

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

NIKAI : IMMERSION INTERACTIVE
DANS L'UNIVERS SYMBOLIQUE UITOTO

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
NELSON EDUARDO VÁSQUEZ

JANVIER 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

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

« La première condition pour distinguer les occasions et les limites de l'hybridation est de ne pas transformer l'art et la culture en ressources pour le réalisme magique de la compréhension universelle. Il s'agit plutôt de les placer dans le champ instable, conflictuel, de la traduction et la ' trahison '. Les recherches artistiques sont les clés dans cette tâche si elles parviennent à être à la fois langage et vertige. »

Nestor Garcia Clanclini.

REMERCIEMENTS

À l'issue de ces années de travail, je tiens à exprimer ma gratitude à toutes les personnes qui ont contribué à l'accomplissement de ce projet de recherche création :

Tout d'abord, je remercie le professeur Louis-Claude Paquin, mon directeur de recherche, pour son encadrement et sa bienveillance à l'égard de ce projet. Son soutien a été fondamental pour l'élaboration de ce mémoire et à son amélioration intégrale. J'exprime également une immense gratitude au journaliste Oscar Javier Neira et l'écrivain Fernando Choa, Hojarasca del Bosque, pour avoir facilité le contact avec les membres du chapitre urbain Uitoto de la ville de Florencia, Monaya Buinaima, et pour leur accompagnement tout au long du travail de terrain au sein du quotidien de cette communauté; je remercie également le Caduma Emilio Fiagama, Josefa Martinez et Luisa Falla de m'avoir donné accès à leur univers culturel riche en symboles et en savoir sous la forme des chants et récits qui sont au cœur de cette démarche de recherche-crédation.

À l'équipe de Communautique et Échofab, particulièrement à Monique Chartrand et Mathieu Laporte, pour m'avoir donné la possibilité de réaliser un stage de recherche au sein de l'organisme, dans le cadre duquel j'ai conçu et fabriqué le dispositif d'immersion pour l'installation « Nikai ». À l'esprit innovateur du mouvement « Maker » qui à travers des tiers lieux, tels les Fab Labs, permet aux citoyens de se familiariser aux pratiques du prototypage rapide, de fabrication numérique. Ce mouvement facilite l'appropriation citoyenne des technologies de fabrication et de communication dans une approche d'innovation ouverte et de partage des biens communs, telle la connaissance.

À l'équipe d'Oxfam-Québec qui, à travers le programme QSF (Québec sans frontières), m'a permis de réaliser un stage de coopération internationale dans le contexte d'une démarche de cocréation en audiovisuel au sein des nations Qhara-Qhara et Yampara en Bolivie. Cette expérience a été fondamentale dans ma compréhension des dynamiques de médiation dans un contexte de coopération internationale, dans une approche décoloniale et pour le codéveloppement interculturel.

À l'équipe de Derivative pour l'accès et l'accompagnement dans l'apprentissage du logiciel « TouchDesigner », fondamental pour l'aspect interactif et visuel génératif de l'installation. Ainsi qu'à mes amis et collègues d'études qui ont contribué au déroulement de ma démarche, je leur remercie pour leur présence, pour les échanges dynamiques et nourrissants.

Enfin, je tiens surtout à remercier ma famille pour le soutien inconditionnel tout au long de cette démarche, particulièrement à ma compagne de vie, Béatrice Ortiz, pour la motivation et l'inspiration constantes au cœur de mon quotidien, pour être le phare de mon navire.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	VIII
RÉSUMÉ	X
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I NIKAI	3
1.1 Déséquilibre identitaire	4
1.2 Uítoto	12
1.3 L'installation.....	15
CHAPITRE II MÉDIATION, IMAGINAIRE ET HYBRIDATION CULTURELLE.....	17
2.1 Médiation	18
2.2 Imaginaire	22
2.3 Hybridation culturelle	28
CHAPITRE III CADRAGE MÉDIATIQUE ET ESTHÉTIQUE/ÉTAT DES LIEUX	31
3.1 Médiation par la création	31
3.1.1 Jende ri Palenge	32
3.1.2 Sound Looking Rain.....	34
3.1.3 Pequeñas Voces.....	36
3.1.4 Bla Bla.....	37
3.1.5 <i>Eyjafallajökull</i>	38
3.2 Médiation culturelle	40
3.2.1 Communautaire	40
3.2.2 Wapikoni Mobile	42

