de la transformation du réel dans le but de se protéger de ses propres angoisses.

Dans la conclusion de son essai, Anna Freud suggère des rapprochements possibles entre les diverses activités de défense du moi contre les dangers qui le menacent soit de l'intérieur soit de l'extérieur : « *L'inhibition* de l'émoi pulsionnel correspond à une rétraction du moi, destinée à éviter tout déplaisir causé par le monde extérieur. [...] *L'intellectualisation* des processus instinctuels agit en tant que protection contre un danger intérieur et équivaut à une *vigilance* perpétuelle du moi devant des dangers extérieurs. » (p.161-162)

Ainsi, la représentation de l'individu comme l'expression d'un arsenal de protection peut s'étendre au maintien de son confort et de sa sécurité physique. Cette prolongation des mécanismes de défense internes vers des dispositifs de protection externe est une piste qui m'intéresse depuis longtemps. Par extrapolation, on peut imaginer que ces processus se reflètent dans la sphère sociale et donnent à la notion de mécanisme de défense une tout autre portée. On peut alors supposer que le contrôle qu'un individu exerce sur lui-même et le contrôle qu'une société exerce sur ses individus procèdent d'une même logique. Le contrôle d'un groupe sur ses membres aurait-il aussi sa part de mécanismes inconscients? Cela ouvre

la porte à tout un réseau de métaphores qui prennent forme dans mon travail et que l'on peut aborder du point de vue psychologique ou sociologique. À travers ce prisme, des représentations de blocages psychologiques donnent lieu à des projections apocalyptiques ou fantastiques et, si on en fait une lecture sociologique, les mêmes images suggèrent, non sans humour, une critique de la politique de la peur et de la paranoïa collective. Voici en vrac quelques synopsis de projets antérieurs qui prolongent ce dualisme psychosociologique :

Dans *DisastAir* (1997-98), il est question d'une compagnie aérienne qui se spécialise dans la gestion sécuritaire des écrasements d'avions. Dans *La Réserve* (2002), le spectateur pénètre dans un bunker à partir duquel on peut surveiller les allées et venues dans une maison imaginaire. *Accidents de la vie courante* (2003-04) présente le portrait de trois personnages, figés dans l'anxiété d'un quotidien perçu comme un terrain miné. *Principes de gravité* (2005) est un recueil interactif d'aphorismes où l'on propose, sous différentes rubriques, de faire face à l'exigence de la réussite en mettant tout en œuvre pour assurer l'échec.

Le contrôle n'est-il pas paradoxal au sein des mécanismes de défense? On les décrit comme un système de protection qui cherche à réguler le niveau de tension interne et externe (ne dit-on pas de quelqu'un qui répond à toutes ses pulsions qu'il a perdu le contrôle?). Pourtant, ces mécanismes échappent à notre contrôle puisque ces opérations psychiques sont involontaires et inconscientes. Ainsi, le contrôle porte en lui son contraire, l'absence de contrôle, mais la possibilité d'un réel laisser-faire demeure théorique puisque, nous l'avons vu, les mécanismes de défense opèrent en dehors de notre volonté. Dans cette vision de l'esprit, la capacité de renoncer au contrôle ne serait-elle pas le stade suprême de contrôle?

4.3 Qui contrôle l'œuvre?

Il est intéressant d'examiner la relation d'engagement du spectateur dans la perspective du contrôle. On peut, bien entendu, s'interroger sur le contrôle effectif du spectateur sur l'œuvre, mais on peut aussi se questionner sur sa perception du contrôle qui varie selon des locus interne ou externe. L'examen du processus d'engagement nous amène aussi à réfléchir à la part de contrôle que le spectateur exerce sur lui-même lorsqu'il visite une exposition. Dans ce sens, il est intéressant d'observer comment certaines œuvres peuvent déclencher des

mécanismes de défense chez le visiteur. La question du contrôle doit aussi être soulevée du point de vue de l'artiste. Quelle part de contrôle est-il prêt à céder au spectateur dans la réception de l'œuvre? Et en amont, à quel niveau se situe le contrôle dans son processus créatif?

Dans une œuvre interactive ou participative, le spectateur met à profit, comme pour toute œuvre d'art, ses références culturelles et ses compétences cognitives. À ces opérations mentales, s'ajoute un sentiment de contrôle effectif où il se perçoit comme un agent de changement au sein même de l'œuvre. Inversement, cela peut aussi se traduire par un sentiment de non-contrôle en l'absence de rétroaction adéquate et subséquemment de renforcement positif. Il est intéressant de noter que la propension qu'ont les individus à s'attribuer un certain contrôle sur les événements peut amener un spectateur à croire que certaines des manifestations (visuelles ou sonores) d'une œuvre interactive sont dues à son action alors que dans les faits, elles se produisent en dehors de son contrôle. Dans mes projets interactifs, cette frontière est délibérément laissée floue. Certains mécanismes de rétroaction sont clairement identifiés pour confirmer au spectateur que l'action qu'il pose a bel et bien un impact sur l'œuvre. Inversement, toute une partie du fonctionnement du programme demeure opaque. Il appartient au spectateur de tracer la ligne et de décider où commence et où s'arrête son contrôle effectif.

À travers l'étude de *Microdrama* et de *Paisajes*, et dans la présentation du projet en cours de production, *La doublure*, j'aurai l'occasion d'approfondir la notion de contrôle telle que je l'envisage au sein des œuvres. Pour conclure ce chapitre, j'ajouterai que l'intérêt particulier pour l'engagement du spectateur que j'ai énoncé précédemment est en fait une invitation à interioriser le récit, à prendre le contrôle en quelque sorte de l'histoire qui est en train de s'écrire. Paradoxalement, c'est aussi un appel à renoncer au bouclage de la chaîne causale qui permettrait d'en résoudre toutes les contradictions.



Figure 5.1 *Microdrama*, vue partielle de l'installation à l'Œil de poisson, Québec, 2010
photo : Sébastien Cliche



Figure 5.2 *Microdrama*, vue partielle de l'installation à l'Œil de poisson, Québec, 2010
photo : Ivan Binet

CHAPITRE V

MICRODRAMA

5.1 Description de l'installation

*Microdrama*¹ se présente comme un lieu hybride empruntant à la fois au laboratoire, à l'atelier et au plateau de tournage. L'installation, qui évoque la science-fiction, est articulée autour de deux espaces, chacun constituant un moment clé dans le parcours du visiteur. La mise en scène qui occupe la plus grande partie de la galerie peut être perçue comme l'*extérieur* en opposition à l'*intérieur*, que l'on découvre dans un habitacle fermé, accessible que par le fond de la salle. Entre ces deux pôles qui seront décrits plus bas se déploie tout un réseau de renvois entre les fragments narratifs. Un suspense prend forme et se fige dans l'attente d'un dénouement.

L'extérieur

Le centre de l'installation est occupé par une plateforme installée sur des tréteaux à la manière d'une maquette et dont la forme rappelle celle d'un cratère. L'objet est accompagné d'un trépied sur lequel des appareils sont greffés, dont une lampe de bureau et une caméra miniature qui sont braquées sur le cratère tel un sujet d'observation. Non loin de là, un ruban magnétique est accroché par un œillet à un autre trépied. On peut suivre sa trajectoire à travers l'installation, passant du plafond aux différentes structures du dispositif. Deux photographies de grand format sont montées sur des supports de bois et donnent à voir des intérieurs inhabités en décrépitude. L'une d'elles montre un lieu déchiré par une large ouverture en arche qui fait écho à la forme du cratère. Attachée sur un troisième trépied, une autre caméra pointe son objectif sur la photographie. Supports, tréteaux, trépieds, appareils électroniques, ruban magnétique, câblage, sac de sable, tout cet attirail est assemblé de façon rudimentaire, comme s'il répondait à des nécessités techniques.

