

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*ALICE, UN SUSPENSE À LA VERTICALE* : LA TRANSFORMATION D'UN  
ASCENSEUR PUBLIC EN DISPOSITIF CINÉMATOGRAPHIQUE IMMERSIF

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
CLAUDE BASTIEN

OCTOBRE 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

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

## REMERCIEMENTS

Je ne remercierai jamais assez mes collègues, ma famille et mes amis qui m'ont épaulée dans ce processus : je suis choyée d'être entourée de personnes aussi compétentes et dévouées.

D'abord, je souhaite remercier du fond du cœur mon directeur de maîtrise Dany Beaupré qui m'a encouragée, guidée et appuyée tout au long de ce complexe, mais inspirant processus. Dany Beaupré : merci d'avoir toujours cru en moi.

Merci également à Vincent Brunet-Dupont, mon amoureux qui a mis au service de ce projet son expertise, son enthousiasme, sa créativité et son intelligence. Merci également à mes collègues, collaborateurs et amis qui m'ont aidée dans la réalisation et la postproduction du court métrage : Thomas Leblanc-Murray, Sorya Nguon-Belisle, Chloe Luchs, Patricia Rivas, Dominic Drolet, Marc-André Simard. Un merci tout spécial à Alexandre Paquet qui a su matérialiser avec brio ma vision artistique pour l'installation et le court métrage. Merci également aux sages conseils de Kenny Lefebvre et de Danny Perreault qui m'ont aidée à concrétiser l'aspect interactif du projet.

Pour toutes les heures passées à réviser mon mémoire, je souhaite également remercier : Dolores Parenteau-Rodriguez, Thomas Desaulniers-Brousseau et Patricia Black. Un merci tout spécial à ma mère, Diane Bastien qui depuis ma tendre enfance se fait un devoir de me soutenir dans tout ce que j'entreprends : j'en suis extrêmement reconnaissante et incroyablement touchée.

Merci également à Cynthia Noury et Lucie Le Touze, pour avoir inspiré la structure de ce mémoire. L'excellence des vôtres m'a grandement motivée à rédiger le mien.

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ .....	v
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE 1	
BRÈVE DESCRIPTION DE L'ŒUVRE .....	4
CHAPITRE 2	
CADRE THÉORIQUE .....	6
2.1 Introduction .....	6
2.2 L'approche phénoménologique : la relation de l'artiste à l'espace .....	7
2.3 Entre cinéma et architecture : l'expérience de la matière.....	16
2.4 Conclusion .....	29
CHAPITRE 3	
MÉTHODOLOGIE DE CRÉATION ET RÉCIT DE PRATIQUE.....	30
3.1 Introduction .....	30
3.2 La construction de l'artiste .....	31
3.3 Le désir et l'intuition au cœur d'un processus heuristique.....	34
3.4 Première itération : la transformation de l'espace public par la projection architecturale.....	35
3.5 La naissance du « doute ».....	36
3.6 La deuxième itération : le récit et la cage d'escalier .....	37
3.7 L'ascenseur comme <i>terrain</i> .....	38
3.8 L'écriture du scénario comme moteur de création .....	39
3.9 Tournage.....	43
3.10 Postproduction : montage, traitement sonore, interactivité .....	44
3.11 Installation et interactivité.....	46
3.12 Conclusion.....	48
CHAPITRE 4	
LES COMPARABLES .....	49

4.1	Introduction .....	49
4.2	L'œuvre d'Hitchcock : Le voyeurisme dans <i>Rear Window</i> (Hitchcock, 1954) & le traitement sonore de <i>Dial for Murder</i> (Hitchcock, 1954).....	50
4.3	<i>La Trilogie Chrysalides</i> (Bernatchez, 2009) .....	53
4.4	<i>Her</i> (Jonze, 2013) .....	54
4.5	Conclusion.....	55
CHAPITRE 5		
	L'ŒUVRE COMMENTÉE .....	57
5.1	Introduction .....	57
5.2	Le court métrage.....	57
5.3	Les aspects techniques de l'œuvre .....	67
5.4	La Nuit blanche .....	69
CHAPITRE 6		
	RÉCEPTION DE L'ŒUVRE .....	72
6.1	Introduction .....	72
6.2	Anxiété vs ludicité.....	72
6.3	Récit vs voyeurisme .....	73
6.4	Scénographie .....	74
6.5	Mouvement.....	75
6.6	Ambiance sonore.....	75
6.7	Conclusion.....	75
CONCLUSION.....		
ANNEXE A : ALICE, UN SUSPENSE À LA VERTICALE .....		79
ANNEXE B : ŒUVRES CITÉES .....		93
BIBLIOGRAPHIE .....		106

## RÉSUMÉ

Ce mémoire vise à réfléchir aux liens qui unissent le cinéma et l'architecture à travers l'intégration d'une installation vidéo à un ascenseur public. En transformant et en bonifiant celui-ci par un geste artistique *in situ*, cette recherche-crédation propose de modifier l'expérience physique et psychique des usagers de cet ascenseur. Le processus méthodologique et épistémologique qui caractérise cette recherche-crédation sonde la relation de l'artiste à cet espace en mouvement. En tentant de transformer l'angoisse qui caractérise son expérience de l'ascenseur, l'artiste propose une création ludique visant à transformer ce lieu par l'addition d'un objet cinématographique. Synchronisé au mouvement de l'ascenseur et diffusé verticalement, le court métrage reprend les codes du suspense en jouant sur le fond et la forme de son cadre de diffusion. L'installation brouille les frontières entre l'espace de l'ascenseur et le court métrage.

Mots-clés : cinéma, affect, phénoménologie, installation, immersion.

## INTRODUCTION

La maîtrise en recherche-cr ation est un exercice de rigueur caract ris  par le cadrage th orique et m thodologique de ses propres passions et de ses intuitions. L' uvre que j'ai r alis e est le produit de cette longue qu te de sens. Le m moire en recherche-cr ation vise donc   m ticuleusement d broussailler le chemin qui m ne   la r alisation du projet de cr ation. Pour moi, cette qu te de sens prend racine dans mes passions pour le cin ma, l'architecture et l'espace public.

Mon  uvre est le produit de mes recherches sur les possibles entrelacements de ces champs.   travers l'exploration de leur mati re commune, dont la recherche m'a permis de d terminer comme  tant la lumi re, le mouvement, le son et le r cit, j'ai cr e une  uvre qui perm abilise les fronti res de ces champs de pratiques. D'autre part, ce dialogue pluridisciplinaire se d ploie au travers de mon utilisation des technologies interactives que je mets au service de l' uvre.

*Alice, un suspense   la verticale* (voir Annexe A, Figure 1) est donc une  uvre  ph m re qui se pr sente sous la forme d'une installation vid o immersive en mouvement. Cette derni re se situe dans un ascenseur. J'utilise ce lieu comme point d'ancrage dans un processus de cr ation bas  sur une posture th orique ph nom nologique. Celle-ci place au centre de ma d marche artistique mon rapport   l'espace et, plus pr cis ment,   l'espace de l'ascenseur comme un lieu suscitant chez moi un profond sentiment d'anxi t .

Dans ce m moire seront examin es en d tail les ramifications de ce processus de cr ation ayant men    la r alisation de cette  uvre. D'abord, lors du *Chapitre 1* nous pr senterons sommairement mon  uvre. Ces explications nous aideront   comprendre les r f rences   l' uvre qui sont exprim es tout au long de ce m moire. Ensuite, dans le cadre du *Chapitre 2*, nous jetterons, en deux temps, les bases conceptuelles de l' uvre. D'une part, nous examinerons en quoi il est pertinent de mobiliser une posture

phénoménologique pour qualifier mon processus de création. Cette dernière sera problématisée à travers les travaux de Maurice Merleau-Ponty (1964) sur le rapport de l'artiste à son œuvre d'art et à travers ceux de Steven Holl (2006) sur sa conception phénoménologique de l'espace<sup>1</sup>. D'autre part, nous analyserons également quelle place occupent les liens entre le cinéma et l'architecture dans mon œuvre, et ce, notamment en mobilisant les travaux de Clotilde Simond (2009) et de Louise Pelletier (2006) sur ce sujet. À partir de l'examen du mouvement, du récit, de la lumière et du son, nous verrons comment mon œuvre s'est construite à partir de l'étude de ces matières communes aux deux champs de pratique. Une fois les bases théoriques approfondies, nous relaterons, dans le *Chapitre 3*, les processus méthodologiques qui ont mené à l'œuvre. Pour mieux contextualiser ces derniers, nous raconterons ces processus en parallèle de mon récit de pratique. Ce dernier nous permettra de comprendre comment l'appropriation du « doute » (Lancri, 2006) peut servir de moteur à la création. Par la suite, au sein du *Chapitre 4*, nous explorerons les œuvres qui ont influencé mon processus de création. Nous verrons notamment comment *Alice, un suspense à la verticale* rend en quelque sorte hommage au travail d'Hitchcock. Finalement, lors du *Chapitre 5*, nous reviendrons sur les aspects techniques et conceptuels de l'œuvre. D'une part, nous expliquerons en détail l'installation. Comment l'œuvre a-t-elle concrètement pris forme dans l'espace ? Ensuite, nous aborderons scène par scène, chaque élément du court métrage soit : la direction artistique, la direction photo, le traitement sonore, le montage et le jeu des acteurs. Ces explications nous permettront de mieux saisir les choix qui ont construit l'œuvre en temps et en espace.

---

<sup>1</sup> La définition philosophique de l'espace que nous retenons est la suivante : l'espace est un « milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou concevables (concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs) ». L'espace est également défini comme « Portion de l'étendue couverte par le toucher, par la vue. » (CNRTL, 2017)

*Alice, un suspense à la verticale* est le produit d'un long processus de recherche-crédation dont les considérations dépassent les limites de l'œuvre présentée. J'espère que la lecture de ce mémoire vous permettra de mieux saisir comment l'exploration des liens entre ces deux champs de pratique, à première vue très différents, peut constituer, une fois réunis, un champ de tous les possibles.

## CHAPITRE 1

### BRÈVE DESCRIPTION DE L'ŒUVRE

Avant d'explorer les concepts théoriques et méthodologiques se rattachant à l'œuvre j'aimerais décrire en quelques phrases l'essentiel du projet. Ce portrait sommaire de l'installation vous aidera à mieux comprendre les liens entre la pratique et la théorie de ce mémoire. Par ailleurs, nous reviendrons à la fin de ce dernier avec le détail exhaustif de l'œuvre. Vous aurez l'occasion à ce moment-là d'en apprendre davantage sur les choix reliés à la direction artistique, à la direction photo, à la construction du scénario et à la scénographie de l'installation. Nous reviendrons également sur la réception de l'œuvre par le public lors de la Nuit blanche (mars 2017). Comment le public a-t-il compris l'œuvre et quelle en a été son expérience physique et psychique ?

*Alice, un suspense à la verticale* est une installation vidéo immersive dont la trame narrative se déploie verticalement dans un ascenseur. Le spectateur est témoin du destin tragi-comique de trois jeunes filles habitant l'une au-dessus de l'autre, dans un triplex du centre-ville. Depuis plusieurs mois, Alice épie jalousement sa voisine d'en haut, Claire. Elle idéalise tout de cette dernière sans réellement la connaître. Or, depuis quelque temps, les gestes naguère déplacés, mais inoffensifs qu'Alice portait à l'endroit de Claire se sont transformés en une obsession malsaine et incontrôlable. Cette dernière prend une tournure dramatique lors d'une soirée fatidique. Ne pouvant plus soutenir la présence de Claire dans son immeuble, Alice s'introduit chez elle pour commettre l'irréparable.

La prémisse du court métrage s'inspire de la comédie noire et du suspense<sup>2</sup> en jouant sur l'inconfort provoqué par l'idée du voyage en ascenseur.

L'installation vidéo a été présentée devant plus de trois cents personnes lors de la Nuit blanche (mars 2017) dans l'ascenseur du pavillon JE de l'UQAM. Pour l'occasion, l'ascenseur a été transformé en une boîte noire. À l'intérieur, une télévision de 65 pouces était placée verticalement sur le mur de l'ascenseur. Cette dernière se présentait comme une fenêtre sur la vie de trois jeunes filles à l'intérieur de leur appartement respectif.

Les scènes étaient synchronisées avec le déplacement de l'ascenseur donnant l'impression que l'ascenseur traversait les planchers des appartements. L'expérience, d'une durée totale de 8 minutes, joue sur les frontières entre l'espace public de l'ascenseur et le récit fictif du court métrage. Ce jeu s'effectue à travers l'utilisation du mouvement vertical de l'ascenseur et de la scénographie déployée, lors de la présentation de l'œuvre, pour transformer notre perception de l'ascenseur comme espace public (voir Annexe A, Figure 1).

---

<sup>2</sup> Le suspense au cinéma se définit comme suit : « Les moments de suspense d'un film éveillent un sentiment d'attente angoissée [...] Il va jouer sur la durée et peut être tragique ; il joue sur la peur [...] Le suspense est la " la dilatation d'un présent pris entre deux possibilités contraires d'un futur imminent " (Jean Doucet) » (Bachy, 2017).

## CHAPITRE 2

### CADRE THÉORIQUE

*L'œil est ce qui a été ému par un certain impact du monde et le restitue au visible par les traces de la main.*

– Maurice Merleau-Ponty (1964)

#### **2.1 Introduction**

Mon projet cherche à transformer notre perception et notre expérience physique et psychique de l'ascenseur en tant qu'espace public en mouvement. Cette transformation s'exprime par l'addition d'un objet cinématographique, sous forme d'installation vidéo. Ce dernier traduit ma propre expérience de cet espace. À travers l'organisation d'un récit narratif, l'utilisation de la lumière et du son pour créer l'atmosphère des scènes et la scénographie de l'installation, mon projet intègre le cinéma à l'architecture afin de susciter différentes émotions (joie, étonnement, peur, enthousiaste) chez le spectateur.

Ma création est également le produit de mes recherches sur les liens entre l'espace architectural, le cinéma et la technologie. Afin de poser les bases théoriques de ma recherche-crédation, du point de vue de ma démarche artistique, de mon processus de création et de l'œuvre en résultant, je mobiliserai les travaux de Steven Holl (2006) qui, s'inspirant de la pensée de Maurice Merleau-Ponty (1964, 1945), a cherché à appliquer la phénoménologie de la perception au domaine de l'architecture. Ensuite, j'aborderai plus précisément les fondements théoriques qui ont inspiré la création même de mon œuvre : son aspect matériel et expérientiel. Pour ce faire, je m'appuierai sur les théories qui examinent les liens entre le cinéma et l'architecture. Celles-ci sont indissociables de l'histoire des avant-gardes cinématographiques qui ont vu naître le

« cinéma élargi »<sup>3</sup> (Duncan et Young, 2011). En ce sens, j'explorerai la matérialité de mon œuvre à partir des concepts de mouvement, de narrativité, de lumière, et de son. Finalement, je montrerai comment la mobilisation originale de ces aspects dans mon œuvre contribue à explorer le champ de la recherche-crédation qui, dans ma pratique, se définit par l'étude des liens entre le cinéma, la technologie et l'architecture.

## **2.2 L'approche phénoménologique : la relation de l'artiste à l'espace**

Mon désir de créer une œuvre immersive dans l'ascenseur est d'abord venu de mon expérience psychique et physique de l'espace. C'est la puissance de mes sensations incarnées et situées dans cet espace qui a motivé la recherche d'une expérience cinématographique innovante. J'ai voulu travailler à partir du matériel émotif que provoquent chez moi ces « voyages » en ascenseur. Souffrant légèrement de claustrophobie, j'ai toujours eu peur de prendre l'ascenseur. L'idée de rester prisonnière de ce dernier lors d'une panne me rend profondément anxieuse. De cette angoisse naît une multitude de scénarios catastrophes qui sont alimentés par mon imaginaire hyperactif. Voilà pourquoi dans mon projet j'ai voulu utiliser ces émotions en les transposant en une œuvre qui transformerait ma perception de l'ascenseur et celle du public. Le résultat, associé à la mise en place de l'installation, a eu pour effet de transformer l'ascenseur en un lieu à la fois ludique et intrigant, ne suscitant plus la peur, mais l'enthousiasme.

---

<sup>3</sup> « On appelle "cinéma élargi" toute forme de présentation cinématographique qui modifie d'une façon ou d'une autre la projection classique définie comme envoi sur un écran, devant des spectateurs assis, d'une image obtenue par le passage d'une pellicule dans un projecteur [...] Ce cinéma au sens large — dit aussi "syncinéma" par Maurice Lemaître (1952) ou cinéma "éclaté" (les Américains disent depuis 1965 "expanded cinema") — obéit à des sollicitations assez diverses : volonté de gigantisme, recherche de mariages avec d'autres arts ou, plus près de nous, mise en question ludique ou didactique du processus cinématographique traditionnel » (Dictionnaire du cinéma, 2001).

Pour l'architecte Steven Holl<sup>4</sup>, la perception multisensorielle est au cœur de notre expérience de l'espace architectural, car elle informe notre rapport émotif à ce dernier. Selon lui, la stimulation de nos sens par le cadre bâti peut transformer notre impression de l'espace en un moment, intime, dramatique, hostile, chaleureux, etc. À travers l'organisation de la matière, l'espace nous communique plus qu'un programme formel, car il a le pouvoir de transformer notre imaginaire (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006).

Par conséquent, dans le présent mémoire-crédation j'ai tenté de répondre à l'hypothèse suivante : comment traduire, bonifier et ultimement transformer mon expérience de l'ascenseur, et ce, à travers un dispositif cinématographique unique qui utilise à la fois les codes architecturaux et cinématographiques ? *Alice, un suspense à la verticale* synthétise ma réflexion sur ma relation de cinéaste à l'espace architectural.

Par ailleurs, c'est à partir de cet intérêt pour la transformation du cadre bâti en objet affectif que la mobilisation d'un cadre théorique phénoménologique prend tout son sens. Tout comme Merleau-Ponty l'a développé dans son essai *L'Œil et l'Esprit* (1964), mon œuvre interroge la transposition des mécanismes perceptifs du monde. En utilisant mon expérience physique et psychique de l'ascenseur comme matériel pour créer mon œuvre, j'interroge ma relation en tant qu'artiste à l'espace : comment mon expérience de l'espace se manifeste-t-elle dans mon œuvre ? Quelle forme prend-elle ?

Pour moi, cette manifestation s'incarne dans un court métrage immersif qui veut transformer, en un objet cinématographique, mon expérience de l'ascenseur. En ce

---

<sup>4</sup> « Architecte, lauréat de la prestigieuse médaille Alvar Aalto, Steven Holl a fondé son agence à New York en 1976. Connue pour le musée d'Art contemporain de Kiasma à Helsinki ou pour le controversé bâtiment Simons Hall du MIT à Boston, il revendique une approche phénoménologique de sa discipline, qu'il conçoit comme un engagement physique avec son environnement » (Philosophie Magazine, 2017).

sens, mon processus de création reprend la théorie de Merleau-Ponty qui soutient que le corps de l'artiste est un réceptacle multisensoriel qu'il utilise pour traduire sa vision du monde (Merleau-Ponty, 1964, p. 11-13). De fait, mon mémoire-crédation traduit ma propre « vision » de l'ascenseur. Cette vision est par ailleurs poétisée à travers l'utilisation du langage cinématographique et d'une scénographie de l'ascenseur.

### **2.2.1 Historique et fondement de la posture répondant à la problématique de ce mémoire.**

Directement inspiré par les travaux du père de la phénoménologie Edmund Husserl, Merleau-Ponty développe une posture épistémologique basée sur la redéfinition de l'expérience du *corps-sujet*<sup>5</sup>, et ce, en repensant la relation entre le sujet et l'objet. Selon lui, l'étude des phénomènes qui traduisent notre rapport au monde, ne peut pas se faire seulement à travers des schèmes de pensée relatifs à des méthodologies de nature empirique ou intellectuelle (Reynolds, 2017).

Pour l'auteur, le grand problème des philosophes qui ont cherché à définir la relation entre le corps et la conscience repose sur une tradition philosophique « tendancieuse » qui place le corps comme un objet nécessairement gouverné par une conscience transcendantale<sup>6</sup>. Merleau-Ponty tente d'exposer le conflit traditionnel qui

---

<sup>5</sup> Merleau-Ponty, oppose la notion du corps-objet au corps-sujet. La première « [...] admet entre ses parties où entre lui-même et les autres objets que des relations extérieurs et mécaniques, c'est-à-dire le corps tel qu'il est étudié par le physiologiste et médecin - corps d'objet d'étude et d'investigation, corps tendant à devenir une chose [...] » (Comeau, 2001, p.13) Le corps-sujet, quant à lui, désigne le corps « [...] comme centre de mon existence, comme puissance à la fois d'agir et de percevoir, autrement dit, comme moyen d'insertion du sujet que je suis dans le monde » (Comeau, 2001, p. 13).

<sup>6</sup> En philosophie le terme transcendantal signifie ce qui « est purement rationnel » et « qui se fonde sur des données à priori » (CNRTL, 2017). C'est ce « qui est connu comme une condition *a priori* et non une donnée de l'expérience » (CNRTL, 2017).

régit la pensée dualiste, basée entre autres sur la dichotomie entre le corps et l'esprit (Reynolds, 2017).

Ne rejetant pas pour autant l'importance des méthodologies scientifiques, Merleau-Ponty soutient que la connaissance du monde est également le produit de l'expérience du corps vis-à-vis le monde. Pour l'auteur, c'est à travers notre corps que nous avons accès au monde. Il n'oppose donc pas le corps et l'esprit, mais tente au contraire de saisir les liens critiques qui les unissent (Reynolds, 2017). De fait, ses écrits sur la phénoménologie visent à saisir la complexité qui régit l'expérience du corps vis-à-vis le monde :

La phénoménologie, c'est l'étude des essences ...<sup>7</sup> [...] l'essence de la perception, l'essence de la conscience, par exemple [...] C'est une [...] une philosophie pour laquelle le monde est toujours « déjà là » avant la réflexion, comme une présence inaliénable, et dont tout l'effort est de retrouver ce contact naïf avec le monde pour lui donner enfin un statut philosophique... c'est aussi un compte rendu de l'espace, du temps, du monde « vécus ». C'est l'essai d'une description directe de notre expérience telle qu'elle est, et sans aucun égard à sa genèse psychologique et aux explications causales que le savant, l'historien ou le sociologue peuvent en fournir [...] (Merleau-Ponty, 1945, p. 12).

L'idée qu'il faut s'abstraire de toutes données scientifiques, ou simplement rationnelles, pour saisir notre rapport au monde est d'autant plus pertinente lorsqu'il s'agit de comprendre la démarche de l'artiste. Dans ce mémoire, c'est à travers cette lunette particulière de la création que nous cherchons à rejoindre cette position phénoménologique.

---

<sup>7</sup> « Les *essences* de Husserl doivent ramener avec elles tous les *rapports vivants de l'expérience* [...] Il ne faut donc pas dire avec J. Wahl que « Husserl sépare les **essences** de l'*existence* ». Les **essences** séparées sont celles du langage. C'est la fonction du langage de faire exister les **essences** dans une séparation qui, à vrai dire, n'est qu'apparente, puisque par lui elles reposent encore sur la vie antéprédicative de la conscience » (CNRTL, 2017).

### 2.2.2 L'exemple de la peinture pour comprendre mon œuvre cinématographique

C'est dans son court essai *L'Œil et l'esprit* (Merleau-Ponty, 1964), basé entre autres sur les œuvres de Cézanne (voir Annexe B, Figure 1) que le philosophe « [...] déconstruit la conception classique de l'espace [...] » (Bourlez et Vinciguerra, 2011, p. 10). Pour Merleau-Ponty, les techniques employées et développées par les peintres impressionnistes<sup>8</sup> sont le reflet d'une approche phénoménologique du corps à l'espace. En essayant de capturer l'essence du monde, les peintres issus de ce mouvement « prêtent leur corps au monde » (Merleau-Ponty, 1964, p. 12) en plus de le changer. Le corps qui peint, réceptacle des sensations du monde, est alors vu comme « un entrelacs de la vision et du mouvement » (Merleau-Ponty, 1964, p. 12), brouillant ainsi les frontières entre l'expérience de l'espace et sa transposition sur la toile.

Leur expérience de l'espace est ainsi constituée à travers la combinaison de tous leurs sens (toucher, odorat, ouïe, etc.) La perception n'est pas uniquement le produit de la pensée, mais bien de l'expérience vécue par le corps.

D'autre part, on reconnaît un lien évident entre l'expérience de l'espace architectural que propose Steven Holl (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006) et celle définie par Merleau-Ponty pour expliquer la relation des artistes à l'espace. En ce sens, dans son ouvrage *Questions of perception* (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006), l'architecte stipule que chacune des expériences architecturales qui touchent notre corps et qui

---

<sup>8</sup> Les impressionnistes sont un « groupe de peintres qui présentèrent leurs œuvres dans une série d'expositions communes entre 1874 et 1886 et qui partageaient le même refus des conventions traditionnelles de la peinture (dessin, perspective, éclairage d'atelier) et le même désir d'exprimer par la modulation des couleurs l'impression ressentie devant les spectacles de la nature ou de la vie moderne » (CNRTL, 2017). Les principaux peintres issus de ce courant sont : Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir, Edgar Degas, Edouard Manet et Paul Cézanne (Encyclopédie de l'Agora, Duret, 2012). L'impressionnisme décrit également une « attitude intellectuelle de celui qui ne se fonde que sur ses impressions » (CNRTL, 2017).

émeuvent notre esprit est issue d'une approche multisensorielle. De fait, la matière est perçue équitablement par le nez, les oreilles, la peau, la langue et les muscles (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006). Au sujet de la peinture de Cézanne, il ajoute également que ce célèbre peintre cubiste voyait même l'odeur du paysage qu'il transposait synesthésiquement à sa toile. Pour Holl, si un peintre veut exprimer le monde il doit transmettre le sentiment de présence qui régit sa propre expérience de l'espace (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006, p. 30).