3.2.3 Fondation Mambe.....	43
3.2.4 Yadiko Uruki : Jitomagaro Uai/les enfants de Jadiko : le clan Jitomagaro	44
CHAPITRE IV COMPTE RENDU DE CRÉATION.....	46
4.1 Idéation.....	46
4.2 Travail de terrain.....	48
4.3 Scénarisation et production de l'œuvre.....	50
4.3 Production de l'œuvre.....	54
4.8 Présentation de la deuxième Itération de l'installation et réception de l'œuvre.....	55
CONCLUSION.....	58
ANNEXES.....	61
Annexe A. Récit de création sous la forme d'un récit d'explicitation.	61
1 Antécédents.....	63
1.1 Université Surcolombiana.....	63
2 École de Médias.....	68
2.1 Expérimentation sonore.....	68
2.2 Expérimentations visuelles.....	69
2.3 : Installation immersive interactive.....	71
3 Travail de terrain.....	73
3.2 Chapitre <i>Monaya Buinaima</i>	80
3.4 <i>Jadeniki</i> , l'orphelin.....	88
3.5 Josefa, la dernière <i>Uneki</i>	95
3.6 Ambi Wasi, la maison Cofàn de guérison.....	98
3.7 <i>Ayahuasca</i> , vigne de l'esprit.....	103
3.8 <i>Yuaki</i> , la danse des fruits.....	113
3.9 La constitution du <i>Caduma</i>	115

4 Retour à Montréal, évaluation du matériel et scénarisation.....	121
5 Échofab, prototypage et fabrication du dispositif d'immersion.....	127
6 Partir encore sur un nouveau terrain.	139
8 Présentation de la deuxième Itération de l'installation et réception de l'œuvre	150
Annexe B1. Carte de La Colombie.	154
Annexe B2. Carte du Caquetá.	155
Annexe B3. Plan de Florencia.....	156
Annexe C. Sommaire des résultats du test d'affichage/intégration sur Max msp et TouchDesigner	157
Annexe C2. Sommaire des tests d'animation pour les sphères propres à l'état Nikai.	158
Annexe C3. Sommaire de test de télécommande.....	159
Annexe C4. Schéma de topique de développement technique.	160
Annexe C5. Schématisation des aspects visuel et interactif pour la première itération.	160
Annexe C6. Schéma d'interaction par le protocole OSC (Open Sound Contrôler)..	161
Annexe C7. Modèles d'interaction envisagés pour la première itération.	163
Annexe C8. Plan d'interface.	164
Annexe D. Premiers schémas de l'installation.....	165
BIBLIOGRAPHIE.....	167
MÉDIAGRAPHIE	171

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
Fig.1.1: « Las Castas ». Peinture illustrant le système colonial de castes. XVIII S. Auteur Inconnu. Museo Nacional del Virreinato, Tepotzotlan, Mexico.....	8
Fig.3.1: Image du document visuel « <i>Jende ri Palenque</i> ». 2008. Santiago Posada. Gros plan de la tenue sportive de la localité.....	33
Fig.3.2: Image du document visuel « <i>Jende ri Palenque</i> ». 2008. Santiago Posada. Enfant à vélo qui se promène avec son tambour.....	34
Fig.3.3: Le projet MITU. Julian Salazar et Franklin « <i>Lamparita</i> » Tejedor. 2017. Guillermo Camacho.....	35
Fig.3.4: « Sound-looking rain ». 2010. Kim Ki Chul.....	36
Fig.3.5: Affiche du film « Pequeñas Voces ». 2011.....	37
Fig.3.6: Bannière web promotionnelle du film interactif « Bla Bla ». Vincent Moriset.....	38
Fig.3.7: « Eyjafallajökull ». Joanie Lemercier. 2010.....	39
Fig.4.1: Photogramme de « Paysage numérique animé par piste sonore ». 2014. Eduardo Vasquez.....	48
Fig.4.2. Tests de textures animées pour les sphères de « Nikai ». 2014. Eduardo Vasquez.....	48
Fig.4.3. Tests de textures animées pour les sphères de « Nikai ». 2014. Eduardo Vasquez.....	48
Fig.4.4. Oscar Javier Neira, Journaliste (gauche) et Fernando « Fercho » Choa, Écrivain et accompagnateur sur le terrain (droite).....	49