1 *Microdrama* a été présentée en novembre 2010 au centre d'artiste L'Œil de poisson à Québec.

L'intérieur

Au fond de la galerie, un habitacle est construit avec des cimaises comme celles utilisées pour les décors de cinéma. Une ouverture donne accès à une petite pièce semblable à un poste de surveillance. Sur un bureau, deux moniteurs diffusent des images provenant des caméras situées à l'extérieur : à gauche, l'image du lieu dévasté et à droite, un détail du cratère. Près des téléviseurs, il y a un magnétophone en marche, mais dépourvu de bobines, et des écouteurs qui laissent filtrer un son étouffé. D'autres objets meublent le lieu et laissent supposer qu'il est habité : chaise, crayons, gobelets de café, paquet de biscuits entamé, fruits desséchés, sac de couchage.

Le visiteur peut prendre place au bureau et mettre les écouteurs. Le ruban magnétique que l'on a vu circuler dans l'installation entre par le haut de la cabine, passe par la tête de lecture du magnétophone et remonte pour ressortir et poursuivre sa course. Cette longue boucle sonore est constituée de mouvements orchestraux dont l'intensité n'est pas sans rappeler les moments de haute tension dramatique des films catastrophe. Ce suspense est maintenu perpétuellement à son paroxysme, tel un crescendo qui ne trouve jamais sa résolution.

Derrière ce bunker, des lettres de carton de grande dimension sont attachées à une armature en échafaud qui imite la structure des affichages commerciaux. Le texte se lit comme suit : « J'avais acquis la certitude d'avoir plus de chances de m'en sortir seul. »

5.2 Un récit à résoudre

La configuration de l'installation propose une variété de parcours. Certains visiteurs procéderont par un repérage rapide de l'ensemble avant de s'attarder aux détails alors que d'autres circuleront lentement en essayant de comprendre l'origine et la fonction de chaque élément. Ainsi, les informations qui sont interprétées par le visiteur pendant son trajet lui serviront de références pour donner du sens à ce qu'il trouvera à l'intérieur du poste de surveillance. Une fois qu'on y entre, on découvre l'envers du décor que l'on vient de traverser. À moins que ce ne soit l'inverse? Ces deux espaces, par la façon dont ils se renvoient l'un à l'autre, s'emboîtent pour créer une sorte de boucle sans fin. Le poste de surveillance est contenu dans la mise en scène qui, elle-même, se retrouve recadrée par les

moniteurs dans le bunker. En retournant dans l'espace ouvert, le spectateur enclenche une nouvelle lecture et découvre (ou redécouvre) des éléments qui cherchent à prendre une place dans cette boucle.

La tension entre les deux espaces est au centre de ce dispositif. Comme il est impossible de voir un lieu à partir de l'autre, sauf par le relais des caméras de surveillance, il ne nous reste que la mémoire pour tenter de mettre en place les différentes parties de l'énigme. Le seul élément à la fois visible du bureau et de la grande salle est la phrase : « J'avais acquis la certitude d'avoir plus de chances de m'en sortir seul. » Elle devient en quelque sorte le pivot entre l'intérieur et l'extérieur, et peut prendre différentes significations. Pour certain, ce *Je*, c'est le personnage, celui qui existe par son absence et qui habite la petite salle. Pour d'autres, l'affirmation est en fait une question posée au spectateur, comme si on lui lançait le défi de résoudre ce récit fragmentaire.

Au premier coup d'œil, l'installation du cratère et des images, avec son réseau de câbles et de trépieds, peut apparaître comme une sorte de laboratoire ou de studio. On suppose que les différentes composantes de ce dispositif répondent à des fonctions, qu'elles soient réelles ou imaginaires, mais tant qu'on ne pénètre pas à l'intérieur du bureau, rien ne nous permet de statuer sur leurs finalités. Ce n'est qu'une fois dans la petite salle qu'on peut conclure à une mise en scène. La photographie rediffusée en direct dans l'écran vidéo est recadrée de sorte qu'on peut croire qu'il s'agit d'un lieu réel. Il en va de même pour le cratère, une fois recadré, le fragment perd l'échelle de la maquette et semble s'étendre de façon indéfinie. Ainsi, la fiction de l'œuvre contient elle-même une fiction, un leurre qui dévoile ses astuces.

Qui trompe qui? Est-ce que toute cette supercherie se fait aux dépens de quelqu'un? L'inscription suggère une situation désespérée. On comprend qu'il s'agit pour ce *Je* de se *sortir seul* d'un faux pas et la musique insistante que diffusent les écouteurs pourrait bien correspondre à une détresse psychologique dans un univers de contrôle et d'observation méthodique. Le personnage, dans son poste de surveillance, est-il victime d'une machination qui le maintient dans l'illusion ou, au contraire, est-il lui-même l'artisan de cette fiction qu'il entretient minutieusement? Dans ce récit, il revient au spectateur de tracer la ligne entre le contrôle interne du personnage hypothétique et le contrôle externe sur ce même personnage.

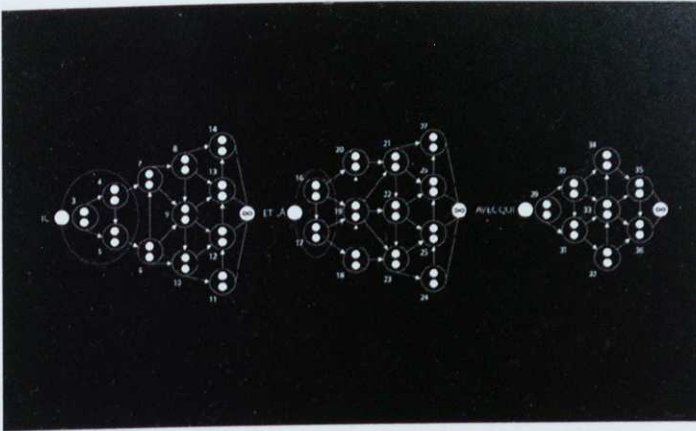


Figure 6.1 *Paisajes*, interface principale, image tirée du projet Web, 2011.



Figure 6.2 *Paisajes*, image tirée du projet Web, 2011.



Figure 6.3 *Paisajes*, vue partielle de l'exposition, CDEX (UQAM) 2011. Photo : Sébastien Cliche.

CHAPITRE VI

PAISAJES

L'œuvre Web *Paisajes*¹ est une lecture hypermédiatique d'un recueil de textes de Johanne Jarry (2011). Ce projet, parce qu'il a été réalisé à partir d'une œuvre littéraire, se distingue de mes autres productions et les thèmes qui sont généralement mis de l'avant sont ici abordés de façon indirecte, dans un dialogue avec l'univers poétique de l'auteure.

Le livre *Paisajes* de Johanne Jarry rassemble une trentaine de courts fragments narratifs. La cohérence de cet ensemble ne repose pas sur une unité de lieux, de temps ou de personnages, mais sur un rapport à la présence, à la mémoire et au fait de vieillir. Chaque microrécit vient isoler un événement pour créer une résonance existentielle. Au fil de la lecture, le caractère narratif des textes nous incite à chercher des liens (lieux, personnages, événements) entre eux. Bien que cette quête n'est jamais satisfaite, c'est à travers elle que l'on tisse des relations, souvent très subtiles, entre les fragments.

