

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ARÈNE :  
POÈME MULTIMÉDIA INTERACTIF

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
MAUD ANGRIGNON

MARS 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.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier chaleureusement ceux et celles qui m'ont soutenue, accompagnée et inspirée au cours de cette aventure et qui m'ont apporté tant d'enseignements et de talent :

Mon conjoint, Alain Legault, pour sa patience, son soutien de tous les instants et sa participation enthousiaste à la création de ce poème.

Mon père, Pierre Angrignon et ma mère Louise Beauvais, pour avoir rendu cette aventure possible, pour leur aide et pour l'amour et la fierté dont il m'ont entourée.

Ma tante Francine Beauvais, qui m'a donné tant de liberté et avec qui j'ai vécu de multiples expériences artistiques dès mon plus jeune âge. Elle demeurera toujours l'une de mes plus grandes sources d'inspiration.

Jean Décarie, qui a accepté de diriger ce mémoire de maîtrise. Pour toute l'inspiration, la rigueur, l'esprit critique, et les connaissances, qu'il a su m'apporter. Pour toutes les observations, les critiques, les discussions animées, les découvertes et la folie créatrice que nous avons partagées.

Tous les créateurs et artisans qui ont accepté de donner vie à ce poème en y insufflant tant de travail, de talent et de générosité :

Julie Bourque, Carole Prieur, Marjolaine Béland, Micheline Parent, Sigrún Harðardóttir, Yves Racicot, Renaud Legoux, Michel Vincent, Simon-Pierre Gourd, Julie Robida, Éric Paris, Richard Daniel et Alain Legault.

Mes complices de la maîtrise en multimédia interactif de l'UQAM, plus particulièrement, Marjolaine Béland, Anne-Stéphanie Lebrun, Sigrún Harðardóttir, Micheline Parent, Yannick Borremans-Gélinas et Éveline Le Calvez, pour leur amitié, leur soutien, l'énergie créatrice, les idées, les connaissances et le savoir-faire qu'elles ont partagé avec moi.

Andrée Duchaine ainsi que les professeurs Dany Beaupré (membre du jury) et Yves Racicot, pour leurs encouragements, leur complicité et leurs précieux conseils.

Les professeurs Philippe Ménard et Louis-Claude Paquin (membre du jury) pour leurs critiques, leurs conseils et leur soutien.

Ma plus profonde reconnaissance à vous tous et toutes qui m'avez permis de vivre cette grande aventure au maximum et qui avez donné vie à cette œuvre qui m'habitait depuis tant d'années.

## DÉDICACE

*À ma mère, Louise Beauvais et à ma tante,  
Francine Beauvais qui m'ont inspiré ce poème.*

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ .....	VII
INTRODUCTION .....	1
PREMIÈRE PARTIE : LE POÈME .....	3
CHAPITRE I LE CHOIX DU MULTIMÉDIA.....	4
CHAPITRE II UNE DÉFINITION DU POÈME .....	6
CHAPITRE III LE POÈME MULTIMEDIA INTERACTIF ARÈNE .....	10
3.1 POÉSIE GLOBALE.....	10
3.2 LA POÉSIE ET LA MACHINE .....	11
3.2.1 Effacer la machine .....	11
3.2.2 Ruptures et itération.....	13
3.2.3 Hasard et permutations .....	16
3.3 LE THÈME .....	18
3.4 LE SCÉNARIO .....	19
3.4.1 Des manuscrits en guise de passages .....	19
3.4.2 Des Strates habitées .....	19
3.4.3 Le paysage sonore.....	21
3.4.4 Le hasard.....	21
3.5 LA SYMBOLIQUE .....	22
3.5.1 L'arène .....	22
3.5.2 Le pantin.....	24
DEUXIÈME PARTIE : FRAGMENTS DU JOURNAL DE CRÉATION DU POÈME MULTIMÉDIA INTERACTIF ARÈNE .....	26
CHAPITRE I LE PROJET ARÈNE : UN LABORATOIRE.....	27
1.1 ÉCRIRE .....	27

1.2	SCÉNARISER.....	29
1.3	LA GESTUELLE .....	31
1.4	L'ESTHÉTIQUE VISUELLE.....	36
1.5	L'ESTHÉTIQUE SONORE .....	42
1.6	L'INTERACTIVITÉ .....	45
1.6.1	Une question de mobilité et d'unités.....	45
1.6.2	Quelques pépins dans l'engrenage .....	48
1.6.3	Des terrains vagues pour l'imagination .....	49
	CONCLUSION .....	52
	LISTE DES RÉFÉRENCES .....	55

## RÉSUMÉ

Ce mémoire relate le processus de recherche et de création qui a mené à la composition du poème multimédia interactif *Arène*, conçu par Maud Angrignon dans le cadre de ses études de maîtrise en multimédia interactif à l'Université du Québec à Montréal.

L'auteure y propose une réflexion sur la poésie et sur les rapports que celle-ci peut entretenir avec l'informatique. Elle étudie les exigences ainsi que le potentiel poétique de l'interactivité et décrit la nature particulière du poème multimédia interactif qu'elle a créé.

À travers des fragments du journal de création de l'auteur, ce texte explique également sa démarche, les problèmes techniques et esthétiques qu'elle a rencontrés au fil de l'élaboration du poème et les solutions qu'elle a imaginées.

Mots-clés : poésie, ordinateur, multimedia, interactivité, corps



## INTRODUCTION

Dans le cadre de mes études de maîtrise en communication, j'ai voulu créer un poème multimédia interactif sur DVD-Rom. Ce projet s'inscrivait dans une recherche personnelle ayant pour but le développement d'un langage poétique multimédia et interactif.

Si le poème, œuvre littéraire, se construit sur l'axe paradigmatique (vertical) à travers la superposition de plusieurs couches de sens (réseaux de mots), que se passe-t-il lorsqu'aux mots, on ne superpose plus uniquement des mots, mais également des sons, des images vidéo, des signes graphiques, et que le spectateur devient réellement, physiquement, créateur d'une œuvre chaque fois nouvelle à travers ses réactions et ses décisions? Et que se passe-t-il lorsque certains de ces éléments interfèrent les uns avec les autres? Je me suis interrogée sur les effets émotifs et cognitifs du jumelage des différents éléments – écrits, visuels et sonores – à l'intérieur d'un processus de communication interactif. À cette recherche est également liée l'observation des effets cognitifs et émotifs des ellipses qui se créent lors d'une rupture de sens, d'un moment de latence, et des récurrences entraînées par l'utilisation de l'informatique. Quels impacts ont ces vides et ces répétitions sur les sens et l'imagination de l'interacteur?

Ce mémoire relate le processus de recherche et de création qui a mené à la composition du poème multimédia interactif *Arène*. Le texte est divisé en deux parties : La première partie, consacrée au poème, explique d'abord brièvement le choix du multimédia interactif comme champ de recherche et de création. Puis, elle propose une définition

du poème, pour ensuite décrire la nature particulière du poème multimédia interactif *Arène*, résumer les problèmes posés par la présence de la machine interactive au cœur du poème et les similitudes qui existent pourtant entre le langage poétique et celui de la machine interactive. Enfin, le thème du poème, son scénario ainsi que les principaux symboles qui l'habitent sont exposés.

La seconde partie du texte rassemble des fragments du journal de création du poème multimédia interactif *Arène*. Cette dernière partie décrit les problèmes rencontrés au fil de son élaboration, les solutions imaginées et les découvertes faites par son auteur. Ces pages abordent des problèmes liés à l'écriture et à la scénarisation d'une œuvre multimédia interactive, exposent les choix esthétiques de l'auteur. Elles retracent sa recherche sur le corps, sa gestuelle et sa représentation au sein du poème. Enfin, l'auteur réfléchit sur la nature, les exigences et le potentiel poétique de l'interactivité.

Avant de poursuivre la lecture de ce mémoire, il est suggéré de faire l'expérience du DVD-Rom *Arène*.

PREMIÈRE PARTIE :  
LE POÈME

## CHAPITRE I

### LE CHOIX DU MULTIMÉDIA

C'est vers la fin de mon baccalauréat en communication, alors que je relisais *Les villes invisibles*<sup>1</sup> d'Italo Calvino (1974) et que je commençais à m'interroger sur la nature du multimédia interactif et sur les possibilités expressives qu'un tel médium pouvait offrir, que l'envie m'est venue de tenter une expérience, un mariage entre l'écriture poétique et le multimédia interactif.

Ayant déjà poursuivi des études au certificat en création littéraire, je portais déjà un questionnement sur la nature du poème et sur ma propre démarche d'écriture. Pour moi, écrire consiste toujours, au départ, à ordonner une série de visions, une série de sensations, surtout visuelles, mais parfois aussi auditives, quelques fois olfactives, tactiles, et même gustatives. Les univers que je crée naissent donc, la plupart du temps, de la fusion d'un certain nombre de courtes images. Le récit qui en découle est en général assez court et pas toujours très narratif ni très linéaire.

Or l'œuvre multimédia – pour ce que j'en savais – m'apparaissait justement comme un enchevêtrement de petits mondes composant un univers non linéaire et dont l'évolution est laissée aux mains de l'interacteur-auteur. En outre, à travers la superposition de différentes couches de sens, non plus seulement textuelles, mais également graphiques, photographiques, vidéographiques et sonores, le multimédia semblait capable de produire de puissantes métaphores, d'autant plus fortes qu'elles

---

<sup>1</sup>Ce court roman offre, grâce à une structure modulaire, de multiples parcours de lecture possibles.

devraient profiter d'un certain effet de présence provoqué par la rencontre d'autant d'éléments jouant simultanément sur les sens de l'interacteur... Le multimédia peut-il transformer, voire renouveler le poème? Quels effets les ruptures de sens, les récurrences et la superposition de différents stimuli ont-ils sur le développement de l'émotion puis du sens dans le poème? À travers *Arène*, je veux tenter de développer un langage poétique aussi nouveau que personnel.

## CHAPITRE II

### UNE DÉFINITION DU POÈME

Qu'est-ce qu'un poème? La réponse à cette question varie selon les cultures, l'époque à laquelle elle est posée, les sensibilités propres à cette époque et à cette culture. Chaque poète porte et exprime sa propre réponse. La définition que je propose dans le cadre de ce mémoire découle de ma propre expérience poétique tout en tentant de dégager les caractéristiques essentielles qui ont inspiré mon passage du poème littéraire au poème multimédia et interactif.

On peut d'abord tenter de définir le poème à travers sa forme. Même si elle change considérablement selon les cultures et les époques, la forme du poème demeure marquée par deux principes fondamentaux : la rupture syntaxique, pouvant aller jusqu'à l'ellipse<sup>2</sup>, et la répétition ou à tout le moins, des jeux de similitudes.

Selon son étymologie latine (*versus*), le vers se définit par le fait de revenir à la ligne. Or ce retour comporte deux implications presque contradictoires, mais pour la tradition complémentaires : une rupture dans la continuité du discours et la récurrence de traits analogues d'un vers à l'autre, qui détermine précisément la périodicité du passage à la ligne. La forme vers associe donc différence et équivalence.

---

<sup>2</sup> « Le mot ellipse vient du grec *elleipsis*, dont le sens propre est “manque”, “insuffisance” (Bailly), et désigne un procédé de discours qui résulte de l'omission d'un ou de plusieurs mots de l'expression grammaticale complète d'une phrase sans que le sens de celle-ci soit obscurci. » (Klauber, 2018).