Fig.4.5. Noinui Jitoma, qui est en train de danser. 2015. Mauricio Granados. Image d'archive du clan Yadico Jitomagaro.....	50
Fig.4.6. Schéma de la première itération de l'installation. Eduardo Vasquez...	51
Fig.4.7. Visuel de l'état Maguaré. Eduardo Vasquez.....	52
Fig.4.8. Visuel de l'état Nikai. Eduardo Vasquez.....	52
Fig.4.9. Visuel de l'état Amanecer. Eduardo Vasquez.....	53
Fig.4.10. Visuel de l'état Coupe du Maguaré. Eduardo Vasquez.....	53
Fig.4.11. Visuel de l'état Jaguar. Eduardo Vasquez.....	54
Fig.4.12. Visuel de l'état Jikiodo. Eduardo Vasquez.....	54
Fig.4.13. Deux visiteurs lors de la première présentation à La Nuit Blanche chez Échofab. Eduardo Vasquez.....	55
Fig.4.40. Usagers en interaction avec l'installation. 2016. Image d'archive. Eduardo Vasquez.....	56

RÉSUMÉ

Nikai est une œuvre qui cherche à transposer des éléments propres à la nature du récit oral aux supports interactifs et multimédias. Elle est le résultat d'une démarche d'exploration multidisciplinaire dans laquelle des concepts, des méthodologies et des techniques de production/création sont tirés de champs d'action divers tels que les sciences humaines, les arts sonores, le cinéma documentaire et le jeu vidéo, qui convergent dans les différentes dimensions de la démarche de création de l'œuvre. Cette démarche est traversée tout au long par la relation entre le concept de médiation culturelle, la notion d'imaginaire et le concept d'hybridation culturelle, entreprise avec l'intention d'élucider les enjeux de la mise en œuvre de cette installation en tant que produit médiatique qui véhicule et cherche à mettre en valeur des éléments propres au patrimoine culturel de la communauté en question. Le récit de création illustre la démarche du travail de terrain, qui passe également par la redécouverte des racines et du propre métissage du réalisateur, ainsi que la transposition de sa propre expérience d'immersion sous la forme d'un dispositif multimédia et interactif et de sa réception pour la part d'un public complètement étranger à la culture et la langue de la communauté.

MOTS-CLÉS : nouveaux médias, médiation par la création, hybridation culturelle, Uitoto, récit de création.

INTRODUCTION

L'Amérique latine est hybride, sa culture émerge du croisement de l'Amérique précolombienne, de l'Afrique et de l'Europe. Ce croisement est caractérisé par la violence, produit des confrontations entre ces trois univers culturels qui la composent et le déséquilibre identitaire de ses habitants, issus de ces confrontations. Nikai, l'œuvre dont ce mémoire cherche à rendre compte, a été conçue et développée comme une stratégie pour contribuer au rétablissement de ce déséquilibre. Sous la forme d'une installation immersive et interactive, Nikai se constitue en tant que point de contact interculturel, espace de médiation dans lequel le public entre en contact avec l'univers symbolique de la nation Uitoto par le biais de sa tradition orale. Le deuxième chapitre du mémoire rend compte de l'ancrage conceptuel qui soutient ce processus. Cette stratégie de création est ancrée dans les méthodes et pratiques de médiation culturelle propres aux institutions, organismes et professionnels en médiation et cherche à s'articuler avec leurs processus respectifs dans le but de contribuer, par la création, au développement de leur mission. La notion d'imaginaire, vue à travers le prisme de Gilbert Durand dans son œuvre *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* (1963), sert de support à ce mémoire pour illustrer les dynamiques de production, d'alimentation et de rétroaction des univers culturels, individuels et collectifs, qui sont visées dans les démarches de médiation. Finalement, le concept d'hybridation culturelle proposé par Garcia Canclini (1991) au sein des études culturelles latino-américaines, permet d'illustrer la nature des processus que cette démarche de création cherche à provoquer et dont elle est également issue, à la convergence de la technologie propre aux médias contemporains et de la tradition rituelle des premières nations, du narratif et du performatif, d'univers culturels distincts à plusieurs niveaux, mais liés par l'expérience humaine.