6.1 Description de l'œuvre Web

Paisajes est une œuvre combinant le texte, la narration, le son et l'image en mouvement et qui peut être présentée sur le Web ou en galerie. L'interface principale est constituée d'un diagramme fait de trois sous-ensembles qui reprennent les trois sections du livre. Chacune des cellules de ce schéma mène le lecteur soit vers le texte de la page (animé ou narré), soit vers son écho vidéographique ou sonore. Lorsque le lecteur accède à un fragment, des choix, représentés par des cercles numérotés, lui sont offerts pour poursuivre la lecture. Lorsque le lecteur clique sur l'un des cercles, un algorithme procède à une sélection aléatoire pour que l'une des deux interprétations du texte (animation, narration, vidéo ou son) soit lancée.

1 *Paisajes* a été présenté au Centre de diffusion et d'expérimentation de la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM dans le cadre du 9^e congrès international sur l'étude des rapports entre texte et image (UQAM, août 2011) ainsi qu'aux Rendez-vous du cinéma québécois en février 2012. Il est disponible en consultation à l'adresse suivante : <http://particulesenmouvement.org/paisajes>.

En circulant dans l'œuvre, le lecteur enclenche une chaîne de combinaisons à travers les différents fragments qui se succèdent ou se superposent. On peut imaginer le système comme une architecture à plusieurs niveaux : texte, vidéo, narration et son. Il n'y a ni début, ni fin et aucune durée n'est prescrite. Cependant, le diagramme de l'interface permet au lecteur, par un code de couleur, d'identifier les fragments qu'il a visionnés ou entendus et ceux qu'il n'a pas encore consultés. Ce schéma constitue en quelque sorte une carte de l'œuvre et donne au lecteur une certaine emprise sur ce territoire.

6.2 Le hors-champ du texte

Pour ce projet, je me suis inspiré des possibilités de lectures non linéaires qu'offre le livre en tant qu'objet. Je fais entre autres référence aux œuvres littéraires qui procèdent d'une logique chronologique et pour lesquelles il ne tient qu'au lecteur de briser la linéarité en ouvrant une page au hasard ou en s'autorisant des relectures. La non-linéarité inhérente au livre tient aussi aux données extralittéraires ou intertextuelles qui viennent s'ajouter à la lecture et à la façon dont certaines images mentales, provoquées par le texte, persistent plus ou moins longuement au fil des pages. D'autres facteurs, comme la discontinuité de la lecture et la contamination de l'environnement extérieur peuvent aussi être ajoutés à cette liste. Ce hors-champ du texte qui regroupe ces phénomènes extratextuels fait de l'activité lectorale un acte de production complexe et dynamique dont je voulais m'inspirer pour l'élaboration de ce projet.

En réponse au texte de Johanne Jarry, j'ai entrepris de constituer mon propre inventaire de fragments en produisant des vidéos et des trames sonores sans avoir en tête un texte particulier, mais plutôt en songeant à l'ensemble du recueil. Comme chaque lecteur donne vie à un texte à partir de sa propre banque d'images mentales, j'ai fouillé dans mes archives sonores et vidéos afin d'apporter mes matériaux biographiques. Pour donner forme à ma lecture de l'univers poétique de l'auteur, je devais établir le mien avec le même souci d'autonomie. D'autres éléments comme des textes filmés, animés ou narrés viennent donner corps au texte en accentuant la subjectivité de la lecture.

Dans le projet, chaque texte se déploie en deux fragments (textuel, sonore ou vidéographique) qui se répondent. Pendant le parcours du lecteur, un même texte peut être tantôt lu, tantôt

entendu, ce qui amplifie les changements de perspectives. Ce phénomène d'écho et le caractère aléatoire de l'expérience de *Paisajes* font de la répétition une caractéristique importante du projet. Elle conduit à la relecture dont je parlais plus haut qui, dû à la variabilité des compositions, se fait presque toujours dans un contexte différent.

6.3 Quel contrôle pour le lecteur?

Dans l'essai qu'elle consacre à la fiction interactive, Marie-Laure Ryan (2006) propose quatre modes d'interactivité répartis en deux couples binaires : interne/externe et exploratoire/ontologique. Dans le mode interne, l'utilisateur se projette dans un monde virtuel par l'entremise d'un avatar alors que dans le mode externe, il se situe à l'extérieur du monde virtuel en le surplombant ou en y naviguant comme dans une base de données. Dans le mode exploratoire, l'utilisateur peut se déplacer dans l'œuvre, mais sans en modifier le ou les scénario(s), alors que dans le mode ontologique, les actions de l'utilisateur déterminent les choix qui lui seront présentés et, conséquemment, le déroulement des événements. Cette grille permet de caractériser les productions en combinant les modes décrits plus haut en des catégories plus spécifiques. Suivant cette classification, je dirais que mes œuvres interactives sont d'ordre externe et exploratoire. Dans *Paisajes*, le lecteur explore une base de données faite de textes, de vidéos et de sons, organisée selon une arborescence préétablie. Cependant, la multiplicité des parcours possibles, l'interpénétration temporelle des différents médias et les sélections aléatoires ouvrent sur une abondante variété de combinaisons qui va au-delà d'une matrice rigide et prévisible.

L'œuvre en galerie a été présentée sous deux modes : d'abord, une projection sous un mode autonavigué (non interactif) qui offre un parcours toujours renouvelé dans l'œuvre par des choix aléatoires faits en direct par le logiciel. Puis, une borne interactive qui permet au lecteur, dans un rapport plus intime, d'effectuer ses choix à son propre rythme. Cette expérience m'a permis de constater que, pour ce projet, c'est principalement la volonté du spectateur de s'impliquer ou non dans l'acte de choisir qui détermine sa préférence entre les deux types de présentation. La question du contrôle du lecteur/spectateur sur l'œuvre constitue une problématique importante de *Paisajes*. Dans la version interactive, le lecteur a un certain impact sur la forme de l'œuvre. Cependant, il n'est pas en mesure d'apprécier

toutes les conséquences de ses décisions. Choisir entre le n° 17 ou le n° 19, par exemple, repose moins sur des motivations émotives ou sur le dénouement d'une intrigue que sur un mode déambulatoire. Même devant le diagramme organisationnel de l'œuvre, le système demeure opaque et l'ajout du hasard dans le processus de sélection rend très difficiles la prévisibilité et la compréhension d'un tel système. Le lecteur doit faire des choix tout en abdiquant une partie du contrôle que l'acte de choisir octroie normalement. Dans ce contexte, il agit davantage comme l'activateur sensible d'une œuvre générative, et sa participation à la construction du récit se situe moins dans l'interactivité que dans la recherche du sens à travers la prise en charge mentale des séquences et des simultanités qui lui sont proposées. Ce n'est qu'en parcourant l'œuvre (interactive ou autonaviguée) qu'il peut opérer une synthèse entre le texte de Johanne Jarry et la lecture que j'en propose. Lorsqu'il la quitte, ce n'est pas avec le sentiment d'en avoir vu la totalité, mais bien d'avoir circulé dans l'œuvre en acceptant qu'une multitude d'autres combinaisons demeurent possibles.

