

**UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL**

**LA TRAVERSÉE DES ÉPREUVES  
CONTE MULTIMÉDIA POUR ENFANTS  
ÉLÉMENTS D'UNE MÉTHODOLOGIE POUR LA CRÉATION  
MULTIDISCIPLINAIRE ET MULTIMODALE**

**THÈSE**

**PRÉSENTÉE**

**COMME EXIGENCE PARTIELLE**

**DU DOCTORAT EN ÉTUDE ET PRATIQUE DES ARTS**

**PAR**

**SERGE LAFORTUNE**

**MAI 2006**

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.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 d'abord à remercier mes deux directeurs de thèse Louise Poissant et Serge Ouaknine pour leur soutien tout au long de ces années de thèse création. Je les remercie de m'avoir épaulé et guidé dans ce processus. Leur générosité a été exceptionnelle.

Merci à Marquise Lepage qui m'a encouragé à entreprendre l'aventure et m'a entouré de son amour et de ses conseils pertinents jusqu'à la fin.

Merci à Philippe Amiguet qui m'a épaulé dans toutes mes réalisations des dix dernières années.

Merci à Yves Racicot pour son aide précieuse et ses qualités de visionnaire.

Merci à Louise Lafortune et Bernard Massé pour la confiance en mon travail de création.

Je remercie aussi sincèrement Philippe Noireaut, Hugo Adam, Pauline Provencher, Michel Fleury et son groupe, Capucine Powers, Denise Boulanger, Pierre Mongeau, Marc Labelle, Dézo, Marie-Élaine Berthiaume et son fils Laurent, Marie-Claude Michaud et Yvan Benoît et tous les autres qui ont accepté les défis parfois inusités que je leur ai proposés.

Merci à l'équipe de Tangente qui a permis la diffusion de mon projet de doctorat. Merci en particulier à Dena Davida pour son sens de l'aventure et sa disponibilité.

Merci aussi à l'UQAM, au CIAM, à Hexagramme, au groupe MOIFEM, à l'UQTR, à Michel Fleury ainsi qu'à son équipe, à tous ceux qui m'ont permis directement ou indirectement de trouver des lieux, des moyens et des occasions d'innover.

Merci aux différentes équipes techniques et aux nombreux départements qui ont mis à ma disposition toutes les ressources possibles.

Merci amical aux copains du Paltoquet qui ont été une source d'inspiration et de distraction.

À mes enfants, Clara et David pour leurs encouragements et leurs idées.

Merci à Alice et Jérémie Leguern-Lepage, pour leur participation exceptionnelle à la création de *Juliette ou La Traversée de Épreuves*.

Merci aux sorcières, aux fées et aux ogres gentils ou méchants... et merci aux enfants toujours prêts à les réinventer.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES ENCARTS.....	vi
LISTE DES FIGURES.....	vii
LISTE DES TABLEAUX.....	viii
AVANT-PROPOS.....	1
RÉSUMÉ.....	3
INTRODUCTION.....	4
AVERTISSEMENT AU LECTEUR.....	15
<b>VOLET 1</b>	
ÉLÉMENTS METHODOLOGIQUES.....	15
<b>CHAPITRE I</b>	
UNE APPROCHE HYBRIDE.....	15
1.1 Autopoïésis, phénoménologie et enaction.....	15
1.2 Préjugés.....	26
<b>CHAPITRE II</b>	
L'INFLUENCE DES TECHNOLOGIES.....	30
2.1 Influences du côté des sciences et technologies.....	30
2.2 Accepter la subjectivité.....	34
<b>CHAPITRE III</b>	
TERRITOIRES SUBJECTIFS ET FRAGMENTS.....	37
<b>CHAPITRE IV</b>	
UNE APPROCHE POUR L'IMMERSION.....	43
4.1 Le corps sait.....	45
4.2 Un monde utile mais limité.....	49

4.3	La douleur : Un exemple de subjectivité et d'objectivité.....	50
<b>CHAPITRE V</b>		
<b>NAÏVETÉ PERCEPTIVE ET COMPLEXITÉ.....</b>		<b>55</b>
5.1	Le point de vue de l'enfance.....	55
5.2	Paradoxe de la recherche.....	57
5.3	Saturation perceptive, approche minimaliste.....	58
5.4	Une matérialité envahissante.....	61
5.5	Les collaborations.....	62
<b>CHAPITRE VI</b>		
<b>LANGAGE, CONSTRUIRE L'EXPÉRIENCE, LA PLACE DE L'INTUITION...63</b>		
6.1	Langage, inconscient et corps/nature.....	63
6.2	Intrigue du langage, utiliser le conte.....	65
6.3	La place de l'intuition et les technologies numériques.....	66
<b>CHAPITRE VII</b>		
<b>LE PROJET.....</b>		<b>70</b>
7.1	Le conte.....	71
7.2	Histoire du conte, histoire de l'humanité.....	72
7.3	Une histoire de famille.....	74
7.4	La grand-mère fil conducteur.....	76
7.5	Un métier d'ogre.....	80
7.6	Choisir l'enfance.....	82
7.7	Personnages paysages, témoins du projet identificateur.....	84
7.8	La réparation, prétexte du projet identificateur.....	86
7.9	Le carnivalesque comme territoire.....	87
<b>CHAPITRE VIII</b>		
<b>UTILISER LE CONTE.....</b>		<b>90</b>
<b>CHAPITRE IX</b>		
<b>EN RÉSUMÉ.....</b>		<b>94</b>
9.1	Liste des principales production.....	98
<b>VOLET 2</b>		
<b>RENCONTRE AVEC LA MATIÈRE.....</b>		<b>100</b>

CHAPITRE X	
APPROCHE EXPLORATOIRE.....	102
10.1 Le conte : Des influences et des choix.....	103
10.1.1 Le conte à haute voix : La tradition orale.....	103
10.1.2 Le conte gigogne.....	105
10.1.3 Inspirations du quotidien : Andersen.....	106
10.1.4 Les contes traditionnels: Perrault, Grimm et Calvino.....	108
10.1.5 Les «Mille et Une Nuits», génies et fantastique: Antoine Galland, une écriture à lire à haute voix.....	109
10.1.6 Une influence cynique du conte contemporain: Les animations contemporaines.....	111
10.2 Sous le signe de la diversité.....	115
10.3 Mimer la machine.....	117
10.4 Le travail sur écrans multiples.....	117
10.5 L'introduction des technologies: Les choix mais aussi les limites.....	122
10.6 Au hasard des formations.....	128
10.6.1 La route de Darwin et Chères Mathématiques: Les hasards et les opportunités.....	130
10.7 Hasards et intuitions.....	134
10.8 Disponibilités des ressources : L'utilisation des limites pour innover.....	135
10.9 Les collaborations : Un monde de pionniers.....	139
CHAPITRE XI	
APPROCHE IMMERSIVE.....	145
11.1 Les acquisitions de savoir-faire.....	146
11.2 Les apprentissages.....	148
11.2.1 Le son.....	148
11.2.3 Travailler l'installation : "Juliette Face à Face".....	149
11.2.4 La maîtrise de l'image.....	161
11.2.5 Le montage, outil privilégié de la dynamisation.....	163
11.3 La maîtrise de l'espace et la question du temps.....	166

11.3.1 La pratique de l'immersion: Le lien intime	
producteur/produit.....	166
11.3.2 Le travail sur les écrans : La réorganisation de l'espace et du temps..	167
11.3.3 Scénographie: L'utilisation des écrans et l'architecture des projections.....	168
11.4 « Juliette Vole ».....	170
11.5 Révéler ou camoufler la technique?.....	175
11.6 Juliette Habite le Monstre.....	176
11.7 Lorsque le bien et le mal habitent le corps de Juliette.....	179
11.8 Rencontre avec le technologies de l'image : Le temps de la machine.....	182
11.8.1 Linéarité et temps de la machine.....	183
11.8.2 Prudence et sérénité.....	188
11.8.3 Intégrer les éléments et établir des liens.....	190
11.9 Synchronisation des éléments visuels et sonores : La gestion de plusieurs écrans et du paysage sonore.....	191
11.10 Une relation à la matière sous influence.....	192
11.11 Émergence de nouvelles habiletés.....	196
11.11.1 Rencontres fécondes.....	196
11.11.2 Disponibilité émergente.....	198
11.12 Question d'espace : une nouvelle dynamique corporelle s'installe.....	200
11.13 Saturation et fascination <i>versus</i> silence et sensibilité du corps.....	202
11.14 Disponibilité corporelle et intellectuelle : Corps machine et machine au corps.....	203
11.14.1 Hands on.....	203
11.14.2 Une manière intuitive de faire rencontre avec la complexité de la matière.....	207
CHAPITRE XII	
L'APPROCHE SÉLECTIVE.....	209
12.1 Les personnages : matière et identité.....	211
12.2 Les personnages : quelques manifestations.....	212
12.3 La carnavalisation, personnage/décor.....	216

12.4	Déroulement de <i>Juliette ou La Traversée des Épreuves</i> .....	219
12.4.1	Les premières minutes.....	219
12.4.2	Le jeu de marelle constitue un stéréotype.....	219
12.4.3	Le choc et le coma.....	220
12.4.4	Maïmé le sorcier.....	221
12.4.5	Juliette Cendrillon.....	224
12.4.5.1	Les animations et le temps : Le traitement des distorsions et des erreurs.....	226
12.4.5.2	Des choix difficiles et la nécessité de prendre du recul.....	227
12.4.6	“Dicboc” le Pirate, exemple d’improvisation.....	230
12.4.7	“Le Prince Colibri”.....	232
12.4.8	“Juliette La Laide.....	233
12.4.9	Animer le “Jongleur”.....	234

## CHAPITRE XIII

DISCUSSION.....	236
BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE.....	248
BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE.....	252

*LISTE DES ENCARTS*

PAROLES DU MONSTRE ou de la bête.....	151
PAROLES DE LA JEUNE FILLE (dans le casque de chevalier) .....	156
Dispositif de <i>Juliette Vole</i> .....	170
Description sommaire de “Juliette Habite le Monstre”.....	180

## LISTE DES FIGURES

Figure 16.1	Écran de cinéma.....	120
Figure 16.2	Écrans de <i>Juliette ou La Traversée des Épreuves</i> .....	120

## **LISTE DES TABLEAUX**

Tableau 1.1	Architecture de la méthode.....	25
Tableau 18.1	Description sommaire de «Juliette Habite le Monstre».....	180

## Avant-propos

### Juliette ou La Traversée des épreuves

Le travail sur le conte trouvait ses racines dans des projets qui ont précédé le doctorat. Dès les premiers travaux<sup>1</sup>, il était clair que je travaillais autour d'un drame familial. Ce drame familial tournait, pour l'essentiel, autour de l'internement psychiatrique de ma grand-mère paternelle vers 1925.

Cet évènement traumatique a suscité une réaction de déni dans ma famille. J'ai pris la décision d'organiser le conte autour de ce déni symptomatique, de lui permettre de faire du bruit. Ce qui s'est exprimé au départ comme un désir de réparation s'est progressivement transformé. Cela est devenu prétexte à la création sous toutes ses formes. En cours de route j'ai abordé plusieurs thèmes qui semblaient faire partie de ce déni : la peur, l'inceste, la place du bien et du mal, le sentiment de chaos dans l'enfance...

J'ai utilisé ces thèmes comme des états par lesquels j'étais transporté, j'en ai fait un matériau de création autour de ma grand-mère. J'avais le sentiment de donner à ma grand-mère une seconde chance<sup>2</sup> et, par la même occasion, je m'offrais une matière riche pour élaborer mes contes. Juliette, ma grand-mère, était le lieu symbolique, le prétexte, autour duquel s'élaborait la création. L'idée de la réparation était un déclencheur au cœur du processus de création. Le désir de réparation n'avait pas pour objectif la résolution d'un conflit familial, mais plutôt d'établir un paysage, un décor pour la création. La création autour de Juliette a servi de moteur, de prétexte, d'excuse, de décor au processus de création.

Si le premier volet rend compte des réflexions, des constats, des éléments d'une méthodologie de travail qui ont émergé du processus de création, le deuxième volet de la thèse fait état de la démarche qui a donné naissance à Juliette

---

<sup>1</sup> Mai 2000 : Le projet Juliette et le dragon : racontait à la manière d'un conte, le drame de ma grand-mère.

<sup>2</sup> À elle, comme à moi et à d'autres.

ou La Traversée des Épreuves. J'y décris les principales étapes qui ont jalonné ce qui est devenu le laboratoire de recherche jusqu'à la création de Juliette ou La Traversée des Épreuves. Les formes qu'a prises le conte dans cette thèse/création sont diverses. J'ai cherché à retracer, exposer, décrire le plus précisément possible les étapes de la création. Ces étapes sont abondamment illustrées dans le volet 2 et dans le document d'accompagnement (DVD rom). Le lecteur pourra prendre quelques instants pour en consulter les documents visuels et sonores.

## Résumé

Cette thèse résume le travail de 3 ans de production artistique et plus d'un an de réflexion et d'écriture. Cette période de réflexion rend compte a posteriori tant du travail de création que des réflexions qui ont suivi la production de « Juliette ou La Traversée des épreuves » présenté en décembre 2003 à l'Espace Tangente sur la rue Cherrier à Montréal.

*La Traversée des Épreuves* est une création présentée à l'Espace Tangente en décembre 2003. Elle est le fruit d'une démarche de création en trois temps. *L'exploration*, temps de la recherche au cours de laquelle j'ai produit une série d'objets, image en mouvement, participation à des groupes de recherche. Cette exploration était intuitive, elle tenait à la fois désir et de la déstabilisation. Cette période était une période pendant laquelle l'hybridation des matériaux de création, numériques ou non, me servait de guide pour explorer la matière. *L'immersion*, ce deuxième temps de la recherche, était caractérisée par une multitude d'apprentissages et une implication physique et psychique lorsque lorsqu'un artiste du côté des arts visuels, habitué à une pratique très artisanale et une indépendance dans le processus de création, s'implique du côté du numérique et des outils complexes que cela implique. Le troisième temps de la recherche, *la sélection*, a été le moment des choix comme des deuils qui vont donner naissance au projet final. La réflexion sur l'ensemble du processus, réflexion a posteriori, sera développée dans le volet, qui suit l'introduction.

L'introduction, retrace les principales pistes qui ont été explorées ainsi que certaines réflexions qui ont été la base de la recherche. Le premier volet de la thèse s'attarde aux influences et aux inspirations théoriques et méthodologiques, le second volet est une description dynamique du processus de création. Un DVD rom permettra de suivre de façon visuelle et sonore les principales étapes de la production.

## Introduction

*Ce qui apparaît comme évidence dans l'illusion apparaît comme illusion à celui qui ne participe pas de cette évidence parce qu'il ne participe pas au jeu. (Pierre Bourdieu, 1994)<sup>3</sup>*

La création s'engage dans le monde numérique. La diversité des moyens et leur nature polymorphe entraînent des transformations de l'environnement et du processus de création dont nous ne sommes pas toujours en mesure de cerner tous les contours. L'art est engagé tout comme nous le sommes dans un nouveau système de relation avec le monde.<sup>4</sup> Nous connaissons aujourd'hui un sentiment d'extase et d'euphorie, parfois de rejet, par rapport au numérique dont il est difficile d'assurer la maîtrise. Nous sommes engagés dans cette ère du numérique, avec ses systèmes puissants et porteurs. Ils ont pour l'artiste<sup>5</sup> plus spécifiquement, un pouvoir évocateur phénoménal. Ils ouvrent à de vastes domaines d'exploration.

C'est d'abord en tant que praticien que j'ai pris conscience de cette réalité. L'observation plus globale et systématique de la situation est venue par la suite, par un retour réflexif sur des gestes et des décisions de création déjà réalisées. J'étais partie prenante de la relation entre l'artiste comme producteur et l'objet (outil ou matériau) de son travail, de sa pensée. Il était question, dans cette thèse/création, de poursuivre les explorations, les recherches déjà amorcées dans le domaine de la création avec les outils informatiques et de construire une démarche, au cours du doctorat, qui me permette d'établir ou de maintenir des

---

<sup>3</sup>.Pierre Bourdieu. *Raisons Pratiques sur la théorie de l'action*, p. 53.

<sup>4</sup> « En dépit d'une longue tradition, les arts classiques ne semblent plus répondre entièrement aux changements de notre société. » Jean-Paul Longavesne. *Esthétique et rhétorique des arts technologiques. Esthétique des arts médiatiques, Interfaces et sensorialité*. 2003. p.37

<sup>5</sup>Si pour l'instant, le nombre des artistes qui évoluent dans le domaine numérique est limité, la plupart sont néanmoins touchés par le questionnement que suscite ce domaine en expansion.

liens avec mes acquis antérieurs.

Dans cette thèse/création, j'ai été confronté au lien complexe entre la création et la théorie, ce que l'on peut supposer du langage de l'œuvre et ce que l'on peut dire au sujet de la création. Cette création théorique à partir du processus créateur est à la fois un agir et une représentation du processus de création. Cela conduit à la description de la complexité du faire qu'il est difficile de gérer en tenant compte du processus créateur qui émerge.

Je pressentais que, si j'orientais le processus de création dans un système méthodologique défini, je serais confronté à baliser et à limiter le champ d'exploration puisqu'il faudrait définir précisément les règles de la recherche au départ. Ces règles m'apparaissaient réductrices en regard d'une création qui visait à s'ouvrir et à s'adapter à la puissance du numérique en constante évolution. La nature ouverte de cette recherche doctorale m'a mené à privilégier l'immersion dans la création et à différer le temps de la réflexion méthodologique. La création elle-même et la manipulation des diverses technologies m'ont par ailleurs obligé à adopter certaines règles et procédures qui se sont imposées au fur et à mesure de la pratique.

Les règles de départ étaient liées à des expériences passées de création, utilisant divers matériaux, dont la vidéo<sup>6</sup>. Je privilégiais ce qui allait se mettre en place dans la recherche d'une cohérence et d'une qualité respectant une spontanéité créatrice. Je me suis aussi laissé guider par l'expérience et par la nature des matériaux, des logiciels, des techniques qui se présentaient à moi, tout en tenant compte des expériences antérieures les plus récentes qui m'inclinaient à m'adresser aux enfants (conte, animation, productions ludiques) La souplesse, la disponibilité et l'ouverture me semblaient plus propices et fécondes pour orienter

---

<sup>6</sup> Le montage d'image en mouvement sur logiciel Avid, a été mon premier réflexe (premier montage mars 2000)

ma démarche de création. J'allais revenir, à la fin du processus de création, sur les éléments méthodologiques qui ont émergé peu à peu dans l'action et ceux qui se sont précisés *a posteriori*. Cette démarche s'inscrivait dans un processus réflexif et analytique. Cela a permis de laisser surgir une forme et s'est dégagé une poïétique : l'art en train de se faire<sup>7</sup>, la pratique et son résultat<sup>8</sup> au cours du processus de création. Ce cheminement m'a stimulé et a favorisé l'ouverture à la diversité tout en visant une cohérence interne pas toujours perceptible de l'extérieur.

Dans cette perspective, mon champ de recherche ne pouvait se limiter à un seul moyen de création. Cette recherche visait à mettre en relation une abondance de ressources, d'outils et de modes de création. Pour arriver à rencontrer la complexité inhérente à cette diversité de champs d'exploration, une recherche de simplification s'imposait surtout pour amorcer le travail créatif. Ceci m'a conduit à la réalisation de plusieurs projets de différente envergure pour permettre un apprivoisement de moyens de création plus ou moins connus et d'outils à maîtriser. Il s'agissait donc de tirer profit d'expériences antérieures qui avaient permis d'apprivoiser la peinture, la vidéo, la réalisation, le montage, le son, l'estampe, la gravure, l'imprimerie, l'écriture poétique et l'écriture de contes, la danse, l'installation. Ce doctorat me permettait de passer d'un laboratoire de recherche personnel à un laboratoire de recherche où création, rigueur, cohérence puissent s'exprimer et trouvent tout un sens dans une perspective d'apprentissage, d'analyse et de synthèse du processus créateur qui a mené à cette recherche doctorale. Il me semble que si cette cohérence et cette rigueur n'ont pas toujours été au rendez-vous c'est que la nature même de la recherche artistique est à la fois une question de rigueur et d'empirisme. Il me semblait cohérent dans la recherche

---

<sup>7</sup> Pour une poïétique iconoclaste : Pratique artistique en différance. Thèse de Martin Boisseau. Septembre 2002.

<sup>8</sup> Une praxis en ce que sa fin... existant indépendamment de l'activité qui l'a faite et valant plus qu'elle.

... le principe se trouve dans le créateur et non dans le créé. Dictionnaire de la philosophie, Encyclopedia Universalis, Albin Michel 2000.

d'une liberté dans la création tout comme dans la nécessité d'un « rendre compte » de la démarche, de me donner pour objectif de concilier rupture de la censure tout en acceptant de mettre en mots, ce qui n'est pas toujours évident à réaliser. Plutôt que d'affirmer mon travail comme une lutte contre la censure, j'ai préféré parler du préjugé, du présupposé avec lequel j'allais devoir composer.

Mes expériences passées de recherche m'ont permis de développer des intuitions, des convictions et des présupposés relativement au processus créateur. Ce doctorat me servait d'outil pour circonscrire des pistes de recherche, pour développer une méthode de recherche et de la mettre en action. Dans le domaine des arts, il serait intéressant d'élargir cette idée de développer un laboratoire de recherche personnel qui permet de suivre son propre processus de création et ainsi, de pouvoir contribuer au développement de méthodes de recherche en création ; c'est-à-dire de passer du personnel au transposable, au transférable<sup>9</sup>.

Un laboratoire de recherche est un lieu où il se fait des recherches autour d'un fil conducteur. C'est un lieu de matérialisation, des programmes de recherches pourront y trouver une assise et des moyens. C'est un regroupement de chercheurs autour d'un fil conducteur<sup>10</sup> en vue d'atteindre des constats ou des réalisations. À titre d'exemple, l'UQTR pose certaines conditions à la mise en place d'un laboratoire de recherche qui tient compte de la notion de regroupement

---

<sup>9</sup> Je crois qu'il reste beaucoup à faire en ce qui concerne la place des artistes dans une thèse-crédation, la façon de rendre compte et les critères de mise en place d'un laboratoire de recherche, des conditions de sa création, des mécanismes de sa démarche et de ce qu'il cherche à vérifier. Jusqu'où un laboratoire de recherche en art est-il transposable, comparable à d'autres types de laboratoire de recherche ?

« Un fil conducteur est la clarification explicite de l'esprit d'une rencontre de formation, d'un accompagnement ou d'un entretien servant à orienter les réflexions et les actions, à établir des liens entre les diverses idées émises et les actions posées et à faire un retour éventuel sur les actions pour articuler le sens, les liens et la cohérence » (Lafortune, 2004, p. 338).

Cette définition est tirée de Lafortune, L. (dir.) (2004). Le questionnement en équipe-cycle. Questionnaire, entretiens et journaux de réflexion, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, p. 338.

et des réalisations scientifiques : qualité, pertinence, contribution aux orientations, possibilités de financement, réalisations scientifiques.<sup>11</sup>

Mon objectif était de donner à ma recherche spécifique des conditions pour assurer une qualité, une pertinence autour d'un fil conducteur. Je n'ai pas réuni tous ces critères parce que mes objectifs étaient différents. Il apparaît toutefois que ma recherche s'est développée autour d'un fil conducteur, le conte et la rencontre pour un artiste en arts visuels un certain nombre d'outils numériques ainsi que la multiplicité et la diversité des moyens. Ce n'était pas un lieu défini, mais une multitude de lieux en fonction des besoins de la recherche, il était personnel dans la mesure où il trouvait son sens dans l'élaboration d'un projet spécifique et personnel. On peut dire que ce laboratoire de recherche personnel<sup>12</sup> respectait différents critères pour favoriser une démarche de création tout en ayant comme objectif de respecter au terme de ce doctorat les règles nécessaires pour circonscrire quelques éléments méthodologiques originaux.

Pour un artiste, les limites sont imposées par le choix des matériaux et des moyens qui circonscrivent le champ d'application et le résultat, qui constitue une forme de synthèse, est éventuellement exposé à la sensibilité de l'utilisateur ou de l'observateur. Les possibilités sont vastes, l'arrivée des outils informatiques a élargi le champ des possibles de façon phénoménale.

Une approche diversifiée, utilisant de nombreux outils, logiciels, artefacts de toutes sortes, pouvait soulever des problèmes au niveau du volume des informations. Archiver les productions (les matériaux, les images, les sons, la diversité des interventions) pour faire état de l'expérimentation, s'avérait une tâche

---

<sup>11</sup> Critères d'évaluation pour Fonds Institutionnel de Recherche Développement de Laboratoires de Recherche

<sup>12</sup> Personnel, parce qu'il s'inspirait du processus de création et non à partir des critères définis posant, au départ, les hypothèses et les outils méthodologiques de la recherche.

essentielle. Il fallait archiver suffisamment de matière pour l'illustrer<sup>13</sup>. La création numérique nous confronte ainsi à des changements d'environnement.

On constate un changement dans la nature de la matière. Nous pourrions supposer qu'il s'agit uniquement d'un changement qui diversifie la création en élargissant les possibilités et l'apparition d'une nouvelle esthétique comme l'ont été l'avènement de l'huile en peinture ou à la rigueur la photographie et le cinéma . Mais je crois qu'il y a quelque chose en plus. Si j'ai choisi d'aborder la création en multipliant les champs d'exploration, c'est qu'il me semblait important de souligner que la quantité <sup>14</sup> devient avec le numérique un facteur qualitativement significatif et une limite, une qualité persistante dans le développement de la création. Cette réalité contribue à l'accélération du clivage entre les artistes du numérique et les artistes du côté des moyens plus traditionnels comme si nous parlions de plus en plus deux langues étrangères l'une à l'autre.

La création numérique profite des capacités d'archivage de la machine. La création laisse des traces que la machine, malgré ses ratés, met en mémoire. Cette mémoire est aujourd'hui phénoménale. Ces capacités de mémoire peuvent servir de plate-forme pour constituer un formidable cahier de bord. Pourquoi négliger cette réalité ? J'ai présenté en accompagnement de cette thèse un DVD. Cet outil est plus qu'un simple retour sur le processus de création. Il retrace les principales étapes, permet de les mettre en perspective, de voir l'évolution de la création et d'en comprendre le déroulement. Il constitue en quelque sorte un cahier de bord visuel.

Parce qu'elle s'ancre dans une pratique, la création artistique pose des

---

<sup>13</sup> La matière était abondante.

<sup>14</sup> La création numérique engendre une multitude d'objets et oblige à une sélection rapide qui modifie l'attitude le l'artiste. Je développerai cette aspect un peu plus loin.

hypothèses<sup>15</sup>, plus ou moins clairement exprimées, le choix des matériaux et des moyens définit le champ d'application, le résultat qui constitue une synthèse, sera éventuellement exposée à la sensibilité de l'utilisateur, de plus elle laisse des traces qui peuvent en quelque sorte constituer un formidable cahier de bord. Ces conditions constituent des bases suffisantes à la mise en place d'un laboratoire de recherche ancré dans le processus de création.

Dans la création numérique en particulier, les différentes opérations laissent des traces qui peuvent, d'une certaine façon, constituer un formidable cahier de bord. Ces traces, ces éléments de mémoire, ont servi de base de données au laboratoire. Les données de la recherche étaient ancrées dans le processus même.

Ce laboratoire recherche a permis de donner un cadre à mon expérimentation et a offert les conditions de réalisation de l'expérience. L'objectif, qui se dessinait, était de mettre en lumière les transformations de l'environnement, pour un artiste en arts visuels, lorsqu'il s'engage à travailler avec la machine informatique. Dans ce cas, l'artiste est un élément déterminant du laboratoire de recherche. Il n'est pas extérieur au processus, il n'est pas observateur, au contraire, il peut exacerber les conditions de la rencontre, en augmentant (ou réduisant), en diversifiant son rapport avec la matière.

Qu'arrive-t-il lorsqu'un artiste en art visuel prend le parti de poursuivre son exploration en utilisant les moyens informatiques ? Comment ce changement de medium modifie-t-il son travail ? A quelles décisions sera-t-il confronté, en particulier celles qui peuvent affecter son autonomie ? Quels sont, *a posteriori*, les caractéristiques de cette rencontre ? Dans une réflexion *a posteriori*, quelle sera la lecture du ou des résultats de cette exploration ? La mise en place d'un laboratoire de recherche (de création personnelle à thèse/création), consistait à donner des

---

<sup>15</sup> Que se passera-t-il lorsque je mettrai ceci avec cela ? Planifiés par moments, improvisés dans d'autres, les gestes posent des questions qui sont basées sur expérience. Elles donnent une direction à l'exploration.

pistes de réponse à ces questions.

Tout au long de ma démarche de thèse/création, j'ai essayé d'exprimer la difficulté de l'artiste, ayant pratiqué plusieurs années du côté des arts visuels plus traditionnels, lorsqu'il s'engage dans le vaste univers des moyens mis à la disposition de la création par les technologies issues de l'informatique.

Pour mettre en relief cette rencontre, pour la rendre significative, j'ai introduit une quantité importante de technologies, de disciplines des arts au cours du processus et dans le projet final, mais aussi des règles, des outils spécifiques, reliés entre eux par l'idée du conte. En dehors de ces exigences de départ, l'exploration pouvait prendre place.

Cette approche aux allures débridées donne beaucoup de latitude. Elle permet de prendre le risque d'évoluer dans des mondes que je connaissais relativement peu au départ (ex : la création et le montage numériques du son, la modélisation et l'animation 3D). Je pouvais alors plus facilement laisser une grande place à l'émergence du processus créateur tout en ayant confiance en ce processus qui m'habite depuis longtemps et qui s'est concrétisé de différentes façons depuis plus de 25 ans<sup>16</sup>.

La diversité des supports, en particulier du côté de l'informatique, pose des difficultés. Elle entraîne des résistances, suscite des préjugés qui tiennent à la nature du médium (écrans, logiciels, interfaces, supports) mais aussi à l'histoire de chacun. Ces résistances sont liées à la complexité mais aussi à la distance du corps par rapport au médium, si on le compare à la peinture, à la danse, à la gravure. Même si cette distance est souvent liée à l'habitude et que la notion de matériau, comme celle de « nature », évolue, il reste qu'il y a différence. On peut

---

<sup>16</sup> Mon passé de création qui a abouti à cette thèse a donné lieu à plusieurs expositions, des présentations dans des festivals, biennales, collections publiques, catalogues, revues d'art, galeries d'arts, maisons de la culture.

évoquer que cette différence n'est liée qu'à la jeunesse du médium informatique dans notre environnement. Par contre, les liens qui sont nés de la relation avec ce nouvel environnement (numérique) supposent eux aussi des limites que nous repoussons parfois à notre corps défendant, bien enfoncés dans l'environnement virtuel, il nous est difficile de percevoir le monde autrement.

On constate que du côté des démarches qui tendent vers l'immatériel et le virtuel, via Internet, il y aussi beaucoup d'artistes qui explorent des approches mixtes, croisant matériaux classiques et technologies. Plusieurs sentent la nécessité de revenir à une matérialité plus palpable, peut-être plus sensuelle, pour se recentrer.

La diversité et la complexité informatique comportent d'autres difficultés. Une des plus importantes est d'éviter la perte de la maîtrise des outils de production et de la production des projets. Dans le domaine des arts numériques, il est fréquent que l'on consulte des experts, que l'on donne même à contrat certains éléments du processus de production parce qu'ils exigent des équipements peu disponibles et une maîtrise de logiciels complexes. Un certain degré de rigueur dans la création nécessite des connaissances étendues sur le plan technique et si on ne les possède pas, il faut les acquérir ou s'associer. Dans certains domaines plus traditionnels<sup>17</sup>, cette division apparaît plus simple, l'artiste peut choisir assez facilement de s'associer à l'expert ou de mettre lui-même la main à la pâte. Dans les arts qui dépendent de l'outil informatique, il est souvent difficile d'établir la limite entre l'élargissement des possibilités et la perte de contrôle sur le processus. La démarche de ma recherche doctorale m'a souvent mené à jongler sur cette frontière pour comprendre où pouvait se trouver ma propre limite. Cette fragile limite est sans cesse à réévaluer.

C'est en multipliant les expériences, en élargissant les domaines

---

<sup>17</sup> La gravure par exemple. Ce choix est souvent tributaire du budget de l'artiste.

d'exploration que je souhaitais cerner les difficultés mais aussi le plaisir de ce champ d'exploration de la création. C'est avec mes préjugés, mes présupposés, mes attentes, avec ma subjectivité, que j'ai abordé cette thèse/création. C'est en tentant de faire obstacle à ces préjugés ou a défaut de m'en servir comme matière dans la création que j'ai tenté de mettre en place un style de travail qui permette de relever certains défis dans la création d'une œuvre complexe, comportant et hybridant plusieurs disciplines, plusieurs champs d'exploration, plusieurs techniques, tout en gardant le contrôle sur toutes les étapes de la production.

Pour réaliser un projet de cette nature, il est également nécessaire de garder sa sensibilité en éveil. L'informatique et la spécialisation qui en découle peuvent entraîner l'artiste sur le glissant terrain de l'objet partiel et de la dépendance au procédé dont il ne contrôle souvent qu'une partie. Dans ce projet, le défi était donc de tenter de garder une approche où la matière demeure proche de l'artiste. Je me suis engagé directement dans toutes les étapes du processus: l'écriture, l'apprentissage des logiciels, la production et la post production de l'image et du son, ainsi qu'avec tous les autres outils numériques qui semblaient être utiles à mener à terme le projet. Ce choix ne s'est pas fait sans heurts, mais il constitue un aspect caractéristique de l'approche.

Cette thèse/création prend ses racines au cœur même du processus de création, la pratique a devancé et initié la réflexion et l'analyse. Il y a eu au cours de l'expérimentation des ébauches plus ou moins élaborées de la rencontre entre la théorie et la création, mais c'est a posteriori qu'il a été possible de finaliser les liens déjà amorcés. Il y a beaucoup à tirer de l'utilisation de sa propre pratique comme laboratoire de recherche. J'ai essayé de montrer que dans certaines situations, un laboratoire de recherche vers une thèse/création pouvait profiter d'une certaine liberté vis-à-vis de contraintes, ce qui pouvait permettre d'élargir l'exploration et de diversifier les approches tout en gardant à l'esprit la nécessité d'une rigueur pouvant s'exercer avec une souplesse.

C'est avec les outils des technologies numériques de l'image et du son, des techniques plus classiques (tournage, captation sonore, sculpture, photographie) mais aussi de la tradition plus ancienne (conte, théâtre, dessin, narration) que j'ai posé ma démarche en leur faisant une place aux uns comme aux autres, sans les opposer. Il me semblait pertinent d'extirper de cette démarche, des outils pour approcher la création multidisciplinaire et multimodale en gardant l'autonomie et le contrôle de l'ensemble de la production. Ce choix était porteur de sens.

## **AVERTISSEMENT AU LECTEUR**

J'ai divisé cette thèse en deux volets :

Volet 1 : Éléments méthodologiques

Volet 2 : Le projet

Cette division n'est pas chronologique puisque l'écriture du volet 1, qui rend compte de la réflexion sur la démarche, s'est surtout faite après la fin du processus de création décrit au volet 2.

Le lecteur qui souhaite prendre connaissance d'abord du projet de création pourra donc le faire en commençant par la lecture du volet 2.

Ce choix de lecture pourra, pour certain, faciliter une meilleure compréhension du lien thèse/création.

## VOLET 1

### ÉLÉMENTS METHODOLOGIQUES

#### CHAPITRE I

##### UNE APPROCHE HYBRIDE

###### 1.1 Autopoïésis, phénoménologie et enaction

Lorsque j'ai commencé à élaborer mon projet de doctorat en 2000, j'avais pris le parti de ne pas critiquer ou contester la technologie et de la prendre pour ce qu'elle est. Il m'apparaissait alors, qu'aborder les technologies en particulier les outils informatiques comme matériau, nécessitait un certain dépouillement dans la méthode de recherche.

Cette *sobriété* dans la rencontre avec la matière s'apparentait à une forme d'empirisme caractérisé par une proximité entre l'artiste (le producteur) et la matière (le produit). Pour être cohérent avec cette approche, j'ai choisi l'attitude active de l'immersion, c'est-à-dire plonger au cœur même de ces technologies appliquées plus particulièrement à l'image et au son, utiliser la vidéo et les nouvelles formes d'animation dans un projet qui s'adresse en priorité aux enfants. Cette immersion dans la complexité et la nouveauté avait pour condition la *mise en veilleuse* de certains préjugés, de certains présupposés.

Dans un premier temps, j'allais mettre les conditions en place pour sentir cette matière particulière autour de moi, en être envahi, imbibé, et dans un second

temps, examiner les mutations du processus de création que cela allait engendrer.

Les technologies complexes de l'image et du son numériques encouragent la *surspécialisation* et un nouveau rapport dynamique à la matière impliquant tout le corps. Il me semblait impossible de m'engager comme artiste en arts visuels et médiatiques sans m'interroger sur ce type de système relationnel. Je souhaitais maintenir, malgré les fortes pressions exercées par des moyens aussi puissants, ce statut d'artisan dont j'ai parlé plus tôt : à savoir, garder une maîtrise la plus étendue possible des outils et un lien intime, sans discontinuité avec le produit final. Cette position en apparence anachronique face aux technologies est porteuse de sens, au-delà de l'apparente nostalgie d'un certain passé. Elle illustre plus, dans cette recherche, la problématique des limites que nous impose l'interprétation du monde qui nous entoure, notre *advenir au monde* qu'interroge la phénoménologie<sup>18</sup>.

En privilégiant cette approche immersive<sup>19</sup>, c'est en tant que *créateur lié à la matière dans le processus de création* pouvant être considéré comme un système autonome et non en tant qu'observateur détaché du processus que j'ai choisi de porter ce regard, c'est ainsi que j'ai opté pour l'autopoïésis<sup>20</sup> comme approche méthodologique. Cette démarche se distingue d'une simple recherche empirique qui se caractérise souvent par un clivage entre le chercheur et l'objet de

---

<sup>18</sup> La phénoménologie date du début de 20e siècle (Husserl). Elle a connu une renaissance autour de l'œuvre de Merleau-Ponty. Elle a été reprise par Varela à partir du milieu des années 1980 comme outil de rencontre et de compréhension de la nature dans le domaine des sciences en particulier les neurosciences. Au niveau de la création, elle apparaît une approche ouverte qui autorise d'extirper la réflexion du processus même de création.

<sup>19</sup> L'approche immersive décrit ici l'attitude générale au cours du processus de création de la démarche doctorale. J'utiliserai plus loin, pour qualifier le deuxième temps de la recherche, le terme « phase immersive » pour nommer la période des apprentissages. L'immersion est utilisée dans ce cas-là de manière plus spécifique.

<sup>20</sup> Autopoiesis: «Poiesis is a Greek term that means production. Autopoiesis means autoproduction. This word appeared for the first time in the international literature in 1974, in an article published by Varela, Maturana, and Uribe, in which living beings are seen as systems that produce themselves in a ceaseless way». <http://www.oikos.org/mariotti.htm>

la recherche. C'est une démarche empirique certes, mais dynamique et inspirée de la phénoménologie. Dans mon esprit, c'était la façon d'être en harmonie avec l'idée d'une thèse création. Ce concept fusionnel du créateur et de la matière, lié aux technologies, allait servir de procédé à une démarche que j'avais amorcée, plus ou moins consciemment, vers 1994 avec la naissance du projet *Walk'n*<sup>21</sup> (Extrait de *Walk'n*: voir DVD no 2;2) Cette approche intuitive de la matière, nourrie par une formation à la danse contemporaine des années 1980, le mime, la peinture, la gravure et la vidéo, avait toujours été présente dans mon travail. À l'état embryonnaire, elle était, toutefois, déjà orientée sur l'advenir au monde de l'œuvre. Je souhaitais mettre en évidence le caractère dynamique du processus et montrer qu'il se transforme à tout moment, dans l'espace et dans le temps, comme se modifie le paysage tout au long des déplacements du voyageur<sup>22</sup>, c'est là le principe de l'*enaction* qui cherche à décrire ou rendre compte de notre lien dynamique au monde. Je souhaitais établir un lien entre des approches qui allaient servir d'articulation à ma recherche: la phénoménologie, l'*enaction* et l'autopoïésis.

Comme pour beaucoup d'artistes contemporains, une approche phénoménologique de la matière m'est apparue fort séduisante parce qu'elle n'antagonise pas le sujet et le monde qui l'entoure: médiatisée par le langage, elle intègre expérience et conscience de soi.

Nous avons l'expérience de nous-mêmes, de cette conscience que nous sommes, c'est sur cette expérience que se mesurent toutes les significations du langage et c'est elle qui fait que justement le langage veut dire quelque chose pour nous.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>«Walk'n» Vidéo installation avec la participation de Jean Asselin. Présenté au Festival international du Cinéma et des nouveaux médias de Montréal. (1997)

<sup>22</sup> *Walk'n. en était en quelque sorte la métaphore.*

<sup>23</sup>Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Collection Tel, Paris, Éditions Gallimard, 1945, p. X.

En définissant l'enaction, Francisco Varela<sup>24</sup>, philosophe et chercheur du domaine des neurosciences a voulu établir un pont entre notre façon d'aborder la matière, en particulier lorsqu'elle s'avère complexe comme dans le domaine de la neurologie, et la phénoménologie de Merleau-Ponty réinterprétée.<sup>25</sup>

Cette approche constitue un soutien théorique basé sur la création elle-même (le produit), au cœur même du processus, incluant l'artiste (le producteur).

À l'instar de Varela, on peut, sans trahir l'esprit d'un concept en pleine mutation, mettre en relation phénoménologie et enaction avec l'approche méthodologique appelée autopoïésis. Entre autres particularités, cette approche du réel réserve la réflexion comme une démarche établie sur une vérité *a posteriori*. L'autopoïésis constitue une alternative où le regard critique et les constatations viennent *après coup*. Une certaine vérité surgit de l'action guidée par la perception, en cela elle se rapproche de la démarche empirique.

It is only afterwards that we can say it was an illusion, hallucination or mistake.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup>Francisco J. Varela est l'auteur non seulement de concepts issus de la biologie pour penser la cognition, mais aussi d'un paradigme fort pour les sciences cognitives, qui entend enfin prescrire une éthique aux chercheurs pour les réconcilier avec l'expérience humaine (*Autonomie et connaissance et L'inscription corporelle de l'esprit*, Paul-Victor Duquaire). Francisco Varela (décédé en 2001) était directeur de recherche au CNRS. Il y dirigeait l'équipe «Dynamique des Ensembles Neuronnaires» au laboratoire LENA, Neurosciences Cognitives et Imagerie Mentale, Hôpital universitaire de la Salpêtrière à Paris.

<sup>25</sup>«Notre voyage [...] peut être vu comme le prolongement moderne d'un programme de recherche fondé il y a une génération par Maurice Merleau-Ponty». Francisco Varela, Evan Thomson, Eleanor Rosch, *L'inscription corporelle de l'esprit, sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Editions du Seuil, 1993, p. 17.

<sup>26</sup> Humberto Mariotti, *Autopoiesis, Culture, and Society*. Humberto Mariotti is a psychiatrist and psychotherapist. He is also the coordinator of the Studies Group of Complexity and Systems Thinking of the Palas Athena Association, in São Paulo, Brazil.

L'autopoïésis est une approche qui prend ses sources du côté des sciences et de la biologie, en particulier de la neurobiologie (Varela, Matura). L'étude des mécanismes de fonctionnement du cerveau d'une part, et des systèmes d'organisation autonomes, d'autre part, en ont constitué les premiers domaines d'expérimentation. C'est une approche méthodologique qui semble tenir à la fois de la phénoménologie et du cognitivisme<sup>27</sup>, elle s'est étendue par la suite au domaine des sciences sociales.

The concept of autopoiesis has long surpassed the realm of biology. It has been used in areas so diverse as sociology, psychotherapy, management, anthropology, organizational culture, and many others<sup>28</sup>.

L'autopoïésis est une tentative de mettre à jour une approche qui puisse tenir compte des constatations à la fois des sciences et des sciences sociales. Dans cette approche qui semble toucher les artistes en particulier, il n'existe pas de distinction entre le producteur et le produit, dans la mesure où ils font tous deux partie d'un ensemble interconnecté et en interrelation, un même système indissociable. Ce système permet l'émergence d'éléments nouveaux qui, à leur tour, amènent un nouvel apparaître issu de ce système dynamique. L'autopoïésis confirme essentiellement l'interrelation et l'interconnexion intime entre la naissance de l'objet et la mise au monde du créateur.

Thus, it can be said that an autopoietic system is at the same time the producer and the product.<sup>29</sup>

Comment alors définir ou au moins cerner l'autopoïésis pour en faire un véritable outil à la fois théorique et pratique dans mon propre travail? Il fallait tout d'abord établir un repérage et un examen des éléments qui ont précédé la création, établir ce qui était *préexistant* et ensuite soulever les particularités qui ont marqué

---

<sup>27</sup>En particulier le connexionnisme et l'enaction.

<sup>28</sup>*idem*<sup>11</sup>.

<sup>29</sup>*idem*<sup>11</sup>.

la recherche au cours du processus de création. Il s'agissait de *parcourir les acquis*, à savoir les démarches et les formations qui ont donné naissance à la recherche ainsi que *les expériences et les formations* au cours du doctorat qui ont servi de guide à la pratique, et *cerner le caractère original* de cette démarche. Il s'agissait de tenir compte des expériences passées et de reconstruire le trajet du désir et des résistances, permettre ainsi de faire part de la trajectoire subjective d'une création, en particulier quand l'approche engendre une certaine symbiose avec la matière complexe des technologies numériques. Il y avait certaines conditions et certains paramètres référentiels à respecter. Il fallait donner une structure dans la manière d'aborder la recherche, il fallait aussi en définir la matière, le sujet, le projet.<sup>30</sup>

*Caractéristiques du projet, sa spécificité:*

*Le projet...*

- Avait pour objet la construction d'une œuvre multidisciplinaire (incluant plusieurs disciplines des arts et des sciences) et multimodale (utilisant plusieurs mécanismes d'interrelation entre les éléments).
- Devait conserver un caractère artisanal, c'est-à-dire dans un cadre restreint, avec quelques personnes, en utilisant des moyens limités pour contrôler à la fois les procédés ainsi que la finalité. Ce qui est une condition usuelle de l'artiste en arts visuels.
- Aborderait un certain nombre de technologies de l'image et du son utilisant le support numérique, mais aussi les techniques traditionnelles.
- Concernerait un sujet de création consistant en une des formes les plus anciennes de la littérature et de la tradition orale. Un sujet qui prend ses sources dans la naissance même de l'humanité.
- Serait basé sur un récit qui allait trouver son inspiration dans ma propre

---

<sup>30</sup> Une telle entreprise allait comporter des failles, des imprécisions, des insatisfactions, dans la mesure où elle prenait place dans un système, à la fois complexe et dynamique.

histoire, dans ma propre généalogie: la folie de ma grand-mère.

Les approches phénoménologiques, l'autopoïésis et l'enaction sont interprétées, dans ce cas-ci, de façon dynamique et non restrictive. Il s'agit d'établir une relation à ce monde qui se complexifie à mesure qu'on apprend à le connaître. Cette ouverture nous confronte à la déstabilisation et à la remise en question.

Je me garde bien de chercher à établir un modèle idéal et universel, une philosophie première. Il s'agit plutôt d'une phénoménologie, comme le suggère Janicaud, qu'il développe autour du concept de *phénoménologie éclatée*.

Réelle ou possible, la phénoménologie ne sera jamais conforme à un modèle (ou un contre modèle) idéal. À ceux qui seraient tentés d'oublier ou de sublimer les limites phénoménales, il faudrait rappeler l'avertissement de Kant: «Vouloir réaliser l'idéal dans un exemple, c'est-à-dire dans le phénomène, comme c'est le cas par exemple du sage dans un roman, c'est infaisable...»<sup>31</sup>

Les courants de la phénoménologie (phénoménologie minimale ou éclatée) et du connexionnisme (dont l'enaction) semblent converger et se soutenir des mêmes doutes et d'une même conception dynamique du rapport à la matérialité: le premier considère le phénomène pour ce qu'il est, libéré d'un modèle idéal et révélateur des présupposés de la subjectivité:

[...] lui (Le projet phénoménologique) faut-il révéler et approfondir les présupposés de cette subjectivité, en courant le risque de déstabiliser l'étude méthodique des différents niveaux de vie psychique?<sup>32</sup>

L'autre insiste sur le caractère dynamique de l'apparition du phénomène incluant à la fois le créateur (producteur) et la matière (produit) dans une relation

---

<sup>31</sup>Dominique Janicaud, *La Phénoménologie Éclatée*, Éditions de l'Éclat, « tiré à part ». Paris, mars 1998.

<sup>32</sup>Dominique Janicaud, *La phénoménologie sur les traces de l'inapparence du temps*, Revue d'Esthétique no 36, Esthétique et Phénoménologie, Paris, Éditions Jean-Michel Place, 1999.

paradoxe autonomie/dépendance, s'appuyant sur les caractéristiques du monde et la complexité des relations que cela engendre.

This autonomy-dependency paradox, which is a characteristic feature of living beings, is better understood when one uses a way of thinking that encompasses systems thinking (which examines the dynamic relationships between the parts) and linear thinking. This model has been proposed by French author Edgar Morin, who called it "complex thinking"<sup>33</sup>,<sup>34</sup>

Selon Varela *et al.* c'est à partir du corps, de ses possibilités et de son interconnexion à l'environnement que se constitue notre perception du monde. Cette perception est spécifique à notre espèce et même à chaque individu. Il y a donc un cadre à notre relation au monde. Voici comment il décrit cette relation cognitive:

[...] La cognition dépend des types d'expériences qui découlent du fait d'avoir un corps doté de diverses capacités sensori-motrices; en second lieu, ces capacités individuelles sensori-motrices s'inscrivent elles-mêmes dans un contexte biologique, psychologique et culturel plus large.<sup>35</sup>

Ces éléments constituent en quelque sorte la matière de cette rencontre avec le réel, une attitude face au phénomène et à la recherche. Plutôt que d'être une contrainte à la rencontre de l'artiste avec la matière, sur le plan de la recherche et de l'expérimentation, cette approche constitue une bouffée d'air et un

---

<sup>33</sup> Edgar Morin nous livre ceci à propos de la *pensée complexe* : « Il n'y a plus de fondement unique ou ultime à la connaissance. Il n'y a plus d'ordre souverain dans un univers où chaos, désordre et aléas obligent de négocier avec l'incertitude...

La pensée complexe a pour tâche, non de remplacer le certain par l'incertain, le séparable par l'inséparable, la logique déductive-identitaire par la transgression de ses principes, mais d'effectuer un dialogue cognitive entre le certain et l'incertain, le séparable et l'inséparable, le logique et le métalogique. La pensée complexe n'est pas le remplacement de la simplicité par la complexité, elle est l'exercice d'une dialogique incessante entre le simple et le complexe. » Edgar Morin, *Mes Démons*. P.248-249.

<sup>34</sup>Humberto Mariotti, *Autopoïésis, Culture, and Society*, <http://www.oikos.org/mariotti.htm>

<sup>35</sup>Francisco Varela, Evan Thomson, Eleanor Rosch, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Éditions du Seuil, collection « La couleur des Idées », Avril 1993.

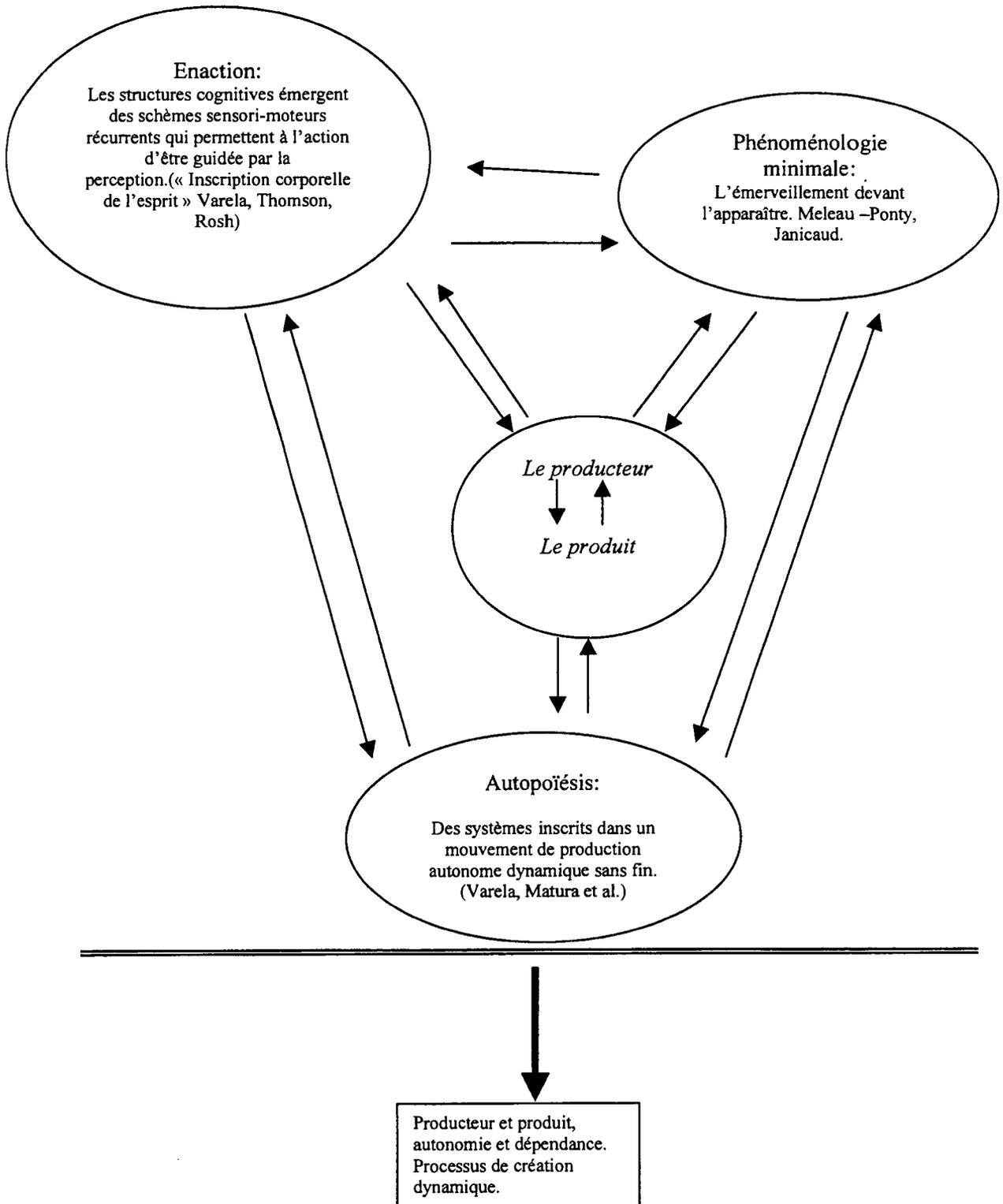
soulagement dans la mesure où elle se base sur le dynamisme et l'ouverture plutôt que sur des consignes et des prescriptions.

La *phénoménologie* déjà qualifiée de *minimale*<sup>36</sup> et la branche connexionniste du cognitivisme que Varela appelle *l'enaction*<sup>37</sup>, soulagent l'artiste parce qu'elles constituent le support théorique de ce qu'a toujours été la relation de l'artiste avec la matière: une relation indifférenciée entre le producteur et son produit, au moins tout au long du processus. C'est ce lien, qui constitue le vecteur de la subjectivité dans le processus de création, dont il sera question. Comment se développe-t-il au cours d'un projet spécifique dont les composantes et les ramifications sont complexes? Les contraintes sont importantes. Avant tout, il s'agit d'un projet où la complexité s'insère dans une interrelation étroite de l'artisan et de la machine, toutes deux machines à produire.

---

<sup>36</sup> Je reprend à mon compte le qualificatif « minimal » utilisé par Janicaud dans *Phénoménologie éclatée*. Ce dernier considère l'approche phénoménologique comme une approche qui n'est pas universelle mais plutôt comme une rencontre plus poétique avec la création. La création artistique ne pouvant se réduire dans un processus méthodologique.

<sup>37</sup> Dans *Initiation aux sciences cognitives*, Varela nous donne cette précision de l'enaction comme variante du connexionnisme: «L'idée de la cognition qui s'ensuit n'est pas la solution de problèmes au moyen de représentations, mais plutôt le faire émerger créateur du monde, avec la seule condition d'être opérationnel: elle doit assurer la pérennité du système en jeu.» p. 111 et 112.



## 1.2 Préjugés

J'ai longtemps cru et je crois toujours qu'il vaut mieux aborder un sujet avec le moins de préjugés et de présupposés possible. Cela, dans la recherche d'une certaine vérité<sup>38</sup>, qu'il n'est souvent possible de découvrir qu'avec le temps. Cette vérité n'est parfois que symbolique ou uniquement personnelle. Comme Italo Calvino le disait en terminant son travail de recherche et création littéraire autour du conte, *Contes Populaires Italiens*: «Maintenant que ce livre est achevé, je peux dire qu'il ne s'est pas agi d'une hallucination, ni d'un accident de travail, mais plutôt d'une confirmation de quelque chose que je savais déjà au départ... et qui m'a poussé à faire ce voyage à travers les contes de fée: les contes sont vrais.»<sup>39</sup>.

Je suis convaincu que l'on ne peut voir que de l'endroit où on est, et que c'est en nous déplaçant que notre vision du monde s'élargit.

Mes préjugés sont liés à ma propre histoire, ils me donnent accès au monde parce qu'ils sont de ma nature, mais ils m'empêchent de voir parce que, liés à mon expérience sensible et aux choix que j'ai faits dans ma vie, ils restreignent mon regard. Il est évident ici que j'attache au terme *préjugé* une valeur de préexistence, le filtre de cette indissociabilité de soi et du monde autour de soi qui bouge sans cesse. *Ce qu'il faut entendre du préjugé ici n'est pas ce que l'on pourrait développer en soi pour amener la création, mais au contraire ce que l'on doit voir de soi comme système de résistance et l'extirper comme matière de l'œuvre.*

Une partie de cette expérience des choses et de la vie me venait aussi de

---

<sup>38</sup>On pourrait se contenter ici de ce que dit Bourdieu au sujet de la «représentation que le groupe se fait de lui-même...l'apparence au moins de la conformité à la vérité idéale du groupe Pierre Bourdieu, *Raison pratique*, Paris, Éditions du Seuil, Essais, octobre 1994. p. 234.