Le troisième chapitre aborde l'état des lieux en médiation culturelle par la création pour rendre compte des œuvres et processus représentatifs de la médiation par la création, des référents essentiels pour la conception et le développement de Nikai. Le chapitre est divisé en deux parties, la première rend compte d'un corpus d'œuvres composé de nouveaux médias qui présentent des processus de création/action participative dont Nikai emprunte directement des éléments. La deuxième, présente une série d'organismes et d'institutions de médiation culturelle qui s'efforcent de fournir aux populations des moyens techniques et des méthodes de production en média et les accompagnent dans les démarches de création collective. Le contact avec ces organismes a été fondamental dans le redimensionnement de la démarche de médiation par la création et dans la considération des implications sociales au sein de la communauté en question et de la population en général. Le dernier chapitre de ce mémoire, le récit de création, ébauche rapidement les procédés et processus impliqués dans la création de l'œuvre et illustre chronologiquement la démarche de création. Dans ce récit sont listées les différentes démarches d'exploration et d'expérimentation réalisées dans le cadre du cursus de la maîtrise, ainsi qu'un bref rapport du travail de terrain et de la démarche de scénarisation, fabrication, test et présentation de l'œuvre. Le chapitre se termine par une brève analyse des modes de réception de l'œuvre. Il est à noter qu'une version plus élaborée de ce chapitre, en mode de récit d'explicitation (Vermersch 1984), est annexée à ce mémoire. En guise de conclusion, l'auteur énumère les apprentissages tirés de cette démarche de recherche-crédation qui vise à développer une stratégie de médiation culturelle par la création et pose une série de questions pour l'avenir d'une pratique en médiation par la création.

CHAPITRE I

NIKAI

Le mémoire de création intitulé «Nikai : immersion interactive dans l'univers symbolique Uitoto » (dorénavant *Nikai*) consiste dans la réalisation d'une installation immersive interactive présentant la tradition orale Uitoto, nation autochtone de l'Amazonie colombo-péruvienne, les chants et récits traditionnels propres à la vie quotidienne de la communauté (le profane) ainsi qu'à son aspect rituel (le sacré)¹. L'installation *Nikai* a pour but de faire place dans l'espace dialogique contemporain² à la culture Uitoto, et par ce biais, c'est une affirmation de l'importance de la diversité dans les perspectives par lesquelles l'humanité expérimente l'existence.

La création de l'installation Nikai au niveau formel part du principe que les médias et les arts sont, à la base, des manifestations phénoméniques de l'imagination humaine, bien que leur nature soit de l'ordre du rêve ou du raisonnement, ce qui a été énoncé par Marshall McLuhan dans son essai *The Medium is The Massage* (1964) où il affirme que le contenu (le message) d'un média est toujours un autre média. Il souligne ainsi la nécessité de se concentrer sur la relation sensorielle avec le média et les conditions que celui-ci impose dans le cadre de l'expérience communicationnelle. Ces « artefacts communicationnels » sont également compris comme des entités existant à mi-chemin entre l'imagination et la matérialité, ce qui permet une mise en commun de l'imaginaire : celui-ci se nourrit alors des perspectives propres à chaque individualité qui s'entremêlent, constituant ainsi la culture.

¹ Dans *le sacré et le profane*, Mircea Eliade (1971) explique que la vie d'une communauté oscille entre des espaces et des temps sacrés et profanes.

² Avec la formulation « espace dialogique contemporain », je cherche à désigner le moment présent, à la lumière des TIC, des éléments en jeu dans la constitution de la Noosphère, concept proposé par le géochimiste Vladimir Vernadski (1943) et qui désigne la sphère de la pensée humaine, terme repris par Pierre Teilhard de Chardin dans son texte « Le phénomène humain » (1955).

Les médias interactifs, par leur capacité de réponse immédiate ainsi que par leurs caractères électrique³ et numérique, établissent un lien dynamique avec le spectateur/usager. Celui-ci s'intègre à la manifestation du média et participe ainsi à l'émergence d'une expérience médiée. Celle-ci peut permettre au public une appropriation plus directe et intégrale de ce qui lui est présenté. Dans le cas précis d'un travail comme *Nikai*, il s'agit d'une approche de la culture Uitoto par le biais de sa tradition orale.