CHAPITRE VII

LA DOUBLURE

La doublure est le titre de l'exposition qui sera présentée à la Galerie de l'UQAM en octobre 2012. Comme ce projet est en cours de réalisation et que son actualisation nécessite la présence de spectateurs, il est hasardeux d'en faire l'analyse à ce point-ci. Je procéderai donc dans un premier temps par un résumé de mes intentions pour ensuite faire une description de l'installation par le biais d'un parcours hypothétique. Ce trajet sera marqué par des pauses où j'examinerai plus spécifiquement certaines de ses composantes. Je proposerai ensuite des pistes de réflexion en regard des enjeux soulevés plus tôt, soit le récit, le contrôle et l'engagement du spectateur. Finalement, je mettrai ce projet en perspective avec d'autres manifestations artistiques comme les *Happenings* des années soixante.

7.1 Intentions

La doublure a été développée sous l'impulsion de deux visées. D'une part, je voulais réfléchir aux analogies possibles entre des programmes interactifs et des stratégies installatives non informatisées. D'autre part, je désirais inscrire ce projet en continuité avec certaines pistes explorées dans l'installation *Microdrama*, notamment les dispositifs de surveillance, le cloisonnement et l'idée de personnage évoqué.

Les programmes informatiques les plus évolués peuvent s'adapter à différentes situations et sont dotés de capacités d'apprentissage. C'est ce que l'on entend généralement par l'intelligence artificielle (IA). Dans le cadre de cette recherche, je me suis interrogé sur ce qui pourrait remplacer le programme informatique au sein d'une installation dépourvue d'ordinateur. Autrement dit, quel autre dispositif serait en mesure d'exécuter des opérations et faire des choix en fonction des actions du spectateur? Cette question a trouvé une réponse dans une tournure d'esprit ironique : pourquoi ne pas *implanter* une intelligence artificielle à l'intérieur d'une intelligence naturelle, celle d'un être humain? Il s'agit d'une idée loufoque puisque l'intelligence humaine est justement le modèle que l'IA cherche en vain à émuler.

Évidemment, je n'avais pas l'intention d'insérer une puce électronique dans le cerveau d'un volontaire, mais plutôt de *programmer* des routines et des règles pour régir les comportements d'un performeur tout en lui donnant une marge de manœuvre quant à sa capacité d'adaptation au spectateur.

Je me suis aussi intéressé aux rapports entre l'espace réel et les environnements 3D qui prolongent le mimétisme de la perspective picturale pour créer un « monde virtuel » à l'intérieur duquel on peut se déplacer. Cette dichotomie réel/virtuel peut être représentée par un modèle où deux « mondes » se font face, interfacés par un écran. Pour le projet, j'ai transposé ce schéma sous la forme de deux pièces adjacentes, de mêmes dimensions et séparées par un mur au centre duquel il y a une fenêtre. Les deux espaces sont en tous points identiques, comme s'ils étaient le miroir l'un de l'autre.

Le projet s'est donc élaboré à partir de ces deux substitutions : le programme est remplacé par un performeur et le monde virtuel par la reproduction d'un espace derrière une fenêtre. Le spectateur n'a accès qu'à l'une des deux salles, l'autre étant habitée par le personnage esquissé plus haut. La littéralité de ces transpositions m'est apparue d'emblée, mais cette simplicité m'a séduit. Il y a dans cette prémisse une forme de degré zéro de l'interaction qui, nous le verrons plus loin, met en jeu des protocoles de base qui régissent les rapports humains. J'ai aussi été pris d'un vertige face à la complexité que pouvait générer une telle proposition. Que retrouverait-on à l'intérieur de ces espaces? Quelles seraient les relations possibles entre le spectateur et cette autre personne *programmée*? Serait-il possible de produire du récit à partir de cet environnement relationnel? De plus, l'architecture de l'installation offrait un prolongement de la stratégie explorée dans *Microdrama*, qui consistait à mettre deux espaces en opposition. Les deux pièces séparées par un mur et une baie vitrée pouvaient également être envisagées comme un dispositif de surveillance prenant la forme de salles d'observation.

7.2 Description et parcours hypothétique

L'installation se présente comme un espace que l'on aborde de l'extérieur. En entrant dans la galerie, on longe des murs faits de panneaux de bois semblables à l'envers d'un décor. On y

entre par une porte dont est dotée l'une de ces cimaises. L'intérieur est sobre, une moquette recouvre le sol et il n'y a pas de plafond. Dans cette pièce, on remarque un petit cube noir qui pourrait servir de banc, des sacs de sable déposés au sol, une horloge (qui marque un quart d'heure de retard) et, au mur, des crochets sur lesquels on peut suspendre un manteau. Appuyée sur le mur du fond, on trouve aussi une table et une chaise. Juste au-dessus de cette table, il y a une fenêtre qui donne à voir une autre pièce, identique à celle-ci comme s'il s'agissait d'une réflexion : même porte, même table, même chaise, même cube noir, même horloge, etc. Il n'est pas possible pour le spectateur d'entrer dans cette deuxième pièce.

Sur la table, il y a un écran cathodique qui diffuse, en circuit fermé, une prise de vue en plongée de l'une des deux pièces. En levant la tête, on aperçoit une petite caméra de surveillance. L'écran montre un espace vide, on peut donc en déduire qu'il s'agit d'une prise de vue de l'autre espace, celui derrière la paroi vitrée. Comme il y a un téléviseur identique sur l'autre table, on peut supposer que notre propre image vue de haut est diffusée dans cet écran-là, mais il n'y a aucun moyen de s'en assurer. Toujours sur la table, il y a un livre à la couverture noire.

Dans cette pièce, le spectateur est libre de se déplacer, de s'asseoir sur le cube, sur le sol ou encore sur la chaise devant la table pour consulter le livre. Il peut déplacer ces objets comme bon lui semble. Il peut aussi enlever son manteau et le suspendre à l'un des crochets. Il n'y a aucune consigne. On ne lui demande pas de faire quelque chose en particulier.

Après un certain temps, dans l'autre pièce, la porte s'ouvre et un individu fait son entrée. La doublure (c'est le nom donné au performeur) n'établit pas de contact visuel avec le visiteur. Elle se contente de fixer l'écran du système de surveillance. Plusieurs scénarios sont possibles à l'arrivée de ce personnage, mais pour poursuivre la description, nous opterons pour l'un des plus probables : la doublure, silencieuse, visage impassible, effectue une série de déplacements et de mouvements de façon machinale. Le spectateur aura peut-être compris qu'il s'agit en fait d'une reproduction approximative de ses propres déplacements dans la pièce, et ce, depuis son arrivée.



Figure 7.1 *La doublure*, vue de l'installation performative, Galerie de l'UQAM, 2012
performeuse : Catherine Cédilot, photo : Sébastien Cliche



Figure 7.2 *La doublure*, vue en plongée de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012
photo : Sébastien Cliche

Arrêt sur image

Cette courte description ne résume pas l'éventail des événements qui pourront se dérouler pendant la visite de l'installation, mais cela en pose les principaux paramètres. Nous reviendrons plus loin avec une suite possible à ce scénario, mais avant cela, faisons le point. Nous avons déjà fait un inventaire des objets présents dans la pièce, mais nous n'avons pas encore abordé le contenu du livre; nous y reviendrons. Pour ce qui est de la doublure, nous avons déjà mis certaines choses en place : tout d'abord, elle est silencieuse et n'entretient pas de contact visuel avec le visiteur, comme si elle l'ignorait. Paradoxalement, ses gestes semblent conditionnés par les mouvements de ce dernier. Nous avons donc affaire à une relation qui semble exclure les canaux qui alimentent normalement les rapports entre deux individus, soit le regard et la parole. Il reste le langage corporel, mais qu'en est-il lorsque le visage reste impassible et que le corps semble programmé à réagir aux mouvements de son vis-à-vis?