<sup>39</sup>Italo Calvino, *Contes Italiens*, Folio poche, 1990. Zone photo sous la photo «Pêcheurs du Golfo Aranchi, Sardaigne».

mon métier<sup>40</sup> de dentiste. C'est aussi de ce côté que se trouvent encore grand nombre de résistances. Ce lieu où j'avais eu une si grande quantité d'expériences interpersonnelles, d'expériences scientifiques et même sociales. J'avais entretenu un clivage si hermétique entre création artistique et travail de dentiste que même lors de mon inscription au doctorat, j'avais à peine parlé de mes expériences dans le domaine de la dentisterie. Il était clair pour moi que je ne devais avoir aucune dette par rapport à ce métier et je perpétuais en moi, le mythe de l'artiste en soi, de l'art pour l'art. Bien qu'aujourd'hui encore, il me reste des doutes sur la pertinence de toutes les formes d'interpénétration des disciplines, j'ai tenté de faire taire mes résistances, de laisser flotter et de ne dire « non » à rien.

L'exercice du métier de dentiste, bien qu'il ait pris différents visages<sup>41</sup>, est relativement ancien. Il garde encore des particularités liées à la mécanique de l'exercice. Il demeure un des derniers métiers où le producteur possède la maîtrise de la quasi-totalité des outils et la satisfaction du lien direct avec le travail fini. Ceci allait avoir une importance capitale dans le choix et la manière d'aborder le projet. Il était évident pour moi que la création devait posséder ces deux caractéristiques complémentaires. Comme je pensais comme un artisan, le projet devait posséder un caractère artisanal et le conte était la matrice qui permettait de parler de la peur et du désagrément comme rite de passage, comme accès au monde.

Le système de préjugés que l'on porte, par lequel on a été construit, est un système contraignant mais il peut être utilisé comme matériau de création. Est-il possible d'appliquer, face à la résistance, quelque approche sans évoquer une

---

<sup>40</sup>On utilise généralement le terme *profession* pour l'exercice de la dentisterie. Étant donné le fait que c'est le caractère artisanal et à la nature relationnelle de l'exercice qui sera le plus développé dans cette thèse, j'utiliserai plus régulièrement le mot *métier* dans la noblesse du lien producteur/produit.

<sup>41</sup>Voir «L'ogre et la dent».

certaine «écoute flottante»<sup>42</sup> du monde? Cette façon d'écouter qui tente d'apaiser nos propres résistances pour mieux entendre l'autre. Cette plus grande sensibilité à l'autre ouvre-t-elle à une meilleure écoute de ce que le monde offre à nos sens? Pourrait-on, par association, l'appliquer à une approche cohérente? Il n'est pas faux de dire que sans cette écoute flottante, ouverte, une véritable approche cognitive ne peut vraiment s'appliquer qu'au risque de sombrer dans un nouveau behaviorisme basé uniquement sur « cela fonctionne » donc « mettons en place des applications », c'est-à-dire une approche binaire du réel, antagonistique du principe même de l'autopoïésis et de l'enaction, d'un véritable émerger à la conscience.

Je souhaitais illustrer comment tout était interrelié de façon intime, comment mes connaissances de praticien d'un aspect de la médecine<sup>43</sup> pouvaient se révéler pertinentes pour illustrer ma démarche. Il s'avérait, sans doute à mon corps défendant, que ma connaissance sensible du monde fût plus étendue du fait d'avoir exercé de façon singulière mon métier de dentiste. Cette sensibilité pour les mécanismes de liaison entre la perception du réel sur le plan physique et les trajets utilisés par le cerveau pour construire une relation à ce réel avaient leur origine dans ma façon de pratiquer la médecine de cette zone fortement investie d'émotivité, la bouche.

J'étais en mesure de constater que les systèmes de *traduction utilisés par le corps* passaient par des voies fascinantes, souvent indirectes, mais particulièrement efficaces et subtiles. Cette connaissance sur le terrain d'une pratique directe sur le corps, associée à celles acquises dans divers champs des arts, me servait aussi de guide perceptif et de mode d'action pour apprivoiser et comprendre les mécanismes introduits par la complexité de mon projet. La connaissance pratique des mécanismes de la douleur en particulier, m'avait habitué à la complexité et la

---

<sup>42</sup>Comme le disent les psychanalystes, lorsqu'il est question d'entendre l'analysant.

<sup>43</sup>C'est-à-dire qui ont trait à la bouche et, par extension, à la tête et au cou.

diversité des liens qui unissent le corps et l'environnement. Au cours du processus de la recherche, par le biais de l'immersion dans la diversité des logiciels, il me faudrait maintenant composer avec la forte sollicitation, pour le corps et l'esprit, engendrée par les technologies de pointe dans le domaine de l'informatique.

Si de tels liens ne semblent pas aller de soi pour le lecteur, il en allait de même pour moi au cours de la période exploratoire. C'est au cours du développement du projet que les choses allaient s'éclairer comme cela est décrit dans le deuxième volet de cette thèse.

## CHAPITRE II

### L'INFLUENCE DES TECHNOLOGIES

#### 2.1 Influences du côté des sciences et technologies

Les approches des sciences changent, elles évoluent. Elles rencontrent certaines résistances peut-être parce que nous sommes trop avides de résultats, alors que la confrontation avec notre environnement nous conduit à réaliser sa complexité et son dynamisme surprenant. Nous souhaitons l'immédiateté alors que la nature nous renvoie le temps propre à l'univers Je ne comprends pas ici. Il faudrait reformuler. La façon d'aborder les sciences, y compris les sciences sociales est en mutation. La science semble déchirée entre la quête de résultats immédiats et la rigueur, deux exigences qui ne font pas toujours bon ménage. Si l'on poursuit l'approche développée par Varela qui cherche à remettre les sciences en perspective, la généralisation paraît souvent difficile et les variables sont différentes selon les systèmes autonomes dans lesquels elles se retrouvent. Nous interrogeons la manière d'être en relation avec le monde qui nous entoure, nous questionnons, non sans difficulté, notre capacité et notre désir d'interpréter le monde qui existe hors de la représentation que nous pouvons nous en faire. Jean-Luc Petit, *dans Objectivisme et anti-objectivisme dans les neurosciences cognitives*, présente la problématique de la façon suivante:

Désormais, les chercheurs s'intéressent à la plasticité de ces représentations cérébrales, sous toutes ses formes: leur variabilité individuelle, leur modification au cours de la vie, leur remodelage par l'expérience, l'usage, l'attention visuelle et l'intention motrice, leur amplification par l'apprentissage d'une tâche, impliquant éventuellement le maniement d'un outil, leur restructuration consécutive à l'amputation d'un membre ou une lésion cérébrale, la rééducation fonctionnelle, l'usage de prothèse, etc. Du même coup, le voile commence à se lever sur la signification fonctionnelle

de l'existence de ces prétendues «représentations» dans le cerveau, comme modes d'inscription transitoire des schèmes d'action et fixation plus durable des aptitudes acquises, mais aussi plus généralement comme support de l'expérience subjective du corps propre avec ses vicissitudes et ses anomalies. Toutes ces preuves d'une mutabilité anatomique et fonctionnelle essentielle et non contingente, tendent logiquement vers une conclusion que la communauté des chercheurs n'a apparemment pas encore tirée. Que la relation entre le corps et le cerveau n'est pas concevable en termes de représentation, bien que ce soient ceux dans lesquels on la conceptualise couramment.<sup>44</sup>

Toutes les recherches ne portent pas spécifiquement sur les fonctions du cerveau, mais il est intéressant de voir que le fonctionnement du cerveau incite à des remises en question de la façon d'interpréter notre lien à l'environnement. La phénoménologie, tout comme de nouvelles approches cognitives, connaissent aujourd'hui une recrudescence d'intérêt du côté des arts visuels et médiatiques, non pas uniquement parce qu'elles permettent aux artistes de trouver un appui méthodologique au processus de création qui ne soit pas cartésien, qui tienne compte du processus de création comme une entité autonome, qui ne soit pas universel et qui peut être accepté comme objet partiel, tout comme elle offre de nouvelles perspectives aux chercheurs en général et plus spécifiquement à ceux qui travaillent sur les fonctions du cerveau. Il faut admettre que, comme pour le chercheur du domaine des sciences, il nous est parfois difficile de sortir, comme le signale Jean-Luc Petit, du domaine de la représentation.

Nous savons aujourd'hui que le système nerveux n'est pas un simple réseau électrique, les transmissions d'informations se font par des flux dont les variables se modifient sans cesse pour une même opération, les cellules interstitielles du cerveau ont peut-être une fonction au moins aussi importantes que les neurones<sup>45</sup>, une compréhension plus approfondie de la nature ne simplifie pas

---

<sup>44</sup><http://www.chez.com/ilpetit/listearticles.htm>. Jean-Luc PETIT, UMB, LPPA, CREA, Objectivisme et anti-objectivisme dans les neurosciences cognitives.

<sup>45</sup>Science et Vie, «Astrocytes: La face cachée du cerveau», no 1045, Paris, octobre 2004, p. 66-71.

automatiquement le monde, les recherches nous permettent parfois d'arriver à en supporter l'infinie complexité. Certaines de ces recherches, en particulier à propos des neurones miroirs (Rizzolatti), montrent que l'ensemble des mécanismes de perception de l'autre fonctionne en miroir. «Notre compréhension d'une action faite par d'autres individus est fondée sur l'activation de la même population neuronale que nous activons lorsque nous accomplissons cette action»<sup>46</sup>. Il existerait une espèce *d'empathie neuronale*. Cette constatation devient importante lorsqu'il s'agit de considérer le type de lien que nous entretenons avec l'écran de l'ordinateur (comme producteur) ou avec des projections (comme spectateur, producteur de sens). Ces recherches suggèrent que nous sommes profondément empathiques et que nos fonctions cérébrales sont structurées par une cartographie que l'on pourrait qualifier de grégaire. Notre propre système neuronal n'établit de lien à l'autre que par un mimétisme des fonctions, au niveau du cerveau. Cela suggère qu'il y a *des limites à notre compréhension du monde et qu'il est nécessaire de nous interroger sur ce qui se passe lorsqu'il s'agit de notre rapport à la machine*. À mon avis, ce constat est important, car il montre nos limites même si ces limites peuvent être déplacées. Lorsque nous marchons, nous n'avons pas l'impression de vivre dans un univers courbe et quantique. Pour le sens commun, la représentation est une façon incontournable de faire langage et lien.

Indépendamment de toute forme de résistance, serions-nous contraints à une certaine forme d'anthropomorphisme sur le plan neuronal? Sommes-nous condamnés à nos limites, par défaut, d'avoir une autre alternative? Ces possibilités ou contraintes peuvent-elles, en retour, constituer un outil additionnel pour l'artiste, en lui ouvrant de nouvelles avenues plutôt que de sembler obstruer l'avenir?

---

<sup>46</sup> Effectuée par quelqu'un d'autre s'imprime à l'identique, en miroir, dans notre cerveau au niveau des aires du langage.  
[http://www.lecerveau.mcgill.ca/flash/a/a\\_06/a\\_06\\_cl/a\\_06\\_cl\\_mou/a\\_06\\_cl\\_mou.html](http://www.lecerveau.mcgill.ca/flash/a/a_06/a_06_cl/a_06_cl_mou/a_06_cl_mou.html)

Il n'est pas ici question d'initier un débat sur les sciences, mais plutôt de saisir les contradictions et les résistances qui m'habitent face au domaine des sciences et des technologies. Mon propre jugement est parfois perverti par le paradoxe de la finalité de deux démarches: d'une part, le désir de comprendre le fonctionnement humain face au monde et d'autre part, le simple désir de créer. Il y a danger à restreindre le processus de création à une vision du phénomène qui se limiterait à une conception scientifique. Nous vivons aujourd'hui un rapport idyllique aux sciences et nous attendons d'elles une réponse à tout. Nous sommes si pressés d'obtenir des réponses que leur cohérence est souvent fort éloignée du vulgaire sens commun et de la réalité complexe des choses. Nous avons de bonnes raisons de nous méfier, il faut rester vigilants et ne pas nous y abandonner corps et âme. Les tenants des sciences appliquées ont tendance à crier *Eurêka!* À la moindre découverte. Les pressions exercées par le capital et les institutions du savoir qui en dépendent largement doivent nous garder en état d'alerte. Une approche ouverte comme celle suggérée par Varela, Janicaud, Merleau-Ponty et les adeptes d'une phénoménologie minimale nous suggère la prudence face à ce que nous percevons et nous enjoint à une attitude libre qui doit prévaloir dans le rapport à cette perception.

La place des sciences dans ma démarche d'artiste ne peut être occultée. Que ce soit en leur donnant une place ou en les évitant complètement, elles sont là, dans ma propre histoire, dans le bonheur comme dans le malheur.

Si j'ai évoqué la question des sciences dans cette première partie, en particulier la neurologie et la physiologie du système nerveux ce n'est pas pour présenter ni pour essayer d'en établir les contours, mais plutôt pour suggérer des liens, pour saisir notre indissociabilité au monde et au limites de ce regard sur le monde. Ce qui m'a personnellement guidé dans ma recherche en tant que sujet et objet de l'expérience, envahi et mu par mes préjugés, c'est :

- Qu'il est évident que ma vie a été enveloppée par les sciences en général.
- Que sans contredire ce qui a été dit plus haut, il est pertinent pour un artiste de s'intéresser aux recherches sur le fonctionnement du cerveau car elles peuvent nous éclairer sur la complexité de notre rapport au monde.
- Que mon expérience du corps, comme dentiste, m'a livré une perception particulière de l'autre, comme sujet.
- Que notre perception de l'environnement, de l'autre en particulier puisque nous sommes marqués par le grégaire, passe par le détail, par les petites choses qui sont la réorganisation de l'autre en soi. Nous sommes sans cesse à l'affût de ce qui est différent, de ce qui s'est déplacé, de toutes petites marques et au niveau du visage, ces distorsions mineures sont particulièrement significatives. Ce dernier aspect a eu de l'importance dans le traitement de l'animation 3D en particulier, bien qu'il ait habité l'ensemble de la recherche.

-

(Je reviendrai plus en détail sur cette question dans le Volet 2 de cette thèse)

## 2.2 Accepter la subjectivité

Devant la complexité, je me suis tourné du côté de la phénoménologie. La phénoménologie nous suggère d'apprendre à nous déplacer dans le monde pour porter un autre regard, pour permettre l'émergence d'une fenêtre mouvante sur le monde et percevoir la lumière occultée d'une partie du réel non accessible. Elle nous autorise à jeter un regard sur soi et sur le monde pour en extirper ce qui émerge. C'est en retraçant également les sources de ce qui constitue la subjectivité que j'ai tenté de comprendre comment pouvait se construire ce sentiment intérieur de lien au monde, le sentiment du «corps qui sait»<sup>47</sup>.

---

<sup>47</sup>Cette question sera développée autour de mon expérience en danse et supportée par la littérature autour des mouvements d'improvisation en danse amorcés dans les années 1970. Je développerai au cours de cette première partie, l'apport de ce mouvement dans l'élaboration de la méthode de travail ainsi que les liens à établir avec l'approche phénoménologique et l'enaction.

Avant même le processus de création, quelque chose est *su*, quelque chose émerge comme une certitude déjà présente. Plus ou moins consciemment, j'étais un élément du processus de création et je ne pouvais m'en extirper, me dissocier du lien producteur/produit: cette constatation allait faire partie de la recherche. J'étais habité, comme Edgar Morin l'affirme, par «Mes Démons», j'étais le contenant et le contenu, sans toutefois être ni l'un ni l'autre, «[...] on ne peut à la fois pleinement s'observer et pleinement vivre».<sup>48</sup> Parler de préjugés, c'est parler de ce qui compose la résistance comme matériau de création, à la fois le dedans et le dehors.

J'ai essayé de ne pas poser de jugement moral, discriminatoire ou social sur les technologies. J'ai plutôt cherché à accepter les technologies pour ce qu'elles sont ou semblent être, une matière avec ses propriétés, ses règles et ses contraintes et tirer de cette matière ce que je pouvais, selon mes possibilités, et faire parler sa nature propre, alors que s'esquisse à peine l'ampleur des possibilités. Tout au long de ma réflexion sur le processus de création, il sera question de ma subjectivité, comme élément de la matière et comme sujet en questionnement de préjugés.

J'ai divisé la thèse en deux grands volets, pour saisir à la fois la dualité et l'unité de la recherche:

- Dans le premier volet, dont certains éléments ont déjà été développés, j'explore les éléments retenus comme porteurs de subjectivité afin d'établir un lien organique avec le projet. Ce volet est plus théorique.
- Dans le deuxième volet, pour montrer l'organicité de la relation entre le producteur et le produit, j'examine la trajectoire de la création sous le regard des trois approches : **exploratoire**, **immersive** et **sélective**. Ce deuxième volet traite plus directement du projet et de ce qui lui a donné naissance.

---

<sup>48</sup>Edgar Morin, *Mes Démons*, Paris, Stock, 1994, p. 14.



## CHAPITRE III

### TERRITOIRES SUBJECTIFS ET FRAGMENTS

*Poser le signe là, comme s'il ne pouvait être ailleurs, dans une poétique du langage. Comme si le mot, le signe posé là, ne pouvait trouver de sens ailleurs. Dans un équilibre précaire et tout à coup prendre vie*<sup>49</sup>

Je ne crois pas qu'il soit possible de ramener la subjectivité tout entière au préjugé, ni le sujet uniquement à sa subjectivité: il y a la génétique, l'influence hormonale, l'influence du milieu, sa spécificité et les frontières psychiques, etc. Ces éléments sont des composantes des humeurs et des tempéraments, de l'individualisation, ils sont donc fragments de subjectivité. Interroger ma pratique à travers le filtre de mes préjugés, c'est être au cœur de ce qui me constitue, comme sujet, dans le processus de création. Cette subjectivité n'est pas un système défini, rigide, aux frontières imperméables: c'est un système perméable et les éléments qui y circulent sont la famille, la société, l'éducation, les fragments idéologiques, les machines communicationnelles et informationnelles. C'est le regard du sujet sur un monde tel qu'il lui apparaît, qui bouge et se transforme sans cesse. Nous le transformons, nous le remodelons jour après jour, avec les autres et il nous renvoie un nouvel apparaître. *Ce modelage mutuel d'un monde commun et cette fluidité contrainte par nos propres limites*, c'est la subjectivité qu'évoque Bourriaud<sup>50</sup>. Il énumère les *signifiants fluides* qui composent la production de subjectivité:

*L'environnement culturel*: la famille, l'éducation, l'environnement, etc.

---

<sup>49</sup> Catalogue d'exposition de groupe : texte de présentation d'épreuve de tirage pour le musée de la gravure de Lyon, 1997.

<sup>50</sup> <http://www.revue-chimeres.org/pdf/21chi09.pdf>

*La consommation culturelle*: les éléments idéologiques fabriqués par l'industrie des médias, du cinéma... pièces détachées de la machinerie subjective.

*L'ensemble des machineries informationnelles*: fonctionnant parallèlement ou indépendamment du fait qu'elles produisent des significations.

«La subjectivité, en fait, est plurielle et polymorphe, pour reprendre une expression de Mikhaïl Bakhtine », écrit Félix Guattari.<sup>51</sup>

C'est avec mon bagage personnel de ces *signifiants fluides* qui composent ma propre subjectivité que j'ai scruté mon approche créatrice. C'est en explorant le processus de création, en mettant en relief les éléments en apparence disparates et en retraçant les liens fluides et intimement tissés qui les ont unis que j'ai développé mon cadre de recherche. Cette approche illustre de façon sensible le processus de mise en œuvre et l'originalité du traitement de la recherche. Elle suggère une transformation du lien au matériau lorsqu'un artiste en arts visuels traverse de l'autre côté du miroir des technologies, s'aventure du côté du mouvement pour s'adresser à l'enfance, en tripotant le conte. Cette démarche m'a conduit sur un territoire déjà très envahi: la vidéo, le montage, l'animation, la projection. J'ai pris le risque de m'inscrire, en tant qu'artiste en arts visuels, dans une structure, avec des règles établies à bien des égards par le milieu de la télévision et du cinéma. L'envahissement est profond, et il n'est pas seulement lié à un territoire aux règles déterminées par l'environnement. Il remodèle aussi notre propre espace intérieur, il est partie intégrale de toute notre structure de pensée occidentale. Errer dans ce domaine technicisé entraîne une mutation autant dans la façon de voir que dans la manière d'agir. *Agir autrement*, sans tout réinventer, est un exercice d'adaptation qui nécessite un grand abandon tout en gardant ce lien à la «mise en règle», au sens commun. C'est cette stratégie d'universalisation que j'ai sentie et qui est décrite ainsi sous la plume de Pierre Bourdieu:

---

<sup>51</sup>Guattari, F. *Chaosmose*, France, Galilée, 1992, p. 11.

Les stratégies d'officialisation par lesquelles les agents manifestent leur révérence à l'égard des croyances officielles du groupe (...) sont des stratégies d'universalisation qui accordent au groupe ce qu'il demande par-dessus tout, c'est-à-dire une déclaration publique de révérence pour le groupe et pour la représentation qu'il entend donner et se donner de lui-même<sup>52</sup>.

À ma façon, avec mes tics, mes acquis, mes penchants, mes ressources, mes capacités, mes humeurs et mes préjugés, j'ai ajouté, collé, colligé, greffé et réorganisé toute cette matière avec d'autres, sans hiérarchie particulière, dans un ensemble baroque parfois incontrôlé, surtout au début des périodes plus exploratoires. C'est à travers ma propre subjectivité que chaque objet que j'ai produit, parlait sa propre existence, sa spécificité et qu'il pouvait être identifié comme *fragment fini* et non comme portion d'objet. Je dis *Fragment* parce qu'il n'était qu'une partie de la recherche, *fini* parce qu'il était un objet à part entière avec sa vie propre (comme ce fut le cas pour «Juliette Face à Face», voir DVD no 2;10 ou «Juliette contre les Démons»). De cette façon, je pouvais laisser émerger ces *signifiants fluides*, sans la contrainte angoissée d'un projet sans cesse défini par une finalité en suspens: *Dis-moi, où en est ton projet?*

Dans un projet de recherche de ce type, marqué par la fluidité, il faut trouver des moyens pour garder l'esprit disponible à ce qui survient. Il faut aussi être prêt aux changements qui adviennent autant des apports technologiques que des limites imprévues posées par une mauvaise évaluation des capacités ou de la disponibilité des ressources matérielles. À ce propos, on me demandait souvent: *ce que tu viens de me montrer...ça va être où dans ton projet?* Je répondais: *Nulle part, pour l'instant, [...] Je veux simplement essayer quelque chose, ici, je veux explorer le monstrueux, là, je parle de la peur ou la duplicité, ailleurs, il est question de ma grand-mère... Mon projet viendra plus tard.* Et puis apparaissent de nouveaux logiciels, émergents de nouvelles collaborations et des ressources imprévues. En

---

<sup>52</sup>Pierre Bourdieu, *Raisons Pratiques, sur la théorie de l'action*, Paris, Éditions du Seuil, Points, Essais, octobre 1994, p. 234.

choisissant d'accepter la diversité des formes et des techniques au fur et à mesure qu'elles étaient disponibles, j'insérais la notion de fragment dans la démarche ainsi que dans la structure du conte. Cette fragmentation allait me servir de lien formel entre mon propre processus tantôt dissociatif et tantôt associatif, et le procédé complexe déterminé par la machine. Je pouvais ainsi espérer la naissance de l'œuvre à partir d'un matériau possédant une certaine virginité.

La transformation de la matière à l'aide de diverses technologies mettait en évidence un nouvel apparaître propre à ces mêmes technologies. Que ce soit l'humain ou la machine, le territoire était fragmenté et le fragment devenait élément de processus. J'ai pris le parti d'aborder la création autant sur un territoire où le travail consiste à assembler des éléments disparates, qu'en abordant chaque fragment comme une œuvre à part entière. Le dedans et le dehors allaient être en interrelation et en interaction continue.

Mais comment parvenir à laisser émerger ces signifiants fluides, comment laisser flotter?

C'est au risque de me mettre en danger... et de redonner de nouveaux repères à l'intuition<sup>53</sup>. C'est en créant un espace intérieur dynamique que sont mis à l'épreuve certains constituants de l'intuition (je reviendrai sur la question de l'intuition à la fin de la première section). C'est habité par ces questionnements que j'ai abordé une certaine approche de la création. J'ai tenté d'établir un pont entre ma subjectivité et la matière mouvante des technologies dites numériques.

Ces trois approches vont permettre de circonscrire et de mettre relief comment la subjectivité se développait au cœur du processus de création et comment une réflexion sur mes résistances et mes préjugés constituait un matériau à partir

---

<sup>53</sup>Il sera question de l'intuition dans le chapitre intitulé «Construire l'expérience» développé plus loin.

duquel surgirait une nouvelle matière.

Ces trois approches vont permettre de circonscrire et de mettre relief comment la subjectivité se développait au cœur du processus de création et comment une réflexion sur mes résistances et mes préjugés constituait un matériau à partir duquel surgirait une nouvelle matière.

Il fallait trouver une manière différente de faire part de l'expérience dans la mesure où la matière telle qu'elle se présente sollicite le corps de façon différente.

Nous sommes entraînés dans un rapport cognitif différent face à la matière. En tant qu'humain, il faut tenir compte des paramètres et des limites de notre relation au monde. En tant qu'artiste, notre corps est sollicité de façon différente puisqu'il s'agit d'un processus dont le développement s'inscrit dans le multiple, le transdisciplinaire, le transmédiatique, qu'il engage des technologies complexes, faisant appel à des règles, un contexte et à une histoire différente. *Je ne prétends pas, dans cette thèse, en circonscrire tous les facteurs, mais plutôt avancer quelques pistes pour en illustrer la spécificité. Sans prétendre imposer une méthode de travail, je souhaite suggérer un nouveau climat, un style d'approche lorsqu'il s'agit d'un projet de ce genre, ou s'y apparentant.*

J'ai voulu explorer aussi le processus de création en établissant des liens avec la phénoménologie et les approches qui, sur le plan des neurosciences, utilisent la phénoménologie comme piste de recherche. J'ai voulu faire en sorte que ces liens illustrent le dynamisme entre une histoire personnelle (des éléments de ma propre histoire), ma propre démarche et mes connaissances de terrain de l'imagerie et du son traité par l'informatique, en montrant au passage certaines corrélations entre les nouveaux champs de recherche dans les sciences et le questionnement engendré par les arts numériques.

Cette réflexion a eu un impact sur ma création pendant le processus, ainsi que dans l'analyse *a posteriori* développée dans la seconde partie de la thèse. Dans le chapitre qui suit, j'utiliserai l'improvisation en particulier dans le domaine de la danse<sup>54</sup> comme exemple, mais aussi comme métaphore de l'état d'esprit avec lequel j'ai choisi d'évoluer au cours du processus de création.

---

<sup>54</sup> L'improvisation, que j'ai pratiquée de façon constante entre 1980 et 1990 grâce au mime et à la danse, a donné une teinte spécifique à mon approche du processus de création, et ce peu importe les médiums que j'ai pu utiliser par la suite. L'improvisation permet de faire l'expérience de la subjectivité comme outil de création. L'improvisation fait aujourd'hui partie du quotidien des créateurs qui, malheureusement, n'ont pas eu l'occasion d'en faire l'expérience dans une pratique corporelle.

## CHAPITRE IV

### UNE APPROCHE POUR L'IMMERSION

#### *La métaphore du danseur, corps à corps émergent*

Lorsque je participais à des ateliers de danse contemporaine dès le début des années 1980, j'étais fasciné par l'improvisation. Au préalable, j'avais une vision particulière de la danse, très structurée et ce fut pour moi une véritable révélation que celle de constater qu'une autre façon d'aborder la danse existait. Mes références personnelles sur le plan du mouvement avaient pris naissance dans le sport: c'était un avantage de connaître ce genre d'interprétation du mouvement dans un domaine de plus en plus influencé par toutes les formes de corps à corps (les arts martiaux et la gymnastique, par exemple). Sur le plan de la perception sensible, j'étais captivé par les résultats qui étaient obtenus par l'improvisation. Dans le cas de certains danseurs, l'improvisation était le fruit de l'addition de gestes préétablis, académiques (issus des techniques traditionnelles de la danse). À mon avis, cela allait moins bien, c'est-à-dire qu'on perdait la danse et qu'on ne percevait plus que le processus additif des mouvements techniques: en un mot, cela laissait pressentir l'expert. Comme au jeu d'échec (Voir tableau 1): cela marchait avec la rigueur binaire de l'ordinateur (A, B, AB ou non A/non B). On peut retracer chacun des liens et les mettre en rapport avec chacun des éléments en fonction de sa hiérarchie ou de sa logique à l'intérieur du système. Lorsque cette façon d'insérer les liens de cause à effet est appliquée à l'improvisation en danse<sup>55</sup>, on a l'impression d'un déplacement sur l'échiquier, on sent toute la mécanique, il y a quelque chose qui ne fonctionne pas. On peut percevoir la structure et les références utilisées par le danseur et pour tout dire, on arrive à ne voir que ça. Par contre, lorsque les danseurs avaient acquis une certaine expérience, et qu'on entrevoyait, chez eux, l'ouverture à autre chose, hors de la technique et proche

---

<sup>55</sup>Comme c'est souvent le cas lorsqu'on aborde l'improvisation pour la première fois.

de l'émergence d'un flot complexe d'états successifs, c'était alors un moment magique. Un véritable échange avait lieu entre le spectateur et le danseur. J'ai cherché longtemps comment interpréter ce qui se passait et je crois qu'il s'agit d'une question de perception, liée à la reconnaissance par le langage du corps d'une certaine communication viscérale de l'être humain vis-à-vis d'un autre, de l'autre que l'on porte en soi. Tout est à fois producteur et produit.

Pour montrer comment fonctionne un tel système au niveau du cerveau, soit un système d'improvisation construit autour de l'expérience, j'utilise; comme Varela le propose, l'exemple de la conduite automobile.<sup>56</sup>

(Voir DVD no 5;3) Tableau utilisé par Varela pour illustrer la logique de fonctionnement attribuée au cerveau dans les deux approches.

Dans cet exemple de la conduite automobile, comparée au jeu d'échec, Varela montre que lorsqu'il s'agit d'un environnement dynamique, qui fait appel à l'expérience où l'improvisation est omniprésente, le cerveau semble réagir de façon illogique. Son lien avec l'action est représenté par un amas de stimuli d'importances diverses traités par des voies en mutation constante. Il y a apparence d'incohérence, même si, dans la réalité, cela fonctionne. Il semble même que, plus la tâche se complexifie, plus l'apparence d'incohérence augmente.

L'improvisation, qu'elle soit de la vie courante ou du domaine des arts, est un système d'échange dynamique, elle fait appel à la complexité des flux communicationnels et, si on essaie d'en faire la représentation en se référant à ce qui se passe au niveau neurologique, on parvient à une masse informe dont les liens apparaissent sans logique. Il n'y a que quelques éléments dont l'importance soit mise en relief. Pour l'improvisation en danse, il faut donc une certaine expérience, une

---

<sup>56</sup>Francisco J. Varela, *Invitation aux sciences cognitives*, édition janvier 1988, réédition française, février 1996, p. 95-98.

vision d'ensemble et un abandon pour aboutir à cette souplesse dans le propos. C'est en m'inspirant de cette courte analyse, et en me référant aux travaux de Varela sur l'enaction, que j'utiliserai l'expression *le corps sait*.

#### 4.1 Le corps sait

Il s'agit de se remémorer ce qui a inspiré la danse et l'improvisation, en particulier au cours des années 1970, pour établir des liens entre une attitude ouverte face à un faire émerger de la matière et une transformation de la gestuelle. Cette ouverture a influencé toute une génération d'artistes de la danse, mais aussi d'autres disciplines. À mon avis, elle peut aussi servir de préparation corporelle et d'état d'esprit dynamique face à une rencontre avec l'art numérique.

Elle s'appuie sur un sens commun du corps : le corps développe une certaine attitude lorsqu'on lui donne la chance de rencontrer le réel de façon plus aléatoire, plus disponible à l'environnement. C'est dans le domaine des sports et des arts de combat qu'à cette époque, un important mouvement de la danse, *l'improvisation contact (IC)*, a établi son champ d'exploration. Ce groupe de danseurs est venu chercher une attitude du corps dans la recherche d'une nouvelle gestuelle et d'une nouvelle dynamique dans le domaine de la danse.

Les sports de compétition, en particulier, sont essentiellement orientés vers un maximum d'efficacité pour un minimum d'énergie. Il n'y a fondamentalement pas d'autres objectifs que de gagner une compétition ou une partie. Il faut donc éviter les blessures tout en tenant compte de l'inévitable corps à corps, dépenser le moins d'énergie lors des chutes et, si possible, se servir du dynamisme comme d'une fronde en donnant une deuxième impulsion au mouvement. Si on dépouille l'attitude physique et la gestuelle du contexte de la compétition pour l'orienter vers d'autres objectifs, le mouvement ouvre des perspectives. Ces danseurs ont dans un premier temps tenté de décortiquer et de reproduire les gestes inspirés des sports (voir DVD

no 3;13 a et b). Ils se sont aussi intéressés aux disciplines de combat comme le Aïkido (voir DVD no 3;13 c) dont l'objectif est de ne pas résister au mouvement, mais bien de travailler avec lui. Steve Paxton<sup>57</sup> s'est beaucoup intéressé au Aïkido au cours de la décennie 1970-80.

Ces disciplines de sport ou de combat déterminaient un nouveau rapport avec l'environnement, que ce soit le sol ou l'espace au-dessus du sol. Ces apprentissages procuraient au danseur un rapport à l'espace plus intégré, en lui enlevant, entre autres, la peur des chutes et du sol. Ayant pratiqué plus jeune le volley-ball, j'étais moi-même porteur dans une certaine mesure de cette connaissance intégrée de l'environnement, ce qui me donnait accès dès le départ à une meilleure perception de l'esprit de l'IC<sup>58</sup>.

En pratiquant au cours des années 1980, l'IC et plusieurs autres approches de la danse qui en dérivait, j'ai, de façon plus ou moins consciente, intégré une nouvelle relation à l'environnement qui caractérise encore aujourd'hui ma façon d'aborder la matière.

Cette transformation ne m'est pas spécifique, même si elle a transformé mon travail de façon originale. Stephanie Skura dans l'article intitulé «Improvisation Performance Lab, a Space for Investigation» nous parle de sa propre expérience en IC et l'influence sur sa pratique de l'écriture:

IPL has also become a laboratory to explore how moving, writing, and speaking can interact. Because my own writing practice has become such a crucial part of my creative life over the past five years, it's been interesting to see the many ways writing integrates into our movements, improvisations, and performance experiences. IPL is a place where I feel absolutely free to explore a state in

---

<sup>57</sup>Steve Paxton fut un des artisans fondateur du mouvement Contact Improvisation. Il a publié de nombreux articles en particulier dans la revue *Contact Quarterly*.

<sup>58</sup>Improvisation Contact.

witch expressions of any kind is possible and metaphor can fly, transform and become the basic transmutable substance.<sup>59</sup>

Elle confirme ainsi ce que nous savions déjà, qu'il existe un lien organique entre certains et probablement tous les types de création, qu'un changement d'attitude ouverte à l'inconnu transforme la pratique de toutes les disciplines de la création et que les disciplines de l'improvisation, en particulier celles qui font appel à tout le corps, sont propices à une transformation entre le producteur et le produit.

Cet exemple peut servir à illustrer la métaphore *du corps sait*. Le corps, au-delà de l'expérience qu'il porte et qui est lié à l'apprentissage, est véhicule d'un système dynamique par ses composantes mécaniques et neurologiques aptes à absorber, transformer et renvoyer à son environnement une matière en perpétuelle mutation. Cela ne se fait pas par l'intermédiaire d'un système de type binaire comme celui de l'ordinateur, mais par l'intermédiaire d'un système de traitement lui-même en perpétuelle réorganisation. L'improvisation, comme méthode, donne accès à une augmentation du champ perceptif et à une amélioration de la capacité à rencontrer une matérialité complexe et mouvante comme celle de la multiplicité des modes d'expression (multimodal), de la multiplicité des médias utilisant l'informatique et les réseaux (multimédias) ainsi que de la multiplicité des outils, des disciplines et des techniques qu'elles soient numériques, analogiques ou autres, incluant celles qui font appel à l'art plus traditionnel (multidisciplinaires).

Il n'est donc pas suffisant d'avoir une approche cognitive qui tienne compte de l'ouverture à l'apparaître dans le mouvement (enaction) encore faut-il se donner les moyens de mettre son corps dans une situation de disponibilité. Cette double perspective ne se veut aucunement une règle à appliquer à toute situation. Elle peut, par contre, servir d'inspiration aux artistes qui souhaitent une approche technologique des arts où le sentiment de désappropriation, réel ou imaginaire, ne soit pas une

---

<sup>59</sup>Tonya Locker et Sephanie Skura, *Contact Quarterly*, Vol. 25, no 2, Summer Fall 2004. «Improvisation Performance Lab, a Space of Investigation», p. 47.

entrave à la création dans les domaines en émergence. Une approche qui permette l'expression de nouvelles formes sans obligatoirement sombrer dans une *surspécialisation*, avec souvent une rupture entre le producteur et le produit fini, n'est pas non plus le destin inéluctable de l'art.

Il demeure qu'une perte possible du lien entre l'artiste et le processus de transformation de la matière comme entité, de sa naissance au résultat, n'est pas sans conséquences et l'ignorer consiste à mettre à l'écart ce qui a constitué la naissance même du rapport de l'humain à la matière; voilà le sens commun que Varela nous invite à conserver. La proximité du travail dans son caractère artisanal est encore le lien dominant et sans doute le plus fort entre l'artiste et la matière.

Merleau-Ponty écrit que «le réel est à décrire, et non à construire ou à constituer»<sup>60</sup>. Il entend par là que nous ne sommes des artisans du monde que dans la mesure de ce que nous en percevons, de ce que nous pouvons en dire et de ce que nous pouvons décrire, avant même de savoir, si cela est possible, en quoi nous en sommes exactement les acteurs ou les auteurs.

Nous sommes en relation au monde qui nous entoure et qui surgit tel un monde émergent. Il nous apparaît comme une série de fragments dynamiques que nous assemblons pour les rendre intelligibles. Notre esprit est construit comme une machine à assembler pour créer du signifiant. Selon Varela, nous sommes comme le voyageur qui se déplace sur une route sinueuse, devant qui le paysage se déroule au fur et à mesure qu'il avance. «L'idée fondamentale est donc que les facultés cognitives sont inextricablement liées à l'historique de ce qui est vécu, de la même manière qu'un sentier au préalable inexistant, apparaît en marchant.»<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup>Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. IV.

<sup>61</sup>Francisco J. Varela, *Invitation aux sciences cognitives*, édition janvier 1988, réédition française, février 1996, p. 111.

Nous sommes liés à une perception «humanisée» du monde, à une rencontre avec le monde à partir de ce que nous sommes comme individus, comme groupe, comme société et comme êtres vivants.

L'enaction suppose un système perceptif à la fois contenant et contenu, indissociable du monde émergent. Nous ne percevons qu'à travers les limites imposées par le système perceptif et ses extensions. Alors que sur le plan des circuits et des influx du système neurophysiologique, c'est l'apparence du chaos qui constitue la référence, le comportement du système nerveux entier ressemblant plus à «une bruyante conversation de cocktail... qu'à une suite de commandements.»<sup>62</sup> Notre fonctionnement est complexe et paradoxal; il n'a en réalité d'objectif que de rendre intelligible notre environnement, en fonction de nos besoins, dans l'intérêt de notre fonctionnement. Il prend les moyens qu'il faut. Et les voies privilégiées malgré l'apparente incohérence permettent une grande finesse de discrimination. S'il est impossible de prévoir dans quelles directions vont aller les recherches qui permettront une meilleure connaissance de notre fonctionnement, il est évident qu'une vision linéaire est à exclure.

### **Un modèle utile mais limité**

Il est juste de dire que le développement de nos connaissances nous propulsera bien au-delà dans les années à venir, mais ces percées dans la recherche nous placent au cœur même du questionnement sur la matière. Nous sommes à la fois matériau et agent de transformation du monde, sans avoir les moyens de se les représenter réellement. C'est pourquoi Varela nous invite à la réserve et à réfléchir sur un enthousiasme qui serait trop débordant à propos des possibilités de la machine et du champ d'application du cerveau humain.

---

<sup>62</sup>*idem*, p. 75.

Il est surtout à retenir que le cerveau humain est un modèle à la fois utile et périlleux qui ne peut être réduit, comme l'ordinateur, au nombre de ses connexions, les synapses. Nous pouvons en tirer certaines leçons, entre autres, que l'unicité ne se situe pas dans l'addition de circuits, mais plutôt dans une série de contacts en apparence incohérents et interchangeables: cette apparente incohérence, en pratique, fonctionne comme un tout. Depuis plusieurs années, soutenu par l'improvisation dans la danse, j'ai tenté d'appliquer cette approche de *l'apparente incohérence réunie en un tout*.

#### **4.3 La douleur: un exemple de subjectivité et d'objectivité**

Mon expérience médicale, en particulier en ce qui concerne la dualité subjectivité/objectivité qui est le propre du phénomène de la douleur, me confortait dans l'idée que notre subjectivité est complexe. Le rapport que nous entretenons avec la douleur nous est propre, et dans une certaine mesure, il est irréprésentable. La douleur est objective dans la mesure où elle prend des voies précises, varie en efficacité d'un individu à l'autre, varie au cours de notre vie, en somme elle est soumise à des paramètres identifiables. La douleur est une réalité objective parce qu'elle est liée à un influx de notre système électrodynamique et aux dynamismes organiques. Elle est subjective dans la mesure où, en plus d'être influencée par la culture, l'expérience, l'histoire personnelle, elle est aussi fonction des circonstances, du système relationnel dans lequel elle s'inscrit et de la finalité qui en suit l'expérience. Pour tout dire il y a peu de phénomènes aussi complexes. S'il nous arrive de pouvoir traiter la cause (et non la soigner puisque la douleur n'est pas une maladie, mais un signe du corps), elle change sans cesse de visage.

Notre rapport au réel nous est propre et nous ne pouvons avoir pour la perception de l'autre qu'une représentation «miroir à l'autre». Et même s'il est vaste et complexe, notre champ perceptif est limité.

Il me semble qu'il existe un lien entre tous les éléments de ce qui peut sembler un magma, une approche de la matérialité aux contours mal définis comme l'empreinte que laisse la douleur, l'empreinte de l'expérience sensible pour le danseur ou l'empreinte de ma propre histoire sur la surface de mon corps. Toutes ces empreintes sont des éléments volatiles et mouvants, ancrés dans l'histoire familiale et transformés par le social, dans un flux ininterrompu de va-et-vient.

Il faut se garder ici d'être ces apprentis sorciers qui croient uniquement ce qu'ils veulent voir, ou inversement, d'être de ceux qui, par crainte des perversions engendrées par les technologies issues de l'informatique, les rejettent en bloc. Si nous pouvons inculquer des fonctions complexes à l'ordinateur, que cette complexité donne parfois l'impression de vertige, le cerveau a encore beaucoup de choses à nous apprendre sur la manière de traiter un code ou un message.

Cette approche cognitive du monde est hautement existentielle et trouve ses repères dans l'émergence d'un monde «préexistant, en continu développement», dont je ne peux embrasser la totalité, ni établir des règles universelles. Elle nous laisse dans le vide de l'univers et sème le doute, mais ce doute et ce vide apparent sont matières de création et fournissent à l'artiste un espace de manœuvre infini. Comme nous le rappelle Merleau-Ponty, la phénoménologie est une philosophie existentielle:

Mais puisque, au contraire, nous sommes au monde, puisque même nos réflexions prennent place dans le flux temporel qu'elles cherchent à capter [...], on peut dire: [...] il n'y a pas de pensée qui embrasse toutes nos pensées.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup>Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Tel, Gallimard, 1945, p. IX.

Notre propre *état au monde*, notre propre constitution physique et psychique peut servir de canal de rencontre et de faire-émerger, pour ainsi réaliser un *état humain* riche. Cet *état au monde* est, d'autre part, limité et circonscrit par une mécanique, celle qui nous est propre comme espèce. Malgré sa grande complexité, elle est liée malgré tout à un certain déterminisme. Nous sommes, en quelque sorte, notre propre objet partiel. L'existence de présupposés liés à l'expérience et au sens commun devient un moteur possible à l'émergence d'objets nouveaux.

La complexité du fonctionnement de notre cerveau se révèle davantage comme un flux, comme les recherches l'ont enfin montré, que comme une série de connexions. Ce flux est si complexe qu'il semble tenir encore plus de la désorganisation. Il apparaît, en somme, que le seul repère conséquent soit de dire «cela fonctionne». Une relation nouvelle aux machines permettrait-elle, en nous liant à elles ou même, nous fusionnant à elles, de créer de nouvelles mutations, entre autres, dans le potentiel neuronal humain? Il est trop tôt pour le confirmer, mais il est permis de faire le pari que cette approche gagnera en importance dans les années à venir. Elle fait d'ailleurs partie des recherches technologiques les plus anciennes comme la recherche dans le remplacement d'organes manquants ou le traitement de handicaps (cécité, surdité, amputations et plusieurs défaillances du système nerveux). Sans ces justificatifs médicaux, il est permis de croire que les développements seraient beaucoup plus lents, parce qu'ils se butteraient sans cesse à des résistances éthiques et sociales.

Il reste cette peur archaïque d'être dévoré par la machine, remplacé ou dépassé par elle. *Les Mille et une nuits* parlent d'automates aux possibilités extraordinaires<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup>Galland, Antoine, «Les mille et une nuits», Tome 3, *Histoire du cheval enchanté*, Paris, Garnier-Flammarion, 1965, p. 291.

Le mythe de la machine hante encore plus notre mythologie contemporaine dans la mesure où elle occupe définitivement notre quotidien. Nous pouvons toutefois en parler autrement. Stelarc, connu pour la théâtralité de ses expériences d'intégration d'éléments mécaniques à son propre corps, nous donne cette réponse à propos d'une transformation du corps en machine:

Il ne s'agit pas de mécaniser le corps ni de rapprocher le corps de la machine. Il faut comprendre que l'idée que l'on se fait de l'être humain est constamment révisée par les technologies que nous développons. Quand on dit que la technologie va devenir une composante du corps, on veut dire qu'il y aura un inévitable croisement, une hybridation entre l'organique et le synthétique. Il faut aussi rappeler que quand on parle de machines, on ne parle plus de courroies, d'engrenage, de pistons et de moteurs...<sup>65</sup>

Une véritable fusion humain/machine se pose-t-elle comme la création d'un cyborg mi-humain, mi-machine? Serait-ce plutôt par une interdépendance psycho intellectuelle paranoïde et schizoïde, fabuleuse et terrifiante, beaucoup plus insidieuse de l'humain et de la machine, comme le laisse entendre toute une génération de films de science fiction? Y a-t-il une évolution possible pour l'être humain, lorsque se termine toute possibilité d'évolution au sens traditionnel de *sapiens sapiens*?<sup>66</sup>

Faut-il s'engager à corps perdu dans ce que les nouvelles technologies nous proposent ou vaut-il mieux s'en éloigner au nom d'une pureté ou d'une noblesse de la matière?

Craintes justifiées, résistances, préjugés? Dominique Bourg dans *Critique du bio-pouvoir* nous suggère des pistes pour comprendre cette résistance, c'est-à-dire «Cette impossibilité où nous sommes de connaître *a priori* tous les effets induits à

---

<sup>65</sup>Louise Poissant (dir.), « Esthétique des Arts Médiatiques », Tome 2, *Design et adaptation du corps dans l'univers cybernétique*, Entrevue menée par Jean Roy et Louise Poissant, Sainte-Foy (Qué.), Presse de l'Université du Québec, 1995, p. 384.

<sup>66</sup>Selon Eccles, les sociétés actuelles sont si diversifiées et les individus si mobiles que des évolutions liées à des contextes d'isolement comme ce fut le cas à l'époque où Cromagnon et Néandertal se sont rencontrés, ne sont plus possibles.

plus ou moins long terme par nos techniques (qui) ruine la promesse cartésienne d'une maîtrise absolue de la nature.»<sup>67</sup> Nous semblons pourtant travailler avec acharnement à cette prétendue maîtrise et nos comportements nous portent à penser que nous croyons toujours à la réalisation de cette maîtrise absolue de la nature. Ce besoin de maîtrise a la peau dure parce qu'il s'appuie sur notre propre construction neurologique et affective humaine un désir d'unification en face d'un monde qui nous apparaît disloqué.

Dans le contexte de la création, c'est comme véhicule de cette illusion que je travaille, je suis conscient d'être moi-même porteur de ces préjugés et, dans un mouvement paradoxal à un réel fragmenté, je suis envahi d'un désir profond d'unification, malgré tout ce que le monde me renvoie. Même lorsque je parle de fragment, je travaille intérieurement à la réunification, et mon projet est une illustration de cet aller-retour entre le fragment et l'unité. J'ai aussi choisi l'enfance parce que j'y reconnaissais ce désir absolu d'unité et qu'il faut lire, dans cette qualité spécifique de l'enfance, les lignes de nos propres origines.

En tant qu'artiste j'ai le sentiment de rassembler des éléments disparates pour les rendre intelligibles. En travaillant sur le conte je travaillais aussi sur cette relation dislocation/réorganisation. Il me semblait, et ma démarche de création allait le confirmer, qu'il était essentiel dans la préparation d'un conte à l'adresse des enfants de bien inclure la réorganisation. Il est naturel qu'en face de structures fragmentées, l'enfant manifeste des signes d'une grande angoisse<sup>68</sup>. Ce pont avec l'enfance avait pour moi une fonction apaisante et on pourrait presque penser qu'il avait aussi une fonction réparatrice. Même si l'univers *machinique*, avec sa propension à la fragmentation, est omniprésent, le doux principe de l'unité constituait une condition du projet et un lien absolu avec l'enfance.

---

<sup>67</sup>Dominique Bourg. 2001. «Technique, instrument et destin». In *Critique du bio-pouvoir*, sous la dir. de Thomas Ferenczi, Editions complexes, poche, p. 17.

<sup>68</sup> J'ai eu fréquemment l'occasion de le constater au cours de ma longue expérience de dentiste.

## CHAPITRE V

### NAÏVETE PERCEPTIVE ET COMPLEXITÉ

#### 5.1 Le point de vue de l'enfance

Les ordinateurs constituent des outils performants dont le fonctionnement suscite sans cesse l'étonnement. Bien plus, ces machines font émerger des éléments inattendus et fascinants qui le sont encore plus «[...] à condition d'oublier les contraintes opérationnelles de la résolution de problèmes spécifiques prédéfinis par l'ingénieur.»<sup>69</sup> Il faut sortir des sentiers battus, des éléments préprogrammés. Il faut trafiquer, réorganiser cette nouvelle matière et faire en sorte qu'elle s'insère dans un processus de désappropriation/réappropriation. Malgré des potentialités immenses, il s'agit de ne pas prendre la machine informatique comme un outil fini et absolu. Toutefois, ces machines sont beaucoup plus que des appareils comme les autres: elles sont des dispositifs à faire émerger qui répondent de façon souvent imprévisible, même pour l'opérateur expérimenté. Elles constituent un outil dynamique et un prolongement de l'esprit, bref, une machine à faire émerger. Elles nous renvoient un contenu humanisé parce qu'on leur demande de rendre accessibles les résultats qu'elles proposent, elles nous déstabilisent parce qu'elles font surgir de l'inattendu.

Cette complexité dynamique oblige le corps à s'adapter à des changements constants de perspective. C'est pourquoi, une approche qui favorise la réduction des préjugés et des craintes naturelles face à la machine et de ce qu'elle peut produire nécessite de la part de l'artiste une ouverture globale au monde. J'ai opté pour cette attitude d'ouverture parce qu'elle est proche de l'enfance. Cette place particulière correspond à un point de vue particulier, sans pouvoir ignorer totalement les autres

---

<sup>69</sup>Francisco J. Varela, *Invitation aux sciences cognitives*, édition janvier 1988, réédition française, février 1996, p. 114

champs qui traversent mon regard ou mon champ perceptif en général (l'objet de la perception et tous les autres qui traversent mes horizons).

Mais, encore une fois, mon regard humain ne pose jamais de l'objet qu'une face, même si, par le moyen des horizons, il vise tous les autres. Il ne peut jamais être confronté avec les visions précédentes ou avec celle des autres hommes que par l'intermédiaire du temps et du langage.<sup>70</sup>

Je ne suis ni l'enfant, ni totalement l'adulte, je suis l'adulte qui se glisse dans son souvenir de l'enfance pour accéder au monde en changeant de place. C'est aussi, en ne m'embarassant pas trop des détails qui obscurcissent notre esprit saturé d'adulte, que j'aborde la matière. J'ai eu le sentiment que ma démarche était proche de celle intuitive parfois un peu dispersée de l'enfance.

Ehrenzweig mentionne ceci à propos de l'art enfantin:

[...] à leur manière syncrétique de saisir une structure globale plutôt que d'en analyser les éléments particuliers. L'art enfantin affectionne de même la structure globale, et ne s'embarasse pas de détails analytiques..<sup>71</sup>

Pour faire part de cette ouverture globale sur le monde proche de l'enfance, la phénoménologie propose le concept de « naïveté perceptive »<sup>72</sup>, à savoir l'étonnement devant le monde qui bouge. Il est passionnant de bouger avec lui, puisque de toute façon, nous n'avons pas le choix de le faire.

La perception est un processus actif dans la production d'hypothèses, et non le simple miroir d'un environnement donné.<sup>73</sup>

---

<sup>70</sup>Merleau-Ponty, *Phénoménologie de perception*, Tel, Gallimard, 1945, p. 81-82.

<sup>71</sup>Anton Ehrenzweig, *L'ordre caché de l'art*, Tel, Gallimard, 1974, p. 27 (original, 1967).

<sup>72</sup>Utilisé Janicaud.

<sup>73</sup>Francisco J. Varela, *Invitation aux sciences cognitives*, édition janvier 1988, réédition française, février 1996, p. 102.

## 5.2 Paradoxe de la recherche

La phénoménologie, dans ce qu'elle procure un soutien souple et cohérent, constituera l'un des piliers de soutènement de ma recherche. Il est évident que le processus de recherche empirique immersif dans lequel je me suis engagé, processus qui implique l'essai, le succès ou l'erreur, ne pourrait, sans risquer d'être biaisé, prendre une autre avenue: il s'inscrit dans l'émergence.

À cet égard, il est intéressant de citer cette réflexion de Pierre Bourdieu au sujet de la pratique. Elle permet de saisir le paradoxe de l'écriture portant sur la pratique:

La pratique a une logique qui n'est pas celle de la logique et par conséquent, appliquer aux logiques pratiques la logique logique, c'est s'exposer à détruire à travers l'instrument qu'on emploie pour la décrire, la logique que l'on veut décrire.<sup>74</sup>

Je trouve que cette citation de Bourdieu s'applique avec justesse au dynamisme fondamental d'une autopoïésis dans le domaine des arts.

Pour s'engager plus avant dans cette logique qui échappe à la logique, Roy Ascott, rappelle comment le monde de la création a changé et nous parle du soulagement que cette transformation procure. Pour nous convaincre, il s'appuie sur la propriété du *venir-au-monde*, qui est la caractéristique d'une approche phénoménologique ouverte et dynamique. Il évoque aussi le côté résolument existentiel et les deuils qui résultent de ce changement de perspective. À cet effet, il écrit:

Nous pouvons également constater l'émergence d'une esthétique de l'apparition. La propriété de venir-au-monde, d'apparaître, remplace celle de la représentation et de l'apparence qui a caractérisé pendant si longtemps l'art occidental. «Caractérisé» est peut-être trop faible. Nous étions poussés. Poussés à représenter; poussés à extraire de la signification de l'univers même si nous sentions qu'il n'y avait pas de signification à en tirer. Le monde était

---

<sup>74</sup>Pierre Bourdieu, *Raisons pratiques*, p. 157.

un livre rempli de significations, un texte. Mais s'il devait en effet y avoir une histoire vraie à propos du monde, un vrai récit, j'imagine que nous serions incapables de le lire et de le comprendre. Ses mots n'appartiendraient pas au vocabulaire de nos sens, la connectivité de nos membres serait absente de sa syntaxe.<sup>75</sup>

Le processus de réflexion sur le travail de l'artiste se trouve altéré par ce changement de perspective, dans la mesure où le rapport à l'objet change de nature, que le lien avec le public se transforme et que tout l'environnement subit une mutation qui fera un retour sur l'œuvre elle-même. La position de l'artiste change sans cesse de visage. Les démarcations s'estompent, les derniers lambeaux d'une culture romantique semblent s'évanouir, sans que nous soyons véritablement en mesure, comme le suggérait plus tôt Dominique Bourg, de nous passer, en partie du moins, de ses atours et de ses vestiges. Il n'est pas évident que ce ne soit que pour des raisons idéologiques, mais que l'on y trouve aussi des raisons psychologiques ou même biologiques.

Au cours du processus de création enclenché, guidé par une «logique pratique» et un désir de faire «advenir au monde» un projet, j'ai adopté l'attitude suggérée par Ehrenzweig, soit d'être près de l'enfance et du jeu, d'accepter un élément à la fois et de lui trouver la saveur de la nouveauté. C'était pour moi une bonne façon d'aborder un projet complexe, transmédiatique et multimodal, tout en gardant la fraîcheur et la naïveté reliées à l'enfance. Bien entendu, tout ne s'est pas déroulé sans imperfections et sans difficultés, mais le projet a connu un aboutissement heureux..., comme un conte de fée.