« [...] l'ellipse est, au cinéma, une figure narrative consistant à supprimer du récit un certain nombre d'éléments, tels que plans, scènes, etc. » (Commoli, 2018). Fréquemment utilisé pour alléger le récit, ce procédé peut renforcer le caractère expressif, d'une œuvre, la rendre plus évocatrice. Il peut également produire un effet de condensation.

.....

D'une façon générale, la « révolution » qui a bouleversé le langage poétique en Occident, depuis le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, paraît souvent comme une contestation systématique de la prédominance du principe d'équivalence. À tous les niveaux de l'organisation du poème, elle a multiplié les ruptures, libérant la différence du cadre rassurant de l'alternance, pour faire surgir une véritable altérité. (Collot et Viart, 2018)

Ainsi, dans la poésie occidentale, certaines figures de répétitions ont presque disparu aujourd'hui, comme l'alternance obligée, dans certaines formes classiques, des rimes et de certaines longueurs de pied fixes. Pourtant, il n'est pas rare qu'un poème se construise encore autour de la répétition de certains sons, de certains mots, de vers entiers ou de strophes, devenant leitmotifs, psalmodies ou refrain. La rupture, quant à elle, s'est multipliée et ses effets se sont accentués au point de provoquer des entrechoquements de mots, de réalités, qui n'entretenaient, originellement, aucun lien significatif.

Or le poème n'est pas qu'une forme particulière d'écriture, c'est une expérience émotive, sensorielle et spirituelle personnelle, intime. Une plongée au cœur de sa propre intériorité, initiée et plus ou moins guidée par celle de l'auteur. La poésie naît d'une émotion qui tente de s'exprimer, à travers les sonorités des mots, agencées selon un rythme particulier ou encore différents jeux de rythmes. « Répétition d'une énigme, le poème est une sculpture sonore. » (Beausoleil, 1997, p. 9) La musique des mots. Une musique qui peut engager tous les sens de l'être qu'elle touche – celui qui la crée comme celui qui la reçoit – et qui, par là, s'adresse à sa mémoire. Mémoire collective, primitive, mémoire personnelle.

Aux origines de toutes les littératures, la forme versifiée apparaît en relation étroite avec la tradition orale. Les pauses et les récurrences qui la caractérisent sont liées aux nécessités de la vocalisation, de la mémorisation et de la communication. Répétitions et parallélismes allégeaient la tâche du récitant et permettaient à ses formules de se graver plus facilement dans l'esprit des auditeurs. Le rythme du vers épouse les mouvements du corps parlant, chantant, voire dansant : les termes grecs d'*arsis* et de *thésis*, qui désignent les temps faibles et les temps forts, évoquent le geste de frapper la mesure. Tous ces traits concourent à distinguer la parole ainsi mise en forme de son usage ordinaire, à lui conférer une valeur esthétique, souvent soulignée par un accompagnement musical, et parfois une valeur idéologique : le poète est dépositaire d'une vérité, profane ou sacrée. (Collot et Viart, 2018)

Aujourd'hui, le poème n'est plus l'outil privilégié pour la transmission des valeurs et des idées des sociétés dites modernes. Pourtant, en saisissant des émotions et en les redonnant à vivre, condensant le réel, il permet encore de réactualiser un moment, un état, une réalité. « Contrairement au récit qui se déploie de façon horizontale en se développant sur la ligne du temps, le poème est une plongée verticale qui arrête le déroulement temporel, reconstitue l'instant comme *pur présent, temps de la présence* selon Octavio Paz. » (Dupré, 1997, p. 99)

Stratégie mnémonique, mode d'expression, de communication, expérience de l'intériorité, la poésie est avant tout une manière d'exister, une façon d'appréhender le monde au quotidien, de ses formes essentielles, saisies comme à vol d'oiseau, jusqu'à ses plus infimes détails. Une manière de vivre et de faire vivre le réel toujours autrement, de le décliner. « (J'écris que le poème transforme et rejoue le monde) [...] Le poème est une façon de voir le monde à travers le langage, vision et décodage de l'environnement et des valeurs humaines. C'est aussi une manière d'imaginer une



transformation du réel. (Beausoleil, 1997, pp. 15-16). Pur présent démultiplié, condensé, pur plaisir des sens, du cœur et de l'âme, même lorsqu'il hurle de douleur...

## CHAPITRE III

### LE POÈME MULTIMEDIA INTERACTIF ARÈNE

#### 3.1 Poésie globale

Mais *Arène* n'est pas uniquement une musique des mots, une *sculpture sonore*. C'est également une sculpture visuelle, graphique, gestuelle, et surtout, une sculpture en action. C'est un poème global qui naît de mots tracés et lus, de paroles, d'images, de sons, mais aussi des nécessaires actions de l'interacteur sans qui ce poème n'existe pas. Ce poème n'est donc pas strictement audiovisuel, tel le poème cinématographique ou vidéographique; il s'écrit par et au fil des gestes de l'interacteur et se réécrit constamment en fonction de son comportement. Il y a ainsi, concrètement, physiquement, constante recreation d'un possible. Ce poème rejoint en cela la poétique d'Aristote qui, selon Pierre Aubenque :

[...] représente un aspect de ce que devrait être une théorie générale de la *poiésis*, ou production d'œuvres. La poésie est, d'une façon générale, « imitation » (*mimêsis*), par quoi il faut entendre non un simple décalque de la réalité, mais une sorte de re-création de cet « acte » (*énergeia*) qui constitue la vie. (2018)

En effet, pour Aristote, la *mimêsis* n'est pas, comme la présentait Platon, « une copie dégradée du monde sensible [...] Elle est création, car transposition en figures de la réalité [...] moyen de saisie du monde global et totalisant. [...] re-création du monde sensible. » (Aristote et Magnien, 1990, pp. 25-29) Ici l'action est rendue présente, actualisée, non par la présence directe de comédiens (ou de danseurs) puisque cette

présence est médiatisée, mais par les agissements de l'interacteur auxquels l'œuvre réagit en direct. Ainsi, le poème devient présence active. L'interacteur, à la fois auteur, comédien/partenaire, personnage et spectateur, vit une métamorphose au sens où Nietzsche l'entendait. Il est invité « à vivre et agir par d'autres corps et d'autres âmes [...] Se voir soi-même métamorphosé devant soi et agir alors comme si l'on vivait réellement dans un autre corps, avec un autre caractère ». (F. Nietzsche cité par Gouhier, 2018)

## 3.2 La poésie et la machine

### 3.2.1 Effacer la machine

Pour qu'*Arène* devienne véritablement un poème, je devais faire en sorte que l'interacteur ressente l'univers qui lui serait proposé au lieu de l'analyser et de chercher à en comprendre la mécanique, les rouages techniques. Je devais donc éviter d'en faire un jeu, une quête, renoncer aux règles complexes et au but à atteindre pour « gagner ». Le seul but du voyage devait être de vivre une expérience poétique qui soit multisensorielle, interactive, immersive, et qui engage à la fois humains et ordinateurs dans une même expérience... émotive, sans que la machine ne l'altère trop. Pour y arriver, j'allais donc effacer le plus possible les traces de la machine.

Cette nécessité m'imposait plusieurs défis. J'allais devoir, entre autres, bannir l'usage du bouton de souris et avec lui, toute référence au bouton-poussoir, à l'interrupteur, ou à tout autre élément mécanique. *L'Arène* allait réagir uniquement aux effleurements, en fonction des déplacements ou de l'immobilité de l'interacteur.

Ensuite, je devais éviter tout système de repère icônique de type « effleurez ceci pour accéder à telle section ». Même les icônes les plus symboliques risquaient de faire décrocher l'interacteur ou d'amoindrir énormément son sentiment d'immersion. Donc, pas de menu explicite.

Sur le plan esthétique, ce besoin de contrer la machine s'est manifesté à travers la volonté de briser le carré, l'angle droit, de privilégier les formes rondes, imprécises, imparfaites! Le désir également de me rapprocher de l'organique, du corps, de la peau, du végétal, de l'eau, de travailler avec de la glaise. Je ne me suis toutefois pas empêchée d'introduire dans le poème, pour évoquer un univers citadin, quelques éléments plus droits, plus froids, plus durs, lumière bleutée sur le corps, structures métalliques, entrecroisements de lignes noires...

En outre, j'ai compris que si je voulais me rapprocher du corps et de la nature, solliciter les émotions plus que la compréhension et provoquer un certain sentiment d'immersion, je devais éviter de parsemer l'écran de petites formes, même irrégulières et en mouvement. C'était d'autant plus important que ce poème sur DVD-Rom allait être vu, la plupart du temps, par l'entremise d'un petit écran. En conséquence, les images devaient non seulement être tournées, en bonne partie, en plan rapproché, voire même en très gros plan, mais elles devaient aussi remplir l'écran.

Même le curseur, si je devais en fournir un, devait être d'assez grande taille tout en évitant de distraire l'interacteur par une trop grande complexité ou la nécessité de décoder un sens supplémentaire. Pas de petites formes, pas d'animations accaparantes, pas de mots ou autres signes à déchiffrer. Mais une trace graphique simple de la gestuelle de l'interacteur, laissée dans les strates de l'Arène.

### 3.2.2 Ruptures et itération

Mon travail de recherche était donc conditionné par le désir d'effacer le plus possible la présence de la machine, de la rendre discrète afin de favoriser l'immersion de l'interacteur dans un état poétique durable. Pourtant, la poésie et la machine interactive partagent quatre caractéristiques importantes que j'allais pouvoir mettre en valeur au lieu de chercher à les briser : l'itération, la rupture de sens, le recours au hasard et les jeux de permutation.

*Arène* devait non seulement être un poème, et un poème qui naisse de la juxtaposition d'éléments de natures différentes, mais aussi une œuvre dont la construction et l'évolution soient laissées, dans une large mesure, à l'interacteur. Or, donner du contrôle à l'interacteur, lui permettre d'interagir avec l'univers qu'on lui propose, suppose que le créateur de cet univers accepte de perdre une bonne partie de son propre contrôle sur le développement de son œuvre, qu'il accepte de rompre avec la succession logique, linéaire, des évolutions qu'il aurait souhaitée pour son monde afin d'offrir à l'interacteur, à travers de multiples choix possibles, la capacité de s'approprier ce monde en le modelant à sa guise.

Briser la linéarité, c'est casser la continuité du discours, mais aussi fragmenter les différents matériaux, revenir à leurs unités de base, la scène filmique, le photogramme, le pixel, la phrase, le mot ou même la syllabe, la lettre, les trames d'une musique, ces différents motifs, chacun des sons qui les composent, la forme d'onde simple à la base d'un son, etc. Plus on accepte de briser la matière et le sens qu'on voulait lui faire exprimer, plus on crée d'unités indépendantes, plus la mobilité et les possibilités de

combinaisons entre ces unités sont nombreuses et plus on donne du contrôle à l'interacteur.

Or, comme je l'ai déjà mentionné en tentant une définition du poème, bien avant l'apparition de l'objet interactif, ou même l'octroi au lecteur ou au spectateur d'un certain rôle à jouer dans le déroulement d'une œuvre, la poésie rompait déjà le discours et sa matière constitutive, disjoignant les phrases, les mots, parfois même les syllabes pour créer de nouveaux rythmes, de nouvelles sonorités, une nouvelle organisation du sens, voire même provoquer la rencontre de réalités hétérogènes.