Dans la vie courante, la rencontre de deux étrangers instaure un malaise qui peut être partiellement résolu par des échanges. Habituellement, cela se fait par un regard croisé et un sourire poli où chacun peut reconnaître en l'autre le caractère inoffensif et bienveillant. Ensuite, peut s'enclencher un dialogue dont le contenu n'est souvent là que pour servir la formalité. Dans l'installation, ce protocole de base n'est pas respecté. Évidemment, il ne s'agit pas d'une situation de la vie courante, puisque le spectateur est en présence de ce qu'il peut légitimement identifier comme un performeur dans une installation d'art contemporain. Dans ces situations, comme au théâtre, on accepte que les règles de la bienséance soient suspendues; mais voilà, y a-t-il un spectacle à proprement parlé? La doublure semble, elle aussi, en attente face au visiteur, ce qui le prive en partie de la distance qui protège habituellement le spectateur. Que se passe-t-il maintenant? Qui observe qui? Quel est le rôle du spectateur si ce n'est de s'asseoir et d'assister au spectacle? Dans ce dispositif, la distance entre le spectateur et le performeur est réduite par l'observation réciproque et, paradoxalement, elle est aussi augmentée par les conditions mêmes de cette observation (baie vitrée, caméra de surveillance, absence de contact visuel ou verbal). L'installation devient alors un espace à occuper, à la fois libre et contraignant.

Revenons au livre qui, suivant la logique de symétrie inhérente à l'installation, est tiré à deux exemplaires, un dans chaque pièce. Sur la première page, on peut lire le titre *VOUS (dans cette histoire)*. Il compte environ quarante pages (imprimées au recto) et contient une série d'affirmations et d'interrogations pour la plupart rédigées à la deuxième personne du pluriel. Ces propositions sont courtes (une à deux phrases), relativement autonomes et s'adressent au lecteur de sorte qu'il se questionne sur la situation dans laquelle il se trouve et sur la nécessité (ou non) de faire quelque chose. Dans son ensemble, le ton et le contenu du livre laissent croire à une sorte de laboratoire et certains fragments sous-entendent une instance fictive qui s'adresse au lecteur comme à un personnage. Ainsi, on peut y lire : « Un dossier a été ouvert à votre nom. Votre accord n'était pas nécessaire. » Le style est formel, mais il s'en dégage une certaine ironie. En voici quelques extraits :

Le texte ouvre sur cette affirmation qui renvoie le visiteur à ses propres questionnements :

Tous les jours, quelqu'un entre ici et se demande ce qu'il doit faire.

Le livre est divisé en petits chapitres de quelques pages. Chacun introduit une piste narrative par la formule « Dans cette histoire ... » En voici quelques exemples :

Dans cette histoire, il est possible que vous ayez à prendre une décision.

Dans cette histoire, vous êtes entré(e) ici par mégarde. Cette erreur cache une vérité qui vous sera bientôt révélée.

Dans cette histoire, la personne dans l'autre pièce s'apprête à prendre la place que vous occupez dans votre vie.

Dans cette histoire, il n'y a qu'une seule pièce avec, devant vous, un miroir.

Cette structure contribue à organiser le texte autour de microrécits qui sont aussitôt désamorçés et ramènent le lecteur à sa propre présence dans l'installation et au caractère indécis de son rôle. Ainsi, certains textes semblent s'immiscer à même l'expérience qu'il est en train de vivre :

Refermez le livre et promenez-vous simplement dans la pièce. Peut-être vaut-il mieux penser à autre chose. Au bout d'une minute tout au plus, sortez et reprenez le cours normal de vos activités.

*Il est possible que vous soyez ici, mais que vos pensées, elles, soient ailleurs.
Vous n'avez pas à choisir.*

*Il se peut que vous préféreriez continuer à tourner les pages simplement pour éviter
d'avoir à regarder cette personne dans l'autre pièce.*

Vous commencez à vous sentir de plus en plus à votre aise.

*En lisant ces lignes, vous pensez à autre chose, au problème qui vous tracasse depuis
quelques jours.*

Enfin, d'autres assertions ont une portée plutôt existentielle :

*Il n'y a pas d'action qui ne soit pas utile au récit que vous êtes en train de construire.
Certaines sont seulement plus pertinentes que d'autres.*

*On dit que chaque seconde peut être le nouveau point de départ de votre existence.
Vous savez qu'il n'en est rien.*

De toute façon, il est peu probable que vous soyez celui ou celle que vous croyez être

Il y a différentes façons d'interpréter la fonction du livre. On peut le voir comme une sorte de narrateur omniscient qui esquisse des mises en situation. Du point de vue du récit, il instaure un temps à l'histoire par l'utilisation du passé, à travers des affirmations comme « Un dossier a été ouvert à votre nom ... ». Toutes les questions qui s'adressent au lecteur contrastent avec le silence de la doublure et se rapprochent de la forme de l'interrogatoire. On peut aussi voir une tentative de contrôle de la part de l'artiste ou d'un personnage autoritaire fictif. Mais cet effort demeure ambigu puisque le texte, faussement rassurant, expose ses failles par des énoncés contradictoires. D'un point de vue fonctionnel, le livre est également un élément de rétention qui permet au visiteur de canaliser son attention. Nous y reviendrons.

Retour à la relation doublure/visiteur

Revenons maintenant à la situation du spectateur et de la doublure que nous avons suspendue plus tôt. Imaginons maintenant qu'à l'arrivée du performeur, le visiteur décide de demeurer immobile en s'assoyant sur le cube pour observer la situation. Peut-être est-il en attente d'une forme de spectacle menant vers la clôture de l'œuvre? Rappelons que la doublure exécute à ce moment une série de déplacements qui reprennent approximativement les faits et gestes du spectateur depuis son entrée dans la pièce. Arrivée au bout de sa routine, la doublure vient, elle aussi, s'asseoir sur le cube en face de lui. Puis, au bout d'une minute, elle se lève, se dirige

vers la porte et sort de l'espace. Quelques secondes plus tard, elle entre à nouveau pour reprendre la routine qu'elle a effectuée précédemment, mais en la modifiant légèrement. Elle répète cette boucle en simplifiant chaque geste de sorte qu'après plusieurs cycles, la source de l'enregistrement (les déplacements du spectateur) est à peine reconnaissable, complètement vidée d'affects et de sens. Imaginons maintenant que le visiteur, pendant la répétition de cette routine, décide de se lever, de s'approcher de la table, de regarder l'écran, de regarder au plafond, puis derrière lui, puis de reculer vers le centre de la pièce, etc. Ces nouveaux mouvements sont alors enregistrés par la doublure et intégrés à sa routine. Gardons à l'esprit que tout ce temps, la doublure ne croise jamais le regard du visiteur.

Complexification

Ce type de rétroaction que nous venons de décrire est la première phase et le mode d'opération primaire de la doublure. Une fois que le spectateur aura pris conscience de ce phénomène de reproduction, d'autres événements viendront s'ajouter qui feront évoluer la perception que peut avoir le spectateur de ce personnage.