### **5.3 Saturation perceptive, approche minimaliste**

Une approche minimaliste des phénomènes recueillera les signes fragiles de leur surgissement et tentera de ne pas étouffer leurs déroberments et leur

---

<sup>75</sup>Roy Ascott, L'esthétique de la cyberculture. <http://www.olats.org/colloque/textes/texte6.shtml>

singularité sous la recherche méthodique des invariants. (Dominique Janicaud)<sup>76</sup>

C'est du 10 au 14 décembre 2003 que le projet qui accompagne ce doctorat a été présenté au public, soit onze représentations du spectacle installation vidéo «Juliette ou La Traversée des Épreuves». Plus de 700 personnes y ont assisté, majoritairement des enfants. Ce projet intégré à l'intérieur du processus de doctorat en Étude et Pratique des Arts représentait l'aboutissement de quatre années de recherche et de création dans un espace et un temps particuliers: il s'agissait du monde du conte et de l'enfance, mais aussi du monde des technologies nouvelles découlant de l'informatique.

Comme je l'ai précisé plus tôt, c'est avec une attitude la plus ouverte possible que je me suis investi dans un projet technologique. Peut-on juger positivement ou négativement une telle évolution machiniste? Avec sagesse, je répondrai que ce ne sont pas les machines qui font problème, tout dépend de ce que l'on fait avec. Il demeure qu'elles sont des appareils idéologiques<sup>77</sup> avant d'être des outils de création et qu'il faut régulièrement s'interroger à leur propos. Je voudrais simplement signaler que l'ouverture et la disponibilité de la part de l'artiste ne signifient pas qu'il doit être dupe, mais plutôt que l'artiste fasse le deuil momentané des réserves et des résistances pour profiter pleinement de l'abandon. La création d'œuvres multidisciplinaires utilisant les nombreuses possibilités de l'informatique interroge tous les artistes, dans des domaines de plus en plus différents, qu'ils s'en servent ou qu'ils les rejettent.

Plusieurs personnes, comme le signale Jean-Paul Longavesne, semblent s'entendre pour affirmer que la «culture médiatique et la techno culture» entraînent

---

<sup>76</sup>Dominique Janicaud, *La phénoménologie éclatée*, Édition de l'Éclat, Mars 1998, p. 110.

<sup>77</sup>La recherche étant toujours soutenue par des motivations particulières.

une «hybridation de pensée et de création artistique.»<sup>78</sup>. La fusion des domaines traditionnellement distincts, des arts comme des sciences, fait partie de ce mouvement où les frontières s'effondrent où, en tout cas, deviennent poreuses. Peut-être parce que les technologies numériques favorisent naturellement le décloisonnement et la réorganisation, du fait qu'elles convertissent tout dans un langage unique et commun. Malgré quelques ratées, ce *Langage Nouveau* permet un passage ininterrompu d'informations «compatibles» en perpétuelle traduction, dans un environnement ramifié et centralisé à la fois.

Le processus de création en est lui-même affecté. Auparavant, les disciplines étaient cloisonnées et ne se rencontraient la plupart du temps qu'à travers des mécanismes d'adjonction et de simple superposition. Aujourd'hui, la notion d'esthétique se disloque.

Aux «principes esthétiques de la forme et du contenu [...]», viennent s'ajouter ceux de « la communication, la surface, l'immersion, l'hybridation, la synthèse, le rhizome, les réseaux, le temps événementiel, le temps accéléré, l'uchronie, le flou, le transitoire, l'éphémère, l'ambiguë, l'identité, l'invisible, la reproduction, le collectif, le nomadisme, la diversité, l'installation, la performance, l'interactivité, la multimodalité, l'échange, la participation, la circularité.»<sup>79</sup>.

Ces changements sont si vastes qu'ils s'appliquent autant aux œuvres qu'aux procédés.

Au cours de ma recherche, plus le processus de création avançait, plus les liens devenaient complexes et la totalité de mon corps et de mon esprit se trouvait en permanence sollicitée. Une partie du défi que je m'étais donné consistait à absorber psychiquement et physiquement cette nouvelle organisation spatiale et

---

<sup>78</sup>Jean-Paul Longavesne, *Esthétique et rhétorique des arts technologiques, les machines interfaces. Interfaces et sensorialité*, Sainte-Foy (Qué.), Les Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 37-38.

<sup>79</sup>*idem*, p. 39

temporelle, même si ce ne pouvait être que de façon incomplète. Par l'acquisition d'un grand nombre de ces techniques, de ces machines et de ces logiciels, chacun de ces défis s'appliquait à un espace et à un temps spécifiques. Cela me permettait ainsi d'expérimenter la saturation dans ma perception et ses conséquences sur le traitement de l'objet. Je souhaitais garder le statut anachronique de l'artisan dans un monde contraint par la complexité à la spécialisation et au fractionnement de la création. Le défi était grand.

#### **5.4 Une matérialité envahissante**

Dans ce type de démarche liée aux développements technologiques, il faut à la fois des ressources et une formation appropriée. J'avais parfois l'impression de devenir un aiguilleur du temps dans un monde insatiable. Tout bougeait si vite et le temps nécessaire pour faire des choix se trouvait contracté. Il me fallait donc un guide pour éviter de perdre le fil d'Ariane de cet enchevêtrement d'objets mouvants. Ce guide me semblait nécessaire, pour accepter les pertes et les incohérences, pour accepter une fragmentation momentanée et pour atteindre un état d'esprit renouvelé. C'est pourquoi, à tout instant, je m'appuyais sur la métaphore de l'improvisation du danseur et je maintenais cet état de conscience second qui se construit sur la certitude intellectuelle et kinésique profonde: le corps sait. Je m'appuyais aussi constamment sur l'enfance et le conte.

Au début surtout, il se produisit évidemment des échecs, des méprises et des confusions, qu'il fallait par la suite corriger et rectifier en essayant de conserver intérieurement l'empreinte du premier jet. Je crois que ce premier jet est porteur d'une naïveté essentielle. On dit souvent que le premier coup porté, c'est le bon parce qu'il porte la fraîcheur des états premiers, la naïveté et l'abandon du coup de foudre.

## 5.5 Les collaborations

Peu importe le degré d'autonomie que l'on cherche à atteindre, un projet multimodal et multidisciplinaire nécessite quelques collaborations, parfois inespérées, souvent inattendues. Ces collaborations portent les caractéristiques et l'enthousiasme des colonies de pionniers, parce qu'on a le sentiment que tout est à faire. Il s'installe donc un système de relations qui renouvelle l'esprit du troc et une nouvelle fratrie qui me semble essentielle à une approche différente de l'art. On se retrouve autour du feu cathodique, on se confie, on discute, on parle de problèmes et de solutions et, pour peu qu'on se laisse aller, on entonnerait des chansons. Malgré l'apparente spécialisation, cette façon artisanale de procéder, ce compagnonnage primitif, à l'aide d'un objet hautement technologique, constituait aussi une certaine forme d'ancrage, de lien tangible à ce que je connaissais et ce que je reconnaissais<sup>80</sup>.

Les nouvelles technologies introduisent donc des langages inédits, de nouvelles façons de faire et une nouvelle esthétique. Parallèlement à une redéfinition de la forme et à une nouvelle mixité des moyens, se constitue une esthétique de la relation entre les humains et de la relation du sujet à l'objet que je me contenterai de nommer ici.

(Ces aspects seront repris et développé dans le deuxième volet de la thèse parce qu'ils se comprennent mieux dans la pratique).

---

<sup>80</sup>Le travail de gravure, de l'artiste avec l'imprimeur correspond à ce type de collaboration rapprochée.

## CHAPITRE VI

### LANGAGE, CONSTRUIRE L'EXPERIENCE, LA PLACE DE L'INTUITION

#### 6.1 Langage, inconscient et corps/nature

*Et c'est par le langage que se forge ce lien au monde.* À ce sujet, j'interpellerai encore une fois Varela qui offre une vision de la communication et du rapport à notre environnement intimement lié au langage:

En fait, dans cette perspective, l'acte de communiquer ne se traduit pas par un transfert d'information depuis l'expéditeur vers le destinataire, mais plutôt par le modelage mutuel d'un monde commun au moyen d'une action conjuguée: c'est notre réalisation, par l'acte du langage, qui prête vie à notre monde.<sup>81</sup>

Le langage nous met en lien avec le monde, avec *la nature*.

Mais qu'est donc la nature aujourd'hui, en particulier pour l'artiste des espaces virtuels? Existe-t-il deux natures, une nature-nature et une nature virtuelle? Pour saisir véritablement l'apport de cette réalité que l'on qualifie de virtuelle, il est sans doute nécessaire de faire le deuil d'une nature qui de toutes les façons n'a jamais été une référence universelle, mais plutôt un fait culturel. Roy Ascott fournit une réponse à cette question:

C'est un fait reconnu, nous avons perdu contact avec la nature...  
Simplement les métaphores qu'elle a longtemps soutenues ne tiennent plus.»

Plus loin, il ajoute:

«Cette nature n'a jamais existé comme telle, sinon de différentes manières

---

<sup>81</sup>Francisco J. Varela, *Invitation aux sciences cognitives*, édition janvier 1988, réédition française, février 1996, p. 115.

pour différentes sociétés. Elle est la première réalité virtuelle, dans laquelle les données pures d'une totalité indistincte sont programmées, formées et catégorisées en fonction de notre langage, de nos peurs, de nos désirs.<sup>82</sup>

Critiquée ou adulée, la réalité virtuelle se manifeste de différentes façons. Elle nous oblige à questionner notre rapport au monde. Nous ne pouvons avoir avec le monde d'autres liens que ceux *d'un apparaître au monde* dont l'état est préexistant, et ce lien est en mouvance continue. De plus, notre regard sur le monde est caractéristique d'une espèce en particulier, dans ce cas-ci, l'humain, à moins que ce ne soit plus spécifiquement relié à une société, une échelle atomique ou à un sujet distinct, comme entité spécifique dans le monde et interagissant avec lui. Notre état au monde nous ramène à une détresse existentielle que nous ne pouvons occulter. En y regardant de plus près, cette détresse est libératrice des contraintes de la représentation, comme Ascott le signale, la notion même de nature s'en trouve ainsi élargie. Nous sommes ballottés entre un désir d'unité et des frontières du monde qui s'élargissent sans cesse<sup>83</sup>.

Avec l'élargissement de la notion de nature, il est évident que notre perspective change, pas uniquement en ce qui a trait à ce qui est à venir, mais aussi en ce qui concerne tout ce qui a servi de lien générateur de présupposés, de préjugés, au fil de cet apparaître continu du monde construit par l'advenir du sujet au monde. Nous ne pouvons échapper à l'insaisissable de cette transcendance qu'entraîne une approche phénoménologique, si ce n'est en adoptant cette attitude de « naïveté bénie » et de créativité flottante, en observant la nature et l'objet de référence privilégié qu'est notre propre corps comme interface parasite. Cette perspective porteuse du doute existentiel a de quoi faire réfléchir et déstabiliser car une bonne partie de la vie se passe à tenter de réunifier ce qui sans cesse se fractionne.

---

<sup>82</sup> *Esthétique des Arts Médiatiques*, Tome 2, *Le Retour à la Nature II, L'art et la technologie au XXI<sup>e</sup> siècle*, Sainte-Foy (Qué.), Les presses de l'Université du Québec, 1995, p. 437.

<sup>83</sup> Il sera question de cette dualité un peu plus loin.

Ces signifiants fluides entre le corps, la matière et le langage se retrouvent en d'autres termes chez Françoise Dolto, la célèbre psychanalyste d'enfants. Notre existence au monde prend, chez elle, la forme d'une énigme où *l'image du corps est* reflet de notre lien au monde, à la fois dedans et dehors, producteur et produit :

L'énigme de notre vie – à tous et à chacun – dans sa relation par notre corps, au corps des autres, et, par le langage, aux autres sujets, à travers les médiations des choses les plus substantielles jusqu'aux plus subtils des regards et des sons, cette énigme demeure.

Image du corps, croisée à chaque micro-seconde du schéma corporel, substrat de notre être au monde, lien des sujets à leur corps dans sa substantialité palpitante, lieu de leur appartenance: tel peut aussi se dire le désir inconscient. L'énigme reste, liée à la pesanteur de la chair, toujours plurielle, avec ses besoins et ses désirs où le Moi de chacun (avec ceux des autres) s'épuise. Et puis que faire de ce sujet en quête de subtile union avec un autre sujet? Désir qui se veut accordé à l'autre par l'harmonie subtile de l'amour. L'énigme «Je-Nous» demeure, de génération en génération, tandis que moi, toi, les autres, meurent et le langage est l'énigme qui, séparés que nous sommes les uns des autres, nous unit par-delà... en deçà... par quoi? En qui? Serait-ce, cet inconnaissable, le Sujet du verbe Être?<sup>84</sup>

Nous sommes au cœur d'une énigme, celle de notre existence au monde et aux limites d'y avoir accès. Nous sommes sans cesse confrontés à la fluidité des signifiants et à la détresse existentielle qui nous accompagnent, avec pour outils unificateurs nos langages tout à la fois fondateurs et contraignants, paradoxalement infinis et limités.

## 6.2 Intrigue du langage, utiliser le conte

Si certains éléments se révèlent au grand jour, beaucoup d'entre eux, comme le signale Françoise Dolto en parlant du langage, échappent à l'analyse.. Il reste que tous ces liens sur la nature du langage, les manifestations de la subjectivité,

---

<sup>84</sup>Françoise Dolto, *L'image inconsciente du corps*, Paris, Éditions du Seuil, Septembre 1984, p. 373.

l'instrumentalisation entre le corps et la machine et les mécanismes de la pensée imposent un changement de perspective, en particulier en ce qui concerne la création avec les outils numériques. Ce changement touche l'artiste et questionne le devenir de la création. Les nouveaux liens entre le corps et la machine nous laissent entrevoir de grands changements à l'intérieur desquels devra se poser pour l'artiste l'équivoque question de l'intuition. Car l'expérience se construit autour de l'intuition.

*Juliette ou La Traversée des Épreuves* était en quelque sorte un lieu de rencontre, de convergence, la métaphore d'une rencontre avec une matière en mutation. Les contes sont des lieux de foisonnement de la matière qui circule entre les humains, c'est pour cette raison qu'ils constituent pour moi une *intrigue* et qu'ils ont servi de liant pour la thèse/création de ce doctorat. D'un autre côté, l'utilisation d'un grand nombre de technologies dans le contexte d'une approche artisanale constituait un facteur environnemental qui allait influencer la mise en œuvre du conte.

### **6.3 La place de l'intuition et les technologies numériques**

Les changements technologiques prennent, dans leurs premières manifestations, l'apparence de nouveaux procédés, le lien producteur/produit subit une mutation, et dans un effet retour inattendu, les machines se mettent à transformer la matière tout en plaçant l'artiste dans une position sans cesse renouvelée vis-à-vis d'elle. Il est évident que pour plusieurs personnes les techniques dites virtuelles nées de l'informatique ne constituent souvent qu'une autre façon de faire et d'organiser des procédés traditionnels qui ont été maintes fois expérimentés avant l'arrivée de l'informatique contemporaine. Mais force est de constater que la richesse, la multiplicité, le foisonnement, l'effet de stimulation, la rapidité d'exécution, la démocratisation des moyens de production et la création de nouvelles communautés artistiques, constituent les bases d'une nouvelle

transformation dont il est difficile de cerner l'ampleur, sans sombrer dans la science-fiction. Il est également évident que de cette première transformation, naissent et naîtront des objets différents et complexes qui constitueront un prolongement du corps et de l'imaginaire humain. Mais une telle mutation ne se fait pas sans risques.

À propos de «construire l'expérience», David Rokeby affirme que: «[...] les expériences artificielles transforment imperceptiblement nos façons de sentir, de percevoir, d'interpréter et même de décrire nos expériences réelles.» Malgré le fait que l'intelligence artificielle possède une construction différente et même moins parfaite que ce qui lui a servi de référence, il est des domaines où nous n'aurons pas le choix de nous engager. Il surgira tôt ou tard un degré de convergence tel qu'il sera difficile de séparer la perception dite «naturelle» de l'artificielle. Ce sera probablement le cas dans le domaine de la simulation dans un avenir plus ou moins rapproché. David Rokeby dit toutefois que ce ne sera possible qu'en ignorant nos intuitions qui seront plus difficiles à leurrer que nos mécanismes de perception comme, par exemple, celui de l'équilibre. Il faudra sans doute porter une plus grande attention à cette question, comme le suggère Rokeby, et chercher à savoir si nos machines perfectionnées ne vont pas affaiblir et même court-circuiter nos systèmes intuitifs, ce qui aura pour effet d'appauvrir notre «expérience d'être». <sup>85</sup>

Plutôt que d'augmenter notre sensibilité, les machines risquent donc d'amoindrir notre réceptivité à l'apparaître.

Il m'est apparu, au cours de cette recherche, qu'il ne serait pas évident de conserver ce rapport subjectif à la matière que l'on appelle l'intuition, surtout lorsque la fascination face à la puissance de la machine informatique prendrait le dessus.

---

<sup>85</sup>David Rokeby, *Esthétique des Arts Médiatiques, Interface et Sensorialité. L'interface comme contenu*, Sainte-Foy (Qué.), Les Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 93.

L'alternance de confrontation/harmonisation de mon propre corps à corps avec l'ordinateur comme système à faire-émerger des éléments ou des manières de faire est une composante majeure du processus dans lequel je me suis engagé. Cette réalité dans le processus de création, par le biais de la médiation d'un personnage (Juliette) que j'ai voulu en mutation physique continue, a influencé radicalement le type de création. J'ai ainsi élaboré ou utilisé plusieurs représentations, parfois photoréalistes ou simplement anthropomorphiques, utilisant différents procédés plus ou moins anciens de transformation du corps, mais passant tous, à un certain moment, à travers le filtre de la transformation au moyen des logiciels de l'image ou du son. C'était là une façon de mettre à l'épreuve ma sensibilité tout en conservant un lien tangible avec la matière, la fragmentation et le désir d'unité.

Le caractère ludique du projet et l'approche carnavalesque du traitement de ces personnages entiers ou fragmentés, allaient servir de prétexte et suggérer un lien propre à faire émerger une certaine manière de faire. Les systèmes immersifs pour le créateur et le participant, comme le signale David Rokeby, induisent des effets retour du système engagé.<sup>86</sup> «La boucle de rétroaction» de ce système à faire-émerger peut «neutraliser la conscience et parfois conduire à des états que l'on pourrait rapprocher d'états chamaniques.»<sup>87</sup> Ces états de conscience « ouverts » pouvaient aussi être révélateurs d'une certaine émergence de l'inconscient, parce qu'en saturant les circuits de contrôle, ils créent tout un système de lapsus et de rupture de la censure propre à un nouveau système de création. Si la mise en place de tels systèmes suscite des craintes, ils sont aussi propres à créer un rapport enrichissant avec la «nature» au sens ancien comme au sens ouvert, tel que mentionné par Roy Ascott.

---

<sup>86</sup>Immersion totale ou comme dans le projet Juliette immersion réduite à l'installation ou au lien du créateur à la machine.

<sup>87</sup>David Rokeby, *Esthétique des Arts Médiatiques, Interface et Sensorialité. L'interface comme contenu*, Sainte-Foy (Qué.), Les Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 109.

Le projet «Juliette ou La Traversée des Épreuves» est une métaphore de l'immersion et des mutations qui ont caractérisé le processus de création. Elle s'est matérialisée par une transformation des états physiques de l'héroïne. Dans le scénario, Juliette se voit immergée dans un monde qui prend son propre corps à témoin, chaque nouvel état, chaque transformation du corps correspondant à une nouvelle intrigue, à un nouveau défi. Elle est immergée dans une structure et une dimension propres à influencer le récit et les solutions. La situation de Juliette est métaphore de la recherche ainsi que de la nécessaire transformation du lien producteur/produit.

Le scénario qui prend ses sources dans le conte, la littérature carnavalesque et la satire antique est aussi par sa forme, porteur d'un passé parfois plus que lointain (le conteur et les contes populaires, le dessin sur la pierre et le théâtre d'ombres), mais aussi par des attributs très actuels (la transformation de l'image, la satire contemporaine et l'animation numérique 2D et 3D). Ce lien entre le passé et le contemporain symbolise le pont entre le désir d'unification et le fractionnement.

On peut et on pourra constater un lien organique entre mon travail sur le matériau technologique et le sort qui est réservé à mon héroïne. En effet, la vie sordide de ma grand-mère dans un environnement fragmenté par le destin, parallèlement à la trajectoire initiatique de Juliette qui arrive à s'en sortir grâce au concours de cette grand-mère étrange se produit dans un environnement virtuel éclaté. C'est dans ce contexte que s'est créé «Juliette ou La Traversée des Épreuves». C'est un conte né de ce rapport à la nature, pris au sens large, dans un environnement tantôt rattaché du côté de la tradition et tantôt relatif à la haute technologie.

## CHAPITRE VII

### LE PROJET

Il s'avère que le projet, tel que je me l'étais représenté à l'entrée au doctorat, est resté relativement intact: il s'agissait de créer un conte installation, à l'adresse des enfants, dans un environnement où la technologie surtout informatique serait très importante.

Au cours de la période d'exploration, période du doctorat au cours de laquelle je cherchais à rassembler plutôt qu'à assembler, j'étais habité par la crainte de devoir aborder trop précipitamment la matière sans bien saisir quels en seraient les contours et les raisons qui allaient motiver les choix. Le projet n'avait pas suffisamment mûri et je manquais d'outils et de formation pour atteindre les objectifs fixés.

Compte tenu de mes lacunes et d'une certaine insécurité, je ne voulais pas aborder immédiatement le projet dans lequel je m'étais engagé. Sans faire rupture avec la production des années précédant le doctorat, je souhaitais aborder les projets à venir avec un regard neuf. Cette période donnait lieu à une production très composite, formé d'éléments parfois disparates. Cette crainte d'être coincé par une définition hâtive du projet, m'a entraîné au début dans un système de création que j'ai qualifié de *tampon*<sup>88</sup>.

Sans toutefois renier ma production antérieure, j'étais porté par le désir de cerner une nouvelle façon de faire, dans un environnement nouveau de création. Si

---

<sup>88</sup>Situé entre deux segments (la formation et la conception d'un côté et la production du projet final de l'autre) la période tampon correspond à une série de créations plus modestes (*Juliette et le Dragon, Face à Face, Juliette habite le monstre, etc.*) qui m'ont permis une exploration plus libre.

cette approche permettait d'éviter une stigmatisation du processus, elle favorisait par contre la dispersion, si bien que j'ai connu, selon les moments, tantôt l'une et tantôt l'autre.

Pendant cette période d'exploration, j'étais aussi habité par la peur de ne pas y arriver et au moins autant, par la peur de la page blanche. Je ne voulais pas qu'à cause de cette peur, la création soit marquée par des actes volontaristes ou qu'elle soit guidée par l'angoisse. Je n'ai donc vraiment commencé «Juliette ou La Traversée des Épreuves» qu'après avoir jugé que j'étais suffisamment solide et habité physiquement par chacun des matériaux de création. Je souhaitais être en phase avec la matière dans une relation plus intégrée entre artiste et création, entre producteur et produit.

### 7.1 Le conte

Au cours de l'année 1999, j'avais décidé que dans le prolongement des projets «Walk'n» et «Méfiez-vous du Bleu» (Extrait de *Méfiez-vous du bleu*: Voir DVD no 2;3), le prochain projet de création dans lequel je m'investirais, aurait pour sujet: le conte. Je réalisais que la fiction fantaisiste du conte représentait une matière fort riche, que celle-ci suivait le cours naturel de ma démarche. Je prenais conscience qu'un tel changement pouvait remettre en question la forme qu'avait pris jusqu'alors le lien entre mon travail et le public ; désormais, je souhaitais que la relation à la création soit plus ludique<sup>89</sup>.

Dans la mesure où les moyens pouvaient ou allaient me le permettre, je souhaitais, dans une certaine mesure, transformer l'usage cinématographique de l'écran, approche que j'avais déjà amorcée dans «Walk'n» (4 écrans simultanés).

---

<sup>89</sup>J'avais été fort impressionné par le travail de Pierrick Sorin. Son utilisation de la vidéo, ses mini-théâtres, les écrans transparents étaient de solides soutiens pour le conte. Les petits contes surréalistes nous plongeait littéralement dans le rêve. L'ensemble de l'exposition parlait légèreté et jeu.

Exposition «Jour de Fête» présentée au Centre Georges Pompidou en février 2000.

Je souhaitais aussi poursuivre le travail narratif et poétique de «Méfiez-vous du Bleu».

Essentiellement, je mettais en branle un projet autour des acquis du passé et du désir de changement, un environnement où allaient se côtoyer l'univers de la création numérique et le désir de raconter.

C'est autour de ce désir de raconter que m'est apparue la pertinence du conte et surtout, la nécessité d'approfondir mes connaissances de cette matière profondément humaine, profondément enracinée dans l'expérience de l'humanité, de son lien avec le monde environnant et des moyens qu'elle a trouvés pour l'apprivoiser.

## 7.2 Histoire du conte, histoire de l'humanité

Le conte et le conte de fée en particulier ont été le sujet de plusieurs études, de nombreuses réflexions. Les contes de Perrault comme ceux de Grimm, qui sont nos grandes références occidentales, ont été explorés, examinés par de nombreux auteurs. Il s'agit d'évoquer des auteurs comme Bettelheim et Jung et, plus récemment, Pinkola Estès pour en être convaincus. Ma recherche n'avait pas pour objectif d'analyser un aspect particulier du conte, mais bien de m'en servir comme matière de la création.

À cause de la vogue dont cette forme littéraire a pu jouir en Europe à partir de la fin du XVIIe siècle, en particulier les Contes de la mère l'Oye de Perrault,<sup>90</sup> on affirme souvent que le conte de fée est d'origine française. En Occident, certains situent cette origine du conte de fée en Italie (Jack Zipes<sup>91</sup>), il

---

<sup>90</sup> Gravures de Gustave Doré, (Voir DVD no 3;3), où l'on sent toute l'ambiguïté du conte.

<sup>91</sup> <sup>91</sup>Olivier Piffault. (dir. publ.) 2001. *Il était une fois... les contes de fées*, Paris, Seuil et

faut considérer le travail d'assemblage et d'interprétation de Giovanni Francesco Strapolata, *Le Piacevoli Notti* et de Giambattista Basile, *Le Cuanto de li Cunti*, au XVI<sup>e</sup> siècle (Illustration *Piacevoli* : Voir DVD no 3;9).

Pour ma part, je cherchais les sources plus archaïque du conte; contrairement au point de vue qui ramenait le conte à une forme et à une époque particulière, je le percevais plus intemporel. Il me semblait qu'il était à ce point ancien, qu'il avait accompagné le langage des humains depuis les origines. Il ne correspondait pas à ce cadre formel défini par l'Europe du XVII<sup>e</sup> siècle. À partir du moment où l'on raconte l'histoire du clan, de la chasse, des anciens et de ceux qui sont venus avant nous, on se trouve dans l'univers du conte. Tu es né de qui? D'où viens-tu? Raconte-moi! Fais-moi rêver!

Le conte est ancien, je l'ai découvert à travers mes lectures sur l'Amérique, la France, l'Allemagne, l'Italie, la Turquie, le Vietnam, la Chine, le Proche et le Moyen-Orient, l'Inde, etc. Il appert que le conte a traversé les frontières de tout temps et qu'il a véhiculé la trace de l'humain. Pour soutenir ce point de vue sur l'universalité et l'archaïsme du conte, Olivier Piffault,<sup>92</sup> dans «[...] il était une fois un conte de fée», évoque ainsi l'origine et la genèse du conte:

Depuis qu'il parle, semble-t-il, l'homme raconte. Du moins, depuis qu'il écrit, puisque des tablettes de Chaldée nous rapportent la légende d'Étana et de l'aigle, et que des papyrus pharaoniques nous transmettent *Le Conte du naufragé* et *Le Conte des deux frères*, les divinités Anubis et Bata. Mythe, religion, conte, le terme peut varier pour une réalité souvent identique: Ainsi en est-il de Psyché et Cupidon qui depuis l'Antiquité, traverse les siècles pour devenir «*La Belle et la Bête*» au siècle des Lumières.

La littérature médiévale de l'Occident constitue un jalon majeur.

---

Bibliothèque nationale de France, p. 65.

<sup>92</sup>Olivier Piffault: archiviste-paléographe, conservateur à la Joie par les livres. Centre national du livre pour enfants. Il a publié des articles dans la *Revue des livres pour enfants* (Paris, la Joie par les livres).

Le merveilleux y abonde, inspirant les chansons de geste, les sagas, les lais de Marie de France, les romans de Mélusine et de Perceforest (dont l'histoire de «Troilus et Zelandine» préfigure le conte de La Belle au Bois dormant») et jusqu'aux exempla des prédicateurs. Le conte merveilleux, une des rivières de cet «océan de conte», se retrouve en Inde avec le Pancatantra et l'œuvre de Somadeva, en Arabie avec le Kalila et Dimna ou Les Mille et Une Nuits, mais aussi en Chine, au Japon, en Afrique... Autant de racines lointaines et multiples générant filiations et cousinages, substrat fertile où s'alimente le conte de fée littéraire.

Blanche Neige est allemande autant que russe et berbère, Le petit Chaperon Rouge et son grand méchant loup sont français autant que chinois. Ainsi, plus encore que le genre ou le thème, les motifs, les structures narratives du conte merveilleux semblent universelles. Les versions présentent bien sûr des différences, des particularités liées au milieu, au conteur, aux traditions locales, les motifs se combinent, se mélangent, s'additionnent parfois, mais leur soubassement est commun. Les chercheurs ont aujourd'hui abandonné cette quête d'une origine unique des contes, ce Graal qui un moment pu sembler pouvoir être identifié aux Indo-Européens. Et c'est tant mieux, car si le conte nous parle des origines et du passé, c'est d'abord à nous-même qu'il parle, individus, qui en sont le sujet, et cette universalité sonne comme un message partagé par l'humanité entière.<sup>93</sup>

Avoir pour sujet le conte, c'est en quelque sorte, accepter de voyager dans l'empreinte de l'histoire de l'humanité que l'on porte en soi.

### 7.3 Une histoire de famille

Je constatais qu'une grande partie de ma production des dernières années

---

<sup>93</sup>Olivier Piffault. (dir. publ.) 2001. *Il était une fois... les contes de fées*, Paris, Seuil et Bibliothèque nationale de France, p. 33.

tournait autour d'une histoire familiale qui avait été douloureuse pour ses membres et surtout mal assumée. Je ne m'intéressais plus, depuis un certain temps, à la recherche sur «la réalité» de cette histoire de famille, la recherche d'une confirmation, d'une authentification des faits. Je souhaitais plutôt, symboliquement, établir des liens et dans une certaine mesure réparer la toile déchirée de ce passé familial. Il y avait eu tellement de silences, de non-dits et de mystère dans lesquels chaque personne cuvait sa peine, sa colère et son envie. Chacun était devenu, avec le temps, un personnage à part entière de cette aventure familiale qui portait une signification pour moi, tout comme elle semblait avoir des conséquences quant à l'avenir de mes enfants, et des générations à venir. Il me semblait que j'avais un rôle à jouer, non pas à l'aide d'une généalogie réelle, mais en étant passeur d'une généalogie imaginaire où chaque membre de ma famille devenait un archétype du conte. En m'inspirant de la famille et du défaut généalogique qu'elle porte, il me semblait que je m'approchais des formes les plus archaïques du conte, celles des dessins rupestres, des premiers mots de la mère à l'enfant, des origines mêmes du langage.

Si l'aspect généalogique prenait une certaine importance, je souhaitais me dissocier d'une approche psychologique du type «conte à guérir»<sup>94</sup>, dont la fonction fort louable vise à faire ressurgir d'anciens conflits intérieurs, ou psychogénéalogique<sup>95</sup>, dont les objectifs sont eux aussi avant tout thérapeutiques.

Pour moi, la généalogie et le conte étaient de simples outils, complets, autonomes, qui tout à coup faisaient rencontre, dans le temps et l'espace de mon projet. Ils étaient la matière de l'œuvre, sans objectifs psychologique ou pédagogique particulier: bref, ils constituaient le simple prolongement de ma

---

<sup>94</sup>Exemple : J. Salomé. 1993. Contes à guérir, Contes à grandir, Paris, Albin Michel.

<sup>95</sup>La psychogénéalogie est une nouvelle approche thérapeutique de groupe ou individuelle. Elle cherche par l'écoute individuelle ou des outils, comme le conte et le théâtre, à faire ressurgir la fonction de l'ancêtre dans le dysfonctionnement du sujet.

démarche. Avec la matière du conte, il serait fascinant de tenter l'aventure avec mes propres outils, ma folie, mon délire et mes images. Il n'y avait donc aucune frontière clairement définie entre le conte et ma propre histoire. La recherche évoluait dans un univers hybride entre ces deux mondes.

Plus précisément, mon projet de doctorat livre en filigrane l'histoire de ma grand-mère. Il ne s'agit pas ici de faire le détail de l'histoire réelle de cette femme ou de chercher les comment et les pourquoi. J'avoue en être tout simplement incapable. Chaque fois que j'ai raconté son histoire, elle a changé. Chaque fois que l'on m'en a parlé, le propos était différent; ce qui peut paraître une gêne pour reconstituer les faits, s'avère une corne d'abondance lorsqu'il s'agit d'élaborer et de créer autour du mythe familial. Le récit évolue, l'histoire change à chaque fois, et il apparaît des éléments fantaisistes comme dans le récit de voyages de Simbad le marin.<sup>96</sup>

#### 7.4 La grand-mère, fil conducteur

Juliette a traversé une bonne partie du vingtième siècle et en a passé la majeure partie, environ soixante ans, à l'intérieur de la Cour des Miracles. Juliette a sûrement été marquée par toutes les réformes des institutions d'internement et, comme c'était à la mode au cours des années 1950, elle a sans doute subi une lobotomie, probablement justifiée à l'époque par ses antécédents d'agressivité. Il semble que la détérioration de son état ait commencé à l'adolescence lorsque son père s'est remarié<sup>97</sup>. À ce sujet, Madame<sup>98</sup>, de son côté, affirmait que mon grand-

---

<sup>96</sup>[...]C'étaient un grand nombre de serpents si gros et si longs qu'il n'y en avait pas un qui n'eût englouti un éléphant... Antoine Galland. 1965. «Les mille et une nuits», Tome 1, Paris, Garnier-Flammarion.

<sup>97</sup>Comme dans les histoires de Cendrillon et de Blanche Neige.

<sup>98</sup>Madame est le surnom que s'est donnée la dernière belle-sœur encore vivante de ma grand-mère. Elle est l'épouse d'un des plus jeunes frères de mon grand-père. Elle exige que toute sa famille et son entourage l'appellent ainsi.

père n'était pas au courant des crises de délire de sa future épouse: «Le jour de son mariage, elle s'est jetée dans le puits; comme elle était grosse, ils ont eu de la difficulté à la faire sortir.<sup>99</sup>» Sa belle-famille aurait caché à mon grand-père les crises de délire de sa future épouse. Je crois sincèrement que la réalité est beaucoup plus complexe et, semble-t-il, je la soupçonne d'être encore plus sordide.

*La grosse femme s'est jetée dans le puits...* C'est joli pour un conte: destin tragique d'une victime ou fin méritée d'une méchante femme.

À défaut d'avoir une histoire familiale à caractère épique, j'avais entre les mains une histoire familiale tragi-comique, porteuse de toutes les qualités risibles de la folie et de la satire. Je faisais des liens et assemblais des éléments, en me réappropriant l'imaginaire de l'enfant que j'avais été. Un petit mélodrame qui allait servir de trame de fond à ce projet autogène. Pendant plus de trente-cinq ans, je n'avais pas eu d'histoire et tout à coup j'en avais une à réinventer. La vie nous offre des cadeaux imprévisibles.

La présence de cette grand-mère, avec sa folie, était inscrite et enfouie au cœur du mythe familial. Elle était une partie essentielle de la souffrance familiale, le grand secret de famille. Elle devenait, par la même occasion, la matière du processus narratif que j'avais amorcé, il y a de cela plusieurs années. Même si elle n'avait pas encore retrouvé sa place, ma grand-mère était un élément crucial de ma propre construction généalogique et du processus de «réparation». Il paraissait évident que cette histoire allait aussi me révéler certains aspects de la nature du conte.

L'histoire de Juliette, la vraie histoire, celle qui passait pour vraie comme matériau brut de l'œuvre, s'est transformée en support d'une vérité définie par ce

---

<sup>99</sup>Extrait de l'entrevue avec Madame. (voir DVD)

que je souhaitais qu'elle fût. J'ai fait de ma grand-mère, l'héroïne de l'aventure et j'ai même, pour quelques instants, pris sa place.

Comme je ne l'avais pas connue et que peu de gens étaient en mesure d'en parler d'une manière cohérente, j'ai donc pris le parti de révéler ce que j'avais pu comprendre, en me contentant de rassembler de façon plus ou moins organisée, divers fragments épars. Ce que j'en saisisais avait certes de l'importance, c'est toutefois ce qui allait surgir plus ou moins consciemment de ce magma d'informations, qui allait ouvrir à l'émergence. Il serait fort complexe de décrire tout ce qui a pu, de près ou de loin, inspirer cette rencontre avec ma grand-mère, mais il sera sûrement possible d'en percevoir des bribes à travers le dédale de la démarche.

Au début du processus, j'avais l'impression de réparer quelque chose qui était brisé sur le plan de ma généalogie. D'un autre côté, si je m'étais acharné à souligner l'histoire tragique de mes grands-parents, le pathos aurait pris toute la place. Si j'avais le sentiment d'avoir une responsabilité dans le processus illusoire de réparation familiale, je souhaitais en faire un objet plus universel. Le conte semblait réaliser cet objectif.

Un des gestes significatifs fut de convertir cette généalogie de roman savon, en une généalogie imaginaire. Je voulais donner un rôle à chaque personne (parents et collatéraux) et surtout un trait de caractère qui lui convenait. Ils devenaient alors des personnages, chacun étant au cœur d'un conte original<sup>100</sup>. Ces personnages inspirés de ma généalogie avaient tous des défauts et des qualités particulières, inspirés des contes. Il va sans dire que nous portons tous en nous un ou plusieurs personnages appartenant à des contes, mais dans ma famille, chacun

---

<sup>100</sup>Je n'ai pas, à proprement parler, utilisé ces personnages dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves». Ils me serviront probablement de matériau pour la création de nouveaux contes. J'ai tout à coup perçu les personnages des contes comme des membres de ma famille, de notre famille humaine.

me semblait une caricature de lui-même. Leurs traits de caractère étaient hypertrophiés. Il est naturel que lorsqu'on a toujours vécu avec «ces gens-là» on finit par croire que c'est normal. Je suis moi aussi un hypertrophié et suis de «ces gens-là».

J'ai compris que cette famille m'avait fait un cadeau fabuleux: pendant que se jouaient en sourdine tout le mélodrame et les silences, j'allais, de mon côté, développer la satire et provoquer la rupture du drame. Le sentiment de réparation semblait vouloir emprunter cette voie, même si chacun sait que rien ne répare et que mon idée de réparation allait se transformer en un «faire émerger du conte», dont l'origine était mon propre délire généalogique. Simon Harel, dans *L'écriture réparatrice*, écrit ceci à propos de la place de la réparation dans l'écriture:

On aura compris que l'écriture réparatrice n'existe pas, qu'elle désigne tout au plus un fantasme d'auto-engendrement dont la puissance offre matière au «tressage» autobiographique. Faut-il cependant rejeter ce fantasme, le considérer comme futile? Ce serait ignorer que le discours littéraire est avant tout la création du «projet identificatoire» qui donne littéralement naissance au récit.<sup>101</sup>

Qu'elle concerne l'écriture ou toute autre forme de création, la réparation est porteuse d'un *projet identificatoire* qui peut enclencher et soutenir le processus de création.

Je cherchais un moyen de garder le cap afin de ne pas m'égarer, un moyen qui fasse en sorte que chacune de mes actions contribue à soutenir le projet final, sans toutefois introduire de trop fortes contraintes. Pour consolider l'empreinte de cette grand-mère, mon premier geste fut de convenir que tous les objets qui émergeraient du cadre de la recherche de doctorat porteraient dans leur titre le nom

---

<sup>101</sup> Simon Harel, *L'écriture Réparatrice, Le défaut Autobiographique. Théorie et Littérature*, Montréal, XYZ éditeur, 1994.

*Juliette*<sup>102</sup>. C'était une simple reconnaissance sans aucune autre forme d'obligation. J'allais pouvoir explorer plus librement, sans continuellement chercher un lien qui soit trop direct avec cette source ancrée dans ma généalogie. C'était aussi une façon de maintenir la ligne directrice et de pouvoir suivre l'évolution du projet autour du véritable sujet porteur, le conte. *Réparer* symboliquement une forme d'injustice dont je ne connaissais ni les tenants ni les aboutissants, mais qui composait une facette essentielle, un élément moteur de la création et une composante incontournable de ce projet identificatoire.

Il me semblait préférable de raconter, à l'aide du miroir déformant de mon imagination, une histoire que je ne connaissais que de façon indirecte. Il ne pouvait s'y glisser l'ambiguïté que l'on peut avoir lorsqu'il s'agit de la confrontation directe avec ce que l'on a vraiment vécu avec une personne. Il était intéressant d'utiliser l'ancienne tradition de la transmission orale pour alimenter le travail, c'est-à-dire de rassembler les fragments d'informations plus ou moins contradictoires qui avaient circulé au cours des années et dont l'interprétation m'appartenaient en propre<sup>103</sup>. Je ne l'avais pas connue et je ne l'ai vue qu'une seule fois, dans son cercueil. Je n'avais jamais eu le courage de la visiter auparavant à la Cour des Miracles: était-ce un préjugé ou une résistance, ou encore la peur d'être blessé?

## 7.5 Un métier d'ogre

Pour ajouter à cet environnement généalogique, mon métier de dentiste me fournissait toute une expérience autour de la peur, de la souffrance, des ogres, des fées et du courage exemplaire, sans oublier les bruits inquiétants des machines

---

<sup>102</sup>Prénom de ma grand-mère.

<sup>103</sup>Plus les événements s'éloignent, plus s'accroît et se perfectionne la construction de la vérité qui arrange... P. Levi. 1989) *Les naufragés et les rescapés ; quarante ans après Auschwitz*, Paris, Gallimard.

infernales<sup>104</sup>, ainsi que les craintes ancestrales de «dévoration» et de castration.

Cette expérience de proximité très viscérale, cette confrontation avec la peur, m'ont fait comprendre, non sans une certaine souffrance personnelle, que la peur, pour peu qu'elle soit introduite dans des conditions non avilissantes, est essentielle. Elle constitue un levier important, très archaïque, d'une rencontre dynamique avec le monde qui nous entoure. Qui n'a pas rencontré la peur est infirme, il risque sa vie à tout moment, le monde est plein de monstres.

Lorsqu'elle parle de la société adulte et qu'elle le compare au monde du conte, Alison Lurie, dans *Ne le dites pas aux grands*, nous parle des difficultés de la vie et comment les contes en sont l'illustration:

Cette société adulte, simple et agréable, à laquelle ils nous ont préparés n'existe pas. Les contes de fée, comme nous l'avions soupçonné, ont entièrement raison: le monde est rempli de géants hostiles et stupides, de parents qui abandonnent leurs enfants dans la forêt avoisinante, de châteaux aux mille dangers. Pour réussir en ce monde, il faut bénéficier de quelque protection ou talent particulier et d'une chance exceptionnelle de surcroît; un physique avenant ne gâche rien à l'affaire. Avoir de l'esprit, l'art de saisir la bonne occasion, un tempérament audacieux et opiniâtre: telles sont les autres qualités nécessaires. Il est également recommandé de se montrer bon envers ceux qui se trouvent en difficulté: on ne sait jamais de qui on peut avoir besoin par la suite.<sup>105</sup>

Le conte permet d'expérimenter l'idée de la peur parfois des peurs démesurées pour peu qu'elles aient lieu dans un environnement et des conditions rassurants.

Mon métier m'a permis de constater et d'expérimenter la peur dans un contexte déterminé: des petites peurs dans un environnement perçu comme hostile.

---

<sup>104</sup> Les machines des cabinets dentaires.

<sup>105</sup> A. Lurie. *Ne le dites pas aux grands*, Paris, Payot/Rivages, 1999/1990, p. 35.

Si ces peurs suscitées par le dentiste sont liées à une menace assez précise, elle sont souvent vécues par les enfants comme des agressions monstrueuses, jusqu'au moment où une relation de confiance arrive à s'installer, que l'environnement apparaît rassurant. C'est le moment où l'ogre s'avère être moins dangereux et qu'il devient le passeur d'une difficile traversée. Dans les contes, les ogres deviennent parfois des passeurs. («La belle et la bête»)

À cet égard, j'ai privilégié trois aspects dominants sur l'apport de ma profession de dentiste: Premièrement, une connaissance profonde de notre destin, hanté par la peur et par la souffrance en tant qu'humain, et que l'on retrouve comme une composante importante du conte. En second lieu, une perception particulière du travail artisanal viendra hanter le style de travail et la relation aux différents procédés utilisés. Finalement, un autre aspect original de la contribution des connaissances acquises par l'exercice de la dentisterie que j'aurai l'occasion de développer plus tard, concerne l'expérience et la lecture du corps de l'autre: une interprétation originale des mécanismes du mouvement du visage et du corps, en général, une connaissance intime et pratique des mécanismes relationnels entre le corps et le cerveau. Elle trouverait un usage particulier du côté de l'animation 3D. La plupart de ces aspects seront développés dans les chapitres de *l'approche exploratoire* et de *l'approche immersive*.

## 7.6 Choisir l'enfance

En choisissant de m'adresser aux enfants, je devais élaborer un projet qui leur corresponde. Un projet de création qui permette aussi l'émergence de mon propre rapport à l'enfance.

Il me fallait remettre en cause et changer une manière de travailler qui, jusqu'à ce jour, tenait fort peu compte de la réaction du public, en particulier du jeune public. Cette fois, je voulais faire plaisir aux enfants et aux adultes et, même temps, me faire

plaisir aussi. Je savais le public enfant exigeant, sans complaisance et ludique. Réaliser un projet dans le jeu était alors mon plus grand souhait. C'est dans cet esprit du jeu et du plaisir que je m'étais inscrit au Doctorat en Étude et Pratique des Arts.

L'enfance n'échappe pas aux débats sur l'Art Contemporain. Dans la mesure où la machine informatique est partie indissociable de son environnement, la présence de la machine n'est plus une question. J'ai plutôt souhaité livrer à ce jeune public un objet à cheval entre ce qui est le plus ancien et une matière qui fait intégralement partie de son environnement.

Le monde de l'enfance n'est pas un monde à part, seulement, il ne fait généralement aucune distinction entre les formes d'art. Il peut être moins bien préparé à une certaine esthétique ou la trouver sans intérêt. L'enfant participe de toute façon à la mise au monde de nouvelles formes. J'écrivais, assez maladroitement, au début de mon doctorat le texte suivant. On y retrouve l'esprit et l'ébauche de mon approche à l'enfance:

S'il est un monde que l'on souhaiterait voir échapper à tous nos débats tordus sur la vie, c'est bien le monde de l'enfance. Il faut bien convenir qu'il n'en est rien.

Telle une éponge le monde de l'enfance absorbe, s'abreuve, se gave de tout ce qui nourrit notre monde.

Il est vrai que donner aux enfants une autonomie avant que se pose même en lui la question des règles et de la loi pose problème, comporte des dangers structuraux. Cette autonomie prématurée<sup>106</sup> ne permet pas à l'enfant de se construire comme *sujet*: celui qui est partie prenante des nuances de ce qui fait la vie et le monde. On risque effectivement, dans de telles circonstances, de placer

---

<sup>106</sup>Celle que suggèrent les défenseurs de la contre-culture des années 1960 et 1970. Voir : Kay Hymowitz, *Ready or not : Why treating children as small adults endangers their future- and ours*, New-York, The Free Press, 1999.

l'enfant dans une situation de grande angoisse. Comme nous le suggère Bettelheim:

[...] (En gros, entre trois et six, sept ans)... Comme chacun de nous, l'enfant, à tout instant, est plongé dans un tumulte de sentiments contradictoires. Mais tandis que l'adulte a appris à les intégrer, l'enfant, lui, est dominé par les ambivalences qui grouillent en lui. Pour lui, ce mélange d'amour et de haine, de désirs et de peurs, forme un chaos incompréhensible... Comme il ne peut pas comprendre qu'il existe des stades intermédiaires de degré et d'intensité tout est lumière ou ténèbres... Entre tous ces extrêmes, il n'y a que le néant.  
107

Advenir comme sujet, ne voudrait donc pas dire être laissé sans règles.<sup>108</sup>

Il n'y a aucune imperméabilité entre le monde de l'adulte et celui de l'enfant, par contre le monde de l'enfance est soumis à ce chaos des sentiments contradictoires. Là aussi comme pour l'expérience de la peur, le conte est un lieu où le chaos peut s'exprimer parce que les règles sont établies et le contexte se veut rassurant, même si les frontières de ce qui est supportable bougent, évoluent et sont sans cesse repoussées. Mes personnages ont été porteurs de cette perméabilité.

### **7.7 Personnages paysages, témoins du projet identificateur**

Les personnages de mes différents contes et installations sont assez complexes et j'avais des réserves à approfondir leurs intentions, à les définir dans leur caractère, aborder leur théâtralité sans m'enfoncer dans la confusion d'une analyse trop psychologique. Je souhaitais les voir se définir dans leur territoire, leur genèse, leur advenir comme matière, décor, paysage du processus de création. Bien que ce ne soit pas le but de cette recherche, il est à souligner que les personnages de mes contes sont

---

<sup>107</sup> *Op. cit.*, p. 119-120.

<sup>108</sup> Extrait de la première présentation de mon projet à l'arrivée au doctorat avril 2000.

porteurs d'identités plurielles, il se modulent au fil des contes, ils sont les différents volets de la manifestation du bien et du mal, ils sont médiateurs d'une sémiotique, d'une matière langagière, ils sont éléments du processus cognitif, ils donnent sens au récit, par le discours, le rapport à la lumière, la médiation de la musique et des procédés audiovisuels, ils forment une matière propre, un paysage. Approfondir ces aspects de la production comportait dans cette thèse quelques écueils et risquait de distraire d'une recherche qui se donne pour objectif d'examiner le déroulement d'un processus d'immersion dans la technologie et le multiple.

Jusqu'ici, j'avais considéré les personnages comme simple matériau d'une construction et je m'y sentais à l'aise. Est-il nécessaire d'analyser la complexité d'une pièce de bois, d'une pellicule photo, pour en faire matière d'une installation ou connaître la composition atomique d'un métal pour en faire une sculpture ? En réalité, cela dépend plutôt du point de vue adopté par le chercheur, par l'artiste.

Comme artiste issu des arts visuels ayant aussi pratiqué le mouvement et abordé l'image en mouvement, je me sentais, me prétendais dispensé de toute justification concernant mes personnages. Comme l'élève qui arrive au cours de gymnastique avec un mot de ses parents :

« Veuillez excuser mon fils... bla-bla-bla... il souffre trop... »

J'avais jusqu'à maintenant abordé le processus de création multimodal dans la disponibilité et l'improvisation, dans l'immersion. Je voulais éviter de faire, sans m'en rendre compte, par souci d'une intégrité mal placée, une autre thèse à l'intérieur de ma thèse autour de la question des personnages de mes contes.

S'il était question d'aborder mes personnages, je souhaitais la continuité. Je les voyais matériaux d'un processus hors de toute autre considération et dans la mesure du possible comme décor, paysage de la création. Je ne souhaitais pas les aborder en tant qu'entité distincte, riche de contenu mais marginale au sujet, ni

faire du projet identificatoire le cœur de la recherche, alors qu'il en était surtout le prétexte originel.

## 7.8 La réparation, prétexte du projet identificatoire

J'ai, un peu plus tôt, signalé que l'utilisation du prénom *Juliette* était un signe, un symbole du rattachement à une généalogie, indépendamment de la souffrance familiale et indépendamment aussi de ce qu'avaient pu être, dans la réalité, mes grands-parents. *Juliette*, dans le processus, n'a pas pris la forme d'une construction monolithique. Elle n'était pas uniquement victime<sup>109</sup>, elle était parfois bourreau<sup>110</sup> et, à l'occasion, les deux à la fois<sup>111</sup>. Tantôt active, tantôt passive ou vieille mais aussi jeune, elle représentait le passé tout comme l'avenir et le présent. Elle était aussi motif, décor, contenant et contenu du récit.

Dans le projet final, toutes les *Juliettes* allaient être réunies dans les deux personnages aux multiples facettes, une vieille, la grand-mère et une jeune, sa petite fille, l'instance réparatrice<sup>112</sup>. Le troisième temps de cette relation était représenté par le sorcier, les forces du mal, de l'éclatement, de la dislocation, de la mort. Cette instance du mal était la plupart du temps, extérieure à Juliette, mais elle cherchait parfois à occuper toute sa substance.

Chacun des moments du projet final, *Juliette ou La Traversée des Épreuves*, et des projets qui l'ont précédé étaient marqués par ce triangle<sup>113</sup> qui progressivement devenait plus précis, plus cohérent. Juliette était le matériau d'une architecture dynamique, elle prenait différentes formes, reflétait différentes attitudes, elle était une

---

<sup>109</sup> *Juliette et le Dragon*.

<sup>110</sup> *Juliette habite le monstre*.

<sup>111</sup> *Juliette Vole*.

<sup>112</sup> Juliette (la jeune) était en quelque sorte une *rédemption* imaginaire, une seconde chance accordée à la grand-mère (Juliette la vieille) de réussir l'épreuve. Cet aspect est particulièrement présent dans *Juliette ou La Traversée des Épreuves*.

<sup>113</sup> Triangle représenté par Juliette la vieille, Juliette la jeune et le sorcier.

façon de me révéler.

Toute création personnelle s'inscrit dans un projet identificatoire, elle émerge d'un possible, elle est aussi désir dans ce qu'il porte d'ambivalences. Le regard sur le passé, y compris ce qui semble s'inscrire dans un processus de réparation, se propose comme un lien avec notre propre histoire, ce qui fait que nous sommes ce que nous sommes. Ce sont des *tissages limitrophes*<sup>114</sup>, ils établissent le décor, la frontière acceptable, supportable, qui s'offre à notre sensibilité. Tout en n'étant qu'une forme en devenir, une main tendue, ces gestes proposent un territoire sur lequel se pose le désir d'appartenance : à la fois une limite et un accès au monde.

Mes personnages étaient en quelque sorte des segments de territoire, des lieux d'appropriation du réel et d'une identité possible. Ils ne sont partie du projet identificatoire que dans la mesure où ils sont prétextes ou instruments de l'illusoire réparation et parce qu'ils transcendent le désir de réparation pour en faire un désir de création.

## 7.9 Le carnavalesque comme territoire

Mes personnages ont pris naissance dans l'imaginaire populaire, dans les lieux communs du conte. C'est un univers grotesque, où l'exagération est une règle, les fonctions sont inversées, le laid surpasse le beau, le mauvais devient un vulgaire masque de craie, la rédemption passe par une crotte sur le nez, les héros sont emprisonnés. C'est l'univers du carnavalesque qui se caractérise par l'inversion,

---

<sup>114</sup> Expression utilisée dans un poème que j'ai écrit à la fin des années 1980 :

*Compulsions IV (ou les bonnes raisons)*, extrait :

...Rien ne remplace l'élan amoureux

Comme une finalité

Tout le reste

N'est qu'art de vivre

Artisanat

*Tissages limitrophes*, crochetage de chairs,

Mornes humeurs prenant place

Couleurs délavées d'ennui...

l'hypertrophie (Rabelais), le détournement, la dérision, le ridicule (Dostoïevski), les mises en abîme, la transe.

S'il est question ici de réparation et du drame de Juliette, il s'agit avant tout d'une traversée tragi-comique dans un monde où tout est sans dessus dessous, où la tradition, le masque et le conte populaire ont servi de référence dominante à l'écriture du scénario.

Le carnivalesque permet de puiser dans le passé, de renouveler sans cesse le genre :

Nous appelons littérature carnavalesquée celle qui a subi directement, sans intermédiaire, ou indirectement, après une série de stades transitoires, l'influence de tel ou tel aspect du folklore carnivalesque (antique ou médiéval).<sup>115</sup>

Comme il en sera question dans le second chapitre, l'utilisation d'inversions, le grotesque, le côté ridiculement fataliste des personnages, la transformation du corps, le cynisme, font partie de ma recherche et sont segment du territoire carnivalesque.

Dans le conte, le matériau est souvent le lieu commun et l'universel populaire. L'implication du corps est directe sans passer par l'intellect. Les problèmes sont simples et l'aboutissement dépouillé.

La carnavalesquée n'est pas un système extérieur fixe qui se superpose à un contenu préexistant, mais une forme extrêmement souple de vision artistique, une sorte de principe heuristique permettant des découvertes nouvelles jusqu'alors insoupçonnées.<sup>116</sup>

---

<sup>115</sup>Bakhtine, M. La poétique de Dostoïevski

<sup>116</sup> idem p. 236

La tradition populaire, le comique, le grotesque sont ainsi territoire représentés, signifiés par les personnages. La forme elle-même parle ou fait parler leur nature et leur rattachement. C'est l'esprit du carnavalesque, un univers dynamique, non exclusif et souple.

La carnavalisation fait partie du processus de libération de la matière en tournant en ridicule la noblesse des personnages et le conte est un lieu privilégié de cette carnavalisation. Cette répétition de soi dans l'œuvre, la ritournelle autour du personnage de Juliette est une façon de signifier l'infinie mobilité de l'identité, bien au-delà du simple prétexte de la réparation. Ces *tissages limitrophes* sont les frontières qui limitent pour un temps l'horizon, le temps du processus de création, pour ensuite se dissoudre et se reconstruire dans le désir.

(Cette réflexion se poursuit dans le chapitre *Mes personnages : matière et identité* du volet 2)

## CHAPITRE VIII

### UTILISER LE CONTE

Je sais que la perception d'un événement peut comporter sélection de ce qui semble principal, occultation ou oubli de ce qui gêne, et je sais que le souvenir peut altérer gravement ce qu'il remémore. Je sais que les idées qui nous sont nécessaires pour connaître le monde sont en même temps ce qui camoufle le monde ou le défigure. Je sais que le regard du présent rétroagit toujours sur le passé historique ou biographique qu'il examine. Je sais que nul n'est à l'abri du mensonge à soi-même.<sup>117</sup>

À partir du moment où le conte fut choisi comme matériau grâce auquel la production allait se structurer, j'ai commencé à lire intensément. J'ai lu toutes sortes de contes puisque toute écriture qui porte le conte m'intéressait. Je ne voulais pas me fixer de balise particulière dans ce domaine. J'étais pourtant porteur d'un certain préjugé à l'effet que les contes contemporains du Québec (je dirais dans le monde occidental en général) semblaient vouloir jouer un rôle à caractère pédagogique. Dans le conte contemporain, il semblait obligatoire d'introduire une problématique sociale comme l'inceste, la famille éclatée, la colère, la violence, la maladie et la mort. Ça ne me plaisait pas du tout.