En réalisant mon poème, j'allais donc jouer avec ces notions de rupture et de rapprochements, non seulement à l'intérieur même des textes, des musiques, des vidéos, des gestes et des narrations, mais également entre ces différents éléments, tentant ainsi d'intensifier la portée poétique de l'œuvre et de son impact sur l'imagination de celui qui en fait l'expérience. En effet, je crois que lorsqu'il y a rupture de sens, le lecteur, l'auditeur, le spectateur et l'interacteur ont tendance à combler les vides créés par ces cassures en imaginant la part manquante, inventant même, parfois plusieurs versions, plusieurs ponts possibles entre les parties disjointes. Cette idée ainsi que la nature et les exigences du principe d'interactivité sont plus amplement exposées dans les extraits du journal de création d'*Arène* qui font l'objet de la seconde partie de ce mémoire.

La poésie et l'œuvre interactive partagent une autre figure, celle de l'itération. En effet, tout comme le poème est parfois construit autour de la répétition de sons, de mots, de vers ou de strophes entières, l'univers interactif, souvent constitué de petits éléments bouclés sur eux-mêmes, réagit selon des comportements identiques ou semblables

chaque fois que l'interacteur pose un même geste ou un geste de même nature. L'objet interactif reprend ici les techniques d'animation d'images inventées au dix-neuvième siècle, qui ont présidé à la naissance du cinéma. Produites manuellement, ces animations répétaient un nombre limité d'images. Tout comme la main de l'homme, les dispositifs qu'il invente ont leurs limites, qui se déplacent au gré des avancées technologiques et selon la nature des tâches à accomplir, sans nécessairement disparaître. « The history of new media tells us that the hardware limitations never go away: they disappear in one area only to come back in another. [...] What used to be the slow speed of CPUs became the slow bandwidth. » (Manovich, 2001)

Le bouclage des éléments est donc une stratégie utilisée pour remédier aux limites d'un équipement qui ne peut gérer qu'une certaine quantité d'informations en temps réel. Mais dans un univers interactif où l'ordinateur agit comme une force organique, la répétition est également présente de façon souterraine, dans la manière même dont la machine traite les matériaux, définis comme des ensembles organisés de chiffres.

Characterically, many new media products, [...] use loops in their design while treating them as temporary technological limitations. I, however, want to think about it as a source of new possibilities for new media.

.....

It is relevant to recall that the loop gave birth not only to cinema but also to computer programming. Programming involves altering the linear flow of data through control structures, such as "if/thenc" and "repeat/while"; the loop is the most elementary of these control structures. Most computer programs are based on repetitions of a set number of steps; this repetition is controlled by the program's main loop. (Manovich, 2001, pp. 265-266)

En créant mon poème, j'ai voulu considérer l'itération, à l'instar de Lev Manovich, non plus uniquement comme un moyen de réduire la quantité d'informations à traiter, ou comme une caractéristique de la machine, mais en tant qu'élément significatif et créatif à la base du langage multimédia et interactif à élaborer. En faisant ressortir certains éléments, certaines de leurs particularités, en les faisant dialoguer à travers différents jeux de rythmes, d'accumulations, de décalage, la répétition peut définir des motifs métaphoriques puissants, parfois hypnotiques, leitmotifs ou psalmodies multisensoriels.

### 3.2.3 Hasard et permutations

Mis à part l'itération et la rupture, la poésie et l'univers interactif font également appel à d'autres procédés qui, s'ils ont touché la poésie assez tard, sont déjà fort communs dans l'univers interactif : le recours au hasard et aux jeux de combinaisons et de permutations. En littérature, le cadavre exquis<sup>3</sup> des surréalistes est un bon exemple de l'introduction du hasard dans une structure poétique. Quant aux jeux de permutations, on peut penser, notamment, au livre *Cent Mille Millions de poèmes* de Raymond Queneau (1961).<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Le cadavre exquis est une technique d'écriture poétique collective inventée par les surréalistes. Chacun écrit, à tour de rôle, sur une même feuille, un mot, un groupe de mots ou une phrase puis replie le papier afin de cacher ce qu'il a écrit. Cette technique et le poème qui en résulte tirent leur nom de la première phrase ainsi créée : *Le cadavre exquis boira du vin nouveau*.

<sup>4</sup> Pour créer ce livre, Raymond Queneau (1961) a écrit dix sonnets. Chaque page, étant découpées en lamelles comprenant chacune un vers, le lecteur, en tournant les lamelles, peut composer 1014 sonnets différents.



L'univers interactif utilise ces deux procédés, afin d'évoluer en produisant des variations, des mutations, des versions sans cesse différentes des éléments qui le composent et des règles qui régissent leurs comportements. Ces variations peuvent affecter l'univers interactif à plusieurs niveaux. On peut, par exemple, combiner un certain nombre de motifs mélodiques ou rythmiques afin d'obtenir des musiques différentes, mais on peut aussi permuter les sons qui composent ces motifs, recombinaison d'infimes portions de ces sons pour en obtenir de nouveaux... Tout dépend de l'unité de base qu'on choisit. De plus, le nombre d'unités touchées, leurs tailles, les règles qui vont régir leurs positions et leurs altérations peuvent être déterminés au hasard.

Pour ma part, en élaborant la structure de mon poème, j'ai réservé une large place au hasard. Quant aux jeux de permutations, intriguée entre autres par l'expérience du réalisateur et théoricien russe Lev Koulechov, j'ai voulu qu'ils affectent davantage les rapports qu'entretiennent les divers éléments entre eux que la structure interne de chacun :

[...] Koulechov avait emprunté à un vieux film un gros plan de l'acteur Ivan Mosjoukine qui s'y montrait impassible. On avait monté ce plan successivement après une image d'une table bien garnie, puis après celle d'un cadavre, puis après celle d'un enfant. Chaque fois le public crut que l'acteur avait un jeu différent, exprimant tour à tour son appétit, sa peur ou sa faiblesse. (Collet *et al.*, 2018)

À mon tour, j'ai donc voulu jouer avec les effets cognitifs et émotifs produits par le jumelage de matériaux hétérogènes – textes, vidéos, sons – représentant des réalités distinctes. Que ces matériaux puissent se combiner et se réorganiser pour créer divers réseaux de sens, capables de co-exister tout en se modifiant. « Langue qui, dans chaque

poème, donne une perception momentanée sans annuler d'autres perceptions, mais en suscitant, une infinité de possibles. Le poème fait de la précarité un gage d'infini. » (Dupré, 1997)

### 3.3 Le thème

La violence constitue le thème central d'*Arène*. La violence qui naît des frictions et des entrechoquements qui se produisent entre notre monde intérieur - le Jardin - et le monde extérieur qui s'en éloigne de plus en plus - la Ville-machine -. La violence générée par la solitude, la difficulté de communiquer - nous avons pourtant de plus en plus de moyens pour le faire... -, la violence technologique, la perte et la recherche d'identité, le trou de mémoire collectif et individuel. La violence du corps déficient, en perpétuelle guerre avec lui-même et avec l'univers qui l'entoure pour sa survie. La violence, moins consciente, plus souterraine, qui questionne le rapport à soi, au monde, la place et le sens que nous donnons, intérieurement, au sacré. La violence - plus tangible lorsqu'elle émerge - qui nourrit les guerres. Guerres physiques, émotives, psychologiques, spirituelles et guerres de pouvoir, économiques, raciales, territoriales, religieuses, guerres technologiques et guérillas...

Guerres personnelles et guerres collectives. Toutes ces violences ne sont-elles pas liées?

### 3.4 Le scénario

#### 3.4.1 Des manuscrits en guise de passages

Tout commence par l'apparition progressive d'un texte écrit à la main sur une seule ligne. Ce texte est visible parce qu'à travers lui apparaissent les vidéos représentant le monde extérieur correspondant aux différentes couches du poème. En se déplaçant sur l'axe horizontal, l'interacteur provoque le défilement du texte, contrôlant son sens et sa vitesse. À la fin de chaque strophe, la vidéo change, montrant successivement les différents paysages extérieurs répondant à chaque couche : l'air, l'eau, les structures métalliques et la glace illuminée. En se déplaçant sur l'axe vertical, l'interacteur contrôle la taille des caractères : plus il s'approche du texte, qui s'écrit au centre de l'écran, plus celui-ci grossit pour ne plus devenir qu'une série de grandes déchirures à travers lesquelles l'interacteur peut passer pour atteindre les différentes strates de l'Arène... Lorsqu'on ouvre les déchirures au maximum, le texte se met à disparaître lentement et si l'on ne réduit pas les entailles, on finit par y passer et se retrouver dans la strate du poème correspondant au paysage devant lequel on avait ouvert une brèche.

#### 3.4.2 Des Strates habitées

Lorsqu'il entre dans l'une des strates de l'Arène, l'interacteur se retrouve devant un corps de femme qui bouge lorsqu'il l'effleure en se déplaçant dans l'espace et qui s'immobilise lorsqu'il s'arrête. C'est un pantin, un otage dont il contrôle chaque geste en se déplaçant sur l'axe horizontal. Lorsqu'il se déplace sur l'axe vertical, l'interacteur commande l'exécution d'un autre geste. En évoluant de façon moins systématique, il

peut aussi provoquer la succession ou l'entrechoquement de portions de mouvements et de postures de façon plus ou moins chaotique.

Chaque fois que le manipulateur s'immobilise un moment, une voix de femme s'élève. Qui parle? L'otage, son inconscient, sa conscience? Une narratrice? Un témoin caché? Et, à qui parle-t-on? À l'interacteur, à l'otage? Le manipulateur est-il l'otage? La voix récite, raconte, se répète, se confie, se transforme quelques fois en cri, en gémissement.

Lorsqu'il atteint un certain stade du développement de chaque geste, l'interacteur engendre par ailleurs l'apparition d'un pan du monde extérieur correspondant à la zone de l'Arène où il se trouve. S'il demeure alors immobile, s'il ne ranime pas son otage, il est happé par le paysage, l'obscurité se fait autour de lui et les bruits de la strate où il se trouvait refluent pour ne plus laisser entendre que ceux qui habitent un tunnel aveugle. En quelques secondes, il est sorti de la strate et se retrouve à nouveau devant un passage textuel.

La gestuelle même de l'interacteur devient partie intégrante de l'univers qu'il façonne puisqu'en se déplaçant, il laisse des traces qui lui permettent de s'orienter dans l'espace, mais qui sont absorbées par l'arène dès qu'il cesse de bouger.

Par ailleurs, lorsqu'il s'immobilise, l'interacteur déclenche la réactualisation de gestes qu'il a déjà suscités auparavant, la mémoire de l'Arène. Les sons et les images du présent s'estompent pour faire place aux images et à quelques sons du passé, sur fond de battements de cœur.

### 3.4.3 Le paysage sonore

En évoluant dans l'*Arène*, l'interacteur en modifie également la musique. À chaque geste que le pantin peut exécuter correspond une trame sonore particulière. En se déplaçant verticalement, d'un geste à l'autre, l'interacteur accentue la présence de la trame qui correspond au mouvement qu'il a choisi de contrôler tandis que les autres trames refluent un peu. En progressant sur l'axe horizontal pour diriger un geste, il influence également la panoramisation de la trame qui lui est associée. Outre les fluctuations sonores causées par ses trajectoires, celui ou celle qui explore le poème entendra aussi, ponctuellement, d'autres sons issus de l'*Arène* elle-même : respirations, chants de baleines, cris...