Pour Merleau-Ponty, cette opération, qui permet à l'artiste de traduire la matière intangible qui régit le monde, s'effectue en réalisant un « tracé visible » dont « [...] les motifs soutiennent son inspection du monde » (Merleau-Ponty, 1964, p. 14). L'artiste peintre traduit donc, par la peinture, son expérience complète et physique de l'espace.

Dans le cadre de mon mémoire-crédation, je cherche à effectuer le même processus de restitution de l'expérience de l'espace à travers le geste cinématographique. Le produit de mon « tracé visible » est la création d'une installation vidéographique où j'essaie de traduire mon expérience à la fois psychique et physique de l'espace. Je tente de saisir l'ascenseur dans son entièreté, en intégrant les *a priori* physiques et psychologiques qui le constituent.

À travers mon corps, je perçois le lieu à la fois comme une cage de métal en mouvement, régi par un système électronique complexe, et à la fois comme une expérience sociale, celle-ci prenant la forme d'une tension entre le sentiment notoire de claustrophobie d'un lieu exigu, et le caractère ludique de l'expérience proposée.

Par ailleurs, puisque les techniques des peintres diffèrent entièrement de celles des cinéastes, l'analogie entre ces deux arts reste limitée. Alors que les peintres issus du courant impressionniste préconisent l'instantanéité du geste (Cassou, 2017), le cinéma permet rarement cette transposition directe de l'expérience vécue.

Pour Dominique Chateau, auteur de l'ouvrage *Cinéma et philosophie*, il est également évident que le rapport du corps de l'artiste-peintre à l'œuvre ne s'opère pas de la même manière que celui du cinéaste : « [...] Le corps du peintre se transmet directement au support et [...] ses gestes y laissent des traces, loin, très loin de la chaîne complexe de médiations à travers lesquelles s'opère la lente création cinématographique » (Chateau, 2010, p. 114).

#### **2.2.4 La phénoménologie cinématographique au temps du montage : ou comment le dispositif peut altérer notre rapport à l'espace.**

Dans cette section du mémoire, nous analyserons comment la transformation de l'espace de réception de l'objet cinématographique a été influencée par le montage de plans-séquences à la verticale et l'intégration du *glitch*<sup>9</sup> (voir Annexe B, Figure 2) comme outil de dialogue entre le court métrage et son contexte de diffusion.

L'écran, situé dans l'ascenseur, est censé représenter une fenêtre dans le mur qui permet aux spectateurs de voir à l'intérieur des appartements, de l'autre côté de cette fenêtre. Brisant les frontières entre ascenseur, cinéma, espace public et salle de cinéma, mon expérience invite les spectateurs à repenser leur rapport à l'ascenseur. Je voulais stimuler leur imaginaire en proposant un espace alternatif qui donnerait non pas sur du béton, mais bien sur l'intérieur d'appartements fictifs situés dans l'immeuble adjacent à l'ascenseur. Cette illusion, bien qu'imparfaite, fût possible grâce à l'utilisation du montage.

---

<sup>9</sup> L'emploi du terme *glitch* dans le domaine de la vidéo, se manifeste lorsqu'une erreur se produit dans le logiciel informatique ou dans le dispositif de diffusion du matériel vidéographique. Or, il arrive également que l'artiste décide de provoquer explicitement ce *glitch*. Ce processus est couramment appelé du « data bending » (Geere, 2010). Dans mon mémoire j'ai délibérément altéré mon image en simulant un effet qui rappelle des artefacts de compression.

### 2.2.5 Le montage

Pour Merleau-Ponty, le cinéaste utilise le montage pour construire le sens du film. En juxtaposant une suite d'images il fabrique une « nouvelle réalité ». (Merleau-Ponty, 2009, p. 22) Mon désir de créer une fenêtre sur l'intérieur d'appartements fictifs correspond à cette idée de transformer l'espace de l'ascenseur en une « nouvelle réalité ». En arrimant la verticalité des images au mouvement de l'ascenseur, l'installation donne l'illusion timide de pouvoir voir à travers les étages. Pour ce faire, le court métrage fait appel à des techniques précises de montage. En effet, pour mon projet, j'ai décidé de tourner des plans-séquences dont le format de captation était vertical (voir Annexe A, Figure 2). J'ai par la suite assemblé ces plans. Le défilement de ces derniers était synchronisé avec le mouvement de l'ascenseur. L'illusion finale était relativement efficace. Or, même si ce dispositif fonctionnait assez bien, la scénographie générale de mon installation ne permettait pas aux spectateurs de plonger totalement dans la proposition.

En effet, à l'origine, j'ai voulu transformer les parois de l'ascenseur en murs de béton fissurés à travers desquels on aurait pu voir les appartements de l'autre côté du mur. Finalement, le peu de moyens techniques à ma disposition m'a forcée à repenser la scénographie de mon installation. J'ai finalement décidé de recouvrir les murs de panneaux noirs en laissant toute la place à l'écran de 65 pouces accroché au mur (voir Annexe A, Figure 3). Cette décision a eu pour impact de rendre très apparent le dispositif d'accrochage de la télévision. De plus, la grosseur de l'écran du téléviseur accentuait également le rapport des spectateurs à la matérialité du dispositif. Ces derniers pouvaient presque, en ce sens, percevoir les pixels de la télévision.

C'est en réfléchissant à ce contexte de diffusion que j'ai décidé de jouer sur la nature même de l'expérience. Mon installation proposait alors délibérément des allers-retours entre la matérialité de l'installation vidéo et son contenu. En plus de préconiser la verticalité des plans, j'ai décidé d'utiliser un système de *glitch*. Ce dernier avait pour

but de jouer sur le contexte de présentation. En altérant la matérialité du court métrage vidéo, à partir de l'utilisation de *glitch*, je proposais un dialogue volontaire avec le public. En insérant une stratégie de *glitch*, j'assumais mon contexte de diffusion imparfait en invitant le public à jouer avec le contenu et la forme de l'œuvre (voir Annexe A, Figure 4).

Par ailleurs, sur le plan de la représentation de l'espace, Steven Holl met en relief, dans son ouvrage *Questions of perception*, les limitations des arts de la représentation en deux dimensions comme la photographie, la peinture ou les arts graphiques (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006). Bien que pour lui la puissance émotionnelle véhiculée par le cinéma soit indéniable, il pose l'architecture comme le seul art permettant d'éveiller simultanément tous les sens (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006, p. 41). Qu'on soit d'accord ou pas avec cette position il est intéressant de comprendre que l'œuvre *Alice, un suspense à la verticale* tente justement de transcender les limites de la représentation cinématographique traditionnelle d'une salle de cinéma.<sup>10</sup> En proposant une installation vidéo *in situ*,<sup>11</sup> l'œuvre propose d'unir le cinéma et l'architecture pour permettre une lecture à la fois émotive, sensorielle, poétique et imaginative de l'espace architectural.

---

<sup>10</sup> Selon le dictionnaire du cinéma, la salle de cinéma se définit comme suit : « Au tout début, le cinéma était une attraction, qui se prêtait bien à une exploitation foraine [...] Dans les pays développés, le cinéma s'est toutefois rapidement installé dans des salles spécialisées : théâtres reconvertis ou bien salles conçues dans un esprit analogue aux théâtres de l'époque [...] Si l'on considère le cinéma comme une restitution de la réalité, l'emplacement idéal dans la salle est celui d'où l'on observe l'écran sous un angle comparable à l'angle sous lequel la scène a été filmée » (Larousse, Dictionnaire du cinéma, 2001).

<sup>11</sup> Dans ce mémoire nous faisons référence au terme *in situ* dans le contexte suivant : « [...] celle qui apparaît toujours en premier quand il est question des pratiques artistiques et de la ville, c'est l'art en espace public, parfois aussi désigné par le terme *in situ* (en anglais : « *site specific* »). Si l'art en espace public se réfère à toute œuvre dans un lieu accessible au public, le terme *in situ* s'inscrit plutôt dans une logique artistique et signifie qu'une œuvre a été produite pour un site spécifique, même s'il n'est pas public » (Urlberger, 2008).

### 2.3 Entre cinéma et architecture : l'expérience de la matière

Dans cette partie du mémoire, nous allons présenter les concepts au cœur de la création de mon mémoire. Ceux-ci sont issus du domaine du cinéma et de l'architecture. Nous allons analyser comment le projet s'est construit en intégrant ces deux pratiques qui partagent un vocabulaire,<sup>12</sup> une matière commune. Nous observons cette matière comme le mouvement, le récit, la lumière et le son. L'idée de la matière comme point d'ancrage pour entreprendre ce dialogue entre le cinéma et l'architecture s'appuie sur un principe phénoménologique évoqué par Holl (2006) qui stipule que l'atmosphère d'un espace architectural relève de l'organisation de sa matière. Cette dernière, tout comme le cinéma, relève du mouvement, de la lumière et du son. Ce sont, également ces paramètres tangibles qui octroient à l'espace son caractère narratif. Dans cette section du mémoire, nous examinerons cette problématique à partir des travaux de Steven Holl (2006) et de Louise Pelletier (2006) qui se sont intéressés à l'espace comme vecteur émotionnel et narratif. Nous verrons comment l'étude de la matière commune au cinéma et à l'architecture a influencé la conception de mon œuvre basée sur le mouvement, le récit, la lumière et le son.

Nous débuterons d'abord par l'analyse des liens qui articulent les relations entre l'architecture et le cinéma en situant leurs enjeux historiques. Pour ce faire, nous nous référerons aux travaux de Clotilde Simond (2009). Docteure en Cinéma et en audiovisuel, Simond s'est penchée sur les liens entre le cinéma et l'architecture dans un ouvrage intitulé *Cinéma et architecture la relève de l'art* (2009). Pour l'auteure, ces liens reposent d'abord sur les transformations apportées par la modernité au courant du 20<sup>e</sup> siècle. Elle y questionne la présence du cinéma dans l'architecture, celle de l'architecture dans le cinéma et « la mise en espace des images » (Simond, 2009, p. 12).

---

<sup>12</sup> Le terme vocabulaire réfère dans ce cas-ci à l'« ensemble des mots propres à une science, une technique, un art, une profession » (CNRTL, 2017).

Selon l'auteure, ces transformations ont d'abord contribué à l'évolution commune des deux champs sur les plans technique et social :

Le cinéma partage avec l'architecture d'être un mixte d'art et de technique... La proximité du cinéma et de l'architecture avec le monde machinique et leur capacité à s'adresser à la masse en font deux arts en phase avec leur temps (Simond, 2009, p. 5).

Dans cette partie du chapitre, nous diviserons en trois catégories les concepts qui sous-tendent un dialogue entre l'architecture et le cinéma. Chacun de ces thèmes, au vocabulaire commun, fera référence à un aspect exploré dans ma création.

### **2.3.1 Mouvement**

L'idée du mouvement est une caractéristique fondamentale dans l'usage de l'ascenseur comme lieu de transit. Ce qui est particulièrement intéressant dans le mouvement de ce dernier est notre perception physique dans celui-ci. Lorsque l'ascenseur accélère ou décélère d'un étage à l'autre, il n'est pas rare de ressentir un léger haut-le-cœur. J'ai voulu utiliser cette sensation physique comme outil pour augmenter la perception du mouvement de mon film qui se déroule à la verticale. Dans le court métrage, *Alice, un suspense à la verticale*, le mouvement de l'ascenseur est également arrimé à la prise de vue cinématographique qui structure le récit du film. Cette dernière est un travelling vertical qui donne l'illusion de circuler entre les étages d'un immeuble à appartements (voir Annexe A, Figure 5).

### **2.3.2 Le cinéma : une histoire du mouvement et de son rapport à l'espace**

Par ailleurs, avant d'explorer le lien spécifique entre les mouvements de caméra et l'architecture en mouvement, j'aimerais mentionner que le concept même du cinéma se caractérise par l'idée même de mouvement. Le cinéma pourrait ainsi se définir :

L'ensemble des techniques qui permettent la reproduction du mouvement photographié par projection lumineuse. Trois techniques concourent à cette réalisation : la projection lumineuse ; l'analyse photographique du mouvement ; la synthèse du mouvement [...] Cette synthèse n'est possible qu'en fonction de la limitation des sens humains. Il n'y a pas à proprement parler de machine capable de faire la synthèse du mouvement. C'est à partir d'une suite d'images fixes, d'une discontinuité, que l'œil crée du mouvement et du continu (Brard, Collet, Favreau, Baptiste et Gauthier, 2017).

Dès lors, même à travers l'évolution de ses processus techniques, le propre du cinéma reste l'idée de pouvoir donner l'illusion du mouvement à partir de photogrammes statiques.

Ce processus de représentation du mouvement permet également au cinéma de proposer un « nouveau modèle de représentation de l'espace. » (Simond, 2009, p. 8), un espace en mouvement qui donne à voir et rend accessible au public de nouvelles réalités. C'est à travers ces expérimentations sur ces nouvelles manières de mettre en espace une réalité symbolique et narrative que le cinéma et l'architecture entrent en dialogue. Une première manifestation de ces rapprochements en lien spécifiquement avec le mouvement est certainement la présentation du *Cinéorama* (Mannoni, 2017) (voir Annexe B, Figure 3).

Présenté à l'exposition universelle de Paris en 1900, le *Cinéorama* est considéré comme l'ancêtre de la projection 360 degrés. L'inventeur de ce dispositif unique, Raoul Grimoin-Sanson, voulait simuler l'idée du voyage en ballon. Pour ce faire, il filma simultanément 10 points de vue d'un même panorama aérien. Il projeta ensuite ces derniers sur un écran sphérique. Les spectateurs étaient placés dans un ballon au milieu de la salle. Le but de l'opération était de les faire monter en l'air en même temps que la projection afin de les catapulter dans un paysage en mouvement (Mannoni, 2017). Bien que la présentation du dispositif ait été un échec, dû à quelques problèmes techniques, l'expérience est encore aujourd'hui pertinente, car elle révèle le désir des

cinéastes de transformer le rapport du spectateur au réel en brouillant les frontières avec ce dernier.

L'utilisation du ballon comme moteur de ce mouvement n'est pas non plus anodine. En plus de représenter le progrès et la modernité, l'utilisation du ballon fait écho aux architectures de transports qui ont transformé le rapport des usagers à l'espace. Avec l'avènement des « architectures mobiles » (train, auto, avion), l'architecte encourage une démultiplication des points de vue à travers la mobilité des usagers dans l'espace :

Si l'architecture n'est pas faite pour le mouvement, elle subit l'influence de l'architecture mobile que représentent les transports. Ceux-ci obligent à un autre regard porté sur la ville, regard qui intègre le mouvement et la démultiplication des points de vue, un thème cher à l'architecture moderne, par où s'introduit la dimension temporelle (Simond, 2009, p. 31).

Les perceptions des usagers dans l'espace sont plus statiques, mais relèvent d'un nouveau mouvement qui induit des points de vue différents et de nouvelles échelles de plans. Pour Clotilde Simond, cette nouvelle architecture permet une façon inédite d'entrer en contact avec le monde. La fenêtre verticale, conçue à l'instar de l'homme debout, s'inscrivait dans la tradition du portrait. « Avec la fenêtre en longueur, l'horizontalité et le déplacement priment. L'architecture moderne installe le panoramique, voire le travelling dans la maison [...] Elle propose une nouvelle manière d'habiter et de regarder » (Simond, 2009, p. 91).

Ma création *Alice un suspense à la verticale* suggère un nouveau regard sur le parcours en ascenseur. En transformant une paroi de ce dernier en « fenêtre », donnant sur l'intérieur de trois appartements, la création transforme notre rapport et notre perception du lieu. En utilisant un travelling vertical pour articuler le montage du film, l'installation vidéo propose de transformer notre perception de l'espace en jouant sur son caractère physique. Le mouvement mécanique de l'ascenseur se transpose dans le mouvement simulé par le film. Le dialogue opéré entre les deux champs, celui de

cinéma et de l'architecture, contribue, en ce sens, à brouiller les frontières entre notre expérience de l'architecture et du cinéma lui-même. Cet échange interdisciplinaire crée une toute nouvelle expérience de l'espace.

### **2.3.3 La narrativité en architecture**

Par ailleurs, le but de mon œuvre n'était pas simplement de jouer sur les qualités perceptives et physiologiques de l'espace en mouvement, mais d'exacerber le caractère émotif et narratif de ce dernier en prêtant une émotion au mouvement.

Pour Steven Holl, les architectes contemporains et ceux des siècles derniers sont devenus, à travers leur exploration de la matière, des narrateurs. En choisissant de déconstruire les technologies disponibles au fil du temps, ils ont su raconter des histoires fictionnelles organisées en temps et en espace (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006, p. 10).

En s'inscrivant dans cette visée narrative, la création présentée tente de traduire l'émotivité du trajet en ascenseur, et ce, par le biais d'un récit<sup>13</sup>.

En plus du mouvement, deux facteurs à caractère émotif ont contribué à l'élaboration du récit. Le premier est le sentiment d'anxiété généré par l'espace fermé, et le second est le malaise social qui peut résulter des trajets en ascenseur.

D'abord, l'idée de relever et de traduire le caractère émotif d'un espace donné suggère que l'architecture est intrinsèquement dotée d'un caractère narratif. Pour nous

---

<sup>13</sup> On définit le terme récit comme l'action de présenter à l'oral ou à l'écrit des événements réels ou imaginaires (CNRTL, 2017). Or, lorsqu'on propose le terme récit pour parler d'une expérience architecturale, on utilise l'idée du récit pour témoigner du caractère émotif d'un espace. Les émotions provoquées par l'organisation de l'espace peuvent susciter des images et même des histoires dans l'imaginaire de l'utilisateur (Holl, Pallasmaa et Gómez, 2006).

aider à mieux maîtriser cette posture théorique, je propose de mobiliser les travaux de Louise Pelletier (2009).

Cette professeure adjointe au département d'architecture de l'université McGill retrace l'histoire de ces concepts théoriques dans son ouvrage : *Architecture in Words, theatre, langage and the sensuous space of architecture* (2009). Pour l'auteure, l'idée d'envisager l'architecture comme une entité répondant à un cadre narratif ne date pas d'hier. Dès le milieu du 18<sup>e</sup> siècle, plusieurs architectes/philosophes examinent la question en posant les bases d'une réflexion sur la nature narrative de l'architecture et le pouvoir des sensations qu'elle peut provoquer chez ses usagers.

Le corpus théorique de ces philosophes nous permet encore aujourd'hui de comprendre les potentialités narratives de l'espace architectural. Pour Pelletier (2009), Nicolas Le Camus de Mézières<sup>14</sup> est sans doute le plus important d'entre eux. Son ouvrage, *The Genius of Architecture ; or, The Analogy of That Art with Our Sensations* (1992) propose l'innovante théorie selon laquelle l'architecture doit d'abord parler à l'âme et à l'esprit. C'est à travers son langage qu'elle transmet des émotions spécifiques. Ce dernier s'exprime non seulement à travers les ornements qui décorent une pièce, mais également par les jeux de lumière qui façonnent son décor ainsi que l'écho de la musique qui enveloppe l'environnement. Ces paramètres qui ne relèvent pas de la fonctionnalité immédiate du cadre bâti constituent, pour lui, l'essence de l'architecture. Une essence poétique basée sur le récit fictionnel (Pelletier, 2009, p. 2-19).

Une autre dimension à retenir de son analyse du pouvoir de l'architecture est basée sur le séquençage de l'espace. En ce sens, l'architecte des Lumières prend pour

---

<sup>14</sup> Le Camus de Mézières est un architecte français né à Paris en 1721 et mort en 1789. « C'est sous sa direction et ses dessins que fut construite la halle aux blés de Paris » (Grand Dictionnaire Universel du XIX<sup>e</sup> siècle, 1867).

exemple le caractère théâtral de la répartition spatiale des pièces d'un hôtel. Pour lui, chaque élément de l'ensemble du plan du bâtiment contribue à unifier la trame narrative qui rythme notre déambulation dans les couloirs et les pièces de l'hôtel. De fait, les transitions opérées par les usagers, d'espace en espace, s'inscrivent dans un arc narratif calqué sur le modèle d'une pièce de théâtre. Le texte de cette dernière présentait, un début, un élément déclencheur et une chute (Pelletier, 2009, p. 194).

Bien que les architectes modernistes du milieu XX du siècle favorisent une architecture fonctionnaliste<sup>15</sup>, certains continuent également de partager une conception narrative et sensorielle, comme discuté par les architectes des Lumières. C'est le cas notamment de Bruno Taut, un architecte qui tenta de résumer son architecture à travers une série d'ouvrages organisés sur un mode narratif. Pour Clotilde Simond, la synthèse qu'il fait de son architecture à travers son ouvrage *Architecture Alpine* (1919) (voir Annexe B, Figure 4), est étroitement liée au cinéma.

Déroulement temporel, effet de narration, mouvement, figuration humaine, variations lumineuses, présence du son, il se pourrait bien que ce projet d'architecture dans ses dimensions de paysage et d'édifice soit habité par un imaginaire cinématographique (Simond, 2009, p. 79).

---

<sup>15</sup> Pour Cariss Beaune, le concept du fonctionnalisme en architecture se caractérise par « une réponse plus ou moins appropriée aux besoins spécifiques d'une époque ou d'une société donnée ». « En Occident, la notion de fonctionnalisme connaît son plus exact emploi dans l'architecture romane, où elle se définit comme l'adéquation de la forme à la fonction, soit l'aménagement de l'espace en fonction d'une règle religieuse et des mouvements qu'elle implique [...] Mais cette architecture, fonctionnelle dans la mesure où elle prend en considération les exigences de la vie quotidienne, est le seul fait des privilégiés, les classes populaires vivant alors dans des taudis ou des immeubles insalubres. C'est précisément à la solution de ce problème que s'est attaqué le Bauhaus. L'architecture moderne doit se définir en fonction des besoins concrets de la civilisation industrielle, édicte W. Gropius dans son manifeste inaugural. C'est également à ce problème que se sont attachés l'école de Chicago, Le Corbusier, Niemeyer, piliers du fonctionnalisme contemporain ». En conclusion, pour l'auteur « le « Fonctionnel » semble perdre sa signification première d'adaptation de l'espace habité aux besoins humains, et sert le plus souvent d'alibi commercial obéissant à l'impératif de la rentabilité. » (Beaune, 2017).

Malheureusement, selon Louise Pelletier (2006), ce n'est encore qu'une fraction des architectures qui réfléchissent sur l'espace à partir de son cadre narratif. Pour l'auteure, l'ère suivant la Révolution française opéra un changement drastique dans notre rapport aux espaces en privilégiant leur dimension fonctionnelle. Les architectes cessent de favoriser une architecture expressive croyant que l'expressivité de l'architecture est automatiquement transmise à travers la résolution première des éléments fonctionnels (Pelletier, 2009, p. 2).

Néanmoins, ces exemples résument en quelques paragraphes comment l'organisation de la matière tangible et intangible peut donner son caractère narratif, émotif et sensoriel à l'espace. C'est très exactement à cette posture narrative qu'*Alice, un suspense à la verticale*, se réfère.

Cela étant dit, on peut maintenant interroger le programme des architectes ayant conçu l'immeuble abritant l'ascenseur de mon projet. Contrairement aux architectes des Lumières, on est en droit de penser que les architectes ayant dessiné et construit l'ascenseur n'ont pas conçu l'espace en lui attribuant une forme de récit précis (Pelletier, 2009, p. 2). C'est ici cependant qu'une posture phénoménologique prend tout son sens, car c'est en observant mon état d'esprit et ma relation physique à l'espace que j'ai pu construire mon propre arc narratif.

Dans un premier temps, l'émotivité de mon expérience est basée sur le caractère exigü et fermé de l'espace. Le fait d'être enfermée suscite chez moi un sentiment d'anxiété. Bien que la peur des ascenseurs ne soit pas répertoriée comme une réelle phobie, elle peut susciter des symptômes reliés à la claustrophobie et l'agoraphobie (Fritscher, 2017). C'est en confrontant cette peur chez moi que l'idée d'un suspense qui se déroulerait dans un endroit clos est née. Dans *Alice, un suspense à la verticale*, la salle de bain fait échos à la vulnérabilité des personnages qui sont confinés dans un espace fermé et exigü. Par ailleurs, le choix de cadrer les personnages au fond du couloir accentue également l'absence d'issue en raison de leur position dans l'espace.

L'installation vidéo joue également sur le malaise social que peut susciter l'enfermement avec des étrangers dans un endroit clos. En ce sens, l'analyse subjective que je fais de mon expérience en ascenseur me permet de poser le constat suivant : dans un ascenseur, la plupart des usagers épient maladroitement les faits et gestes des autres tout en faisant mine de rien. On veut se fondre dans la masse. La bulle de l'un frôle nécessairement la bulle de l'autre. De ces échanges émane un quasi-sentiment de *voyeurisme*. C'est sur le malaise entourant cette proximité forcée avec les autres que le court métrage construit son arc narratif. En plaçant les protagonistes dans la salle de bain, l'œuvre joue sur cette proximité troublante accentuée par le regard des spectateurs sur le corps à l'écran. Nous reviendrons en détail, dans les chapitres 4 et 5, sur la notion de *voyeurisme* dans mon œuvre afin de comprendre comment elle se manifeste à l'écran, mais aussi dans le rapport du public avec l'œuvre.

En résumé, notre voyage dans l'ascenseur peut être traduit par un cadre narratif clair. Le récit d'*Alice, un suspense à la verticale* se construit à travers mon rapport phénoménologique à l'espace. Prenant appui sur une posture théorique amorcée par Le Camus de Mézières (Pelletier 2009), le projet propose de créer des sensations nouvelles chez l'utilisateur en révélant une trame narrative imaginée à partir de mon expérience corporelle et psychique de l'espace.

Par ailleurs, si comme le mentionne Pelletier (2009), l'architecture a perdu son caractère narratif au profit de la fonction, nous sommes en droit de proposer une réintégration de cette posture à travers l'insertion des nouvelles technologies médiatiques, comme je propose de le faire dans mon œuvre. L'affect ne doit pas être réservé exclusivement aux autres arts comme la peinture, la littérature, le cinéma, etc., mais bien être pensé à travers une pratique multidisciplinaire qui définit notre relation à l'espace.