Je croyais naïvement que les contes anciens échappaient à de telles thématiques. J'étais partiellement dans l'erreur. On trouve cette tendance au conte thématique chez Perrault qui, à la fin de chaque conte, insère une petite morale qui semble servir de justificatif au conte<sup>118</sup>. Je remarquais toutefois que dans plusieurs contes anciens, la morale est marginale ou sous-jacente et le conte possède une existence propre. Le

---

<sup>117</sup>Edgard Morin, *Mes Démons*, Éditions Stock, Collection Au Vif Stock, 1994, p. 13.

<sup>118</sup>Extrait du conte Le Petit Chaperon Rouge  
*On voit ici que de jeunes enfants  
Surtout de jeunes filles  
Belles, bien faites et gentilles,  
Font très mal d'écouter toute sorte de gens  
Et ce n'est pas chose étrange  
S'il en est tant que le loup mange...*

conte est là pour faire rêver. Il met aussi en scène les paradoxes de la vie, comme nous le signale Alison Lurie, derrière le masque, il nous fait voir le monde sous son vrai jour.

Chez Italo Calvino (Voir DVD no 3;8), après le rêve, le conte ramène la personne qui raconte et celle qui l'écoute à sa condition humaine. Lorsqu'il est terminé, chacun retourne à sa vie *normale*, il n'y a pas de miracle pour le simple mortel, nous ne sommes malheureusement ni princes, ni princesses. Calvino termine souvent ses contes par une petite phrase qui nous le rappelle:

D'où des fêtes et des danses. Quant à nous, rien dans la panse.<sup>119</sup>

Ou bien:

Ils seront bien heureux, bien contents. Quant à nous, ici, néant.<sup>120</sup>

C'est chez Calvino que j'ai trouvé un certain idéal du conte, à la fois la folie et la sagesse, la satire autour de la condition humaine.

Je souhaitais donc me démarquer des pratiques et des contes à caractère dit *thérapeutique*. Je voulais le conte pour le conte, comme si cela pouvait exister. J'allais essayer, sans y arriver, bien entendu.

Le conte est transformé plus ou moins consciemment par le conteur, le traducteur ou l'auteur. Il sert la plupart du temps un contexte social particulier ou une idéologie spécifique. Il subit les modes et il connaît des périodes fastes ou miséreuses.<sup>121</sup> Comme nous l'a déjà signalé Olivier Piffault, le conte ne connaît pas de véritable norme et il ne possède pas un style défini. Mes préjugés, par

---

<sup>119</sup>Calvino, *Contes Populaires Italiens III*: «Le petit roi fait à la main», p. 265.

<sup>120</sup>Calvino, *Contes Populaires Italiens IV*: «Le fils du roi dans le poulailler», p. 194.

<sup>121</sup>Statistiques des ventes de livres de contes au début du 19<sup>e</sup> siècle et à la fin.

rapport à une certaine idée du conte contemporain, m'ont ainsi conduit à privilégier une immersion du côté des contes anciens. Je croyais à tort à l'existence d'une plus grande neutralité du conte ancien. Force est de constater qu'il y a surtout une différence d'approche entre le conte ancien et le conte plus contemporain. Cette distinction est en mutation continue car le conte est une matière vivante.

Je croyais puiser dans le conte ancien alors que j'étais totalement habité par tout l'univers du conte, y compris ceux véhiculés par l'animation contemporaine. J'irai jusqu'à dire que cette morale du conte, de par ma propre histoire, allait prendre une forme particulière. Cette existence du conte en moi est si fortement ancrée qu'elle fait partie de mon existence comme un élément parasite dont mon organisme ne peut plus se passer. Lorsque je crée des contes, ils sont porteurs d'une certaine éthique, essentiel au jeu du conte. Comme le laisse entendre Bourdieu (citation du début de ce texte), participer au jeu contribue à produire du sens, ne pas participer au jeu rend l'acte de création incompréhensible.

En tentant d'ignorer mes propres préjugés, en croyant pouvoir y échapper et en me fermant les yeux, j'autorisais l'émergence d'une manière d'écrire le conte, de le transformer. Se créaient les conditions de mise en place du processus de ma création. Mes préjugés définissaient un style et j'écrivais en croyant me distinguer d'une mode contemporaine, en m'inspirant surtout d'une forme plus archaïque. Dans les deux cas, mon analyse était fautive et la vérité était à chercher ailleurs.

Le jeu de la vérité constitue la matière de la recherche, elle donne au jeu une couleur et un plaisir étonnants. Il existe une naïveté dans la perception du monde propre à la relation artiste/matière (producteur/produit) au cours de toutes les phases de la création. L'ouverture à cette naïveté tient du mensonge à *soi-même* (Edgar Morin), d'une vérité qui en cache une autre (Alison Lurie) ou de la nécessité du jeu (Pierre Bourdieu).

Mon approche du conte était une approche sous influence. On devinera l'intérêt de cerner ce qui avait motivé mes choix et comment ces choix avaient pris place dans la phase d'exploration et celle de la sélection qui sera développée dans le second volet de cette recherche.

Je m'attarde toutefois dans le premier volet à l'approche méthodologique et philosophique de la démarche. C'est en tant qu'artiste affecté par la mutation des outils, et des matériaux, en particulier face à l'outil informatique, qu'il faut voir ma démarche. Il me semble pertinent de donner au lecteur une idée du décor, du paysage d'idée et de réflexion qui ont enveloppé cette recherche. Ma trajectoire hybride entre le domaine des sciences appliquées, les sciences sociales et les arts ne font de moi ni un sociologue, ni un philosophe et toute prétention à cet égard mènerait à une confusion de place et d'intention. Cette interrogation sur les places fait partie, elle aussi, du contexte de la création contemporaine. La parole sur l'œuvre, tout comme le processus et les procédés font partie intégrante du processus de création. L'approche méthodologique proposée ici, se donne pour objectif, entre autres, de réduire le fossé entre le processus de création, la notion de recherche et la nécessité d'un rendre compte avec lesquels il persistera inévitablement une insatisfaction.

## CHAPITRE IX

### EN RESUME...

Dans ce premier volet, je me suis donc attardé à l'approche méthodologique. En alliant, philosophie, pédagogie (ou perspective méthodologique) et approche cognitive, à savoir phénoménologie, autopoïesis et enaction, j'ai cherché à rendre plus dynamique le lien entre théorie et réalisation concrète. Il m'apparaissait nécessaire de trouver une approche grâce à laquelle je pouvais me sentir confortable. Dans le contexte des technologies récentes de l'image et du son, d'un projet unissant et mêlant plusieurs disciplines, impliquant à la fois les éléments anciens et contemporains, en utilisant l'immersion pour aborder ces divers univers, il me semblait nécessaire de structurer la recherche autour d'une méthode qui tienne compte à la fois de mon passé scientifique, de mes connaissances diversifiées du côté des arts, en utilisant le conte et ma propre histoire familiale comme toile de fond. Devant la complexité de la tâche, j'ai choisi une approche souple. Une immersion empreinte de subjectivité, c'est-à-dire que le sujet et la matière (producteur et produit), pouvait alors occuper le premier plan. Ces deux éléments essentiels à la création allaient constituer l'univers clos, autosuffisant sur lequel viendraient se greffer les différents apports du monde extérieur, le lieu où allait se manifester l'émergence.

L'improvisation dans ce contexte avait une place importante. Toutefois, il m'a semblé important de préciser que cette improvisation, cette ouverture à la surprise et à la nouveauté, ne surgiraient pas spontanément et que la danse avait été pour moi un exemple de recherche au niveau de la disponibilité du corps. Il ne s'agit pas ici de transposition, mais de la recherche d'une attitude psychique et corporelle qui semble souvent marginale face à des outils qui, en apparence, ne semblent pas faire appel à

autre chose qu'à l'intellect ou à la performance technique. Mais la puissance des outils et l'abondance de la matière confrontent le corps tout autant que l'esprit. Je n'ai pas souhaité ici traiter d'une ergonomie de la pratique informatique; je me suis plutôt attardé à décrire mon propre parcours et les moyens que j'avais utilisés pour me sentir plus disponible à cet outil qui parfois nous laisse à penser qu'il n'en est plus tout à fait un.

Il n'y a pas véritablement de recette. L'intuition est mise à rude épreuve par des logiciels qui nous rendent des produits finis et complets, du moins en apparence. Notre premier réflexe est souvent de tenter de pervertir ce que nous propose la machine. Nous sommes amenés, souvent à notre insu, à un art de déconstruction, à une attitude défensive. La résistance devient une habitude et, à image propre nous opposons image sale, à haute technologie nous opposons le *low tech*. Il faut apprendre à se méfier des *presets* (actions préprogrammées) et de leurs fonctions idéologiques. Cette résistance nous apparaît souvent vitale. C'est pourquoi j'ai pris aussi une distance par rapport à ce mouvement; l'immersion exigeait que j'offre le moins de résistance possible face au médium et à sa mécanique naturelle.

La subjectivité constituait donc le fil conducteur, le filtre de ma recherche. En choisissant le conte, le monde de l'enfance et ma propre histoire familiale, trois objectifs importants allaient se réaliser. Premièrement, j'allais être soutenu par une matière forte, aux ancrages issus des profondeurs de l'expérience humaine. Deuxièmement, je cherchais un public gentil de nature, mais exigeant et peu complaisant, l'enfant. Troisièmement, je plongeais au cœur de ma propre histoire, la création prenant la forme d'un projet identificatoire autour de la réparation. Ces trois objectifs permettaient à la fois de maintenir un ancrage significatif au monde tout en donnant une grande liberté dans les procédés de création. La subjectivité jaillit ainsi de l'environnement culturel, prend la forme qu'autorisent la matérialité et l'environnement machinique, influencés par le contexte et les pressions idéologiques.

Le projet se présente comme une métaphore de la démarche. Juliette se transforme et chaque transformation physique correspond à une nouvelle épreuve. La recherche a été pour moi un processus de mutation. Dans un premier temps, il m'a fallu explorer différents outils et différentes approches de la matière. C'est en pratiquant l'immersion, c'est-à-dire une implication corporelle et intellectuelle à tout moment du processus de plus petits projets de création pour vérifier les qualités et les possibilités des différentes hypothèses de travail. Enfin, il a fallu faire des choix, sélectionner les éléments à conserver et en mettre d'autres de côté pour ainsi produire un résultat cohérent.

Dans ce monde technologique où l'émergence prend souvent la forme d'un ouragan suivi d'un raz-de-marée, au cœur d'un lourd brouillard, une attitude simple et ouverte semble une avenue d'une richesse inouïe. Le travail sur la complexité des matériaux fait partie d'un passage quasi obligé dans le domaine des technologies.

Le lien entre la complexité du multiple de la technologie et des modes de création d'une part et une conscience du corps, de l'esprit, dans cet espace ne va pas de soi. Il implique la mise en place d'une approche méthodologique. Je développerai dans le volet suivant les temps de la recherche : *exploration, immersion, sélection*. Ces trois temps de la recherche, indissociables et complémentaires, ont permis d'aborder un projet aux ramifications multiples, tout en conservant un contrôle des étapes du projet de façon plus artisanale.

Ce type de recherche prend plusieurs formes et origine de plusieurs sources. Il a été stimulé par l'acquisition de ressources techniques fournies par l'institution universitaire ainsi que d'autres ressources provenant de l'extérieur. Ce travail exécuté à proximité de la matière et dynamisé par des changements constants, qualifie la démarche *d'organique*. En utilisant cette manière de procéder et après avoir mené à terme plusieurs projets de moindre envergure de 2000 à 2003, le projet final «Juliette ou La Traversée des Épreuves» s'est finalement construit sur

une période de près de douze mois (année 2003), incluant les premières esquisses jusqu'au mixage final<sup>122</sup>. Le travail d'ensemble s'est élaboré à la manière du peintre qui développe la couleur sur la toile.

---

<sup>122</sup>Ceci exclut tous les divers tournages étalés sur plusieurs années antérieures à mon entrée au programme de doctorat dont la fonction n'était pas déterminée et dans lesquels j'ai prélevé toute matière pertinente. (Voir section 14.1)

## 9.1 Liste des principales productions

En guise d'introduction au second volet de la thèse qui porte sur le projet lui-même, j'ai dressé une liste des principales productions qui ont accompagné la phase exploratoire du projet (Voir annexe au volet 1). Elles montrent l'ampleur et la diversité de la recherche et les champs d'expérimentation dans lesquels la démarche de création s'est effectuée. J'ai souhaité que chacun des projets de cette période porte au moins sur un aspect

- du scénario et de l'expérience générale de l'écriture;
- de la scénographie et des systèmes de projection;

Qu'il comporte au moins

- un logiciel;
- une idée complète à l'intérieur d'un objet dont l'existence ne comportait pas nécessairement un lien direct avec le projet final.

Ce type de recherche prend plusieurs formes et origine de plusieurs sources. Il a été stimulé par l'acquisition de ressources techniques fournies par l'institution universitaire ainsi que d'autres ressources provenant de l'extérieur. Ce travail exécuté à proximité de la matière et dynamisé par des changements constants, qualifie la démarche *d'organique*. En utilisant cette manière de procéder, le projet final «Juliette ou La Traversée des Épreuves» s'est finalement construit sur une période de près de douze mois (année 2003), incluant les premières esquisses jusqu'au mixage final<sup>123</sup>. Ce travail s'élabore à la manière du peintre qui développe la couleur sur la toile.

Les principaux objets qui ont été créés préalablement à la réalisation de «Juliette ou la Traversée des Épreuves» contiennent tous le nom de Juliette. Voici les projets

---

<sup>123</sup>Ceci exclut tous les divers tournages étalés sur plusieurs années antérieures à mon entrée au programme de doctorat dont la fonction n'était pas déterminée et dans lesquels j'ai prélevé toute matière pertinente. (Voir section 14.1)

principaux, les projets connexes ainsi que les principales techniques utilisées :

«Juliette et le Dragon», 2000: Écriture du conte, montage numérique son et image, écran.

«Juliette contre le Dragon», 2000: Photographie numérique et infographie numérique.

«Juliette Vole», 2000 : Installation, projections inhabituelles, animations simples.

«Juliette Face à Face», 2001: Installation interactive grand format, montage/son numérique et paysage

«Juliette Habite le Monstre», 2001: Sculpture installation vidéo et sonore.

Exploration de l'ambivalence de la beauté et du monstrueux. Ambiguïté provoquée par une installation sonore et visuelle en galerie. La contradiction entre une matière envahissante.

«Juliette La Laide», 2002: Montage narratif, premières narrations «à bout de souffle».

«Juliette Cendrillon», 2002: Petite animation expérimentale en 3D, durée 10 secondes.

«Juliette et la Terre», décembre 2002: Conte photographique pour adultes sur la phobie et l'exhibitionnisme.

Constatation d'un certain éparpillement. À partir de ce moment, tous les gestes sont centrés sur le projet final.

J'ai aussi mené deux projets d'envergure qui m'ont fourni des bases solides dans la réalisation de :

«Chères Mathématiques». Direction de projet avec animateurs 3D et réalisation avec des enfants. (Décembre 2002)

«Maths, Sciences et Technos : pourquoi pas?» Tournage, réalisation et montage du film (durée 60 minutes) (2000-2003)

Enfin, le projet Darwin. Conseiller en modélisation 3D réaliste et en animation de personnages photo réalistes, utilisant mon expertise au niveau du corps, en particulier de la tête, du cou et des mouvements du visage (2002-2003).

Au cours de l'année 2003, la fabrication définitive de Juliette ou «La Traversée des Épreuves».

## VOLET 2

### RENCONTRE AVEC LA MATIÈRE

Dans la mesure où elle s'appuie sans cesse sur le processus de création, la deuxième section de cette thèse constitue un lien direct avec la production, l'interrelation producteur/produit. Elle se divise en trois approches. La première, l'*exploration*, porte sur toutes les créations qui ont jalonné la période d'expérimentation. La deuxième approche concerne l'*immersion*, c'est-à-dire l'attitude face à la production, telle qu'elle était décrite dans la première partie comme une attitude corporelle ouverte, une analyse des résistances et une mise en veilleuse de celles-ci. Le principe de l'immersion caractérise le procédé et influence le processus de création de façon dynamique. La troisième approche s'attarde à la *sélection* de la matière, surtout dans l'élaboration de «Juliette ou La Traversée des Épreuves». C'est le moment où le travail d'exploration trouve une certaine finalité et que chaque moment de la recherche découvre un nouveau sens dans un projet à caractère hybride, multidisciplinaire et multimodal. Les 3 approches du second volet de la thèse, ne sont pas des espaces hermétiques et se croisent sans cesse. La division telle que je la présente ici, constitue simplement un guide général pour comprendre la démarche.

Comment la relation avec la machine comme outil dynamique constitue-t-elle une nouvelle matière? Comment affecte-t-elle le dynamisme du processus de création? Cette section fait le retour sur trois années d'exploration, inspirée par le sens commun, le lien indissociable producteur/produit, une approche très

corporelle<sup>124</sup> de la matière et le désir viscéral de maîtrise du processus depuis son élaboration psychique jusqu'à son existence dans l'espace public.

---

<sup>1</sup>Cette approche corporelle implique autant la kinésique que le comportement psychique ou neuronal.

## CHAPITRE X

### APPROCHE EXPLORATOIRE

*Le premier volet de cette deuxième section illustre et investit l'approche exploratoire, à savoir la période de la recherche d'où surgiront les techniques nouvelles, le scénario du projet, la méthode de travail qui permettra de faire cette rencontre spécifique avec la tradition du conte, les techniques associées à l'informatique et la multiplicité des disciplines ainsi que leur interconnectivité.*

La liste des différentes productions montre l'ampleur et la diversité de la recherche et les champs d'expérimentation dans lesquels la démarche de création a évolué. En ce qui concerne la procédure et à des fins méthodologiques, j'ai souhaité que chacun des projets de cette période porte au moins sur un aspect:

- du scénario et de l'expérience générale de l'écriture;
- de la scénographie et des systèmes de projection;

Et qu'il comporte au moins,

- un logiciel;
- une idée complète dans un objet dont l'existence ne comportait pas nécessairement un lien direct avec le projet final.

Ce type de recherche qui prend plusieurs formes et qui origine de plusieurs sources a été stimulé par l'acquisition de ressources techniques fournies par l'institution universitaire ainsi que d'autres ressources provenant de l'extérieur. Ce travail effectué par un contact intime avec matière et dynamisé par des changements constants, permet de qualifier la démarche d'organique.

J'ai basé la démarche sur une stratégie d'interaction continue entre la matière, les outils de transformation et les balises simples du scénario.

## 10.1 Le conte: Des influences et des choix

Si le conte était le véhicule, le navire du projet, il me semblait important de cerner comment chacune des formes du conte a eu un rôle spécifique et original, comment elle a influencé le projet final. Il devenait primordial de me pencher sur ce qui avait motivé mes choix, comment ces choix avaient pris place dans la phase d'exploration et, en fin de compte, dans celle de la sélection.

En ce qui concerne ma façon d'aborder le conte, on pourrait diviser les influences en fonction des formes et des sources:

- La tradition orale et la lecture à haute voix, un accident de parcours. «Méfiez-vous du Bleu» et «Juliette et le Dragon». (DVD nos 2;3 et 2;5)
- La forme gigogne (petits contes reliés par un scénario général), «Alice au Pays des Merveilles».
- Le conte dont la mise en scène s'est inspirée du quotidien, Andersen.
- Le conte traditionnel, Perrault, Grimm et Calvino;
- Le conte fantastique et rocambolesque, les «Mille et Une Nuits»;
- et le conte contemporain, à tendance cynique que l'on trouve dans les nouvelles animations telles que «South Park», «Angela Anakonda», etc. (DVD no 2;12)

Bien sûr, il y a eu d'autres inspirations, mais on peut affirmer que toutes celles que je viens d'énumérer regroupent les thèmes dominants de ma recherche. Lorsqu'il s'agit d'influences, il est question de décrire comment chacun des éléments qui surgissent de l'environnement a influencé la transformation de la relation producteur/produit au cours de la production de l'œuvre.

### 10.1.1 Le conte à haute voix: La tradition orale

Dès les premières lectures de contes, je riais tout le temps.

- *Pourquoi ris-tu?* Me disait ma femme qui voulait comprendre mes fous rires.  
 — *Parce que ça n'a pas de sens. C'est complètement fou!*  
 — *Alors, lis-moi!*

Je me suis mis à lire à haute voix pour en faire profiter mes proches. J'ai continué cet exercice pendant plusieurs mois, ces mois sont devenus des années. Avec le temps, je me suis rendu compte de mon affection pour la tradition orale du conte, c'est-à-dire être à la fois celui qui écoute et celui qui raconte. À défaut d'être un *authentique conteur*, ça m'a permis d'établir un style de narration, d'exercer ma voix et d'en faire un matériau qui donne une forme à mon propre souffle. Je souhaitais ingérer le conte et pouvoir, par la suite, le transpirer comme s'il avait toujours été présent en moi. À travers le conte, c'est l'humanité qui nous pénètre et nous bouleverse. (DVD no 3;11)

Cet entraînement de la voix et le style de lecture ont commencé avec *Méfiez-vous du Bleu*. Cette approche personnelle s'est affinée par la suite. En 1999 alors que nous abordions la trame sonore de *Méfiez-vous du Bleu*, je n'avais pas encore trouvé un narrateur et je n'aurais pas pu en assumer les coûts. Le matin de l'enregistrement, l'équipe technique m'a suggéré de prendre le micro. Au cours de cette improvisation, il s'est avéré que ma voix, par son timbre, par son volume et par son rythme, portait une qualité particulière. Je crois sincèrement que toutes ces années à travailler le corps, le souffle et l'attitude corporelle m'avaient permis d'atteindre une maturité propice à la maîtrise de la voix. J'avais une voix qui convenait à la narration et l'expérience du souffle et de la respiration que j'avais acquise dans la danse et le mime me permettait une certaine modulation dans l'expression de la voix. J'avais découvert une façon personnelle de transmettre le récit. En plus d'adopter un style de lecture inspiré de certains modèles de la radio et du théâtre, j'ai travaillé la voix de deux autres façons: c'est ce que j'ai appelé la lecture à bout de souffle et la déstructuration de la ponctuation (voir DVD no 4;6). J'ai pu constater certaines limites de ma voix et surtout les limites du caractère que je pouvais insuffler au texte.

Ma voix ne convenait pas toujours. C'est pour cette raison que j'ai demandé l'aide de la comédienne Marie-Élaine Berthiaume pour assurer des moments de la trame sonore du projet final: l'apport d'une voix féminine faisait contrepoids à la mienne et son expérience en tant que comédienne ajoutait une dimension plus dynamique, plus théâtrale.

### 10.1.2 Le conte gigogne

Je considérais «Alice au Pays des Merveilles» comme le prototype d'un conte élaboré en une série de tableaux. Une série de contes réunis autour d'un élément unificateur, la dérive d'Alice. C'est un peu comme si l'auteur avait voulu mettre ensemble, autour de l'aventure d'Alice, une série de contes farfelus qui auraient été écrits séparément et qui possédaient leur vie propre. Des histoires en apparence autonomes étaient rassemblées autour d'un scénario global et s'emboîtaient les unes dans les autres pour donner forme au voyage d'Alice au pays du rêve. Une certaine unité caractérise le récit. À mon avis, cette unité est liée à un style d'écriture et à des personnages surréalistes plus que par la cohérence et l'unité des différents tableaux. C'est un peu comme si l'auteur, pour signifier les états de rêve, avait fait un patchwork: série d'éléments si bien assemblés que l'œuvre de Lewis Carroll semble avoir été écrite d'un seul jet, Alice constituant le liant. Je voulais que le conte à construire porte cette facture d'assemblage, de juxtaposition et d'emboîtement, formant ainsi des tableaux successifs, parfaitement intégrés. J'ai donné à ce procédé le nom de conte gigogne, parce que les parties s'emboîtent les unes dans les autres. Cette interprétation d'Alice est très personnelle, elle m'a servi de filtre pour composer la structure de mon propre conte.

Cela me permettait, d'une part, l'élaboration d'un scénario complexe, tout en gardant, d'autre part, la signature particulière du conte tel qu'il a été établi au XVII<sup>e</sup> siècle et que nous décrit Dominique Demers comme: «[...] des œuvres brèves avec

beaucoup d'action, peu de description et peu de longues réflexions»<sup>125</sup> (DVD no 3;2). En résumé, j'élaborais des œuvres brèves dans un scénario complexe.

Ce travail de *conte gigogne* est rapidement devenu très compliqué et j'ai dû, à plusieurs reprises, réduire le nombre d'éléments, le nombre de paliers, le nombre de contes et le nombre de personnages. Ce foisonnement et ces excès étaient en partie dus à une méthode de travail très empirique, guidée par l'improvisation. Malgré la multiplicité des éléments, il fallait que je m'astreigne à un scénario cohérent. Cette lutte contre la saturation et pour la cohérence du récit a hanté continuellement ma démarche créatrice. Ce tiraillement transparaît évidemment dans le projet final.

J'avais de la difficulté à maîtriser totalement le foisonnement, ce qui a entraîné par endroits quelques lourdeurs, et ralenti un peu l'action.<sup>126</sup>

### 10.1.3 Inspiration du quotidien: Andersen

Andersen avait la réputation d'écrire des histoires inspirées du quotidien. «Le mérite immense de ces récits est de ne jamais se couper de la réalité la plus banale»<sup>127</sup>. Si les contes de fée commencent souvent par «Il était une fois, un roi et une reine qui...» ce n'est généralement pas le cas pour Andersen. Les contes d'Andersen commencent par «Un soldat marchait sur la grand route [...]» (*Le Briquet*)<sup>128</sup> ou «Quel beau froid il fait aujourd'hui! dit le Bonhomme de Neige [...]

---

<sup>125</sup> Demers, D. en coll. avec P. Bleton. (1994), 2000. *Du petit poucet au dernier des raisins : Introduction à la littérature jeunesse*, Montréal: Québec-Amérique. P. 65.

<sup>126</sup> Il sera question, plus loin, de la place de l'espace et du temps dans l'univers du traitement de l'image et du son numériques.

<sup>127</sup> R. Boyer, 2001. « Les contes « merveilleux » d'Andersen ». In *Il était une fois... les contes de fées*, sous la dir. de O. Piffault, p. 131. Paris: Éditions du Seuil et Bibliothèque nationale de France.

<sup>128</sup> Hans Christian Andersen, *Contes*. Paris: Éditions de La Fontaine du Roy, 1996, p. 15.

(*Le Bonhomme de neige*)<sup>129</sup>.

En guise d'introduction pour «Juliette ou La Traversée des Épreuves», le narrateur parle de ses peurs d'enfant: «Quand j'étais petit, j'avais peur dans le noir, [...]». Puis le personnage principal joue à la marelle dans un parc (Voir les premières minutes de «Juliette ou La Traversée des Épreuves», DVD no 1).

Cette façon d'initier l'action à partir d'événements plausibles de la vie quotidienne trouve son inspiration dans le cinéma contemporain, mais aussi chez Andersen. Chez celui-ci, l'action surgit du réel et se transforme.

Comme chez Andersen, on retrouve dans «Juliette ou la Traversée des Épreuves» la problématique de la mort et du rêve (*Le Rossignol*)<sup>130</sup>. Pour Andersen, le merveilleux n'est pas excessif, il prend naissance dans le quotidien. La dérive fantastique surgit du réel. «Le mérite immense de ses récits est de ne jamais se couper de la réalité la plus banale».<sup>131</sup>

J'ai essayé de trouver cette simplicité proche de la banalité à certains moments de mes projets, particulièrement dans les contes que j'ai écrits et que l'on retrouve dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves»: «Juliette la laide» ou «Dickbock le pirate».

---

<sup>129</sup>Hans Christian Andersen, *Contes*. Paris: Éditions de La Fontaine du Roy, 1996, p. 35.

<sup>130</sup>«C'étaient les bonnes et les mauvaises actions de l'empereur, qui apparaissaient maintenant devant lui maintenant que la Mort pressait son cœur», Hans Christian Andersen, *Contes*, Paris: Éditions de La Fontaine du Roy, 1996, p. 286.

<sup>131</sup>Olivier Piffault (dir. publ.). 2001a. «Il était une fois», *Les Contes de Fée et Régis Boyer, Les Contes Merveilleux d'Andersen*, Paris: Éditions du Seuil, Bibliothèque Nationale de France, p. 109.

#### 10.1.4 Les contes traditionnels: Perrault, Grimm et Calvino

Dans «Juliette ou la Traversée des Épreuves», les contes traditionnels sont également représentés. Le récit est parfois repris de façon quasi fidèle («Juliette Cendrillon»). Par contre, les personnages ont subi des transformations caricaturales («Juliette Cendrillon», les méchantes sœurs, la belle-mère). Dans le cas de Cendrillon, l'image d'Épinal est si forte, qu'il est impossible d'altérer la source d'inspiration, ce qui permet de déformer le conte sans craindre de détruire un mythe fondamental.

Cendrillon reste toujours Cendrillon, la jeune fille pauvre qui accède à la richesse et au bonheur, par la réparation d'une injustice.

J'ai fait le choix d'élaborer des personnages plus durs et plus bêtes que dans le conte source ainsi que de trafiquer la conclusion (Cendrillon se retrouve en prison). À cette étape de «Juliette ou la Traversée des épreuves», je souhaitais montrer la mauvaise foi et la résistance de mon héroïne à accepter les règles du jeu. J'exprimais là une partie de mon propre caractère, un sens aigu de la résistance et une prédisposition à faire les choses à contre-courant.

À la lecture des «Contes Italiens» (Page couverture de l'édition française : voir DVD no 3;8), Calvino m'avait convaincu qu'il n'y avait que du plaisir à déformer les contes. Dans sa longue recherche sur la tradition orale en Italie, on trouve plusieurs influences: «Les Mille et Une Nuits» (*Les Treize Brigands*), Perrault et Grimm (*La Poule Blanchisseuse*, *Marie de Bois*) ou dans «l'Odyssée» (*L'œil au front*)<sup>132</sup>. Il montre dans son ouvrage que les contes véhiculés par la tradition orale sont en perpétuelle mutation, augmentés, amputés, réorganisés en fonction de facteurs géographiques, culturels, religieux, moraux et familiaux. Calvino donne l'impression

---

<sup>132</sup>Italo Calvino, *Contes populaires italiens*. Denoël, 1982, (Édition originale italienne Giulo Einaudi, 1956).

que le conte appartient à tous et que chacun peut en modifier les lieux, le début, la fin et dans une certaine mesure la nature des protagonistes. Il a ainsi transformé les contes à sa guise en réunissant les sources, en améliorant et en fusionnant les récits et en les adaptant à l'écriture. Calvino a rendu les contes plus contemporains, sans trahir le caractère populaire du conte ancien. Il encourage la déformation du récit, il invite à le faire<sup>133</sup>. Il y a dans ses contes une candeur, une fantaisie et une concision du conte qui portent à rire et à amuser:

Sainte Vierge, ne m'accorderiez-vous pour fille qu'une simple poule, j'en serais contente.  
Et c'est ainsi qu'il lui naît pour de bon une poule.<sup>134</sup>

Derrière cette liberté, existent aussi la rigueur et l'honnêteté à respecter celui qui raconte et ceux à qui on raconte. J'ai utilisé davantage cette piste et cette inspiration, en particulier pour «Juliette Cendrillon» tout comme je l'ai fait pour «Le prince Colibri».<sup>135</sup> Je dois dire que lire Calvino est pour moi une source formidable d'inspiration.

### **10.1.5 Les «Mille et Une Nuits», génies et fantastique: Antoine Galland, une écriture à lire à haute voix**

Pendant plusieurs mois, j'ai reproduit, soir après soir, le cadre de la mise en récit des «Mille et Une Nuits» en les lisant à haute voix, dans l'interprétation et la très belle traduction d'Antoine Galland. Dans cette édition, le récit est ampoulé et correspond au style littéraire du XVIIe siècle. À cette époque, la noblesse découvrait

---

<sup>133</sup>Plusieurs artistes, dans des domaines différents, en ont fait à certains moments de leur vie. Exemple: «Photographie de Sarah Moon», DVD no 3;7.

<sup>134</sup>Italo Calvino, *Contes populaires italiens*, vol. 3, Denoël, 1982, (Édition originale italienne Giulio Einaudi) 1956, p. 145.

<sup>135</sup>Ce conte était aussi inspiré du dieu Colibri chez les Aztèques. D. Jones et B. Molyneaux, *Mythologie des Amériques*, Paris, EDDL, 2002.

les contes. Les lecteurs (intellectuels, dames de compagnie) étaient invités dans les salons, pour la lecture, car la noblesse était souvent analphabète.

Aujourd'hui, on retrouve des versions des «Mille et une Nuits» qui se veulent plus fidèles à l'érotisme ou au style de l'œuvre originale. Plus libertines, ces versions prétendent aller aux sources des contes et de leurs lieux de diffusion. Elles s'inspirent, en partie, des lieux de la tradition populaire au Proche et au Moyen-Orient. Les récits, de sources diverses, étaient souvent rapportés par des conteurs dans des cafés strictement réservés aux hommes qui se mettaient au défi d'intéresser le public en insérant des détails érotiques.

La version de Galland s'adressait plutôt à un public féminin, et l'érotisme se glissait dans les sous-entendus. J'ai choisi de poursuivre la lecture dans cette version parce que j'y trouvais l'occasion d'effectuer un retour à la renaissance du conte en Europe. Je retrouvais dans la version de Galland une certaine façon de lire, de raconter. Il m'est apparu évident que cette version était particulièrement adaptée à la lecture à haute voix. Lorsqu'on lit pour soi, elle est répétitive, lourde et ardue, alors qu'elle sied parfaitement aux lectures publiques, comme c'était le cas dans les salons du XVIIIe siècle. Il me semble que la lecture à haute voix lui donne tout son sens et met en évidence toute sa générosité. Les répétitions resituent sans cesse le contexte, ce qui permet au lecteur de mieux suivre le déroulement de l'action. Le style de l'écriture est fleuri et soutient les ambiances, les décors et les toiles de fond. Ce qui était lourd se transforme et devient léger.

L'écriture d'un *conte à lire* doit respecter une certaine forme. Cette forme peut sans doute varier, mais c'est au moment de la lecture à haute voix qu'elle révèle sa vraie nature. Les contes de Calvino, les «Mille et Une Nuits», «Les contes de Perrault» en sont d'excellents exemples.

En plus de travailler la lecture à haute voix, j'ai aussi exercé ma voix pour en

faire un outil spécifique. Ce n'était pas nécessairement pour en extirper la théâtralité, c'était plutôt pour expérimenter le souffle et la rythmique que la rencontre avec ce type de lecture a pris et lui inspirer une facture plus personnelle. Pour «Juliette la Laide», j'ai exercé le souffle («Lecture à bout de souffle», DVD no 4;6) afin de rendre le récit plus efficace, alors que dans «Le Prince Colibri», ma lecture fut plus classique, laissant au récit son caractère original. Dans le cas de «Juliette Cendrillon» et de «DickBock le Pirate», j'ai confié principalement la lecture à Marie Élane Berthiaume pour obtenir un style qui soit davantage théâtral. Dans la narration, j'ai adopté une forme plus intime, en me rapprochant du micro et en expulsant l'air de mes poumons par le contrôle du diaphragme, en utilisant les techniques que j'avais apprises par la danse et le mime.

#### **10.1.6 Une influence cynique du conte contemporain: Les animations contemporaines**

Il y a déjà plus de dix ans, je regardais les premiers épisodes de la série américaine *South Park*<sup>136</sup> (DVD no 2;12) avec mes enfants. Ce dessin animé donne l'impression d'être monté à partir de la technique de collage papier, mais le principe d'animation est probablement numérique. Dans cette série, sous le couvert d'une apparente simplicité, l'animation et le scénario sont très sophistiqués. On y met en scène tout ce qui fait l'objet des débats de société, en particulier la société nord-américaine: l'avortement, le star système, la pornographie, la sexualité sous toutes ses coutures, la vie extra-terrestre, l'homosexualité, le racisme, la religion, etc. En fait, le regard porté est particulièrement cynique et immoral. La critique sociale y est acerbe et les personnages agissent sans compromis, ni censure.

Je me suis intéressé plus particulièrement à l'épisode sur le «Sundance Film Festival» parce qu'il était question des comportements sociaux et des attitudes face à

---

<sup>136</sup>Voir : <http://www.comedycentral.com/>

l'art contemporain. Robert Redford (personnage représentant, pour la circonstance, l'opportunisme, l'intellectualisme et une certaine cupidité) décide de déménager le festival du film de «Sundance» dans le petit village South Park (où habitent nos jeunes héros), la ville est en émoi et les enfants sont invités à visionner des films dans le cadre du festival. En vérité, les films ne comportent aucun intérêt pour les enfants: la violence y est gratuite, la sexualité omniprésente et les critiques d'art contemporain parodiées. Le calme de la ville est perturbé par l'arrivée de centaines de cinéphiles intellectuels, plus préoccupés par le m'as-tu-vu que par tout autre chose.

M. Hanky est le sage qui s'est réfugié dans le calme des égouts. Il est un ami des enfants. M. Hanky est un bout de crotte, non pas au sens figuré, mais au sens strict. M. Hanky est une crotte intelligente, il sait comprendre les enfants. Il souffre de la pollution engendrée par l'augmentation momentanée de la population et de l'excès de nourriture végétarienne. Il est préoccupé de ce que la ville devient.

Il aide les enfants dans leur projet de redonner à South Park la sérénité perdue. M Hanky sort des égouts et devient, au risque de sa vie, le sauveur de South Park. Il fait un long discours à propos du bon sens et de la morale. Il est alors lapidé. Tous les symboles de la société sont passés dans le tordeur: la sexualité, la franchise, la morale, l'amour, le progrès et ...l'art contemporain.

Il y a, derrière cette série, à la fois une critique sociale et une certaine pensée réactionnaire. Il est souvent difficile de s'y retrouver.

Il n'est pas possible de classer «South Park» dans la catégorie des contes de fée: on aurait même tendance à faire une catégorie à part pour bien l'isoler. Le succès remporté par cette série télévisée auprès des enfants doit nous garder en état de veille. Tout comme dans les contes traditionnels, on semble ici éviter ou même rejeter la tendance plus contemporaine qui consiste à édulcorer les contes destinés aux enfants.

Bettelheim<sup>137</sup> nous offre ici des pistes qui permettent d'accepter, avec la série «South Park», les mangas japonais et l'animation contemporaine en général, de nouvelles facettes du conte. Bruno Bettelheim, dans «Psychanalyse des contes de fée», donne quelques pistes qui permettent de comprendre quelque peu l'intérêt des enfants pour ce genre particulier de parodie cynique:

La culture dominante, en ce qui concerne particulièrement les enfants, veut faire comme si le côté sombre de l'homme n'existait pas, et elle affecte de croire en un «méliorisme» optimiste.<sup>138</sup>

Le conte, s'il est trop édulcoré, abandonne ou trafique la plupart du temps les personnages ambigus et les ogres dans un désir de créer un «nouvel enfant» dont on voudrait préserver la pureté, mais cette pureté ne correspond pas aux pulsions contradictoires que vivent les enfants et qui les mènent à s'intéresser aux ogres des contes de fée comme à certaines formes nouvelles, telle celle de «South Park».

Bettelheim poursuit ainsi:

Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des histoires modernes pour enfants, le mal, dans les contes de fées, est aussi répandu que la vertu.<sup>139</sup>

«South Park» est peut-être plus près des contes de fée, qu'on ne pourrait le croire. On y retrouve des héros mythiques et des personnages méchants qui possèdent

---

<sup>137</sup>Né à Vienne en 1903, Bruno Bettelheim s'intéresse aux enfants psychotiques en tant que psychanalyste. En 1938, il est déporté à Dachau puis à Buchenwald. Il y est confronté à l'expérience de ce qu'il nommera la "situation extrême", situation que l'homme ressent comme devant irrémédiablement le détruire. Cette expérience orientera toute son activité ultérieure quand, ayant échappé à l'extermination et émigré aux États-Unis, il dirigera "l'école orthogénique" de Chicago, qui est le centre le plus connu du traitement de la psychose infantile. Il enseigne l'éducation, la psychologie et la psychiatrie à l'université de Chicago.

<sup>138</sup>Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fée*, p. 22-23

<sup>139</sup>*idem*, p. 23.

le pouvoir, des enfants débrouillards (comme le Petit Poucet) et une conclusion heureuse (même dans le cas de Kenny qui meurt à chaque épisode comme une ritournelle<sup>140</sup>). Cette nouvelle approche très cynique du conte est iconoclaste et, à l'image de l'art contemporain, elle n'accepte et surtout ne considère plus les limites imposées; elle les fait éclater pour voir ce qu'il y a au-dedans. La série «South Park» et de nombreuses autres qui lui sont contemporaines semblent occuper une bonne partie de la scène et du bassin d'émissions que regardent les enfants. L'animation contemporaine est venue gruger des pans complets de ce qui était autrefois le domaine du conte de fée. Cette place occupée par l'animation télévisée accompagne une recrudescence du conte au cinéma, comme «Le seigneur des Anneaux», «Harry Potter», «Kirikou», etc.). Les différents types d'animation et les contes au cinéma sont de nouvelles formes du conte qui utilisent un véhicule contemporain. Leur succès nous porte à penser que le conte est très vivant et que nous avons un grand besoin de cette présence alors que le monde est une constante source d'angoisse.

Au cours de ma recherche sur le conte, j'ai été influencé par ces nouveaux visages du conte autant par la forme que par le contenu. J'ai toutefois gardé des réserves quant à adopter ce style débridé qui trouve souvent son inspiration dans une facilité scatologique (pet, prout, caca, pipi, etc.). Le très grand succès de «Kirikou et la sorcière»<sup>141</sup> montre qu'il y a encore une large place aux personnages traditionnels et l'esprit du conte ancien.

Dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves», l'animation allait certes être présente: elle faisait partie de la recherche et allait me rapprocher de l'enfance. En utilisant l'image en mouvement, entre autres, l'animation, j'ai effectué un plongeon dans des procédés qui occupent aujourd'hui une très grande place dans la dynamique du conte.

---

<sup>140</sup>Kenny ressuscite et meurt à chaque épisode.

<sup>141</sup>M. Ocelot, *Kirikou et la Sorcière*, Toulouse: Milan Presse, 1999.

## 10.2 Sous le signe de la diversité

*Les Contes des Mille et Une Nuits* est un *patchwork* qui s'inspire de nombreuses sources. Celles-ci adoptent des genres littéraires différents des autres contes, comme le Quiproquo, le vaudeville, la mythologie, les légendes familiales et les farces: on y trouve de tout. Comme chez Calvino, les récits sont composites et laissent transpirer des influences hybrides. J'ai découvert le fantastique dans les «Contes des Mille et Une Nuits» où les héros sont manifestement ambigus («Les Voyages de Simbad»<sup>142</sup>) et ils rencontrent des personnages surhumains dont le pouvoir est inaccessible aux mortels. Faute de puissance, ils ont recours à la ruse et à l'intelligence, parfois au destin, souvent à la fourberie ou à la trahison.

Mon sorcier est un personnage issu des «Contes des Mille et Une Nuits». C'est un mauvais génie qui est jaloux de la jeunesse. Son rôle apparaît clairement dans le conte: celui de faire le mal, sans avoir de véritables bonnes raisons. Sa fonction est si limpide qu'il n'a pas besoin d'une structure physique très élaborée. Il n'y a aucun doute, c'est le méchant. C'est lui qui dicte les épreuves et c'est lui qui est le mauvais perdant, l'irré récupérable voué à la chute dans le chaos. C'est sur un de ses défauts, l'orgueil, sur lequel la grand-mère s'appuie pour sauver Juliette. Le sorcier possède une faiblesse propre à l'enfance: il aime se faire raconter des histoires. Sa survie est basée sur ce qu'il est, un être méchant. C'est parce que les méchants sont méchants que les bons peuvent exister, l'ombre existe parce qu'il y a de la lumière.

*Juliette*: Pourquoi es-tu si méchant Maimé?

*Maimé*: Si je n'étais pas méchant, je n'existerais pas... (DVD no 1, «Juliette ou La Traversée des Épreuves»)

---

<sup>142</sup>Plutôt que de les secourir, Simbad assassine des innocents pour se nourrir de leurs provisions. Antoine Galland, *Les mille et une nuits*, t 1, Paris: Garnier-Flammarion, 1965, p. 256-266. «*Le quatrième voyage de Simbad*».

Mon héroïne, telle une Shéhérazade, est condamnée à inventer des contes, sinon elle mourra: plus elle invente de contes, plus elle devient prolifique et rapide. Sa grand-mère est sans doute *une très bonne génie* qui la protège.

Dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves», en particulier dans les contes «Juliette Cendrillon» et «Le prince Colibri», on retrouve parfois certaines caractéristiques de «South Park» et de l'animation contemporaine. En effet, Juliette reçoit le seau de cendre en plein visage, le prince force Juliette à danser, la scène de la prison et la crotte sur la tête de la princesse sont des exemples de l'influence des animations contemporaines. Malgré la présence d'une certaine dureté, j'ai voulu éviter une trop grande présence de ce cynisme. Cela correspondait à l'une des conditions de départ: le désir de faire un projet dans la douceur et le plaisir. Je crois que l'enfant, malgré le grand besoin de reconnaître le mal, a un besoin de douceur. Comme adulte, j'avais aussi besoin de cette douceur. C'était là une croyance particulière qui allait me suivre et habiter mon travail tout au long de la production et de la postproduction.

En élaborant un projet à l'adresse des enfants, je me sentais parfois en porte-à-faux avec le mouvement des arts visuels plus conceptuel. J'étais en décalage avec ma production antérieure. Toutes ces influences ont fait partie de mon environnement, du contexte social et familial dans lequel les conditions de l'élaboration du scénario et les sources intellectuelles et littéraires ont été sommairement décrites. Voilà des sources qui modifient une certaine façon de travailler. En ratissant l'univers du conte et des technologies de façon très large, c'est-à-dire en utilisant d'emblée toutes les ressources propres à alimenter le récit, y compris les ressources numériques et les logiciels du traitement de l'image et du son, j'allais définir une géographie dans la construction du conte. Cette façon de faire comporte des écueils et des difficultés, comme elle réserve d'agréables surprises. Dans le chapitre qui suit, j'ai tenté d'illustrer certaines étapes de ce «parcours machine».

### **10.3 Mimer la machine**

La complexité du récit et du scénario me semblait en harmonie avec l'utilisation de moyens multiples. Dans une certaine mesure, le récit était et mimait la complexité des technologies de l'informatique. Si la structure du récit était baroque et complexe, l'approche technologique l'était aussi. Les enfants ont tendance à vivre ce genre de mimétisme, qui confond contenant et contenu. Je ne souhaitais pas nécessairement éviter cet écueil, mais plutôt en faire une partie de l'exploration.

J'avais l'impression de soumettre mon esprit à la complexité, comme s'il s'agissait d'imiter la machine. Je voulais faire de la machine un partenaire, plus qu'un simple outil et un objet miroir. Cette façon puérile de voir les choses allait m'accompagner tout au cours du processus. Ma façon de travailler était inspirée de l'enfance, porteuse de cette naïveté perceptive face à une matière très complexe. J'en éprouvais un grand plaisir. Cela me changeait du vertige existentiel, caractéristique de la création artistique de la période qui avait précédé.

Ce désir de changement s'est manifesté dès la fin du montage de «Méfiez-vous du Bleu» (1999). Le choix de l'univers du conte et de l'animation entraînait un plaisir ludique très archaïque. La nécessité du plaisir lié au monde de l'enfance était un stimulant pour un engagement dans des technologies aux structures complexes, et susceptible d'être difficile pour le corps. Je travaillais à limiter, malgré tout, le champ de recherche. Je savais que, de toute façon, je serais confronté à la complexité.

### **10.4 Le travail sur écrans multiples**

En plus de cette exploration sur le conte comme matériau, il me semblait fondamental pour un projet impliquant l'espace visuel et sonore en mouvement, d'explorer la projection, l'écran et l'espace scénique. J'avais déjà eu l'occasion de

travailler sur des installations nécessitant les écrans multiples<sup>143</sup> et j'avais l'intention d'en poursuivre l'exploration. Toute surface étant susceptible de servir d'écran, il était important de faire des choix à la fois sur la surface et sur la nature de la projection.

En créant «Walk'n» (DVD no 2;2), j'avais exploré la division et la synchronisation des écrans. Cette installation avait pour objectif de provoquer chez le sujet un effet de dislocation. Un léger décalage de temps entre les écrans avait un effet sur la perception subjective du temps et de l'espace. Pour moi, la synchronisation des écrans tient moins de la performance technique que du jeu sur la subjectivité du temps et de l'espace pour le sujet qui regarde. Je n'ai donc pas construit la simultanéité ou la correspondance temporelle entre les écrans comme un objectif déterminant, mais surtout comme une cible vers laquelle j'étais subjectivement tendu.

«Walk'n» utilisait la division des écrans et l'échelle humaine<sup>144</sup> pour que l'observateur soit en situation miroir. Le public était confronté à l'effet de dislocation de son corps comme celui que l'on retrouve lors d'un rêve éveillé; dans le cas de «Juliette ou La Traversée des Épreuves», la division des écrans remettait en question le champ visuel: mettre le public en situation de faire des choix visuels. Ce «plus grand que nature», interrogeait le champ visuel et le regard sur le monde propre à chacun.

La division des écrans permettait de quitter l'écran unique comme référent usuel et quasi universel conféré par le cinéma et la télévision. Une installation visuelle et sonore qui, tout en utilisant les techniques du cinéma, remettait en question l'unité de l'écran proposé par un médium centenaire. Cette manière de procéder est

---

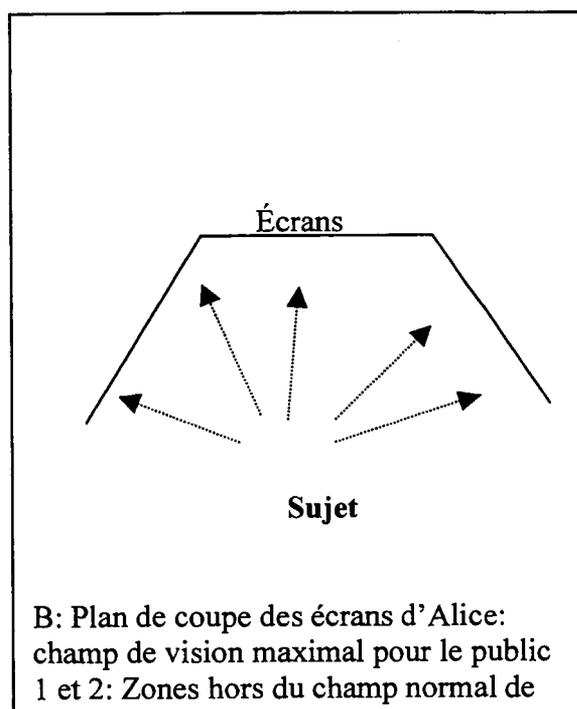
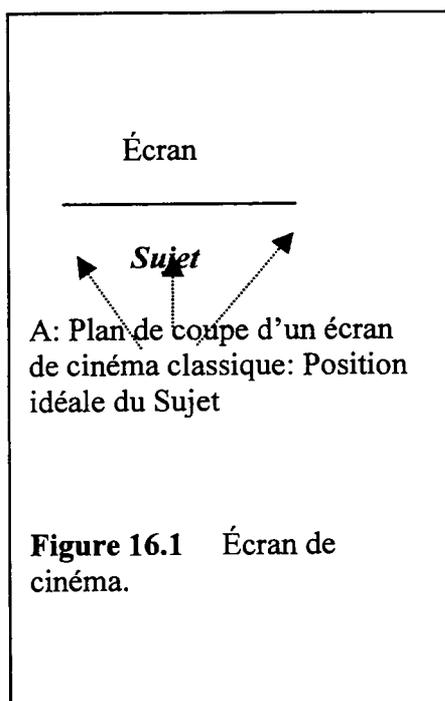
<sup>143</sup> «Walk'n» et «Juliette Face à Face».

<sup>144</sup> «Walk'n» a été présenté de différentes manières, mais l'installation avait été conçue au départ pour que les segments du corps soient à l'échelle humaine.

un leurre qui donne la sécurité de l'écran unique du cinéma tout en en pervertissant le sentiment de maîtrise du spectateur sur la matière. Cette manière de trafiquer la scénographie des projections entraîne d'une façon non coercitive une réorganisation de l'espace, mais aussi du temps. Le synchronisme était rompu, sans corrompre le déroulement de l'action. La place occupée par chacun dans la salle et la nécessité de bouger la tête pour s'adapter à un environnement différent pour chacun, servait mon propos. La synchronisation parfaite n'avait alors qu'une importance marginale. Même si la situation tend à changer, le synchronisme parfait est une performance technique qui a déjà été expérimentée à plusieurs reprises, mais elle nécessite des budgets importants ou une échelle limitée. L'accès limité aux technologies lourdes, donnait des conditions favorables à une exploration originale du temps et de l'espace. Les limites que je rencontrais influençaient, ici, le processus et permettaient l'émergence d'une rencontre spécifique avec l'objet.

Plan de la salle :

La comparaison entre une salle à écran unique et une autre avec une disposition du type multiple écran du type utilisé pour «Juliette ou La Traversée des Épreuves» est présentée ci-après.



*Voir DVD no 1, «Juliette ou La Traversée des Épreuves»*

Le système de projection sur écran unique ou frontal (celui dans lequel est enlisé le cinéma) est aujourd'hui tellement omniprésent qu'il est même difficile d'introduire le plus petit changement à cet axiome. Il est difficile d'exiger une présence plus que symbolique dans les festivals et les musées, lorsqu'il s'agit de projets à écrans multiples. Le coût élevé est une contrainte de taille. Il faut se rappeler que le cinéma survécit longtemps comme simple attraction de foire. À défaut de faire une brèche dans le système, travailler sur des écrans multiples a au moins le mérite de

nommer le problème.<sup>145</sup>

Avec «Juliette ou La Traversée des Épreuves», je ne prétends pas avoir créé le prototype d'un nouveau système de projection, mais j'ai mis en place un système relativement simple pour la projection multiple. Grâce à cette installation de projections et d'écrans, je cherchais à quitter le champ visuel de l'écran unique. La tradition veut que l'on fixe la distance de recul idéal à l'écran, soit d'environ une fois et demie la largeur de l'écran (voir Figure 16.1, à gauche). On place alors les rangées à l'avant et à l'arrière de cette place idéale. Dans le cas de l'installation de «Juliette ou La Traversée des Épreuves» (Voir Figure 16.2 Les écrans de *Juliette ou La Traversée des Épreuves*), j'ai essayé de rendre impossible cette place idéale. J'obligeais ainsi le spectateur à faire des choix, ce que j'ai toujours apprécié du théâtre. Plus on était près des écrans, meilleure était la vue des écrans du centre et des côtés (pour peu que l'on bouge légèrement la tête). Plus on s'en éloignait, plus la vue des écrans du centre, du haut et du bas s'améliorait. Même être assis au centre de la salle, n'était pas une position idéale. En étant trop près de l'écran, on se sentait quelque peu envahi par l'action, c'est-à-dire davantage immergé. Si on était totalement assis à l'arrière, on avait une vue d'ensemble, mais on perdait un peu la dynamique générale. Dans tous les cas, il y avait une zone hors du champ visuel «normal». J'ai ainsi souhaité la rupture par rapport à la tradition, sans toutefois chercher à imposer un système de remplacement. Si le cinéma avait utilisé le cadrage rectangulaire de la scène de théâtre, pour ma part, je m'inspirais davantage de la métaphore du champ visuel du marcheur qui déambule le long du sentier<sup>146</sup>.

Il fallait que le système se distingue des projections cinématographiques traditionnelles, mais il fallait aussi que le système d'ancrage soit facile à monter et

---

<sup>21</sup>Les budgets des Maisons de la Culture de Montréal, accordés aux artistes, ne couvrent même pas le coût de location des 6 projecteurs nécessaires à la présentation de «Juliette ou La Traversée des Épreuves».

<sup>146</sup>Comme le suggérait la métaphore de Varela.

que les écrans soient disponibles et à un prix abordable. Il fallait que l'on puisse en changer facilement la dimension et que le système puisse s'adapter autant au lieu qu'à des objectifs spécifiques de relation avec le public. En un mot, il fallait un système souple et économique. La solution n'était pas simple.

J'ai, sur ce plan, créé un système assez ingénieux (DVD nos 5;1 et 5;2). La souplesse du système de projection était telle qu'on aurait pu expérimenter différents types de systèmes de montage et différentes configurations de salle. Ceci prenait beaucoup d'importance dans la mesure où nous n'avions pas de salle déterminée au moment de l'élaboration du concept et de sa création. La réalité est venue ici baliser le travail de scénographie, établir des limites, des contraintes qui allaient définir les moyens. Les contraintes stimulent parfois l'invention.