1.1 Déséquilibre identitaire

La culture latino-américaine, et particulièrement la culture colombienne, est au croisement de trois mondes : l'Afrique, l'Amérique précolombienne, et l'Europe. Un contact interculturel, irréversible et violent s'est déroulé au fil de cinq siècles. Cela a permis une riche panoplie d'hybridations et des métissages très divers, ce qui a donné une réalité sociale complexe, traversée par la discrimination, l'exclusion et la violence de la part de l'aristocratie coloniale, constituée actuellement en état républicain, envers les peuples autochtones, noirs et métis. Tout cela s'oppose à une multiplicité de syncrétismes, de rêveries, de croisements culturels exubérants, parfois mélancoliques parfois euphoriques, qui sont devenus des éléments constitutifs de ce qu'on pourrait appeler l'identité latino-américaine.

Pour leur part, les peuples autochtones de la région étaient vus par les européens comme des sauvages et, à travers la tradition catholique et les missions évangélisatrices, comme des créatures dépourvues d'âme, ce qui a été le sujet du débat soutenu par le dominicain Fray Bartolomé de las Casas et le philosophe Juan Gines de Sepulveda dans *La Controverse de Valladolid* (Manero, 2009), entre 1550 et 1551.

³ McLuhan, Marshall. *The Medium Is the Message*. MIT Press.

Bien que la conclusion du débat ait mené à la reconnaissance de l'humanité des « Indiens » et, par conséquent, à la non-légitimité de l'asservissement auquel la colonie a compté soumettre les peuples d'Amérique précolombienne, cela n'a rien changé par rapport à la façon dont les colonisateurs interagissaient avec les peuples autochtones et au contraire a poussé à l'Europe vers le commerce triangulaire et l'importation massive d'esclaves africains vers le « Nouveau Monde ». La discrimination raciale et culturelle en Amérique remonte à l'époque coloniale. D'abord l'esclavage des peuples noirs portait déjà en soi un caractère d'inégalité et de relations de domination des esclavagistes envers ces peuples. Pendant les périodes de la Conquête (1499-1539) et de la Colonie (1540-1809), la société était divisée en castes définies par la race, il est possible de trouver jusqu'à 16 classifications hiérarchiques dérivées du métissage produit par la coexistence de trois grands groupes ethniques (les Européens, les Africains et les Américains précolombiens).

En tête de cette organisation hiérarchique était situé le peuple européen établi en Amérique, des Espagnols continentaux connus sous le nom de « Chapetones » suivis dans la hiérarchie par leurs descendants nés en sol américain connus sous le nom de « Criollos », et ainsi de suite jusqu'à la base de la structure formée par les descendants des peuples autochtones d'Amérique et africains dont les appellations sont chargées de mépris (par exemple : « salta atrás » qui veut dire « retour en arrière » et « No te entiendo » dont le sens est « Je ne te comprends pas »).

Pendant l'époque républicaine, de 1810 à nos jours, le racisme a infiltré les interactions entre ces peuples et ses traces demeurent encore aujourd'hui dans l'imaginaire de la société à force d'habitude et de répétition : une expression encore commune dans la bouche de beaucoup de colombiens est « negro tenia que ser » : « évidemment, cela (cette attitude insupportable) ne peut venir que d'un noir ». Ces regards sur l'autre (l'Africain et l'Autochtone américain) ont servi à justifier les relations d'exploitation que les colonisateurs entretenaient avec ces peuples, c'est-à-dire le saccage, l'esclavage et l'extermination systématique de communautés entières.



Fig : 1.1 Peinture illustrant le système de castes colonial. Auteur inconnu. Museo Nacional del Virreinato, Tepotzotlan, Mexico.

Ainsi, ce n'est qu'en 1890, à la naissance de la République de Colombie, que l'état colombien reconnaît l'existence des communautés autochtones et permet leur représentation à travers un système de Chapitres, le document officiel de la loi 89 de 1890 de la République de Colombie est intitulé : « Par lequel se définit comment doivent être gouvernés les *sauvages* qui se rendent à la *vie civilisée* ».

L'histoire de la république est traversée par toute sorte de déséquilibres interculturels dans le cadre de ces dynamiques de domination : par exemple, les enfants autochtones étaient séparés de leur famille pour être élevés dans l'éducation catholique par le clergé dans des monastères où ils adoptaient un nouveau nom, et avaient l'interdiction de parler leur langue maternelle, ce qui est une constante dans les pays catholiques d'Amérique.