### 2.3.4 La lumière et le son au temps du cinéma élargi

En conclusion du positionnement de mon cadre théorique, j'aimerais proposer l'analyse de quelques œuvres qui font justement le pont entre le cinéma et l'architecture. Ces œuvres se situent directement dans un courant nommé « cinéma élargi ». Ce dernier est basé sur une spatialisation de la lumière et du son. La pertinence d'évoquer ce courant issu du *cinéma expérimental*<sup>16</sup> réside dans la volonté de cadrer mon œuvre dans un champ qui en reflète son caractère spécifique.

Le « cinéma élargi », théorisé entre autres par Eugene Youngblood (1970), tente d'éloigner l'objet cinématographique de son cadre traditionnel. Le champ de pratique questionne le dispositif en voulant modifier la relation du spectateur à l'écran et ce, en transformant son état de passif à actif. Parfois, les cinéastes procèdent en rendant visibles les mécanismes de l'objet cinématographique tandis qu'à d'autres moments, les cinéastes préfèrent questionner la relation du spectateur au cinéma (Tate, 2009). *Alice, un suspense à la verticale* se situe davantage dans cette deuxième catégorie. En brouillant les frontières entre l'espace public, la salle de théâtre et l'écran,

---

<sup>16</sup> « Le mot « expérimental » n'est ici qu'un label arbitraire : il a été longtemps en concurrence avec des termes comme *pur, absolu, intégral, essentiel, de poésie, d'art, de chambre, d'avant-garde, différent, indépendant, souterrain* (« underground ») ou *personnel*. Employé en littérature par Zola et, déjà, au cinéma, par Koulechov ou Vertov, le terme n'a que le mérite de sa modestie ou plutôt de son insignifiance [...] il désigne seulement un type d'art précis — plutôt artisanal qu'industriel, non narratif que narratif [...] Ce cinéma est voué à surprendre. Ses autres signes particuliers tiennent précisément à cette vocation, qui est celle des arts. Et qui tient surtout à ceci : *la forme tend constamment à y prendre le pas sur le sens*. Sans doute, forme et sens sont-ils liés et du sens subsiste toujours. Mais ce sens, qui peut peser lourd parfois, se loge par prédilection dans des formes en crise, ignorées de l'industrie (le journal intime, par exemple), ou qui sollicitent l'attention pour elles-mêmes. Car le cinéma expérimental, c'est le cinéma n'acceptant plus d'être le support transparent d'autre chose, mais n'offrant à la limite que lui-même [...] chaque mouvement, chaque couleur, et jusqu'à chaque atome de lumière. Art de l'espace, mais de la durée aussi, il peut se faire musique visuelle ou donner ce que les récits d'ordinaire évitent : les détails, les moments sans rien (*Jeanne Dielman*, d'Akerman) » (Larousse, Dictionnaire du Cinéma, 2001).

l'œuvre interroge le rapport du spectateur à l'objet cinématographique et à l'espace dans lequel il perçoit ce dernier.

D'autre part, le « cinéma élargi » se manifeste, dans les deux cas, par un volet cinétique fort qui « multiplie les projections, les écrans, et les images pour offrir un spectacle hors du commun » en conciliant « le collage, l'abstraction, la performance et les films lyriques » (Duncan et Young, 2011).

Par ailleurs, certains théoriciens situent l'apparition du « cinéma élargi » comme véritable champ de pratique dans les années 60. Or, puisqu'un des objectifs de ce mémoire vise à tisser les liens entre l'architecture et le cinéma, dans une perspective historique, on peut suggérer que le « cinéma élargi » prend racine dès l'apparition des premières *cameras obscuras*<sup>17</sup> (voir Annexe B, Figure 5) :

Avant d'être une boîte magique, la *camera obscura* faisait pleinement partie intégrante de l'architecture. En effet, la *camera obscura*, phénomène connu depuis le XIIIe siècle, consiste d'abord en une pièce sombre, une ouverture et une projection de la lumière extérieure sur un mur révélant une image animée sous le mode d'une inversion du haut du bas (Simond, 2009, p. 8).

Le cinéma s'est donc d'abord construit sur cette problématique de la « mise en espace des images » (Simond, 2009, p. 9). Bien que cette pratique ait été marginalisée, le *cinéma expérimental* s'est de tout temps développé à l'écart du cinéma commercial, et ce, en renouvelant constamment le rapport du spectateur à l'espace. De fait, Moholy-

---

<sup>17</sup> Le terme *camera obscura* provient de mot italien signifiant chambre noire. « Cette dernière est un appareil d'optique permettant d'obtenir une image nette d'un objet dont on désire généralement faire le calque. Il s'agit d'une sorte de boîte dans laquelle la lumière pénètre seulement par un petit trou et qui est fermée à l'opposé par un papier blanc peu épais ou un verre dépoli [...] On peut encore perfectionner cet instrument en utilisant une lentille convergente au lieu de se contenter d'un simple trou. L'image est d'autant plus lumineuse que la lentille est plus grande. La distance entre cette dernière et la paroi doit alors être sensiblement égale à la distance focale de la lentille » (Larousse, Dictionnaire du Cinéma, 2001).

Nagy, peintre, photographe et professeur au Bauhaus<sup>18</sup> veut « dépasser la forme du film » (Simond, 2009, p. 9) à travers la création de son *Modulateur espace-lumière* (1930) (voir Annexe B, Figure 6). Cette sculpture en mouvement a comme effet de briser les déterminants formels et traditionnels de l'architecture et par le fait même de notre rapport cinématographique à la projection lumineuse (Simond, 2009, p. 111). « L'architecture est ce qui meut l'œuvre dans sa structure et le « cinéma élargi » est ce qui meut l'œuvre dans son dispositif, il s'agit d'une lumière en acte » (Simond, 2009, p. 113).

Même si mon projet n'est pas articulé autour de la projection (générée par un projecteur) l'organisation de la lumière est un élément clef dans l'expérience. En ce sens, c'est en bloquant la lumière naturelle de l'ascenseur que le film se fonde au cadre de projection. Seule la présence d'une lampe de chevet dans l'ascenseur crée une atmosphère feutrée évoquant celui d'un appartement.

L'atmosphère sonore, à mi-chemin entre l'espace diégétique et extradiégétique, est construite pour brouiller les frontières entre l'ascenseur et l'expérience cinématographique. Pour Steven Holl (2006), même le pouvoir du son dans l'expérience de l'espace est capital. En ce sens, c'est lui qui alimente l'imagination de l'utilisateur. Puisque l'architecture résulte d'une série de perspectives qui ne peuvent être saisies d'un seul angle, le son est là pour lui inspirer de la profondeur. Il crée l'ambiance affective de l'espace en le rendant intime ou hostile. C'est à partir du sens que l'utilisateur s'unit à l'espace et qu'il permet à celui-ci d'imprégner son imaginaire (Simond, 2009, p. 30).

---

<sup>18</sup> « Fondé en 1919 par Walter Gropius à Weimar, le Bauhaus (littéralement : “maison du bâtiment”) étendit ses recherches à tous les arts majeurs et appliqués, en vue de les intégrer à l'architecture » (Lemoine, 2017).

Par ailleurs, comme l'explique le théoricien et journaliste Paul Young dans son ouvrage *Le cinéma expérimental* :

Avec le cinéma élargi, le septième art dépasse le domaine de la théâtralité pour pénétrer dans celui de l'expérience du réel [...] Avec son romantisme caractéristique, ces environnements immersifs pourraient bien conduire à une transcendance totale du matériau cinématographique (Duncan et Young, 2011, p. 117).

L'œuvre *Line Describing a Cone* (1973) (voir Annexe B, Figure 7) est un prodigieux exemple du rapport unique du spectateur à la matérialité de la lumière au temps du « cinéma élargi ». En remplissant la pièce d'une épaisse vapeur d'eau, Anthony McCall projette l'image d'un faisceau de lumière sur un écran noir. « La pièce étant remplie de vapeur, le faisceau de lumière du projecteur se transforme progressivement en sculpture conique ayant une réelle existence physique » (Duncan et Young, 2011, p. 120). Ce travail de la lumière joue avec brio sur la perception de spectateur.

Mon œuvre est cependant assez éloignée du projet de McCall. Néanmoins, l'idée d'utiliser la lumière pour transformer notre perception de l'espace et notre relation à l'objet cinématographique reste la même. Finalement, tout comme l'installation vidéo : *Shower* (1964)<sup>19</sup> (voir Annexe B, Figure 8), mon œuvre « tente de transformer l'enregistrement d'un évènement passé en réalité physique qui s'affirme

---

<sup>19</sup> « Dans les années 1960, Robert Whitman est particulièrement réputé pour ses projections provocantes et souvent humoristiques, nées de son intérêt pour la psychologie des profondeurs. Pour *Shower* (1964), l'image d'une femme nue en train de se laver est projetée sur une véritable douche en fonctionnement. Comme le rappelle Jonas Mekas, « c'était tellement beau et tellement réel que les gens jetaient un coup d'œil dans la cabine de douche pour voir si la fille était vraiment dedans » (Duncan et Young, 2011, p. 118).

dans le même espace et le même temps que le spectateur » (Duncan et Young, 2011, p. 118).

## 2.4 Conclusion

En résumé, l'idée de proposer une œuvre comme *Alice, un suspense à la verticale*, est née de mon désir de réfléchir ma relation à l'ascenseur, dans un contexte interdisciplinaire alliant cinéma et architecture. Afin de dépasser la simple intégration des médias interactifs à l'architecture, j'ai voulu témoigner sous un angle phénoménologique de mon expérience de cet espace à partir du conflit psychique et physique qu'il suscitait chez moi. J'ai par la suite transposé cette expérience en un objet cinématographique qui s'inscrit dans une pratique élargie du cinéma. À travers le travail du mouvement, de la narrativité, du son et de la lumière, j'ai voulu créer œuvre *in situ* qui propose un dialogue entre l'architecture et le cinéma. En jouant sur les frontières entre le cinéma, l'architecture et l'installation, mon œuvre est un objet hybride qui interroge notre rapport à l'espace en lui attribuant des propriétés appartenant au registre des émotions et des sensations.

## CHAPITRE 3

### MÉTHODOLOGIE DE CRÉATION ET RÉCIT DE PRATIQUE

#### 3.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous explorerons les méthodologies employées dans mon processus de création, présentées en parallèle de mon récit de pratique. Ce dernier viendra appuyer, clarifier et expliquer les éléments centraux qui caractérisent le cadre méthodologique de la recherche-crédation présentée. D'autre part, nous cadrerons les méthodologies de cette dernière en mobilisant certains auteurs ayant théorisé la recherche-crédation. Nous évoquerons les travaux de Louis-Claude Paquin (2014) pour définir les pratiques heuristiques de même que l'importance du terrain. Nous examinerons ensuite comment le concept de la « nuit » chez Jean Lancry (2006) caractérise l'importance du « doute » (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006) comme moteur de la création, dans mon œuvre et mon processus créatif.

La maîtrise en recherche-crédation est d'abord et avant tout un espace d'exploration et de réflexion. Elle exige rigueur, flexibilité, curiosité, et acharnement. Pour une praticienne comme moi, ce sont là des défis corsés, mais intéressants. Comment articuler une pratique artistique passionnée basée sur des intuitions, des intérêts assumés, mais éclectiques ? Qui plus est, comment organiser ces derniers en une œuvre cohérente ?

C'est à travers l'articulation de ces questionnements que le processus méthodologique s'est construit en parallèle d'un « doute » perpétuel et de quelques épiphanies.

### **3.2 La construction de l'artiste**

Bien que ma pratique artistique provienne d'un désir profond de créer des œuvres interdisciplinaires alliant cinéma et architecture, je ne me sentais pas prête à rejoindre le milieu professionnel comme artiste multidisciplinaire. Formée en cinéma, je n'appartenais ni au milieu de l'architecture ni au domaine des médias interactifs. Ma maîtrise limitée des champs lexicaux et des concepts issus de ces deux domaines rendait à mes yeux plus difficile la légitimation de mes propositions artistiques. C'est la nécessité de valider ma passion et mes compétences pour la création multimédia qui m'a poussée à poursuivre aux cycles supérieurs en entreprenant cette maîtrise. En m'appuyant sur ce cadre plus institutionnel, je peux ainsi clarifier mes intuitions, consolider ma pratique et mieux tirer avantage de mes intérêts vastes et divers.

La légitimation du travail de l'artiste est un thème qui se dégage abondamment des écrits méthodologiques des auteurs qui ont théorisé leur pratique. Comme Louise Poissant (2006) le souligne dans la préface du livre : *La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, « [l]a réflexion méthodologique répond aussi sans doute au besoin de légitimation rattachée au contexte universitaire introduite en art même si les attentes sont différentes » (dans Gosselin et Le Coguiéc, 2006, p. VII). Issue d'une pratique tournée vers le théâtre et le cinéma, j'ai appréhendé l'université comme une précieuse voie de transition vers un environnement de travail multidisciplinaire alliant technologie, design, médias, architecture et cinéma.

#### **3.2.1 Ce qui préside au chemin de l'artiste**

Les cycles supérieurs sont également conçus pour développer des propositions artistiques originales. Or, « comment peut-on encore aujourd'hui produire une installation originale, poétique et sensible ? » (dans Gosselin et Le Coguiéc, 2006, p. 1). Nous tenterons de répondre à cette épineuse question en prenant d'abord comme point d'ancrage ma pratique artistique antérieure.

Pour Louise Poissant (2006), ancienne doyenne de la faculté des arts de l'UQAM, cette réflexion, au cœur du processus méthodologique, interroge d'abord « ce qui préside au cheminement de l'artiste » (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 1). Pour cette philosophe, la « portée théorique » qui qualifie les œuvres et le processus de création des artistes s'inscrit dans une panoplie de facteurs reliés à

l'incidence de la technique et des contingences matérielles; le jeu des facultés et les dispositions de mise en œuvre; les contextes sociaux et culturels, voire les habitudes et les stimulants favorisant la création; le rôle du hasard et de l'erreur; la place déterminante du spectateur et du réseau de diffusion des œuvres (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 1).

Pour moi ces facteurs déterminants s'expriment d'abord à travers mon milieu culturel et social. Ayant été inspirée par une mère scénariste, j'ai développé ma passion pour les arts et les technologies médiatiques à l'école secondaire, dans le cadre de mon programme en théâtre-études, où j'ai eu la chance d'étudier les œuvres de Robert Lepage. L'innovation et la cohérence de la mise en scène des univers, qui constituent son corpus, m'ont permis de comprendre le lien essentiel entre l'organisation de l'espace et le récit dans lequel il se déroule. L'examen des œuvres de Robert Lepage permet également de saisir comment le travail de la lumière est essentiel à la construction de l'espace. Très souvent, c'est la composition des jeux de lumière qui procure à l'espace son caractère, sa personnalité, son âme.

Par ailleurs, quelques années plus tard, alors que je poursuivais ma formation en histoire de l'art, je fus particulièrement interpellée par les œuvres issues du *Land Art* (voir Annexe B, Figure 9) (Tiberghien, s.d.), un courant artistique réinventant la relation du citoyen entre l'art, l'espace public et l'architecture. Embrassant ma passion jusque-là refoulée pour ce dernier champ et attirée à l'extérieur de la boîte noire du théâtre, j'entamais dès lors une réflexion active sur les possibilités offertes par une scénographisation de l'espace public. De plus, en poursuivant mon parcours

universitaire à l'école de cinéma Mel Hoppenheim, je fus également influencée par le caractère cinématographique de l'articulation d'un récit.

C'est sur les bancs de l'école de cinéma, dans le cours de « cinéma élargi », que toutes les pièces du casse-tête de mes intuitions artistiques se sont assemblées. Ce fut une tranquille épiphanie. Toutes mes passions étaient regroupées là, en un champ artistique plus ou moins défini, articulé autour des nouvelles technologies médiatiques et de l'espace public. Bien sûr, cette quête des possibles, tantôt rationnels, tantôt oniriques, ne se concrétisa pas du jour au lendemain. Une suite d'itérations et d'expérimentations avec le médium cinématographique et l'espace architectural se sont avérées essentielles pour matérialiser l'œuvre que je propose dans le cadre de mon mémoire-crédation.

Une de mes œuvres les plus significatives fut la réalisation du documentaire *Montréal Cité Symphonie* (Bastien, 2012) (voir Annexe B, Figure 10), exécutée dans mon cours de documentaire à l'université Concordia. *Montréal Cité Symphonie* est un essai cinématographique sur la ville. L'œuvre est un périple de textures et d'atmosphères urbaines. Au fil de notre parcours, l'âme hivernale de Montréal se révèle et son écho nous enveloppe. Au rythme de ses habitants, nous poursuivons notre voyage guidé par la lueur du gyrophare de la Place Ville-Marie. Les citoyens de la ville se manifestent à travers le traitement sonore qui leur donne une voix.

Une autre œuvre marquante de mon parcours s'intitule *Pixel* (Bastien, 2013) (voir Annexe B, Figure 11). Ce court métrage est une projection architecturale réalisée dans le cadre du concours *McLaren Mur à Mur* en partenariat avec l'ONF et le Quartier des spectacles. L'œuvre s'inspire de *Synchromy* (1971) (voir Annexe B, Figure 12) de Norman McLaren. Le film témoigne du voyage dans le temps d'un pixel, catapulté hors du film *Synchromy* (1971), dans un monde digital en constante évolution. Le support de la projection est par ailleurs une maquette calquée sur la façade de la *Place de la Paix*.

Ma pratique comporte également la conceptualisation de deux projets de design urbains destinés au concours de la fondation CLUE (voir Annexe B, Figure 13). Dans le cas de ces deux participations, j'ai développé des œuvres explorant la frontière entre les solutions d'éclairage urbain extérieur et intérieur. Ces projets étaient également une réflexion sur les espaces publics comme lieu d'échanges et de détente au cœur de la jungle urbaine. Finalement, ces dernières années, j'ai réalisé une série web sur l'architecte Pierre Thibault (voir Annexe B, Figure 14). Ce contact avec le domaine de l'architecture m'a également permis de saisir l'importance de la lumière comme outil de conception spatial et sensoriel.

### **3.3 Le désir et l'intuition au cœur d'un processus heuristique**

Mon postulat de départ s'est construit sur l'idée toute simple d'intégrer les technologies médiatiques et interactives à l'espace public comme outil de design visant à transformer la réception physique et psychique de l'utilisateur. Or, jusque-là, mon désir de travailler l'espace ne s'appuyait sur aucun cadre théorique précis. Il ne relevait que d'intuitions basées sur mes expériences esthétiques passées : celles relevant de l'espace naturel, du cadre bâti, mais reposant également sur ma passion pour l'histoire de l'art et les nouvelles technologies.

Par ailleurs, cet engagement initial, fondé sur une démarche artistique intuitive, se prête bien au processus de recherche heuristique. Louis-Claude Paquin qualifie ce processus de la manière suivante : « [...] tout ce qui se présente à la conscience du chercheur participe au processus heuristique de la recherche, que ce soit de l'ordre : de la perception, du sentiment, de l'intuition, de la connaissance » (Paquin, 2017).

La recherche, m'a permis de transformer mes intuitions en concepts clairs s'inscrivant dans une tradition et une posture théorique plus concrète. Je qualifie également mon processus de création comme un démarche de *recherche pour la*

*création*<sup>20</sup> (Chapman et Sawchuk, 2012), car avant d'articuler mon œuvre je dois accumuler les connaissances, les sensations, les intérêts et c'est à partir de ces passions qu'émerge l'idée de créer une œuvre. Cette dernière se présente alors comme un entrelacs de mes motivations et de mes désirs intérieurs.

Pour Pierre Gosselin et Éric Le Coguiec, c'est également à partir de ce type de processus méthodologique que le chercheur praticien arrive à « apprivoiser » ces « réalités complexes, fugitives et souvent implicites ou tacites » qui composent le corps de sa recherche création (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 3).

### **3.4 Première itération : la transformation de l'espace public par la projection architecturale**

Le moment décisif de mes recherches fut la lecture d'un article intitulé : *Comment l'architecture influence notre pensée ?* (Anthes, 2009). L'article a eu pour effet de valider mes intuitions sur le pouvoir de l'espace et de l'architecture. À l'aide d'études scientifiques, les auteurs de l'article ont démontré comment, à titre d'exemple, l'espace d'une pièce joue sur la façon dont les occupants réfléchissent. En 2007, Joan Meyers, professeure de marketing à l'Université du Minnesota,

[...] suppose de fait que de grands volumes encouragent les occupants à penser librement, ce qui pourrait les conduire à faire des associations plus abstraites. Au contraire, une impression de confinement inspire une vision plus focalisée sur les détails (Anthes, 2009, p. 30-35).

À l'époque, je m'intéressais beaucoup à la projection architecturale. J'avais déjà procédé à des expérimentations formelles dans le cadre de mon baccalauréat en

---

<sup>20</sup> Le concept de la *recherche pour la création* consiste à rassembler du matériel théorique, pratique, technologique, collaboratif, narratif, etc. dans le bus d'alimenter les stages initiaux du travail de création (Chapman et Sawchuk, 2015, p. 49).

Production cinématographique à l'université Concordia. J'y avais exploré comment la projection lumineuse peut simuler la profondeur sur des matériaux plats.

Ma première intuition, dans le contexte de la maîtrise en recherche-crédation, média expérimental, était de transformer la hauteur d'un espace public à l'aide de la projection architecturale. Or, jusque-là, aucun espace ne stimulait vraiment mon imaginaire. À ce stade-ci de ma recherche, mon but était de dénicher un espace dont la transformation aurait un impact réel chez l'utilisateur. J'espérais trouver une idée qui transformerait la perception de l'espace chez l'utilisateur en plus d'améliorer sa fonction. Ayant une peur relative des ascenseurs, je me suis dit qu'il serait très intéressant de simuler un élargissement de l'espace dans cet endroit exigü.

Bien qu'à cette époque, l'approche *phénoménologique* n'était pas encore envisagée comme cadre théorique, il est clair que le processus méthodologique de ma création allait reposer sur la relation de mon corps à l'espace. Comme les *impressionnistes* apportèrent leur corps au paysage, je tenterais d'« apporter » le mien à l'ascenseur (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 12).

### **3.5 La naissance du « doute »**

Au fil de mes recherches, ma naïveté et mon attitude désinvolte face à l'envergure du projet firent lentement place à l'angoisse de travailler dans ce type d'espace. Suivant les préceptes de Lancri (2006), je suis progressivement entrée dans une « nuit » sans fin, éclairée par la brillance de quelques étoiles. Au cours des prochaines sections de ce chapitre, néanmoins, nous verrons que sans cette « nuit », il n'y aurait pas eu d'œuvre : « Voici venu le moment d'essayer de comprendre en quoi l'union à la nuit [...] peut se révéler féconde [...] » (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 15).

Le « doute », dans mon œuvre, est articulé de plusieurs manières. Le premier problème représentait la question cruciale de la faisabilité et de l'accès. Comment avoir accès au contrôle d'un ascenseur public, et ce, pour une durée indéterminée ? Étonnamment, ce problème fut vite réglé en recevant l'approbation de l'intendant des immeubles de *France Film*, le propriétaire du lieu où devait avoir lieu la présentation. Cependant, il était hors de questions que je puisse directement avoir accès à l'électricité provenant de l'ascenseur. Il fallait donc penser à un mécanisme pouvant alimenter le dispositif de projection. L'accumulation de ces questionnements et de ces obstacles, au cœur du processus de création, ancré dans un cadre méthodologique qualitatif<sup>21</sup> (Paquin, 2014, p.8), a eu raison de mon enthousiasme et a tôt fait de me plonger dans un désarroi circonstanciel. Or, pour Paquin, la négociation de ces obstacles est au cœur de ce processus. La démarche de ces méthodologies (qualitatives)

[s]e construit au fil des interactions dans lesquelles le chercheur est engagé sur son terrain, au gré des tâtonnements et abandons de pistes, en réaction aux découvertes, surprises, imprévus et obstacles [...] cette démarche se nourrit au doute et, s'adapte se renégocie au fil de l'expérience incertaine et déroutante du chercheur source de questionnements renouvelés et provisoires (Paquin, 2014, p. 10).

### **3.6 La deuxième itération : le récit et la cage d'escalier**

L'ampleur de la tâche et le peu de ressources à ma disposition m'ont d'abord incitée à renoncer à cette première proposition impliquant un ascenseur. J'ai donc

---

<sup>21</sup> « Les méthodologies qualitatives, aussi appelées « postpositivistes », ne visent pas, comme les méthodologies positivistes, à représenter statistiquement un phénomène ou une population de façon à expliquer et à en prédire le comportement. Elles cherchent plutôt à identifier le plus de situations possibles de son apparition pour en arriver à le comprendre. Ainsi, leurs objectifs ne sont pas de rechercher des corrélations et des causalités linéaires, mais de décrire et d'analyser la culture et le comportement des humaines et de leurs groupes du point de vue de ceux qui sont étudiés. C'est pourquoi les méthodologies qualitatives s'attachent à mettre en évidence les significations et les buts que les acteurs humains attachent à leur activité, où encore leurs perceptions et leurs opinions sur un sujet particulier. » (Paquin, 2014, p. 8)

décidé d'explorer une nouvelle piste : celle de la cage d'escalier. En reprenant comme point d'ancrage l'espace public, j'ai voulu explorer les narrativités intrinsèques de l'espace. À ce point-ci du projet, mon œuvre consistait en un parcours interactif dans une cage d'escalier. Un peu à la manière des escaliers d'Escher (voir Annexe B, Figure 15) je voulais déconstruire l'espace en jouant sur la perspective. Le but était de transformer la déambulation de l'utilisateur en un récit fantasmagorique. La projection architecturale était encore à ce moment-là l'élément central du dispositif. Finalement, après avoir dédié mon été au prototypage ambitieux de cette nouvelle idée, je me suis vite rendu compte de l'impossibilité de sa réalisation. Le rendu des projections dans la cage d'escalier choisie n'étant pas à la hauteur de mes attentes, j'ai décidé d'abandonner cette autre itération du projet. Ayant la désagréable impression d'avoir reculé je me suis retrouvée devant l'envie d'abandonner la nature même du projet de création. Quitter (?) la maîtrise pour mieux revenir... ou pas.