### **10.5 L'introduction des technologies: Les choix mais aussi les limites**

L'introduction des techniques numériques dans mon travail de création faisait partie des objectifs généraux évoqués lors de mon inscription au doctorat. Mon intérêt pour les technologies de l'informatique datait du début des années 1990. J'avais commencé, comme beaucoup l'ont fait à l'époque, par m'intéresser à l'édition et aux capacités de stockage d'information, mais dès 1994, je développais déjà un intérêt grandissant pour le tournage et éventuellement, pour le montage numérique<sup>147</sup>: j'étais fasciné par les avantages et les possibilités de cette technologie. À l'époque, les systèmes n'offraient que peu de souplesse et il était évident que leur construction visait un montage de type linéaire. Lorsqu'il était question d'écrans multiples et de

---

<sup>147</sup>Le montage de l'image et du son est numérisé pour subir les modifications et les transformations à l'intérieur de systèmes de montage informatisés. Il se distingue ainsi du montage traditionnel, dit analogique. Si, aujourd'hui, les systèmes sont presque tous numériques c'est parce qu'ils permettent une grande quantité d'informations et permettent des liens avec tout l'environnement médiatique.

synchronisation, il était la plupart du temps question du *Wall*<sup>148</sup> (mur d'écrans) ou à des variantes assez statiques d'utilisation de l'écran. Le *Wall* était soit utilisé en art comme outil formel ou soit en publicité comme écran dynamique. Les principes d'utilisation de l'écran étaient surtout au service de la publicité, de la télévision et du cinéma. Aujourd'hui encore, les systèmes sont surtout construits pour la télévision et le cinéma, parce que ces domaines génèrent d'importants revenus. Avec le développement d'écrans dynamiques, de haute luminosité ainsi que des écrans géants, l'usage et la fonction ont évolué. Il n'est pas étonnant que le développement de l'écran soit marqué par ces sources de financement et que notre propre travail d'artiste soit aussi marqué par ce phénomène historique.

La puissance des ordinateurs, la possibilité de maîtriser plusieurs couches visuelles simultanées et l'augmentation des capacités de stockage sont en croissance constante. Ces développements techniques permettent aux artistes d'envisager, sans l'aide d'une équipe technique expérimentée, des projets synchrones relativement élaborés. Il faut toutefois acquérir une connaissance suffisante sur de nombreux aspects:

- L'apprentissage des techniques de montage pour la synchronisation,
- L'accessibilité à du matériel et à des techniques de tournage adéquat,
- Des systèmes de montage suffisamment puissants,
- Des systèmes de stockage et de transcription adéquats,
- Des systèmes de lecture du matériel de tournage qui soient simples et économiques,
- Des systèmes de projection et d'écrans compatibles entre eux, adéquats pour une projection de qualité.

Par la complexité et le taxage physique qu'ils imposent, ces outils nécessitent une préparation intérieure et une attitude physique dynamique et ouverte.

---

<sup>148</sup>Le mur d'écran, parfois plusieurs dizaines d'écrans télé, a été très populaire à une certaine époque. Ses possibilités sont innombrables. Les boutiques de téléviseurs utilisent encore cette approche pour produire un effet de masse, augmenter la dynamique et impressionner les clients.

Malgré cette complexité relative, la démocratisation des outils de production est en progression constante. Jusqu'au moment de mon admission au programme de doctorat, ma formation dans les techniques de montage numérique se limitait à l'observation, car jusqu'alors, j'avais utilisé les services de monteurs professionnels pour soutenir les projets que je réalisais (au cours de la période de création vidéo entre 1995 et 1999). Bien sûr, il existait des coopératives de montage (Vidéographe ou Prim Vidéo), mais la complexité des systèmes de montage numériques nécessitait une solide formation. Les capacités de stockage étaient très limitées, la formation et la location des équipements relativement coûteuse. Pour ces raisons, le temps d'utilisation d'une table de montage se devait d'être court (une journée ou deux). J'avais utilisé les services d'un de ces organismes communautaire pour le montage *on line* de «Méfiez-vous du Bleu». Les systèmes de captation et de montage sont, en l'espace de quelques années, devenus si accessibles que parler de ces contraintes apparaît aujourd'hui archaïque. Ces changements rapides illustrent bien la nécessité d'une adaptation ininterrompue et d'une souplesse de fonctionnement.

Je me suis donc mis à la tâche afin d'acquérir les formations les plus appropriées possible afin d'atteindre mes objectifs. Il serait difficile de nommer toutes les formations reçues, sinon pour signaler au passage que les artistes désireux d'utiliser les outils informatiques sont beaucoup plus soumis aux pressions des innovations technologiques que ne l'est la société en général<sup>149</sup>. Pourtant lorsqu'ils sont attirés par ces outils, les artistes étant curieux par nature, devant une telle diversité de champs d'application, sont comme des enfants devant un comptoir des sucreries.

Malgré cette diversité, il faut rapidement faire des choix en souhaitant à chaque fois qu'ils soient utiles aux objectifs du projet. Ainsi, j'ai acquis des connaissances pratiques dans le domaine du montage (Logiciels de montage *Avid*, *Final Cut Pro* et

---

<sup>149</sup>Plusieurs logiciels et plusieurs techniques sont souvent associées à un même travail de création.

*Première*), de l'animation ou l'infographie (*After Effects*, *Photoshop*, mais plus particulièrement *Maya*), du traitement du son (pour ne nommer que *Pro Tools*), du transcodage pour DVD, dans le domaine de la captation de l'image (caméras numériques, éclairage, fond bleu), captation du son (DAT, consoles, studios de captation), etc. Il est évident que la maîtrise des moyens varie, que l'adaptation à tous ces éléments ne va pas de soi et qu'elle nécessite là aussi une ouverture du corps et de l'esprit. La persistance dans l'acquisition des apprentissages soumet le corps à une immersion constante, parce qu'il n'en va pas comme de la bicyclette qu'on apprend à monter une fois pour toute; on oublie rapidement les techniques et les connaissances si on ne travaille pas régulièrement avec l'outil. En ce sens, l'apprentissage diffère sensiblement des apprentissages physiques comme ceux de la danse ou même ceux de la dentisterie. Le seul principe de certitude sur lequel il est possible de s'appuyer, c'est une certaine uniformité sur le plan de la logique de classement des systèmes et des fonctions. Cette logique primaire devient toutefois insuffisante, vu la grande complexité des fonctions de logiciels comme celle de *Pro Tools*, *Maya* et *Avid* dont les interfaces comportent des centaines d'options ou sous-options. C'est sans compter les reconfigurations périodiques des interfaces liées aux nouvelles versions *mieux adaptées* des logiciels.

Même s'ils sont guidés par le principe de nécessité, il est difficile de définir de façon précise et non équivoque le choix dans la formation. La nécessité tourne autour d'un certain nombre de facteurs: la disponibilité des logiciels et des licences, la disponibilité de la formation, la pertinence de la fonction par rapport au projet, les surprises et les accidents que constituent les rencontres lors des formations, des discussions de travail ou des simples conversations de couloir. Il y a aussi les impasses et les limites des logiciels, lorsque les incompatibilités de langages informatiques et l'apparition de logiciels sur le marché sont incessants. Pour les artistes confrontés à ce que l'on peut appeler l'industrie des « technologies numériques » de l'image et du son, il est difficile d'en démêler toutes les règles. Toute la difficulté prend une dimension nouvelle lorsque le projet veut garder une

facture artisanale tout en épousant un vaste champ de recherche. Chacun y suggère la voie à suivre selon son champ de compétence spécifique, son attachement à Microsoft ou aux produits Apple.

À cette complexité du transcodage et des logiciels s'ajoute celle des outils de captation. Certains d'entre eux ont des bases numériques, mais il en existe encore beaucoup qui ne possèdent que des interfaces analogiques, en particulier dans le domaine de l'enregistrement et de la captation sonore (*DAT* et micros). Si les interfaces numériques sont plus conviviales, il faut en général se rappeler que l'efficacité des bandes passantes numériques, avant l'arrivée récente des systèmes *Fire Wire* et *USB 2*, n'était pas très performante. Nous avons peu de contrôle sur ce que ces changements technologiques produisent sur le plan de la méthode de travail, de l'attitude face à la matière, des tensions liées à la rapidité de réponse, de l'insécurité, etc.

L'instabilité des systèmes de montages se manifeste souvent lorsqu'ils sont mal utilisés ou que les disques sont saturés. C'est à la suite d'une défaillance ou d'une erreur de manipulation, qu'une collègue du doctorat a perdu tout son travail. Les données qu'elle avait introduites et modifiées au cours des derniers mois ont été perdues. Je n'entrerai pas dans les causes spécifiques de cette perte d'informations, mais il était clair que mon projet, beaucoup plus complexe que le sien, s'exposait aux mêmes dangers.

Les professionnels qui travaillent avec les systèmes de montage connaissent bien ces risques, et s'en prévalent grâce à certaines astuces<sup>150</sup>. Mais ces trucs, bien qu'ils soient connus, ne peuvent être appliqués dans la pratique chez les artistes qui

---

<sup>150</sup>Absence de listes de montage, montage «off line» avec continuité du «time code» lors des captations, etc.

créent avec la spontanéité<sup>151</sup>. Faut-il pour autant s'en offusquer? Je ne crois pas, mais il faut acquérir un sixième sens, se méfier des systèmes mis en commun et des caprices de la machine.

Comme conséquence de cette instabilité des systèmes, j'ai pris la décision de quitter les installations de l'UQAM. Le travail amorcé à l'université s'est transporté à la maison. Deux raisons importantes avaient rendu ce changement possible et nécessaire; d'une part, la disponibilité d'ordinateurs domestiques performants et de logiciels de montage adaptés aux créateurs qui ont besoin d'une liberté plus grande<sup>152</sup> et, d'autre part, la coexistence de plusieurs étudiants sur des machines puissantes, mais délicates et parfois instables, entraîne le risque de perte d'informations dont les conséquences sont souvent désastreuses. Mon projet nécessitait l'utilisation de plusieurs machines pendant de longues périodes ce qui n'était pas compatible avec l'utilisation d'ordinateurs collectifs. Le poids des informations et la compatibilité des logiciels ont aussi influencé ma décision. Ce changement, malgré quelques inconvénients<sup>153</sup>, s'est avéré essentiel.

Le changement produit par le passage d'un environnement grégaire à un environnement plus isolé représentait un nouveau défi: je possédais des outils plus simples, mais nécessitant moins de soutien technique. Faut-il conclure que les nouveaux outils isolent davantage? Sans aller à des conclusions hâtives, il y a un changement de la dynamique dans le processus, et ce changement est révélateur d'une tendance plus générale. On pourrait comparer cela aux changements survenus à la suite de la fermeture des manufactures, remplacées par le travail à domicile. L'une

---

<sup>151</sup>Rupture de continuité au tournage, formats non compatibles, assemblages hétéroclites, approche expérimentale, etc.

<sup>152</sup>Ces changements sont survenus au cours de l'élaboration de mon projet.

<sup>153</sup>Perte de la qualité sonore de certains montages qu'il a fallu corriger tant bien que mal par la suite.

des conséquences dans le domaine qui nous occupe, est la diminution des échanges entre artistes et le milieu d'émulation, et de débats que représente l'université. J'ai été affecté par ces changements. D'autre part, ce changement a eu des aspects positifs et cette nouvelle solitude, plus ou moins désirée, a permis à la création de prendre de nouvelles avenues. Cette solitude ramenait aux avantages du travail de l'artiste dans son atelier.

## 10.6 Au hasard des formations

À cette formation sur divers logiciels, s'ajoute un apprentissage d'outils de captation qui sont quotidiennement en usage par le milieu du cinéma et de la musique: caméras vidéo numériques, DAT, studios d'enregistrements musicaux, studios de tournages, micros, etc. Si la manipulation de ces outils est depuis un certain temps, simplifiée<sup>154</sup>, il demeure que les préparatifs, les règles et la chronologie de la production doivent être établis dans un scénario, et cela, même si la pratique de l'improvisation s'avère toujours un élément essentiel, plus qu'un simple dépannage occasionnel.

Nous sommes en traînés, malgré de grands efforts de résistance, à une certaine homogénéité de la forme, de la texture et du dynamisme. L'utilisation des *presets*<sup>155</sup> rend l'utilisateur dépendant d'une certaine esthétique suggérée par le fabricant. Cette tendance à l'uniformité est le fruit des fonctions automatiques des machines et préréglées par ces mêmes fabricants. Elles correspondent à des standards de production commerciale ou à des tics à la mode. Il est important de prendre

---

<sup>154</sup>Cette simplicité n'est souvent qu'apparente, car de nouvelles fonctions rendent la manipulation plus complexe.

<sup>155</sup>Organisation de commandes préétablies insérées dans le système par le fabricant de logiciel pour rendre l'utilisation plus conviviale. Bien qu'elles influencent le résultat, elles sont de plus en plus présentes dans la mesure où les logiciels deviennent de plus en plus complexes.

conscience de la nécessité de pervertir cette esthétique hégémonique.

À l'apprentissage de ces outils s'ajoutent une expertise et une expérience dans les domaines de l'écriture, du scénario et de la réalisation, ce qui ne va pas de soi.

La description qui précède porte à croire que cette immersion dans les technologies numériques représente un défi quasi insurmontable ou nécessitant une expérience fabuleuse. Force est de constater qu'il n'en est rien et que la culture de l'informatique, en particulier auprès des jeunes artistes, ne semble pas causer de problème important. Il est évident, toutefois, que cette diversité et cette complexité ont des conséquences et qu'elles engendrent de nouveaux dilemmes. J'étais régulièrement coincé entre, d'une part, toutes ces contraintes qui absorbent une grande quantité de temps parce qu'elles sont liées à la technologie et, d'autre part, le désir de produire une écriture visuelle et textuelle forte. Il m'est souvent arrivé de consacrer trop de temps à résoudre des problèmes techniques, temps qui avait d'abord été prévu pour la lecture, l'écriture, la recherche ou le peaufinage du montage<sup>156</sup>.

À ces choix de formation, qui sont guidés par la nécessité et les contingences, s'ajoutent aussi les hasards des rencontres. Dans ce projet, les hasards ont été nombreux. Ils ont influencé l'écriture par le biais des lectures de contes. Les techniques ont été sélectionnées au hasard des rencontres et des disponibilités. Ces rencontres ont donné une importance à la façon d'aborder la matière et une couleur spécifique à telle ou telle partie de l'histoire. Parmi ces hasards, celui qui m'apparaît le plus original est celui de la rencontre avec Michel Fleury et son équipe, engagés alors dans le projet qu'on appelait à ce moment, le *Projet Darwin et son objet, Le Baby Boomer*<sup>157</sup>. (DVD no 3;1)

---

<sup>156</sup>Cette réalité est aussi celle des artistes qui sont plus jeunes.

<sup>157</sup>Nommé ainsi parce qu'il avait pour objectif de créer une génération quasi illimitée de personnages à partir d'un logiciel d'intégration.

### 10.6.1 La route de Darwin et Chères Mathématiques:

#### Les hasards et les opportunités

Dans «Méfiez-vous du Bleu», j'avais inséré, pour la première fois, quelques éléments d'animation numérique<sup>158</sup> (Extrait de Méfiez-vous du Bleu : DVD no 2;3): j'avais été enthousiaste et je l'étais plus encore à mon arrivée au doctorat. Je voulais renouveler l'expérience en approfondissant la recherche. La première année du doctorat ayant été consacrée aux formations en montage simple et multicouche numérique, la deuxième année allait être consacrée à d'autres étapes, plus spécifiquement l'animation et le son. J'ai ainsi approfondi mes connaissances du traitement du son, de l'image et j'explorais d'autres avenues en ayant toujours en tête mon goût pour l'animation. J'ai demandé à ce qu'on m'inscrive à un cours d'animation 3D en tant qu'étudiant libre<sup>159</sup>: il s'agissait d'un cours de modélisation à l'aide du logiciel *Maya*. Cette formation allait constituer la base nécessaire à l'insertion de l'animation de type 3D dans mes projets.

Je me suis senti quelque peu dépassé et je manquais surtout de temps. Mais j'ai persévéré. Il me semblait qu'il était souhaitable, en tant que réalisateur, de me concentrer sur les possibilités et les avantages spécifiques rattachés à ce type d'outil, plutôt qu'à une connaissance détaillée et très utile aux animateurs eux-mêmes. Une formation approfondie en modélisation et en animation 3D aurait pris beaucoup de temps et m'aurait fait dévier de mes objectifs de création. J'ai compris que si je voulais introduire l'animation 3D, j'allais avoir besoin de collaborateurs. (Exemple de modélisation que j'ai pu réaliser après quelques semaines de formation DVD no 3;3)

Pour assurer une continuité à cette formation et pour mettre en pratique mes

---

<sup>158</sup> Animation 2D de type infographique.

<sup>159</sup> Cette formation ne me donnait aucun crédit, mais j'avais l'intuition que c'était la voie à suivre.

hypothèses, il me fallait un projet. Au cours de cette même période, j'ai travaillé comme étudiant associé à un projet de recherche dans le domaine de l'éducation. Pour donner suite à un exercice de compilation de données, on m'avait demandé de filmer et de monter une intervention dans une classe<sup>160</sup>. Par la suite, le projet s'est engagé plus avant et la création d'outils pédagogiques incluant l'image en mouvement s'est avérée nécessaire. Ce nouveau groupe de recherche s'est donné la tâche de créer ces outils pédagogiques<sup>161</sup>. On m'a proposé alors de réaliser une série de capsules (8 courts métrages de 3 minutes: Extrait d'une des capsules DVD no 2;9) dont l'objectif était de sensibiliser les enfants, ainsi que les enseignants aux résistances et aux préjugés face aux mathématiques. Ce projet portait le nom de *Chères mathématiques* parce qu'il avait été inspiré de lettres écrites par des enfants au monde des mathématiques.

En tant que concepteur des aspects visuels et réalisateur, je proposai de tourner avec des enfants, de les intégrer dans un environnement virtuel, d'associer à chacune des capsules une animation dont le caractère varierait en fonction de l'esprit de la capsule. J'ai rencontré Michel Fleury, responsable, entre autres, de l'enseignement de l'animation sur logiciel *Maya* au département de Design de l'UQAM. Je lui ai demandé la permission d'engager<sup>162</sup> quatre étudiants qui suivaient le cours d'animation 3D. L'annonce fut faite et quatre étudiants se sont portés volontaires. Chacun devait, selon ses habiletés, construire deux animations originales de quelques secondes. J'ai organisé et supervisé l'exécution de ce travail (photos du travail de studio DVD no 6;3 b, c et d). Mon rôle consistait à diriger, corriger et monter les animations. Mes connaissances du logiciel *Maya* me servaient à comprendre les limites et les possibilités inhérentes à un projet donné. Nous parlions un langage

---

<sup>160</sup>Qui fut présenté au congrès de l'ACFAS, version 2001.

<sup>161</sup>Le département d'éducation de l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR).

<sup>162</sup>Il y avait un petit budget accordé par le projet pour l'engagement d'étudiants.

commun.

Dans son ensemble, ce projet me confrontait à plusieurs défis importants: sélectionner et diriger un tournage avec des enfants<sup>163</sup>, tourner avec des enfants sans aucune formation d'acteur, utiliser des techniques de tournage dans un studio muni d'un écran bleu, diriger une équipe de plusieurs personnes en production et en postproduction et surtout, travailler rapidement. Nous ne disposions du studio que pour trois jours (un long week-end). Il fallait utiliser des techniques de montage innovatrices tout en ayant des moyens limités (animation et décors 3D intégrés à l'action), travailler sur les angles de tournage pour s'adapter à ceux des décors virtuels, explorer la profondeur de champ intégrée, réelle et virtuelle, harmoniser des décors et des animations et respecter un scénario et des objectifs de la création. (Groupe d'enfants en studio avec fond bleu: voir DVD no 6;3 a)

Ce projet fut un banc d'essai formidable parce qu'il me permettait de tester plusieurs aspects de la production et de la postproduction. Pour la construction des animations, j'ai voulu adopter un style de travail d'équipe surtout à cause du peu d'expérience de chacun des participants. Avant de créer «Juliette ou La Traversée des Épreuves», j'ai souhaité faire l'expérience de toutes les contraintes auxquelles je risquais de me heurter. Les contraintes de l'animation n'étaient pourtant que la pointe de l'iceberg et d'autres éléments dont j'ai parlé dans le chapitre précédent sont venus s'ajouter. J'ai toutefois la certitude d'avoir profité pleinement de cette expérience.

C'est au cours de cette période que le Projet Darwin, sous la direction de Michel Fleury, a trouvé sa place dans mon cheminement au doctorat. Le Projet Darwin consistait à créer des personnages d'apparence et de comportement réalistes. Ces personnages devaient être simples et légers<sup>164</sup> à manipuler. Ils devaient se prêter

---

<sup>163</sup>Parfois jusqu'à quinze enfants sur le même plateau.

<sup>164</sup>Être légers sur le plan de la manipulation informatique. Nécessiter le moins

à toutes les typologies humaines, à tous les génotypes, ce qui lui avait valu le sobriquet de *Baby Boomer*. Ces modèles humains devaient aussi être faciles à animer. Ils devaient, de surcroît, parler de façon harmonieuse à l'aide d'un système sans capteurs et sans marionnettiste<sup>165</sup>.

Mes connaissances du logiciel *Maya*, de l'anatomie statique et dynamique, en ce qui concerne en particulier, la tête et le cou (doctorat en médecine dentaire, tout comme le dessin d'après modèle), faisaient de moi un conseiller compétent pour critiquer et conseiller les modèles préparés par les spécialistes en modélisation. En ce qui concerne le mouvement du corps en général, cela me permettait de conseiller avec d'autant plus d'acuité, que je possédais aussi des connaissances significatives du côté des sports (années 1960-1970), de la danse et du mime (décennie 1980). Je trouvais là l'occasion d'être au service d'un projet stimulant et une façon de contribuer au développement de ma propre recherche.

Le projet Darwin a continué sa route, de mon côté, j'amorçais la mise en chantier de mon projet final de création; j'allais consacrer les dix mois suivants à cette étape ultime. Je possédais alors les connaissances suffisantes pour saisir les facteurs constituants d'un projet singulier ayant la complexité et l'interdisciplinarité à l'image des objectifs que j'avais mûris au début des études doctorales. Toutefois, la maîtrise est une chose, sa mise en forme en est une autre. Le maintien d'une approche artisanale de la production allait donner une facture particulière et une méthode de résolution de problèmes propre au projet. J'étais dans une situation hybride, quelque part entre la haute et la basse technologie, entre la nouvelle et l'ancienne technologie, mon projet allait naître de cet espace,

---

de calcul machine possible pour chaque mouvement, tout en demeurant dans un grand réalisme.

<sup>165</sup>Les systèmes d'animation de personnages humains ou anthropomorphiques utilisent en général des systèmes qui transposent les mouvements d'un comédien ou d'un marionnettiste au logiciel d'animation.

de ce lieu où l'on accepte de se placer pour établir une rencontre avec une certaine vérité.

Je ne cherche pas à expliquer uniquement comment l'expérience peut faire qu'un individu devient plus apte au travail complexe des technologies informatiques. L'expérience véhicule son lot de résistances. C'est ici plus une question d'attitude et d'ouverture, c'est ce qui donne aux résultats un caractère différent. Ce qui est à retenir, c'est qu'au cours du processus de création, il est nécessaire de reconnaître ses propres faiblesses et ses propres résistances, pour en faire des vecteurs de la création et du processus de recherche.

Toutes ces recherches sur la méthode, l'approche et le fond, ont pris beaucoup de mon temps, mais il me paraissait évident que j'apprendrais davantage en les acceptant comme incontournables et en ne m'installant pas dans une résistance perpétuelle. Cette attitude allait favoriser l'émergence de hasard dans le processus de création; les hasards sont question de disponibilité à l'intégration d'éléments inattendus, les accepter c'est ouvrir à la possibilité d'une transformation en opportunité.

Cette notion de hasard fait partie de ma recherche en tant qu'artiste. J'ai toujours suivi les hasards des rencontres. Avec le temps et l'expérience, j'ai le sentiment, ou *l'intuition*, qu'au moment où j'approche une matière, je sais si je dois poursuivre ou non dans cette direction.

## 10.7 Hasards et intuitions

Le rapport au temps, à la matière et à l'espace dans les arts informatiques donne à l'intuition une couleur particulière, une souplesse et un abandon spécifique. Avec les logiciels actuels surgissent des objets finis et séduisants, parce que la machine, grâce à ses systèmes pré-réglés (*presets*), répond à nos questions par des réponses

souvent préconstruites.

Il ne s'agit pas de rejeter la machine, mais de comprendre l'utilité d'une approche souple et ouverte. Cette approche souple émerge de la conscience des contraintes que génère la machine.

L'intuition peut être menacée par la machine<sup>166</sup>. L'intuition prend différentes formes, elle passe par des détours inhabituels et surtout, elle exige une grande assurance parce qu'elle porte sur un champ très vaste et mouvant. L'apprentissage est lourd et il est difficile de savoir à chaque moment ce dont on a vraiment besoin. On n'y retrouve pas le lien charnel à la matière comme dans la danse, la peinture ou l'estampe. Dans le processus de création à l'aide des outils informatiques, l'aliénation du corps est porteuse d'états pour lesquels il est difficile de peser toutes les conséquences. Les outils informatiques sont aujourd'hui porteurs de raccourcis, de calculs invisibles et sont générateurs de résultats finis. C'est comme si des gratte-ciel apparaissaient dans la ville sans qu'on les ait vus sortir de terre.

Ma propre démarche a été profondément marquée autant par le mouvement du corps que par toutes les formes d'engagement physique. Avec les années, j'ai l'impression d'être dans une mouvance hybride entre l'investissement direct du corps et celui qui est engendré par la machine. Les deux champs sont si intimement imbriqués en moi, que tout nouveau rapport à la création est à jamais marqué indifféremment par l'un et par l'autre des deux champs. Il arrive que l'un domine l'autre, à certains moments, mais il n'y a aucune différence qualitative entre les deux. C'est uniquement la façon d'appréhender l'advenir au monde de la matière qui change.

## **10.8 Disponibilités des ressources: L'utilisation des limites pour innover**

---

<sup>166</sup> Comme il en a été question dans le volet 1.

La souplesse et la fluidité dans le processus de création sont les outils essentiels pour éviter les confrontations. Il faut être opiniâtre lorsqu'il s'agit d'outils dont le comportement logique est souvent remis en question par des erreurs de manipulation ou des dysfonctions techniques et d'un autre côté, la sensation de perte de contrôle est fréquente. À l'intérieur d'un projet qui veut conserver un caractère artisanal, il ne faut pas être obsédé outre mesure par des objectifs trop précis, en particulier lorsque les moyens sont limités et le projet complexe. Il vaut mieux demeurer ouvert aux surprises et savoir les intégrer... et il faut dire, qu'au cours des années de doctorat, que les surprises n'ont pas manqué.

Dans le chapitre précédent, j'ai indiqué que tout au cours du processus d'exploration, il y avait eu des hasards qui confrontaient à des choix. La réponse à ces choix, indépendamment d'une logique nécessaire à la manipulation de la matière, était guidée par l'intuition et une attitude ouverte, face à une masse d'éléments nouveaux et complexes. Cette ouverture me semblait préférable à tout système de résistance et de préjugés. J'avais fait ce choix sans pour autant rejeter du revers de la main celui de résistance. J'avais simplement mis le tout en veilleuse..., par honnêteté. En fin de compte, ce qui détermine les choix est assez complexe et sera quelque peu développé ci-après, dans la section sur l'approche sélective. Même dans l'explication rationnelle, l'objet reste parcellaire parce que notre rencontre avec le réel est ainsi faite. Elle se définit dans un système donné et dans le mouvement: c'est le principe de l'enaction. Malgré la conscience de cet état parcellaire, le corps cherche l'unité et l'unicité. C'est cette relation paradoxale qui définit notre lien à l'environnement et à la création.

Cette recherche d'unité et le *faire émerger* d'éléments disparates réorganiseurs de sens, allaient me conduire à des rencontres et à des compromis puisque toute création, quoi qu'on en dise, est le résultat d'une série de compromis et de rencontres. Comme matière de l'œuvre, ces compromis et ces rencontres sont des obstacles sur le chemin, obstacles sur lesquels on peut se buter, ou obstacles à

contourner pour percevoir la route sous un angle nouveau. Lorsque l'artiste est sollicité par des éléments nouveaux et que la matière devient foisonnante, on pourrait croire que la nécessité de faire des compromis s'estompe et va décroissant. Parce que la matière semble plus précise et permet plus de choix, une grande quantité de matière et plusieurs moyens semblent permettre de réaliser davantage de projets et d'objets qui, autrefois, n'étaient qu'un simple fantasme. Il faut convenir, en retour, que l'abondance est difficile à gérer.

En art, comme dans la vie en général, la simplicité et le dépouillement sont aussi matière. De ce point de vue, les machines informatiques sont surtout une source de complexité; elles sont souvent excessives et même parfois nuisibles. Elles sont construites de telle sorte qu'il est difficile de se rendre compte rapidement des difficultés qu'elles engendrent. Retracer les trajets passés tient souvent du casse-tête ou de la recherche archéologique. La simplicité du rapport à la matière n'est pas l'une des qualités principales des systèmes informatiques.

Dans la mesure où j'avais souvent privilégié l'excès ou même parfois la démesure dans le nombre des apprentissages, à cela s'ajoutaient la sélection d'outils complexes et un sujet ramifié. Comme tout m'intéressait, je devais sans cesse sélectionner ce qui semblait le plus utile au projet. Chaque fois qu'un nouveau champ d'exploration se profilait, se posait alors la question de la durée et de la complexité de la formation, de mes capacités d'apprentissage, de l'accessibilité aux machines et aux formations, de l'accès au support, de la compatibilité des logiciels et de la lourdeur des procédés. Au-delà de cette liste incomplète de contraintes, il y avait la question des compromis et de l'évaluation de leurs conséquences. Cette réalité met-elle en cause le projet ou n'est-elle qu'un détour nécessaire et enrichissant pour réaliser le projet?

On pourrait dire un peu les deux, mais la complexité et le foisonnement augmentent le clivage entre les artistes du monde numérique et les artistes manipulant

uniquement des matériaux plus traditionnels, qu'il soient de la *nature* ou produits manufacturés ou industriels.

L'utilisation de l'animation 3D a été un bon exemple de la nécessité de me donner une formation complexe et d'accepter des compromis. Lorsque j'ai commencé ma formation en modélisation 3D, je croyais être en mesure, après 2 ou 3 mois, de faire quelques animations. Les premiers résultats ne m'ont pas enchanté. J'ai compris que, pour un résultat tout juste acceptable, il me faudrait y consacrer tout mon temps et ce, sur une très longue période. J'ai tout de même persévéré, mais il m'a fallu changer d'attitude et j'ai compris que certaines limites sont l'occasion d'explorer de nouveaux champs de création. Je me suis intéressé au travail de modélisation des collègues et j'ai pris davantage de plaisir à insérer des éléments d'animation qui n'appartenaient pas à ma façon de traiter l'image. Ce choix d'attitude a permis d'innover, au cours de la première phase de recherche, dans le domaine des outils pédagogiques<sup>167</sup>: elle m'a permis d'apprendre comment s'organise le travail d'équipe dans un projet qui contient l'animation 3D et quelles sont les difficultés dont il faut tenir compte. Il s'agit d'un système complexe, truffé de variables: niveau de formation des animateurs, puissance de mémoire des machines, capacité et compatibilité des logiciels, interdisciplinarité, travail d'équipe et cohérence du résultat. Je considérais davantage l'apprentissage en tant que réalisateur 3D que comme opérateur de logiciel. Ce qui semblait au début un compromis me permettait, en fait, de choisir le rôle qui allait m'être le plus utile à long terme. Je perdais un peu d'emprise sur la matière, mais je gagnais davantage de liberté dans la création. Il est évident que l'introduction de collaborateurs allait changer les données et rendre plus complexe le principe d'autosuffisance du système, qui était à la base de la démarche.

La présence des collaborateurs, pour un artiste en arts visuels, interroge

---

<sup>167</sup>Louise Lafortune et Bernard Massé, avec la collaboration de Serge Lafortune, *Chères Mathématiques: Susciter l'expression des émotions en mathématiques* (livre). Louise Lafortune et Serge Lafortune, *Chères Mathématiques :Susciter l'expression des émotions en mathématiques (vidéo, 8 capsules d'accompagnement pour le livre)*, Sainte-Foy (Qué.), Presses de l'Université du Québec, 2002.

toujours la place qu'il occupe et le rôle qu'il joue dans la production d'une œuvre. Les collaborateurs arrivent avec des idées nouvelles et posent des questions fort judicieuses, dans un environnement où tout est à inventer. Les limites ne sont pas toujours claires et les pratiques, en s'inspirant de tous les domaines des arts et des techniques, rappellent celles des pionniers qui abordent un monde nouveau.

### 10.9 Les collaborations: Un monde de pionniers

Depuis le jour où le parcours de création m'a entraîné, en tant qu'artiste en arts visuels, du côté de l'image en mouvement ainsi que dans la construction d'objets numériques, j'ai été fasciné par un monde possédant une architecture, des relations, des méthodes et une approche différentes. Le discours singulier qui s'y trouve associé, sorte de langage d'initié, est aussi à la base de nouveaux liens humains qui se tissent. Il rassemble cette nouvelle génération de créateurs ayant choisi l'image en mouvement du numérique et tous les systèmes de gestion du monde sensible qui s'y rattachent (le son, la communication, l'image de synthèse...). Ce langage hybride embrasse tous les domaines de la création: photographie, cinéma, installations, performances, sculptures, gravure, danse... tout genre et forme confondus.

Cette émergence de systèmes de liens est la source et le justificatif d'un attroupement inattendu. Un des animateurs avec lesquels j'ai travaillé sur un projet de recherche m'a confié ceci, à peu de chose près: *Je suis heureux d'être dans ce milieu (le numérique et l'animation 3D) parce qu'il permet de nous rencontrer et d'échanger. Sans cela, je me sentirais isolé.* J'avais retenu ce message parce qu'il me semblait contradictoire. Le fait de passer des journées complètes devant un ordinateur m'était toujours apparu schizophrène, aliénant et isolant, puis tout à coup, on m'affirmait le contraire. Une nouvelle communauté était donc née<sup>168</sup>. En l'observant

---

<sup>168</sup>Je parle ici du courriel, du chat, mais aussi des groupes de discussions virtuels et en particulier des rencontres en face de la machine ou ailleurs. Ces lieux ont eu une

attentivement, je constatais qu'elle s'était forgée virtuellement par le biais de l'Internet depuis longtemps et qu'au cours d'une journée tous ces jeunes et moins jeunes s'arrêtaient régulièrement pour se mettre en lien avec la communauté, mais cette communauté allait bien plus loin que la simple navigation sur le Web. Il y avait les rencontres, les réunions et les discussions techniques. Malgré tout ce temps consacré aux discussions techniques, à regarder l'écran s'activer et l'ordinateur calculer, nous avons pu échanger à propos du travail de scénario, du montage et des difficultés particulières rattachées à la rencontre de systèmes dont la compatibilité n'était pas évidente. Nous avons aussi parlé des liens humains, des perspectives d'emploi et des voies particulières de la création dans ce labyrinthe des technologies. Les difficultés générées par l'ordinateur étaient source d'anxiété, mais lorsque les problèmes se règlent, chacun repart chez soi quelque peu satisfait et apaisé. Un nouveau type d'attroupement venait au monde.

Je me rendais compte, moi aussi, des effets bénéfiques de ces attroupements. Cette ronde (car nous faisons souvent cercle devant l'écran) cathodique ou cathartique, établissait un lien entre nous et ressemblait à la rencontre d'un groupe d'artistes graveurs autour d'une presse taille douce et d'une planche à imprimer dans un atelier. Il y avait certes des différences entre une pratique ultra traditionnelle et une autre très expérimentale sur le plan technologique, mais la reconstitution de rapports humains, dans une sorte de *grégarité* fondamentale se trouvait restituée. Entre chacune de ces rencontres circulait un flot de messages virtuels, par le biais de l'Internet, constituant ainsi le prolongement des échanges et rétablissant des moments privilégiés typiques des correspondances écrites si importantes avant le milieu du vingtième siècle. Communauté, certes, parce que toutes les communautés artistiques, caractérisées par l'association et les ateliers d'artistes, ont des éléments en commun.

Ces technologies du numérique, avec ce langage d'initiés, portent un bagage de

---

grande importance.

néologismes. Ce langage caractérise un nouveau style de communication, une singularité du geste qui sont typiques d'un système en pleine évolution et en pleine mutation. Pour en illustrer l'originalité, je souhaiterais faire part d'une expérience vécue au sein d'un groupe de recherche auquel j'ai participé. Comme je l'ai signalé plus tôt, j'avais participé à un projet en didactique des mathématiques, *Chères Mathématiques*. Le projet ayant été accepté, le tournage a été effectué en utilisant le fond bleu (*blue screen*)<sup>169</sup> et en postproduction, nous avons créé des images de synthèse en animation 3D. Nous voulions les lier aux images tournées en studio. Lors d'une réunion, nous étions entre 3 et 7 personnes, dont cinq animateurs, un musicien compositeur et moi, dans le minuscule espace de la salle de montage et nous avons discuté pendant 3 heures. Quel type de compression, quelle qualité d'image, quel type de *Quick Time*, avec ou sans *Alpha*, compatibilité PC et Mac, *After Effect* ou *Combustion*, *Avid*, *Final Cut Pro*, *Adobe Première*, etc.? Nous avons réussi nos premiers transferts d'image d'animation et les résultats étaient encourageants. Puis tout à coup, tout est devenu nébuleux. La station de montage *Avid* ne semblait pas assez puissante (problème de processeur) et le système d'intégration quelque peu archaïque. Cela faisait 6 semaines que je travaillais sur cette station de montage: les assemblages étaient avancés, mais il fallait réévaluer la façon de procéder dans sa totalité. Il fallait aussi envisager le changement de plate-forme de montage.

Il faut comprendre que les fichiers d'animation sont lourds, malgré les progrès fulgurants de la puissance des processeurs et des capacités de stockage. Ils nécessitent aussi la traduction des données dans un langage approprié<sup>170</sup>. Comment opérer le difficile exercice de quitter la station sans perdre le travail amorcé? Tous désertent la

---

<sup>169</sup>Voir DVD Blue Screen 3 ;10.

<sup>170</sup>Bien qu'il y ait un réel effort d'uniformisation des langages numériques dans le domaine de l'imagerie, les codifications sont déterminées par la mise en marché des logiciels, le monopole et les droits d'accès, sans compter que certains systèmes de codes deviennent rapidement désuets parce qu'ils sont moins performants ou simplement moins à la mode.

salle de montage et je dois poursuivre les discussions par Internet, le téléphone et les rencontres individuelles. Il faut changer d'ordinateur! Facile à dire! Il fallait procéder au transfert des images sur bande numérique DVC Pro en décomposant le montage pour permettre de le remonter (1 jour de travail), et de transférer l'image sur un format DV adapté au montage domestique (Mini-DV): 3 jours d'attente!

Ce n'est que dix jours plus tard que j'ai eu enfin une copie valable. Pendant ce temps, j'avais reçu le nouvel ordinateur avec lequel j'étais censé pouvoir effectuer le montage.<sup>171</sup>

Bref, les problèmes ont duré plus de 2 mois: lorsque l'un des problèmes était résolu, un autre survenait. Je passais d'une plate-forme Mac à PC pour ensuite passer de PC à Mac. Chaque manœuvre entraînait un nouveau problème: chaque collaborateur suggérait sa propre solution. Malgré trois stations de montage à ma disposition, aucune ne pouvait exécuter le travail au complet. Au début de juillet, un jeune spécialiste de *Final Cut Pro* vient chez moi, pour solutionner un problème de fonctionnement de l'ordinateur. Il me dit d'un air détaché: *Tu sais Serge, ça ne va pas bien avec ta machine. Je te téléphone dimanche, je parle à un copain informaticien [...].* Nous rions et discutons, mais au fond de mon cœur, je sens naître la panique. Je suis découragé devant les 2 mois de retard, et toujours aucune solution n'est en vue.

Les studios spécialisés dans ce genre de montage ne sont responsables que d'une partie des problèmes, chaque studio s'étant spécialisé dans un aspect de la production ou de la postproduction. Pour un artiste qui travaille traditionnellement en solitaire, les longs palabres et l'excessive interdépendance face à des logiciels complexes que l'on doit rendre compatibles, tout ce labeur représente une blessure. L'impuissance devant la machine minait ma détermination.

---

<sup>171</sup>Il s'est avéré que si le nouvel ordinateur était adéquat pour la modélisation et l'animation 3D, il n'était malheureusement pas aussi efficace pour le montage. J'ai dû à nouveau changer d'ordinateur.

Un soir, toujours persévérant (en informatique une persévérance presque opiniâtre est une qualité à développer), je découvre la présence d'un problème éprouvé sous un autre angle le mois précédent. *Euréka! C'est la présence des Alpha inversés qui bloque l'image dans la séquence sur Final Cut Pro.* De plus, deux fichiers parasites corrompent la synchronisation de l'image et du son<sup>172</sup>. J'ai pu rétablir la situation sur l'une des plates-formes et enfin effectuer les premiers montages. C'était à la mi-juillet et j'ai quitté Montréal pour quelques jours de vacances avec mes enfants. Il fallait avoir le cœur solide pour persévérer. Quelqu'un vous dira aujourd'hui, que ce problème était simple. Il est à mon avis le symptôme du médium. Chacun ne connaît qu'une partie de la vaste réalité des technologies informatiques. L'artiste du numérique doit cultiver la patience et l'opiniâtreté, ce qui peut paraître paradoxal à notre époque de vitesse et de convivialité affirmée.

Dans ce type de projet à caractère expérimental, la patience est mise à l'épreuve, les rendus<sup>173</sup> de certaines animations, d'à peine 10 secondes, peuvent exiger plusieurs jours de travail. Une erreur peut tout retarder d'une semaine ou davantage. Une véritable communauté et des liens de confiance sont nécessaires pour mener à bien le succès d'une entreprise, pour parvenir à l'obtention de résultats parfois peu probants, mais qui sont, à d'autres moments, très valorisants. Il faut cependant demeurer sur nos gardes, car dans ce milieu, il n'est pas bien vu d'avoir des failles et chacun y va souvent d'un *c'est facile... ou tu connais pas ça? ...moi, ça fait longtemps que....* Je me souvenais d'une phrase d'un ami qui m'avait aidé à monter mon premier projet de film et d'installation, en 1994; lorsque je lui avais parlé de *Walk'n* (projet à multiples écrans en déroulement synchrone), il m'avait dit: *Ça se fait....* Lorsque j'accusais réception de la copie finale de *Walk'n* (la mise *on line* du projet<sup>174</sup>), le puissant

---

<sup>172</sup>Ce dernier problème a été solutionné par le spécialiste *Final Cut*.

<sup>173</sup>Temps de calcul requis par l'ordinateur pour convertir un groupe d'éléments discontinus en éléments continus unifiés.

<sup>174</sup>Pour éviter d'encombrer la mémoire des ordinateurs, les monteurs

ordinateur d'une maison de production bien connue de Montréal avait mis 12 heures pour faire le rendu de 9 minutes du montage vidéo et ça m'avait coûté mille dollars, prix d'ami. Voilà donc un des problèmes que comporte l'informatique pour de simples artistes en arts visuels; il est très simple et surtout facile de dire que *tout se fait*, heureusement ou malheureusement, il y a souvent loin de la coupe aux lèvres! Il vaut mieux ne pas trop savoir avant de commencer, sinon, il y a des chances qu'on ne commence tout simplement pas.

Collaborations, difficultés techniques, tout évolue sans cesse. Si aujourd'hui certains problèmes se simplifient, d'autres surgissent en fonction d'innovations constantes. Il apparaît heureusement des pistes pour aborder ce dynamisme.

---

professionnels montent en copie *off line*. Les images sont de faible qualité et le rythme est souvent saccadé. Cette copie ne sert qu'au travail de montage, un brouillon en quelque sorte. Puis on retourne aux sources à l'aide d'une liste de codes de temps. On ne réinsère alors dans l'ordinateur que ce qui est strictement nécessaire au film ou à l'installation. Ce système demande de la précision autant au tournage qu'au montage, ce qui fait souvent défaut aux artistes qui travaillent au niveau de la recherche en arts visuels.

## CHAPITRE XI

### *APPROCHE IMMERSIVE*

Pour arriver à rassembler une si grande quantité d'éléments, il me fallait établir une méthode qui soit rigoureuse tout en favorisant la libre circulation des idées et des pulsions nécessaires à la création. Cette méthode devait permettre l'exploration, l'acquisition de connaissances et une approche cognitive de la matière; celle-ci devrait mettre en évidence les propriétés de ce système de création, tout en illustrant de quelle façon se révélait une partie de ma subjectivité et comment les systèmes de résistance et les préjugés pouvaient devenir des moteurs de création.

L'acquisition d'un nouveau savoir-faire est à la fois outil d'expression de cette subjectivité, manifestation de la relation avec l'univers «machinique», et nouvel apparaître propre à ce nouveau système d'apprentissage. La tâche est lourde et les réponses sûrement incomplètes. La lutte contre les préjugés de toutes sortes et l'apprentissage de nombreux outils ne peuvent se faire en gardant une distance relative avec la matière. À l'opposé, c'est en essayant de faire corps avec la machine, en plongeant au cœur des moyens disponibles et en laissant surgir plutôt qu'en forçant le système à toujours donner ce qu'on attend de lui, que l'on peut y parvenir. En tant que créateur, j'ai choisi cette qualité d'immersion et pour y parvenir, j'ai laissé flotter les signifiants émergents de ce système en continuelle adaptation. J'ai pu éviter un certain nombre de préjugés parasites et utiliser ma résistance comme *faire-apparaître* de la matière. Il me fallait, au cours de cette recherche, accepter que tout ce que j'avais appris auparavant soit souvent mis en doute. Je me suis habitué à ne pas trop réagir en face d'un système en production constante de nouveautés et à accepter de perdre pour gagner de nouveau, sans jamais connaître la teneur précise du résultat. J'ai puisé certaines ressources dans mon expérience de l'improvisation et de

l'approche physique de la matière, j'ai essayé d'adopter un nouveau rapport du corps à l'environnement, celui de mon propre corps et de l'univers machinique dans lequel je m'étais engagé.

Comment faire le lien entre ce qui m'avait construit et cette nouvelle réalité, en perpétuelle transformation? Pour moi, l'interrelation entre le passé et l'avenir était perçue comme un phénomène dynamique. Cette approche des nouveaux moyens de création et le principe d'immersion allaient définir un rapport à la matière peut-être plus conscient entre le producteur et le produit.

### 11.1 Les acquisitions de savoir-faire

Je ne parvenais pas, au début de ma recherche, à saisir le projet dans son ensemble. J'ai ainsi fabriqué une série de petits objets qui en marquaient le territoire et qui allaient me servir de balises.

Semer des objets et retrouver son chemin! Cette façon de procéder m'est venue spontanément. Sans certitude, je me suis abandonné à cette approche, je m'y suis accroché. Je n'avais jamais adopté une approche très théorique de la création, je m'inspirais d'un modèle plutôt kinésique, même lorsque je faisais des films. J'engageais mon corps et ma sensibilité pour me lancer dans la production et j'étais habité par la confiance en ce que je ressentais, dans mes certitudes corporelles plus que par celles de la logique. Mon premier film/installation «Walk'n» évoquait l'inconstance des états de conscience, il s'inspirait autant de la danse et du mime que du monde du cinéma. J'avais, dès les premières créations utilisant la vidéo, une manière très intégrée, très dynamique, *enactive* du processus de création.

Pour me sentir à l'aise, je devais continuer de produire, même dans les moments où une réflexion plus théorique s'imposait. Dans cet environnement nouveau, je mettais l'écran entre moi et les autres. Les séminaires occupaient une

place grandissante comme lieu de réflexion; il était alors normal qu'ils constituent en retour un lieu de création. J'ai ainsi utilisé le premier séminaire pour produire ma première œuvre vidéo totalement autonome. J'ai pris une caméra, j'ai filmé et numérisé les informations sur la table de montage et après 30 minutes de formation, j'ai commencé à monter. J'étais plutôt mal à l'aise lorsqu'il s'agissait de théoriser sur ma pratique et je trouvais passionnant de compléter un exposé et d'y ajouter un élément visuel dynamique. Ce procédé servait à illustrer le propos, tout en signalant ceci au passage: «Je suis ici pour traiter de l'image en mouvement, de l'écran et du conte». Rien de ce que j'allais dire ou que je ferais n'aurait d'autre objectif. Cela m'a parfois attiré des ennuis. J'ai même dû abandonner un séminaire pour avoir procédé de cette façon (Extrait de l'exposé qui avait suscité une forte réaction<sup>175</sup>: DVD no 2;4). J'étais conteur d'images qui bougent et je travaillais dès le début sur l'effet de la narration. Tout objet était une semence avant même de savoir s'il possédait le pouvoir de germer.

J'ai, bien sûr, affiné ma technique de montage et la production de «Juliette et le Dragon» (DVD no 2;5) constituait un premier objet véritablement accompli: il posait les bases et le style du scénario final. C'était l'histoire de ma grand-mère. L'utilisation de la superposition des images et celles du travail sur l'écran bleu s'harmonisaient parfaitement avec cet univers flou du mythe familial enfoui. La trame sonore était, elle aussi, pleine de transparence. Même avec une formation limitée, j'étais déjà en mesure de construire un objet cohérent. Malgré la complexité des éléments technologiques, la structure narrative et la poésie dominaient l'objet.

La table de montage est devenue, pour quelque temps, le centre de gravité de ma démarche: elle convenait au travail narratif et définissait une architecture particulière des projets. Je savais que le projet final prendrait forme lui aussi sur la

---

<sup>175</sup>J'ai, par la suite, quitté ce séminaire au niveau de la maîtrise. Je ne souhaitais pas la confrontation et je ne la sentais pas utile. Il y a eu un côté très positif à cet abandon, car j'ai pu profiter par la suite d'une formation très profitable en multimédia son.

table de montage; toutefois, une bonne maîtrise de l'outil était nécessaire. Il me fallait acquérir une technique appropriée, orientée sur la création plutôt que sur la rapidité et la cohérence qui caractérisent le montage cinématographique. La table de montage a été créée pour aboutir à un certain type de résultat et peut, chez le créateur, mener à une certaine confusion, qu'il s'agisse d'un film, d'une installation, d'un tableau vivant ou d'un livre animé.

Je me refusais à mettre une étiquette sur ce que je faisais. Mon projet était hybride et je ne voulais pas stigmatiser ma démarche. Je continuais ainsi à semer sans trop parler de la méthode. J'étais venu raconter et je racontais. Pour ne pas limiter ma recherche à la vidéo et au montage multicouche, il me fallait acquérir des compétences et des formations dans des domaines connexes. Ces formations allaient contribuer au caractère hybride du projet final.

## **11.2 Les apprentissages**

La recherche du côté des apprentissages allait se développer selon 3 grands axes: la maîtrise du son, la maîtrise du développement de l'image et la maîtrise du mouvement, dans l'espace et dans le temps.

### ***17.2.1 Le son***

Je reconnaissais l'importance du son comme élément de langage, mais cette prise de conscience me laissait souvent dans l'embarras. J'étais terriblement attiré par le travail sur le son, mais je me sentais en même très incompetent. Je n'étais pas musicien, je ne maîtrisais pas les logiciels de traitement du son et j'avais toujours laissé la musique entre les mains des musiciens ou des techniciens du son. J'intervenais peu, par manque de compétence et d'assurance. J'avais une certaine expérience de la captation et du traitement du son, mais cette connaissance était parcellaire et primitive. J'avais créé une petite banque de sons que j'utilisais selon

mes besoins. C'était tout. Lorsque l'occasion me fut offerte de faire un séminaire atelier en multimédia son, je n'ai pas hésité. Une fois encore, je plongeais dans un environnement trop vaste pour moi: les notions et le niveau de formation de mes camarades semblaient dépasser largement les miens. C'était un univers très angoissant, surtout au début.

Je constate après coup, que c'est en me plaçant à tout moment en état de déséquilibre, que j'arrive à mettre en place les conditions propices à la création. C'est à la fois un tic et une façon de préparer mon corps et mon esprit: *La création, comme le désir, profite plus du vide et du déséquilibre que des certitudes.*

La formation que j'ai reçue du côté du son fut très fertile parce qu'elle permettait à la fois de mieux comprendre le médium sonore, la possibilité de créer mes propres environnements sonores par la maîtrise des logiciels de traitement du son, de comprendre l'esprit du paysage sonore ainsi que «l'interconnectivité» des espaces sonores et visuels. On m'a donné la possibilité de créer une installation à la fois visuelle et sonore que j'ai intitulée «Juliette Face à Face».

J'avais peu d'expérience du côté du son, en particulier de celui de la création de systèmes en boucles et en spirales interactives. J'ai concentré mon énergie sur la transformation du son, sa réorganisation spatiale et sur son intégration dans un environnement physique spécifique. C'est ce qui caractérise «Juliette Face à Face». Cette façon d'intégrer les éléments nouveaux montre bien l'esprit de ma démarche: *Introduire de nouvelles notions et les mettre en relation avec un ou des aspects déjà maîtrisés de la production.*<sup>176</sup>

### **11.2.3 Travailler l'installation : «Juliette Face à Face»**

---

<sup>176</sup>Voir DVD «Juliette Face à Face».

«Juliette Face à Face» est une installation multimédia. Elle se déroule dans un grand espace (studio télé) d'environ 400 m<sup>2</sup>. Dans cet espace, se trouvent 2 éléments: une grande structure de plus de 3 mètres de hauteur, recouverte de tissus, surmontée d'un moniteur télé et, en face d'elle, un casque de chevalier (casque d'écoute) ainsi qu'un bouclier de bronze martelé, suspendus dans l'espace. Tous les objets avaient été créés à partir de matériaux simples: cylindre de coulée de béton (sonotubes), plaque de cuivre martelé (cuivre pour l'estampe), madriers de bois et 10 mètres de tulle. En ce qui concerne les outils techniques, il y avait deux caméras numériques, une table de mixage sonore, des moniteurs, des micros, des écouteurs, des hauts parleurs sophistiqués et quelques lecteurs de CD. À ce matériel, s'ajoutaient des bandes sonores captées dans l'environnement (cour de récréation, parcs de jeu) et des narrations enregistrées en studio sur *DAT*<sup>177</sup>. Je faisais moi-même partie de l'installation. Je m'étais isolé dans un endroit d'où je pouvais voir sans être vu et j'intervenais à l'occasion avec les visiteurs. Je voyais les visiteurs et l'installation à l'aide d'une caméra et d'un moniteur.

En créant «Juliette Face à Face», j'expérimentais l'interconnexion des moyens traditionnels et de nombreux éléments technologiques. C'était là un bon exemple d'exploration de systèmes complexes. On y retrouvait l'intégration de nombreux éléments. L'image et le son prenaient une place importante et j'apprenais à maîtriser la complexité. (DVD nos 2;10 et 4;1)

Dans cette installation, l'engagement corporel prenait plusieurs avenues. J'y étais aussi engagé que le visiteur. Mon investissement sur le lieu de l'installation, directement, a eu fort peu d'impact: c'était presque une interférence. Jusqu'à un certain point, cela m'empêchait de profiter des commentaires des visiteurs. J'avais toutefois laissé un questionnaire à la disposition de ceux-ci. Je présente quelques réflexions sur les résultats en annexe. En utilisant ce questionnaire, j'avais deux objectifs: *primo*, celui de créer une installation où le son et l'image occupaient une

---

<sup>177</sup>Enregistreuses numériques portatives.

place d'égale importance, *secundo*, j'avais peu d'expérience du travail avec les enfants et je demandais aux participants s'ils considéraient le projet comme une installation à propos de l'enfance ou surtout à l'égard des enfants. Le questionnaire visait l'acquisition de données autour de ces deux objectifs. Je n'ai pas poursuivi cette approche par questionnaire parce qu'elle gênait ma démarche et qu'elle semait la confusion sur le plan méthodologique.

Je m'étais engagé dans la construction de l'espace physique de l'installation qui était imposant. J'acquerrais ainsi une certaine maîtrise de la complexité. Par ailleurs, je faisais l'apprentissage d'une rencontre originale entre l'image et le son dans un environnement difficile. L'intégration du paysage sonore allait faire partie de ma démarche. De ce côté, l'expérience fut un succès. Comme les réponses au questionnaire le montrent, le public a senti un équilibre entre l'importance donnée au son et celle donnée à l'image. Le public était-il plus captivé par l'image que par le son, en prenait-il conscience? Par les réponses, il semble que l'image et le son aient occupés une place équivalente et complémentaire.

Au cours du processus de création de «Juliette Face à Face», je voulais que le paysage sonore devienne une espèce d'enveloppe. Qu'elle soit si intime qu'on finit par l'oublier, comme un vêtement.

Dès l'entrée dans l'espace de «Juliette Face à Face», on est envahi par l'univers sonore. On entend la voix et le texte du monstre qui se tient là dans l'espace: (Le texte ci-après est la version intégrale du texte et la bande originale se trouve dans le DVD no 4;3).