### 3.4.4 Le hasard

*Arène* est un univers qui évolue de manière relativement aléatoire. Chaque fois qu'il entre dans une région du poème, même s'il peut choisir l'endroit qu'il souhaite explorer et bien que l'univers visuel puisse lui sembler familier s'il a déjà visité cette zone, l'interacteur constatera que la marionnette peut tout à coup exécuter de nouveaux gestes alors qu'elle en a oublié d'autres, que la voix prononce d'autres paroles. En outre, le paysage sonore aura peut-être changé; les trames qui le composent et les sons que l'*Arène* elle-même émet ponctuellement, comme pour leur répondre, seront différents. Et, de retour au passage menant vers les autres strates, le texte qui s'écrira sera également différent de ce qu'il aura lu ou entendu précédemment. Chaque fois, les deux stades à atteindre dans le développement de chacun des gestes, l'un permettant de voir le monde extérieur, d'entendre la voix, et l'autre, de retourner au passage textuel pour changer de strate, sont déplacés. À chaque nouvelle entrée dans

une strate, ces deux épïcètres sont relocalisés au hasard. Bref, si chaque région de l'*Arène* possède une atmosphère et un aspect visuel qui lui sont propres, les autres éléments qui l'habitent et la caractérisent changent constamment et de façon imprévisible.

Dans chacune des strates du poème, plusieurs réalités peuvent donc coexister et se combiner de multiples façons : les gestes que l'interacteur fait faire à son otage, des visions du monde extérieur, la voix, les trames sonores, les sons ponctuels et la mémoire de l'*Arène*. Chaque strate étant reliée aux autres par un texte qui ne cesse de s'écrire et que la voix finira sans doute par s'approprier... En fonction de la coexistence de ces divers éléments de sens et des effets qu'ils ont les uns sur les autres, l'expérience qu'on vit dans l'*Arène* est chaque fois différente.

### **3.5 La symbolique**

#### **3.5.1 L'arène**

Si je n'ai pas voulu que l'esthétique du poème *Arène* reproduise explicitement la réalité sociohistorique de son titre, le choix de ce mot comme inspiration et programme de l'œuvre n'était pas innocent pour autant. L'arène, lieu d'affrontement, de combat à

mort, d'exécutions publiques<sup>5</sup>, est omniprésente. Intérieure comme extérieure, elle est l'unique lieu du poème, transpire et prend sa forme des propos tenus, du choix des métaphores, des mots, des sons et des images qui les expriment.

L'arène... théâtre de spectacles fastueux, prisés, de mise à mort et de survie en direct, que je ne peux m'empêcher de rapprocher de nos exécutions télévisées, de nos guerres technologiques, dites propres, ultra médiatisées où le voyeurisme ou même la simple évocation des corps saccagés, inertes, objets de paris odieux, ravit plus encore que l'étalage de l'exaltation des passions, de l'humiliation, de la domination, de la terreur...

L'arène de mon poème se présente sous deux formes : le jardin et la ville. Chacune de ses deux formes s'étend sur deux des quatre strates de l'Arène et chaque strate possède une dimension intérieure ainsi qu'une dimension extérieure. La dimension intérieure est représentée à travers les gestes d'un être seul, en lutte avec lui-même, une femme, un pantin. Quant à la dimension extérieure, elle montre des fragments d'un monde inhabité.

Le jardin, « monde en petit », résumé de l'univers, à la fois représentation du paradis sur terre et « rêverie du monde », lieu hors du monde, lieu fertile de tous les recommencements. Mais le jardin d'Arène est désert, aride. Lieu de solitude où l'on se réveille après un choc violent. Lieu d'ensauvagement mais aussi « invitation à la restauration de la nature originelle de l'être » (Chevalier et Gheerbrant, 1982).

---

<sup>5</sup> Selon ce qu'en dit l'*Encyclopaedia Universalis* (Golvin, 2018), les spectacles duraient toute une journée. Le midi, alors qu'un certain nombre de spectateurs quittaient l'arène pour aller se restaurer, on

Réveil : – atmosphère et sol rouges, poussiéreux. Corps nu enroulé dans un drap. Dehors, les mouvements de l'eau. Retraite, ensauvagement : Rouge, brun, gris. Corps pris dans la terre, craquelé, statue en mouvement. Visions d'insectes pris au piège, de vent, de tempête.

La ville, tout aussi vide, ancienne structure de contrôle, de régulation, est le lieu du déséquilibre, de la suffocation, où la technologie se dégingue et abandonne le corps qui en dépend à ses déficiences. Univers bleu et blanc. Corps nu où courent, fils électriques, tiges métalliques et tubes translucides qui attachent le cou et les membres comme ceux d'un pantin. Chaos de structures métalliques à contre-jour, sur fond de ciel rougi. Mais c'est aussi un lieu où l'on peut bâtir, reconstruire, où le corps peut se reprendre, la lumière ressurgir et se focaliser, où l'équilibre peut revenir... Univers bleu teinté de rouge. Corps détaché, qui porte ses propres lumières, s'éclaire et se réchauffe tout comme ces glaces rondes et bleues qu'on éclaire pour les sortir de l'obscurité.

### 3.5.2 Le pantin

Le pantin, la marionnette, renvoie à l'esclave, à l'otage, mais aussi au double, à la projection de soi. À travers le caractère répétitif et parfois automatique de ses gestes, la marionnette dont il est ici question rejoint également l'automate, « machine imitant les mouvements, les fonctions ou les actes d'un corps animé (Doyon *et al.*, 2018) et le robot dont la fonction prend entre autres sa source dans la notion d'outil, prolongement de

---

présentait des exécutions publiques en guise d'intermèdes : les condamnés à morts étaient alors livrés aux fauves.



l'homme, autorisant ce dernier à exécuter des tâches impossibles ou dangereuses à mains nues. (Coiffet, 2018)

« Animer le monde qui l'entoure pour s'en rendre maître va être une des premières recherches d'une humanité qui attribuait aux images et à la parole une force magique. » (Doyon *et al.*) La marionnette est un objet disponible, habitable, contrôlable, corps manipulable par l'entremise duquel le manipulateur, l'interacteur, peut endosser une nouvelle personnalité, vivre ou revivre une autre réalité.

Outre ses fonctions symboliques, cette figure a l'avantage de signifier de façon évidente le contrôle que l'interacteur peut avoir sur l'œuvre tout en renforçant, sans doute, ses sentiments d'identification et d'immersion.

DEUXIÈME PARTIE :  
FRAGMENTS DU JOURNAL DE CRÉATION  
DU POÈME MULTIMÉDIA INTERACTIF ARÈNE

## CHAPITRE I

### LE PROJET ARÈNE : UN LABORATOIRE

J'ai pris la décision de me servir de l'espace de liberté que m'offre la maîtrise en multimédia interactif comme d'un véritable laboratoire. D'une part, je peux de ce fait poursuivre certaines démarches amorcées durant mes études en création littéraire et en communication (écriture poétique, questionnement de la notion d'ellipse, création sonore). D'autre part, je me suis donné ainsi l'opportunité d'expérimenter des formes d'expressions que je n'avais jamais osé aborder jusqu'à présent (travail sur la gestuelle, recherche plastique reliée à la vidéo et au corps, travail de réalisation, programmation informatique, questionnement et application de l'interactivité comme outil de création.). Évidemment, ce choix m'oblige à m'engager totalement dans l'élaboration de chacun des éléments constitutifs de mon poème multimédia, et ce, en faisant le moins possible appel à d'autres artistes. En fait, en me plongeant de la sorte dans une expérience de conception globale, j'espère arriver à identifier clairement mes forces, mes faiblesses et mes réels champs d'intérêts en matière de création, tout en donnant vie à un poème qui stimulera chez autrui la faculté d'imaginer et de rêver, l'envie de créer à son tour.

#### 1.1 Écrire

Avant tout, je devais écrire et scénariser. Pour ce faire, j'avais besoin de définir une méthode d'écriture qui me convienne, chose que je n'avais jamais vraiment réussi à faire auparavant. Mes études en création littéraire m'ont appris que j'éprouve

énormément de difficulté à m'astreindre à un horaire d'écriture régulier, et que, de surcroît, l'inspiration a tendance à se manifester chez moi aux moments les plus inopportuns. De plus, j'allais écrire et créer non seulement dans le cadre d'une formation, mais également dans un contexte de production multidisciplinaire où je devrais à peu près tout organiser et tout réaliser. Conséquemment, mon esprit serait accaparé par mille autres choses que l'écriture poétique proprement dite et la scénarisation : apprentissages techniques, réflexions théoriques, recherches techniques et plastiques, tournages, séances d'enregistrement, montage, travail graphique, programmation, etc. je savais que je devais trouver une méthode extrêmement flexible qui me permettrait de noter des idées rapidement et d'écrire en tout lieu et à tout moment, suivant les caprices de l'inspiration.

J'ai donc décidé de tenir un journal de création, un carnet que je traîne partout avec moi, dans lequel je peux noter immédiatement et discrètement toute idée, toute phrase et parfois même les poèmes entiers qui me viennent à l'esprit. Ainsi, je ne perds aucune idée pour n'avoir pu l'écrire au moment où elle surgissait et j'amoindris énormément le phénomène d'auto censure, puisqu'il n'a souvent pas le temps de se manifester lorsque je note sur le vif. Pour compléter, affiner ou même créer un texte, il me suffit, dès que je dispose de quelques heures de calme, de relire mon carnet et de recopier sur une page vierge les passages qui me semblent pertinents. En outre, cette méthode peut souvent provoquer des jumelages de morceaux de textes auxquels je n'aurais pas songé spontanément. Un même poème peut ainsi subir plusieurs réécritures avant d'être d'atteindre la forme sous laquelle il sera donné en pâture à l'ordinateur.

## 1.2 Scénariser

L'écriture scénaristique allait me poser davantage de problèmes. En effet, je me suis retrouvée prise dans un cercle vicieux : je devais scénariser pour développer l'univers de l'œuvre et réaliser les sons et images en fonction de cet univers, mais j'avais besoin de manipuler de la matière sonore et visuelle pour faire évoluer la scénarisation, mentalement comme de manière pratique. Ce besoin m'est-il venu de mon manque d'expérience aussi bien en matière de production audiovisuelle qu'en matière de création de multimédias interactifs ou est-ce le lot de ces champs de création? Je ne saurais déjà le dire... j'ai mis du temps à confirmer l'intuition que j'avais eue dès le début de mon travail, à savoir que ce genre de production demande un constant mouvement de va-et-vient entre scénarisation et expériences sur la matière, entre la tête et le corps.

Plus difficile encore que la scénarisation de l'univers et de la matière, la scénarisation de l'interactivité, donc de l'interacteur dans l'œuvre, a également profité de cette compréhension de la nécessité d'un dialogue entre la pensée et la matière. On peut bien scénariser toutes les merveilles du monde dans l'abstrait, mais confrontées au fonctionnement et aux limites de la machine, elles risquent d'y perdre des plumes. La nature même de la machine doit être prise en compte dans le processus de scénarisation, que ce soit pour s'y appuyer ou pour la déjouer.