La discrimination concernait également les manifestations culturelles du pays, les musiques traditionnelles des territoires noirs, métis et autochtones étaient considérées comme des musiques profanes dépourvues de structure et de qualité esthétique. Les musiques noires, comme le **Currulao**, le **Mapalé** ou la **Chirimia** étaient considérés comme des musiques marginales liées à la sorcellerie, la prostitution et au « bas monde », mais ont servi d'inspiration pour les musiciens le plus représentatifs de la culture colombienne. Parler de la **Cumbia** (ou Cumbiamba) comme le rythme le plus représentatif des hybridations dont il est question dans ce texte devient un incontournable. La cumbia est composée d'éléments d'inspiration africaine qui vont de pair avec des éléments sonores d'origines indienne, arabe et européenne. Pour l'ethnomusicologue, Jorge E. Porras, directeur de l'institut populaire de la Culture, à Cali en Colombie, ce métissage musical vient du processus de transculturation dans lesquels non seulement interagissent des aspects musical, religieux, lyrique, mais aussi de genre, d'identité et d'ethnicité (2013).

Toutefois, le long processus de revendication et de mise en valeur de ces musiques a débuté vers la moitié du XX^e siècle et commence à peine dans la deuxième décennie du XXI^e siècle à être vraiment valorisé. Il y a encore quelques années, les gens riaient encore des commentaires humoristiques faits aux dépens des noirs et des autochtones dans les médias et les termes « Indio » (indien) ou « Guache » et « Guaricha »⁴ étaient utilisés comme des insultes. Les enfants autochtones et métis qui avaient été élevés par le clergé avaient grandi, et ne se considéraient plus comme des autochtones, ils ne parlaient plus la langue de leurs ancêtres et aux recensements de population, ils se définissaient comme des blancs.

Il faut rappeler que cette situation a lieu au milieu d'un contexte de violence, alimenté par le mépris de l'autre, intensifiant la violence implicite qui a caractérisé la lutte pour la terre et les ressources dans le pays. L'or et l'argent à l'époque de la conquête et la colonisation, le caoutchouc au début de la révolution industrielle et pendant les guerres mondiales ou la feuille de coca comme matière première dans la fabrication de la cocaïne, sont des variables dans un contexte de guerre et d'exploitation dont la constante est le contrôle sur le territoire et l'asservissement de l'autre.

En plus ces inégalités sociales ont pour base la discrimination raciale et culturelle, et ces inégalités sont quelques-uns des éléments faisant partie du combustible qui alimente le conflit colombien, dans lequel les acteurs se transforment selon le devenir de l'histoire, mais où les relations d'inégalité restent semblables. En 2006, la Colombie présente un rapport sur la situation de la discrimination raciale en Colombie devant le Haut-Commissariat des Nations Unies aux Droits de l'Homme, la Commission économique pour l'Amérique latine et les Caraïbes (CEPAL) et l'institut interaméricain des Droits de l'homme. Cette commission évalue le rapport et publie ses observations

⁴ Titres présumés de distinction Muysca, provenant du MuyscaCubun. Proyecto MuyscaCubun. Universidad Nacional de Colombia Departamento de Lingüística.

dans le document *Compilation d'observations pour l'élimination de la discrimination raciale dans les pays de l'Amérique latine et des Caraïbes*⁵. Voici une traduction libre de quelques-unes de ces observations :

- 3. le comité considère avec satisfaction en particulier la sincérité avec laquelle l'état (colombien) reconnaît que les communautés afro-colombiennes et indigènes sont encore des victimes de discrimination raciale systématique, ce qui donne lieu à ce que ces communautés soient l'objet de marginalisation, pauvreté et vulnérabilité à la violence.
- 8. bien que le comité tienne compte du fait que le cadre constitutionnel pour l'interdiction de toute forme de discrimination raciale est fermement établi, il manifeste toutefois sa préoccupation pour le fait que celui-ci ne soit pas en vigueur dans le cadre législatif correspondant pour mener à bien ces dispositions.
- 17. le comité manifeste également son inquiétude à propos de l'information que les médias diffusent à propos des communautés minoritaires et de la constante popularité des émissions de télévision qui promulguent des stéréotypes basés sur la race ou l'origine ethnique. Le comité signale que ces stéréotypes contribuent au renforcement du cycle de violence et de marginalisation qui a déjà eu de graves répercussions sur les droits des communautés historiquement défavorisées de la Colombie.