Finalement, avant de commettre l'irréparable (!) j'ai décidé de suivre mon « étoile » (Lancri, 2006) intérieure. Puisque tous les projets envisagés étaient ambitieux et laborieux, autant choisir celui qui me ferait le plus vibrer. J'ai donc repris le chemin de l'ascenseur. Plus déterminée que jamais à convaincre mes interlocuteurs de la validité et de la faisabilité de mon projet, je suis retournée cogner aux portes de France Film en leur demandant l'accès à l'ascenseur du JE (Annexe). Ce dernier était l'espace idéal pour conduire mes expérimentations, car en plus d'être situé directement à l'université il n'est également qu'en partie accessible au public, donc parfait pour le prototypage.

### **3.7 L'ascenseur comme *terrain***

Le lieu d'exercice de la recherche est appelé le terrain [...] Le terrain constitue : le point de départ et le point de chute de toute recherche, il est le champ d'application, d'expérimentation et d'initiation de la recherche [...] De façon pratique, le terrain c'est la situation concrète où se produit le phénomène, objet de la recherche [...] la notion de terrain doit être prise

dans le sens large et non rigide dans la mesure où la nature du terrain varie selon l'objet de la recherche et la problématique qui a été formulée et la discipline du chercheur [...] (Paquin, 2014, p. 19).

En fixant mon choix de terrain sur l'ascenseur, j'entamais la seconde étape de création. Je devais réfléchir concrètement à la forme que prendrait l'œuvre. Comme méthode de création, j'ai décidé « d'apporter mon corps » (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 12) à l'ascenseur. Or, comme l'évoque avec justesse Lancri (2006),

[L]orsqu'on s'engage dans une recherche universitaire, avec armes de désir, et bagages de langage, si l'on apporte son corps, c'est toujours tête comprise. Dans cette entreprise, il y faut, par voie de conséquence, un certain usage de la raison, même si cet usage doit être tempéré [...] (dans Gosselin et Le Coguiec, 2006, p. 12).

C'est donc avec tout mon corps, ma psyché et un peu de ma raison que j'ai entamé mes multiples parcours en ascenseur. De ce processus, j'ai tenté de prendre conscience de ce qui m'interpellait le plus. Qu'est-ce qui déclenchait en moi des émotions, des angoisses, du plaisir, etc. ? De cette appréciation sont nés les éléments centraux qui caractérisent aujourd'hui le résultat de mon œuvre, soit : le mouvement, la narrativité, la lumière et le design sonore.

À la suite de cette évaluation, j'ai décidé de créer une œuvre cinématographique en mouvement. À ce stade-ci, je ne savais pas exactement quelle forme allait prendre le récit. C'est alors qu'un nouvel obstacle se dressait devant moi : celui de la page blanche...

### **3.8 L'écriture du scénario comme moteur de création**

Cet automne-là, une seconde bouffée d'angoisse m'envahit. Comment allais-je arriver à créer un récit vertical saisissant et intelligible en quelques minutes, voire en quelques secondes ? Pour y arriver, j'ai longtemps privilégié la piste de l'animation. Or, ne maîtrisant pas les techniques nécessaires, j'ai dû rebrousser chemin, encore une

fois. Ayant toujours été interpellée par la thématique de la ville, je me suis rappelé le fabuleux travail du photographe Michael Wolf (<http://photomichaelwolf.com/>). En prenant les villes comme matière sensible, le photographe capte les textures de ses immeubles et le quotidien des gens qui les habitent avec une justesse et un esthétisme émouvant. Sa série, *Transparent City* (voir Annexe B, Figure 16), présentant les coulisses d'une Chicago encadrée par des milliers de fenêtres d'immeubles donnant sur la vie de ses occupants m'a profondément inspirée. Il en est de même pour le projet interactif *Voyeur* (HBO Voyeur Project, 2007) (voir Annexe B, Figure 17). Cette production multimédia visait à promouvoir la marque de commerce HBO. Le projet présente une série d'histoires interconnectées. En utilisant le *voyeurisme* comme point d'ancrage, le spectateur est appelé à reconstituer le récit qui lui est présenté. Outre l'aspect innovateur de ce projet, cette campagne présente un déploiement multiplateforme très pertinent et efficace. En ce sens, on présenta le projet à la fois sous forme de projection architecturale, de projet web, sur le portail câblé d'HBO ainsi que sur YouTube et flicker (« Case Study: HBO Voyeur », s.d.). L'influence de ce projet dans ma création s'exprime à travers mon intérêt pour la forme d'imagerie créé par l'œuvre. L'idée de déployer une histoire à travers plusieurs étages m'apparaissait comme intelligente et appropriée dans le contexte de l'ascenseur. Je voulais utiliser la narrativité de l'espace/ascenseur et l'accentuer.

### 3.8.1 L'exploration d'installation similaire

J'ai donc entamé l'écriture du scénario. Les premières versions étaient plutôt axées sur une histoire d'amour tragique entre plusieurs personnages. Le corps du récit était intéressant, mais son exécution restait trop complexe. Il me fallait un récit à l'imagerie forte, mais pas trop compliquée pour que le spectateur puisse suivre dans un contexte de diffusion peu commun comme celui de l'ascenseur. J'en suis également venue à cette conclusion lors d'un voyage à New York où je suis allée visiter le nouveau World Trade Center. On retrouve, dans cette tour de plus d'une centaine d'étages, une

installation (voir Annexe B, Figure 18) semblable à mon projet. Cette dernière présente un panorama d'un voyage dans le temps retraçant verticalement l'évolution du paysage new-yorkais. En 47 secondes, l'installation vidéographique retrace les 515 ans d'histoire ayant fait de l'île de Manhattan l'une des plus importantes mégapoles au monde. Les parois de l'ascenseur sont composées de plusieurs moniteurs d'une grandeur de 75 pouces, chacun simulant l'extérieur du panorama (Dunlap, 2015). Malgré le contexte intéressant de l'installation, j'ai constaté qu'il était difficile d'assimiler toutes les informations pour plusieurs raisons. D'abord, dû à la vitesse de déplacement élevée de l'ascenseur (40 km/heure), le visionnement de la vidéo crée un certain inconfort en défilant trop rapidement. Son contenu est également trop chargé pour qu'on puisse intégrer adéquatement l'entièreté des informations visuelles présentées. C'est pourquoi j'ai choisi d'adapter le contenu de mon film en développant des scènes, composées de plans sous forme de tableau plus ou moins fixe, ne comportant pas beaucoup d'action.

### **3.8.2 Le remaniement du scénario en fonction du repérage et du prototypage**

L'idée de présenter un meurtre s'est développée organiquement. Le concept s'est dégagé d'une suite d'itérations scénaristiques. En choisissant le meurtre, je voulais maximiser mes chances de créer des réactions fortes chez le public. Le choix de cette image me permettait également d'esthétiser l'action à la manière d'une bande dessinée en privilégiant des couleurs poignantes et distinctes pour séparer les étages.

En même temps que je rédigeais mon scénario, j'ai également eu l'occasion d'exécuter quelques essais techniques. Lors de mon cours de création vidéo (EDM7113) avec Martin Labbé, j'ai pu mesurer l'efficacité du travelling vertical (voir Annexe A, Figure 6). J'ai pu constater, en utilisant une grue, le pouvoir et les limites

du mouvement à la verticale. Ces évaluations m'ont également permis de comprendre l'échelle de plan et les lentilles avec lesquelles je devais travailler.

À cette même période, j'ai également entamé le repérage qui a considérablement modifié l'idée que j'avais du film. Dans ma dernière version du scénario, le personnage du troisième étage se faisait assassiner dans un bain sur pattes. Lors de mes repérages avec le directeur artistique et le directeur photo, j'ai vite réalisé que ce ne serait pas possible de créer une image intéressante avec la salle de bain que nous avions en tête. L'espace de recul que la grue nécessitait nous limitait dans notre lieu de tournage (voir Annexe A, Figure 7).

Le directeur photo, quant à lui, pensait pouvoir me convaincre de construire un décor de A à Z en louant un studio. Cette dernière solution étant beaucoup trop dispendieuse pour mes moyens, j'ai décidé de me tourner vers mon propre appartement. Avec l'aide du directeur artistique et du directeur de production, nous avons rénové la salle de bain pour qu'elle puisse se métamorphoser en trois lieux différents lors du tournage.

### **3.8.3 Le scénario comme outil pour réunir une équipe**

Finalement, le scénario m'a également permis de consolider mon équipe. Avec ce précieux outil, il m'était alors possible d'expliquer et de transmettre intelligiblement ma vision. Le rôle de l'équipe et l'importance des gens qui m'entourent dans les étapes subséquentes du projet sont des éléments pour le moins fondamentaux. Il est clair, en ce sens, que sans la précieuse aide de tous mes collaborateurs je n'aurais jamais pu réaliser un projet d'une telle envergure. En plus d'être essentiels à la réussite du projet, mes fidèles collaborateurs ont également contribué à mon bien-être psychique.

La solitude, qui est une constante du travail universitaire aux cycles supérieurs, m'est très difficile à gérer. C'est pour cette raison que la constitution d'une équipe

solide autour de moi a fait en sorte que j'ai su passer au travers des épreuves. Je me sentais soutenue et épaulée par des gens brillants et qualifiés. Ces collaborations sont extrêmement précieuses et ont enrichi d'une manière insoupçonnée mon projet de création.

### **3.9 Tournage**

À la fin du printemps (2016), j'avais expérimenté le dispositif télévisuel à l'intérieur de l'ascenseur, mon scénario était finalisé, mon équipe réunie, mon repérage fait et j'étais fin prête à entamer la phase cruciale du tournage. En comptant la préproduction, les achats, les répétitions, les tests, etc., cette dernière nécessita deux semaines de travail. Le tournage, quant à lui, s'est déroulé sur trois jours.

Nous avons débuté par la scène de la douche, enchaîné avec la première scène et la scène finale, puis terminé avec le deuxième étage.

La première scène fut la plus difficile à tourner, car elle dépeignait les éléments les plus délicats du scénario : le meurtre et la nudité. Elle nécessitait également de chorégraphier la chute de la victime au sol. Nous étions déjà trois heures en retard. Tandis que le temps filait, la chaleur s'accumulait à l'intérieur du petit appartement. Les visages de mes coéquipiers s'allongeaient d'heure en heure. La pression augmentait, car comme réalisatrice/productrice je devais veiller aux bons soins de mon équipe tout en m'assurant de produire le matériel nécessaire. Après plusieurs tentatives infructueuses, je sentais la fatigue avoir raison de mes actrices. Une des deux me pressait de finir sa scène, car elle avait d'autres engagements. Étant donné qu'elles m'offraient leur temps bénévolement je ne voulais pas les brusquer, mais en même temps je ne pouvais pas me permettre de bâcler le travail pour m'ajuster à leur horaire.

Avec du recul néanmoins, je suis satisfaite du déroulement du tournage. J'ai rapidement su acquérir l'assurance nécessaire au bon déroulement des choses. À

l'avenir cependant, je devrai consacrer une plus grande partie de mon temps à discuter avec les acteurs avant de commencer le projet. Cette production m'a permis de réaliser que j'aimais travailler avec des acteurs disponibles, prêts à expérimenter et dotés d'une très bonne écoute. Je vais également tenter de donner plus de place aux répétitions et aux tests de caméra. Une des lacunes de la réalisation de projet fut le manque de temps alloué aux répétitions et à la mise en scène.

Considérant l'absence de moyens financiers, je crois que le travail réalisé est somme toute très satisfaisant.

### **3.10 Postproduction : montage, traitement sonore, interactivité**

Au départ, mon objectif était de présenter ma création lors des RIDM (novembre, 2016), c'est-à-dire l'automne suivant l'été du tournage. Finalement, les délais prescrits étaient trop serrés et j'ai dû repousser ma présentation au 4 mars suivant, lors de la Nuit blanche (mars, 2017). J'ai donc eu tout l'automne pour développer l'interactivité et le montage de mon film. Cette dernière étape s'est déroulée en parallèle de la postproduction.

#### **3.10.1 Montage et « nuit »**

Le montage du film a été assez simple. Je devais attacher verticalement les meilleures prises ensemble, une à la suite de l'autre, en utilisant des masques dans le logiciel *After Effect*<sup>22</sup> (voir Annexe A, Figure 8). Néanmoins, une fois toutes les séquences combinées, le résultat était plutôt monotone. Bien que la qualité de l'image et l'originalité de la proposition étaient adéquates, je trouvais le tout d'un ennui mortel.

---

<sup>22</sup> *After effect* est un logiciel qui permet de faire des animations graphiques.

Le résultat de mes efforts ne suscitait plus chez moi l'émerveillement. J'étais essoufflée de mon parcours effréné en plus d'être drainée de toute passion.

Une autre période sombre s'annonçait, une période d'immense « doute » (Lancri, 2006). La vision inspirante, claire et limpide que j'avais de mon projet s'était effritée. Pour remédier à la situation, j'ai décidé de me tourner vers mes collègues afin de récolter leur avis. Cette expérience fut pour le moins brutale, car ces derniers trouvaient difficile de se représenter l'installation globalement à partir de simples images. Leur scepticisme était palpable ce qui n'aidait en rien mon enthousiasme déjà fragilisé. J'angoissais à l'idée d'échouer si près du but. Cette inquiétude alimentait sans vergogne la spirale de procrastination dans laquelle je m'étais enlisée. Ma créativité était paralysée, la « nuit » allait être longue (Lancri, 2006).

### **3.10.2 Montage sonore et étoile**

Le concept de « nuit », comme proposé par Lancri (2006), s'exprime pour moi par l'absence de passion. Le « doute » m'envahit quand plus rien ne m'excite. Au début de l'année 2017, force est d'admettre que la frénésie du début avait fait place au désarroi.

Heureusement, l'énergie du désespoir m'incita à me retrousser les manches. Cette mise en marche s'effectua en partie grâce à mon exploration du montage sonore, lequel redonna un nouveau souffle au projet en transformant le caractère et le genre de ce dernier. En m'inspirant du traitement sonore dans l'œuvre d'Hitchcock, je réussis à insuffler un dynamisme et une couleur particulière à l'œuvre. Le traitement sonore à la fois extradiégétique et diégétique m'a permis de jouer sur la forme en intégrant un deuxième, voire un troisième niveau de lecture. Ce dernier m'a également permis de dynamiser le rythme lent et peu stimulant défini par la longueur des plans-séquences.

Ce changement de posture face à la création fait un peu référence au concept de « dessaisissement » de l'œuvre chez Lancri. Pour lui, cet instant si déterminant dans le processus de création équivaut au « [...] moment du rejet du projet au profit de ce qui n'advient que dans le trajet [...] » (dans Gosselin et Le Coguiéc, 2006, p. 12).

Ce trajet-ci, en l'occurrence, s'est construit à travers le « doute » constant et la nécessité vitale de retrouver la passion pour mon projet.

C'est également à ce moment-là que j'ai décidé de mettre la hache dans l'esthétique prévue initialement en intégrant les mécaniques de *glitch*. Ces dernières sont le fruit d'une réflexion entamée avec le montage sonore. Afin de poursuivre mon exploration sur le rythme du film et sur le rapport entre le fond et la forme, j'ai décidé de transformer la nature de l'objet cinématographique en ramenant à l'avant-plan sa matérialité. L'ajout des *glitches* et des sons d'ascenseur brise l'effet de réalisme en jouant sur les codes mêmes de l'installation.

L'émergence de ces éléments a fragmenté la vision de mon œuvre en élargissant mes horizons sur les possibilités sémantiques qui s'y logeaient, mais qui étaient obscurcies par un nuage de « doute ».

### **3.11 Installation et interactivité**

Décidément, chaque phase du projet a vraiment comporté son lot de défis ! Maintenant que j'avais retrouvé le chemin de l'excitation, j'étais encore bien loin du produit final. En plus de devoir trouver le moyen d'intégrer convenablement la télévision 65 pouces verticalement à l'ascenseur du JE, je devais également concevoir une manière intéressante de scénographier ce dernier. Pour m'aider dans cette tâche colossale, je suis retournée voir le directeur artistique du court métrage, Alexandre Paquet. Ce génie de la scénographie m'a aidé à construire les panneaux visant à recouvrir les murs de l'ascenseur ainsi que le support pour la télévision. Nous avons

opté pour une solution simple et abordable. En plongeant l'ascenseur dans le noir, il nous était plus facile de créer une atmosphère. Mon désir était de constituer un petit salon d'où l'on pourrait épier l'intérieur des autres appartements (voir Annexe A, Figure 1). L'intégration toute simple d'une petite lampe sur pied fut suffisante pour simuler cette douce mise en scène. Au-delà des conditions narratives originales de l'œuvre, il s'agissait donc de scénariser son processus de réception en en suggérant d'entrée de jeu le mode d'appropriation.

Parallèlement aux développements de cette infrastructure, je devais également peaufiner l'interactivité de mon projet. J'ai par ailleurs amorcé cette dernière l'automne précédent en compagnie de Kenny Lefebvre, un programmeur rencontré dans la cadre de ma maîtrise. Le *patch max*<sup>23</sup> (voir Annexe A, Figure 9) développé par ce dernier fonctionnait relativement bien mis à part une certaine latence dans les rendus des vidéos. Heureusement, en y regardant de plus près, Danny Perreault, un autre de mes collègues, a su facilement régler le problème.

Après deux jours de confection, l'installation était prête à être assemblée et présentée au public. Exténuée, mais soutenue par une forte dose d'adrénaline, j'étais fin prête à présenter le fruit de mon dur labeur.

Pendant environ 5 heures, quelque trois cents spectateurs se sont entassés tour à tour pour venir assister à cette expérience hors du commun. L'installation prit fin avec la mort de la batterie nécessaire à l'autonomie du dispositif. Je suis fière d'affirmer que l'expérience fût un succès. Par ailleurs, vous retrouvez les commentaires et le détail de cette dernière dans le chapitre dédié aux explications techniques et conceptuelles du projet.

---

<sup>23</sup> Max est un logiciel qui permet de faire de la création interactive. Cycling 74 (<https://cycling74.com/>) est le site de la compagnie qui fait le logiciel Max.

### **3.12 Conclusion**

Pour un chercheur praticien, la place du « doute », de l'échec, de l'erreur et des remises en question est primordiale. Or, le plus important est ce que l'on fait avec le « doute », comment utilise-t-on ce dernier ? À priori, la force de mon projet réside peut-être dans l'originalité de la proposition, mais je crois que la puissance de sa réalisation loge, quant à elle, dans la flexibilité de ma démarche artistique et de mon processus de création. La vision artistique d'un projet est nécessairement appelée à évoluer et c'est dans le traitement de cette évolution que réside la création. En acceptant de travailler avec les résultats de mes explorations, j'ai su donner un nouveau souffle à mes passions.

## CHAPITRE 4

### LES COMPARABLES

#### 4.1 Introduction

L'œuvre présentée dans ce mémoire est le reflet de plusieurs de mes inspirations. Parmi celles-ci, on retrouve trois artistes qui ont influencé ma production : Alfred Hitchcock, Patrick Bernatchez, Spike Jonze. Chacun d'eux a contribué à l'élaboration de ma vision et de ma production artistique. Chez Hitchcock, c'est d'abord son traitement du *voyeurisme*<sup>24</sup> dans *Rear Window* (1954) (voir Annexe B, Figure 19) qui a influencé les thèmes abordés dans *Alice, un suspense à la verticale*. Mon œuvre a également été influencée par le traitement sonore qu'il a développé pour son film *Dial for Murder* (1954) (voir Annexe B, Figure 20). Par ailleurs, l'analyse du dispositif de l'installation la *Trilogie Chrysalides* (2009) (voir Annexe B, Figure 21) de Patrick Bernatchez, présentée au Musée d'art contemporain, m'a également permis de réfléchir au cadre de diffusion de mon projet. Finalement, l'inspiration première de ma création est née du visionnement du film *Her* (2013) (voir Annexe B, Figure 22) de Spike Jonze. C'est analysant la direction artistique du décor des ascenseurs, dans ce film, que l'idée du lieu pour mon projet s'est concrétisée.

---

<sup>24</sup> Le voyeur peut être décrit comme une « personne qui aime regarder, observer les choses, les gens. » De manière péjorative on peut également décrire cette personne comme une « personne, généralement un homme, qui tire son plaisir de la vue de la nudité, des fonctions excrétoires, des rapports sexuels d'autrui. » C'est une personne qui « se plaît à découvrir des choses intimes, cachées, qui est d'une curiosité malsaine » (CNRTL, 2017).

## 4.2 L'œuvre d'Hitchcock : Le voyeurisme dans *Rear Window* (Hitchcock, 1954) & le traitement sonore de *Dial for Murder* (Hitchcock, 1954)

L'œuvre d'Alfred Hitchcock m'a fortement influencée autant sur le plan formel que dans le corps narratif de l'œuvre. Dans la section qui suit, nous examinerons quelles facettes de mon œuvre ont été marquées par son travail et comment elle se positionne en quelque sorte comme un hommage au maître du suspense. Le but de cet exercice est donc de préciser comment l'influence de ce dernier se manifeste dans mon installation vidéo *Alice, un suspense à la verticale*.

### 4.2.1 La question du voyeurisme

D'abord, on constate une première manifestation de l'influence de l'œuvre d'Hitchcock dans mon travail à travers l'utilisation que je fais du concept du *voyeurisme*. Le *voyeurisme* s'exprime d'abord à travers la nature du contenu présenté. En plaçant les spectateurs devant l'intimité de trois jeunes filles, le court métrage autorise une posture voyeuristique. Pour la sexologue Véronique Larivière, tous les êtres humains ont « un petit côté voyeur » (Larivière, s.d).

L'œuvre cinématographique permet donc de vivre, dans un espace-temps donné, cette pulsion humaine qui peut être tout à fait normale, s'il elle est vécue dans un cadre sain avec le consentement de ses pairs.

Hitchcock, quant à lui, joue également avec cette idée du *voyeurisme*. On retrouve la manifestation la plus aboutie de ce concept dans son film *Rear Window* (1954). Cette œuvre marquante de la cinématographie du cinéaste dépeint l'histoire d'un journaliste (James Stewart) qui étant gravement blessé à la jambe est confiné dans son appartement. Ce dernier développe un intérêt pour la vie de ses voisins en épiant leurs faits et gestes par la fenêtre de son appartement. Alors qu'il s'adonne à ce passe-

temps peu orthodoxe, il croit être témoin d'une scène de meurtre. Accompagné de sa conjointe (Grace Kelly), il s'improvise détective afin de résoudre ce sordide mystère.

De ce résumé, on retient déjà le concept du *voyeurisme* comme la pierre angulaire du récit. Dans son article Mireille Berton propose l'idée dans l'historiographie du film

[I]e *voyeurisme* semble être un des aspects le plus fréquemment commentés [...] Cette exégèse du film comme symbolisant l'activité spectatorielle, mais aussi la nature du plaisir cinématographique, est d'ailleurs corroborée par le cinéaste lui-même qui, dans son célèbre entretien avec Truffaut, met en exergue le profil fondamentalement voyeuriste de son protagoniste (Berton, 2004).

Pour Hitchcock, le protagoniste de ce film est bien évidemment un voyeur, or, « tout le monde n'est-il pas un peu voyeur ? » C'est en tout cas la proposition qu'il lance de manière rhétorique à Truffaut dans ses célèbres entretiens recueillis dans *Hitchcock/Truffaut* (Truffaut, 1983). Du tac au tac, Truffaut lui répondra « n'est-il pas lui-même (le protagoniste) dans la position du spectateur d'un film qui regarde un film ? ». Ce rapport ambigu qu'entretient le spectateur au dispositif cinématographique lui-même, et ce, à travers l'idée du *voyeurisme* se retrouve également dans mon installation. En n'offrant qu'un seul point de vue<sup>25</sup> au spectateur, le court métrage joue sur la nature voyeuristique de l'expérience cinématographique. De plus, cette dernière est accentuée par une dimension relevant de la claustrophobie. Cette peur est générée par un lieu de réception exigu et fermé qui joue sur l'ambiguïté de l'entrelacement entre l'espace public et la salle de cinéma.

Par ailleurs, les mouvements et la cinématographie de *Rear Window* (1954) sont, d'une certaine manière, également cités dans mon court métrage. Dans le chef-

---

<sup>25</sup> Dans ce cas-ci on retient la définition qui stipule que le point de vue est : « Endroit où il faut se placer pour bien voir un tableau, une statue, un bâtiment ; endroit d'où l'on jouit d'une vue étendue. » (CNTL, 2017)

d'œuvre d'Hitchcock, les mouvements de caméra représentent le point de vue du spectateur. Ces derniers sont composés de panoramiques verticaux et horizontaux. Leurs balayages de l'espace imposent la lecture du récit en transmettant un point de vue assumé. Dans mon installation, le motif de verticalité vient également accentuer le point de vue des spectateurs. De fait, il exacerbe l'idée que les spectateurs regardent à travers une fenêtre imaginaire qui traverse les étages de l'immeuble observé.

Le travail de la lumière, dans mon installation, puise également dans l'œuvre d'Hitchcock. Dans son essai *An Eye for Hitchcock*, l'auteur Pomerance Murray mentionne que les accents de lumière guident le ton et la temporalité en créant une tension entre ce que l'on sait de l'action et ce que l'on imagine. (Pomerance, 2004, p. 64). *Alice, un suspense à la verticale* utilise les mêmes mécaniques pour différencier clairement les trois espaces dans lesquels se déroule l'action. En utilisant un éclairage aux couleurs bien distinctes, elle impose l'unicité des lieux et des atmosphères.