Or comment scénariser les multiples actions possibles de l'interacteur et les multiples réactions possibles de l'univers proposé, sans se perdre dans son propre labyrinthe en le construisant? Comment penser et noter des possibilités assez nombreuses et flexibles

pour insuffler vie à son monde, sans céder au réflexe bien humain de tout figer dans le béton d'un système, fini, aisément circonscrit, prévisible et de ce fait, rassurant? Et même si l'on réussit à éviter ce piège, comment s'extirper un jour du manège emballé de l'élaboration des possibilités?

Je ne crois pas que cette première expérience en matière de création multimédia me permettra de répondre vraiment à cette question, ni même que l'œuvre qui naîtra de cette aventure sera aussi flexible et vivante que je le souhaite. Quoi qu'il en soit, un élément de réponse se trouve dans la façon d'appréhender le multimédia : il ne s'agit pas de créer un univers aussi élaboré en un seul bloc, mais plutôt de concevoir un certain nombre de petits comportements dont la combinaison donnera naissance à un organisme complexe, capable de produire de multiples variations à partir des divers processus qui le composent. Simplifier le regard. Il m'a fallu beaucoup de temps pour identifier ce besoin. Ensuite, un autre élément de réponse me fut proposé par Jean Décarie, professeur au département des communications et directeur de mon projet de recherche-crédation. Il s'agit d'un système de notations sous forme de diagramme, divisant le multimédia en modules, sous-modules et évènements. Ces derniers décrivant l'action possible de l'interacteur et la réaction déclenchée par ce geste. Entre les modules, les liens de navigation. Cette méthode oblige à analyser et décortiquer systématiquement l'œuvre dans ses moindres détails, à définir précisément les objectifs de chaque section ainsi que leur caractère sonore, visuel, textuel, gestuel et interactif propre. À la fois rigoureuse, mathématique et flexible, cette technique impose l'organisation et la clarté tout en permettant de créer des structures ouvertes. On peut donc progressivement enrichir le scénario sans avoir à tout reprendre depuis le début et en créer rapidement différentes versions par des jeux de permutation.

### 1.3 La gestuelle

Je fais ainsi avec le poème ce que j'ai appelé des gestes de mots. [...] Le désir de sens dans le poème ne se défait-il pas en gestes des mots? On n'y dit plus quelque chose aux autres, on leur fait signe, de façon timide ou intempestive sans qu'on sache trop pourquoi. Est-ce qu'on a cru maîtriser, rythmer?... C'est aussi parfois des gestes qui échappent, quelque chose de sauvage, à quoi on s'abandonne aussi bien. (Sacré, 1997)

C'est en assistant à une rétrospective des solos de la chorégraphe québécoise Marie Chouinard que m'est venue l'idée d'écrire non seulement à l'aide de mots, de sons et d'images vidéos, mais également à l'aide de gestes.

La poésie du corps viendrait embrasser celle de la parole et de l'écrit dans la représentation de l'univers intérieur de la narratrice d'*Arène*.

La danse, et en particulier la danse moderne, me fascine et m'inspire depuis longtemps. Or durant l'année 1998-1999, j'ai eu l'occasion d'assister à de nombreux spectacles de danse contemporaine en tant que chroniqueuse pour un magazine Internet. Je pouvais enfin me rapprocher de ce monde qui m'attirait tant, l'observer, l'analyser, le questionner, et surtout m'en gaver à loisir! Petit à petit, j'eus envie d'appivoiser davantage, à ma manière, cet art que j'avais écarté de mes choix professionnels et même ludiques en raison de ma mobilité réduite. Je poussai même l'audace jusqu'à proposer de travailler moi-même la gestuelle dans le cadre de la création de mon poème multimédia, non pas en tant que chorégraphe — je n'ai tout de même pas cette prétention! —, mais plutôt à la manière d'un enfant qui se lance à la découverte d'un

territoire inconnu... Pourrais-je jamais retrouver plus belle opportunité pour tenter l'expérience?

Premier exercice : filmer moi-même ma propre gestuelle. Il y avait là une double difficulté... non seulement je devais filmer ma propre image en prêtant attention à la fois aux aspects techniques et esthétiques propres à la vidéo, mais je devais aussi penser et exécuter une gestuelle significative et porteuse d'émotions autant que possible! De plus, j'avais décidé de travailler nue. Je voulais que le geste soit reçu directement, avec le moins d'interférence possible. Il fallait que je me rapproche le plus possible du corps, de la peau, des muscles, des os. Par ailleurs, si mon projet m'amenait à travailler le mouvement avec d'autres personnes, j'allais certainement poursuivre dans cette voie et je ne pourrais pas demander à d'autres d'évoluer nus devant la caméra si je n'étais pas prête à le faire moi-même. Cette petite étude, quoique restreinte, s'avéra très intéressante. J'aurais pu poursuivre l'expérience et sans doute l'amener beaucoup plus loin, mais c'était l'affaire d'un autre projet pour lequel je ne me sentais pas prête. Aujourd'hui cependant, à la suite de cette première démarche de création avec danseuses et danseurs, après avoir utilisé pour la première fois mon corps, ses limites et ses particularités, comme objet d'étude et de création, je serais sans doute prête à le mettre plus concrètement en jeu. C'est en soi un énorme acquis.

Toutefois, dans le cadre du projet *Arène*, j'allais d'abord travailler avec quelqu'un d'autre, par besoin de projection et pour apprendre du corps, de l'expérience et de l'univers de l'autre. Je savais déjà que je voulais travailler avec une femme, non par facilité ou par besoin de proximité, mais pour coller à l'histoire qu'*Arène* me racontait. Si la rencontre de deux mondes n'est jamais chose facile, j'ai eu la chance extraordinaire de faire la rencontre de deux danseuses qui ont toutes deux accepté, sans



l'ombre d'une hésitation, de me servir de cobayes et d'incarner mes folles visions. Elles ont fait preuve d'une générosité renversante!

Julie Bourques, la première à se prêter au jeu, ne vient pas du milieu professionnel de la danse, mais elle participe fréquemment à plusieurs ateliers de danse et de mime. Son corps est délié, bouge naturellement bien. Elle est inspirante, pleine d'idées et d'enthousiasme. Nous avons longuement parlé du projet, de l'histoire que j'avais en tête; je lui ai donné à lire quelques-uns des textes que j'avais déjà écrits pour les deux premières strates du poème et nous avons discuté des émotions et du type de gestes que je recherchais. Mais nous n'avons pas eu le temps de travailler sérieusement la gestuelle avant le premier tournage dont les images devaient servir à la réalisation du prototype d'Arène. Nous avons donc travaillé en improvisation dirigée, partant de certains états, de certaines émotions que nous avons déjà définies, de quelques idées de gestes et nous inspirant de certaines matières, en l'occurrence un drap, de l'eau et de la glaise. La composition sonore n'étant pas encore très avancée, nous nous sommes servis de pièces musicales que nous trouvions évocatrices et du silence... surtout du silence et de la parole. Parlant à voix basse, je suggérais à Julie différents états : le sommeil, un lent réveil, l'animalité, la méfiance, la curiosité... Je dirigeais parfois la position de son corps, ses mouvements, essayant de l'amener à jouer avec la caméra comme avec un partenaire, lui faisant répéter certains gestes. Puis je la laissais partir dans son propre univers pour voir jusqu'où elle irait et lorsque le vide se faisait trop sentir, je la ramenais vers moi. Je devais en même temps diriger mon caméraman à qui je laissais le soin d'improviser cadrages et valeurs de plans. Les images tournées seraient présentées sur écran cathodique. Il savait donc déjà qu'il devait se rapprocher le plus possible du corps de la danseuse, aller chercher les textures et penser aussi à prendre le geste en tout et en partie sous différents angles afin de bien capter le mouvement. Je le laissais

souvent faire ses propres choix tout en lui soufflant des suggestions sur le vif. Accorder trois têtes parfaitement et au dixième de seconde près n'a rien d'évident. Tout cela était d'une incroyable complexité et tenait parfois plus du théâtre que de la danse. Mais je reste convaincue de l'intérêt et du caractère stimulant d'une telle méthode. Toutefois, il aurait fallu que nous puissions nous entraîner ensemble, nous rapprocher progressivement, durant plusieurs semaines voire même durant plusieurs mois, ce qui aurait demandé du temps, un lieu et de l'équipement dont je ne disposais malheureusement pas. Malgré ces contraintes et le fait qu'il s'agissait pour nous tous d'une toute nouvelle et déroutante façon de travailler, les images nées de ce tournage se sont avérées suffisamment belles et suggestives pour survivre au prototype et venir alimenter deux strates du projet final.

Une fois la production du prototype d'*Arène* terminée, songeant au second tournage, j'étais déterminée à travailler davantage la chorégraphie avant d'arriver sur le plateau. Vu le peu de succès de ma première tentative en ce sens (avant le premier tournage), je décidai de m'allier à quelqu'un qui aurait quelque expérience en la matière et de consacrer une certaine somme à la location d'un local adéquat. Je fis appel à Alain Simoneau, qui dansait depuis plusieurs années et venait de terminer un baccalauréat en danse à l'université Concordia. Je filmais les pratiques et je découvrais petit à petit une méthode de travail. Pour le troisième tableau, la *Ville-Machine*, je voulais explorer les thèmes de la suffocation, du handicap, du déséquilibre, de la chute, de l'incapacité physique. J'apportais des accessoires, imaginai des contraintes. Nous avons ainsi bougé les yeux bandés, parfois les mains ou les pieds liés ensemble ou à une autre partie du corps, ou encore sans entrave, mais avec des poids, puis sans accessoires, mais en imaginant les lourdeurs, les paralysies et en faisant forcer le corps entier pour réaliser le moindre geste. Nous travaillions en nous imitant les uns les autres, chacun apportant

ses idées, poursuivant ou corrigeant les gestes de l'autre. Les choses se mettaient lentement en place et j'avais la certitude de m'en aller quelque part. Malheureusement, quelques jours avant la date fixée pour le tournage, Julie se blessa au dos et je dus lui trouver une remplaçante en catastrophe.

Il ne restait que très peu de temps avant le tournage. Une autre danseuse pourrait-elle reprendre au pied levé, en moins de vingt-quatre heures, tout le travail que nous avons effectué en plusieurs semaines? J'en doutais. Mais chose certaine, je devais maintenant faire appel à une danseuse professionnelle, aguerrie, qui serait à même de comprendre et de s'imprégner rapidement de l'univers que je lui proposerais, de le nourrir de sa pratique et de son propre imaginaire. Ainsi, j'avais peut-être encore une chance de voir se déployer sur la bande vidéo un monde qui ne s'éloignerait pas trop de celui auquel je voulais donner vie. Après des recherches aussi intensives que précipitées, j'eus le bonheur de faire la rencontre de Carole Prieur, qui danse professionnellement depuis plusieurs années. Je l'avais d'ailleurs vue danser alors que j'assistais à la rétrospective des solos de Marie Chouinard qui m'avait tant inspirée. C'était en soit un grand avantage puisque j'avais déjà une idée de son énergie et de ce dont elle était capable. Si la spontanéité avec laquelle elle a accepté de se prêter à l'expérience m'a surprise, son enthousiasme et sa grande disponibilité furent d'autant plus étonnantes et stimulantes. En fait, malgré mes tâtonnements, mon manque flagrant d'expérience, cet exaspérant manque de temps et de moyens, les inévitables temps morts et reprises qui sont le lot des tournages, chacun des membres de l'équipe que j'avais constituée s'est engagé dans ma démarche avec tant d'entièreté, de générosité et de plaisir qu'ils ont fait de ce tournage une expérience de création et de réalisation inestimable pour moi, tant sur le plan de l'apprentissage que sur celui du développement de la confiance en soi et envers les autres créateurs, indispensables dans ce genre de travail. En outre, Carole Prieur

(danse), Julie Robida (Maquillage), Michel Vincent (direction photo), Renaud Legoux (caméra), Julie Bourques et Alain Simonau (recherche gestuelle) m'ont permis de concrétiser les images que j'avais en tête avec un degré de précision que je n'avais encore jamais réussi à atteindre.