⁵ En espagnol : *Compilación de observaciones finales del Comité para la eliminación de la discriminación racial sobre países de América latina y el caribe*. P 157-159.

« 3. El Comité acoge con satisfacción, en particular, la sinceridad con que el Estado parte reconoce que las comunidades afrocolombiana e indígena siguen siendo víctimas de discriminación racial sistemática, lo cual ha dado lugar a que esas comunidades sean objeto de marginación, pobreza y vulnerabilidad a la violencia. »

« 8. Si bien toma nota de que el marco constitucional para prohibir la discriminación racial se ha establecido firmemente, el Comité expresa, sin embargo, su preocupación por que no esté plenamente en vigor el marco legislativo correspondiente para llevar a efecto esas disposiciones. »

« 17. Se expresa también preocupación por la información que los medios de difusión proporcionan sobre las comunidades minoritarias, incluida la constante popularidad de los programas de televisión en que se promueven estereotipos basados en la raza o el origen étnico. El Comité señala que esos estereotipos contribuyen a reforzar el ciclo de violencia y marginación que ya ha tenido graves repercusiones en los derechos de las comunidades históricamente desfavorecidas de Colombia. »

« 18. También se expresa grave preocupación por los informes sobre “depuración social” en centros urbanos en relación con el asesinato de prostitutas y de niños de la calle afrocolombianos, algunos de los cuales, al parecer, han sido seleccionados como blancos sobre la base de su raza. »

- 18. Le comité manifeste également sa préoccupation concernant les rapports sur « l'épuration sociale » ayant lieu dans les centres urbains en relation avec l'assassinat de travailleuses sexuelles et d'enfants des rues afro-colombiens, qui dans plusieurs cas ont été sélectionnés en tant que victimes à cause de leur race.

Pour Nestor Garcia Canclini (1990), chercheur argentin en Études culturelles, en Amérique Latine « les oligarchies ont fait comme si elles avaient constitué des états, mais elles ont seulement organisé quelques secteurs de la société afin de promouvoir un modèle de développement subordonné et inconsistant ; elles ont fait comme si elles bâtissaient des cultures nationales, et elles ont à peine bâti des cultures d'élite en laissant de côté d'immenses populations autochtones, métisses et paysannes qui manifestent leur exclusion par mille révoltes et par la migration qui "bouleverse" les villes » ⁶(p.21). L'auteur affirme également que les échanges ne se limitent pas aux questions d'ethnie ou de race, mais aussi à une sorte de condition uchronique qui permet à divers aspects dits prémodernes ou traditionnels de la culture de coexister avec des pratiques dites modernes ou post-modernes, issues des luttes sociales, des relèves générationnelles, des questionnements posés par le monde académique et les arts, par la démocratisation de la technologie et de la technique et par les réappropriations et réinterprétations des pratiques culturelles qui en découlent.

Garcia Canclini spécifie également que l'incertitude à propos du sens ou de la valeur de cette modernité est le produit non seulement de ce qui sépare les nations, les ethnies ou les classes, mais aussi des croisements socioculturels où la tradition et la modernité se mêlent⁷ (p. 14). Bien que la lecture d'ouvrages d'ordre littéraire, journalistique et académique en sciences sociales ont favorisé ma compréhension des enjeux de

⁶ « Las oligarquías han hecho como que constituían Estados, pero sólo ordenaron algunas áreas de la sociedad para promover un desarrollo subordinado e inconsistente; hicieron como que formaban culturas nacionales, y apenas construyeron culturas de elites dejando fuera a enormes poblaciones indígenas y campesinas que evidencian su exclusión en mil revueltas y en la migración que "trastorna" las ciudades. ». Garcia Canclini. *Culturas Híbridas*. 1990.