**PAROLES DU MONSTRE ou de la bête (voir DVD no 4;3)**

*J'ai marché, marché, j'ai tant marché que tout mon corps me fait mal. J'ai soif et j'ai faim.*

*Pourquoi donc fait-il si noir ici?  
Pourquoi celui-là attend-il devant moi pour que je le dévore?  
Je suis si las, ... et ce n'est pas ce petit vermisseau squelettique qui va assouvir ma faim.  
Mais il sent si bon, et j'en bave.*

*Au début, le pays était lumineux, nous y trouvions à boire et à manger. Il y avait mes frères, mes sœurs et nous naissions des mains du dieu Arbacht, notre bienfaiteur.*

*J'aimais ce lieu, j'aimais mes frères, mes sœurs, et aussi le dieu Arbacht.*

*Mais, un jour, Arbacht a disparu, comme s'il nous avait oubliés, comme si le ciel existait un jour et avait disparu le jour suivant. Pas tout à fait, ce ne fut pas d'un seul coup, mais progressivement. Il s'effaçait, nous négligeait et cessait de nous produire. Il abandonnait sa production, NOUS.*

*C'est pourquoi, personne ne le remarqua au début.*

*Il faisait un peu plus sombre chaque jour et la nourriture se faisait de moins en moins abondante.*

*Alors, quelques-uns tombaient et nous avons pris l'habitude de les manger. C'était triste, mais c'était bon et ça nous changeait de l'ordinaire.*

*Avec le temps qui passe nous n'étions plus aussi nombreux.*

*Il y eut même quelques batailles et, ceux qui tombaient nous servaient de butin.*

*Il faisait de plus en plus sombre et nous devenions, les uns pour les autres, qu'un énorme garde-manger.*





*C'est malheureux, manger ceux que l'on aime, ceux qui nous ressemblent.*

*Mais toi! Tu ne me ressembles pas, je te trouve même laid.*

*Un jour, et ça m'a fait tout drôle, j'ai songé que je pouvais être moi-même savoureux et le regard de ceux qui, comme moi, avaient survécu était devenu celui de la convoitise. Nous salivions tous, rien que de nous observer les uns les autres, comme je te regarde ici.*

*Comme il faisait de plus en plus noir, je ne sais plus ce qu'il est advenu des autres, j'ai marché, marché, marché et, jusqu'à ce que je te rencontre, je n'ai plus vu âme qui vive.*

*Est-il si cruel que d'avoir de l'appétit?*

L'élément sculptural de l'installation était une construction creuse de trois mètres de hauteur, couverte de tulle, un ventilateur donnait vie à la structure qui avait une forme animale. En haut un gros œil, l'écran d'un téléviseur. On avait accès vers l'intérieur de la structure par l'arrière. Lorsqu'on était à l'intérieur, il y avait un casque d'écoute. La trame sonore était composée de voix d'enfants, sur lesquelles j'avais travaillé en introduisant des boucles et des effets spatiaux. Pour moi, le cœur du monstre, c'était l'enfance. C'est le sentiment que porte l'enfant, le sentiment d'être imparfait, monstrueux, comme le souligne Bettelheim:

[...] (en gros, entre trois et six, sept ans)... Comme chacun de nous, l'enfant, à tout instant, est plongé dans un tumulte de sentiments contradictoires. Mais tandis que l'adulte a appris à les intégrer, l'enfant, lui, est dominé par les ambivalences qui grouillent en lui. Pour lui, ce mélange d'amour et de haine, de désirs et de peurs, forme un chaos incompréhensible... Comme il ne peut pas comprendre qu'il existe des stades intermédiaires de degré et d'intensité tout est lumière ou ténèbres... Entre tous ces extrêmes, il n'y a que le néant.<sup>178</sup>

En plaçant la voix de l'enfant au cœur du monstre, il me semblait mettre en scène cette ambivalence *des sentiments contradictoires*. À l'intérieur, il y avait aussi une caméra discrètement installée qui échappait à l'utilisateur dont l'attention était captée par le petit moniteur qui montrait le visage de la cavalière (en armure de chevalier) faisant face au monstre.

Plus ou moins à son insu, le visage du visiteur à l'intérieur du monstre était retransmis sur le moniteur télé qui servait de visage à la bête. Le visiteur devenait la bête et, en même temps, par l'intermédiaire du casque d'écoute, l'enfant. Il y avait aussi un petit moniteur télé par lequel on voyait les yeux de la personne qui enfilait le casque de chevalier.

---

<sup>178</sup>Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fée*, p. 119-120.

En face, il y avait le casque et l'armure de chevalier suspendue. Lorsqu'on se plaçait dans le casque (sonotube avec 2 minis haut-parleurs), on faisait face au monstre, qu'il y ait ou non un visiteur dans le monstre. Dans le casque de chevalier, on entendait un autre texte. J'avais trafiqué ma voix de telle sorte qu'elle ressemblait à une voix d'enfant tout en gardant l'ambiguïté du souffle lourd de l'homme.

Quant au texte de la jeune fille, il est porteur de beaucoup d'ambiguïtés qui concernent autant l'enfance que l'âge adulte. Il est question du rapport des humains entre eux qui sont tour à tour véhicules porteurs de beauté et de laideur. Les contes nous parlent de ces ambiguïtés de la vie, de ces non-dits, de cette recherche d'une vérité, d'un dénouement des crises et d'une libération des ogres qui nous hantent. Comme le signale Alison Lurie, les enfants savent bien que le monde n'est pas parfait.

Le conte est un lieu important d'expérimentation de la vie. Il permet cette distance symbolique nécessaire pour aborder le monde. Les bons ont besoin des méchants pour s'affirmer. L'expérience de la douleur du héros aide à traverser les épreuves de la vie. Les héros, comme les monstres, sont parfois traversés par le doute. J'ai voulu conserver l'esprit du conte traditionnel dans ma recherche et donner une part égale au bien et au mal à l'intérieur même des personnages.

À ce sujet, Betheleim écrit:

Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des histoires modernes, pour les enfants, le mal, dans les contes de fées, est aussi répandu que la vertu.<sup>179</sup>

J'ai compris aussi que les enfants ont besoin de ce côté très affirmé, blanc ou noir. Il y a peu de place pour la nuance. Dans «Juliette Face à Face», l'ambiguïté des

---

<sup>179</sup>*idem.*

deux discours, celui de la cavalière et celui du monstre, ne convenait pas à un public enfant. Il fallait, pour le projet final, que la création soit clairement à l'intention des enfants. «Juliette Face à Face» a été un moment important dans le processus de transition: du passage des créations qui avaient précédé l'entrée au doctorat jusqu'au projet final.

Le texte qui suit est l'intégrale de la bande son que l'on pouvait entendre dans le casque de chevalier. On peut entendre la bande sonore originale grâce au DVD no 4;2.

**PAROLES DE LA JEUNE FILLE** (dans le casque de chevalier) Voir DVD section 4  
parole de la jeune fille.

Humains qui m'accompagnez, que je sens en moi, pourquoi me laissez vous si seule,  
aujourd'hui?

Est-ce ce sombre abîme dans lequel j'ai sombré et qui vous empêche de m'atteindre?  
Vous ai-je irrité?

Vous savez qu'en ce moment, le rêve que je fais est d'être chez moi, d'arroser les fleurs  
du jardin et de parler aux poissons du petit bassin, avec sa grenouille qui crache son  
petit filet d'eau dans l'eau trouble. Tout ce qu'avant je haïssais.

Et, celui-là, pourquoi est-il si grand?

Quel est son nom que je puisse l'appeler, seulement son nom?

A-t-il une adresse, un code postal? D'où lui vient cette couleur brillante, de quelle  
région du globe vient-il?

Est-il un ami? Oui, je suis sûr, c'est un ami.

Quel est ton nom?

Comment je peux trouver mon chemin et revenir en arrière? Je suis sûr que toi tu peux  
répondre.

Il est vrai qu'être gentil ce n'est pas facile.

Je ne sais pas ton nom, mais avant toi j'ai rencontré des vilains, des monstres, des  
méchants qui n'avaient pas l'air aussi étrange que toi.

C'est peut-être pour ça que j'ai confiance, je dirais presque de l'amour pour toi.

Tu es trop grand pour être vraiment menaçant.





Tu me fais penser à ce garçon que j'ai rencontré un jour...  
Ou plutôt tu me fais penser à ma grand-mère, tu connais ma grand-mère?  
Bien sûr que non...  
Je n'ai pas toujours compris ce qu'elle cherchait, ce qu'elle voulait.

Si tu venais avec moi, dans le monde d'où je viens, je te garderais avec moi, et je t'appriais comme un petit chien, je te paraderais dans les parcs et te montrerais à tous mes amis. Je ferais de toi un toutou, mon bébé, mon petit frère.

Je te coifferais, te déguiserais, te maquillerais, te câlinerais toute la journée, nous passerions de longues heures de plaisir.

Si tu le veux bien, bien entendu.

Tu as l'air si malheureux.

Moi je voudrais te posséder.

Dans ce texte que l'on entend dans le casque de chevalier, j'invoque ma grand-mère de façon anodine, en passant. C'est un peu comme si c'était de peu d'importance. *Tu connais ma grand-mère? \_ Bien sûr que non...* En réalité, le monstre connaît la grand-mère, il l'habite entièrement. C'est lui qui mange tout, pas tant par méchanceté, mais parce que c'est sa fonction, son destin et s'il le pouvait, il se mangerait lui-même. Le monstre parle de l'essentiel de son existence<sup>180</sup>. La narration, dans cette situation-ci, est un élément de déstabilisation. La narration recentre alors que s'opposent les éléments qui sont physiquement dispersés dans l'espace. D'un autre côté, la communication est difficile et l'étalement dans un espace démesuré la rend encore plus ardue.

J'ai délibérément restreint cet accès à la communication entre l'intérieur du monstre et la cavalière. Je souhaitais garder ce côté schizoïde de l'incommunicabilité entre les deux mondes: comme créateur j'étais l'instance dévorante de l'espace visuel et sonore.

*Veillez entrer dans le ventre de la bête, vous êtes Jonas dans la baleine, vous voyez le monde de façon monstrueuse, que vous soyez à l'intérieur ou à l'extérieur du ventre monstrueux*

Le monstre et la cavalière sont deux entités fondamentalement dévorantes, l'héroïne et la bête. Mais qui dévore qui? Qui est dévoré par qui? Ce thème allait être repris dans «Juliette habite le monstre» présenté pour la première fois à la Galerie d'Art d'Outremont, à l'automne 2001.

L'acquisition d'un savoir-faire n'est donc pas uniquement le fait d'une formation technique et il ne s'agit pas simplement de saisir une technique et de l'appliquer pour élaborer le projet final. L'acquisition de connaissances permet un retour de la matière sur le sens et du sujet sur la matière au cours d'un processus ininterrompu.

---

<sup>180</sup>Ce thème reviendra par la bouche du sorcier dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves».

Au cours du processus d'exploration, je mettais en place une espèce de saga *Juliette*. Je construisais une légende autour de ma grand-mère, une légende imprimée sur la matière, sur l'espace et sur le temps de la création. J'avais utilisé «Juliette Face à Face» comme laboratoire de traitement du son et du paysage sonore, une voie pour l'apprentissage qui reflète un certain style de travail. Cette façon d'être à l'œuvre confirmait la distance que je souhaitais garder pendant la période d'exploration entre l'acquisition d'un savoir-faire et toute décision hâtive quant à son application. Face aux pressions qui s'exerçaient: *Quelle place ce projet occupe dans ton projet de doctorat?* je répondais: *Non! Rien de tout cela ne fera partie du projet final. Par contre, ce que je fais là est au service du projet final.*

Dans les chapitres à venir, on pourra suivre de quelle façon chacun des laboratoires d'essai, chacun des projets segmentaires a permis de développer un des aspects particuliers du projet final. Il sera question de certains éléments qui ont été abandonnés et comment d'autres ont été transformés, modifiés ou réinterprétés.

Le travail sur le son et l'image montre bien le style ouvert de ma démarche face à un domaine nouveau. Voici de quelle façon j'ai procédé pour passer de l'idée à la réalisation, la mise en œuvre:

- 1- Établir certaines limites: le champ d'exploration spécifique de cette matière, ses limites.
- 2- Évaluer les ressources disponibles du côté de la formation;
- 3- Choisir la formation et acquérir les rudiments par de petites réalisations (en me limitant parfois aux exercices imposés): les DVD nos 4;4 et 4;5 montrent 2 expérimentations sonores du processus d'exploration du son.
- 4- Évaluer mes propres limites par rapport au médium. Considérer la maîtrise possible;

- 5- Évaluer les ressources disponibles sur le plan matériel et du côté des collaborations;
- 6- Scénariser un projet autant sur le plan de l'image que sur le plan sonore;
- 7- Établir les différentes disciplines à associer et à faire interagir;
- 8- Considérer et choisir l'espace public de la diffusion de l'œuvre;
- 9- Créer l'objet et assembler les pièces;
- 10- Évaluer les éléments à conserver ou à éliminer.

Il est évident que l'ordre de ces différentes phases de l'exploration peut changer. Dans certains cas, ces étapes pourront avoir lieu simultanément. Il est surtout question de suggérer un ordre pour le déroulement des opérations, ordre qui tienne compte de la complexité des procédés et de l'ouverture sur l'improvisation. Cette façon particulière de relier le processus de formation et le processus de création permet de dynamiser une approche qui peut paraître lourde, surtout si on s'attarde au respect strict du déroulement des opérations. Comme je l'ai dit auparavant, cette façon de prendre une distance avec la création finale, pendant le processus d'exploration, a pour objectif d'éviter la tension engendrée par le désir angoissé de créer immédiatement une partie du projet final<sup>181</sup>. Cette distance ne doit pas faire perdre de vue que l'exploration est un laboratoire qui esquisse les choix à venir. En procédant par l'intégration de procédés à petite dose, les savoir-faire s'impriment en profondeur dans mon corps avant de prendre le chemin d'une écriture définitive. La recherche sonore et son lien avec l'image se sont ainsi enrichis de façon inattendue. C'est l'exemple d'un processus enactif qui se développe dans l'espace et le temps, comme le voyageur qui découvre le paysage à mesure qu'il se déroule.

#### **11.2.4 La maîtrise de l'image**

J'utilise, la plupart du temps, le terme *maîtrise* pour qualifier l'apprentissage des techniques devant servir à la réalisation des objectifs du projet: un *comment-y-*

---

<sup>181</sup>Pour, en quelque sorte, en finir au plus vite.

*arriver*. Je n'utilise pas le terme au sens de *devenir expert* et j'exclus la notion de *maîtrise* comme emprise sur la matière, expertise, domination du produit par le producteur. La maîtrise est le simple lien intime entre le producteur et le produit, une intériorisation de la matière et de son mouvement. Le processus de création, comme lien dynamique producteur/produit, demeure au premier plan et, par sa nature, il exclut la notion de hiérarchie entre le producteur et le produit, l'artiste et la matière. Il se base au contraire sur la disponibilité, la surprise et le déséquilibre. Paradoxalement, la complexité du rapport entre la création et la technologie fait en sorte qu'une connaissance suffisante des moyens de production devienne un élément essentiel du processus de création.

Comme pour le son, j'ai évité d'établir une méthode de travail très précise pour l'image. Il était difficile de savoir quelle attitude serait la plus propice à la fusion des modes et des techniques. Le choix de la procédure tenait à la fois du contrôle et du laisser-aller. J'ai cherché, au cours du processus d'exploration, à ralentir un déroulement qui avait tendance à s'emballer. Je souhaitais favoriser et intégrer une meilleure compréhension de l'environnement technique et de ses possibilités, sans toutefois me sentir dans l'urgence.

L'image, dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves», comporte de nombreux volets: l'animation 3D, le graphisme, le théâtre d'ombre, les images cinématographiques et le montage multiple écrans. Toutes ces formes n'ont pas été utilisées également. Certaines d'entre elles n'ont pas été reprises dans le projet final, soit par manque de temps, d'espace ou de pertinence, parfois certains éléments ont même été oubliés. Si cette dynamique est le destin du processus de création en général, dans le cas des créations hybrides numériques, le mouvement est exacerbé.

Le travail de l'animation de type 3D a été, en partie, décrit dans les chapitres précédents et il en sera encore question dans les sections à venir. Il me semble judicieux d'explorer la maîtrise de l'image par le filtre du travail effectué à l'aide de

ce type d'imagerie de synthèse. Je m'attarderai aussi aux autres modes d'utilisation de l'image. Dans le cas spécifique de l'animation 3D, le défi fut d'arriver à une maîtrise raisonnable du médium dans la mesure où je ne possédais aucun véritable préalable. Il ne s'agissait pas pour moi d'exercer le métier d'animateur. J'ai préféré, pour des raisons évoquées plus tôt, acquérir une formation qui me permette une maîtrise suffisante afin de bien diriger une équipe de travail plutôt que de développer une véritable expertise du logiciel et de ses applications. J'ai donc choisi d'être au cœur du processus global plutôt que de m'enfoncer dans les détails d'un des logiciels. Cette façon de procéder est en conformité avec la conviction que la *surspécialisation* qu'entraîne l'informatique est, sinon une entrave à la création, du moins une source de questionnement continu de ma propre place dans le processus. Mon histoire, ma conception et mes préjugés sur l'art m'entraînent à choisir naturellement une attitude d'artisan par rapport à l'ensemble de la matière parce que je n'aime pas observer le processus uniquement par le petit bout de la lorgnette, trop collé sur la matière. Je préfère avoir la *maîtrise* de l'ensemble et lui porter un regard plus global

### 11.2.5 Le montage, outil privilégié de la dynamisation

J'ai déjà décrit comment l'animation 3D s'est greffée à différents projets. Je porterai à votre attention pour quelques lignes, certains aspects du domaine de l'image qui ont été utilisés au cours de la phase d'exploration. Ces éléments ont occupé une place importante, en particulier dans le montage. L'exercice du montage de l'image a été fait de façon très différente d'un projet à l'autre au cours de cette phase préliminaire. Dans chaque projet, j'ai utilisé le montage en poursuivant un objectif distinct:

- pour faire des films courts («Juliette et le Dragon» et «Juliette La Laide»),
- pour mettre en scène un conte à l'aide d'un montage d'images infographiques. («Juliette contre le dragon»),
- pour intégrer l'image et le son à des installations interactives («Juliette Face à Face» ou «Juliette Vole»),

- comme élément d'une installation sculpturale («Juliette habite le Monstre»).

Le travail sur l'image, tel que je le percevais lors de la conception et de l'élaboration de mes différentes réalisations, supposait un découpage de l'espace et une appropriation du temps. Sur le plan de l'espace, il me fallait expérimenter diverses approches différenciées de celles que j'avais expérimentées avant mon admission au doctorat. Sur le plan du temps, il y avait le temps interne au processus et le temps de l'objet<sup>182</sup>.

J'introduisais dans l'espace commun que représente la table de montage plusieurs éléments dont les sources diffèrent<sup>183</sup> :

- Ces structures composites allaient s'influencer les unes les autres: se bousculer et s'enrichir.
- Cette mise en commun allait entraîner des transformations de la forme et de la nature du résultat.
- Le projet de conte était linéaire et serait accompagné d'une narration.

Voilà les conditions avec lesquelles je souhaitais composer.

Pour aborder ces changements, j'ai diversifié les contextes au cours de la période de recherche, c'est-à-dire que je ne me suis pas contenté de faire des films. J'ai aussi mis en place des installations (*Juliette Vole*, *Juliette Face à Face*), de la photographie numérique (*Juliette contre le Dragon*), de la sculpture (*Juliette habite le Monstre*) et des ébauches d'interactivité (*Juliette Face à Face*). Cette diversification soutenait le désir de changement. Ce n'était pas le fruit d'un hasard, cela traversait tout le processus de mise en image peu importe la technique utilisée.

---

<sup>182</sup>J'aborderai plus en détail l'espace et le temps un peu plus tard.

<sup>183</sup>Vidéo, son, photographie, infographie numérique...

Le travail de montage était le centre où prenait forme, d'où émergeait une grande partie la création. La nature de l'objet et l'espace dans lequel il évoluait étaient liés au montage. Contrairement au cinéma ou à la télévision dans lesquels le montage s'effectue d'après le scénario et le tournage. Dans le contexte du montage créatif, le montage est souvent le lieu de l'élaboration et de construction du scénario.

«Juliette Vole» est un bon exemple de ce type de détournement de fonction. En effet, dans ce cas précis, je me suis appliqué au montage d'éléments qui avaient fait l'objet de tournage en studio, en utilisant, là aussi, le fond bleu.<sup>184</sup> Lors du tournage, je me fiaais beaucoup à mes intuitions et à quelques notes sur le déroulement de l'action. L'enregistrement des images s'était fait autour d'une idée de conte, sans structure totalement définie. Je basais mon intervention sur le canevas sommaire de la première version du scénario qui allait servir de guide à «Juliette ou La Traversée des Épreuves». Il s'agissait d'une jeune fille qui se fait renverser par une voiture et sombre dans le coma, elle se retrouve dans un univers inquiétant, puis elle s'envole pour échapper aux griffes du mal<sup>185</sup>. À cette étape, la nature de l'objet à produire n'était pas bien définie: film, installation, photomontage... C'est par la suite que j'ai d'ailleurs utilisé ces images pour une installation<sup>186</sup>, pour un photomontage<sup>187</sup> et l'esquisse d'un site Web interactif<sup>188</sup>.

---

<sup>184</sup>Le décor du tournage est un immense panneau de couleur bleue. Il doit être éclairé de façon uniforme pour permettre à l'ordinateur d'éliminer cette couleur et rendre transparentes toutes les zones de bleu. Cette technique très utilisée en télévision permet d'insérer des décors comme si on s'y trouvait réellement.

<sup>185</sup>On reconnaît ici la naissance du scénario de «Juliette ou La Traversée des Épreuves». Je trouvais l'introduction trop mélodramatique et plus tard, j'ai remplacé l'automobile par une simple balle qui tombe sur la tête de Juliette.

<sup>186</sup>«Juliette Vole».

<sup>187</sup>«Juliette contre le dragon».

<sup>188</sup>Ce site n'a pas été complété à ce jour.

Le montage était donc au cœur du dynamisme, de la matérialisation de la plupart de mes projets. Créé à l'origine pour les besoins du cinéma, le montage fait partie des principaux outils de création contemporains. Il porte à la fois son passé tout en apportant un regard neuf sur l'ensemble et dans tous les domaines de création. Il introduit, par la même occasion, une confusion, puisque son usage est perverti par une omniprésence au cinéma et à la télévision. L'omniprésence de l'écran dans la vie de chacun, par le biais du cinéma et de la télévision, en fait un lieu commun, auquel on ne peut véritablement échapper et avec lequel il faut toujours composer.

### 11.3 La maîtrise de l'espace et la question du temps

*La sagesse individuelle ne peut l'emporter sur l'ordre du monde; l'ordre du monde l'emporte sur la sagesse de quiconque.*<sup>189</sup>

La maîtrise de l'espace allait se développer autour de trois thèmes, celui de la pratique de l'immersion dans le processus, le caractère immersif de la scénographie et le travail sur les écrans<sup>190</sup>.

#### 11.3.1 La pratique de l'immersion: Le lien intime producteur/produit

Mettre en place une méthode de travail, c'est un peu faire surgir l'empreinte que prendra sur notre propre psychisme l'émergence et l'interaction de chacun des éléments constitutifs d'un projet. C'est une façon d'établir les paramètres de ce qui constitue le dedans/dehors du rapport producteur/produit. Ceci est vrai pour le processus de création, c'est vrai aussi au moment *du rendre compte a posteriori* qui est le principe même de l'autopoïésis.

---

<sup>189</sup>*Le Mahabharata*, Livre 1, Flammarion, Paris, 1985, p. 95.

<sup>190</sup>En prenant des exemples comme «Juliette et le Dragon», «Juliette La Laide», «Juliette contre le dragon», «Juliette Face à Face» ou «Juliette Vole» et «Juliette habite le Monstre».

L'immersion ne peut être considérée uniquement comme la situation dans laquelle sont plongés le sujet, le spectateur, l'utilisateur, le bénéficiaire et le client. Elle considère tout autant l'artiste dans le rapport qui s'établit entre lui-même et la matière en transformation: le producteur, la matière émergente et le produit, l'environnement.

Dans cette section, il est donc question de l'immersion comme caractère essentiel du processus, mais il est aussi question de l'immersion pour le public, en particulier du côté de la scénographie, du traitement de l'espace et de l'écran. Une grande partie de la recherche consiste à identifier le changement de rapport à l'espace, au temps et comment cela influence le rapport producteur/produit et par ricochet, la relation créateur/public.

### **11.3.2 Le travail sur les écrans: La réorganisation de l'espace et le temps**

Tout ce qui concerne la projection et l'écran fait partie d'un vaste univers. L'écran, tout comme la projection, possède un si grand nombre de facettes qu'il ne serait pas opportun de tenter d'en faire le tour. S'il en est question ici, c'est parce qu'il a été chez moi sujet d'une importante réflexion et porteur de limites significatives. Il a fallu m'y intéresser dans la mesure où mon projet occupait un espace hybride situé quelque part au confluent de l'espace théâtral, de l'espace du spectacle, de l'espace de la performance, du cinéma. L'écran et la projection y ont occupé une place importante :

- J'y explore la tridimensionnalité de l'espace scénique à l'aide du système de projection et de l'écran. J'utilise le temps linéaire du cinéma, tout en donnant accès à la temporalité multiple de l'installation immersive et à la liberté temporelle du conte.
- Dans cet espace, le temps de chacun est hypertrophié par une certaine saturation de

l'espace scénique, une difficulté à saisir toute l'action, dans le temps accordé.

- Le champ de vision est saturé et il se passe trop d'action.
- Contrairement à la séparation d'un même écran en plusieurs morceaux, chaque écran est un élément distinct et résiste à l'unification.
- L'écartement des écrans est conçu pour dépasser le champ de vision usuel (utilisé par le cinéma).
- La présence d'écrans latéraux crée une enveloppe, un boîtier permettant ainsi un autre rapport aux projections.
- J'ai créé simultanément, *une enveloppe à caractère protecteur et une nouvelle situation de tension* provoquée par l'impossibilité d'une maîtrise complète de l'espace: *sécurité et dislocation*.

### **11.3.3 Scénographie: L'utilisation des écrans et l'architecture des projections**

La division des écrans utilisée pour «Juliette ou La Traversée des Épreuves» est assez simple:

- Dépliée, elle forme une croix, en se repliant elle devient une boîte ouverte d'un côté.
- Les côtés des écrans étaient plus ou moins rabattus du côté public, selon les circonstances.
- La forme devenait ainsi une enveloppe, comme une boîte à l'intérieur de laquelle on regarde. Elle n'enrobe pas complètement le public (boîte fermée); par contre, elle offre une grande adaptabilité.
- L'installation écran peut envelopper partiellement le public en jouant sur la perspective ou se poser comme une boîte dont on peut voir l'intérieur.

Je privilégiais la première forme et il me fallait trouver un lieu qui correspondrait à mes attentes. Lorsque le projet fut présenté à Tangente, la position des écrans constituait un compromis, la salle étant un peu trop étroite et très profonde. (DVD no 1)

Je souhaiterais, dans ce chapitre, montrer:

- 1- Comment l'*utilisation des écrans* a évolué au cours de la phase d'exploration.
- 2- Comment se sont imposés petit à petit l'écran multiple et l'environnement immersif.
- 3- De quelle façon, au cours de la phase préliminaire, la place du public s'est imposée?
- 4- Comment *les rencontres avec la technologie de l'image* ont influencé le montage et la façon d'aborder la scénographie.
- 5- Comment une démarche qui approche la recherche de matière segmentée s'inscrit dans une approche exploratoire enactive.

Il ne s'agit pas d'une recherche uniquement sur l'écran, il sera abordé comme un élément de l'ensemble de la scénographie. Au début de la recherche, j'ai introduit la notion d'écran à partir de l'unité de montage, c'était le lieu privilégié de la conceptualisation. Tous les styles d'écran devaient être envisagés.

Pour des raisons pratiques et par expérience, je me suis surtout servi de l'écran télé. Par la suite, j'ai fait usage des systèmes de projection vidéo. C'est en ayant en tête l'écran télé et l'écran de projection que la vidéo «Juliette et le dragon» a été conçue et élaborée. Ce conte poétique autour de la légende de ma grand-mère, utilisait le montage comme outil d'assemblage linéaire, comme au cinéma. C'est pourtant en utilisant toutes les possibilités du montage numérique que j'arrivais à produire un objet différent et la bande sonore était montée, elle

aussi, en fonction des mêmes principes. Cette première véritable création autonome utilisait surtout la transparence, la texture pour appuyer le récit. Il y avait peu d'effets 3D (infographiques), sauf à la fin du document. C'était une première tentative de projet cohérent tout en maîtrisant complètement les outils de production. Malgré ce début modeste, il me semblait être sur la bonne piste. (Extrait de «Juliette contre le dragon», DVD no 2;5)

#### 11.4 «Juliette Vole»

C'est avec «Juliette Vole», à l'automne 2000, qu'a commencé une véritable diversification de la place de l'écran et de la projection dans l'œuvre. Dans ce cas précis, la projection n'était qu'un des éléments de la scénographie de l'installation. L'écran demeurait toutefois un élément fondateur de l'œuvre. Le décor offrait un contexte et servait à augmenter l'effet de confinement, de solitude et de vulnérabilité.

A: Mur écran; B: Miroir pour agrandir l'image dans un espace restreint; C: Table et sous la table, projecteur, lecteur VHS en boucle son et image; D: tableau avec photographie aérienne de Montréal années 1960; E: Bol avec dispositif lumineux et photographie; F: Téléphone à roulette; G: casque d'écoute suspend; H: entrée.

Le dispositif est sombre: panneaux noirs et opaques formant boîtier et rideaux noirs.  
Dimensions approximatives: profondeur 4 mètres, largeur 1,8 mètres, hauteur 2,5 mètres.

**Figure 17.1: Dispositif de *Juliette Vole***

«Juliette vole» est à la fois une installation et un dispositif, c'est l'antichambre du conte. C'est une pièce sombre, un univers clos. On y circule difficilement, une petite note à l'entrée suggère de pénétrer une personne à la fois. Les cloisons et les rideaux réduisent les sons parasites de l'environnement et les bruits intérieurs étaient feutrés. Sans l'aide des écouteurs, on ne voit que les décors et la projection; l'éclairage général est blafard et contribue à l'ambiance glauque des contes.

J'avais installé quelques rubans d'ampoules blanches qu'on utilise dans les décorations de Noël. Ces rubans lumineux permettaient de guider les visiteurs et d'éviter les accidents lorsque le projecteur n'émettait aucune image. L'installation avait un caractère narratif évident, sans toutefois en révéler sa nature exacte. L'espace clos rappelait l'antre de l'ogre. J'introduisais l'ambiguïté de mon propre univers et je l'imposais, en quelque sorte, au visiteur. La présence d'un téléphone laissait à penser qu'il était possible d'entrer en contact avec l'extérieur, mais la ligne était morte et la coulée de plâtre qui le couvrait suggérait l'interdit. La photographie, placée dans un bol sur la table, montrait une jeune fille souriante illuminée par transparence, un peu comme une icône. Sur le mur, une vieille photo rappelait le quotidien. C'était l'environnement familial refermé sur lui-même, l'espace restreint, l'espace de l'inceste, celui du viol. Cette installation à caractère immersif mettait le visiteur dans un état d'inconfort. Un seul élément optimiste, le sourire de la jeune fille. Il y a, chez moi, l'idée du *conte qui finit bien*.

Par manque d'espace, pour réduire la distance de projection et pour cacher le dispositif, j'ai utilisé un miroir<sup>191</sup>. Le projecteur ne possédait pas de correcteur de parallaxe et je n'obtenais pas une projection rectangulaire. Cette projection

---

<sup>191</sup>Technique du miroir: artifice qui permet de réduire la distance de projection en utilisant la réflexion sur un miroir. Cette technique pose certaines contraintes: modification de parallélisme, distorsions, diffraction...

trapézoïdale n'a gêné en rien l'objectif de la présentation. C'est grâce aux contraintes de cette expérience que j'ai pu améliorer la technique de projection dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves».

J'explorais alors la montée dramatique et l'effet de surprise sur le plan sonore. La bande sonore était truffée de bruits, de voix et d'échantillonnage de musique de film numériquement modifiée. J'expérimentais ainsi, de façon maladroite, divers aspects du paysage sonore. Je m'acharnais sur une idée trop précise de ce que je voulais et je n'arrivais pas à être satisfait.<sup>192</sup> Il me semblait que quelque chose clochait.

Si l'expérience avait été relativement heureuse dans «Juliette et le Dragon» c'était peut-être parce que la narration portait l'œuvre. Dans «Juliette Vole», j'avais exclu la narration. Je me rendais compte alors de l'importance que la narration avait dans mon travail sur le conte, qu'elle était à la fois mon empreinte et ma spécificité.<sup>193</sup>

Dans le cas de «Juliette Vole», la bande image durait environ 10 minutes et elle tournait en boucle sur un lecteur VHS. Quelques secondes d'attente séparaient chaque projection et un message avertissait le visiteur du délai avant la prochaine projection. La vidéo racontait presque sans parole, un conte abstrait. On apercevait

---

<sup>192</sup>Je ne m'attarderai pas ici aux détails du travail sur le son. J'avais le sentiment que c'était un contre-exemple dont les conséquences ont été positives. C'est au cours du projet «Juliette Face à Face», que j'ai véritablement développé une maîtrise du paysage sonore.

<sup>193</sup>C'est probablement pour cette raison que j'ai préféré la création d'une musique originale pour le projet final plutôt que de travailler uniquement sur l'échantillonnage sonore et la modification de bandes sonores existantes. C'est le musicien compositeur Philippe Noireaut qui a fait la musique de «Juliette ou La Traversée des Épreuves». C'est moi qui ai, par contre, écrit le texte des chansons.

Juliette en *rollers*, puis l'accident est survenu. On la voyait plus tard bâillonnée<sup>194</sup>. Une boîte de lessive de couleur jaune était animée en alternance<sup>195</sup>. On entendait le téléphone sonner et à chaque fois, il n'y avait pas de réponse<sup>196</sup>. Il y eut un flash et un cri. Puis Juliette a pris son envol, elle traversait l'écran poursuivie par une boîte d'assouplissant à lessive qui voulait la dévorer<sup>197</sup>. Elle repassait ensuite en sens inverse, traînant comme un trophée la boîte d'assouplissant. Juliette triomphe sur une musique militaire. (Extrait de *Juliette Vole* : voir DVD *Images en mouvement*)

Les contes sont chargés de refoulements et d'angoisses. Ils nous rappellent que la vie est un lieu de combat. Dans les moments de forte tension, les images surgissent comme de courts flashes de notre imaginaire.

Les contes le confirment et nous suggèrent une résurrection possible. Dans «Juliette Vole» on ne trouve pas la cohérence du récit des contes pour enfant. C'est une exploration échevelée, presque à bout portant, de l'espace et du son. C'est une ébauche de conte, une expérience sensorielle, sans véritable intrigue. Si le résultat global était intéressant, de nombreuses lacunes subsistaient toutefois, autant du côté de la maîtrise de la projection que de l'utilisation du son. J'en ai tiré certaines leçons sur les écueils à éviter au moment de m'adresser aux enfants:

- Le message doit être clair et simple.
- Le traitement du son et de l'image doit répondre à des règles. Je me devais d'approfondir mes apprentissages dans les deux domaines.
- Je devais m'initier sérieusement à l'exploration des différents systèmes de projection.

---

<sup>194</sup>La dépossession, elle est prisonnière de l'ogre.

<sup>195</sup>La propreté, la pureté mise en péril.

<sup>196</sup>L'angoisse et la menace. L'ogre est au bout du fil.

<sup>197</sup>Animation traditionnelle et numérique

- Il devenait impéieux, parallèlement à l'exploration des outils de production numérique, d'établir une scénographie à la fois simple et efficace pour le projet final.
- Faire une recherche sur le matériel disponible et travailler à réunir ce matériel dans un temps et un espace précis.
- Établir ce temps et cet espace en faisant l'inventaire des lieux possibles ainsi que des disponibilités des lieux.

«Juliette Vole» ne s'adressait pas aux enfants. Malgré mes efforts, l'installation avait un caractère trop abstrait et angoissant. C'était véritablement un espace à l'adresse des adultes et peut-être dans les circonstances, surtout à l'adresse de mes pairs. Situation que je souhaitais éviter.

«Juliette Vole» avait pour sujet ma grand-mère et sa folie. C'était un univers de femmes. Comme j'avais acquis, depuis mon jeune âge, une grande expérience du monde des femmes, c'est en me mettant physiquement<sup>198</sup> et psychologiquement dans la peau de ma grand-mère que j'ai pu établir une symbiose avec elle.

Je ne détestais pas l'ambiguïté qui s'en dégageait. En mettant en scène une idée de ma grand-mère à travers mon propre corps, je transposais dans mes projets l'empreinte du mythe familial imaginaire. Je me sers de mon corps comme véhicule du conte, issu de mon histoire familiale.

Si j'avais vécu à l'époque de ma grand-mère, j'aurais peut-être traversé la même folie. La vie de ma grand-mère, comme la mienne, est truffée de secrets et d'espaces clos; il y flotte un parfum d'inceste, de mensonge, de menaces et de folie. «Juliette Vole» est en quelque sorte un espace intrigant d'où on souhaite sortir à la hâte. Les univers clos sont des univers en boucle et il n'y a que les murs

---

<sup>198</sup>Par la voix, dans la plupart des narrations et en jouant le rôle de la grand-mère dans «Juliette ou La Traversée des Épreuves».

pour nous répondre.

Tous les éléments de cette installation, à la fois poétiques et narratifs, avaient surtout pour objectif de rendre inconfortable, de donner à cette rencontre une impression de danger imminent et de vérifier ma propre capacité à générer un climat de tension. «Juliette vole» était un espace physiquement clos, restreint et inquiétant.

### 11.5 Révéler ou camoufler la technique?

Dans la plupart des productions de la phase préliminaire, j'ai cherché à éviter les mises en abîme caractérisées par une technologie que l'on expose. De la même manière qu'on déshabille les appartements pour laisser à nu les structures, les boîtiers transparents laissent voir les éléments électriques; il en est ainsi des restaurants qui mettent les convives en vitrine comme s'ils étaient des éléments du décor. Il faut voir dedans... à l'intérieur. Le conte est un lieu de mystère, les artifices et les surprises ne peuvent être révélés qu'à la fin, ou rester à jamais secrets.

L'outil technologique est un objet parmi les autres, il peut être à la fois un élément contribuant à l'œuvre, mais il peut aussi être un élément parasite, voire distrayant. Il est si puissant qu'il frôle l'hégémonie. Dans «Juliette Vole», l'outil technologique n'est pas totalement hors de portée même s'il est camouflé, et plusieurs visiteurs m'ont avoué avoir soulevé la jupette pour voir en dessous comment ça marche. Cacher la technologie, sans la rendre inaccessible. Comme dans la plupart de mes créations, il n'y avait pas, dans «Juliette Vole», l'artifice du prestidigitateur. Il n'y a pas de course au trésor. *Voit qui veut, s'émerveille qui peut.*

Chaque objet produit au cours du processus exploratoire est un prototype: un

objet unique dont les éléments de la démarche peuvent servir à d'autres constructions. Il demeure une création singulière tout en laissant sur le corps l'empreinte de l'expérience. Chaque création du processus contribue à l'apprentissage des technologies, mais en même temps, elles permettent toutes d'approfondir le conte et les moyens d'atteindre l'enfance.

### 11.6 «Juliette Habite le Monstre»

Le monstrueux nous habite, non pas la méchanceté, il nous habite comme la contrepartie de la beauté qui peut en retour se révéler vile.

Le monstrueux n'est pas immoral, c'est un état qu'il faut cacher. C'est un aspect fondamental des contes de notre enfance. Nous apprenons tant bien que mal à assumer le monstrueux.

Raconter le monstrueux c'est raconter l'humain dans ce qu'il peut se montrer repoussant... pour ne pas se révéler trop petit.<sup>199</sup>

Dans «Juliette Habite le Monstre» (Voir centre de diffusion DVD no 2;1. la présentation orale de cet extrait inclus au DVD n'a jamais eu lieu en public) c'est un peu l'inverse qui s'est produit. Cette fois, le visiteur est à l'extérieur et Juliette est au cœur de la bête. Ici, c'est la victime qui parasite l'ogre. Il se trouve dans cette installation quelque chose d'incestueux. Le corps de la bête et le corps de l'enfant se confondent. Le conte porte cette ambivalence du désir et du monstrueux.

Il y a, dans certains contes, l'idée de la menace du viol et de l'inceste. L'ambivalence habite chacun des personnages. Elle se cache parfois dans un traumatisme ancien ou dans une naïveté problématique. Dans son chapitre sur

---

<sup>199</sup>Texte de présentation de «Juliette Habite le Monstre». Galerie d'Art d'Outremont, automne 2001.

«Barbe Bleue», Clarissa Pinkola Estés<sup>200</sup> écrit ceci à propos de l'ambiguïté de la mère et des filles, face au monstre qu'est Barbe Bleue:

Dans le conte, même la mère collabore. Elle participe à la journée, à la promenade. Elle ne prononce pas la moindre mise en garde à l'adresse de ses filles. On pourrait dire que la mère biologique ou la mère intérieure est endormie, ou qu'elle est elle-même naïve, comme c'est souvent le cas chez les très jeunes filles ou chez les femmes qui n'ont pas été maternées. [...]La femme qui n'a pas été initiée ne fait pas attention...<sup>201</sup>

J'ai voulu, avec «Juliette Habite Le Monstre», souligner, à ma façon, l'ambivalence. Le monstre souffrant est parfois la face cachée de la victime. Pieds de jeune fille, corps ficelé et tête de monstre souffrant. Tout est envahi de fleurs, tout est coloré. Derrière la beauté se cache souvent la souffrance.

Mais là encore, il ne s'agissait pas d'un objet à l'adresse des enfants, mais plutôt à propos de l'enfance. Comme le souligne Bruno Bettelheim, pour atteindre l'enfance il faut *savoir parler bon et méchant*:

Les personnages de fée ne sont pas ambivalents; ils ne sont pas à la fois bons et méchants, comme nous le sommes tous dans la réalité... Plus le personnage bon est simple et direct, plus l'enfant s'identifie facilement avec lui et rejette le méchant. Il s'identifie avec le bon, non pas en raison de sa vertu, mais parce que la situation du héros trouve en lui un écho profond.<sup>202</sup>

Au cours de la période d'exploration, les créations ont, de la sorte, *porté plus sur l'enfance* qu'elles n'ont été à *l'adresse de l'enfance*. J'avais peur du jugement

---

<sup>200</sup>Titulaire d'un doctorat en études multiculturelles et en psychologie clinique, elle dirige le Centre C. G. Jung de Denver.

<sup>201</sup>Clarissa Pinkola Estés, Grasser et Fasquelle, *Femme qui courent avec les Loups*, 1996, pour l'édition française, Édition originale anglaise, 1995, p. 77.

<sup>202</sup> Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fée*, Robert Lafond, 1976, p. 24-25.

des enfants au cours de cette période de dévoilement de ma propre histoire. L'immersion a été un geste d'autodéfense et la période tampon un refuge. C'était très égoïste.

Le projet qui a suivi, «Juliette Face à Face», portait aussi cette ambiguïté, cette candeur et ce monstrueux. Dans le conte, l'enfant est confronté à ses propres ambivalences: il sait qu'il n'est pas parfait et qu'il n'est pas l'idéal souhaité par les parents. Le conte parle de ces ambivalences et de ces imperfections. «Juliette habite le Monstre» était une affirmation de cette face sombre de l'enfance.

*Mais les enfants savent qu'ils ne sont pas toujours bons; et souvent, même s'ils le sont, ils n'ont pas tellement envie de l'être.*<sup>203</sup>

«Juliette Habite le Monstre» poursuit cette thématique de l'ambiguïté des sentiments et de l'imperfection de l'enfant. Juliette doit se battre contre le monstrueux de sa propre folie; elle est à la fois le monstre et sa victime. Les chaussures sont des chaussures d'enfant, la tête est un écran et le monstre essaie de respirer, étouffé par le câble. C'est encore l'enfant qui se bat contre le monstrueux qui l'habite. Dans les contes, les héros font des erreurs grossières, ils refont et reproduisent parfois les mêmes gaffes.<sup>204</sup> Le plus jeune est souvent le plus habile parce qu'il a appris à même les échecs de ses aînés.

L'inceste, le vrai, est un geste grave qui introduit le monstrueux, dans ce qu'il a de pire. Le sujet disparaît, il est *objet déchet*. J'ai voulu, au cours de la

---

<sup>203</sup> *idem*, p. 22.

<sup>204</sup> On peut prendre pour exemple Hou-hou, âne chérie, jette des sous! Version d'une conte populaire recueilli dans la province d'Orante en Italie, modifié par Calvino, *Contes Populaires Italiens*, Vol 3, Denoël, 1982 (version originale italienne 1956), p. 172 à 178. Malgré les échecs et les avertissements de ses proches, le héros ne peut s'empêcher de se vanter auprès du voleur des merveilles qu'il possède. Pinocchio est un bon exemple de ce héros brouillon.

phase d'exploration, me laisser envahir par les obsessions, les fantômes qui ont habité ma famille et d'une certaine façon, les exorciser: transformer la tragédie en mélodrame et le mélodrame en conte. Je savais que certains membres de ma famille avaient connu, subi ou frôlé l'inceste. Les côtés sombres, monstrueux de cette généalogie rappelaient le caractère essentiel du conte.

Les contes sont un clin d'œil sur nos pulsions psychiques contradictoires. En un court récit, par une métaphore, ils révèlent ce que l'enfant sait ou intuitionne: le bien et le mal existent. Les contes prennent des formes différentes, il n'est pas obligatoire de nuancer. Le conte n'est pas une description de la réalité; il est par sa nature une nuance et symbolise une rencontre avec les dangers de la vie.

Les contes révèlent les forces mauvaises de la vie, mais il y a aussi les fées, l'amour, la bonté et les fins heureuses. Les châtiments sont parfois exemplaires ou insignifiants. Qu'importe la faute, l'ordre du monde suggéré par Pierre Bourdieu doit être respecté. Cela nous donne l'accès au devenir des adultes capables d'une véritable relation avec le monde.

«L'ordre du monde l'emporte sur la sagesse de quiconque» (Mahabharata), nous rappelle la sagesse indienne.

### **11.7 Lorsque le bien et le mal habitent le corps de Juliette**

Certaines expériences de la période exploratoire servaient surtout à faire émerger ma propre conception, mon emprise sur le conte. Chacune des créations de la période tampon soumettait le conte à l'épreuve de la dislocation. La narration s'exprimait souvent à travers la forme, et la forme questionnait la nature du récit. Le moment de la convergence allait venir, il se dessinait déjà. Chaque instant de l'exploration allait nourrir à sa façon un ou plusieurs des tableaux du scénario de «Juliette ou La Traversée des épreuves».

**Description sommaire de «Juliette Habite le Monstre»**

«Juliette Habite le Monstre» est un assemblage d 'éléments:

- Une chaise de coiffeur des années 1920,
- Un câble de jute de gros calibre,
- Des fleurs synthétiques et naturelles,
- Des chaussures d'enfants,
- Un moniteur télé,
- Un lecteur VHS qui roule en boucle,
- 2 petites boîtes de son,
- Un contenant à magazines et des livres,
- Éclairage et déflecteur (parapluie),
- Du tissu et des matériaux de rembourrage.

J'ai éprouvé un grand plaisir à élaborer et à mettre en place les installations de «Juliette Vole», «Juliette Habite le Monstre» et «Juliette Face à Face». Elles portent un caractère éphémère et ne peuvent être reproduites à l'identique. Lorsque, deux mois plus tard, j'ai présenté pour une seconde fois<sup>205</sup> . «Juliette Habite le Monstre», cette fois au Centre de diffusion de la Maîtrise<sup>206</sup>, elle était accompagnée d'une autre structure et formait alors un diptyque; deux écrans étaient installés et interagissaient. J'avais ajouté, à la place du cœur, un miroir qui reflétait l'écran formant la tête du Sphinx. Ce miroir qui reprenait une partie de l'écran d'en face devenait à son tour un troisième écran en relation avec les deux autres. C'était, d'une certaine manière, Oedipe et le Sphinx. (Au moment du montage de l'installation au centre de diffusion de la maîtrise, DVD no 2;1)

En résumé, «Juliette Habite le Monstre» est une exploration:

- De l'écran et de la complexité de la relation entre l'écran et l'ensemble du dispositif dans lequel il s'intègre;
- Du conte et de certains aspects de la symbolique du conte autour du monstrueux;
- De l'ambivalence intrapsychique chez l'adulte comme chez l'enfant.
- Au cœur de *l'espace tampon* préparant petit à petit les conditions de réalisation du projet final. Je maîtrisais déjà mieux l'écran comme élément d'installation. Je me familiarisais avec les limites imposées autant par l'écran cathodique que par les systèmes de projection

Lorsqu'il est question, un peu plus tard, des écrans et des projections, dans le cadre de «Juliette ou La Traversée des Épreuves», il est alors évident que le défi

---

<sup>205</sup>C'est la seule des trois qu'il m'a été permis de présenter dans des lieux et à des moments différents.

<sup>206</sup>Sous les nouveaux titres: «Juliette Habite le Monstre» et «Le Monstre Habite Juliette».

devient plus grand dans la mesure où les écrans se multiplient et que l'interaction se complexifie. Sans l'appui d'une équipe technique constante et expérimentée comme au cinéma, l'apprentissage des moyens techniques doit se faire de manière à en maîtriser les contraintes et les limites, c'est-à-dire tout en gardant le caractère artisanal. Ce changement d'échelle a imposé un cadre et des limites qui ont influencé la facture de la scénographie atteinte.

J'avais pris conscience, au cours du processus d'exploration, de la nécessité de la maîtrise de certains outils, tout en constatant leurs limites et les miennes. Je pouvais alors transposer cette maîtrise à une autre échelle tout en acceptant et même en profitant des surprises. J'étais en mesure de transformer l'inattendu en une matière du processus de création.

J'appliquais ici les principes que j'avais expérimentés dans le domaine de l'improvisation. Par la médiation de chacun des projets, se mettaient en place une préparation corporelle et psychique, une sorte d'empreinte qui permettait d'interpréter et d'aborder la nouveauté non comme une contrainte, mais plutôt comme un nouvel objet à introduire, possédant sa propre plastique.

### **11.8 Rencontres avec les technologies de l'image: Le temps de la machine**

Comme il en a déjà été question, il n'est pas possible de parler d'image dans mon processus d'exploration sans tenir compte du montage. En effet, le montage sur logiciel informatique ou montage numérique a été omniprésent dans toute l'exploration ainsi que dans la réalisation du projet final.

Le montage numérique est une façon singulière d'aborder le temps et l'espace. Il permet de voir l'image en tout temps et d'entendre le son. Le montage numérique peut se comparer à la chaîne de montage qui donne une cohérence à une série d'éléments qui, à l'origine, étaient distincts et autonomes. Ces éléments,

une fois assemblés, vont définir un sens nouveau, une matière ayant un caractère différent des éléments qui l'ont constituée. C'est une machine à faire du sens, comme une écriture multidimensionnelle.

Le langage du montage a pris dans mes projets une dimension particulière:

- Il établit la linéarité et le temps;
- Il intègre tous les éléments et établit les liens;
- Il donne la structure, synchronise les éléments visuels et les éléments sonores;
- Il permet d'aligner les différents éléments tout en fournissant l'occasion de gérer plusieurs écrans à la fois;
- Il définit une nouvelle façon d'être en relation avec la matière.

### 11.8.1 Linéarité et temps de la machine

Tout objet introduit un temps. Par moments, nous partageons ensemble cette propriété du temps<sup>207</sup> par la médiation de la matière. L'objet implique au moins, qu'on s'y arrête, qu'on pose le regard, la main et qu'on tende l'oreille; autrement, il n'est qu'un bruit. Tôt ou tard, ce bruit ne sera plus que le battement de l'aile du papillon dans la trajectoire de la vie. Il aura été là, il aura été matière, il aura eu son importance, mais il restera un bruit dans l'univers des bruits.

La table de montage est un lieu de bruits. Il faut extirper de ce bruit, des sons et des objets qui seront stigmatisés par l'assemblage. Les règles y sont assez strictes, mais la matière peut devenir très dense et diversifiée.

Dès le départ, le tournage et l'animation offrent à l'artiste des milliers, voire des millions d'images. Ces images peuvent être transformées pour en générer

---

<sup>207</sup> ...et de l'espace.

encore d'autres<sup>208</sup>. Il faut garder une grande disponibilité, car tout va très vite; il faut sans cesse accepter de faire le deuil de beaucoup de matériaux qui devront être abandonnés. Si la toile établit, pour le peintre, une limite spatiale et temporelle qui, tout au moins en apparence, saute aux yeux, le montage établit, pour sa part, une limite temporelle au moins aussi contraignante, mais plus mouvante et plus vaste. Notre cerveau est un lieu de stockage, mais aussi de deuil des images et des sons de l'environnement: le montage nous en propose certaines variantes. Peu importe la capacité de stockage, il y a un moment où il faudra en détruire une partie pour de bon, au risque de perdre ou d'égarer des matériaux soumis tôt ou tard à la contamination ou à l'oubli. D'un autre côté, l'augmentation phénoménale de la mémoire des disques durs fait en sorte qu'il n'est plus aussi utile de vider la mémoire. Il suffit d'acheter un autre disque dur. Cette nouvelle donnée génère une immense cour à déchets, un entrepôt géant, un grenier poussiéreux d'où l'on souhaite extirper plus tard des objets qui nous rappelleront le bon vieux temps. Ce qui favorisait auparavant le deuil, deviendra le lieu possible d'une nouvelle nostalgie.<sup>209</sup>

La machine informatique introduit plusieurs aspects de la temporalité qu'il serait difficile de cerner dans sa totalité. La machine introduit surtout une grande quantité de bruits qui tendent à saturer l'esprit; des bruits qui génèrent un certain rapport à l'environnement. Les jeunes adultes, les enfants habitués aux technologies des ordinateurs et en particulier des jeux vidéos développent des réflexes différents et une attitude autre que celle de ceux qui lisent ou font d'autres types d'activités qui ne sont pas liées à la machine informatique<sup>210</sup>. Il est évident que la machine change nos comportements et qu'elle introduit un rapport différent

---

<sup>208</sup>Par infographie numérique ou par d'autres artifices.

<sup>209</sup>Pour peu que nous conservions les outils de décodage qui sans cesse deviennent obsolètes.

<sup>210</sup>Une évidence que certaines études tendent à démontrer.

à la matière (relation producteur/produit).

Cette matière générée par l'informatique, en particulier lorsqu'il s'agit de la manipulation de l'image et du son, est rythmée et polymorphe :

- Elle se dédouble, se multiplie et répond aux demandes dans un langage humanisé par l'entremise de la programmation.
- Elle introduit des images et des sons inattendus en croisant et en superposant les demandes.
- Elle induit régulièrement des erreurs qui provoquent la surprise ou l'exaspération.
- En résumé, elle nous propose un nouveau système d'émergence.

Est-ce là une matière si différente des autres? Elle pourrait s'apparenter à tout changement ou innovation qui ont jalonné l'histoire de l'art et de l'humanité en général. C'est surtout par la perturbation et la saturation du temps de la création qu'elle se distingue. Ce changement est si profond qu'il est difficile, à l'aube des possibilités de l'informatique, d'en définir les contours.<sup>211</sup> Il vaut mieux alors, à défaut d'en saisir toutes les limites, établir une relation à la création qui soit hybride. Cette hybridation se trouve quelque part entre une ancienne et une nouvelle attitude en face de cette matière.

Le montage numérique est un des premiers outils de traitement de l'image et du son qui soient apparus dans ma recherche. Il s'est répandu de manière fulgurante dans tout le monde du cinéma et de la télévision au cours des années 1995-2000. Il est exceptionnel aujourd'hui de trouver les anciens outils de montage analogique. Au cours des trois dernières années, la démocratisation de ces systèmes s'est étendue et les systèmes domestiques de montage sont maintenant plus performants que les machines professionnelles d'il y a huit ans<sup>212</sup>.

---

<sup>211</sup>Voir le deuxième article de Bourriaud.

<sup>212</sup>L'époque où j'ai commencé à travailler avec le médium.

C'est un outil qui a totalement transformé le cinéma. L'ancienne rigueur du tournage en a été profondément affectée au profit d'un développement phénoménal de la post-production.

Les effets virtuels et sonores numériques font aujourd'hui partie du quotidien des grands comme des petits studios et même des productions domestiques. Le cinéma d'effets spéciaux avait grandement besoin d'outils plus performants et plus adaptés pour une rencontre plus adéquate de l'image et du son. Les ressources financières tout autant que les ressources techniques pour son développement n'ont pas manqué. Le montage numérique a établi les bases d'une rencontre spécifique avec l'image. Parallèlement au montage numérique, des logiciels d'animation et d'infographie numérique se sont développés pour compléter les fonctions et rendre plus performante l'intégration d'images de synthèse.<sup>213</sup>

Tous ceux qui connaissent le montage ont à l'esprit cette *ligne de temps* imposée par la machine (le *Time Line*). Son efficacité est évidente et sa convivialité si grande qu'elle n'a pas beaucoup changé depuis ces dernières années et ce, peu importe quels en sont les fabricants. Ce qui a surtout évolué, c'est la puissance et la rapidité d'exécution, la capacité d'emmagasiner ainsi que la possibilité d'introduire des effets et des changements issus des autres logiciels (compatibilité et transcodages améliorés). Chaque système fait preuve d'une certaine efficacité et d'une certaine convivialité.

Pour des artistes en arts visuels, la transformation de l'image est fondamentale. Le montage offre des possibilités imposantes, mais il est souvent difficile d'en évaluer la portée. Les outils les plus couramment utilisés sont les effets visuels, sonores ainsi que l'introduction d'éléments étrangers venus des

---

<sup>213</sup> *After Effects, Photoshop, Maya, Soft Image, etc.*

autres logiciels, et la superposition d'images. Ces outils introduisent une certaine distorsion avec le temps et l'espace naturellement imposés par la machine. Le temps demeure fixé par l'architecture du *Time Line*, du cours du temps et de la ligne de vie.

Lorsqu'on réfléchit sur cette architecture particulière, il est captivant de constater qu'au cours du processus de montage, sur cette ligne de vie se dessine un paysage avec ses montagnes et ses vallées, de telle sorte que les effets deviennent des qualités données à l'image: cette superstructure s'avère, en quelque sorte, une contamination qui nous fait voir, à travers l'architecture du montage, indépendamment du contenu des images et du son que l'on assemble, *une profondeur de champ et une mise en perspective*. C'est ce que l'on appelle *montage multicouche*.

L'omniprésence de cette architecture impose une nouvelle représentation du processus de création et de l'objet qu'il engendre. Ce qui, autrefois, était uniquement de la représentation imaginaire ou du scénario écrit ou illustré, se présente maintenant sous forme d'un graphique des axes x et y: d'une part, la profondeur de champ créée par l'intervention sur l'image (les effets, les ajouts, les transparences, sur l'axe y) et, d'autre part, le temps que l'on étire ou contracte selon qu'on en veut une représentation d'ensemble ou par un travail au trentième de seconde (en x). Nous sommes dorénavant en contact avec une représentation plus mathématique.

Cette forme s'est inspirée par l'idée commune du temps: une ligne qui commence ici et se termine là; ainsi qu'une idée de la profondeur obtenue de l'espace par la superposition des couches comme la vue d'un paysage le suggère. Le temps et la perspective sont donnés par la machine et ils portent une architecture: ils miment notre système de pensée. Ils nous donnent une vision d'ensemble de la complexité du projet et nous proposent une lunette d'approche

pour apporter des corrections. Ce corset dynamique a servi de base à presque tous mes projets.

Au cours de la phase d'exploration, je me suis familiarisé avec cette nature particulière du système de montage. Si j'en avais quelques notions avant mon arrivée au doctorat, il était essentiel que j'évalue de quelle manière l'outil me serait le plus utile. Comment, en quelque sorte, il serait au service du projet. J'ai donc rapidement cherché à me familiariser avec le *montage multicouche*.