#### **4.2.2 *Dial for Murder* (1954) comme inspiration du traitement sonore**

D'autre part, il est impossible de passer sous le silence les références sonores de mon installation, puisées à même le traitement sonore des films d'Hitchcock. En effet, c'est mon enthousiasme pour la charge émotive à la fois ludique et prenante du traitement sonore de ses films qui a donné un nouveau souffle à l'installation. Puisque j'étais découragée par le rendu atmosphérique de la scène du meurtre, je me suis permis d'emprunter, non sans une certaine gêne, les sons initiaux de la scène de meurtre de *Dial for Murder* (1954). L'énergie décalée, mais amusante qui se dégageait de son traitement sonore a tôt fait d'ajouter le petit je ne sais quoi à mon travail. À la manière d'un essai textuel, je me suis permis de citer mot pour mot, les textures et les couleurs sonores propres au travail au d'Hitchcock.

En conclusion, si à priori l'œuvre de ce dernier ne faisait pas partie de mon corpus initial, il est clair que ma fascination pour les qualités exceptionnelles de son travail a transcendé mes propres aspirations et désirs artistiques.

#### 4.3 *La Trilogie Chrysalides* (Bernatchez, 2009)

Alors que je cherchais d'autres artistes qui comme moi travaillaient sur la verticalité j'ai rapidement été happée par *La Trilogie Chrysalides* (2009) de Patrick Bernatchez. Selon un article paru dans le magazine *Canadian Art*, les installations vidéos de Patrick Bernatchez sont une combinaison de références à la culture populaire, de trames sonores dramatiques et de mises en scène rappelant le film noir. L'artiste d'origine montréalaise réalise des films aux récits énigmatiques placés dans des environnements familiers. *La Trilogie Chrysalides* (2009) est une série de trois vidéos dans lesquelles il s'intéresse aux notions de « désintégration, d'entropie et de renaissance » (Patrick Bernatchez : *The Crysaldes*, 2009). La première vidéo, intitulée *Feel Cold Toda* (2009), dépeint « un espace de bureau mondain » peu à peu englouti par une tempête de neige. La deuxième vidéo, nommée *Chrysalide* (2009), expose un homme qui est assis dans une auto se remplissant d'eau. Finalement, la dernière vidéo *13* présente les 13 étages d'un immeuble industriel. On découvre ces étages par le biais d'un travelling vertical qui passe de l'un à l'autre. Pour Bernatchez, cette étude de l'immeuble témoignait de la transformation de la fonction même de ce dernier. Ayant abrité longtemps des industries textiles, aujourd'hui déplacées vers l'Asie, le choix de l'immeuble représentait la fragmentation des mutations qui caractérisent le paysage urbain. Selon le magazine *Canadian Art*, ces vidéos créent des environnements immersifs « à mille lieues de la réalité » (Patrick Bernatchez : *The Crysaldes*, 2009).

J'ai été témoin de la vidéo *13* (2009) dans le cadre d'une exposition au Musée d'art contemporain de Montréal. Présentée dans une boîte noire, l'installation proposait aux spectateurs de s'asseoir au sol devant un écran mesurant quelques mètres de

hauteur. Or, le dispositif de cette installation m'a à la fois intriguée et déçue. En entrevue, Bernatchez précise que le MAC a mis en place des espaces favorisant la présentation d'œuvres vidéos. Pour moi, cependant, le traditionalisme du cadre de réception banalisait la globalité de l'expérience. Certes, les mécaniques employées pour traduire l'espace de l'immeuble étaient innovantes et pertinentes, mais cet exercice de style a suscité en moi peu d'émotion, si ce n'est mon intérêt purement plastique pour le dispositif. J'évoque néanmoins cette œuvre dans ce chapitre, car son observation attentive a consolidé mon désir de travailler le mouvement à partir d'un espace réellement en mouvement.

Cette exposition m'a également permis de réfléchir sur la place du cinéma au musée. Les entrées et sorties des spectateurs ne permettaient pas d'apprécier l'œuvre comme un ensemble cohérent. Comme spectatrice, j'ai également fait les frais de la maladresse du lieu de visionnement en attrapant le contenu de l'œuvre à mi-chemin debout au fond de la pièce.

Ces conditions de réception de l'œuvre m'ont pour le moins laissée perplexe et ont confirmé la direction de mon projet. J'étais dès lors assurée que ce dernier devait proposer une expérience narrative complète où les spectateurs seraient exposés du début à la fin au récit proposé. C'était, à mon humble avis, un moyen plus adéquat pour communiquer un bagage émotif clair et du même coup maintenir la cohérence générale de l'expérience.

#### **4.4 *Her* (Jonze, 2013)**

À première vue, ce comparable peut sembler anodin, mais c'est, à vrai dire, un des éléments déclencheurs de ma réflexion sur l'intégration des technologies de projection à l'espace public. De prime abord, ce joli film s'impose comme la matérialisation efficace d'un monde où l'intégration des technologies se ferait dans le plus grand respect du cadre bâti. Un article paru dans le magazine d'actualité culturelle

français *Les Inrocks* dépeint adéquatement cette réalité futuriste construite d'une main de maître par le réalisateur Spike Jonze :

*Her* est situé dans un Los Angeles du proche futur. Les gratte-ciels y ont poussé comme des champignons, les déplacements urbains se font dans un grand vortex technoarchitectural (métros, corridors vitrés, passerelles design, ascenseurs...). Très réussi dans sa vision plastique d'une mégapole à horizon dix ans, *Her* ne projette pas un futur anxigène à la *Metropolis* ou *Blade Runner*, mais une anticipation à peine exagérée de notre présent, une société consumériste et confortable, sourdement rongée par les difficultés relationnelles, la mélancolie et la solitude (« *Her* », à la frontière entre la chair et le virtuel, 2013).

La scène qui a attiré mon attention se déroule plus précisément dans un ascenseur dont les parois sont animées par des silhouettes représentant la nature. La qualité graphique des motifs d'arbres défilant à la verticale est si intéressante qu'elle remet en question le design trop souvent insipide de ces espaces de transition. Pourquoi, avec toute la technologie existante, les ascenseurs n'adoptent-ils pas ce genre de revêtement dynamique ?

En plus de refléter l'atmosphère que je voulais créer dans les premières itérations de mon projet, la scène illustre à elle seule l'idée que je me fais d'un futur où les technologies médiatiques se marieraient habilement avec l'architecture, et ce, dans le respect de l'utilisation qu'en font les usagers. Alors que j'imagine un futur où l'objet cinématographique aurait sa place dans l'espace public, je repense à cette scène dont la simplicité désarmante révèle un univers de possibles.

#### **4.5 Conclusion**

Les œuvres présentées dans cette section du mémoire mettent en valeur différents aspects qui ont contribué à l'élaboration des thématiques au cœur de ma création. En somme, l'arc narratif du récit s'est d'abord construit sur le thème du *voyeurisme*. L'emprunt du traitement sonore au film d'Hitchcock, *Dial for Murder*

(1954), indique, quant à lui, comment le montage sonore dans ma création s'est avéré décisif dans l'élaboration de toute la proposition artistique du film. Ensuite, l'examen de l'œuvre *13* (2015) m'a permis de réfléchir au cadre de diffusion de mon œuvre et de son impact sensoriel sur le spectateur. Finalement, c'est en réalisant une brève analyse des enjeux du film *Her* (2013) que j'ai pu mieux visualiser l'intégration de mon film dans l'ascenseur. Ma lecture du film m'a également permis de saisir, dans une perspective plus large, comment l'intégration du cinéma et de l'architecture pouvait se déployer dans l'espace public.

## CHAPITRE 5

### L'ŒUVRE COMMENTÉE

#### 5.1 Introduction

*Alice, un suspense à la verticale* est une installation vidéo qui comporte plusieurs aspects. Dans cette section du mémoire, nous détaillerons la réalisation de l'œuvre : le film, les aspects techniques de l'installation et la réception de l'œuvre.

#### 5.2 Le court métrage

*Alice* est un court métrage à tendance immersive dont la trame narrative se déploie verticalement dans un ascenseur. Le spectateur est témoin du destin tragico-comique de trois jeunes filles habitant l'une au-dessus de l'autre. Comme je l'expliquais précédemment, *Alice* joue sur l'inconfort provoqué par l'idée du voyage en ascenseur en s'inspirant notamment des codes de la comédie noire et du suspense.

##### 5.2.1 Les tableaux

Le court métrage est organisé sous forme de tableaux. Ces derniers sont constitués de plans-séquences qui lèvent le voile sur l'intérieur des trois appartements. Le but de créer des tableaux était de présenter une action simple et intelligible. Ces derniers ne sont pas sans rappeler les cases d'une bande dessinée qu'on lirait verticalement.

##### 5.2.2 L'importance de la direction artistique (décors)

La direction artistique a joué un rôle majeur dans la transformation des étages. Chacun des tableaux a son atmosphère distincte qui contraste avec l'appartement qui

le précède ou qui le suit. Puisque l'action fût tournée au même endroit, il fallait trouver un moyen simple de transformer certains éléments du décor pour donner l'illusion qu'il s'agissait bien de trois salles de bain différentes. Puisque ces dernières appartenaient au même immeuble, il était normal qu'elles soient construites sur le même format. Or, puisque nous ne pouvions pas peindre les murs du décor entre chaque scène, nous ne devons compter que sur les accessoires et la direction photo pour transformer le décor.

Alexandre Paquet, le directeur artistique, m'a d'abord suggéré de réfléchir en détail aux personnalités des trois protagonistes de l'histoire. C'est à partir de ces dernières que nous allions construire les atmosphères représentant leurs vies (voir Annexe A, Figure 16).

### **5.2.3 Le travail de la perspective**

Un des premiers éléments qui a contribué à construire les atmosphères est le travail sur la perspective. Celle-ci est la même dans chacune des scènes, présentant au spectateur un point de vue constant au travers de la même fenêtre. Les personnages sont isolés au fond du couloir ce qui contribue à donner l'illusion du confinement. Ces derniers sont comme encastrés, acculés au pied au mur. L'espace laissé entre la salle de bain et le couloir permet également de jouer sur la profondeur et l'action des personnages dans l'espace. En ce sens, les personnages peuvent se rapprocher ou s'éloigner de la caméra tandis que le point de vue du spectateur reste inchangé. En jouant sur cette profondeur de champ, il est possible de donner plus de texture et de relief au décor et à l'action des personnages dans ce dernier. De fait, pour chaque décor, il y avait toujours des meubles placés à l'avant-plan, dans le but d'équilibrer la composition du cadre (voir Annexe A, Figure 16).

#### 5.2.4 Les choix de réalisation : Scène à scène

Les choix de réalisation du court métrage sont déclinés en cinq catégories différentes, soit : la direction artistique, la direction photo, le traitement sonore, le jeu des acteurs, et les effets de montage. Ces catégories sont appliquées à chacune des scènes qui sont organisées selon la trame narrative du scénario.

##### Étage 1 - Scène 1

Alice est assise sur la cuvette. Rongée par l'obsession, elle tient son collier entre ses mains. Elle se lève tout en s'observant dans le miroir. Elle n'aime pas ce qu'elle voit. Elle caresse toujours l'idée de prendre la place de sa voisine. Dans un coup de folie, elle agrippe les gants bleus sur le rebord de la salle de bain et sort de son appartement (voir Annexe A, Figure 17).

*Direction artistique.* L'étage 1 est celui d'Alice, la meurtrière. Cette dernière habite, quasiment cloîtrée, dans un demi-sous-sol insalubre. Elle accumule les boîtes de livraison de nourriture. De vieux déchets jonchent le sol, car elle ne sort jamais de chez elle, même pas pour sortir les poubelles. Alice est obsédée par sa voisine d'en haut. Ses murs sont tapissés d'une photo de cette dernière qu'elle a dénichée en scrutant son mur Facebook. Alice n'a pas non plus les moyens de s'acheter des luminaires ; elle laisse donc le néon de service. Ce dernier vacille en alternance.

Alice est habillée de manière négligée. Elle a les cheveux gras qui pendouillent sur son visage pâle. Ses vêtements sont mous et usés. Elle est très mince, car elle ne s'alimente pas très bien.

*Direction photo et correction de couleur.* L'appartement est généralement assez sombre, hormis la salle de bain d'un jaune sale qu'on a recréé par des filtres d'éclairage orange. Nous avons décidé d'éclairer cette pièce, car nous voulions que son

aspect se détache du reste de l'appartement. En mettant l'accent à l'intérieur de la salle de bain nous attirons automatiquement l'attention des spectateurs sur l'action de la protagoniste. Par ailleurs, les accents rose fluo émanant des chambres adjacentes veulent accentuer le sentiment étrange et insécurisant qui caractérise l'endroit déjà très chargé. Le rose est également une teinte présente dans l'image de marque (affiche et police d'écriture) du court métrage et fait également référence au rose final de la robe qu'Alice a dérobée à sa voisine.

En ce qui concerne l'étalonnage, une vignette a été placée au centre pour accentuer la présence de la protagoniste dans la salle de bain. Le reste est très contrasté et un filtre de grain numérique a été ajouté pour ajouter de la texture aux couleurs.

**Traitement sonore.** Le traitement sonore dans la première scène est un mélange de sons d'ambiance venant de la ville et d'une musique atmosphérique sombre extradiégétique. Je voulais que cette trame sonore soit très cinématographique<sup>26</sup> et qu'elle puisse directement plonger le spectateur dans une ambiance inquiétante sans être trop révélatrice. Je voulais que la mélodie communique davantage un état de suspense qu'une ambiance de film d'horreur.

**Jeu.** Alice est nonchalante. Son corps est lourd et ses mouvements sont lents. Elle fixe d'un air et absent son pendentif. Elle a le regard vide, comme perdu dans ses pensées.

**Montage transition.** Les trames sonores de la transition entre le premier et le deuxième étage se chevauchent. À mi-chemin dans la transition on commence à

---

<sup>26</sup> Le terme cinématographique réfère à : tout « ce qui se rapporte au cinéma [...] en tant que technique et art ». Dans le cas présent, cette expression est utilisée pour mettre en l'accent sur les émotions que l'ambiance sonore peut créer.

entendre en fond arrière la musique de l'autre appartement. Puis, lorsqu'on est arrivé à destination, l'ambiance sonore s'accroît.

### **Étage 2 - Scène 2**

Béatrice tente tant bien que mal de se raser les jambes. Cette directrice artistique d'une trentaine d'années parle au téléphone avec une cliente. Béatrice est un peu perdue et elle échappe de la mousse à raser par terre (voir Annexe A, Figure 18).

*Direction artistique.* Le deuxième étage contraste complètement avec le premier. Béatrice, la seconde protagoniste, est un personnage joyeux. Le décor de son appartement est coloré. Les lampes, accrochées au mur, sont flamboyantes tout comme sa personnalité. Elle possède également un rideau de douche très coloré. Les réveille-matin à l'avant-plan ainsi que les tapis sont un rappel de son tempérament éclectique.

Puisqu'elle est en train de se raser, elle porte un pyjama fleuri dont les couleurs rappellent celles du décor.

*Direction photo et correction de couleur.* La direction photo est la plus lumineuse et surtout la plus diffuse. Sa température de couleur se rapproche le plus d'une lumière naturelle. Le seul accent provient d'une lampe jaune placée dans la pièce adjacente pour simuler de l'activité dans une autre pièce.

Les accents de couleurs veulent faire ressortir le bleu et le vert présents dans le décor.

*Traitement sonore.* Puisqu'il s'agit d'une scène qui évoque la normalité du quotidien, la musique est uniquement diégétique. On entend donc un peu de musique jazz superposée à la radio. L'ambiance sonore veut faire écho à la personnalité éclectique et un peu étourdie de la protagoniste qui écoute différentes pistes musicales en même temps, comme si elle avait oublié de fermer la radio avant d'allumer son

tourne-disque. Par ailleurs, j'ai appliqué des filtres EQ pour les deux pistes sonores afin de donner l'impression que ces dernières proviennent des autres pièces de l'appartement. L'opération a été faite dans le but d'accentuer le réalisme de la scène.

**Jeu.** Curieusement, cette scène d'une grande simplicité a demandé plusieurs répétitions pour rendre crédible la maladresse du personnage. Je voulais qu'on puisse voir la mousse couler par terre à l'écran. J'ai également travaillé avec la comédienne en lui demandant d'improviser un dialogue. Ce dernier n'était pas écrit dans le scénario et elle a été en mesure de le livrer sur place. Par la suite, j'ai décidé d'utiliser le son synchrone de son dialogue. En utilisant ce son, j'ai voulu accentuer l'effet plus réaliste du deuxième étage. Contrairement au premier et au troisième étage, le deuxième, en ayant un éclairage sobre, propose un cadre réaliste et moins typé que le reste du film ce qui a pour effet d'encourager l'identification du spectateur au personnage et à l'action qui le qualifie.

**Montage des transitions : l'utilisation du glitch.** La transition vers le troisième étage comprend un effet de *glitch* accompagné de sons d'ambiance. En déstabilisant le spectateur, le *glitch* sert à augmenter la tension dramatique. Elle modifiant les codes narratifs déjà en place, il annonce implicitement que quelque chose d'anormal est en train de se préparer. Il brise l'horizon d'attente du public. Par ailleurs, le *glitch* a également pour effet d'accentuer le haut-le-cœur que procure l'effet physique de la décélération qu'on subit au troisième étage. En ce sens, c'est comme si ce dernier venait accentuer notre ressenti. Le fond et la forme ne font alors plus qu'un dans cette installation en mouvement. Notons qu'à cet instant précis, le corps du spectateur est interpellé dans son intégralité, induisant un véritable sentiment de présence tel que celui provoqué par les environnements immersifs.

### Étage 3 - Scène 3

Claire rentre chez elle après une longue journée de travail à avoir organisé un évènement au Palais des Congrès. En arrivant chez elle, elle ouvre la radio populaire et se prépare à prendre sa douche. Elle entend des bruits étranges, mais décide de ne pas y faire attention. Puis, elle entre tranquillement dans la douche sans se douter de la menace qui la guette (voir, Annexe A, Figure 19).

Alice, cachée dans l'appartement de Claire, entre dans la salle de bain, éteint la lumière d'un geste sec et procède au meurtre en l'étranglant. L'homicide achevé, elle lui dérobe sa tunique et quitte le regard vide sans faire attention au corps de sa victime.

**Direction artistique.** L'appartement de Claire est le plus « chic » des trois. Claire est une jeune professionnelle organisée aux goûts génériques, mais respectables. Pour témoigner de ses traits de personnalité, nous avons installé un tapis noir pour camoufler le plancher et donner l'impression qu'elle aurait « rénové » son étage. Par ailleurs, les cadres et les lampes rappellent la couleur de sa robe rose.

Le rose de sa robe et la passe fleurie qu'elle porte dans ses cheveux évoquent son côté naïf et candide.

**Direction photo et étalonnage.** Afin de contraster avec les deux appartements précédents, nous avons décidé de créer des douches de lumière. Ces dernières ont pour but de texturer l'espace entre la caméra et la salle de bain. Nous voulions tamiser les lumières pour donner un effet *lounge*, mais à la fois inquiétant. La pénombre du couloir nous permettait également d'éclairer vivement la douche. Outre l'effet de contraste dramatique désiré, l'utilisation de la lumière rouge, pour rétroéclairer la salle de bain, était motivé par l'idée d'un néon commercial qui aurait été accroché sur la façade de l'immeuble. Une fois la meurtrière entrée dans la douche, les lumières restantes s'éteignent donc pour permettre aux deux silhouettes dans la douche d'être parfaitement distinctes.

**Traitement sonore.** La scène commence avec une musique purement diégétique. Cette dernière veut simuler la radio commerciale en proposant une pièce de *R & B* peu originale dont on entendrait principalement la *basse*. Puis à mi-chemin dans la scène, une musique extradiégétique inquiétante commence à empiéter sur les notes de la pièce musicale. La juxtaposition de ces deux pièces crée une dissonance désagréable qui a pour effet de transformer le ton de la scène et d'imbriquer un rythme appartenant aux codes du suspense. Puisque le court métrage est principalement une suite de plans séquence, la musique est essentielle pour venir ponctuer la progression des éléments narratifs du récit. La pièce qui servira de trame sonore pour toute la séquence du meurtre est issue du film *Dial for Murder* d'Hitchcock. J'ai bricolé cette dernière en reprenant seulement les thèmes sonores que je trouvais les plus intéressants et qui correspondaient à l'action de la scène. J'ai également superposé les cris de l'actrice dans la scène du film aux cris de mes actrices que j'ai enregistrés sur le tournage. L'utilisation du traitement sonore du film Hitchcock a eu pour effet d'enrichir l'aspect surréel du film et d'accentuer le volet tragico-comique de la scène.

Dans les instants qui suivent le meurtre, j'ai par ailleurs plaqué une musique d'ascenseur pour extirper les spectateurs de la scène en les ramenant à leur condition banale d'usagers d'un ascenseur public. Cet effet comique est encore une manière de jouer sur la tension entre la forme et le fond de l'installation.

**Jeu.** La scène du meurtre a été la plus exigeante à tourner. L'actrice ne voulant pas se dénuder, il a fallu trouver des moyens pour rendre le tout crédible. Finalement, nous avons décidé qu'elle ferait semblant d'avoir oublié d'enlever ses petites culottes avant d'entrer dans la douche. Personnellement, ce dispositif narratif bancal me déplaisait, mais dans les circonstances c'était le meilleur compromis possible.

Un autre défi de la scène du meurtre fut de simuler la chute de Claire sans que l'actrice ne se blesse. Pour ce faire, elle devait plier son corps entre la toilette et la

douche. Le tout n'était absolument pas naturel et nous avons dû reprendre plusieurs fois cette action.

**Montage & transition.** Finalement, l'effet de *glitch* nous a permis de camoufler la chute peu naturelle du personnage de Claire. À même l'effet numérique du *glitch*, nous avons également changé l'échelle de plan de l'image. Ce dispositif narratif a eu pour effet de nous plonger dans le meurtre en nous rapprochant physiquement de la meurtrière. En somme, le *glitch* veut également signifier le caractère dégénéré de l'action commise par la protagoniste principale. La scène 4, commence également avec un *glitch*, comme s'il s'agissait d'un résidu de l'action perpétrée par Alice la meurtrière.

#### **Étage 2 - Scène 4**

Béatrice est encore en train de se raser les jambes quand elle entend un bruit suspect venant du troisième étage. Au même moment, elle se coupe la jambe distraite par les cris stridents de sa voisine. Elle décide de lui donner un coup de fil dans le but de s'assurer de la sécurité de cette dernière (voir Annexe A, Figure 18).

**Direction artistique.** Le décor n'a pas changé, hormis la coulisse de sang ruisselant sur la jambe de Béatrice. La coulisse de sang, a été intégrée au scénario pour accentuer l'effet dramatique du récit. Bien que son rendu final ait été très subtil à l'écran, cela ajoutait au suspense de l'action.

**Direction photo et étalonnage.** La direction de cette scène reste inchangée. Le temps est comme figé dans l'appartement de Béatrice.

**Traitement sonore.** On n'entend plus le bruit de la radio, car elle l'a éteint pour mieux entendre ce qui se passait en haut.

**Jeu.** Béatrice est inquiète et essaie de se concentrer sur les bruits provenant de l'étage au-dessus. Elle prend maladroitement son téléphone pour appeler sa voisine.

### **Étage 1 - Scène 5**

Alice est de retour dans sa salle de bain. Elle a enfilé la robe de sa victime. Satisfaite, elle admire sa silhouette dans le miroir. Elle passe à son cou le pendentif ayant servi à étrangler sa victime. Elle met également la couronne fleurie dans ses cheveux. Pour un instant, elle se sent revivre (voir Annexe A, Figure 20).

**Direction artistique.** Rien n'a changé depuis la première scène mis à part les nouveaux éléments de costume.

**Direction photo et étalonnage.** La direction photo est sensiblement la même, mais un subtil éclairage vient mettre en valeur la couleur rose de la robe.

**Traitement sonore.** Une musique jazz extradiégétique, tirée de la trame sonore de *Chinatown* (1974)<sup>27</sup> accompagne la scène. Elle est langoureuse et suave. Elle appuie le sentiment qui envahit Alice à l'égard d'elle-même. Ayant revêtu les vêtements de Claire elle se sent transfigurée et est soudainement attirée par elle-même. Peu à peu néanmoins, la lune de miel s'essouffle et l'on entend les sirènes de police au loin dans la « nuit ». La pièce musicale finale du court métrage est un extrait bricolé d'une ancienne bande-annonce de *Rear Window* (1954). Elle rappelle les fins classiques des films noirs.

**Titres de fin.** Alors que les tambours et les trompettes marquent la fin du chapitre, le titre du court métrage apparaît en rose fluo. La typographie de ce dernier n'est pas sans rappeler les polices utilisées dans les films noirs des années 50. La

---

<sup>27</sup> *Chinatown* (1974) est un film noir réalisé en 1974 par Roman Polanski.

couleur fluo, quant à elle, souligne le caractère moderne et technologique de l'installation (voir Annexe A, Figure 20).

Bref, l'esthétique du court métrage, basée sur des tableaux organisés verticalement, met en relief la tension entre les dispositifs formels et narratifs de l'installation. En reprenant les codes du suspense, ils jouent sur le caractère numérique et expérientiel de leur cadre de diffusion.

### **5.3 Les aspects techniques de l'œuvre**

Dans la section qui suit, nous présenterons les principaux éléments techniques de l'installation.

#### **5.3.1 L'ascenseur**

Tout d'abord, l'œuvre se situe dans l'ascenseur du JE (annexe). Elle a été développée spécifiquement pour cet endroit. Le lieu appartient à *France Film*, UQAM en étant le locataire à long terme. Par conséquent, ce dernier est un espace semi-privé, réservé principalement au transport des personnes à mobilité réduite et à l'acheminement de marchandise. Il est également utilisé lors d'évènements comme des festivals ou des conférences. Son emplacement et sa vocation en ont fait le candidat idéal pour le projet. L'ascenseur dessert 3 étages et prend environ 12 à 15 secondes pour passer de l'un à l'autre. Sa vitesse de croisière est donc peu élevée. De fait, on ne ressent pas beaucoup les accélérations et les décélérations. On estime la taille du lieu à 1 mètre 1/2 par 2 mètres 1/2. Ce dernier est très lumineux. Ses murs sont recouverts de vitres givrées. Elles sont encastrées par des bandeaux de métal verticaux et horizontaux. Enfin, l'ascenseur comporte un faux plafond de verre rétro éclairé (voir Annexe A, Figure 10).