La doublure est partie intégrante de l'installation qui n'est pas complète sans elle. Le performeur qui l'incarne doit se visualiser comme appartenant à cet ensemble dont il est, avec le visiteur, l'opérateur principal. L'activité de la doublure consiste à observer les mouvements du visiteur, à les mémoriser sous forme de séquences et à créer à partir de ces gestes qu'elle privera d'affect, des motifs chorégraphiques répétitifs. Ce jeu de miroir vise à provoquer chez le spectateur une forme d'attente de rétroaction. Tout le contrôle qu'exerce la doublure réside dans la façon dont elle pourra attiser, satisfaire ou décevoir cette attente.

Plutôt que d'être soumis à un scénario de rétroaction préétablie, le performeur doit suivre de façon très stricte une série de règles simples à partir desquelles il peut improviser. Malgré la rigidité du protocole qui définit son champ d'action, la doublure demeure libre dans la construction des séquences. De plus, elle est appelée à développer de nouveaux réflexes et à affiner ses capacités de réponse. Elle peut en tout temps évaluer la situation et ajuster son comportement notamment en interrompant ou en modifiant une routine.

À d'autres moments dans l'installation, une trame sonore se fait entendre par des variations de fréquences et de longues boucles hypnotiques. Les deux protagonistes partagent alors une nouvelle dimension qui instaure un climat narratif. Toutes ces stratégies visent à complexifier progressivement les rapports entre eux pour faire en sorte que le spectateur dépasse le mode de l'attente et de la validation et qu'il entre dans une expérience où il assume et prend réellement conscience de sa présence dans l'œuvre.

7.3 Vers un récit?

Le projet *La doublure* rassemble beaucoup des conditions nécessaires au récit : espace, temporalité, personnage, action. Ce qui lui fait défaut, si l'on peut s'exprimer ainsi, c'est un scénario cohérent qui organiserait les événements autour de buts. En cours de processus, j'ai pris la décision de ne pas orienter les actions de la doublure vers une clôture de la performance. Le projet se base plutôt sur un système de règles et de conditions pour établir des rapports de causalités. Ici, le scénario est remplacé par un programme (qui demeure opaque pour le spectateur) et un texte (le livre) qui propose non pas une, mais plusieurs mises en situation. En fin de compte, la question n'est peut-être pas de savoir si ce qui est présenté au spectateur est un récit, mais de se demander si ce même spectateur pourra, à partir de ce système, produire du récit. Mais peut-on produire un récit en temps réel? Et si, comme l'affirme Mary-Laure Ryan (2006), le récit est fondamentalement rétrospectif, quel récit le visiteur construira-t-il pour relater son expérience? Il s'agit là d'une piste que je voudrais explorer en demandant à certains visiteurs de raconter leur passage dans l'installation.

7.4 Un laboratoire antirelationnel

Pendant la préparation du projet, j'ai pu constater que la tension avec le performeur qui nous refuse le contact visuel est palpable. Elle se manifeste à différents degrés selon la sensibilité de chaque spectateur et les ressources psychologiques dont il dispose pour affronter ce genre de situation. Ces malaises peuvent activer des mécanismes de défense visant à restaurer l'équilibre pour neutraliser cette tension, et l'une des réponses les plus prévisibles sera de quitter le lieu. Dans la vie courante, lorsqu'une personne est confrontée à la promiscuité et que le retrait n'est pas possible comme dans un wagon de métro ou un ascenseur, elle mettra en place d'autres stratégies d'évitement : écouter de la musique, consulter son téléphone

portable ou plonger dans un livre. Par ces gestes anodins, l'individu se retire en partie de l'espace social. Durant les ateliers préparatoires¹, j'ai compris qu'il était nécessaire d'offrir au visiteur des moyens de s'extraire partiellement de la situation pour qu'il puisse s'y engager de façon progressive. Dans l'installation, le spectateur peut se tourner vers l'écran et observer la doublure à distance, l'objectiver en quelque sorte. Il y a aussi le livre sur la table, son contenu textuel n'est pas à négliger, mais je pense qu'il faut aussi y voir une autre fonction, celle d'occuper le spectateur, de lui permettre de se donner une certaine contenance comme le fait parfois le magazine dans la salle d'attente du dentiste.

Surveillance et réciprocité.

La surveillance s'applique à des dispositifs à sens unique. Celui qui surveille est lui-même à l'abri des regards dans une asymétrie qui donne à la surveillance sa dimension de contrôle et son caractère intrusif. Ainsi, dans une salle d'observation, la vitre qui sépare l'observateur du sujet est normalement remplacée par un miroir sans tain pour que celui qui surveille puisse voir sans être vu. Dans l'installation *La doublure*, cette dynamique est en apparence neutralisée parce que le système de caméra et de moniteurs, en étant dupliqué, laisse à chacun des protagonistes la chance d'observer l'autre selon un point de vue identique. Cette surveillance réciproque se fait en toute connaissance de cause puisque la vitre, qui normalement renverrait l'un des deux regards à sa propre réflexion, est ici transparente. Chacun est en mesure de regarder l'autre l'observer, mais, malgré cet état de fait, une asymétrie demeure. À l'insu du spectateur, le performeur peut, à partir de sa loge, poursuivre la surveillance par un moniteur qui diffuse les images provenant de l'autre salle. Cette supercherie technique témoigne peut-être de la véritable asymétrie qui, elle, se situe probablement dans le rapport entre les deux protagonistes : entre la transparence qui est exigée du spectateur (il est, tel que lui-même, partie prenante de l'installation) et l'opacité du système qui conditionne les actions de la doublure.

1 Pour élaborer le programme de *La doublure*, j'ai travaillé avec une performeuse dans une simulation de l'installation aménagée dans mon atelier. Suivant un protocole préétabli, chaque exercice correspondait à un ensemble de règles, et nous prenions à tour de rôle les places du visiteur et de la doublure. Les expériences se sont ensuite poursuivies dans l'architecture cloisonnée de l'installation telle qu'elle sera présentée. D'autres performeurs ont été invités, mais aussi des spectateurs.

En m'inspirant du *Spectateur émancipé* de Rancière, j'ai fait l'éloge de l'engagement du spectateur, une attitude volontaire basée sur une relation de confiance entre l'artiste et le spectateur et qui transcende l'opposition actif/passif. Paradoxalement, *La doublure* propose un dispositif où le spectateur est coincé, observé et filmé. Un espace socialement aride où l'on cherche comment agir! *La doublure* pose ainsi un regard critique sur les notions d'interactivité en les transposant dans le contexte d'interactions humaines. On peut alors être tenté d'associer le projet à des pratiques d'art relationnel. Après tout, il réside davantage dans les rapports qui se jouent en temps réel qu'aux qualités physiques de l'œuvre, mais, pour l'instant, je le qualifierais plutôt de laboratoire *antirelationnel*, puisque le dispositif accentue les distances et ne permet pas de véritable relation entre les protagonistes.

Je ne demande pas au spectateur de participer en posant des actions spécifiques, mais j'espère qu'il décidera de s'engager dans cette expérience d'une façon ou d'une autre. Cela n'implique pas nécessairement qu'il pose une action, sans compter qu'il n'y a pas de mécanismes qui demandent à être activés (à part peut-être la porte et le livre qui demandent implicitement qu'on les ouvre). Ce que je souhaite, c'est que le visiteur prenne la décision d'entrer dans la pièce et qu'il se pose des questions simples : qu'est-ce que ce double espace? Qui est cette personne de l'autre côté de la paroi vitrée? Que dois-je faire ici? Dois-je faire quelque chose? Est-ce que je dois lire ce livre en entier? Comment vais-je raconter cette expérience une fois sorti d'ici? Tous les éléments de l'installation sont orientés de façon à ramener le spectateur à lui-même, à sa présence, et au processus de construction du récit qui lui permet de s'approprier cette expérience.