Ma première idée consistait à concevoir chacun des quatre tableaux de mon poème comme un solo de danse, mais j'ai vite réalisé – en construisant le prototype de mon projet – que l'interactivité exigeait davantage de malléabilité. Nous avons donc dû travailler geste par geste ou par petits groupes de gestes, ce qui, en un sens, me rendait la tâche plus facile, mais semblait freiner, parfois même perdre les danseuses.

#### 1.4 L'esthétique visuelle

L'esthétique visuelle d'*Arène* serait résolument vidéographique. Avant même d'entamer la scénarisation de mon projet, j'en étais certaine puisque toutes les visions que j'avais eues de mon poème allaient en ce sens. Il est vrai que je ne possède pas de talent particulier pour le dessin, la peinture ou toute autre forme d'art plastique. La vidéo est un médium beaucoup plus proche de moi, un médium que je connaissais un peu pour l'avoir abordé dans le cadre de mes études de baccalauréat en communication, un moyen d'expression que j'avais envie d'explorer davantage. Le mariage de la vidéo avec la poésie et la danse m'a naturellement portée vers une recherche plastique, vers une toute nouvelle curiosité envers la matière. Je me suis donc mise à explorer toutes sortes de matériaux en les mettant en relation avec le corps, le geste, la peau. Tissus divers, draps mouillés, terre glaise, latex, cordages, fils métalliques, tubes de caoutchouc

transparents, tubes phosphorescents, fils et lumières électriques... Je dois ici remercier les danseuses, Julie Bourques et Carole Prieur ainsi que l'artiste Rébecca Dô qui ont été les cobayes dévouées et patientes de ces expériences!

Un tout autre type de recherche esthétique m'attendait, plus ardu celui-là... Une fois les vidéos réalisées, il fallait les intégrer dans un ensemble cohérent. Il s'agissait non seulement de penser l'apparition et la disparition des séquences choisies en fonction des réactions de l'interacteur, mais aussi de penser leur organisation visuelle dans l'espace-écran. Or on m'avait bien fait comprendre que je ne pourrais pas travailler la vidéo en format plein écran, qu'aucun ordinateur n'arriverait à faire jouer des vidéos si grandes. Je me retrouvais donc avec une série de petites vidéos carrées ou rectangulaires. Et ces carrés, ces rectangles me dérangent. Non que je juge inintéressants les jeux formels utilisant le carré et le rectangle, mais ces formes trop droites, propres, anguleuses contrariaient les propos et surtout les émotions que je voulais exprimer. En outre, travailler avec des petites formes carrées et rectangulaires à cause de contraintes techniques, des caprices de la machine, et non en raison de choix esthétiques, me paraissait ridicule et me frustrait. À la télévision, sur bon nombre d'affiches, comme dans Internet et dans beaucoup de cédéroms ou DVD-Rom, les petits carrés et les rectangles sont partout! Il me fallait trouver autre chose, casser le carré.

Première solution : concevoir un système de pochoirs, de caches à travers lesquels les vidéos apparaîtraient. J'avais choisi de créer mon poème sur fond noir, d'abord pour respecter l'histoire qui m'habitait : les images devaient émerger de l'obscurité et y retourner telles des vagues de souvenirs mêlées à celles de l'imagination et du désir. Ensuite, je savais, pour avoir été marquée par la manière noire développée par le

peintre Marc-Aurel Fortin, à quel point le noir fait ressortir les couleurs, décuple leur impact sur l'œil et, à mon avis, sur les émotions qu'elles déclenchent. J'ai la nette sensation que le noir favorise la création d'un climat intimiste et d'un environnement immersif. Ce choix du noir allait par ailleurs faciliter l'utilisation de caches puisque je n'aurais pas à faire concorder des motifs ou des agencements de couleurs complexes.

Travaillant beaucoup sur les textes qui devaient alimenter mon projet, ma première idée fut naturellement de concevoir des pochoirs à partir des mots, des caractères typographiques. J'ai donc créé des séries de caches à partir d'immenses lettres de type *courier*, découpées sur fond noir et débordant de leurs cadres. Résultat : des vides que viennent remplir des images vidéos. Des moules aux formes rondes, aux contours adoucis par un léger flou, lettres décontextualisées rappelant des chemins de labyrinthe sans perdre leur sens textuel, puisque ces formes se succèdent jusqu'à former un mot de plus petite taille, parfaitement lisible, dernière cache d'une série animée. En raison de leur aspect régulier, précis, presque architectural, ces caches se prêtaient bien au traitement des séquences d'images représentant le monde extérieur, mais convenaient moins aux vidéos gestuels qui donnent accès au monde intérieur de la narratrice. Je devais donc trouver autre chose pour modifier la forme de ces vidéos.

J'ai d'abord tenté de réaliser un ensemble de caches dynamiques à partir des gestes mêmes de la danseuse. Utilisant les vidéos qui montrent le mouvement de profil, j'ai découpé, pour chaque photogramme, le corps de la danseuse sur fond noir. En appliquant la silhouette d'un geste sur un autre geste, j'ai obtenu un système de caches animées assez intéressant. Malheureusement, comme mes vidéos gestuelles sont filmées sur fond noir, les formes de ces caches disparaissaient bien souvent, ce qui leur enlevait une grande partie de leur efficacité.

Finally, I returned to words, but this time, through the bias of handwritten manuscript. Using a calligraphic alphabet in Chinese ink and digitized in high resolution, as well as an algorithm allowing the computer to reconstruct, from this alphabet, a text previously entered via the keyboard, I conceived, with the help of programmer François Frigon, a horizontal scrolling text system. The user controls the direction and speed of text scrolling by moving the cursor on the horizontal axis, and its size, by moving it on the vertical axis. These irregular, moving, changing shapes, fit harmoniously into the poetic and interactive universe of *Arène*. In addition, this device allows adding a layer of meaning to the poem. By rereading the text, one can read a different poem from the one that was heard. By enlarging the text to the maximum, one loses the characters to enter large tears that cross the screen and through which one can see the outside world.

The second solution that I was considering to avoid scattering the screen with small geometric shapes consisted simply in filling the screen, to present the image in motion, in large format. By occupying the entire screen with images taken, for the most part, in close-up, I hoped to achieve a greater immersion. Or, it is quite difficult to make computers, which we have today, play videos in full screen format that are submitted to interactivity. Even by reducing the number of frames displayed per second and by compressing the video, this operation remains laborious, difficult to execute for the processor and quickly saturates the machine's memory. In addition, I could not integrate the videos in a way that they be read by an external application to my

production<sup>6</sup> – le lecteur *QuickTime* (Apple, 1992-2001) par exemple – puisque cette méthode ne permet pas de travailler les superpositions d'images vidéos, et d'utiliser les méthodes de synthèse des couleurs – additive et soustractive – comme je voulais le faire dans ma recherche. J'aurais donc dû intégrer mes vidéos de manière à ce qu'elles soient lues par ma production, une application réalisée avec le logiciel *Director*<sup>7</sup> (Macromedia, 1991-2004). Mais, selon les tests que j'avais effectués, cette méthode d'intégration, utilisée avec des vidéos en format *QuickTime* ne permet pas de garantir la qualité de lecture des vidéos; même petites, celles-ci auraient pu être lues de manière à peu près fluide ou complètement erratique selon la version du lecteur *QuickTime* utilisée lors de la création de l'œuvre et la version de *QuickTime* installée sur l'ordinateur qui l'accueille. J'ai parfois dû installer la version-3.0 du fameux lecteur afin que les vidéos d'une application multimédia créée avec les versions les plus récentes de ce logiciel (4.0 à 5.0) défilent sans heurt!

Après plusieurs essais, j'ai trouvé une solution à tous ces problèmes. Il suffit de reprendre le vieux principe de l'animation par feuilletage d'images. En décomposant une vidéo pour en retrouver les photogrammes constitutifs, à raison de quatre à dix images par seconde, en compressant ces images et en les animant par programmation de sorte qu'une image en remplace une autre en se centrant par rapport au même point fixe, on obtient une méthode de substitution d'images plein écran qu'un ordinateur

---

<sup>6</sup> C'est-à-dire en utilisant l'option *direct to stage* du logiciel d'intégration *Director*, qui permet à une autre application de lecture vidéo – installée sur le même ordinateur – de contrôler la vidéo ainsi particularisée.

<sup>7</sup> Logiciel utilisé pour réaliser l'intégration des différents média sur une même plate-forme – un CD-ROM, un DVD, un site Internet... – et en faire une application autonome.



dont l'horloge tourne à une vitesse de 400 MHz peut gérer. Du point de vue de l'interactivité, l'animation ainsi obtenue est également plus malléable que les vidéos en format *QuickTime* puisqu'il est possible d'intervenir précisément, par programmation, sur chacune des images d'une séquence. On peut donc modifier à tout moment l'aspect visuel ainsi que le rythme et l'ordre d'apparition d'une ou de plusieurs des images qui produisent l'animation.

Mis à part le bouclage d'un geste qui joue, rejoue et jouera jusqu'à épuisement total de la machine ou de l'interacteur, si rien ne vient l'arrêter, la technique d'animation que je viens de décrire m'a aussi permis de créer des « claviers vidéos ». Cette idée m'est venue en travaillant avec *x-pose*, un logiciel qui permet de créer des claviers et d'allouer à chaque note d'un clavier une image et un son. L'ordinateur est nourri d'algorithmes programmés pour commander, selon que telle ou telle condition est remplie, le déclenchement de certaines notes dans un certain ordre et suivant un certain rythme. Lorsqu'une note est jouée, l'ordinateur produit le son et/ou l'image associés à cette note.

Inspirée par cette idée de claviers déclencheurs d'images et de sons, j'ai créé, en utilisant le langage *Lingo*<sup>8</sup>, un programme qui divise l'écran de l'ordinateur en quatre bandes horizontales, « quatre claviers ». Chaque clavier, composé de quinze à vingt cases, en moyenne, permet de faire jouer une vidéo distincte. L'ordinateur calcule le nombre d'images qui composent la vidéo choisie, divise le clavier pour y former autant

---

<sup>8</sup> Language de programmation utilisé pour réaliser l'intégration des différents médias dans le logiciel *Director*.

de touches qu'il y a d'images dans la vidéo, puis alloue à chaque touche un photogramme de la vidéo. Résultat : lorsqu'on bouge le curseur sur une ligne horizontale, on fait jouer une vidéo, un geste, dont on contrôle l'exécution en avançant, en reculant, un peu comme si l'on maniait une marionnette. Le curseur devient la tête de lecture d'un projecteur de film. Lorsqu'on change la position verticale du curseur, on change de vidéo. On peut également mêler les photogrammes des vidéos et faire un peu de montage en promenant le curseur de façon chaotique à travers l'écran.