### **5.3.2 La scénographie : boîte noire et appartement**

Pour les besoins de l'installation, nous avons convenu qu'il était nécessaire d'atténuer l'éclairage le plus possible. Pour ce faire, nous avons fabriqué 8 panneaux noirs aimantés que nous avons fixés aux bandeaux de métal. Les panneaux étaient constitués de longues bandes de *Coroplast* auxquelles nous avons épinglé un tissu noir et épais. Au plafond, nous avons collé du carton noir avec du ruban électrique noir. Cette opération a eu pour effet de transformer l'ascenseur en une boîte noire à l'intérieur de laquelle on ne percevait presque aucune lumière.

Par ailleurs, l'aspect mise en scène de l'installation a été consolidé par l'intégration de deux meubles noirs sur lesquels nous avons placé une petite lampe de chevet. Cette dernière devait rappeler la chaleur d'un petit appartement. Comme au théâtre, l'utilisation de la lumière avait pour but de stimuler l'imaginaire du spectateur (voir Annexe A, Figure 1).

### **5.3.3 L'intégration du dispositif de l'écran**

Afin d'accrocher le moniteur, nous avons construit un support ayant pour objectif de s'accrocher à la rampe pour les personnes à mobilité réduite de l'ascenseur. Cette dernière est soudée aux bandeaux de métal qui structurent les murs de l'ascenseur. Par ailleurs, le support était composé d'une planche de bois, également recouverte de tissu noir, sur laquelle nous avons placé un support à télévision. Nous avons par la suite glissé verticalement la télévision dans ledit support. L'intégration de la télévision (65 pouces) se fondait, par conséquent, assez bien dans le décor (voir Annexe A, Figure 11).

### **5.3.4 Électricité de l'installation**

La télévision, l'ordinateur, le routeur et la lampe de chevet étaient alimentés par une batterie à décharge longue dissimulée à l'intérieur d'un carton noir. Cette dernière était branchée à un convertisseur puis à une barre d'alimentation. La durée de la batterie est de 5 heures environ. Il est donc impossible de prolonger la projection outre ce délai, car l'intégralité du fonctionnement du dispositif repose sur cette alimentation (voir Annexe A, Figure 12).

## **5.4 La Nuit blanche**

L'exposition a été présentée dans le cadre de la Nuit blanche (mars, 2017). L'installation a joué en boucle entre 19h et 0h30. Rapidement après l'ouverture des portes, une foule s'est constituée devant l'ascenseur. Durant toute la période de présentation, il y avait au moins une trentaine de personnes en permanence qui attendaient en ligne. Il y avait deux personnes responsables de l'installation qui alternaient à tour de rôle. Tandis qu'une personne faisait le parcours dans l'ascenseur avec les spectateurs, un autre animateur devait rester à l'accueil pour guider et informer les spectateurs dans la file d'attente. Par ailleurs, l'expérience dans l'ascenseur était d'environ 8 minutes (voir Annexe A, Figure 13).

### **5.4.1 Déroulement à l'intérieur de l'ascenseur**

Sept à huit personnes pouvaient entrer dans l'ascenseur en même temps. Il n'y avait pas beaucoup de place, mais l'étroitesse du lieu contribuait à créer l'atmosphère et l'expérience générale de l'installation.

Lorsque les spectateurs sont appelés à entrer dans l'ascenseur, la première image joue en boucle : Alice est assise sur la cuvette des toilettes avec un pendentif entre les mains.

Avant de lancer le film, le maître de l'ascenseur, qui accompagne les spectateurs dans leur parcours, prend 1 minute pour présenter l'installation et donner les consignes (voir Annexe A, Figure 13).

#### 5.4.2 Interactivité du dispositif

Après la présentation de l'œuvre, le maître de l'ascenseur lance la première vidéo via une application sur son cellulaire. L'installation requiert plusieurs vidéos.

L'application est connectée en réseau local à un ordinateur portable situé dans l'ascenseur. L'ordinateur est branché par câble HDMI à la télévision 65 pouces placée à la verticale. Les vidéos sont emmagasinés sur ce dernier et sont contrôlés à travers le logiciel Max. Le téléphone du maître d'ascenseur est quant à lui connecté en réseau local au logiciel Max qui l'exécute sur l'ordinateur. L'application du téléphone offre deux contrôles au maître du jeu : un bouton inscrit *next* et l'autre *reset* (voir Annexe A, Figure 14).

Lorsque la première vidéo est lancée à l'étage 1, l'ascenseur n'est pas en mouvement. À la fin de la première scène, lorsque l'action se déplace au deuxième étage, le maître d'ascenseur actionne manuellement le bouton du deuxième étage de l'ascenseur pour le mettre en marche. Il appuie simultanément sur le bouton *next* de son application, ce qui lance une vidéo de transition qui accompagne le passage entre l'étage 1 et l'étage 2. Cette transition, filmée à la verticale, donne l'impression physique que le film se déplace en même temps que l'ascenseur. Arrivé au deuxième étage, le maître de l'ascenseur lance la vidéo suivante qui présente la scène du deuxième étage. L'ascenseur est en arrêt. Les derniers photogrammes de ce *clip* se mettent automatiquement en boucle à la fin de la scène ce qui informe le maître d'ascenseur qu'elle est terminée. Dès lors, celui-ci active le mouvement de l'ascenseur en lançant le *clip* suivant. Il répète ainsi cette même opération pour chaque étage de l'ascenseur.

Par ailleurs, le son de la vidéo est joué sur un petit haut-parleur portatif disposé sur un des meubles dans l'ascenseur. La trame sonore opère une transition en même temps que la vidéo change.

## CHAPITRE 6

### RÉCEPTION DE L'ŒUVRE

#### **6.1 Introduction**

En tant que médiatrice principale de l'ascenseur, j'ai eu la chance d'observer la majorité des spectateurs. J'ai pu à la fois, scruter le visage des inconnus pendant qu'ils participaient à l'expérience, et recueillir leur témoignage informel, à la sortie de l'ascenseur. Il est à noter que les commentaires recueillis sont les impressions spontanées du public ayant expérimenté l'installation. En résumé, voici les constats généraux que j'ai retenus lors de mes brèves discussions avec le public. J'ai séparé ces derniers en cinq catégories reprenant les éléments centraux qui ont interpellé le public.

#### **6.2 Anxiété vs ludicité**

Tous ont semblé bien répondre à l'aspect ludique de l'expérience. En ce sens, le public esquissait souvent un sourire pendant le déroulement de la scène du meurtre et vers la fin lorsqu'on découvre Alice vêtue de la robe rose. Parmi tous les participants, seulement une personne a ressenti de l'anxiété ce qui l'a poussée à quitter l'ascenseur au deuxième étage. Puisque je devais continuer l'expérience avec le reste des spectateurs, je n'ai malheureusement pas eu la chance de questionner la dame sur son sentiment vis-à-vis l'expérience.

On peut donc conclure que, malgré une posture phénoménologique anticipant une réception teintée d'anxiété, ma proposition était loin de causer une telle émotion chez le spectateur. Or, si ma subjectivité initiale m'a amenée à appréhender cette réaction du public, il est clair que le propos artistique de l'œuvre a évolué en cours de route vers une expérience beaucoup plus ludique. Par conséquent, la réaction des

spectateurs se rapproche de mon intention finale et de ma propre perception d'un projet qui rétrospectivement embrasse le caractère ludique et récréatif de l'œuvre.

### 6.3 Récit vs voyeurisme

Une des visées de ma création consistait à partager un récit narratif simple dont les scènes, organisées sous forme de tableaux, seraient assez saisissantes pour communiquer l'arc narratif sans montage apparent. À partir de mes discussions avec les participants, j'ai pu conclure que le récit a somme toute été assez bien compris. Naturellement, en assistant à la scène du meurtre, les gens ont rapidement saisi les enjeux « dramatiques » du scénario. Or, les plus attentifs ont su repérer les petits détails comme le sang sur la jambe de Béatrice dans la scène 4 et l'accumulation des photos de Claire dans l'appartement d'Alice. Ces dernières, plongées dans la pénombre, révélaient son obsession pour cette dernière. Néanmoins, tout le monde n'est pas aussi observateur et j'ai aussi eu des gens qui m'ont demandé si les trois jeunes filles étaient la même personne... Heureusement, cette catégorie de public ne composait qu'une fraction des spectateurs.

Par ailleurs, bon nombre de participants m'ont fait part de leur désir de pouvoir épier encore d'autres appartements. En ce sens, on m'a fortement suggéré de refaire l'expérience dans un plus grand immeuble pour étendre l'expérience à plus de trois étages. Chez ces personnes, l'intérêt pour mon projet de création résidait, bien au-delà du suspense, dans l'idée de la fenêtre sur la vie des gens. J'ai reçu beaucoup de commentaires de gens qui m'ont mentionné leur candide appréciation de la scène du deuxième étage. Le quotidien de mes personnages a fasciné le public. Ce constat confirme l'hypothèse de la sexologue, Véronique Larivière (2017), selon laquelle tout le monde a un petit « côté voyeur ». De manière générale, le public a retenu la thématique du *voyeurisme* encore plus que les subtilités du récit.

## 6.4 Scénographie

Recouvrir l'ascenseur de panneaux noirs s'est avérée être une bonne idée, car cet artifice a eu pour effet particulier de le transmuier en quelque lieu allégorique projeté hors du temps. La perte de repère engendrée par cette transformation rendait les spectateurs plus disponibles à vivre une expérience hors du commun.

Par ailleurs, un autre élément pertinent de l'expérience fut l'ouverture des portes à répétition. En ce qui me concerne, j'étais plutôt contente que ces dernières ouvrent momentanément, car elles me rassuraient en me rappelant que je n'étais pas « enfermée ». Or, ce mécanisme a dérangé la plupart des spectateurs, car en détournant momentanément l'attention, il nuisait à leur sentiment d'immersion (voir Annexe A, Figure 21).

Pour pallier à cette situation, plusieurs personnes m'ont suggéré de placer des rideaux noirs couvrant les portes de chaque étage. Les gens m'ont également proposé d'installer un décor d'appartement à chacun des étages. Ce dernier aurait pour but de remplacer le décor peu attrayant qui caractérisait le pavillon de l'UQAM.

Le directeur photo m'a quant à lui proposé d'installer des éclairages de différentes couleurs rappelant les différents appartements situés aux trois étages. Cette dernière proposition mériterait d'être essayée lors d'une prochaine diffusion. Finalement, l'ouverture non désirée des portes au premier étage, à la toute fin de l'expérience, avant que le court métrage ne soit terminé, suscitait l'excitation chez le public en file d'attente. Comme dans une bande-annonce, les gens avaient un aperçu de l'expérience, ce qui créait un horizon d'attente, attisant la curiosité et ajoutant au mystère.

## 6.5 Mouvement

De manière générale, les gens ont beaucoup apprécié les mécaniques de l'installation basées sur l'utilisation du mouvement. En effet, chaque fois que l'ascenseur entamait sa première transition sur le mouvement, j'entendais quelques spectateurs s'exclamer. Même si les transitions n'étaient pas exécutées en parfaite synchronie avec le passage entre les étages, l'effet restait assez saisissant. Mieux encore, à l'aller entre le deuxième et le troisième étage, la transition altérée par le *glitch*, si bien exécutée, nous faisait vraiment sentir comme si la décélération de l'ascenseur s'était matérialisée à l'écran. Le son accentuait également cet effet de haut-le-cœur.

## 6.6 Ambiance sonore

Pour plusieurs, le traitement sonore de l'œuvre était un élément indispensable qui texturait tous les tableaux de manière forte et tangible. Pour le public en général, c'était un des points forts de l'installation, car il ajoutait au sentiment de présence au sein de chacune des atmosphères. Les spectateurs interrogés m'ont également indiqué qu'ils avaient tous bien aimé les jeux opérés entre la forme et le fond : comme le choix d'ajouter une musique ambiante « d'ascenseur » à la fin de la scène du meurtre. Bien sûr, les plus avertis d'entre eux auraient préféré un audio spatialisé et interactif. Le fait que le son coupait en même temps que chaque vidéo nuisait par ailleurs à la continuité de l'expérience. Cet élément devra être analysé et résolu pour de futures représentations.

## 6.7 Conclusion

En somme, malgré les petits accros techniques la réponse du public fut plus que favorable. N'ayant pas fait de publicité je m'attendais naïvement à accueillir mes amis et quelques passants égarés. Finalement, j'ai reçu dans mon ascenseur plusieurs

centaines de personnes. Lorsque la batterie alimentant l'installation a rendu l'âme, il y avait encore une quarantaine d'enthousiastes qui faisaient la file.

Des étudiants postés à l'extérieur près d'une autre installation m'ont d'ailleurs rapporté que plusieurs personnes étaient venues les voir tout au long de la nuit en leur demandant où se trouvait le projet dans « l'ascenseur ». À posteriori, on peut supposer que le froid, le caractère central du lieu, le bouche-à-oreille accru, et j'espère, la qualité de mon installation a fait le succès l'évènement. Sur ce plan, l'utilisation de l'ascenseur comme lieu de diffusion contraste également avec le contexte muséal, ou une diffusion en galerie, ce qui lui confère la qualité assumée de « manège ». Finalement, on reçoit *Alice, un suspense à la verticale* un peu comme la rencontre surprenante entre l'art et l'attraction, l'art et l'architecture, l'art et le cinéma et l'art et l'espace public.

## CONCLUSION

Alors que ma maîtrise se termine enfin et que j'entame le premier chapitre du reste de ma vie artistique, je retiens de cette intense expérience un profond sentiment de cohérence. *Alice, un suspense à la verticale* est la suite logique d'une démarche artistique et d'un processus de création inspirés par l'exploration de thèmes récurrents. Lorsque j'examine mon parcours artistique et mes désirs futurs, je comprends la place d'*Alice* dans cette bouillante marmite de passions, d'intuitions, de doutes et d'actions. *Alice, un suspense à la verticale* s'impose comme le produit d'un temps précis de ma vie. Un récit déterminant qui, appuyé sur une démarche académique rigoureuse, au service de la création, a su préciser les liens qui unissent mes deux passions pour le cinéma et l'architecture.

C'est en structurant ma pensée sur l'interrelation entre l'espace, la lumière, la construction d'un récit, l'intégration des technologies, et le travail sur les perceptions que j'ai pu saisir ce qui unissait mes deux champs d'intérêt. Ces réflexions m'ont aidée à explorer différentes manières de les combiner et ce, à travers la mise en relation de leur matière commune (mouvement, lumière, son, récit). Cette expérience participe à l'exploration d'un champ de pratique en constante mouvance qui traduit mon désir de participer à l'évolution des arts multidisciplinaires qui interrogent la place des technologies médiatiques dans l'espace où nous évoluons quotidiennement. Comment, dans un contexte de profondes mutations technologiques, l'espace public peut-il tirer profit de ces changements en intégrant des œuvres touchantes dont les récits résonneront avec leurs usagers ?

Ce sont là des problématiques qui alimenteront très certainement le débat sur la place des arts et des technologies dans l'espace public. Pour ma part, je crois qu'il est plus qu'essentiel cependant de continuer de réfléchir sur la place des technologies comme vecteur de la multidisciplinarité des pratiques. Bien qu'il ne faille pas

considérer l'évolution technique comme la panacée des pratiques artistiques contemporaines, je crois que le progrès technologique créera des ponts insoupçonnés entre l'art et les différents aspects de la vie courante. Comme nous l'avons examiné dans ce mémoire, ces passerelles entre le cinéma et l'architecture existent depuis quelques décennies. Or, l'avènement des nouveaux dispositifs comme la réalité augmentée ou la réalité virtuelle nous offre la possibilité de concevoir autrement l'environnement qui nous entoure et d'en faire un support à de nouveaux récits redéfinissant les frontières entre l'imaginaire et le réel.

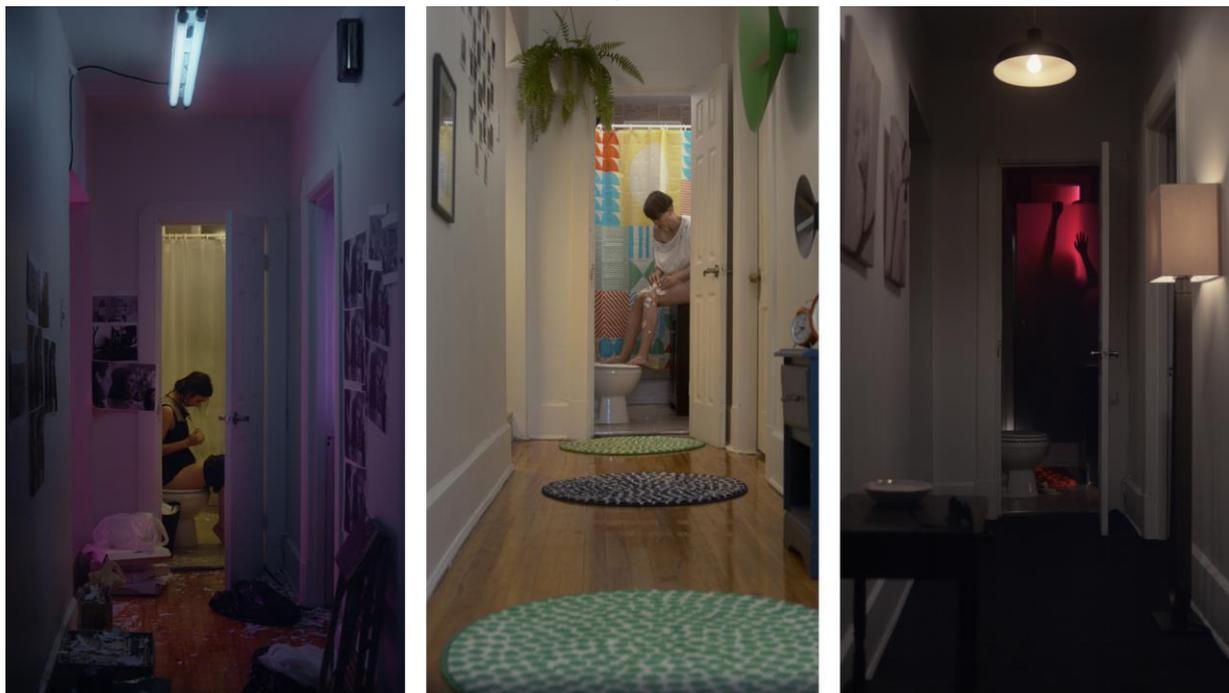
ANNEXE A : ALICE, UN SUSPENSE À LA VERTICALE

**Figure 1** : L'installation *Alice, un suspense à la verticale* :



Pour visionner la vidéo de l'installation rendez-vous au : <https://vimeo.com/226094119>  
mot de passe : alice

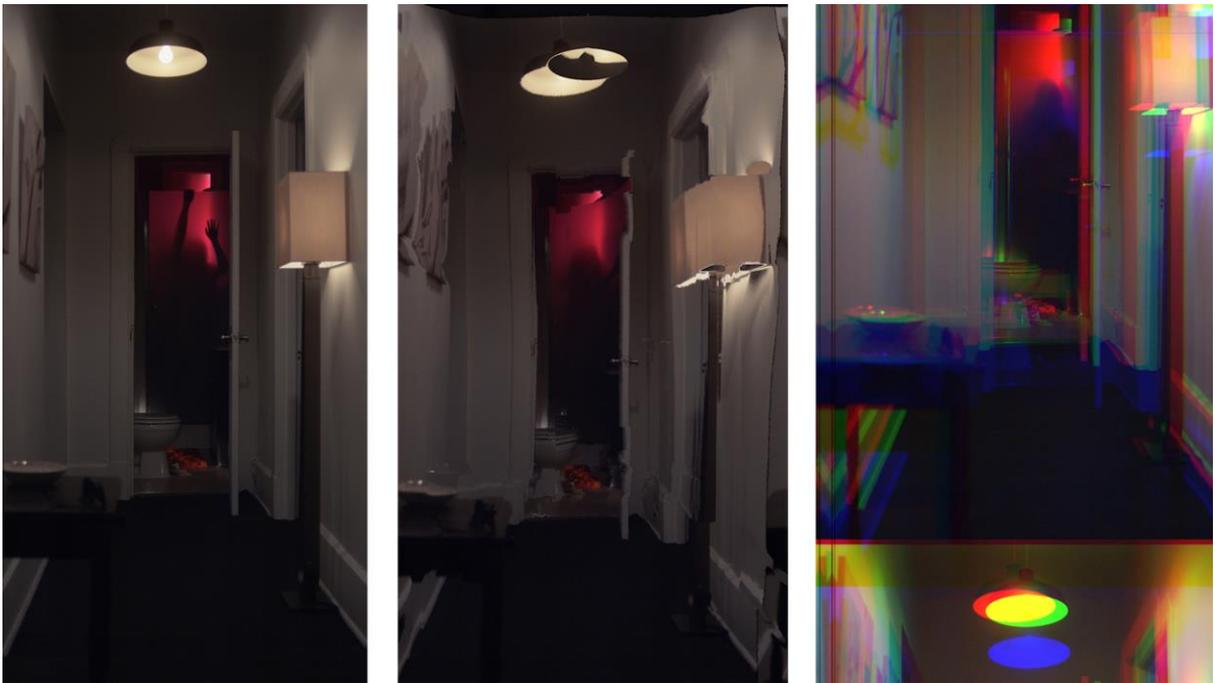
**Figure 2** : Le format vertical du court métrage