7.5 Perspectives historiques

Dans son architecture physique et technique, le projet *La doublure* s'inscrit certainement en filiation avec le travail de Dan Graham qui a exploré les phénomènes perceptuels en construisant des installations qui placent le spectateur à la fois comme sujet et objet de perception. On pense notamment à *Present Continuous Past(s)* (1974), une pièce où l'image du spectateur est rediffusée avec un décalage de huit secondes dans une ingénieuse mise en abîme qui avive l'expérience spatio-temporelle de soi. Bien que certains des aspects architecturaux et médiatiques du projet *La doublure* font écho au travail emblématique de

Graham, il se distingue de son approche principalement perceptuelle. Comme Graham, je m'intéresse, par un jeu de miroir, à la prise de conscience par le spectateur de sa place dans l'installation, mais la dimension narrative du texte et la présence d'un personnage font passer cette perception par une confrontation avec un *autre* fictif. Le visiteur est inclus dans le dispositif de l'œuvre qui le renvoie à sa propre présence, mais contrairement au travail de Graham, le rapport existentiel au moment présent est décalé par la mise en scène qui renvoie à l'idée de représentation.

Pour réfléchir à l'aspect performatif et au rôle du spectateur dans l'installation, il me semble pertinent de revenir sur le travail d'Allan Kaprow qui a marqué l'histoire de la performance dans les années soixante. Au sujet de l'origine des *Happenings*, Kaprow (1965) relate l'une de ses premières expositions où, en tant que peintre, il présentait des tableaux de style très variés. Cet éclectisme n'était pas que le fruit d'une recherche sur les différentes façons d'aborder la peinture, mais représentait aussi une tentative pour inclure les multiples niveaux de sens qu'il cherchait à exprimer. Cette démarche l'a rapidement amené vers des assemblages tridimensionnels auxquels se sont ajoutés le son, l'éclairage et l'espace lui-même. Dans cette dynamique expansive, le spectateur devait aussi être considéré comme faisant partie de l'œuvre, donc non seulement comme activateur de sens en sa qualité de lecteur des compositions qui lui étaient présentées, mais aussi comme matériau vivant agissant dans l'œuvre.

Je vois beaucoup de similitudes entre la démarche de Kaprow et mon propre parcours, et ces liens se font sentir plus intensément en regard du projet *La doublure*. L'œuvre pour laquelle il est le plus souvent cité, *Eighteen happenings in six parts* (1959), est un événement multimédia qui repose sur une partition. Il regroupe plusieurs performeurs dans des espaces subdivisés et à l'intérieur desquels les spectateurs se déplacent suivant des instructions précises. John Cage, dont Kaprow était l'un des disciples, a critiqué ce travail parce qu'il le trouvait trop contrôlé. Pour Kaprow, c'est l'imprédictibilité des événements par le spectateur qui tenait lieu de mesure aléatoire.

He had accounted not only for the phenomena witnessed but also for the very phenomenon of witnessing. To the extent that his guests felt themselves to be amid impromptu goings-on, their witnessing gave rise to aesthetic experiences that could no longer be claimed by the artist alone. It was unpredictability –even the unknownability– of those experiences, and not the precise scoring of the Happening, that was its aleatory measure. (Kelley, 2004, p.41)

Dans le milieu des années soixante-dix, la pratique de Kaprow est passée d'événements publics à une étude de l'intimité des relations sociales en explorant notamment les comportements reliés aux formalités. C'est une partie méconnue de son travail, mais qui pour moi trouve sa pertinence en regard du projet actuel.

Kaprow began exploring questions of intimacy and formality of behavior, as well as points of contact and exchange that could be either direct and physical or mediated by such devices as tape recorders, telephones, and televisions; all are links that can both connect and disconnect an exchange. (Kelley, 2004, p.190)

Dans un ouvrage sur *Les origines des arts multimédia*, Roberto Barbanti (2009) avance que « si le Futurisme a incarné une réponse concordante, naïve et brutale, à l'impact violent de la technique industrielle moderne, le Happening a été une première forme de réaction spontanée à ces nouvelles technologies que sont la radio et le magnétophone [...] une sorte d'appropriation, de mise en scène analogique [...] » (p.99). Il développe cette thèse en soutenant que les médias d'enregistrement sonore et les techniques de transmission à distance ont provoqué un effet de déréalisation en modifiant profondément notre rapport à l'espace et au temps. La temporalité devient alors « une variable, en quelque sorte, "disponible" : il n'y a plus, pourrait-on dire d'une façon métaphorique, une seule "flèche du temps", mais une superposition-succession chaotique et réversible de temporalités partielles, indifférenciées et équivalentes. » (p.89). Il propose que les Happenings, par leurs temporalités ouvertes, la superposition et l'autonomie de chaque couche ou segment de l'œuvre, mais aussi par une esthétique de l'indifférencié et du hasard répondent par analogie à ces nouveaux paradigmes spatio-temporels. De façon paradoxale, mais spontanée, le Happening incarne aussi une critique de cette déréalisation en misant sur l'ici-maintenant, comme s'il cherchait à conjurer cette indifférenciation dans un moment unique pour abolir la distance qu'il venait lui-même de créer.

Le projet *La doublure* s'inscrit en continuité avec cette approche à la fois analogique et critique. Il fonctionne comme un dispositif d'enregistrement, d'encodage et de reproduction qui fragmente les actions du spectateur et les traite comme des informations indifférenciées. Il offre au visiteur un rapport direct avec l'œuvre et, en même temps, érige un dispositif de cloisonnement, d'écrans et de protection psychologique qui n'a de cesse de consolider et même d'augmenter la distance qui les séparent.

Au théâtre, une doublure vient remplacer un comédien qui s'absente et, au cinéma, elle vient se substituer à l'acteur pour des cascades, des scènes de nudité ou d'autres occasions où sa présence n'est pas indispensable (comme les réglages techniques). La doublure *prend la place de* ou *se fait passer pour*; elle porte en elle l'idée d'une imposture à même les mécanismes fictionnels à laquelle le spectateur consent. Elle admet sa nature illusoire parce qu'elle est toujours le double de quelque chose. Mais qu'en est-il de la doublure interprétée par un performeur dans l'installation dont il est ici question? Est-elle le double du spectateur dont elle reprend les mouvements ou serait-elle plutôt la doublure de l'artiste qui désigne des représentants pour prendre sa place face au spectateur? Peut-être remplit-elle ces deux fonctions en doublant un rôle qui n'a pas de matrice, si ce n'est le visiteur lui-même et les règles établies par l'artiste.

CONCLUSION

Les travaux que j'ai réalisés en art interactif ont intensifié un intérêt déjà bien présent pour l'articulation de fragments. En me penchant davantage sur les architectures combinatoires, j'en suis venu à concevoir les composantes de mes installations de façon modulaire en favorisant leur interchangeabilité et leur réutilisabilité. Cette démarche donne lieu à des œuvres organisées en réseaux décentralisés, invitant à une pratique de l'œuvre par le parcours. En ouvrant la question de la participation du spectateur sur l'idée plus inclusive de l'engagement, je me positionne à l'encontre d'une apologie de l'interactivité pour envisager plus largement les stratégies qui stimulent le dialogue entre l'œuvre et le spectateur, et ce, dans une perspective critique.