En plus de provoquer l'affichage d'images, ce dispositif permet de susciter toutes sortes d'évènements lorsque l'interacteur effleure une touche présélectionnée sur chaque clavier — par exemple au hasard —. Certaines touches pourraient ainsi engendrer l'apparition ou la disparition de textes, de vidéos de différentes natures, leur bouclage, leur arrêt, ou encore le déclenchement de sons...

### 1.5 L'esthétique sonore

Déclencher des sons... la chose paraît relativement simple et pourtant, l'esthétique sonore d'*Arène* m'a posé de nombreux problèmes.

Je voulais, pour *Arène*, un univers sonore composé à partir de sons concrets. Sons du corps comme les battements de cœur, la respiration de la danseuse en mouvement, la voix humaine, sons reliés aux appareils de communication : sonneries de téléphones, bruits de modems, grésillement d'une radio, feed back audio, sons de vibrations

métalliques et puis le vent, la mer, le chant des baleines... Je voudrais en arriver à écrire avec ces sons comme j'écris avec les mots.

Dans le cadre de mon baccalauréat en communication, j'ai eu l'occasion d'aborder la composition d'univers et de trames sonores utilisant des sons concrets en guise de matériau de base. La création d'une trame sonore devant servir de fil conducteur à la réalisation d'une vidéo de type ballet mécanique fut une expérience particulièrement réjouissante. Je suis donc entrée en maîtrise avec la volonté de poursuivre un certain apprentissage de la composition et de la musique électroacoustique. Or le cours de son offert lors de ma première année de maîtrise, qui avait pourtant bien commencé, devint vite erratique et perdit progressivement de sa substance jusqu'à ce qu'il n'arrive même plus à la cheville des cours de baccalauréat auxquels j'avais assisté. Je ne discuterai pas ici des causes de cette perte de contenu. Disons simplement que cette expérience tout aussi malheureuse que décevante a ébranlé les quelques connaissances que je venais tout juste d'acquérir en matière de composition musicale. Mais, le problème de la création de la musique d'*Arène* était davantage relié, je crois, à ma compréhension de la nature de l'œuvre multimédia qu'à la fragilité de mes connaissances musicales. En effet, créer un ensemble sonore harmonieux en jouant avec sons et silences dans le temps est une chose, mais penser un univers sonore cohérent en ne sachant pas à quel moment tel son ou telle unité sonore sera déclenché en est une autre. Le morcellement des sons m'a vraisemblablement causé plus de difficultés que le morcellement des images.

J'avais d'abord envisagé de concevoir un univers sonore pour chacun des quatre tableaux que devait compter *Arène*. Toutefois, la notion de tableau s'est peu à peu estompée dans mon esprit pour faire place à un monde unique, affecté par différents

changements d'état. L'arène où l'interacteur évoluerait ne serait plus un labyrinthe au sens traditionnel du terme, mais une métaphore de la mémoire. L'interacteur deviendrait témoin et acteur du combat intérieur d'un personnage inconnu. Selon cette nouvelle conception, les mouvements de la mémoire de l'*Arène*, provoqués par l'interacteur, seraient toujours signifiés par différentes combinaisons de vidéos, de textes, d'éléments graphiques et de sons. Mais les fluctuations de cet univers se manifesteraient progressivement la plupart du temps, rarement par coupures franches. En conséquence, au lieu de provoquer la création d'un paysage sonore chaque fois différent, complet et autonome, chaque changement d'état causerait l'ajout et/ou le retranchement d'un motif sonore. La trame sonore se construirait et se déconstruirait donc au fil des changements d'état de la mémoire d'*Arène*.

En concevant l'univers sonore d'*Arène*, je devais par ailleurs tenir compte des nombreuses narrations poétiques. La voix lorsqu'elle n'est pas prise comme objet sonore pur, lorsqu'elle raconte, ne doit pas être submergée par une musique trop chargée, mais plutôt supportée par des vagues sonores assez simples qui pourront être ponctuées, lorsque la voix se taira, par des moments plus forts ou presque silencieux (notamment lors de flashbacks).

Cette description correspond à l'idéal vers lequel tout mon travail de recherche tendait. Cependant, mes recherches sur l'interactivité, constamment confrontées à ma démarche esthétique, m'ont amenée à modifier encore la structure du poème. Et puis j'ai mis du temps à comprendre comment travailler la composition sonore dans le cadre d'une création interactive. Aussi, l'univers sonore de mon poème, tel qu'il sera présenté dans le cadre de mes études de maîtrise, se situe plutôt entre cette conception idéale, et ma première scénarisation.

Si je conçois toujours *Arène* comme une métaphore de la mémoire, chacune des strates de cette mémoire correspond à un univers visuel et sonore indépendant des autres. Le poème n'évolue plus uniquement par ajout ou retranchement d'éléments : on peut passer d'une strate à l'autre en voyageant à travers les textes écrits. Dans chaque strate, la musique naît de quatre trames sonores caractéristiques qui s'élèvent, s'entrecroisent et repartent selon les déplacements de l'interacteur entre les quatre claviers vidéos. Cette nouvelle structure n'exclut pourtant pas totalement la possibilité d'une certaine interpénétration des strates : dans les moments d'immobilité, la mémoire à court terme s'active et fait remonter des images et des sons des strates qui viennent d'être visitées.

## 1.6 L'interactivité

La création du projet *Arène* m'a amenée à questionner la nature et les exigences du principe d'interactivité. Les lignes qui suivent constituent une tentative de synthèse des réflexions et des discussions qui m'ont le plus éclairée à ce sujet durant la poursuite de mon projet.

### 1.6.1 Une question de mobilité et d'unités

Au fil de mes recherches et de l'élaboration d'*Arène*, j'ai compris que travailler l'interactivité c'est travailler la mouvance, la mobilité. C'est travailler la démultiplication des possibles. C'est jouer au jeu des combinaisons, des variations et du hasard. Travailler l'interactivité, c'est aussi définir le rôle de l'interacteur dans

l'œuvre et doser le degré de contrôle qu'on lui offre sur celle-ci. Lui donner ce contrôle et parfois, peut-être, le lui reprendre...

Pour arriver à un certain degré de mobilité et multiplier les possibilités de combinaisons et de variations, je dois déterminer un certain nombre d'unités qui vont constituer la base de l'univers à créer, son alphabet. Je pourrai ensuite catégoriser ces unités et définir, pour chaque catégorie, un ensemble de comportements possibles ainsi que le degré de contrôle qu'aura l'interacteur sur elles, selon qu'un ensemble de conditions choisies aura été rempli ou non. Cette façon de voir l'interactivité impose de conserver la pureté des unités, de ne rien leur attacher définitivement et de s'assurer de la mobilité de ce qu'on leur greffe momentanément.

Plus concrètement, si l'une de mes catégories d'unité est une vidéo représentant un geste et que je souhaite modifier la forme des vidéos gestuelles, plutôt que d'emprisonner une forme, une cache dans chacune des vidéos, je vais créer soit un ensemble de caches qui – combinées ou seules – pourront possiblement venir modifier la forme des vidéos gestuelles, soit un algorithme qui modifiera dynamiquement une ou plusieurs caches. Ainsi, en n'associant pas définitivement une cache à une vidéo, je multiplie les façons de regarder cette vidéo. De la même manière, si je souhaite créer un environnement sonore hautement interactif, je travaillerai avec un certain nombre de petits sons dont les déclenchements, les combinaisons et les altérations seront déterminés par des algorithmes de mon cru entrant en jeu selon les actions de l'interacteur, plutôt que de travailler avec des trames déjà composées – aussi courtes soient-elles – emprisonnant définitivement plusieurs sons aux caractéristiques figées selon un rythme immuable.

Bref, plus les unités de base sont petites et pures, moins on leur attache de particularités définitives, plus l'univers créé est flexible et interactif. Mais jusqu'à quel point peut-on accepter de morceler la matière première de l'œuvre, et avec elle, le sens de ce que l'on veut communiquer? Pour répondre à cette question, il faut d'abord savoir ce que l'on désire communiquer... une histoire? Des émotions? Des sensations physiques?...

Si je voulais par exemple, raconter une histoire dont le déroulement dépende du comportement d'un interacteur, l'une de mes unités de base pourrait être la réplique : l'interacteur pose un geste qui déclenche une réplique d'un personnage, puis dépendant du second geste que pose l'interacteur (ou de l'absence de geste!), la réplique du second personnage variera. Par contre, si je penchais plutôt du côté de la poésie pure, l'une de mes unités de base pourrait être le mot (l'œuvre se rapprocherait alors de la poésie automatique) ou même la syllabe (afin de créer une langue imaginaire, ce qui rappellerait sans doute la poésie de Claude Gauvreau).

Comme l'univers d'*Arène* se trouve plutôt à mi-chemin entre le poème et le récit, mon unité de base, en ce qui concerne le texte écrit et les narrations poétiques, c'est parfois la strophe, parfois le vers, selon le sens, le degré d'autonomie et l'intérêt rythmique de la portion de texte. Il est toutefois possible qu'à certains moments, je décide de rompre la narration poétique jusqu'à la syllabe et le texte jusqu'à la lettre. La taille d'une unité pourra ainsi varier selon le comportement de l'interacteur ou selon un changement de scène ou de tableau. Pour ce qui est de la musique, j'avais d'abord choisi, en guise d'unités, des sons isolés pour leur texture et leur rythme interne. Différentes combinaisons de ces sons auraient été créées suivant les gestes de l'interacteur. Comme je l'ai expliqué précédemment, j'ai finalement adopté comme unités, des trames

relativement simples et courtes. Quant aux vidéos, l'unité – ne dépassant pas trois secondes – est déterminée par le rythme et le sens de ce qu'ils montrent. Ainsi, chaque vidéo gestuelle présente un geste ou un petit groupe de gestes. De la même manière, les images représentant le monde extérieur scrutent de près une structure – naturelle ou fabriquée, un moment, un lieu, et en montrent un mouvement ou un ensemble de petits mouvements réels ou fabriqués (mouvements de caméras ou de la lumière lors de l'observation d'objets statiques).

### 1.6.2 Quelques pépins dans l'engrenage

Bien sûr, moins on fixe de caractéristiques dans une unité plus on demande à l'ordinateur de travailler, de remplacer un élément par un autre, de calculer... On s'expose alors à des problèmes de vitesse de processeur et de mémoire qui nous obligent à porter une attention particulière à l'efficacité de notre programmation (ex. : s'assurer qu'une opération ne s'effectue pas constamment alors qu'elle ne doit être exécutée que sous certaines conditions) et à faire des compromis : limiter le nombre d'évènements pouvant se produire simultanément, compresser davantage nos images, nos vidéos et nos sons et possiblement réduire leurs tailles.