**Figure 3** : L'ascenseur avant - Panneaux qui recouvrent les parois - Ascenseur transformé



**Figure 4** : Exemple de glitch dans l'œuvre

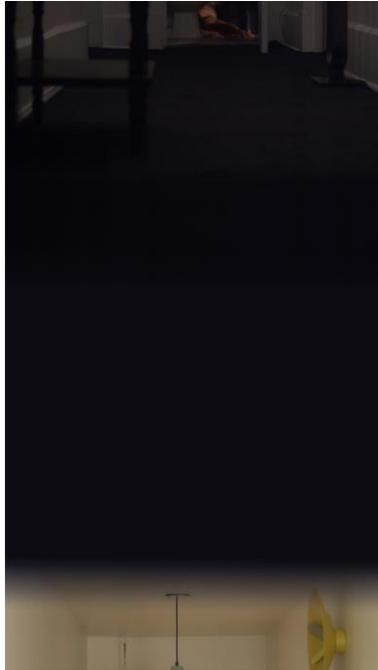


**Figure 5** : Transitions verticales

Étage 1 à étage 2



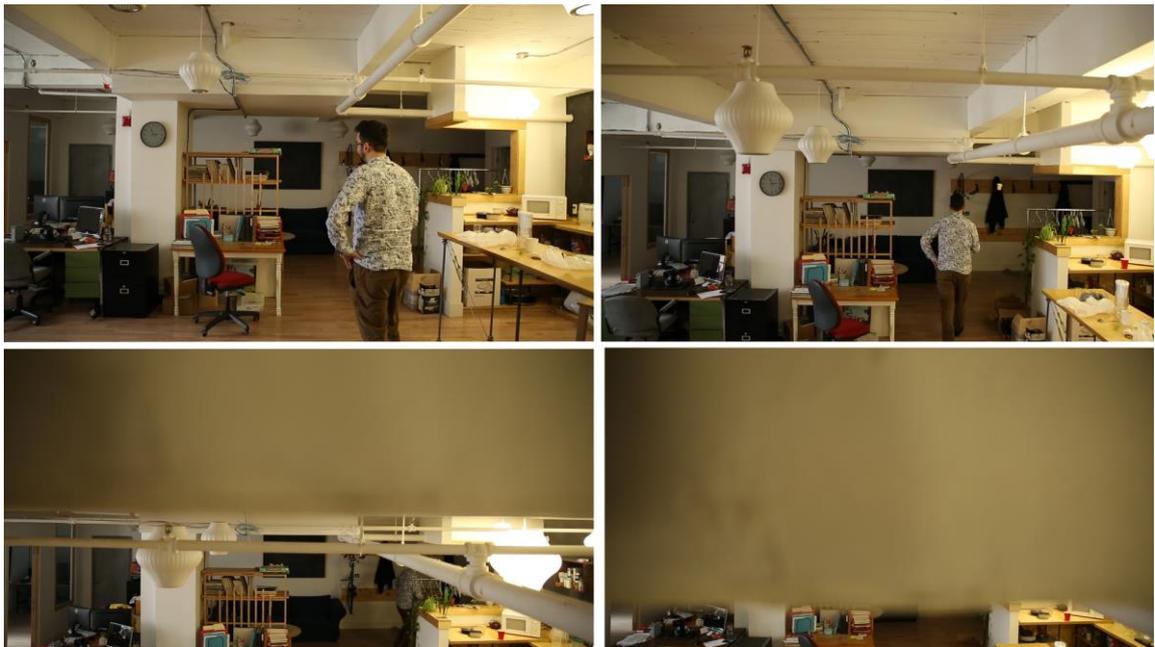
Étage 2 à étage 3



Étage 2 à étage 1



**Figure 6 : Premiers tests avec la grue**



**Figure 7 :** Grue et photos du tournage

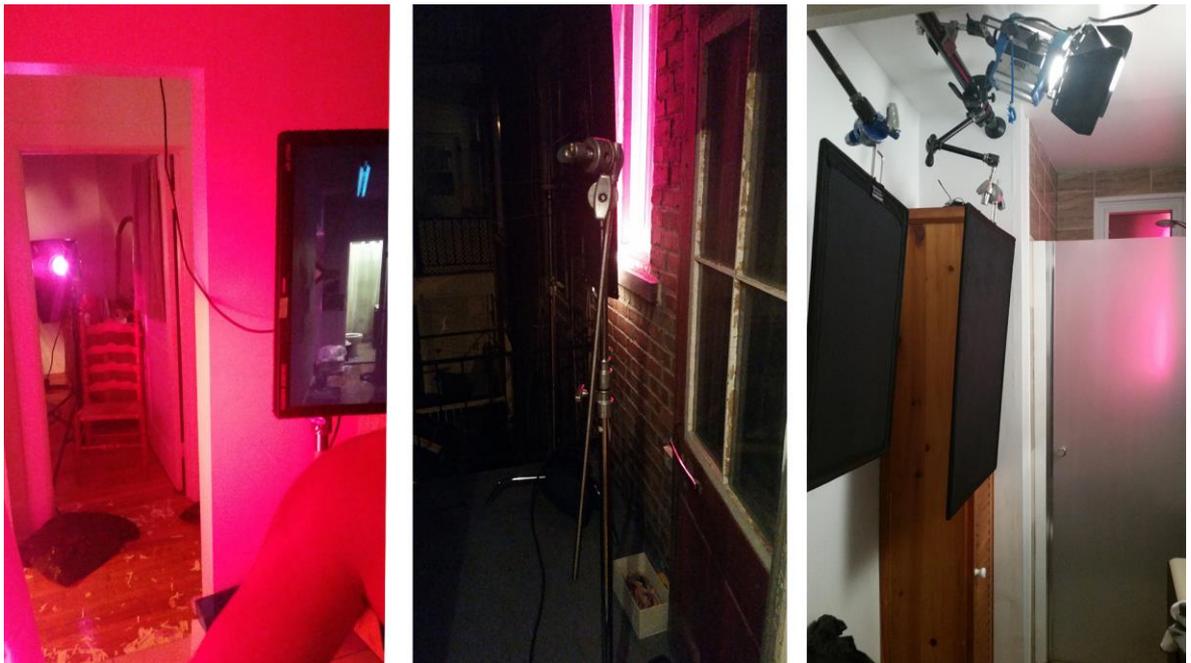


Figure 8 : Exemple du projet *After Effect*

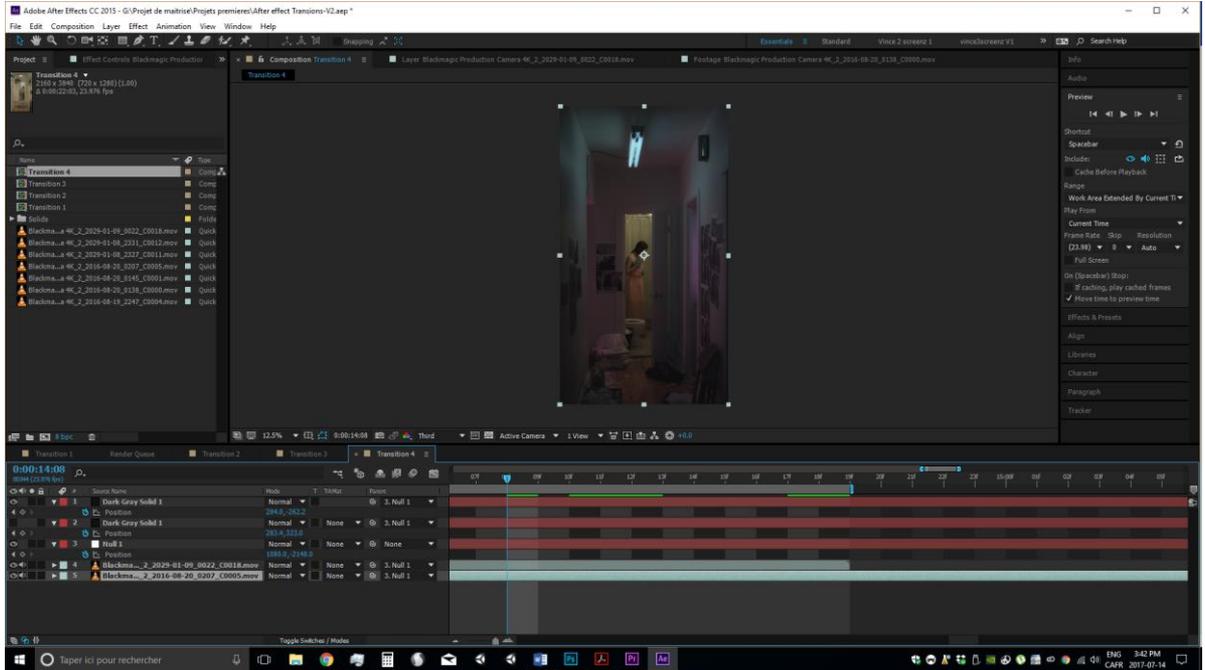
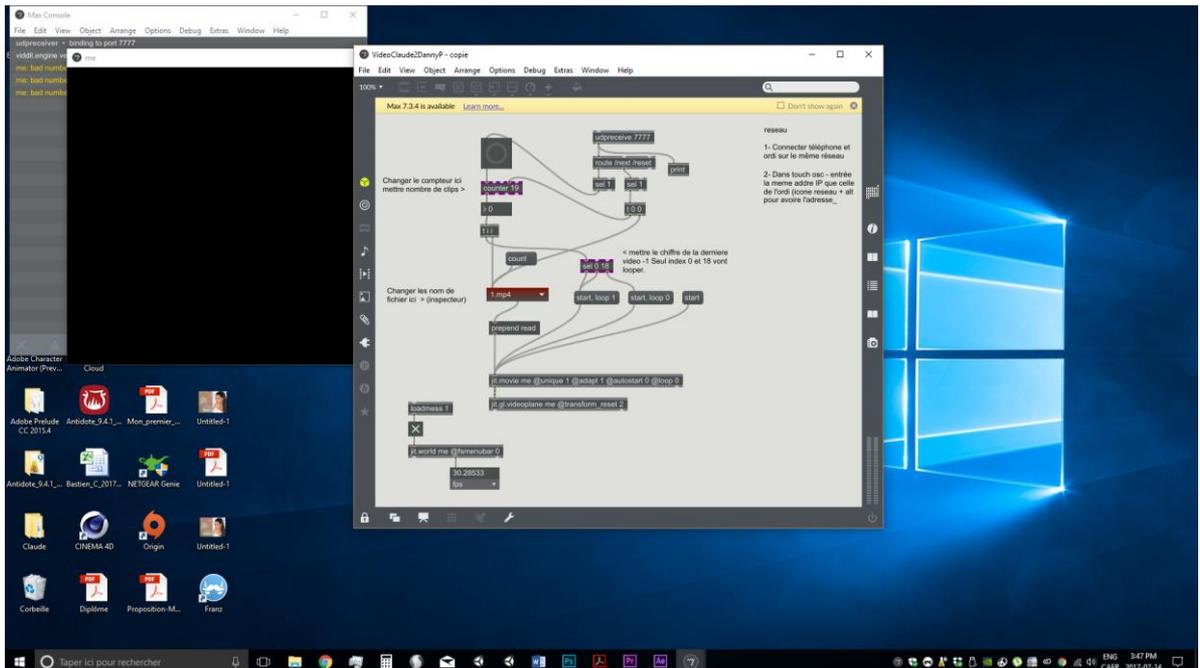


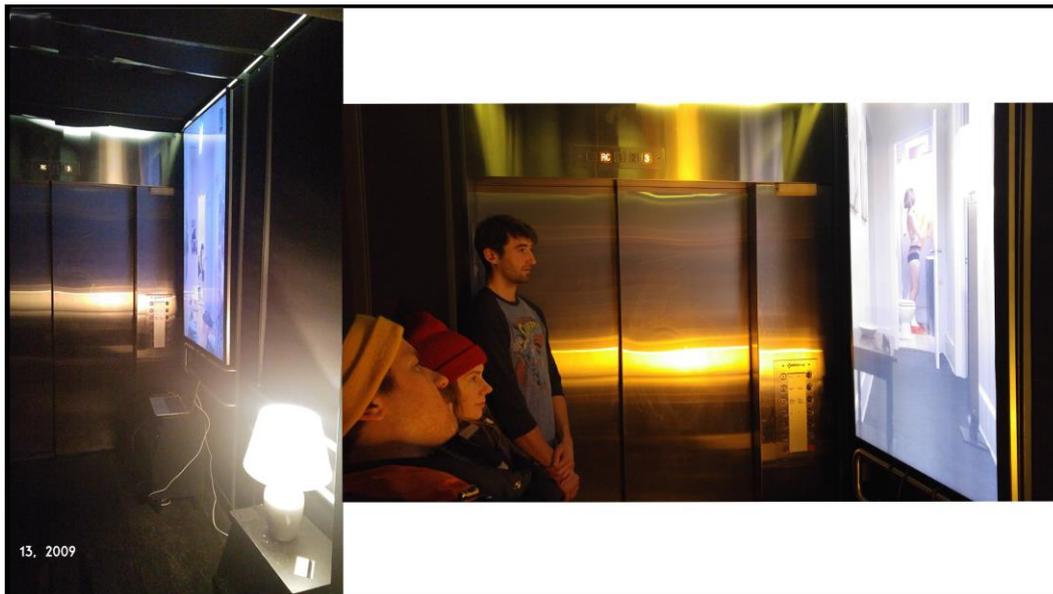
Figure 9 : *Patch Max*



**Figure 10 :** Détails de l'ascenseur



**Figure 11 :** Détail du dispositif



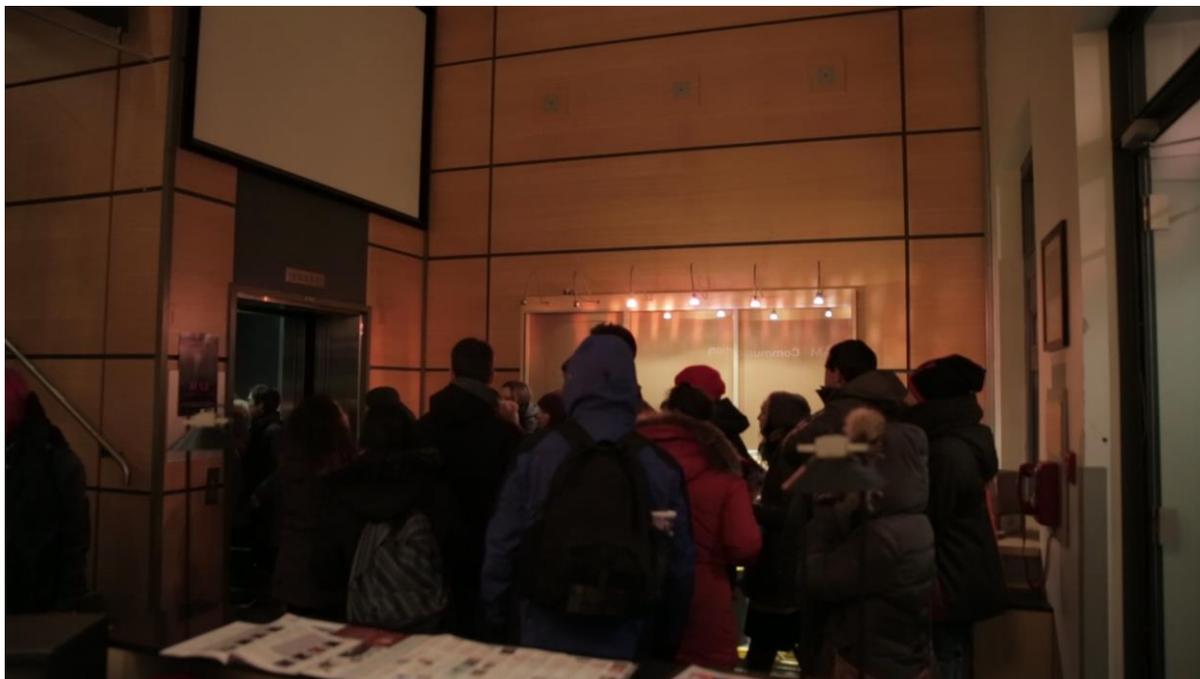
13, 2009

**Figure 12** : Technique – Batterie à décharge longue + convertisseur de courant.

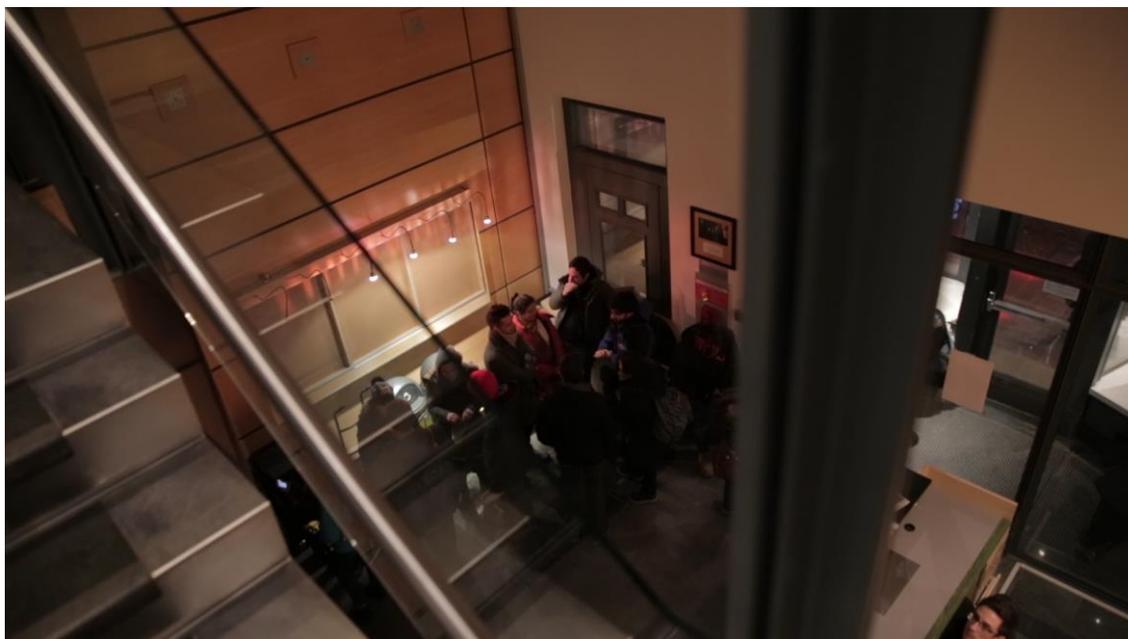


**Figure 13** : Nuit Blanche

Le public entre dans l'ascenseur.



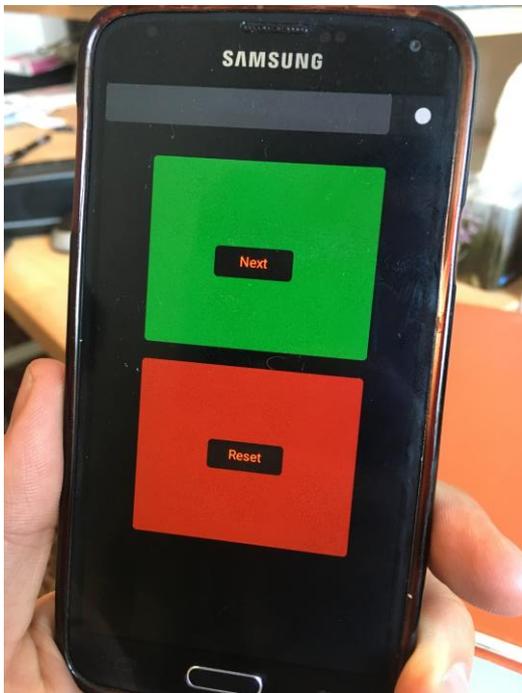
La file d'attente.



**Figure 14** : Le maître de l'ascenseur accompagne les spectateurs



**Figure 15 :** L'application



**Figure 16 :** La perspective

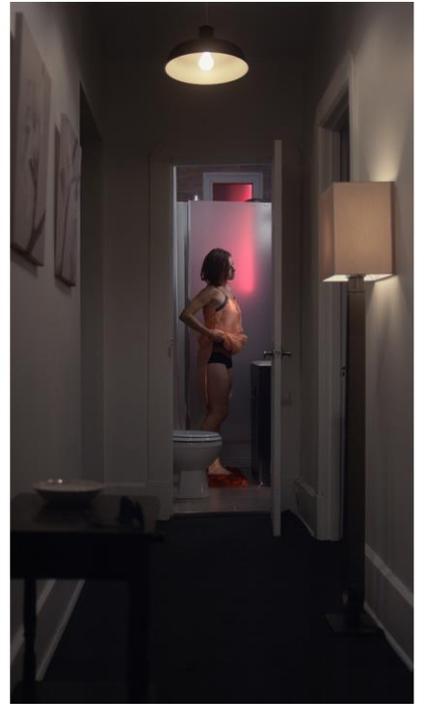


Figure 17 : Scène 1

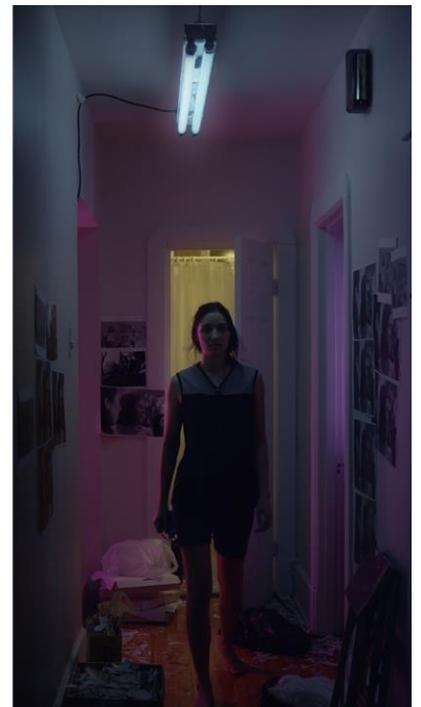
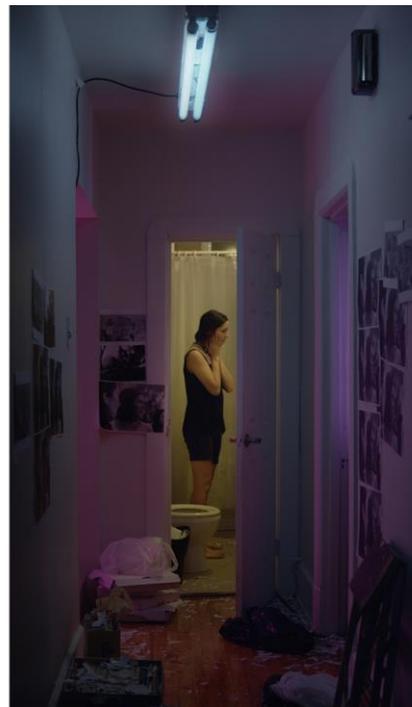


Figure 18 : Scène 2



Figure 19 : Scène 3



**Figure 20** : Scène 5



**Figure 21** : L'ouverture des portes

Troisième étage du JE (annexe)



Deuxième étage du JE (annexe)



Premier étage du JE (annexe)



ANNEXE B : ŒUVRES CITÉES

**Figure 1 :** *Gardanne* (Cézanne, 1885-1886)



**Figure 2 :** *Trend Post: Glitch with Aaryn West* (West, 2014)



Figure 3 : *Cinéorama* (Grimoin-Sanson, 1900)

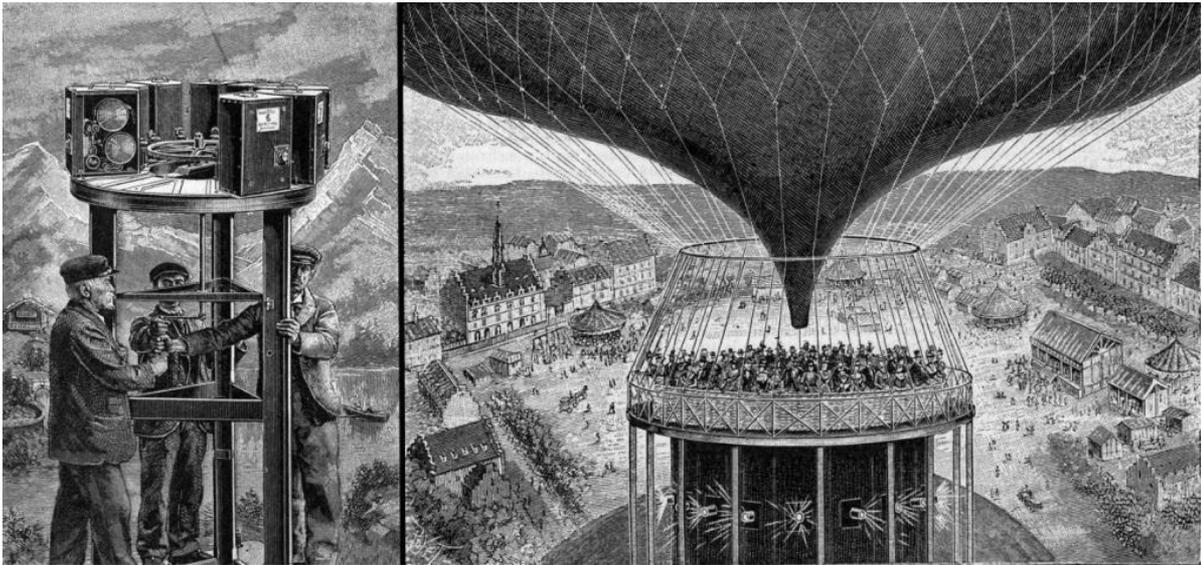
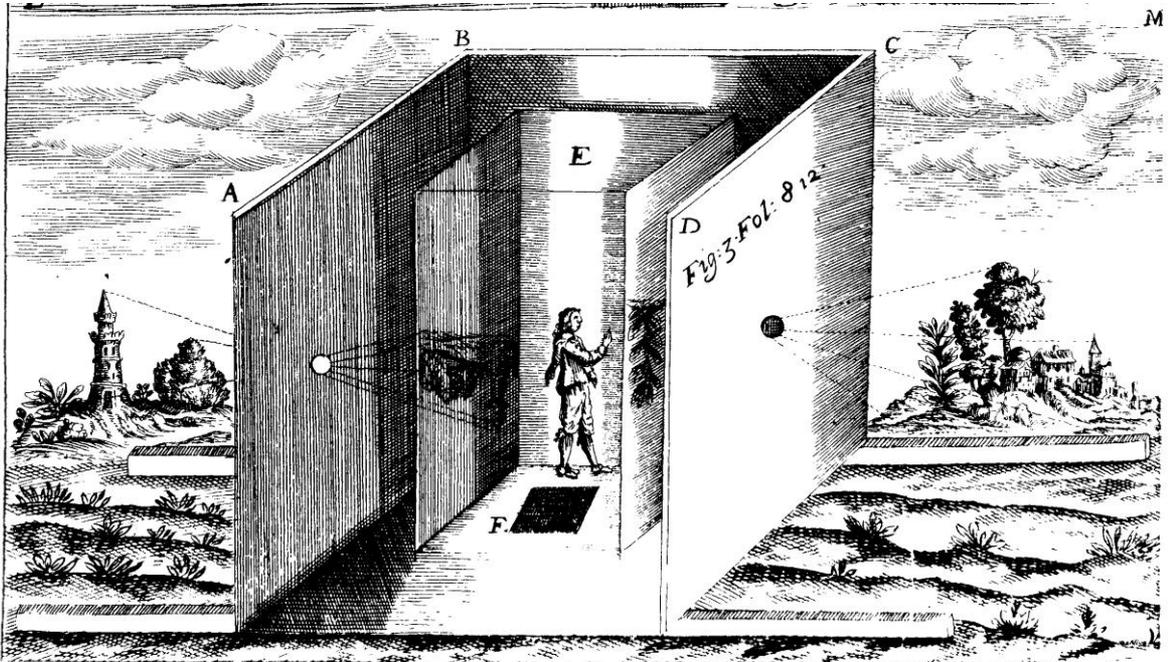


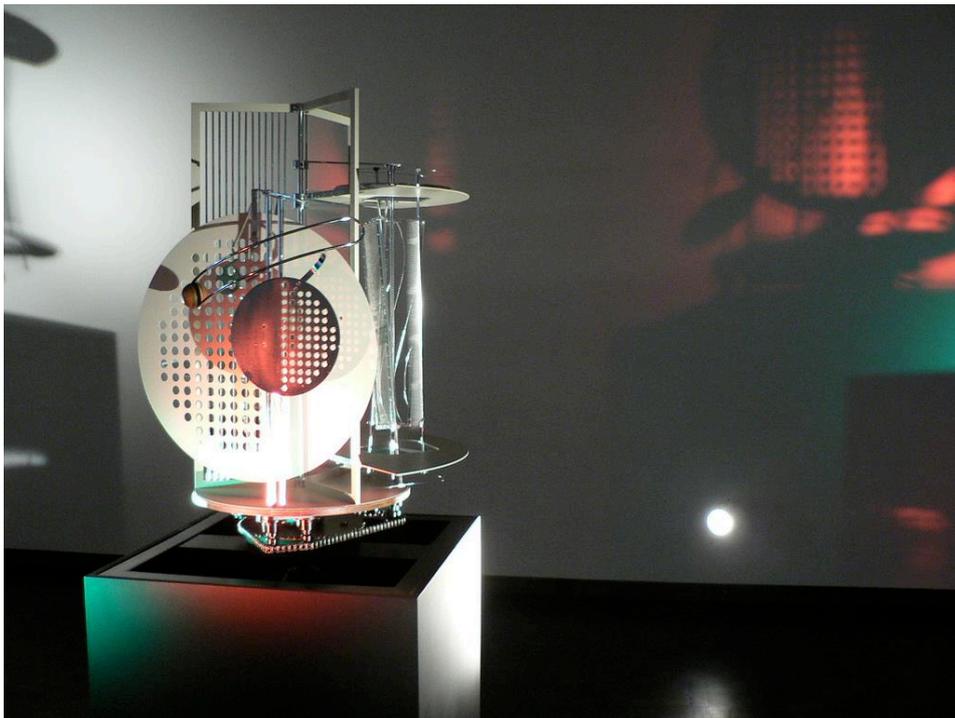
Figure 4 : *Alpine Architecture* (Taut, 1917)