### 11.8.2 Prudence et sérénité

Il était évident que la nature de mon projet exigerait des ordinateurs puissants, capables de traiter des images complexes. Il fallait aussi que ces outils soient accessibles en tout temps et que les données conservent leur intégrité au cours du processus. Je devais harmoniser à la fois, la performance technologique et les caractéristiques artisanales de la démarche.

La complexité du montage du projet final, «Juliette ou La Traversée des Épreuves», suggérait:

- D'acquérir une maîtrise suffisante des principes de montage et du traitement multicouche;
- D'établir quelles seront les propriétés utiles au projet final et quels seront les éléments à privilégier;
- De choisir les meilleurs outils et les conditions idéales pour mener le projet à bon port.

Rien de tout cela n'allait de soi. C'est aussi pour ces raisons que j'ai décidé de transférer la plus importante partie du travail à domicile. La continuité, la disponibilité, la sécurité et la régularité allaient devenir déterminantes pour un projet comportant une telle durée.

La sécurité des données allait aussi constituer un élément déterminant. Avant tout, il fallait mettre les données informatiques à l'abri de toute détérioration qui soit liée *aux multiples opérateurs*. Ce problème important s'ajoute aux pertes quotidiennes de données simplement parce que les ordinateurs tombent régulièrement en panne: c'est le lot de la manipulation des machines. Comme on ne peut véritablement se protéger totalement du second problème, il devient primordial de se prémunir contre des dommages souvent plus dramatiques du premier. La perte de données en cours de processus de réalisation peut devenir dramatique lorsque plusieurs personnes opèrent sur le même ordinateur et la même table de montage numérique. Une mauvaise manœuvre peut être catastrophique. Tout opérateur inexpérimenté peut faire disparaître de façon définitive plusieurs mois de travail d'un seul geste malheureux. Les données sont si lourdes pour la mémoire des machines<sup>214</sup> qu'il ne peut être question de faire des copies de sauvegarde.

Le fait de travailler chez moi allait s'avérer salutaire, car il m'a permis une grande liberté de choix, d'approche et une relative sécurité. Ce décor, ce nouvel environnement de la création devait :

- Permettre d'être cohérent avec l'ensemble du projet.
- Me rendre plus disponible en étant plus près des outils.
- Sécuriser le plus possible les données du projet.
- Entraîner une plus grande régularité par un travail quotidien sur la matière.

Malgré tout, j'avais toujours en tête une solution d'urgence en cas de pépin important, un plan B (ou C ou D), s'il advenait que des données importantes se

---

<sup>214</sup>Même si les capacités d'emmagasinement augmentent sans cesse, nous sommes soumis à chaque moment aux limites des possibilités des sauvegardes. Au moment où j'ai terminé le montage de «Juliette ou La Traversée des Épreuves», j'utilisais probablement davantage de mémoire-image que le département n'en avait à sa disposition, à savoir près d'un millier de gigaoctets. Il était donc impossible de faire une copie de sauvegarde.

perdent. L'absence de certitudes en face de l'intégrité de la matière de l'œuvre est une des caractéristiques, des contraintes de ce genre de projet. Le caractère artisanal de la création exige un certain sang froid et une grande patience lorsqu'il s'agit de remettre sur le métier plusieurs heures, voire plusieurs jours de travail, qui viennent de disparaître.

### **11.8.3 Intégrer les éléments et établir des liens**

La machine, le système de montage en particulier, permet une certaine façon d'aborder le temps et la perspective spatiale de l'écran. Cette architecture présente diverses particularités:

- Il est facile de voir les éléments, les échantillons de vie, de temps qu'on a placés bout à bout ou qu'on a mis en surimpression.
- Les liens entre les différents éléments, qu'ils soient images ou sons, sont visibles et toute modification entraîne une altération de l'iconographie même si celle-ci est relativement simple.
- Elle met surtout en évidence les liens entre ces divers éléments et constitue une première structure de relation.

Si le système de montage paraît parfois contraignant pour un artiste en arts visuels parce qu'il simplifie et organise le temps et l'espace autour des objectifs linéaires du cinéma, il offre en retour un grand nombre d'avantages qui sont devenus importants en particulier lorsqu'il s'agit de préparer un système à projections multiples. Le travail informatique est si différent du travail traditionnel en arts visuels qu'il a presque établi un fossé entre les artistes de l'une et l'autre des disciplines. Faute de faire des incursions dans l'un comme dans l'autre, il devient difficile, pour l'artiste qui pratique la monoculture<sup>215</sup>, de construire des

---

<sup>215</sup>Uniquement les arts traditionnels ou uniquement le numérique.

liens tangibles entre l'art numérique et les arts aux approches et aux matériaux plus traditionnels.

### **11.9 Synchronisation des éléments visuels et sonores: La gestion de plusieurs écrans et du paysage sonore**

Le montage multicouche permettait d'explorer l'usage de l'écran d'une manière spécifique. Sa souplesse permettait de s'adapter à de nombreux projets dont la nature diffère. J'ai illustré cette réalité par quelques exemples de la phase exploratoire. Il me fallait établir une manière d'aborder la synchronisation de plusieurs écrans à l'aide du montage numérique. Il n'y avait pas de difficulté majeure sur le plan théorique, mais son application s'est avérée pleine d'embûches. Dans ce genre d'approche, tout le monde a une opinion, mais très peu de gens, même parmi les professionnels, se sont engagés à en faire l'expérience. En pratiquant l'immersion et non l'étude de modèles théoriques, j'ai pu me rapprocher, grâce à un protocole d'expérimentation très empirique, inspiré du modèle enactif d'approche de la matière, des hypothèses que je me fixais à mesure que le projet avançait.

Une partie de l'expérimentation devait permettre de me familiariser avec l'écran et de me préparer à l'utilisation des projections multiples. Ces projections devaient être de dimension suffisante. Il va sans dire que l'utilisation des écrans multiples en projection simultanée est un défi. Elle oblige à faire face à une relecture du temps et de l'espace. Au niveau du montage, c'est un véritable casse-tête. Ce type de montage est complexe et nécessite une grande concentration de la part de l'artiste. Cette concentration tient à la fois de la maîtrise et de l'abandon. La maîtrise pour garder la concentration, l'abandon pour supporter et rendre fertile le bombardement des informations.

Il y avait de grands avantages à établir un système de gestion de la table de

montage le plus simple et le plus limpide possible. Malgré tous mes efforts, j'ai dû modifier mon approche à plusieurs reprises.<sup>216</sup> Comme chacun des montages simultanés était truffé d'effets visuels et sonores, il fallait effectuer un repérage précis<sup>217</sup> et s'assurer d'une bonne concordance autant visuelle que sonore. Il ne restait souvent qu'à souhaiter que le calcul complexe de la machine puisse mener à une cohérence du résultat<sup>218</sup>. *Une symbiose entre l'opérateur et la machine* s'est donc installée progressivement: cela tenait parfois d'une relation de confiance quasi humaine.

### 11.10 Une relation à la matière sous influence

La notion de progrès est aujourd'hui, si intimement liée au développement de l'informatique qu'il ne semble plus y avoir de justification à fournir. L'usage de la machine informatique va de soi. Pourtant, cette rencontre producteur/outil/produit ne va pas de soi. C'est ce constat qui m'a amené à interroger comment le corps tente de s'adapter à cette particularité relationnelle. Cette attitude corporelle est, elle aussi, révélatrice de la mutation introduite par la création numérique.

Pour l'art, toute matière est valable et la hiérarchie est une question de perspective. Notre jugement peut être affecté par l'échelle, les artifices, les

---

<sup>216</sup>Je n'entrerai pas ici dans des détails trop techniques. Il est difficile de savoir si les actions demandées à la machine sont légères, lourdes ou simplement irréalisables. C'est souvent à l'usage qu'on le constate. Si on demande plusieurs petites actions, le résultat peut s'avérer exponentiel. Il faut alors simplifier, en essayant de perdre le moins de données possibles. Il y a souvent détérioration permanente de l'original.

<sup>217</sup>Pour des raisons difficiles à comprendre avec le système de montage utilisé, une désynchronisation légère s'installe lorsque la mémoire approche de la saturation. Il a fallu tenir compte de ce phénomène.

<sup>218</sup>De nombreux ajustements effectués sur chaque image sont nécessaires pour arriver à une certaine unité.

couleurs, la surprise, la nouveauté, mais tous ces qualificatifs de la matière sont relatifs: par exemple l'infiniment grand ou l'infiniment petit nous échappent totalement et nous échappent encore. Ils ne nous intéressent souvent que dans la mesure où nous sommes touchés par les interfaces qui nous y donnent accès (Images du télescope Hubble DVD no 3;5)

Depuis les débuts de son existence, qu'il soit électronique ou numérique, l'art a accompagné la naissance des technologies (musique et images, par exemple): ce fut le cas avec l'imprimerie, la peinture à l'huile ou l'acrylique, le verre, etc. Il y a pourtant des différences quantitatives et indirectement qualitatives qui sont inhérentes à la création numérique. À ce sujet, trois aspects m'ont intrigué tout au long du processus de création (incluant en particulier l'outil d'assemblage que constituent le système de montage et les différentes sources utilisées pour les assemblages):

- Des changements quantitatifs importants (multiplication des images et des sons) entraînent une si grande quantité de bruits pour le système sensoriel qu'ils marquent l'esprit au passage. Ils entraînent une vibration de l'environnement.
- Parce qu'il produit beaucoup d'images et de sensations, l'outil soumet à une dure épreuve nos possibilités de discrimination. Il oblige une nouvelle attitude lorsqu'il s'agit de faire des choix qui nécessitent des états physiologiques et psychiques d'adaptation.
- Les *deuils face à la matière* prennent une nouvelle dimension; cette situation peut entraîner une certaine indifférence face à l'objet, un changement de qualité dans la relation.

Il est impossible de faire une analyse de toutes les conséquences de ces changements, surtout lorsque la plupart des recherches s'intéressent avant tout à la performance et à l'efficacité.

Force est de constater que nous sommes envahis par le *bruit*. Cette multitude d'éléments fragmentaires qui défilent devant l'œil et à l'oreille font partie intégrale et essentielle de cette relation, puisque chacun d'eux, laisse une trace et interroge la nature du lien qui nous unit à la machine.

Le cerveau de l'être humain est construit pour s'intéresser aux détails, à toute distorsion même légère de l'environnement, c'est une question de survie; notre système communicationnel est également à l'affût de ces changements. Lorsque j'ai travaillé sur le projet Darwin et la modélisation 3D, en tant que conseiller pour le visage, la tête, les mouvements d'expression et du langage, c'est sur le plan de la finesse des mouvements que je prétendais avoir une expertise. Je prétendais et je prétends toujours que l'interprétation de la justesse des sentiments était liée à des variations intimes des mouvements du visage au moins autant que la justesse de la modélisation<sup>219</sup>. Nous sommes sensibles aux bruits et, un excès des bruits, de détails, taxe notre système perceptif qui est notre lien au monde.

Ce sont dans les détails que s'affirme notre spécificité; c'est pourquoi cette sensibilité aux détails est si importante. Celle-ci est aussi présente dans l'ensemble du règne animal: par exemple les phoques reconnaissent leurs petits parmi des milliers d'individus qui nous semblent identiques, les abeilles différencient leur ruche par rapport à une autre, entre humains, le moindre plissement de lèvre peut révéler le mensonge ou la trahison. Peu importe le groupe, la reconnaissance de l'autre est liée aux détails.

Alors, qu'advient-il lorsque le bruit augmente? Qu'advient-il lorsque le nombre de signaux se multiplie?

---

<sup>219</sup>Procédé qui permet de donner une forme, une copie la plus conforme possible. Le projet Darwin s'était donné pour objet de modéliser le corps humain.

Ce qui m'a interpellé dès les débuts de la création à partir du montage numérique, c'est la très grande quantité d'images et de sons produits ou générés par l'ensemble du processus. Il y a les éléments obtenus lors des tournages, ceux qui sont créés par l'entremise des effets visuels ou sonores produits ou transformés par la machine, ceux qui sont provoqués par la multiplication des écrans, par les superpositions et les effets de transition, ceux qu'on invente à partir de différentes sources (exemple: photographies) et qu'on numérise pour le montage. Il y a, de toute part, des images et des sons qui jaillissent de cette matrice intarissable. Avec le temps, j'ai pris l'habitude de me protéger de ce bombardement. L'excès de bruit finit par mettre en place des mécanismes de défense, surtout lorsque la saturation empêche une liberté dans le processus de discrimination. On risque de se réfugier dans une résistance chronique ou une certaine indifférence.

Il y a nos propres images, mais il y a aussi celles des autres, celles que l'on voit dans les projets des autres et celles que l'on échantillonne ici et là, comme des glaneurs<sup>220</sup>. La matière prend un caractère éphémère. On efface ici, on jette là et on avance coûte que coûte, comme si on avait une cadence à suivre. J'ai appris à vivre dans cette matière éphémère et surtout, à faire sans cesse des deuils. Il faut se familiariser avec le jeu des deuils, sinon on souffre trop. Je crois sincèrement que le fait de jeter autant de matière, à un rythme aussi effréné, peut causer une véritable souffrance, un déchirement chez plusieurs artistes. On peut comprendre alors que certains artistes ne souhaitent pas faire partie de cette mouvance.

Le travail de montage ressemble à une autoroute sur laquelle on roule à toute vitesse: on voudrait regarder le paysage, mais il défile sans arrêt. Il y a une montagne au loin qu'on aimerait gravir, un château qu'on aimerait visiter, une petite route secondaire dont on aimerait connaître les secrets et une rivière dans

---

<sup>220</sup>Je fais référence ici au film d'Agnès Varda «Les glaneurs et les glaneuses». Un phénoménal travail de récupération de ce que la société rejette ou ne trouve pas assez rentable.

laquelle on voudrait se la couler douce mais, comme il faut être chez tante Germaine à 18 heures, on roule et le décor se déroule sous nos yeux. On reviendra ici un jour, se dit-on, en sachant qu'au fond de soi, tel ne sera pas le cas. On regarde par la fenêtre et on constate qu'il fait vraiment un temps de chien!

L'absence du temps nécessaire au deuil est une composante importante de la création numérique; il incite le corps à s'habituer à l'éphémère et au transitoire. L'usage de la machine accentue ce type de rencontre avec la matière.

Par des voies inattendues, la machine réintroduit le social et, paradoxalement, elle favorise des rapports sociaux différents. La complexité du procédé amène de nouvelles rencontres, le désir d'apprendre avec les autres. Ces apprentissages donnent un caractère original à la recherche. De ces apprentissages, naîtront des habiletés qui sont la fusion entre ce qui émerge de l'artiste et le tissage créé par l'introduction des connaissances et de la matière issue de l'environnement. Cette appropriation de la matière n'est pas véritablement une maîtrise<sup>221</sup>, elle représente plutôt une rencontre féconde qui donne un nouveau souffle au processus de création. La prudence reste de mise pour que ce feu roulant d'informations ne mène à une indifférence face au deuil de la matière.

## **11.11 Émergence de nouvelles habiletés**

### **11.11.1 Rencontres fécondes**

*L'émergence des nouvelles habiletés* est un processus dynamique. L'acquisition est certainement un phénomène palpable, objectif, c'est-à-dire qu'il nécessite du temps, des ressources humaines ou machines. Il est assez facilement mesurable par ses effets sur la matière. Il m'appert que l'acquisition de ces habiletés est principalement liée à des circonstances et à des rencontres

---

<sup>221</sup>C'est-à-dire que son objectif n'est pas de se constituer en expert et d'établir une procédure type.

interhumaines à caractère stimulant: la psychanalyse parle de *transfert*. Je préfère utiliser ici le terme *rencontre*, parce qu'il tient à la fois du lien fécond avec d'autres humains et de l'interrelation producteur/produit.

Cette rencontre subjective se soutient, la plupart du temps, de la richesse du contact avec les personnes et le dynamisme de la matière qui les porte et dont ils sont porteurs. Ces rencontres sont souvent très riches bien qu'elles soient sources de contraintes et de compromis. Elles font partie de la matérialisation d'un fantasme, quelque part entre l'imagination du créateur et la réalité de la production. Ces rencontres sont des catalyseurs du processus de création.

La distorsion entre ce qui se passe dans la tête et son application possible dans le réel, est le lot des humains. Il n'y a là rien de nouveau. En tant qu'artiste, il s'agit plutôt d'une question philosophique, celle de la condition humaine. La création n'a que faire de s'imposer un comportement qui dépende ou se soustraie d'une quelconque logique: les deux dynamiques sont sources de création et il n'y a aucun jugement qualitatif qu'il soit permis d'en dégager. Il demeure que cette mitraille d'objets en apparence finis que produit la machine favorise le désir de déconstruction et accentue la résistance.

La table de montage est sans doute un lieu privilégié d'assemblage, de construction et de déconstruction qui donne l'impression, malgré une certaine rigidité structurelle, d'élaborer à partir d'une matière vierge. La table de montage montre l'assemblage comme une architecture, un jeu de mécano dont on peut déplacer les éléments. Cette représentation conviviale de l'outil permet une réappropriation du produit. C'est sans doute, là aussi, une des raisons pour lesquelles la plupart des artistes qui côtoient le numérique, vont s'y retrouver à un certain moment de la production.

L'apprentissage, dans le domaine des outils de l'informatique, suppose, pour

l'artiste, l'existence de lieux d'assemblage. Comme artiste, j'utilise les matériaux au gré de leur disponibilité et j'accepte que se transforme l'œuvre tout au long du processus de création. Il m'arrive souvent de provoquer des rencontres autour de la recherche de procédés pour savoir si elles peuvent être fertiles. Si par hasard, ces rencontres me mènent ailleurs il n'y aura pas de drame. Lorsque j'ai fait ma demande au doctorat, j'étais attiré par l'animation 2 D, et j'avais des réserves en ce qui concerne le 3D. Les rencontres ont été si généreuses du côté du 3D que j'ai réadapté mon scénario.

### 11.11.2 Disponibilité émergente

*L'émergence de nouvelles habiletés*, c'est la rencontre entre le désir du créateur et la matière et les techniques que l'artiste choisit d'utiliser ou qui sont disponibles, alors que *la disponibilité émergente* se situe du côté de la surprise et de l'improvisation: elle concerne l'ouverture au multiple.

Ce qui caractérise la création de l'image et du son numérique est un très grand nombre et une grande qualité d'éléments qui bombardent le sujet. Les projets complexes révèlent des directions imprévues et génèrent des objets souvent surprenants. Les apprentissages doivent favoriser la disponibilité à ces éléments nouveaux.

Il existe un lien très intime entre *l'émergence de nouvelles habiletés et la disponibilité émergente (émergène)*: les deux volets font partie de la dynamique de l'acquisition des habiletés. Le premier volet établit des limites, le deuxième ouvre à la diversité des avenues. L'ouverture est plus une question d'attitude que de volonté. Une telle attitude ouverte permet la rencontre avec les limites et les contraintes liées à la nature du projet, elle introduit aussi à l'émergence face à l'inattendu.

L'exemple de la formation en animation 3D est déterminant. Au cours de cet apprentissage, mes choix n'ont pas cessé d'évoluer et de se transformer: tout était possible! Je devais cependant tenir compte des limites de temps et d'expertise, des inconnues qui jalonnaient la trajectoire du projet, des ressources humaines et matérielles auxquelles j'allais être confronté. Cette évolution dynamique aurait pu altérer mon désir et dévier mon cheminement vers d'autres avenues du traitement de l'image, moins complexes, plus accessibles et sans doute par moments plus efficaces.

La rencontre avec l'équipe du projet Darwin a été déterminante. Elle a permis de rendre vivante et accessible, l'intégration de l'animation à mon projet. J'ai toutefois pris conscience du travail colossal que cela représentait et l'association de collaborateurs m'est apparue incontournable. En plus de l'acquisition de connaissances de base du logiciel Maya, j'ai surtout pris conscience du travail long et rigoureux que cela représentait. Je pouvais par contre y faire des rencontres et élaborer une stratégie pour l'intégration de l'animation à mon projet. Il me fallait un laboratoire d'expérimentation. C'est alors que s'est présenté le projet *Chères Mathématiques*.

Ma participation au projet *Chères Mathématiques*<sup>222</sup> a été essentielle à une compréhension dynamique du médium, c'était une véritable expérience sur le terrain. Le projet était élaboré à partir de quelques petites animations, d'un décor 3D, ainsi que de la participation de jeunes comédiens dans un décor de classe. Cette architecture me permettait l'exploration de plusieurs styles, du plus simple au plus complexe (à ce sujet, voir DVD no 3;10 ainsi que 6;3 a, b, c et d)

Ce projet a exigé beaucoup de travail et d'énergie dans des domaines où mon expérience était parfois limitée ou indirecte. Mais les jeunes animateurs qui

---

<sup>222</sup>Département des sciences de l'éducation de l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR).

m'accompagnaient dans ce projet étaient dynamiques et passionnés. Ils étaient emballés par la nature de la tâche à réaliser. J'en ai été très encouragé et stimulé.

En plus d'être un espace de création, ce projet était une façon originale de constituer pour moi, un laboratoire de recherche. Comme ces laboratoires de recherche présupposent des contrats précis, la responsabilité est grande et la tâche s'en trouve augmentée. Il y avait beaucoup de zones sombres, le reste était question de désir, d'un certain courage et sûrement d'un certain aveuglement. Il semble évident, qu'explorer ce champ de ressources techniques et visuelles est un incontournable<sup>223</sup>. Il me restait à trouver l'approche et la méthode propre à une telle rencontre.

### **11.12 Question d'espace: Une dynamique corporelle s'installe**

Dynamique corporelle: confinement et stimulation:

Il me semble important, à ce moment-ci, de reparler des effets sur le corps et de la dynamique kinesthésique qui se développe ou s'est développée au cours du processus d'apprentissage et de réalisation du projet de doctorat. Sans faire de distinction inutile entre l'aspect psychique et le domaine physique qui sont indissociables, j'aimerais m'attarder ici à l'exercice physique que constituent la préparation et la réalisation de projets de ce type.

Dans quel espace, j'ai évolué?

Quelle attitude j'ai adoptée?

Comment la dynamique sujet/machine m'a, en retour, traversé physiquement? Quel a

---

<sup>223</sup>À cause de sa complexité et de sa lourdeur technique, le champ d'exploration que constitue l'animation 3D est relativement peu exploité chez les artistes en arts visuels. L'engouement qu'il suscite auprès des étudiants tient plus de l'application dans le domaine du ludique et du jeu, lorsque ce n'est pas du domaine du dessin industriel et de la modélisation à des fins commerciales.

*été l'effet retour sur le corps?*

Le passage d'un atelier lumineux et les grands espaces des ateliers de gravure à l'arrivée aux espaces contraignants des salles de montage sont une première caractéristique de ce changement. Au montage, on considère souvent, à tort, l'espace du cubicle<sup>224</sup> comme suffisant. Je connaissais les difficultés reliées au confinement. Je savais qu'il n'y avait pas vraiment de possibilité d'y échapper. Il me semblait nécessaire, comme un moindre mal, de tenter de réduire ma présence en salle de montage. Une première partie de ma recherche avait lieu à l'extérieur (tournages, repérages, inspirations), une seconde partie prenait forme en studio (tournages, captations sonores), studios d'enregistrement et de mixage sonores. Ces lieux sont généralement vastes et les liens sociaux qui s'y développent, diversifiés. Et finalement, il y avait une importante présence en salle de montage.

Un changement de l'environnement dont nous avons souvent tendance à réduire l'importance m'attendait. La question du corps dans l'espace influençait au premier plan la matière et la manière d'établir la relation. À cet égard, j'avais fait des choix. À défaut de pouvoir échapper au confinement, je choisissais la diversité des lieux et leur qualité. J'étais, par ailleurs, préoccupé plus spécifiquement par le bombardement d'informations et la fascination exercée par la machine. Il me semblait que cela ne pouvait qu'avoir des conséquences, qu'elles soient positives ou négatives, sur le déroulement du processus de création.

Le choix des lieux était donc de première importance. La présence d'un soutien, en particulier pour l'animation 3D, me permettait une certaine distance vis-à-vis de tout ce qui accapare trop de temps technique. J'évitais ainsi d'être totalement envahi. J'étais aussi confronté à certaines limites. Cette question des limites est une

---

<sup>224</sup> Inspiré du cube, il décrit souvent un espace de travail restreint, ergonomiquement minimal, nécessaire à l'élaboration d'un travail.

composante importante et omniprésente de la création qui suppose de nombreux modes d'expression utilisant l'outil numérique. Ces limites se manifestent aussi dans la manière d'entrer en relation avec la machine.

### 11.13 Saturation et fascination *versus* silence et sensibilité du corps

Si l'hybridation des moyens ouvre à la diversité et à l'innovation, elle confronte sans cesse à la dispersion et à la difficulté de recentrer les énergies autour d'un projet réalisable. Cette fascination que produit le médium et son dynamisme entraînant, peut faire oublier que les silences, les moments de perception du temps qui s'écoule, sont nécessaires. La machine a tendance à nous en mettre plein la vue.

À certaines occasions, j'ai tenté d'introduire quelques «ralentissements du temps» et des moments plus contemplatifs, parfois avec succès (l'introduction de «Juliette La Laide») ou avec moins de succès (*La chanson mélancolique*) (Voir DVD no 1 «Juliette ou La Traversée des Épreuves»). J'évaluais parfois avec difficulté le déroulement du temps et l'espace apporté par l'utilisation de cinq écrans.

Je croyais que la présence des cinq écrans allait provoquer une importante distorsion du temps. Il me semblait que je pourrais ralentir l'action par moments au profit d'une certaine ambiance et d'une certaine émotion. Bien sûr, la présence des cinq écrans avait un certain effet sur le temps, mais la distorsion était légère. Il y a eu quelques moments moins dynamiques, moins stimulants, surtout pour les enfants<sup>225</sup> habitués au rythme du cinéma ou de l'animation contemporains ainsi que l'informatique.

---

<sup>225</sup>Il était facile pour moi d'évaluer ces temps morts. J'ai assisté à presque toutes les représentations, j'étais assis à l'arrière de la salle d'où je dominais le public. Les enfants se mettaient à s'agiter sur leur chaise à chaque instant où l'action semblait ralentir.

On peut dire que le temps établi par machine et mon propre temps dans le processus de création ne correspondaient pas nécessairement. Je crois avoir vécu des moments de résistance en face de la machine. Il y avait une correspondance entre la résistance qui m'opposait au rythme de la machine et le déroulement du temps du récit que je souhaitais imposer à la machine et au public. Cette relation subjective, parfois tendue, introduit de variables supplémentaires au système déjà fort complexe des œuvres multidisciplinaires et multimodales. La machine, sans imposer de rythme comme un acte délibéré, suggère par sa puissance une multitude de solutions souvent fort alléchantes. Des propositions défilent de façon ininterrompue, créant un climat de tension entre la dynamique du corps et le rythme effréné de la machine, influençant la relation producteur/produit, l'artiste avec la matière.

#### **11.14 Disponibilité corporelle et intellectuelle: Corps machine et machine au corps**

##### **11.14.1 Hands on<sup>226</sup>**

Ces effets sur mon propre corps, produits par l'interrelation entre mon temps et le temps ainsi que la puissance de la machine, ont été présents tout au long du processus.

L'introduction de telles technologies et, conséquemment, la transformation du lien artisanal à la matière, ont des effets significatifs sur la dynamique corporelle. La formation scientifique et technique complexe et variée que j'avais reçue tout au long de ma vie ainsi que l'évolution de ma pratique artistique confirmaient cette tendance. Dans l'art plus traditionnel contrairement à l'utilisation des outils de l'informatique, la proximité de la matière et les conditions du lien fusionnel avec producteur/produit semblent plus limpides<sup>227</sup>. La sensualité du modelage de la terre, le travail de

---

<sup>226</sup>Se veut d'une façon de travailler directement sur la matière ou de mettre la main à la pâte.

<sup>227</sup>Ils font appel à l'intuition.

l'estampe ou de l'étalage de la peinture représentent des stéréotypes de la sensualité des médiums traditionnels.

La sensualité avec la machine est différente. Certaines entrevues que j'ai faites avec des étudiants au niveau du baccalauréat en arts médiatiques confirment que ceux-ci aiment la création qui découle de l'informatique, mais qu'ils ont aussi besoin de ce rapport à la matière, la peinture, le dessin ou l'estampe<sup>228</sup>. Ils disent avoir autant besoin d'un contact direct avec une matière palpable, sans interface numérique.

Je ne m'attarderai pas sur les avantages évidents de la machine, comme la rapidité<sup>229</sup>, les capacités de mémoire et les autres particularités dont j'ai déjà parlé. Ce qui semble peut-être moins facile à évaluer ce sont certains effets pervers de ce lien à la machine:

- Le coût des outils et le faible temps d'amortissement des investissements entraînent une utilisation parfois abusive, inopportune ou inutile de certains outils.<sup>230</sup>
- La fascination qu'entraîne la machine est si forte qu'il est difficile de prendre ses distances vis-à-vis des objets qu'elle génère.
- La puissance évocatrice, la rapidité d'exécution et la saturation provoquée par le médium ont tendance à masquer certaines limites de l'outil.
- On a du mal à trouver du temps pour réfléchir. Le temps devient une marchandise luxueuse.

---

<sup>228</sup>Projet en cours de réalisation: Documentaire sur la gravure.

<sup>229</sup>Qui est parfois source de surexcitation, de sursaturation.

<sup>230</sup>Alors que la durée utile d'un ordinateur se situe autour de trois ans, une presse taille-douce peut facilement fonctionner efficacement pendant deux cents ans.

- L'informatique est plutôt susceptible et accepte mal qu'on la critique, invoquant toujours son absolu besoin d'aller de l'avant. Hors de l'informatique point de salut.

Soutenir la présence des arts plus traditionnels et de l'art dit numérique, à l'intérieur du cursus universitaire comme à l'extérieur, me semble essentiel au maintien de l'équilibre psychique et physique de l'artiste. Au-delà du type de sensualités différentes et de l'ergonomie<sup>231</sup> à laquelle ils font appel, les deux types de rencontre permettent de maintenir un regard plus critique sur la machine et ses nouveaux déterminismes, de garder, dans une certaine mesure, le corps en éveil<sup>232</sup>.

Y a-t-il des façons de garder le corps en éveil, sans maintenir une distance paranoïde? Il est difficile de répondre à une telle question car il existe plusieurs réponses selon les situations. J'ai pour ma part essayé d'analyser mes résistances naturelles en essayant de ne pas trop les écouter. Il me fallait une approche phénoménologique et non une approche uniquement critique. L'approche empirique avait surtout pour but de caractériser la rencontre avec la matière plutôt que de la justifier.

La méthode de recherche utilisée ici s'appuie sur l'immersion et le travail *hands on*. C'est une question d'attitude, elle propose d'accepter le deuil d'une partie de la matière telle qu'elle se présentait auparavant. Tout en acceptant la matière pour ce qu'elle apporte.

Les préjugés ou la vigilance concernant la machine prendront sans doute, avec le temps, des voies différentes. Notre propre rapport à ce qui se présente est

---

<sup>231</sup>Étude des conditions de travail et des relations entre l'homme et la machine.

<sup>232</sup>Y compris l'intuition.

déterminé par notre capacité à humaniser<sup>233</sup> cette relation, c'est là aussi une limite à comprendre l'environnement. Cet état d'humain est parfois difficile à accepter. Cela fait partie des limites de notre représentation mentale à ce qui est autre, tout comme à l'image de soi. Nous sommes confrontés aux distorsions de notre sens critique, distorsions qui sont accentuées par la fascination, le foisonnement et la diversité des stimulations.

Devant un avenir à construire, il importe de développer une attitude consciente. Il est à craindre que le dopage (utilisation de substances stimulantes) qui est monnaie courante chez les sportifs ne devienne éventuellement aussi fréquent chez les opérateurs de machine informatique. C'est probablement déjà le cas chez plusieurs. Les substances sont et seront sûrement fort différentes, il ne serait pas étonnant qu'une haute qualité de performance soit le fait de la pose d'implants numériques au niveau du cerveau. Cela permettrait de simplifier l'interface entre le producteur et le produit. La recherche qui tente de trouver des substituts de ce type au niveau du recouvrement de la vue chez les aveugles, nous montre que le mouvement est amorcé depuis déjà fort longtemps. S'il est justifiable sur le plan éthique au niveau de la recherche médicale, il ouvre aussi la porte à toutes sortes de dérapages.

L'amélioration des capacités des pilotes d'avions militaires, la nécessité de rendre les fantassins plus sensibles à leur environnement, sont aujourd'hui d'excellents prétextes pour travailler sur de tels développements dans le domaine de la guerre.

Ma propre démarche posait une question beaucoup plus immédiate, elle concernait l'attitude face à une matière en pleine mutation. Par quelle attitude, par quelle ouverture, par quelle disponibilité subjective, serait-il possible de maintenir une souplesse intellectuelle qui permette à la fois de se laisser toucher par la matière émergente de la machine, sans être obnubilé par elle?

---

<sup>233</sup>Rendre intelligible la rencontre humain/environnement.

### 17.17.2 Une manière intuitive de faire rencontre avec la complexité de la matière

Pour rendre cette rencontre moins arides, plus accessible, j'ai choisi d'aborder la matière en la fragmentant. En essayant de comprendre comment chacune de ses composantes m'affectait et comment je pouvais me l'approprier. Il est évident qu'une telle façon de procéder exige du temps et que celui-ci devient une marchandise rare dans la mesure où les procédés, les outils tendent à le contracter. C'est là aussi un paradoxe de la création au contact des médias informatiques et de l'hybridation des disciplines. Il n'est pas toujours évident, et ce, peu importe la manière de procéder, que l'on puisse se protéger totalement contre la puissance de la machine. Il n'y a pas de véritable système de défense, le processus de création sera toujours à la fois porteur de résistance et de disponibilité.

Mon désir d'intervenir sur le déroulement du temps, parfois avec une certaine maladresse, souligne la nature de mes préoccupations, mes inquiétudes et mon ambivalence face à des outils construits par une industrie guidée par des intérêts souvent contradictoires.<sup>234</sup> Cette inquiétude se fonde, entre autres, sur le fait que ces moyens technologiques ont été créés pour rencontrer des objectifs idéologiques de productivité.

J'essayais de rendre perceptibles les nuances de temps, en ralentissant parfois le rythme jusqu'aux limites du malaise et de l'ennui. Je souhaitais être en rupture avec ce qui est présenté généralement sur les écrans, à l'adresse des enfants. Je résistais à la contraction du temps, à son écrasement:

*Pourquoi un tel écrasement du temps? Qu'est ce qui nous oblige à*

---

<sup>234</sup>Les intérêts financiers mènent à une surenchère continuelle et parfois, lorsqu'il s'agit de technologie militaire, à justifier l'injustifiable.

*nous laisser ainsi priver de la durée propre des choses? Les «machines à temps» médiatiques nous installent dans une impatience que rien ne justifie au moment où notre destination, proche ou lointaine, est devenue indécise.<sup>235</sup>*

J'ai décidé, de façon délibérée, de mettre de côté un esprit trop critique qui prend source dans ma propre histoire et dans mon époque pour ouvrir à l'advenir au monde d'une nouvelle matière. Ce n'est évidemment pas la matière qui détermine l'engagement social, mais il demeure que sa forme et son comportement sont porteurs d'empreintes.

*Notre monde surpeuplé d'images, nous fait cohabiter avec des foules de fantômes et douter de l'homogénéité de notre temps.<sup>236</sup>*

L'immersion devenait, par moments, synonyme de saturation. Cette saturation nécessitait un changement d'attitude du corps, à défaut de quoi, il y avait menace de perte des objectifs du projet au profit d'une performance technique. Conserver un large éventail d'approches de la matière, devenait possible en puisant dans ma propre expérience des techniques d'approche corporelle. Ces techniques permettent un abandon du corps et de l'esprit, tout en gardant, en maintenant la place pour l'inattendu. L'approche exploratoire devait, dans une certaine mesure, être dépouillée, à savoir explorer des aspects limités et précis, pour acclimater le corps aux transformations imposées par *cette surenchère d'images et de son*. Il s'agissait aussi de préserver l'idée de l'intuition chère à David Rockeby et dont il était question dans la première partie de l'exposé.

---

<sup>235</sup>Sylviane Agacinski, *Le passeur de temps, modernité et nostalgie*, Paris, Éditions du Seuil, Février 2000, p. 179.

<sup>236</sup>*idem*, p. 17.

## CHAPITRE XII

### L'APPROCHE SELECTIVE

Plus il y a d'éléments impliqués dans la rencontre avec la matière, plus il y a de moments où des choix s'imposent. J'avais l'impression d'être bombardé d'informations. La machine crée sans cesse des intersections, des lieux de convergences qui obligent à prendre sans arrêt des décisions. Cela s'avérait d'autant plus vrai que la démarche que je m'étais imposé, comportait l'association de plusieurs modes de création complexe. Il fallait que j'établisse des liens entre la méthode de travail, l'acquisition des savoir-faire et le maintien des objectifs du projet.

Cette apparente contradiction entre le désir et son application, entre le rythme de la démarche artisanale et celui effréné de la machine, introduit des attitudes quelque part entre la fascination pour le pouvoir de la machine et la résistance qui surgit naturellement de la démarche artistique. La contradiction est apparente, car elle fait partie d'un va-et-vient dynamique d'une dialectique entre les deux directions du mouvement.

Dans ce chapitre, c'est le projet «Juliette ou la Traversée des Épreuves» qui servira à illustrer comment s'est élaborée la sélection des éléments, comment se sont, en fin de compte, constitués les choix.

Afin d'éviter une longue description du processus qui n'apporte guère plus que ce qui a été évoqué jusqu'ici, je m'attarderai tout d'abord à la construction générale, la structure, le scénario de «Juliette ou La Traversée des Épreuves».<sup>237</sup> J'aborderai

---

<sup>237</sup>Il est possible de visionner la totalité de la présentation de «Juliette ou La Traversée des Épreuves» sur le DVD qui accompagne cette thèse. Ce visionnement

aussi, sommairement, le traitement et le regard accordé aux personnages.

L'approche sélective prend donc un à un les différents moments de la création et de la présentation du projet final afin d'en avoir une compréhension plus dynamique.

Il est difficile de dire avec précision ce qui aura été rejeté à chaque étape de la construction de «Juliette ou La Traversée des Épreuves». Certaines expérimentations sont peut-être apparues moins appropriées, d'autres trop compliquées dans le cadre du projet, certaines parties du travail ont été abandonnées parce qu'elles allongeaient le récit ou risquaient de le rendre inutilement confus. Dans certains cas, j'ai préféré réserver certaines scènes pour des projets ultérieurs. Si l'utilisation d'animation 3D pour au moins un des contes s'est imposée dès les premiers temps, pour le personnage du *Prince Colibri*, ce fut une décision de dernière minute.

La nature de la démarche a généré un grand nombre d'objets et du même souffle des surplus considérables. Certaines images intéressantes, certains environnements sonores riches ont simplement été ignorés et même oubliés. Je me sentais, et dans une grande mesure, j'étais l'unique mémoire du matériel de tournage. Le rythme de travail de la dernière année, en particulier les dépassements de temps de l'animation 3D, ont influencé et réduit le temps consacré à la sélection.

Les deuils prennent alors plusieurs visages:

- Le deuil de la maîtrise du projet dans son ensemble.
- Le deuil d'éléments visuels et d'environnements sonores riches restés insuffisamment explorés.
- Le deuil de nouvelles directions à prendre qu'il faut régulièrement abandonner.

---

ne peut donner qu'un aperçu de la présentation, mais il permettra au lecteur d'apprécier le scénario, de comprendre la scénographie et d'avoir les outils nécessaires pour comprendre le chapitre qui traite plus spécifiquement de la sélection.

- Le deuil de la maîtrise des outils.
- ... le deuil de l'objet idéal.

Pour ces raisons, je m'attarderai surtout à ce qui a été sélectionné plutôt qu'à ce qui a été rejeté. En faisant ce choix, j'évite de sombrer dans d'inutiles regrets ou d'hypothétiques développements. Certains éléments de *Juliette ou La Traversée des Épreuves* seront, soit des emprunts directs à la phase d'exploration (*Juliette La Laide*), soit de simples inspirations ou uniquement des pistes de recherche.

### 12.1 Les personnages : matière et identité

Comment à la fois réunir et distinguer les personnages en tant que matériau, territoires d'une architecture se développant à cheval entre un parcours du côté des arts visuels et sa dérive<sup>238</sup> du côté de l'image en mouvement et du conte. On ne retrouvera ici que quelques éléments d'une recherche qui, comme je l'ai signalé à la fin du volet 1, peuvent illustrer les différentes manifestations de la mise au monde et de l'apparition des personnages. Une analyse plus approfondie risquerait de distraire le lecteur des objectifs de la thèse.

Nous ne nous exprimons que du lieu où nous sommes, avec la seule possibilité, limitée toutefois, de nous déplacer pour élargir notre vision de ce monde qui bouge à son tour pendant que notre perspective change. C'est le *paradoxe phénoménologique*, sa beauté, son ouverture et son authenticité face à l'émergence, pour peu qu'elle n'ait pas, comme le signalait Janicaud, la prétention à une philosophie première. Elle cherche à concilier l'unité et le fragment.

Parler matière et identité mettait en exergue ce déplacement incessant qui me

---

<sup>238</sup> J'utilise le mot dérive parce que les choix ne se font pas nécessairement de façon consciente. Le terme n'a ici aucune connotation négative. Ce mouvement fortement marqué par les influences externes signifie que le cap n'a pas été totalement conservé et les territoires abordés ont souvent été inconnus.

servait de repère dynamique pour la création et le développement de mes personnages : paysage et fragment d'identité. Le *paradoxe de l'unité et du fragment* dans le mouvement (phénoménologie, enaction), mène au constat d'une certaine incompetence face au monde qui nous entoure. C'est en tenant compte de cette incompetence structurelle, congénitale, que je m'aventure dans une description sommaire de la traversée de Juliette dans mon propre univers.

Chaque moment de cette traversée pose sa ou ses questions, chaque personnage mis en scène exprime une certaine réponse, génère une empreinte sur la matière et enrichit la démarche, le processus. Dans ma recherche, le nombre de pièces produites a été assez imposant et les éléments sont complexes. C'était là une conséquence de la stratégie que je m'étais imposé, accepter l'envahissement.

Le nom de *Juliette* est apparue pour la première fois dans cette traversée vers le mois de mai 2000, elle sera par la suite de toutes les créations jusqu'à la fin, garante du projet identificatoire et du désir de réparation, ne serait ce que par l'usage de son nom comme une ritournelle.

## 12.2 Les personnages: quelques manifestations

Juliette et le Dragon...<sup>239</sup>

...est en quelque sorte le mythe fondateur. Juliette, la grand-mère, raconte son histoire et sa déchéance, elle s'est abandonnée dans le ventre du Dragon. Elle ne l'a pas vu venir. Dans l'ancre de Maïmé (mes deux grands-pères s'appelaient Aimé), comment aimer et haïr à la fois.

*Juliette et le Dragon* est un poème de troubadour, une histoire triste dans un décor de *nature*. Il me semblait intéressant dès le départ de dire quelques mots sur Juliette, de l'introduire comme personnage de conte. À partir de ce moment, je n'aurais plus à parler de ce que mon imagination avait construit de tous ces petits

---

<sup>239</sup> Centre Culturel de Verdun

bouts d'une transmission défaillante. J'exposais, au regard de tous, cette défaillance.

*Juliette contre le Dragon...*<sup>240</sup>

C'est la naissance de Juliette, la jeune. Première victoire sur les forces du mal, ce roman photo où le texte s'inscrit comme un stigmaté sur l'image, oblige le lecteur à suivre un parcours linéaire dans son déroulement mais symbolique dans son essence. J'essayais alors de soutirer l'essence du conte au travers ses lieux communs :

*Voler n'est pas si difficile après tout*

*Il est si grand et je suis si petite*<sup>241</sup>

Ici le mal est surtout représenté par la mort en suspend, contrecarrée par le désir absolu de vie. Le projet était relativement modeste et s'inscrivait dans l'apprentissage du lien entre la table de montage et une ébauche d'infographie numérique.

Juliette contre le Dragon constitue un premier pont vers une représentation optimiste du conte. Le côté carnavalesque est ici plus abouti. La recherche dans l'illustration ancienne sert de prétexte à une déformation des personnages, à les rendre plus grands, plus gros que nature à opposer ou concilier le fond et la forme.

*Juliette Vole...*<sup>242</sup>

...poursuivait cette approche optimiste du *happy end*. Je faisais allusion à la situation difficile de ma grand-mère en tant que femme fragile, mal aimée, dans une époque et un contexte difficile. Il y avait en filigrane la question de l'intimidation, de l'isolement, du viol, de l'inceste, de la folie, des menaces qui pèsent sur l'enfance et qui pour les adultes constituent un souvenir aigu, une menace parfois réelle et aussi le rappel d'un moment inscrit dans les profondeurs de la chair.

---

<sup>240</sup> idem

<sup>241</sup> Textes gravés sur les photographies traitées numériquement.

<sup>242</sup> Présenté au centre de diffusion de la maîtrise en Arts Médiatiques à l'UQAM.

Cette petite mort du corps et de l'esprit, mène au cri, à une possible délivrance et autorise la révolte et la libération. Comme dans le conte, le discours est ramené à sa plus simple expression, l'essence du mot, ses lieux communs. Le traitement du son allait dans la même direction, j'ai utilisé le *sampling* et le travail en boucle pour introduire à la fois le familier et l'étrange. Si j'avais utilisé le chant des oiseaux pour Juliette et le Dragon, j'ai utilisé ici des musique de film (Le 6<sup>e</sup> sens et Chicken Run<sup>243</sup>).

L'opposition entre le sens et la forme est ici beaucoup plus importante. La satire du processus de libération de l'héroïne est ici significative. Le clownesque apparaît subitement et inverse la perception. Le mal se transforme en boîte d'assouplissant et l'héroïne prend son envol.

*Juliette Face à Face...* <sup>244</sup>

...a été un exercice sur la relation ambivalente entre la violence et la fragilité. Deux forces s'opposent : une brute, une bête souffrante portée par ses instincts et de l'autre côté, un petit être combattant, toute intellectuelle et civilisée. Toutes les deux sont toutefois portées par la nostalgie du passé heureux et le souhait de retrouver cette fraîcheur primordiale. C'est la fable *Les animaux malades de la peste*<sup>245</sup>. Dans ce débat qui oppose l'âne et les bêtes féroces, il y a toujours le danger d'être coupable de sa faiblesse et d'être avalé par bêtise et par force, montrant ainsi que dans notre monde la parole a ses limites. Les contes nous rappellent cette menace et répondent par des forces surnaturelles (Les fées et les bons génies) ou par la ruse (Ulysse et le Cyclope).

C'est le lieu de la démesure du carnaval, chacun est appelé plus ou moins à

---

<sup>243</sup> Indiquer références.

<sup>244</sup> Studio télé de l'UQAM.

<sup>245</sup> Jean de La Fontaine.

son insu à se déguiser en monstre ou en chevalière. Pour profiter de l'action, il faut enfiler le costume. Le lieu général rappelle la grotte du dragon.

Juliette habite le monstre...<sup>246</sup>

...est un tournant dans le processus de création. C'est à la suite de sa présentation que m'est apparue clairement la nécessité de revenir à une dimension plus proche de l'enfance.

Sur le fond, Juliette habite le monstre apparaissait comme un certain aboutissement. Dans la tradition, dans le conte, la bête et sa victime, l'ogre et l'enfant, la jalousie et la bonté sont intimement liés et n'existent que par la relation qui les oppose jusqu'à la résolution du conflit. C'est ce que symbolisait installation. Le conflit et l'inversion étaient intériorisés.

Le visage de l'installation était le mien, déguisé et maquillé, j'étais l'instance souffrante étranglée du corps ligoté de Juliette. L'héroïne sous le déguisement du monstre. Le carnavalesque s'exprimait ici dans un espace en contraction, il devenait dangereux qu'il ne prenne la forme d'un mélodrame pitoyable.

Pourtant, la direction qu'avait prise mon travail se dirigeait vers un cul-de-sac. Au niveau de la forme, il fallait changer de cap et passer à des choix résolument ludiques. Je travaillais alors sur l'animation 3D pour le projet Chères Mathématiques. Ces petites comptines autour de la parole de l'enfant montraient la direction à prendre. Ce travail représentait la direction à suivre pour l'élaboration du projet final.

Je m'engageai alors résolument dans la construction du scénario de Juliette ou La Traversée des Épreuves.

Juliette ou La Traversée des Épreuves...

---

<sup>246</sup> Galerie d'Art d'Outremont et Centre de diffusion...

... est une création résolument carnavalesque. À partir d'une situation en apparence dramatique (un enfant tombe dans le coma), tout est transformé, le ridicule s'installe (elle reçoit une balle sur la tête, les conseils de la mère), des personnages grotesques apparaissent (la grand-mère, le sorcier), les situations évoluent au gré de la fantaisie, le corps se transforme.

Le défi posé à l'héroïne est ridicule, insensé, mais il est vécu comme s'il était naturel, normal. C'est le propre de la carnavalisation. Le conte est transformé (*Juliette Cendrillon*) et le conte transforme le réel (la chute de Juliette dans le monde de Maïmé). J'ai fait se côtoyer des personnages aux esthétiques totalement différentes (*Juliette contre Dickboc le Pirate* ou *Le Prince Colibri*), l'animation 3D côtoie l'animation 2D, tout comme le jeu des comédiens. Dans le carnavalesque, il n'y a pas de règle dans le déguisement, mais le déguisement est la règle.

La chanson vient soutenir l'action tout comme elle se pose en contrepoint. Elle constitue une pause et une question sur l'univers du conte, le monde de l'enfant et monde adulte (la chanson mélancolique) tout comme la peur comme un destin inéluctable (*La chanson des méchants*).

La musique est à la fois soutien des émotions et une création autonome qui elle aussi s'oppose au déroulement, ramenant sans cesse l'arithmétique suggérée par la marelle. La musique est inspirée des courants du Magreb, des giges irlandaises, du Brésil, de la musique contemporaine et de la musique concrète. Par son caractère composite, elle marque la discontinuité et la surprise, contribuant ainsi au caractère carnavalesque de l'œuvre.

### **12.3 La carnavalisation, personnage/décor**

La carnavalisation contribue ainsi au processus de réparation parce qu'elle dédramatise. Elle libère le personnage et autorise sa transformation hors de toute limite. Chacun des personnages est porté par son destin. Son destin en fait un

personnage hors du commun et caricatural. Mise en scène, la réparation est pathétique, mais par la carnavalisation, le conte prend une dimension tout à la fois épique et ridicule comme chez Rabelais.

Le méchant, le sorcier, le monstre est maîtrisé de façon incongrue, victime de son propre défi et des forces du bien qui habite l'univers des abîmes, forces qu'il avait sous-estimées. Juliette triomphe car c'est son destin, la réparation prend la forme d'un conte étrange par ses personnages, sa forme et son contenu. Le sorcier est ici une entité distincte de Juliette, il symbolise la mauvaise foi, la bêtise et la fourberie, cette distinction qui n'était pas présente dans les productions précédentes est le pont essentiel avec l'enfance, de son besoin de certitudes et de son manichéisme.

Tout comme dans le conte, l'art du carnaval est d'assembler des éléments pour transformer le réel et le faire paraître un instant différent que ce qu'il est, ou semblable à ce qu'il cherche sans cesse à nous dissimuler.

Le conte *Juliette ou La Traversée des Épreuves* a été construit, structuré en plusieurs tableaux. Ce sont plusieurs paysages ou tableaux successifs qui sont présentés. Ils servent de fil conducteur à la traversée initiatique de Juliette. La disposition et la multiplication des écrans, tout comme l'architecture du récit, accentuent l'effet de fractionnement. Le conte et les choix scénographiques restaurent l'unité.

Zone des monstres  
du rêve étoilé

1- Le narrateur

décor: le ciel

2-La marelle: introduction de l'action et de l'héroïne: Le contexte du jeu.

3- Rupture: Juliette reçoit une balle sur la tête: coma. Rupture des 2 mondes, celui du réel et celui de l'imaginaire, le monde des épreuves. Les conseils de la mère.

Rencontre avec Maïmé, le sorcier: l'organisation du conte se précise ainsi que le rôle de Juliette. Juliette ne se sent pas à la hauteur.

Conte no 1: *Juliette Cendrillon*: Est-ce par manque d'imagination? Abandonner l'enfance et le défi des règles? Juliette n'est pas prête à se prêter au jeu de Maïmé. C'est dans la perversion du conte classique. Être princesse n'est plus un idéal.

Premier intermède: La grand-mère encourage Juliette, mais elle n'est pas convaincue: La chanson mélancolique. L'opposition du monde adulte et du monde de l'enfance.

Conte no 2: *Dieboc, le pirate Juliette* apprend à raconter, mais son conte dérive. C'est un conte par associations. Toutefois il se termine bien. Elle apprend à être optimiste. Elle y introduit même sa grand-mère.

Deuxième intermède: Juliette se sent plus forte. Elle comprend l'esprit du jeu et commence une nouvelle histoire.

Conte no 3: *Juliette La Laide*. Où est la vraie beauté, où est le monstrueux? La morale triomphe dans un conte aux contours traditionnels. Juliette n'est plus passive et agit: Le papillon sort de la chrysalide.

Troisième intermède: Maïmé montre sa faiblesse. Il faut sans tarder inventer un autre conte. Elle interroge Maïmé: Pourquoi es-tu si méchant? J'existe parce que je suis méchant, comme tu existes parce que tu as peur. La peur à surmonter, c'est la vie: «La Chanson des Méchants».

Conte no 4: «Le Prince Colibri» est une comptine légère. Elle est joyeuse, même lorsque la situation est tragique. Juliette prend le chemin de sa propre libération.

Quatrième intermède: Juliette triomphe. Maïmé s'est endormi. Il est mauvais perdant, il veut tricher. La grand-mère s'interpose (comptine chantée: Le Jongleur). Maïmé promet de se venger.

Juliette se réveille. Ce n'était qu'un cauchemar. Elle se blottit dans les bras de sa mère.

## La musique et les chansons:

«Marelle de la jungle»

«La Valse Étrange»  
«La Valse Mélo»

«Le Carrosse Bleu»  
«Le Château»  
«Le Techno des Fous»

«La Chanson Mélancolique»

«Marelle du Maghreb»

«La Laide»  
«Le doux piano»

«Chanson des Méchants»  
«Marelle Celtique»

## 12.4 Déroutement de *Juliette ou La Traversée des Épreuves*

### 12.4.1 Les premières minutes

Un personnage apparaît, c'est le narrateur. Il parle de son enfance, de ses peurs. C'est un prétexte à introduire la magie, c'est aussi l'occasion d'introduire Juliette.

*Le narrateur* est au confluent de plusieurs aspects du travail de recherche de la phase exploratoire et de la phase immersive. On y trouve, entre autres, des exemples de:

- La recherche sur la narration
- Des recherches sur les mouvements subtils en animation 3D à caractère photoréaliste.<sup>247</sup>
- L'introduction d'éléments simples: dessins d'enfants.
- D'une recherche sur la complexité: l'association d'éléments de nature différente agissant de concert, dessins à la craie et animation sophistiquée.
- La transformation d'éléments pour en créer d'autres, à l'aide du traitement numérique: le ciel étoilé a été fabriqué à partir de la réflexion du soleil sur la neige fraîche.

### 12.4.2 Le jeu de marelle constitue un stéréotype

Sa structure est porteuse du fractionnement, elle est rythme et défi, c'est un lieu d'apprentissage du corps (équilibre, habileté, adresse), elle représente l'épreuve. Elle mène au *paradis*, au dénouement heureux.

Ce moment est marqué par la simplicité des éléments. L'image a été montée en premier et le son ajouté par la suite. Il était nécessaire de créer une musique qui soit en harmonie avec une orchestration d'images.

Éléments de recherche:

- Expérimentation avec 5 écrans dynamiques.

---

<sup>247</sup> Cette première partie a été rendue possible grâce au soutien le Projet Darwin (Darwin Dimensions) et constitue un exemple de collaboration.

- Mise au point d'une technique précise de repérage, lors du montage
- Expérimentation d'éléments rythmiques et dynamiques: musique et images.

### 12.4.3 Le choc et le coma

La rupture est un moment savoureux, elle permet d'entrevoir le changement, d'aborder le cœur du récit, son prétexte, sa raison d'être. J'avais souhaité expérimenter la synchronisation d'une même image sur plusieurs écrans. Ce travail fastidieux est relativement monotone lorsqu'il s'agit d'un mur d'écrans (Wall). Il y a même des techniques pour automatiser ces systèmes. Je souhaitais un synchronisme légèrement décalé qui transmette au public le sentiment d'étourdissement. Si j'ai utilisé un mouvement de carrousel pour la caméra (travelling circulaire), c'est la distorsion et le fractionnement du corps qui portait le déséquilibre le plus intéressant. Il y avait un plaisir à cette valse joyeuse enveloppée des conseils de mère, une valse en contretemps. Ce moment invoquait bien le passage, la rupture du système de référence.

Juliette tombe terrassée et la valse devient lourde, une valse en mineur comme pour un enterrement. Du côté de l'image, le mouvement se transforme. J'ai inséré un «travelling» sur les trois écrans qui traversent l'horizon. Ce déplacement panoramique commence sur l'écran de droite et s'ouvre progressivement sur tous les écrans. C'est le lent surgissement de l'image et la musique qui rappellent le drame. L'installation des cinq écrans permet un grand nombre de possibilités.

L'intégration et l'utilisation des écrans multiples n'introduit pas uniquement une complexité de montage, elle donne accès à un vaste champ d'exploration. Tout changement d'architecture de la scénographie<sup>248</sup>, tout changement dans la disposition

---

<sup>248</sup>Introduire plus d'écrans, varier les dimensions des écrans, changer la distribution des écrans dans l'espace.

des écrans<sup>249</sup>, entraîne une modification dans la perception de l'objet. Ils transforment le rapport du corps à l'objet et altèrent la subjectivité de la rencontre. L'écran dans son dispositif<sup>250</sup> introduit de nouvelles normes et une esthétique d'un autre type. De tels changements interpellent les règles établies par le cinéma et son industrie. Si le cinéma a introduit des changements dans le dispositif de l'écran, ces changements sont mineurs. Établir des règles, lorsqu'il s'agit d'écrans multiples, est un véritable casse-tête.