Ceci dit, on doit être particulièrement tenace et ne pas se laisser arrêter dans la poursuite de nos recherches et de notre démarche de création par l'éventualité de tels problèmes. Je pense qu'il faut, au contraire, toujours chercher à repousser les limites de la machine. Après tout, vu la rapidité avec laquelle les technologies informatiques évoluent, les problèmes de mémoire et de vitesse de processeurs auxquels je suis présentement confrontée risquent de n'être plus que de mauvais souvenirs dans quelques mois. On ne doit cependant pas non plus être constamment en attente de la



dernière version de tel logiciel ou de telle machine proposant tel gadget; c'est une forme d'esclavage qui risque de nous ruiner ou du moins, de nous rendre paresseux, d'atrophier notre imagination et de ralentir nos recherches. On ne doit pas viser la maîtrise de tous les outils informatiques existants et à venir, mais rechercher un langage; et les outils qu'on choisit d'utiliser doivent soutenir cette recherche sans la déterminer outre mesure, sans la limiter.

Outre les problèmes de mémoire et de vitesse de processeur qu'elles peuvent entraîner, les exigences de l'interactivité peuvent également entrer en conflit avec nos préoccupations esthétiques. Il m'est arrivé et il m'arrive encore souvent de créer un processus qui se révèle très efficace du point de vue interactif, mais dont le résultat esthétique s'intègre mal dans l'œuvre ou ne me plaît tout simplement pas. Inversement, il m'arrive fréquemment de créer un dispositif que je trouve beau, émouvant, dont l'esthétique m'emballa, mais dont le caractère interactif est déficient.

### 1.6.3 Des terrains vagues pour l'imagination

Dans le film *Au soleil même la nuit* (Darmon et al., 1997), la metteuse en scène du Théâtre du Soleil, Ariane Mnouchkine, dit que les terrains vagues, parce que vides, permettent de développer la précision de l'imagination, mais que nous n'avons plus assez de terrains vagues... Or pour moi, l'une des particularités les plus intéressantes de l'interactivité réside justement dans sa propension à créer des terrains vagues!

Lorsque nous regardons un film ou une fiction télévisée, plus encore lorsque nous lisons un livre ou que nous écoutons la radio, nous comblons les vides en imaginant ce qu'ils pourraient contenir. Nous créons ainsi, dans nos têtes, de multiples versions de

ce qui a pu se passer entre deux scènes, entre deux actes, entre deux chapitres lorsque le début de l'un ne suit pas logiquement la fin de l'autre sur le fil du récit. Nous imaginons plusieurs fins à une histoire lorsqu'elle se termine sur une situation floue ou une interrogation. De même, lorsque nous écoutons la radio, souvent les seules informations dont nous disposons sont les voix de ceux qui parlent, quelques indices quand ils donnent des descriptions, et parfois, une ambiance sonore. Alors, nous imaginons le décor, l'aspect physique de ceux qui nous parlent, tout ce qui nous manque...

J'ai réalisé récemment qu'une émission de télévision avait ainsi énormément stimulé mon imagination... Enfant, je regardais assidûment *Sol et Gobelet*, une émission diffusée par Radio-Canada, où deux clowns vivaient toutes sortes d'aventures dans un décor extrêmement dépouillé : un lit, une baignoire, une fenêtre, plus quelques accessoires. Les deux clowns jouaient en véritables virtuoses avec les mots et les objets qu'ils détournaient le plus souvent de leur fonction. Il fallait donc tout imaginer ou presque. Le résultat? Des univers et des histoires infiniment poétiques et surréalistes, ainsi que... de nombreux épisodes que je croyais réels, mais qui n'existent, en fait, que dans ma tête! Je l'ai appris en discutant avec de nombreuses personnes suite au lancement par Radio-Canada, il y a quelques années, de trois vidéocassettes contenant quelques épisodes de *Sol et Gobelet* originellement diffusés à la fin des années 60 et rediffusés dans les années 70 (Falardeau *et al.*, 1998).

En résumé, je pense que les ellipses qui parsèment une œuvre nous amènent non seulement à imaginer ce qu'elles nous cachent, mais peuvent aussi nous inciter à inventer des versions différentes de l'œuvre originale. Jusqu'à un certain point, plus il y

a d'ellipses, plus on imagine. Évidemment il faut qu'il y ait quand même un peu de chair sur l'os, qu'on puisse s'y accrocher!

Or, lorsqu'il fait l'expérience d'une œuvre interactive, l'interacteur, en agissant, y crée continuellement des ruptures, des chocs, des ellipses entre deux scènes, deux tableaux, deux unités (entre deux images, deux mots, deux phrases, deux sons...), stimulant ainsi sa propre imagination comme celles de ceux qui sont témoins de l'œuvre qu'il crée...

## CONCLUSION

La réalisation d'*Arène* m'a permis de poursuivre ma réflexion sur la poésie à travers une nouvelle façon d'apprécier et de travailler la matière : les mots, les sons, les images, le corps, leurs formes, leurs textures, leurs couleurs, leurs mouvements ou leur immobilité...

En plus de me permettre d'observer les effets poétiques produits par la coexistence de ses divers éléments, ce projet m'a amené à me questionner sur les rapports que la poésie peut entretenir avec l'informatique et ses itérations, ainsi qu'avec la notion d'interactivité, les variations et les ruptures de sens qu'elle entraîne.

Cette recherche a d'abord soulevé le problème de l'ordinateur comme moteur et plateforme du poème. Fallait-il miser sur les caractéristiques de la machine ou au contraire, tenter de rendre sa présence plus discrète?

Le poème, dans sa forme littéraire, et l'objet multimédia interactif partagent certaines caractéristiques que j'ai pu utiliser : la rupture de sens, l'itération, les jeux de permutation et le recours au hasard.

Par contre, j'ai réalisé que plusieurs formes et stratégies couramment utilisées dans l'élaboration d'univers multimédia interactif font obstacle à l'émergence et à la persistance de l'état poétique en exigeant de l'interacteur qu'il déchiffre, analyse, calcule, se souvienne de certains détails pour pouvoir faire son chemin dans l'univers proposé. J'ai donc dû éviter les jeux, les buts à atteindre, les signes à déchiffrer, en plus

de tout ce qui pouvait rappeler la forme habituelle de la machine : les menus, les icônes, l'usage du bouton de la souris...

Cette nécessité de rendre la présence de la machine discrète a influencé mes choix esthétiques. J'ai voulu briser le carré et privilégier des formes rondes et irrégulières, remplir l'espace au lieu de le parsemer de petites formes, y introduire des éléments naturels et surtout me rapprocher du corps.

Ainsi, j'ai voulu exprimer la violence, thème central d'*Arène*, en mettant en scène le corps de l'autre à la lumière de mes propres restrictions corporelles. Observer et m'inspirer des mouvements de ce corps double, de sa présence, de ses décalages, de ses limites, de ses exploits, de sa représentation, de son amplification. Cette démarche a naturellement suscité une certaine recherche plastique liée à la transformation de ce corps et à sa réactualisation au sein d'un univers imaginaire, informatique, multimédia et interactif.

Cette longue exploration poétique m'aura surtout permis de saisir la nature et les exigences de la création multimédia interactive et du travail de recherche, d'écriture de scénarisation, de programmation et de réalisation qui la sous-tendent. Toutefois, je n'ai pas pu m'engager en profondeur dans chacune des démarches amorcées durant ce projet. J'espère donc pouvoir poursuivre mon travail d'exploration tout en suivant certaines nouvelles pistes découvertes au fil de la création de ce poème.

Je crois, notamment, qu'il faut créer de nouvelles interfaces de communication entre l'interacteur et l'œuvre multimédia interactive. Même dans le cas d'œuvres créées et distribuées sur CD-ROM ou DVD, il faut scénariser et concevoir des interfaces qui

s'éloignent de l'aspect usuel de l'ordinateur pour épouser plus étroitement le discours des œuvres qu'elles servent. Créer de nouveaux objets qui stimulent davantage les sens et l'imagination, inventer de nouvelles façons d'interagir avec ceux dont on a déjà trop l'habitude, les transformer.

Personnellement, je veux aussi sortir du carcan de l'ordinateur, envahir l'espace et stimuler l'imagination et les sens de l'interacteur en le mettant en contact direct avec la matière de l'œuvre. Je veux poursuivre ma recherche d'un langage poétique, multimédia et interactif à travers la création de lieux oniriques et habitables dont l'évolution ne soit plus basée sur la combinatoire d'un grand nombre d'éléments tirés d'un bassin fermé, mais sur les changements d'état, la régulation ou le dérèglement des quelques éléments clés d'un environnement en fonction de l'absence ou de la présence d'un interacteur, de ses postures et comportements. Je veux créer des écosystèmes informatiques et naturels qui puissent s'influencer, dialoguer entre eux et avec l'interacteur...

## LISTE DES RÉFÉRENCES

- Apple. (1992-2001). *QuickTime player*. [Cupertino, Calif.] ©1992-2001 : Apple Computer. Récupéré de <https://search.library.wisc.edu/catalog/999924881802121>
- Aristote et Magnien, M. (1990). *Poétique : Introduction, traduction nouvelle et annotation* (vol. 6734). Paris : Librairie générale française; Éditions des Belles Lettres.
- Aubenque, P. (2018). Aristote. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/aristote/>
- Beausoleil, C. (1997). L'écriture poétique, l'autobiographie et le social. Dans J. Duval (dir.), *De l'écriture du poème* (p. 159). Ottawa : Estuaire.
- Calvino, I. (1974). *Les villes invisibles* (J. Thibaudeau, trad.). Paris : Seuil.
- Chevalier, J. et Gheerbrant, A. (1982). *Dictionnaire des symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombre* (Édition revue et augmentée éd.). Paris : Robert Laffont; Jupiter.
- Coiffet, P. (2018). Robots. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/robots/>
- Collet, J., Philippe, C.-J. et Cerisuelo, M. (2018). Cinéma (aspect généraux) : histoire. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/cinema-aspects-generaux-histoire/>
- Collot, M. et Viart, D. (2018). Poésie. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/poesie/>

- Commoli, J.-L. (2018). Ellipse : cinéma. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/ellipse-cinema/>
- Darmon, É. r., (réal.), C. V., Mnouchkine, A., Agat Films & Cie, La Sept-ARTE, Théâtre du soleil et Bel Air Classiques. (1997). *Au soleil même la nuit : scènes d'accouchements*. France : Bel Air Classiques.
- Doyon, A., Liaigre, L. et Beaune, J.-C. (2018). Automate. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/automate/>
- Dupré, L. (1997). Cela, oui, le poème. Dans J. Duval (dir.), *De l'écriture du poème* (p. 159). Ottawa : Estuaire.
- Falardeau, M., Favreau, M., Durand, L., Lévesque, S., Gérin, M., Société Radio-Canada et Imavision inc. (1998). *Sol et Gobelet : volume 1 enregistrement vidéo Le gars rage*. Saint-Laurent, Québec : Saint-Laurent, Québec Imavision 21.
- Golvin, J.-C. (2018). Amphithéâtre. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/amphitheatre/>
- Gouhier, H. (2018). Théâtre occidental : la théâtralité. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/theatre-occidental-la-theatralite/>
- Klauber, V. (2018). Ellipse : rhétorique. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/ellipse-rhetorique/>
- Macromedia. (1991-2004). *Macromedia Director : Multimedia authoring software*. .
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge (Mass.); London : The MIT Press.
- Queneau, R. (1961). *Cent Mille Millions de poèmes*. Paris : Gallimard.



Sacré, J. (1997). Écrire un poème. Dans J. Duval (dir.), *De l'écriture du poème* (p. 159).  
Ottawa : Estuaire.