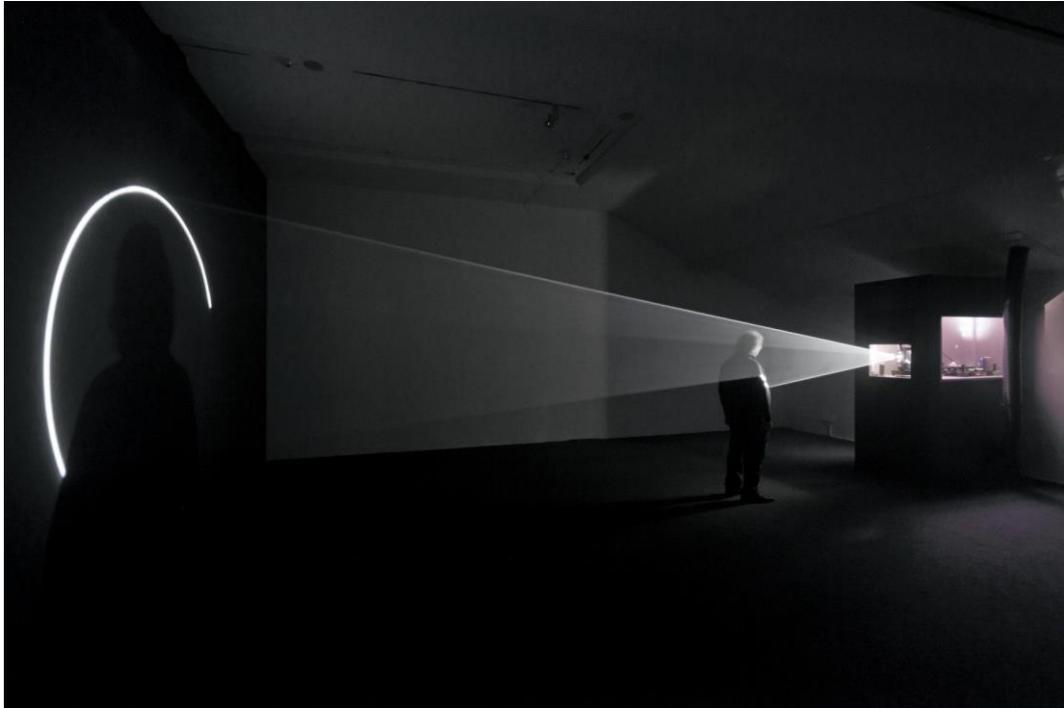
**Figure 5 :** *Camera obscura* (Reinerius Gemma-Frisius, 1544)



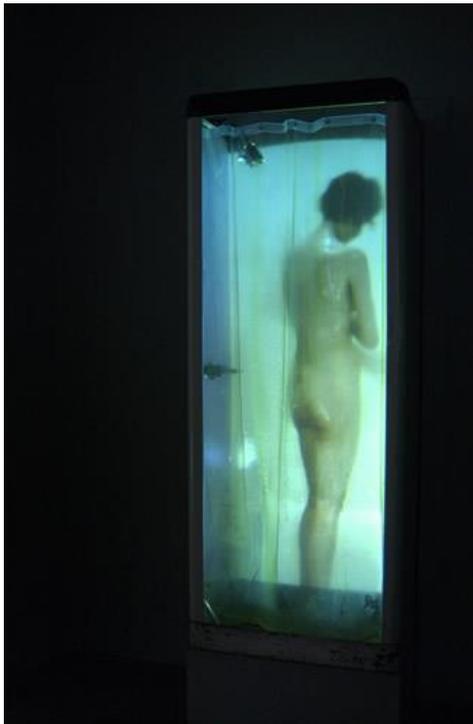
**Figure 6 :** *Modulateur espace-lumière* (Moholy-Nagy, 1930)



**Figure 7 :** *Line Describing a Cone* (McCall, 1973)



**Figure 8 :** *Shower* (Whitman, 1964)

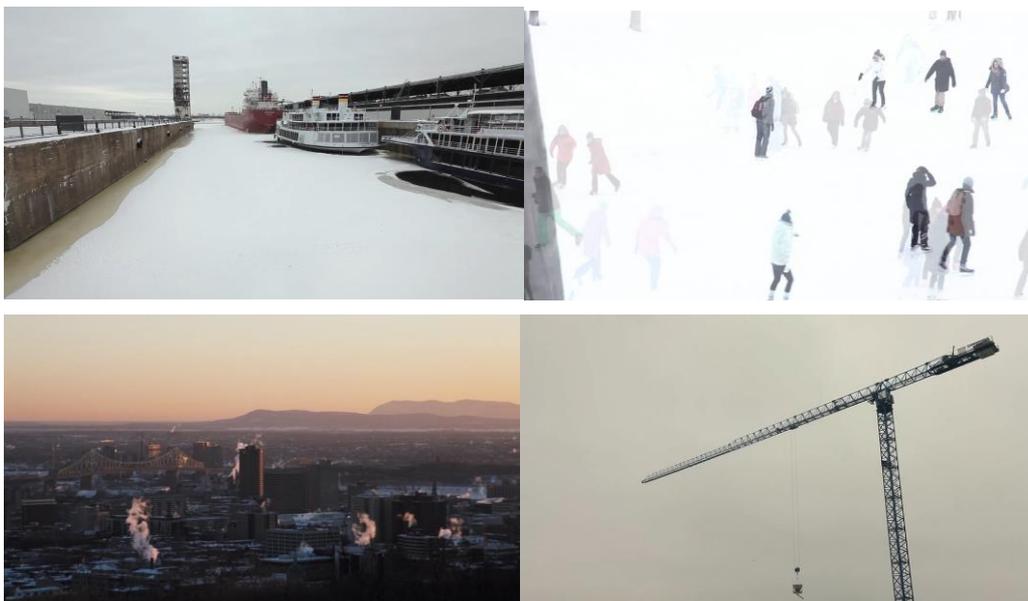


**Figure 9** : Exemple de Land Art par l'artiste Christo

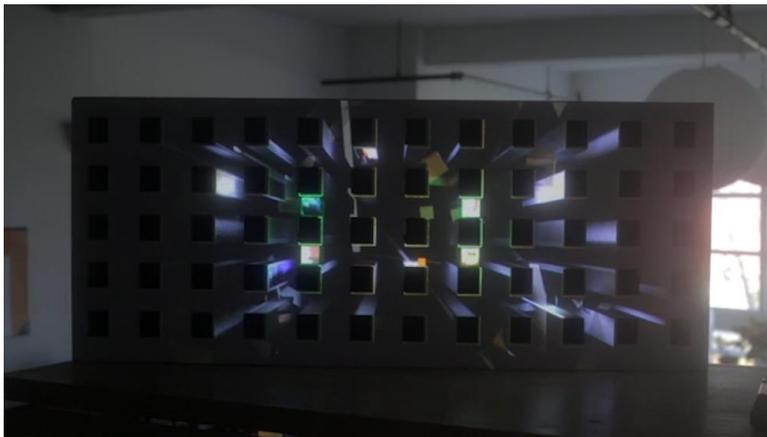
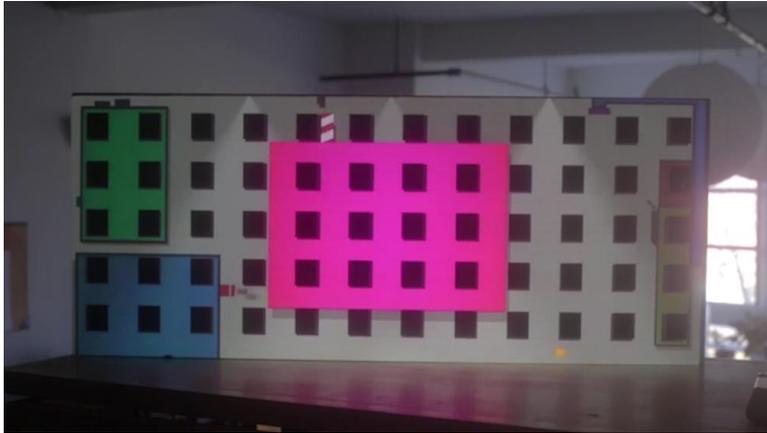
*The Floating Piers* (Christo, 2016)



**Figure 10** : *Montréal Cité Symphonie* (Bastien, 2012)



**Figure 11 :** *Pixel* (Bastien, 2013)



**Figure 12 :** *Synchromy* (McLaren, 1971)

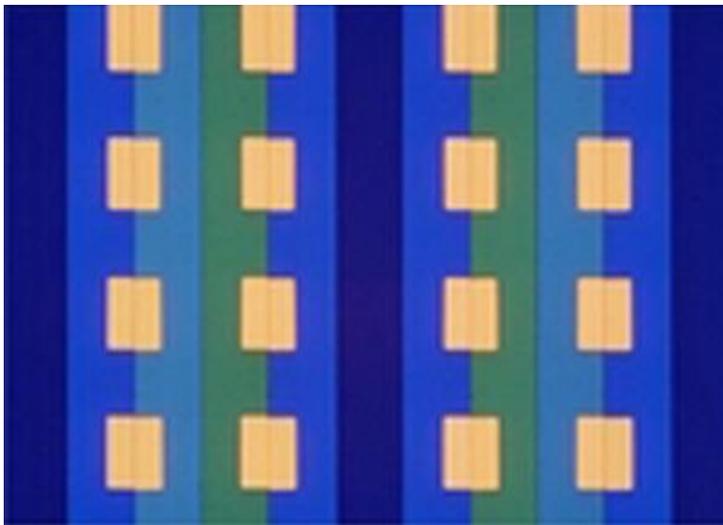


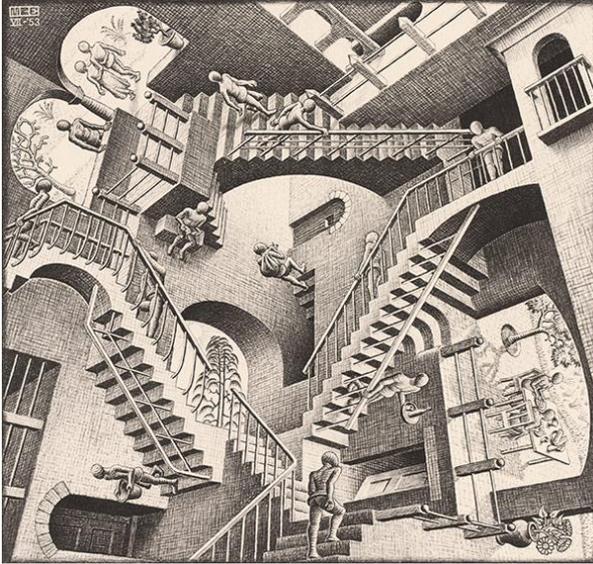
Figure 13 : Module X & Lumen Eau Cité (Bastien, 2013-2015)



**Figure 14** : *L'Atelier Pierre Thibault* (Bastien, (2015-2017))



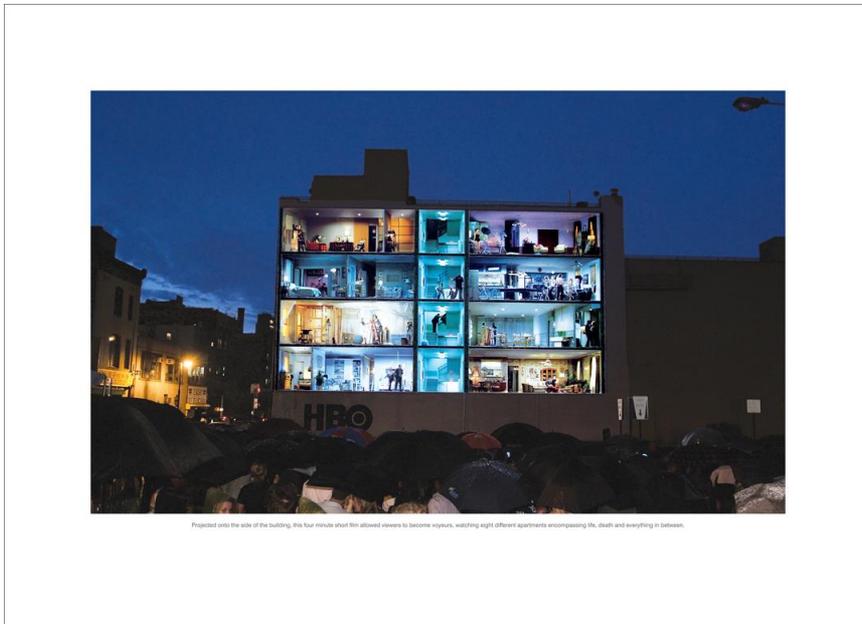
**Figure 15** : *Relativity* (Escher, 1953)



**Figure 16 :** *Transparent City* (Wolf, M, s.d)



**Figure 17 :** *Voyeur Project* (HBO, 2017)



**Figure 18 :** *Sky Pods Show Rise of New York Skyline* (Hetteema Group & blur Studio, 2015)



**Figure 19 :** *Rear Window* (Hitchcock, 1954)



**Figure 20** : *Dial For Murder* (Hitchcock, 1954)



**Figure 21 :** *La trilogie Chrysalides* (Bernatchez, 2009)



**Figure 22 :** *Her* (Jonze, 2013)



## BIBLIOGRAPHIE

Anthes, E. (2009). Comment l'architecture influence notre pensée. *Cerveau & Psycho*, (33), 30- 35.

Bachy, V. (2017). Suspense, cinéma. Repéré à <http://www.universalis.fr/encyclopedie/suspense-cinema/>

Bassan, R. (2016). Cinéma (Cinéma parallèles) - Le cinéma d'avant-garde. Repéré à <http://www.universalis.edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/cinema-cinemas-paralleles-le-cinema-d-avant-garde/>

Berton, M. (2004). Fenêtre sur cour, la petite lucarne et l'Amérique des années 50 : notes sur la construction du (de la) téléspectateur(trice). *Décadrages Cinéma, à travers champs*, 3, 59-72. doi : 10.4000/decadrages.556

Bourlez, F. et Vinciguerra, L. (dir). (2011). *L'Œil et l'Esprit Merleau-Ponty entre art et philosophie* (1<sup>e</sup> éd.). Reims : Éditions et presses universitaires de Reims.

Brard, P. Collet, J. Favreau. Baptiste, T. Gauthier, T. (2017). *CINÉMA (Aspects généraux) Les techniques du cinéma*. Repéré à <http://www.universalisedu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/cinema-aspects-generaux-les-techniques-du-cinema/>

Cassou, J. (2017) Impressionisme. Repéré à <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/impressionnisme/>

Chateau, D. (2003). *Cinéma et philosophie* (1<sup>e</sup> éd.). Lassay-les-Châteaux : Nathan

Chapman, O. et Sawchuk, K. (2012). Research-Creation : Intervention, Analysis and " Family Ressemblances ". *Canadian Journal of Communication*, 37(1), 5-26.

Chapman, O. et Sawchuk, K. (2015). Creation as Research: Critical Making in Complex Environments. *RACAR*, 40(1), 49-52.

Comeau, G. (2010). *Le Corps Ce qu'en disent les religions*. France : Les Éditions de l'Atelier.

Cycling 74 (<https://cycling74.com/>) est le site du logiciel Max.

D&AD. (2017). Case Study : HBO Voyeur. Repéré à <https://www.dandad.org/en/d-ad-hbo-voyeur-case-study-insights/>

Duncan, P. et Young, P. (2011). *Le Cinéma expérimental*. (Édition française). France : Taschen France.

Dunlap, D. (2015, Avril). *On Time-Lapse Rocket Ride to Trade Center's Top, Glimpse of Doomed Tower*. [Billet de blogue]. Repéré à [https://www.nytimes.com/2015/04/20/nyregion/on-time-lapse-rocket-ride-to-trade-centers-top-ghostly-glimpse-of-doomed-tower.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2015/04/20/nyregion/on-time-lapse-rocket-ride-to-trade-centers-top-ghostly-glimpse-of-doomed-tower.html?_r=0)

Duret, T. (2017). *Impressionnisme*. Repéré à <http://agora.qc.ca/Dossiers/impressionnisme>

Élargi (cinéma). (2001). dans Larousse, *Grand dictionnaire du cinéma*. Repéré à <http://www.larousse.fr/archives/cinema/page/498>

*Ensemble*. (2017). CNRTL. Repéré à <http://www.cnrtl.fr/definition/Ensemble>

*Espace*. (2017). CNRTL. Repéré à <http://www.cnrtl.fr/definition/espace>

Gosselin, P. Le Coguiec, E. (dir.). (2000). *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. (1e éd.). Québec : Les Presses de l'Université du Québec.

Holl, S., (2017) Philosophie Magazine. Repéré à <http://www.philomag.com/steven-holl>

Fritscher, L. (2017). What is the Fear of Elevators? How to Overcome Your Elevator Fears. *VeryWell*. Repéré à <https://www.verywell.com/what-is-the-fear-of-elevators-2671765>.

Holl, S., Pallasmaa, J. et Pérez Gomez, A. (2006). *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. (1re éd.). San Francisco : William K Stout Publishers.

Latek, I., Paviol, S., Simond, C. et Very, F. (dir.). (2014). *In situ - de visu – in motu*. (1e éd.). Clermond-Ferrand : Infolio.

Larivière, V. (s.d). *Le voyeurisme*. [Billet de blogue]. Repéré à <http://www.canalvie.com/couple/sexualite/articles-sexualite/le-voyeurisme-1.793138>

Le camus de Mézière, N. (1992). *The Genius of Architecture ; or The Analogy of That with Our Sensations*. États-Unis : The Getty Center for the History of Art and Humanities

Lemoine, S. (2017). *Bauhaus*. Repéré à <http://www.universalis.edu.com.proxy.bibliot heques.uqam.ca:2048/encyclopedie/bauhaus/>

Les Inrocks .(2014, mars). “Her ”, à la frontière entre la chair et le virtuel [Billet de blogue]. Repéré à <http://www.lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/her/>

Marchessault, J. (2007). *Fluid Screens, Expanded Cinema* (1e éd.). Toronto : University of Toronto Press.

« Maurice Merleau Ponty ». (s.d). *Larousse*. Repéré à [http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Maurice\\_Merleau-Ponty/132839](http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Maurice_Merleau-Ponty/132839)

Merleau-Ponty, M. (1964). *L'oeil et l'esprit* (1e éd.). Paris : Éditions Gallimard.

Merleau-Ponty, M. (2009). *Le cinéma et la nouvelle psychologie* (Édition 1996). Barcelone : Folioplus philosophie.

Merleau-Ponty, M. (1945). *La phénoménologie de la perception* (1e éd.). Paris : Librairie Gallimard.

New wave Film ([http://www.newwavefilm.com/interviews/hitchcock\\_truffaut.shtml](http://www.newwavefilm.com/interviews/hitchcock_truffaut.shtml)) est un guide complet sur la Nouvelle vague française et le cinéma autour du monde.

Paquin, L. (2017) *Les cercles heuristiques une méthode de recherche création*. Repéré à [http://lcpaquin.com/conf/r\\_c\\_2014/cercles\\_heuristiques\\_colloque.pdf](http://lcpaquin.com/conf/r_c_2014/cercles_heuristiques_colloque.pdf)

Paquin, L. (2017). *La recherche et la création*. Repéré à [file:///D:/Downloads/la\\_recherche\\_et\\_la\\_creation\\_LCP-copie%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/la_recherche_et_la_creation_LCP-copie%20(1).pdf)

Paquin, L. (2014). *Méthodologie de la recherche-crédation*. Repéré à [http://lcpaquin.com/methoRC/MethoRC\\_methodologie.pdf](http://lcpaquin.com/methoRC/MethoRC_methodologie.pdf)

Paquot, T. (2009). Introduction. Dans *L'espace public* (pp. 39). Paris: La Découverte.

Pelletier, L. (2006). *Architecture in Words: Theatre, Language and the Sensuous Space of Architecture* (1e éd.). New-York : Routledge.

Popova, M. (2012). The Psychology of Conformity. *The Atlantic*. Repéré à <https://www.theatlantic.com/health/archive/2012/01/the-psychology-of-conformity/251371/>

Reynolds, J. (2017). *Maurice Merleau-Ponty (1908-1961)*. Repéré à <http://www.iep.utm.edu/merleau/>

Salle de cinéma. (2001) dans Larousse, *Grand dictionnaire du cinéma*. Repéré à <http://www.larousse.fr/archives/cinema/page/1288#t5575>

Simond, C. (2009). *Cinéma et architecture : La relève de l'art* (1<sup>e</sup> éd.). Lyon : Aléas.

Tate Modern. (2009, 2 Juillet). *What is Expanded Cinema?* [Vidéo en ligne]. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=IDJqA6jOXYw>

Truffaut, F., (1985). *Truffaut Hitchcock*. (1<sup>e</sup> ed.). France : Ramsay

Urlberger, A. (2008). L'œuvre *in situ* : spécificité ou contexte ?. *Nouvelle revue d'esthétique*, 1,(1), 15-19. doi:10.3917/nre.001.0015.

Youngblood, E. (1970). *Expanded Cinema*. (1e éd.). Toronto : E P Dutton.

Wolf, M. (<http://photomichaelwolf.com>) est le site de l'artiste Michael Wolf

## **ANNEXE B**

Figure 1 : Cézanne, P. (1885-1886). *Gardanne*. [Huile sur canevas]. Pennsylvania : The Barnes Foundation

Figure 2 : West, A. (2014). *Trend Post: Glitch with Aaryn West*. Repéré à <https://patternobserver.com/2014/01/27/trend-post-glitch-with-aaryn-nutter/>

Figure 3 : Grimoin-Sanson, R. (2017). *The Epic Story Of Cinéorama, VR Cinemas Ancestor*. Repéré à <https://www.vrroom.buzz/vr-news/entertainment/epic-story-cineorama-vr-cinemas-ancestor>

Figure 4 : Taut, B. (1917). *Alpine Architecture*. Repéré à <http://socks.studio.com/2015/05/27/alpine-architecture-an-utopian-city-by-bruno-taut-1917/>

Figure 5 : Robinson, L. (2017, 9 Avril ). *The Beginning & Camera Obscura* [Billet de blogue]. Repéré à <https://photofocus.com/2017/04/09/the-beginning-camera-obscura/>

Figure 6 : Moholy-Nagy, L. (1930). *Modulateur espace-lumière*. Repéré à <https://cammordsith.wordpress.com/2013/12/10/three-works-discussed-in-relationship-and-context/>

Figure 7 : McCall, A. (1973). *Line Describing a Cone*. [Film, 16 mm, projection]. Repéré à <http://www.tate.org.uk/art/artworks/mccall-line-describing-a-cone-t12031>

Figure 8 : Whitman, R. (1964). *Shower*. [Film, projection sur un rideau de douche]. Repéré à <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/46/f3/83/46f383fd92bd411ac5f780b1ce456c25.jpg>

Figure 9 : Christo, V. (2016). *The Floating Piers*. [Tissu rose dans l'eau]. Lieu : Lake Iseo

Figure 10 : Bastien, C. (2012). *Montréal Cité Symphonie*. [Vidéo]. Repéré à <http://www.claudebastien.com/montral-cit-symphonie-i-court-mtrage/2016/8/12/montral-cit-symphonie>

Figure 11 : Bastien, C. (2013). *Pixel*. [Projection architecturale]. Repéré à <http://www.claudebastien.com/pixel-i-court-mtrage/g2th6szvn29mv3kzdqj346lk7822fm>

Figure 12 : McLaren, N. (1971). *Synchromy*. [Film, 7 minutes]. Repéré à <http://www.e-m-arts.org/sites/default/files/filmframe/synchromy-01.jpg>

Figure 13 : Bastien, C. (2013-2015). *Module X & Lumen Eau Cité*. [Planches conceptuelles]. Repéré à [claudebastien.com](http://claudebastien.com)

Figure 14 : Bastien, C. (2015-2017). L'Atelier Pierre Thibault. [Série web]. Repéré à [claudebastien.com](http://claudebastien.com)

Figure 15 : Escher, M C. (1953). *Relativity*. Lithographie, 294mm x 282mm]. Repéré à <http://www.mcescher.com/gallery/back-in-holland/relativity/>

Figure 16 : Wolf, M. (s.d) *Transparent City*. [Photographie]. Repéré à <http://photomic.haelwolf.com/#transparent-city/1>

Figure 17 : HBO .(2017). *Voyeur Project* [Multiplateforme]. Repéré à <https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/13/hbo-voyeur-p>

Figure 18 : Hernandez, R. (2015, Avril). Sky Pods Show Rise of New York Skyline. [Billet de blogue]. Repéré à <https://www.nytimes.com/video/nyregion/10000003637210/sky-pods-show-rise-of-new-york-skyline.html>

Figure 19 : Hitchcock, A. (1954). *Rear Window*. [Film]. Repéré à [http://metrograph.com/uploads/films/rear\\_window-1466714211-726x388.jpg](http://metrograph.com/uploads/films/rear_window-1466714211-726x388.jpg)

Figure 20 : Hitchcock, A. (1954). Dial For Murder. [Film]. Repéré à <https://2.bp.blogspot.com/-oWoJCgyTc5M/V1jg2MMKH8I/AAAAAAAAHCQ/0bvH2EQPk049SCkG6tNJPpC0hXV0z7jOQCLcB/s1600/Dial%2BMurder%2B9.jpg>

Figure 21 : Bernatchez, P. (2009) *La trilogie Chrysalides*. [Installation vidéo] Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=2juSyUkxhIQ>

Figure 22 : Jonze, S. (2013). *Her*. [Film]. Repéré à <https://s-media-cache.ak0.pinimg.com/originals/cd/57/a5/cd57a52b8ee033143d91dd65f567ce05.jpg>