Ce segment du récit met en relief:

- L'exploration du changement de rythme
- L'utilisation de plusieurs mouvements, ceux de la caméra, du sujet qui tourne et des actions simultanées, légèrement décalées présentes sur les cinq écrans.
- L'usage de la narration inspirée de «Juliette et le Dragon», une narration plus poétique, inspirée du rêve.

#### 12.4.4 Maïmé le sorcier

La rencontre avec Maïmé (et la grand-mère) révèle le drame qui va se jouer. Juliette est prisonnière et la grand-mère suggère une clef pour en sortir. La grand-mère est aussi la bonne mère<sup>251</sup>, le catalyseur du succès de l'épreuve. Elle symbolise la génération qui, en toute lucidité, doit laisser la place. Elle est consciente de son propre échec et souhaite à Juliette (la nouvelle génération) de réussir l'épreuve qu'elle n'a jamais surmontée elle-même. Elle veut pour sa petite fille une vie qui ne soit pas sous l'emprise des démons de la folie.

---

<sup>249</sup>Changer l'écart entre les écrans, l'angle de projection, changer l'angle des écrans.

<sup>250</sup>En passant du simple au multiple en tant qu'écrans autonomes dont les développements sont à la fois conjoints et indépendants.

<sup>251</sup>Par rapport à la mauvaise mère dans «Juliette la Laide».

L'utilisation des dessins à la craie, en particulier ceux des enfants, est un bon exemple d'improvisation. À l'origine, le personnage<sup>252</sup> de la grand-mère devait être occupé par quelqu'un d'autre. J'ai ensuite envisagé d'en faire un personnage animé, mais les circonstances ne le permettaient pas<sup>253</sup> (DVD no 6;2a Esquille suggérée par Stéphan Daigle pour animer la grand-mère en 2D ou en animation traditionnelle image par image). À l'origine, je voulais jouer le rôle du sorcier, il me semblait plus agréable de jouer les méchants. J'avais créé un personnage étrange et ambigu à l'automne 2002<sup>254</sup>. Ce personnage devait faire partie du conte «Dicboc le Pirate». Cette exploration du maquillage avait été fascinante, mais le personnage était si ambigu qu'il n'arrivait pas à trouver sa place. C'est par jeu que j'ai d'abord placé, aux endroits prévus pour la grand-mère, divers plans de ce tournage. J'ai été surpris de constater que le personnage y trouvait sa place. C'est ainsi que je me suis retrouvé à jouer personnellement ce rôle<sup>255</sup> (DVD no 2;11 Exploration maquillage avec Jessica Manzo). Le destin m'amenait à jouer le rôle de ma grand-mère et j'ai fini par trouver cela sympathique. Pour les enfants qui ont vu l'installation il n'y avait aucune confusion, j'étais une vraie grand-mère. L'interprétation du caractère d'un personnage, comme dans les contes écrits, dépend du contexte dans lequel il est placé.

À l'automne 2002, j'avais demandé au comédien Yvan Benoît de jouer le rôle

---

<sup>252</sup>Personnage que j'ai fini par incarner.

<sup>253</sup>Faute de temps et d'argent.

<sup>254</sup>Dans «Juliette habite le Monstre» on voit la tête de ce personnage dans l'écran de la tête (DVD no 2;1).

<sup>255</sup>C'est moi qui jouais ce personnage. Je réalise le paradoxe d'avoir voulu jouer le sorcier et de m'être retrouvé grand-mère. Nous sommes souvent porteurs de forces contradictoires. Comme artiste, il est intéressant de laisser émerger toutes les facettes de soi, qu'elles soient conscientes ou inconscientes.

du sorcier Maïmé. Nous avons tourné plusieurs plans en studio. J'avais donc en main, un certain type de sorcier. Au montage, le travail de studio n'apparaissait pas convaincant et je n'étais pas vraiment satisfait de l'interaction entre ce personnage, d'une part, et Juliette et sa grand-mère, d'autre part. J'ai décidé alors que ce personnage incarnerait plutôt Dicboc le Pirate et que j'allais pour ma part chercher une autre solution pour la grand-mère.

Au printemps 2003, je n'avais donc pas encore trouvé le personnage qui allait incarner le sorcier.

Il me manquait aussi quelques images et j'ai proposé à Alice, Jérémie et leur cousine Emma<sup>256</sup>, de m'accompagner; je voulais qu'ils me dessinent des monstres car il me manquait quelques images. J'ai été totalement séduit par ce qu'ils ont fait. Je participais moi-même au jeu et d'une étape à l'autre j'ai créé le personnage du sorcier. Nous avons par la suite fait deux autres «sorties de craies», une pour les tortues et l'autre pour affiner le sorcier. Nous dessinions, ensuite je filmais les dessins pour leur donner plus de dynamisme. La technique était simple et efficace. (Dessins: DVD no 2;13)

Pour accentuer certains aspects de son caractère, le personnage dessiné de Maïmé le sorcier a ensuite été retravaillé numériquement<sup>257</sup>.

Ce segment de «Juliette ou La Traversée des Épreuves» m'a permis d'expérimenter certains aspects du scénario:

- Le jeu en tant que comédien, y compris toutes les ambiguïtés que cela peut révéler.
- La simplicité des éléments en opposition avec des moments de haute technologie.

---

<sup>256</sup>Alice et Jérémie Le Guern-Lepage sont les enfants de ma conjointe, ils avaient huit ans à l'époque, Emma est leur cousine (elle avait neuf ans au moment du tournage).

<sup>257</sup>Saturation des couleurs, augmentation des contrastes.

- La capacité d'improvisation: directement inspirée des arts visuels, du pouvoir de transfigurer la matière à partir de quelques éléments épars.
- Le pouvoir de la table de montage comme lieu de reconstruction de réorganisation de la matière.

Dans ce segment de l'action, les écrans sont utilisés comme les fenêtres d'une maison. Les personnages apparaissent ou disparaissent de leur fenêtre respective. Lorsque Juliette regarde par le trou dans le plancher, elle se trouve dans l'écran du haut. Elle est alors témoin de ce qui se passe dans les autres écrans, plus bas.

Cette disposition donne l'impression que les protagonistes se déplacent dans l'antre du sorcier. Elle contribue à une lecture plus facile au moment où il est question de préciser les règles du jeu. À la fin de cette étape, les jeux sont faits, Juliette peut entrer en action.

#### 12.4.5 *Juliette Cendrillon...*

...a certainement été le tableau le plus complexe et le plus élaboré de l'ensemble du projet. Cette partie qui ne devait durer que cinq minutes, s'est prolongée sur plus de dix minutes. Si l'on considère que chaque écran a été traité individuellement, on peut par conséquent considérer que l'ensemble a nécessité la création de cinquante minutes d'animation 3D. C'est un travail titanesque dans la mesure où il a été fait de façon très artisanale. Malgré les difficultés, je faisais la preuve des possibilités qui s'offrent dans un cadre domestique simple.<sup>258</sup>

«Juliette Cendrillon» a nécessité la création et la modélisation de plusieurs

---

<sup>258</sup>La véritable originalité de mon projet tenait de l'assemblage de la complexité de la réalisation, de la diversité des approches, de l'hybridation des moyens et de la scénographie.

personnages et de nombreux décors dynamiques<sup>259</sup>. Chacun des éléments a été esquissé, développé, modélisé, testé et chacun de ces procédés a été repris jusqu'à ce que le résultat soit satisfaisant.

Cette animation a nécessité à elle seule plus de dix mois de travail. Il a fallu lier tous les éléments, composer des éclairages adéquats ou le cas échéant inventer des mécanismes donnant l'illusion de la matière (Imitation de l'éclairage provenant d'un objet modélisé: DVD no 6;2 e et no 6;2d ). Dans tous les cas, le souci de créer des objets complexes mais légers à manipuler était constant (Travail d'esquisse et de modélisation: DVD no 6;1 et 6;2a, b et c). Cette légèreté des objets demeurait une préoccupation permanente parce qu'elle est en interdépendance avec la puissance et la capacité de machines<sup>260</sup>.

On propose constamment aux machines des problèmes à la limite de leur capacité. L'attention est portée sur l'innovation. Il surgit sans cesse, de l'espace informatique, des techniques qu'il faut apprendre à maîtriser rapidement.

- il y a une lutte pour la légèreté des images, faute de quoi, le temps de calcul est si long que l'action ne peut se matérialiser.
- Nous avons souvent tendance à surévaluer ces capacités de la machine et il faut sans cesse réviser nos positions en particulier sur le temps nécessaire pour les calculs.

---

<sup>259</sup>En animation 3D, les décors sont des personnages comme les autres: chacun des éléments qui doit bouger éventuellement doit être modélisé indépendamment et inclure les caractéristiques de son propre dynamisme.

<sup>260</sup>Il a déjà été question de cette légèreté informatique plus tôt dans la thèse.

- Le temps de la machine devient envahissant. Il occupe l'esprit. Lorsqu'elle fait ses calculs, ce qui peut prendre plusieurs jours. Il devient alors impossible de faire autre chose à moins d'avoir plusieurs ordinateurs à notre disposition<sup>261</sup>
- Une grande partie du temps de création est occupé à trouver des solutions techniques et à faire des choix dans l'urgence afin de ne pas stopper le processus.
- D'une façon générale, mais en particulier lorsqu'on s'aventure dans des champs nouveaux, l'ignorance du temps nécessaire à la fabrication nous empêche de planifier adéquatement. On sous-évalue sans cesse le temps requis et, finalement, comme le Lapin d'Alice, on est toujours en retard.

Il est évident que ce rapport problématique au temps a des conséquences au niveau du lien de l'artiste à la matière et altère l'idée même du travail artisanal.

J'ai souvent fait des analogies entre cette façon de travailler comme artiste et le métier de dentiste. Il y a des similitudes en ce qui concerne le paradoxe du travail artisanal et du temps compté<sup>262</sup>. D'une certaine façon, j'ai transposé une façon de travailler qui m'habite depuis longtemps sur la manière d'aborder le processus de création. J'étais peut-être plus apte que d'autres à accepter cette cohabitation de la vitesse et du travail artisanal.

#### **12.4.5.1 Les animations et le temps : Le traitement des distorsions et des erreurs.**

Cette relation au temps se répercutera tout au long du processus d'élaboration des animations. Elle influencera et caractérisera tout le projet.

---

<sup>261</sup>Nous en avons régulièrement jusqu'à quatre: un pour le montage, un pour créer l'animation, le plus puissant pour effectuer les calculs et occasionnellement un dernier pour certains outils complémentaires. Pour un tel projet, c'était insuffisant et à mon avis, nous avons régulièrement frôlé la catastrophe.

<sup>262</sup>Arriver à faire bien dans un temps limité. Cette limite est déterminée par: la résistance du patient, celle du dentiste, les contraintes financières, la nécessité du travail dans un temps continu ainsi que les caractéristiques des matériaux (temps de prise, la complexité de la manipulation...) et des lieux.

Au cours de la création des animations, il y a des moments où on peut vérifier l'évolution du travail à partir de brouillons d'animation (DVD no 6;1)<sup>263</sup>. On libère l'animation de tous les détails de décor, de la finesse des traits et l'on tente d'évaluer le résultat. Dans l'industrie de l'animation, on se sert souvent de cette technique pour élaborer le scénario à partir duquel sera construite l'animation. Ce n'est toutefois qu'au moment où tous les éléments sont réunis que l'on peut apprécier la justesse du résultat. S'il y a des similitudes à établir entre ces procédés et les procédés traditionnels<sup>264</sup> jamais la distance entre la représentation imaginaire et sa réalisation finale n'ont été aussi éloignées. Recommencer un processus parce qu'il ne correspond pas aux attentes ou à l'intention peut signifier l'abandon du projet. C'est pourquoi l'ouverture à l'erreur, l'utilisation des distorsions et la capacité d'improviser de nouvelles directions au scénario deviennent des qualités importantes de l'artiste. Ces qualités sont encore plus importantes s'il s'engage dans la voix de la pluralité des moyens à l'intérieur de la création numérique, en particulier s'il souhaite innover dans la recherche d'une esthétique spécifique à l'aide de logiciels complexes et lourd à traiter.

Le temps est donc un élément important pour qualifier ce type de processus de création.

#### **12.4.5.2 Des choix difficile et la nécessité de prendre du recul**

Mon animateur me signalait au cours du mois de juin 2003 l'arrivée d'un petit

---

<sup>263</sup>Dans le dernier segment de ce petit film, on a un exemple de ce genre d'animation brouillon qui sert à évaluer le dynamisme d'une scène.

<sup>264</sup>La cuisson des glaçures en céramique, l'écriture, le montage cinématographique...

logiciel<sup>265</sup> permettant d'introduire la profondeur de champ dans l'image. Cet artifice favorisait la création d'une illusion à caractère cinématographique. En imitant l'œil, la lentille photographique, en introduisant un élément de perspective, cet outil changeait totalement la perception de l'action et de l'environnement : premier plan, plan intermédiaire, arrière plan. Elle concentrait le regard sur l'objet mis au foyer, le reste devenait secondaire, flou.<sup>266</sup>

Il faut se rappeler que l'animation 3D, depuis ses début et bien que cette situation tende à évoluer, rappelle certains éléments de l'esthétique médiévale:

- les objets sont tous sur le même plan, la profondeur de champ n'est confirmée que par la dimension relative des objets ainsi que par la superposition des objets. Elle présente l'architecture du paysage en cascade<sup>267</sup>.
- Les personnages donnent l'impression de flotter dans l'espace, ils ne semblent pas avoir de masse. (Là aussi, de nouveaux logiciels ont été créés récemment pour donner l'illusion du poids, lorsqu'une structure entre en contact avec une surface).
- Les personnages ne sont pas réalistes.

Tous ces éléments qui caractérisent traditionnellement l'animation 3D sont en pleine mutation comme si nous arrivions à la renaissance et que tout ce qui avait eu lieu auparavant devait disparaître.

La surcharge quantitative, le foisonnement, le côté baroque de la matière a été particulièrement perceptible au cours de l'élaboration de «Juliette Cendrillon». Un des exemples significatifs en ce sens (parmi d'autres), concernait le choix de l'univers

---

<sup>265</sup>De type «Plug-in».

<sup>266</sup>Scène sans profondeur de champ: DVD no 3;4;1. Scène avec profondeur de champ: DVD no 3;4;2. Scène montrant l'interprétation du logiciel sur la place occupée par chaque objet dans l'espace DVD no 3;4;3.

<sup>267</sup>Pour utiliser un terme pour décrire la distribution des pages d'un traitement de texte ou d'un logiciel d'édition

et des décors dans lesquels allaient évoluer les personnages. Dans les allers-retours entre les propositions de l'animateur et mes suggestions, il y a eu une harmonie étonnante. Ses suggestions m'étonnaient, me ravissaient et introduisaient un univers qui m'obligeait à des remises en question continuelles. Je me laissais bercer par ces sources qui ne m'appartenaient pas et qui enrichissaient le projet.

J'appliquais ainsi ce que je croyais être une ouverture dynamique. Cette ouverture était en concordance avec l'approche autopoïétique que j'avais privilégié comme soutien à un projet multimodal.

L'écart était parfois très grand entre ce que j'avais imaginé et ce que mon animateur me présentait. Plutôt que de m'embêter, ça me faisait rire. Je cherchais alors à modifier le scénario pour intensifier un aspect ou pour en réduire un autre.

Il est, par contre, des moments où l'intégration d'éléments issus des développements technologiques peut introduire des changements tels que la vigilance et des réserves doivent être maintenues.

J'ai refusé cette modification et nous avons eu quelques discussions à ce sujet. C'était davantage une intuition que le fruit d'une solide réflexion. Voici pour l'essentiel, ce que j'écrivais alors dans mon carnet de bord:

La perspective: une esthétique du «quattrocento»:

J'ai eu plusieurs discussions avec mon animateur à propos de la pertinence d'ajouter un flou pour imiter la profondeur de champ et copier l'œil de la caméra. J'étais contre, à tout le moins réservé. Lui, il était en faveur.

Il me semble que je m'associe ou me rattache plus à une esthétique que l'on pourrait qualifier de médiévale, iconoclaste par la matière de l'image et un peu iconoclaste surtout dans le traitement de la rencontre des personnages et des décors. Le motif est plus important et prime sur le sentiment de réalisme.

Nous avons la technologie certes, mais l'effet sur la rythmique est perdu et concentre l'attention sur le sujet. Même lorsqu'il n'est pas question de débat

idéologique ou religieux le procédé intervient sur la perception et sur le corps.

Il faut prendre des décisions concernant une matière foisonnante en perpétuelle mutation. Il faut se débarrasser d'éléments gênants sans savoir au juste si on a tort ou raison. L'expérience de l'improvisation avec ses qualités et ses défauts est un atout de ces rencontres.

Si l'improvisation suscite une souplesse et un dynamisme dans la relation avec la matière, il est évident qu'elle entraîne, par moments, la précipitation et le manque de profondeur. Elle a la qualité de la fraîcheur et le défaut du temps. La notion d'abandon dans le processus et la capacité de deuil des éléments évacués sont particulièrement importantes.

Notre corps s'adapte à ces transformations et notre lien aux autres et à la matière s'en trouve affecté. Comment pourrait-il en être autrement?

La gestion des excédents de production est intimement liée à la question du deuil. Elle indique le renouveau tout en étant une source de souffrance.

La «chanson mélancolique» qui suit «Juliette Cendrillon» est un bon exemple de la lutte contre le temps et la saturation, bien quelle soit un moment faible (parce qu'il faut plus de temps au temps), elle constitue une rupture de rythme et une tentative consciente d'échapper à la saturation et à l'excès de production de la machine.

#### **12.4.6 «Dicoc le pirate», exemple d'improvisation:**

Ce conte est né d'un court texte à propos de deux fantômes condamnés à se battre dans la cale d'un navire échoué. Les deux personnages représentaient deux faces du mal, la trahison et la violence. Ils représentaient aussi le

sadisme et le masochisme, condamnés à se faire souffrir sans jamais pouvoir mourir.

J'ai abandonné le récit, mais j'en ai gardé quelques éléments, surtout certaines ambiances et quelques personnages:

- Le personnage du pirate
- Le contexte du navire
- Le sadisme du pirate
- La soif de vengeance de Juliette

Pour le reste, j'ai laissé se dérouler le conte en improvisant à partir d'un assemblage d'images échantillonnées ici et là:

- Comédien déguisé en sorcier (Studio Blue Screen)
- Images maritimes (Guadeloupe)
- Épave de navire (Îles de la Madeleine)
- Dessins à la craie
- Images 3D, traitées en infographie numérique.
- Animation à la caméra.
- Traitement chromatique de l'image.

«Dicboc le Pirate» est le conte le plus fantaisiste, mais aussi le conte le plus difficile à suivre pour les enfants. Il utilise la dérive comme construction. Le navire et la mer en sont la métaphore et les risques de s'échouer sont importants. Je connaissais cette difficulté, mais elle faisait partie de la problématique de la tolérance à la simplicité de l'expérience. Les images étaient simples (dessins à la craie, mouvements de caméra, mime, déguisement), il y avait beaucoup d'éléments inspirés des premières heures de la télévision qui font aussi partie de la tradition.

«Dicboc le Pirate» a été adoré par les uns, considéré flou ou faible par d'autres,

il n'a, semble-il laissé personne indifférent. Il a été pour moi l'occasion d'explorer à la fois le conte surréaliste et la notion de lenteur du développement et de l'action.

#### 12.4.7 «Le Prince Colibri»

[...] allait aussi reprendre ce type de procédé, cette fois de façon plus dynamique et plus dense. Dans ce cas-ci, le récit était simple et plus linéaire et sa conclusion beaucoup plus classique. Il me semblait nécessaire à ce moment de créer un passage clair vers la résolution des conflits. L'aveu de l'impuissance de Juliette à faire dormir Maïmé, l'incite à demander de l'aide et cette aide surgit de celui qu'elle a sauvé.

L'usage du colibri comme personnage d'un de mes contes a eu deux sources. Lors d'un voyage en Guadeloupe chez des amis, j'étais assis dans le petit jardin et j'observais le comportement d'un colibri d'une variété que je ne connaissais pas. Au bout d'un moment, je suis allé chercher la caméra et j'ai filmé pendant plusieurs heures. L'oiseau (un mâle probablement) semblait défendre son territoire (un arbre fleuri) et contre toute attente revenait sans cesse s'y nourrir, peut-être en attente d'une compagne à séduire. Nous avons développé une certaine relation et j'ai pu expérimenter le difficile travail du cinéaste animalier.

La deuxième source était Huitzilopochtli (Colibri du Sud), une divinité Aztèque. Huitzilopochtli était le dieu du soleil et de la guerre (les colibris étaient considérés comme les âmes des guerriers tombés au combat). C'est lui qui donna aux mexicains leur nom ainsi que la vision d'un aigle avec un serpent entre ses serres pour indiquer l'endroit de leur capitale. Je trouvais intéressante cette idée d'un tout petit oiseau possédant des pouvoirs aussi grands dans la mythologie méso-américaine.<sup>268</sup>

«Le Prince Colibri» était donc le fruit d'une double inspiration, une rencontre

---

<sup>268</sup>David M. Jones et Brian L. Molyneaux, *Mythologie des Amériques*, Paris, EDDL 2002, p. 119.

avec la nature et une rencontre avec la littérature.

#### 12.4.8 «Juliette la Laide»

«Juliette la Laide» constitue un cas très intéressant dans ma recherche. Il me semblait fondamental d'introduire une technique plus ancienne à l'intérieur de «Juliette ou La Traversée des Épreuves». Dans «Juliette Vole», j'avais animé quelques objets de la vie quotidienne et l'idée m'était apparue séduisante. J'étais convaincu toutefois qu'il fallait trouver une autre voie pour cet exercice.

Je suis entré dans un magasin à bricolage et j'ai acheté des cartons et quelques accessoires. À la maison, j'ai taillé une grande feuille de papier japon pour faire un écran et j'ai utilisé différents objets de la maison pour fabriquer les décors.

J'ai travaillé deux jours à créer mes personnages (en différents formats) et à prévoir les plans de tournage. Philippe<sup>269</sup> et moi avons installé le décor et j'ai commencé à animer les personnages en fonction du scénario.

Tourner un théâtre d'ombre se situe quelque part entre le théâtre de marionnette et le studio de cinéma. Tout se passe comme si nous étions au théâtre, mais le temps et la procédure appartiennent au cinéma (plusieurs plans identiques, pause et discussion entre les plans, etc.).

Ce conte est particulièrement dense et fait partie des moments forts de l'événement. Il confirme que nous sommes touchés par des choses simples pourvu qu'elles expriment les sentiments profondément humains et que l'on donne le temps à l'émotion de se manifester. Le travail de l'image, de la musique et de la narration était, à mon avis, en symbiose.

---

<sup>269</sup>Philippe Amiguet est un copain. Il est cadreur et directeur photo.

J'ai souhaité aussi introduire un élément d'animation et nous avons travaillé par la suite à l'intégration d'un élément d'animation 3D. Je voulais que cet élément mime le théâtre d'ombre tout en gardant son caractère particulier du 3D. Lorsque Juliette retrouve sa beauté, elle redevient le personnage qu'on avait vu dans l'épisode Cendrillon (nous lui avons aussi fourni une épée). Nous avons retouché le personnage pour l'adapter au théâtre d'ombre parce que dans sa forme originale la transposition de 3D à 2D ne pouvait pas s'effectuer sans gêne. Chaque geste nécessitait donc un travail supplémentaire, une reconsidération de la méthode et du temps. En résumé, tout travail d'hybridation suppose d'inventer un mode d'approche, de nouvelles règles techniques parce que dans un champ d'exploration aussi vaste il est souvent plus facile d'innover.

#### **12.4.9 Animer le «Jongleur»**

Comme dernier élément dont j'aimerais m'entretenir, fait partie des cadeaux que l'on s'offre au passage. J'ai beaucoup d'amitié et beaucoup de respect pour le travail de l'illustrateur Stéphan Daigle. Le Jongleur était un clin d'œil à cette amitié.

Je suis allé un soir chez lui, pour consulter son travail des dernières années à la recherche d'une inspiration. J'ai choisi ce personnage qui jongle avec la mort et lui ai demandé la permission d'utiliser cette image pour mon projet.

Là encore, animer une illustration nécessite des transformations et une séparation des éléments. Une transposition dans un logiciel d'animation graphique ainsi qu'une organisation de l'espace sur cinq écrans. Nous avons, mon animateur et moi, pris l'habitude des défis et nous avons établi un plan d'intervention.

Comme ce fut le cas pour «Juliette la Laide», j'avais pris le parti de donner l'impression de la simplicité: mouvements unidirectionnels, gestes saccadés.

À chaque nouvel élément, j'ai choisi d'associer une méthode ou une démarche différente, parfois les deux. Cette approche était déstabilisante, mais elle permettait en contrepartie d'explorer les vastes étendues des technologies.

J'ai à peine effleuré toute la potentialité des systèmes sur lesquels je me suis attardé et il y a tant de champs d'exploration que je n'ai pas même abordés. Il y a de quoi souffrir de vertige. S'il y a un apprentissage technique, c'est toutefois à l'ouverture face aux surprises que l'artiste qui aborde les technologies hybrides doit davantage se préparer.

Si, parfois, j'ai donné le sentiment de la difficulté et de la souffrance dans le processus, il me faut avouer avoir ressenti un plaisir immense à m'abandonner, tout au long du processus, à la puissance de la machine. C'est en acceptant, par la suite, certains moments de réflexion qu'il m'a été possible de faire certains liens. Il est impossible de tracer un tableau entier de la démarche, des bons coups et des moins bons, dont il ne reste parfois aucune trace. Rendre compte de tout serait un exercice fastidieux qui n'est sans doute pas l'objectif fondamental de cette recherche. Rendre compte c'est aussi faire un deuil.

C'est un peu à l'image de ce deuil que s'est terminée «Juliette ou La Traversée des Épreuves». C'est en évoquant le cycle de la vie et le cycle du rêve (une de ses métaphores) que se réintroduit aussi l'essentiel de la relation de l'enfant à son environnement: la nécessité de la peur, l'urgence d'être rassuré et le droit de croire au bonheur.

## CHAPITRE XIII

### DISCUSSION

*« La nature parle et l'expérience traduit : les adultes n'ont qu'à se la boucler. »<sup>270</sup>*

La création est souvent une démarche autobiographique ou une forme d'autoportrait. Elle témoigne, à tout le moins, d'une appartenance. Cette recherche autour du lien d'appartenance a servi le projet identificatoire, de lieu de convergence. Je ressentais, dans ma recherche au niveau du doctorat, la nécessité d'établir un ancrage qui me permettrait d'éviter le possible que représentait une exploration très débridée des outils informatiques.

C'est en abordant une certaine approche hybride des moyens traditionnels et des outils numériques, que j'ai voulu élargir l'horizon. J'ai souhaité m'attarder à l'exploration de nouvelles approches de la création adaptées à la situation de l'artiste qui s'élance dans l'océan des technologies liées à l'informatique et l'hybridation des moyens.

Je ne sais toujours pas s'il est à propos de faire la démonstration ou d'établir l'efficacité de l'approche que j'ai utilisée pour cheminer au travers le monde complexe du traitement numérique de l'image et du son. De montrer comment on peut arriver à harmoniser cet exercice avec celui de la fusion des disciplines artistiques, l'élaboration d'une scénographie utilisant plusieurs écrans et l'interrelation dynamique entre eux. L'art contemporain possède des règles mouvantes et je ne souhaitais pas m'attacher à l'élaboration de recettes ou de cahiers

---

<sup>270</sup> Sartre, Jean-Paul. 1964. *Les mots*, Paris, Gallimard, p. 28.

de tâches. Ma démarche avait surtout pour objectif de montrer comment la dynamique producteur/produit subit une mutation.

Confier son corps et son esprit, comme élément d'un système dynamique dans la création artistique, peut être vécu d'une façon pour les uns et autrement pour les autres. L'interprétation de chacun est fonction de sa propre histoire. L'énergie propre à chacun, les apprentissages, les choix plus ou moins conscients et la capacité d'être disponible malgré l'insécurité engendrée par un environnement inconnu vont entraîner chaque sujet dans un univers distinct. Ces mutations environnementales ont des effets multiples et j'ai voulu tenir compte dans cette recherche de l'effet de ces changements. Ils ne sont pas de simples changements quantitatifs, de par leur masse et leur puissance ces changements transforment la qualité de la relation à la matière et à l'environnement de la création. La quantité devient qualité.

Comment faire le lien entre ce qui m'avait construit et cette nouvelle réalité, en perpétuelle transformation? Pour moi, l'interrelation entre le passé et l'advenir était perçue comme un phénomène dynamique. Cette approche des nouveaux moyens de création et le principe d'immersion définissent un rapport à la matière peut-être plus conscient entre le producteur et le produit.

Dès les premiers temps de la recherche et parce que je n'avais pas véritablement posé de limites à mon exploration autour du conte, il m'est apparu utile d'expérimenter différentes techniques et disciplines de manière à les rendre cohérentes par rapport aux objectifs du projet. Il convenait de les tester. La logique de ma démarche au cours de l'exploration consistait à associer un ou plusieurs logiciels avec une plusieurs disciplines de la création<sup>271</sup> dans quelques projets de création de moindre envergure.

Pour rendre plus souple cette rencontre, j'ai divisé l'approche de la matière en trois

---

<sup>271</sup> Cette approche a été bien développée dans le volet 2 de la recherche.

temps: **l'exploration, l'immersion et la sélection**<sup>272</sup>. Cette division très perméable divisait la recherche en permettant d'aborder un grand nombre d'éléments distincts, en favorisant les surprises, les imprévus, les hasards. Elle avait aussi l'avantage pour ma propre démarche de me protéger contre une certaine angoisse face à *l'obligation de résultat* ou la confusion engendrée par la prolifération. En résumé :

- **La phase exploratoire** est le temps de la recherche au cours de laquelle l'approche s'est structurée
- **La phase immersive** est le temps de la recherche caractérisé par l'implication de l'artiste dans le processus, en particulier du côté des habiletés, des apprentissages et de l'acquisition des savoir-faire
- **La phase sélective** est le temps de la recherche au cours duquel s'établit le projet dans sa forme définitive

Lorsqu'il s'agit de la création, toute limitation est abstraite, artificiellement imposée. Bien sûr les limites existent, elles sont physiques, conceptuelles, matérielles, techniques, éthiques. Au cours du processus de création, tout matériau et toute approche méthodologique est soumis à la transformation, aux mutations et aux surprises.

Le travail à partir des préjugés et des limites constitue aussi un des aspects fondateurs de cette recherche. Ce que nous entrevoyons souvent comme une frontière peut se transformer en une porte qui donne accès à la connaissance. Ceci est particulièrement vrai dans le domaine de nouvelles technologies hybrides.

Je crois avoir essayé d'établir un pont entre deux mondes que j'aime, celui de la nouveauté et celui de la tradition. Je ne voudrais être privé ni de l'un ni de l'autre. Si l'exercice semble parfois acrobatique, il en vaut fondamentalement la peine. Les nouvelles technologies nous envahissent à la vitesse grand V indépendamment avant

---

<sup>272</sup> Idem

même que nous n'ayons eu le temps de les désirer.

La culture de l'informatique a beaucoup évolué, et elle est encore en pleine transformation. Ce qui était intrigant devient rassurant et se trouve remplacé par un nouvel état d'insécurité. L'immersion prendra un caractère plus ou moins intégré, selon les conditions propres au producteur et au produit. Ces variables prendront un visage différent selon que l'on est plus ou moins jeune: le choc de la rencontre avec une matière en mutation perpétuelle sera vécu différemment, même si le fond du problème reste le même. Il n'est pas de mon propos d'en établir ici le détail. Il est évident, d'autre part, que j'ai dû, étant donné mon âge, mettre en veilleuse des attitudes et des tics que j'avais développés au cours des années de production sans l'informatique ou avec des moyens plus limités. J'ai dû aussi, sans le rejeter, prendre une distance avec le milieu artistique que je côtoyais depuis quelques années. Sans abandonner totalement une manière d'être en relation avec la matière, il m'a été nécessaire d'établir des ponts entre mon passé et la situation nouvelle dans laquelle je m'étais délibérément engagé.

Dans la mesure où j'ai eu l'occasion de travailler avec des équipes relativement jeunes, il m'a paru évident que certains aspects des technologies nouvelles faisaient vraiment partie du paysage de la jeune génération, ce qui n'était pas mon cas. Ce qui change surtout, c'est la perception que l'on a selon l'expérience que l'on a accumulée, les résistances et les préjugés que l'on aura développés et la capacité d'en faire un matériau de création. Cette perception va donc évoluer avec le temps, c'est là, une composante importante de la subjectivité.

La création numérique porte son temps et son espace. Notre perception de ce temps, la nature de la matière, de la lecture que nous en faisons évoluent et se transforment. À cette réalité qui nous propose l'éclatement et le morcellement, nous opposons une forte pulsion vers l'unité. Il y a là un penchant naturel, lié à notre existence au monde

et l'unité autour des règles (du jeu).

Mes expériences en improvisation du côté de la danse (DVD no 3; 13 a, b et c) et du mime ont introduit dans ma démarche une nouvelle forme de travail du corps. Il semble qu'une véritable réhabilitation du corps et de l'intellect venait au monde et allait définir une certaine attitude physique face à la création. Il est évident aujourd'hui que la danse s'est transformée et ces tentatives un peu malhabiles des débuts nous paraissent aujourd'hui un peu maladroites. On ne peut toutefois douter que son influence ait été phénoménale. Le corps même des danseurs s'est transformé pour s'adapter à des chorégraphies plus dynamiques et des contacts physiques plus violents. L'improvisation a commandé une certaine attitude physique mais aussi psychique différente faisant appel à des fonctions cérébrales plus archaïques. L'improvisation a mené à la conscience des mécanismes de fonctionnement et à une relation à la matière mettant en relief le lien intime entre le producteur et le produit. Cette approche que je qualifierais de moins psycho intellectuelle peut s'étendre à d'autres champs de la création. L'improvisation (entre autres, l'improvisation contact dans le domaine de la danse a ouvert des portes qui nous permettent de comprendre la complexité de notre relation à l'environnement et donnent des pistes pour une approche plus attentive au corps face à la machine informatique.

Le questionnement sur la cognition, sur l'apprentissage des savoir-faire et l'application au processus de création est complexe et ne peut se résumer à une seule méthode, une seule approche. Peut-être que le concept de méthodologie est lui-même à questionner lorsqu'il s'agit du processus de création.

Je cherchais un type de cohérence pour aborder la création, basée sur l'empreinte de la matière inscrite en moi: composer avec les limites que mon être au monde m'impose et comment faire un levier de transformation de cette expérience des limites. Avec ce type d'approche, il est concevable que tout processus de création ne soit pas obligatoirement cohérent lorsqu'il est analysé dans ses parties. Il est multiple

et, par conséquent, il peut sembler, au premier regard, désorganisé. Chacune des composantes se lie progressivement autour du processus de réflexion au fur et à mesure qu'elle surgit du microcosme en continuelle mutation. C'est la contradiction de l'unité et du fragment, le désir d'assembler pour rendre intelligible un monde qui se révèle de plus en plus fragmentaire<sup>273</sup>.

Avec la création numérique, le corps peut devenir encombré de multiples résidus d'information, bruits, prolifération de datas. Des fragments qui s'accumulent et qui, sur le plan physique, accentuent la saturation du lien au monde. Cet encombrement offre à l'artiste de nouvelles possibilités, l'encombrement lui-même peut éventuellement constituer le corps l'œuvre. C'est une voie que j'ai privilégiée, parce qu'elle favorisait le dynamisme, la rencontre des systèmes émergents du corps et de l'environnement dans un flux et reflux continuels, plutôt qu'une stigmatisation nostalgique.

Si elle peut prendre des avenues différentes pour chacun, la création est le reflet d'une complexité d'éléments constitutifs en mouvement. Mon propre état au monde ne peut trouver l'unité qu'en acceptant la diversité, le multiple et la tolérance à la transformation. Pour ce qui est de son application au processus d'exploration, il me semblait nécessaire de ne pas aborder le projet de front, mais de le voir comme un jeu de billard où les billes s'entrechoquent, la tactique de jeu se modifiant à chaque coup par l'intervention des autres joueurs.

J'ai le profond sentiment que notre construction interne est à la fois en communion et en conflit avec l'environnement, avec l'univers. La création avec les outils informatique confirmait pour moi cette évidence dans la mesure où l'outil nous confronte à une nouvelle interprétation de l'idée de nature<sup>274</sup>. Notre corps, notre esprit et l'environnement sont indissociables de la communauté. Notre regard est

---

<sup>273</sup> Volet 1, chapitre III

<sup>274</sup> Volet 1, chapitre IX

inévitablement affecté. Ce comportement est sans doute ancré de façon plus organique et archaïque qu'on pourrait le soupçonner; cela dépasse la simple nécessité d'un ordre social au-dessus de l'individuel dont la transgression ne produirait que le chaos, une loi anthropologique universelle, comme le laisse entendre Bourdieu.

[...] à l'idéal de désintéressement à la subordination du moi au nous, au sacrifice de l'intérêt particulier à l'intérêt général, qui définit très précisément le passage à l'ordre éthique. On peut donc tenir pour une loi anthropologique universelle qu'il y a du profit (symbolique et parfois matériel) à se soumettre à l'universel, à se donner au moins l'apparence de la vertu...<sup>275</sup> Ce déchirement est social et éthique, mais j'ai la conviction que c'est aussi un phénomène psychique et organique.

Pour établir une rencontre cohérente avec la complexité, il m'est apparu nécessaire de donner un cadre à ma recherche. La mise en place d'un *laboratoire de recherche personnel* pendant l'exploration et comme préliminaire à la mise en chantier du projet final, favorisait un dynamisme et une liberté dans mon rapport à la production. Le laboratoire était le lieu de convergence de cette rencontre avec l'environnement. Le laboratoire de recherche personnel avait pour but d'interroger la matière tout en me protégeant. C'était le sentiment qui m'habitait. Cet espace tampon était un élément méthodologique déterminant, il s'appuyait sur l'improvisation, l'immersion et la préparation du corps. Il servait à encadrer *l'exploration, l'immersion et la sélection* au cours du processus. En choisissant cette façon d'aborder la création, je m'adaptais aux objectifs d'un projet spécifique tout en gardant une grande disponibilité aux imprévus inhérents à une matière en mutation continue.

Une thèse/création met en évidence la nécessité de donner des conditions, une structure pour la recherche, autour du projet à réaliser. Habituellement, un laboratoire de recherche fait appel à des notions de regroupement de chercheurs et

---

<sup>275</sup> Pierre Bourdieu, *Raison Pratique, sur la théorie de l'action*, Paris, Éditions du Seuil, p. 234.

de réalisations scientifiques avec des objectifs et des caractéristiques spécifiques : qualité, pertinence, contribution aux orientations, possibilités de financement, réalisations scientifiques. Même si toutes ces conditions ne semblent pas réunies, j'ai essayé d'établir un cadre, inspiré de l'esprit du laboratoire de recherche, pour la matérialisation du projet.

Dans le cadre d'un laboratoire personnel de recherche, certaines conditions, qui caractérisent un laboratoire de recherche, disparaissent dans la mesure où le centre du laboratoire est l'artiste lui-même. Tous les outils, toutes les ressources tournent autour du projet artistique. Le laboratoire se définit alors par le rayonnement de l'artiste dans l'environnement, dans ce cas-ci, institutionnel universitaire. Comme il n'y a, la plupart du temps, pas de lieu, de moyens, d'outils, définis<sup>276</sup> et que les collaborateurs sont des passagers occasionnels du projet, le laboratoire personnel de recherche devient une sorte de fédération, un regroupement de ressources qui se déplacent, se modifient, se transforment tout au long du processus. Le laboratoire de recherche se qualifie plus par sa mobilité, sa flexibilité<sup>277</sup> que par sa constance et ses assises en ressources humaines et matérielles.

Au cours du travail de création, j'ai aussi qualifié le laboratoire de recherche personnel d'*espace tampon*. L'*espace tampon* caractérisait le laboratoire de recherche en tant que lieu d'absorption des tensions liées à la multiplicité et la complexité des outils, surtout dans le cas des outils informatiques. Cet espace entre la conception et la mise en œuvre finale, est souhaitable en particulier lorsqu'un projet s'étend sur de trop vastes domaines, avec une grande interrelation des domaines entre eux. C'est là aussi un constat de ma recherche. Il appartient sans doute à chacun d'identifier, de découvrir et de mettre en place le type d'espace tampon qui convient à chaque type de recherche.

---

<sup>276</sup> Des moyens affectés spécifiquement à l'artiste au Doctorat en Études et Pratique des Arts.

<sup>277</sup> Disponibilité des ressources au long du processus, l'évolution des techniques, la disponibilité des collaborateurs influencent le déroulement du processus et obligent à une certaine souplesse.

En création numérique, nous devons accepter les effets d'une très grande quantité d'informations à traiter. Ces informations sollicitent etaturent nos capacités cérébrales. Il nous est souvent fort difficile d'en évaluer toutes les répercussions. Il est sans doute préférable d'accepter qu'une maîtrise totale ou même partielle soit relativement hors de portée. En revanche, faire confiance à son propre corps peut devenir un atout non négligeable. Le paradoxe de la maîtrise et de l'abandon fait partie des contraintes de la création numérique.

Ce qui est sûr, c'est que nous avons toujours de la difficulté à comprendre notre relation et notre place dans l'univers. Nous cherchons à nous rassurer en jouant les apprentis sorciers. C'est le leitmotiv de plusieurs de nos actes et non une véritable compréhension d'un monde qui nous est à jamais inaccessible. Plus nous le connaissons, plus il nous semble complexe et indéchiffrable. Nous n'avons, pour confirmer la différence entre une certaine réalité et l'illusion, que le regard que les autres nous renvoient. Ces autres confinés comme nous à une perception limitée de ce que l'environnement émet comme signaux et ce que nous pouvons en décoder.

Malgré l'ouverture du corps qu'ils supposent, la disponibilité et l'abandon, comme tout approche du réel, portent leurs propres limites. Pour résumer, ce n'est pas tant comme outil pour faire reculer les limites de notre ignorance que ces attitudes nous sont d'un apport aussi fondamental, c'est surtout parce qu'elles respectent la nature du processus de création et nous rendent aptes à faire davantage de liens.

Les limites sont des œillères que l'on accepte ou qui nous échappent (l'intrinsèque) ou qui nous sont imposées par l'immensité du territoire à explorer, qu'il nous soit accessible ou non (l'extrinsèque). À l'approche de la matière doivent s'associer une stratégie pour aborder le processus ainsi que des tactiques propres à chacun des aspects de la recherche. Pour être cohérent au cours de ma propre exploration, il a été nécessaire de donner certaines directions à cette rencontre producteur/produit, même

si le projet était multidirectionnel et polymorphe.

L'advenir de l'art est plus technologique, il me semblait crucial d'en tenir compte. Le lien corps/machine est plus intime et supporte moins bien la distance critique. L'apparente maîtrise de l'humain sur la matière cède la place à une plus grande conscience du lien humain/machine et de l'interdépendance ininterrompue entre les deux. Mais peu importent la complexité du processus et notre capacité d'en décortiquer le moindre détail, la création demeure et demeurera énigmatique.

Ce qui, dans les premiers temps, a pu sembler l'autopsie d'un processus de création, comme sa déconstruction dans l'analyse de ses constituants, s'est transformé et s'est révélé l'heuristique de la démarche, c'est-à-dire ce qui se révèle dans l'apparaître du processus. Certaines caractéristiques semblaient émerger de cette rencontre avec l'environnement pour un artiste en arts visuels, tant du côté des contraintes que des apports. Intéressant

Quels sont les principales contraintes et les principaux apports en ce qui concerne la création numérique pour un artiste en art visuel?

- Les principales contraintes:
  - Perte d'un sentiment d'indépendance et de distance face à la matière.
  - Perte d'autonomie: collaborations
  - Adaptation constante à l'évolution des outils de production
  - Multiplication des savoir-faire
  - Morcellement de l'information vs désir d'unité
  - Multiplication des objets : la machine informatique nous impose sans arrêt des choix et des directions nouvelles
- Les principaux apports:

- Accès à un champ d'exploration nouveau: riche, diversifié, vaste et polymorphe.
- Changement de l'attitude physique et psychique face à la création
- Redéfinition du cadre et de l'approche du processus d'exploration: ex: l'espace tampon
- Découverte d'une nouvelle unité avec la matière, d'une hybridation avec la machine
- Exacerbation des limites et de la saturation comme moteur de création

Mais surtout...

- L'occasion d'une redéfinition de la matière et de la relation à cette matière
- L'occasion d'une nouvelle interdépendance avec la matière et l'environnement.

J'avais mis en évidence certains éléments méthodologiques permettant d'établir et de développer une réflexion qui venait de la pratique et non l'inverse en utilisant des trajets détournés mais qui, à chaque moment, enrichissaient en retour la pratique.

J'ai voulu éviter une approche impérialiste qui pourrait convenir à tous les projets de création, mais qui, en contrepartie, pervertirait la spécificité d'un projet en élaboration. L'originalité de mon regard sur le processus tient plus de l'attitude qu'elle suggère que des procédés qu'elle impose. Toutefois, les procédés qu'elle suggère peuvent être utiles à une exploration spécifique, en particulier lorsqu'il y a une grande part d'inconnu, lorsque la matière est complexe et débridée, lorsque la

formation exigée est étendue.

Le processus de création tenait son originalité de la diversité, de l'hybridation, de la saturation, de la multiplicité des moyens, des techniques et des apprentissages, de la magie du conte et de l'enfance. La Traversée des Épreuves constituait sans doute à trouver le moyen d'arriver à quai en évitant le naufrage sur cet océan trop grand pour être saisi d'un seul regard.

La recherche témoignait, en quelque sorte, du passage et des liens entre une exploration plus traditionnelle au niveau des moyens jusqu'à cette recherche débridée à partir des nouveaux matériaux et des nouvelles approches qui impliquaient la diversité et la multiplicité de ces mêmes moyens. Comme je l'exprimais au début de la thèse, qu'on utilise ou non ces nouveaux vecteurs de création, ils font partie, tôt ou tard, du discours et de la réflexion de chacun, qu'ils entrent ou non dans le processus de création. J'ai pour ma part décidé d'accepter les tensions que représente cette traversée originale des nouveaux temps modernes.

## BIBLIOGRAPHIE SPÉCIFIQUE

- Agacinski, S. 2000. *Le passeur de temps : Modernité et nostalgie*. Paris : Éditions du Seuil.
- Andersen, H. C. 1996. *Contes*. Paris : La Fontaine du Roy.
- Bakhtine, M. 1970. *La poétique de Dostoïevski*. Paris: Éditions du Seuil.
- Barthes, R. 1984. *Le bruissement de la langue*. Paris: Éditions du Seuil.
- Bettelheim, B. 1976. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris : Hachette.
- Bourdieu, P. 1994. *Raisons pratiques : Sur la théorie de l'action*. Paris, Éditions du Seuil.
- Bourg, D. 2001. «Technique, instrument et destin». In *Critique du bio-pouvoir*, sous la dir. de T. Ferenczi, p. 15-26. Bruxelles: Complexe.
- Boyer, R. 2001. «Les contes "merveilleux" d'Anderson». In *Il était une fois... les contes de fées*, sous la dir. de O. Piffault, p. 130-134. Paris: Éditions du Seuil et Bibliothèque nationale de France.
- Calvino, I. (1956), 1982. *Contes populaires italiens*. T. 3. Paris: Denoël.
- Calvino, I. (1956), 1984. *Contes populaires italiens*. T. 4. Paris: Denoël.
- Caratini, R. 2000. *Initiation à la philosophie*. Paris: L'Archipel.
- Carou, A. 2001. «Vie à nos rêves: Les contes de fées au cinéma». In *Il était une fois... les contes de fées*, sous la dir. de O. Piffault, p. 270-277. Paris : Éditions du Seuil et Bibliothèque nationale de France.
- Chamberland, P. 1999. *En nouvelle barbarie*. Montréal, L'Hexagone.
- De Kerckove, D. 2003. «Culture et médias numériques: Les médias et l'architecture de l'intelligence» , In *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la dir. de L. Poissant, p. 53-63. Sainte-Foy (Qué).: Presses de l'Université du Québec.
- Demers, D. en coll. avec P. Bleton. (1994), 2000. *Du petit poucet au dernier des raisins : Introduction à la littérature jeunesse*, Montréal: Québec-Amérique Jeunesse, Québec: Télé-Université.

- Derrida, J. (1967) 1998. *La voix et le phénomène*. Paris: Presses universitaires de France.
- Dolto, F. (1985) 1987. *Solitude*. Paris : Vertiges du Nord
- Dolto, F. 1984. *L'image inconsciente du corps*. Paris: Éditions du Seuil.
- Eccles, J. C. *Évolution du cerveau et création de la conscience*. Paris: Flammarion, (1989) 1994.
- Ehrenzweig, A. (1967) 1974. *L'ordre caché de l'art*. Paris: Gallimard.
- Ferenczi, T. (dir. publ.) 2001. *Critique du bio-pouvoir*. Bruxelles: Complexe.
- Grenier, L. 2000. «Le temps d'une halte sur le sentier du silence. François Peraldi (1938-1993)». *Filigrane*, vol. 9, no 1, p. 80-113.
- Guattari, F. 1992. *Chaosmose*, Paris: Galilée.
- Harel, S. 1994. *L'écriture réparatrice : Le défaut autobiographique*. Montréal (Qué.): XYZ.
- Janicaud, D. 1988. *La phénoménologie éclatée*. Paris: De L'Éclat.
- Janicaud, D. 1999. «La phénoménologie sur les traces de l'inapparence du temps». *Revue d'esthétique : Esthétique et phénoménologie*, no 36, p. 25-36.
- Jones, D. et B. Molineaux. année ??? *Mythologir des Amériques*. Paris : De l'Éclat.
- Lafortune, L. et B. Massé avec la collaboration de S. Lafortune. 2002. *Chères mathématiques: des stratégies pour favoriser l'expression des émotions en mathématiques*, Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Lafortune, L. et S. Lafortune. 2002. *Chères mathématiques: des stratégies pour favoriser l'expression des émotions en mathématiques*, capsules vidéos, Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Lévinas, E. 1982. *Éthique et infini*. Paris: Fayard.
- Longavesne, J.-P. 2003. « Esthétique et rhétorique des arts technologiques : Les machines interfaces ». In *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la dir. de L. Poissant, p. 37-51. Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Lurie, A. 1999. *Ne le dites pas aux grands*. Paris: Payot/Rivages

- Maunoury, J.-L. (dir. publ.). année ? *Sublimes paroles et idioties de Nasr Eddin Hodja : Tout Nasr Eddin ou presque*, (recueillis et présentés par), Paris: Phebus.
- Merleau-Ponty, M. 1945. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
- Morin, E. 1994. *Mes démons*. Paris: Stock.
- Morin, E. 1997. *Amour, Poésie, Sagesse*. Paris: Éditions du Seuil.
- Piffault, O. (dir. publ.). 2001a. *Il était une fois... les contes de fées*. Paris: Éditions du Seuil et Bibliothèque nationale de France.
- Piffault, O *et al.* 2001. *Il était une fois... les contes de fées*, sous la dir. de O. Piffault.. Paris: Éditions du Seuil et Bibliothèque nationale de France.
- Pinker, S. (1994), 1999. *L'instinct du langage*. Paris: Odile Jacob.
- Pinkola Estés, C. (1992), 1996. *Femmes qui courent avec les loups: Histoires et mythes de l'archétype de la femme sauvage*. Paris: Grasset.
- Poissant, L. (dir. publ.). 1995a. *Esthétique des arts médiatiques*. T. 1, Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Poissant, L. (dir. publ.). 1995b. *Esthétique des arts médiatiques*. T. 2, Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Poissant, L. (dir. publ.). 2003. *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*. Sainte-Foy (Qué.), Presses de l'Université du Québec.
- Reeves, H. 1985. *Patience dans l'azur : l'évolution cosmique*. Sainte-Foy, (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Risset, J.-C. 1988. «Perception, environnement, musiques». *Harmoniques*, no 3, p. 10-37.
- Rokeby, D. 2003. « Construire l'expérience : L'interface comme contenu ». In *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, sous la dir. de L. Poissant, Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec, p. 91-114.
- Sartre, Jean-Paul. 1964. *Les mots*, Paris, Gallimard, p. 28.
- Serre, A. année ? « Témoignage d'André Serre sur ses rapports avec la création », *Actualité de la scénographie*, Vol. 32.

Stelarc. 1995. « Design et adaptation du corps à l'univers cybernétique ». In *Esthétique des arts médiatiques*. T. 2, sous la dir. de L. Poissant, p. 383-389, Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.

Varela, F., E. Thompson et E. Rosch. 1993. *L'inscription corporelle de l'esprit : Sciences cognitives et expérience humaine*. Paris: Éditions du Seuil.

Varela, F. (1988), 1996. *Initiation aux sciences cognitives*. Paris: Éditions du Seuil.

Von Franz, M.-L. (1970), 1995. *L'interprétation des contes de fées*. Paris: Albin Michel.

## BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE

- Arendt, H. 2002. *Qu'est-ce que la philosophie de l'existence ?* Suivi de *L'existentialisme français*. Paris: Hachette.
- Auster, P. 2001. *Je pensais que mon père était Dieu*. Arles: Actes Sud.
- Brunel, H. 2002. *Les plus beaux contes zen*. Paris: Calmann-Lévy.
- Calvino, I. 1985. *Palomar*. Paris: Éditions du Seuil.
- Calvino, I. 2001. *Le Baron Perché*. Paris: Éditions du Seuil.
- Beaugrand, H. 1973. *La Chasse-Galerie*, Montréal: Fides.
- D'Aignant, V. 2001. *25 Fabliaux*. Paris: Gallimard.
- Daudet, A. 1997. *Aventures prodigieuses de Tatarin de Tarascon*. Paris: Marshal Cavendish.
- Debray, R. 1991. *Cours de médiologie générale*. Paris: Gallimard.
- Delerm, P. et M. Delerm. 2001. *Fragiles*. Paris: Éditions du Seuil.
- Delumeau, J. 1978. *La peur en Occident*. Paris: Hachette.
- De Saint Chamas, E. et B. De Saint Chamas. 2002. *Contes du grenier*. Paris: Éditions du Seuil.
- D'Orsan, T. 2002. *Contes et facéties des enfants de Provence*. Rennes: Terre de Brume.
- Féray, Y. 2001. *Contes et légendes d'Asie, Contes d'une grand-mère chinoise*. Arles: Philippe Picquier.
- Fèvre, L. 1999. *Contes et Métaphores*. Lyon: Critique Sociale.
- Ficher, H. 2003. *CyberProméthée*. Montréal: VLB Éditeur.
- Fréchette, L. 1974. *Contes de Jos Violon*. Montréal: L'Aurore.
- Gagnon, C. 1999. *Petits contes de ruse et de malice*. Laval: Les 400 coups.

- Garcia Marquez, G. 1993. *Douze contes vagabonds*. Paris: Grasset et Fasquelle.
- Gravel-Galouchko, A. 1995. *Sho et les Dragons d'eau*. Toronto: Anni.
- Grimm, J.-G. et W.G. Grimm. 1996. *Nouveaux Contes*. Paris: Gallimard.
- Gripari, P. 1987. *Les contes de la folie Méricourt*. Paris: La Table Ronde.
- Gripari, P. 1990. *Contes d'ailleurs et d'autre part*. Paris: Grasset et Fasquelle.
- Hacking, I. 1998. *L'âme réécrite: étude sur la personnalité multiple et les sciences de la mémoire*. Le Plessis-Robinson: Institut Synthélabo pour le progrès de la connaissance.
- Hétier, R. 1999. *Contes et Violence : Enfants et adultes face aux valeurs sous-jacentes du conte*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Hymowitz, K. 1999. *Ready or Not : Why Treating Children as Small Adults Endangers Their Future- and Ours*. New-York: The Free Press.
- Jaccard, R. 1975. *L'exil intérieur*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Kadaré, I. 1995. *La légende des légendes*. Paris: Flammarion.
- Khayam, O. 1994. *Rubayat*. Paris: Gallimard.
- Kipling, R. 1988. *Le livre de la jungle*. Paris: Le Livre de Poche.
- Lafortune, L. et B. Massé avec la collaboration de S. Lafortune. 2002. *Chères mathématiques: des stratégies pour favoriser l'expression des émotions en mathématiques*. Sainte-Foy (Qué.): Presses de l'Université du Québec.
- Lemay, P. 1973. *Contes vrais*, Montréal: Fides.
- McCay, W. 2000. *Little Nemo*, Köln: Benedikt Taschen Verlag.
- Michaud, Y. (dir. publ.). 2000a. *Qu'est ce que la vie?*. Paris: Odile Jacob, Université de tous les savoirs.
- Michaud, Y. (dir. publ.). 2000b. *L'art et la culture*. Paris: Odile Jacob poche, Université de tous les savoirs
- Paccalet, Y. et S. Fautré. 2002. *La France des Légendes*. Paris: Flammarion.
- Pimpaneau, J. 2002. *Propos et anecdotes sur la vie selon le Thao*. Arles: Philippe

Picquier.

- Reeves, H. 1998. *Compagnons de voyage*, Paris: Éditions du Seuil.
- Rivais Y. et M. Laclos. 1988. *Les sorcières sont N.R.V.* Paris: L'école des loisirs.
- Salomé, J. 1993. *Contes à guérir, Contes à grandir*. Paris: Albin Michel.
- Saramago, J. 1998. *Le conte de l'île inconnue*. Paris: Éditions du Seuil.
- Schiele, E. 1993. *Moi, éternel enfant*. Chambéry: Comp'act.
- Sloterdijk, P. 2001. *Essai d'intoxication volontaire suivi de L'heure du crime et le temps de l'œuvre d'art*, Paris: Hachette.
- Szendy, P. 2001. *Écoute: une histoire de nos oreilles*. Précédé de Nancy, J.-L., *Ascoltando*, Paris: Les Éditions de Minuit.
- Vian, B. 1996. *Conte de fées à l'usage des moyennes personnes*. Paris: Pauvert.
- Wanier, J-P. 1999. *La mondialisation de la culture*. Paris: La découverte et Syros.