La fiction interactive met en lumière la difficulté de réconcilier la conception temporelle et téléologique du récit avec la spatialité de la base de données. Les défis et les questions que pose cette tension trouvent des prolongements dans la pratique installative telle que je la conçois. Dans mon travail, le récit est abordé par ses modalités de production, c'est-à-dire comme un processus cognitif par lequel l'artiste et le spectateur peuvent se rencontrer. Le récit est un mode de représentation qui dépasse les productions culturelles pour se répandre dans presque toutes les sphères d'activité. La vie quotidienne elle-même est un récit en chantier, balisé par des mécanismes de défense qui filtrent et colorent les interprétations. Ces dispositifs de contrôle, tapis dans les fondements obscurs de notre subjectivité, contribuent à transformer le réel par des projections déformées. L'installation *Microdrama*, à l'instar de plusieurs de mes projets, met en scène ces fantasmagories en enchâssant, l'une dans l'autre, les fictions et en confondant les dispositifs qui produisent l'illusion.

L'installation performative *La doublure* vient faire la synthèse de toutes ces préoccupations. Elle déplace l'idée du fragment au niveau de l'action du visiteur, captée et rejouée par le performeur. Ainsi, dans ce projet, l'idée d'un programme capable de prendre en compte l'*input* du spectateur prend forme à travers des protocoles et des règles destinés à être interprétés. L'installation *La doublure* fait aussi de la question du contrôle et des mécanismes

de défense une prémisses de sa configuration architecturale et médiatique. Elle place le spectateur au cœur d'un environnement qui, paradoxalement, se déploie comme un dispositif de mise à distance. L'engagement du spectateur devient alors un enjeu incontournable.

Les réflexions qui ont accompagné la création de *Microdrama* et *Paisajes* m'ont amené à voir mes œuvres comme des écosystèmes narratifs. J'entends par là des environnements où les interrelations forment un ensemble *équilibré* à l'intérieur duquel on peut faire un parcours au fort potentiel narratif. Cette recherche ouvre sur la perspective d'installations qui n'ont pas de forme finie, mais qui sont régulées par des systèmes qui en assurent la variabilité physique et narrative. En ce sens, le projet *La doublure* serait à la fois une forme de bilan des projets antérieurs et le prototype d'œuvres à venir. Cette installation repose sur une transposition analogique de paradigmes informatiques, mais on peut imaginer une œuvre qui dépasserait ce stade pour développer des processus hybrides qui incluraient à la fois une pratique de l'installation scénographique et des programmes informatiques.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

- Barbanti, Roberto (2009), *Les origines des arts multimédia : L'influence des mnémo-télé-technologies acoustiques sur l'art*, Nîmes : Lucie éditions.
- Bourassa, Renée (2010), *Les fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal : Le Quartanier.
- Dubois, Nicole (1987), *La psychologie du contrôle : Les croyances internes et externes*, Grenoble : Presse Universitaire de Grenoble.
- Freud, Anna (2001), *Le moi et les mécanismes de défense*, Paris : Presse universitaire de France (original publié en 1936).
- Genette, Gérard (1969), *Figure II*, Paris : Éditions du Seuil.
- Herman, David (2003), Introduction. Dans D. Herman (dir.), *Narrative Theory and the Cognitive Sciences* (p. 1-25), Stanford, CA : CSLI Publications.
- Jahn, Manfred (2003), 'Awake! Open you eyes!' The Cognitive Logic of External and Internal Stories. Dans D. Herman (dir.), *Narrative Theory and the Cognitive Sciences* (p. 195-213), Stanford, CA : CSLI Publications.
- Jarry, Johanne (2011), *Paisajes*, Montréal, QC : Éditions les petits carnets.
- Kaprow, Allan (1965), A statement. Dans M. Kirby (dir.), *Happenings : An illustrated anthology : scripts and productions by Jim Dine, Red Grooms, Allan Kaprow, Claes Oldenburg, Robert Rauschenberg, Robert Whitman*, New York : E.P. Dutton & Co.
- Kelley, Jeff (2004), *Childsplay : The art of Allan Kaprow*, Berkeley, CA : University of California Press.
- Lévi-Strauss, Claude (1962), *La pensée sauvage*, Paris : Plon.
- Mallarmé, Stéphane (1914), *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Paris : La nouvelle revue française.
- Rancière, Jacques (2008), *Le spectateur émancipé*, Paris : La Fabrique éditions
- Ricœur, Paul (1983), *Temps et récit I*, Paris : Éditions du Seuil.

Ryan, Marie-Laure (2006), *Avatars of story*, Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.

Schank, R. C., R. P. Abelson (1977), *Scripts, Plans, Goals, and Understanding*, Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum Associates.

Articles

Chabrol, Henri (2005, septembre), Les mécanismes de défense, *Recherche en soins infirmiers* (82), 31-42.

Galanter, Philip (sans date) *What Is Generative Art? : Complexity Theory as a Context for Art Theory*, Consulté le 3 septembre 2012 à l'adresse : http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf.

Rongier, Sébastien (2008), La modernité, esthétique et pensée du fragmentaire, *Recherches en esthétique*, (11), Consulté à l'adresse : <http://sebastienrongier.net/article55.html>.

Sites Internet

Clark, David (artiste) (2008), *88 Constellations for Wittgenstein* [document Web]. Consulté à l'adresse : <http://www.88constellations.net/>.

APPENDICE

LISTE DE LA DOCUMENTATION VISUELLE PRÉSENTÉE SUR LE CD-ROM.

Nom du fichier	Description
01_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue partielle de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, photo : Sébastien Cliche
02_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue partielle de l'installation (en plongée), Galerie de l'UQAM, 2012, photo : Sébastien Cliche
03_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue en plongée de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, photo : Sébastien Cliche
04_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, performeuse : Catherine Cédilot, photo : Sébastien Cliche
05_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, performeuse : Catherine Cédilot, photo : Louis-Philippe Côté
06_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, performeuse : Anne-Flore de Rochambeau, photo : Louis-Philippe Côté
07_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, performeur : Gabriel Painchaud, photo : Sébastien Cliche
08_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, performeur : Oliver Koomsatira, photo : Sébastien Cliche
09_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2012, performeuse : Catherine Cédilot, photo : Sébastien Cliche
10_cliche_doublure.jpg	<i>La doublure</i> , détail de l'installation : <i>Vous (dans cette histoire)</i> , Livre relié, 80 pages, 18 cm x 22 cm, tiré à deux exemplaires, photo : Sébastien Cliche

- 11_cliche_doublure.jpg *La doublure*, détail de l'installation : *Vous (dans cette histoire)*, Livre relié, 80 pages, 18 cm x 22 cm, tiré à deux exemplaires, photo : Sébastien Cliche
- 12_cliche_doublure.jpg *La doublure*, détail de l'installation : *Vous (dans cette histoire)*, Livre relié, 80 pages, 18 cm x 22 cm, tiré à deux exemplaires, photo : Sébastien Cliche
- 13_cliche_doublure.jpg *La doublure*, vue de la loge des performeurs (non accessible au public), Galerie de l'UQAM, 2012 photo : Sébastien Cliche
- 14_cliche_doublure.jpg *La doublure*, images tirées de caméras de surveillances, Galerie de l'UQAM, 2012