⁷ « La incertidumbre acerca del sentido y el valor de la modernidad deriva no sólo de lo que separa a naciones, etnias y clases, sino de los cruces socioculturales en que lo tradicional y lo moderno se mezclan ». *Culturas híbridas*.

l'identité latino-américaine, et par ce biais des aspects très complexes de la condition humaine, c'est à travers mon expérience de vie que j'ai entrepris une démarche d'autodécouverte qui, au fil des années, m'a permis de lier ces réflexions qui étaient contenues dans les textes à ma réalité immédiate et ainsi de prendre conscience de l'héritage hybride qui me compose et qui est également présent dans chaque entité de l'univers symbolique colombien et latino-américain⁸ tel que présenté par le professeur Garcia Canclini dans son ouvrage *Culturas Hybridadas* (1990). Ainsi, chaque élément qui compose cette constellation, qui est le moi, est également généré au sein de ces hybridations.

À l'âge de 12 ans, par exemple, en tant que membre de la commission du département du Caquetá dans un forum jeunesse à Bogotá, dans le cadre de la création de la loi de la jeunesse de 1997, j'ai été amené à porter les habits traditionnels de la communauté Andaqui, dans le cadre d'une présentation sur la région. Cependant, il ne s'agissait pas d'une mise en scène dans laquelle j'aurais pu incarner un personnage⁹. Sans me poser des questions sur l'appropriation d'une culture qui, malgré sa proximité géographique avec la ville que j'habitais alors, m'était à peine connue, j'ai revêtu les habits portés par la communauté lors des cérémonies, une série de colliers faits de graines colorées et une couronne de plumes. J'ai toutefois décidé de garder mes habits courants sous la tenue Andaqui, car : 1. La température moyenne de la capitale colombienne est basse par rapport au piémont amazonien où se trouve la ville de Florencia et 2. Contrairement aux attentes de l'auditoire, composé des comités des autres régions, il n'était pas question que moi, à l'âge de 12 ans, je me présente le torse nu devant le public, ce qui a généré un léger malaise qui a été surmonté rapidement pour réaliser la présentation que nous avions préparée. Je dois admettre toutefois que je me suis senti gêné et confus face à la situation et je suis sorti de scène le plus vite possible après la présentation.

⁸ Ici je lie la théorie sur les cultures hybrides proposée par le professeur Nestor Garcia Canclini à mon regard sur moi-même, l'ouvrage *Culturas Híbridadas*, du professeur Garcia Canclini, sert comme cadrage conceptuel pour une affirmation ontologique de ma personne.

⁹ À l'époque je faisais du théâtre à l'école, j'étais accoutumé à représenter un personnage sur scène.

Cet épisode apparemment anodin, est probablement le premier moment où je me suis remis en question concernant la multiplicité culturelle qui compose la Colombie et comment elle se manifeste lorsque se rencontrent différentes perspectives par rapport à un aspect particulier de la culture, dans ce cas, la question du corps. À mesure que cette prise de conscience s'est développée à travers mon vécu, il est devenu évident à mes yeux que la plupart des problèmes sociaux que la Colombie, l'Amérique latine et le monde contemporain affrontent ont des racines très profondes dans la méconnaissance de ces hybridations, ainsi que dans le mépris pour ces éléments distincts à la vision de la culture hégémonique. Dans celle-ci, le citoyen consommateur, blanc, de racines judéo-chrétiennes, mais éduqué dans un cadre purement rationaliste, joue le rôle central. Cela génère un déséquilibre identitaire important qui ressort au niveau discursif et au niveau vital dans l'univers symbolique colombien et latino-américain, voire même global.

Il est possible de contribuer au rétablissement de l'équilibre de ces éléments à travers un processus de mise en valeur des divers univers symboliques qui leur donne une voix et une place dans l'espace dialogique contemporain. Ce travail cherche à contribuer à ce processus à travers la création d'un point de contact expérientiel avec la tradition orale de la communauté Uitoto, par le biais d'un dispositif interactif d'immersion multimédia.

1.2 Uitoto

Les Uitoto habitent dans l'Amazonie colombienne et péruvienne, plus précisément dans une partie importante des départements colombiens du Caquetá et du Putumayo, entre les fleuves Caquetá, Putumayo, Igará-Paraná y Cará-Paraná. Dans le département du Putumayo, ils se placent à mi-course du fleuve Putumayo à l'ouest de la réserve autochtone « Predio Putumayo ». Dans le département du Caquetá, ils se trouvent sur le fleuve du même nom, isolés du reste du groupe en raison des courants du fleuve

Araracuara. Leur langue native appartient à la famille linguistique Witoto, qui est composée de quatre langues prédominantes selon la région où ils habitent : le bue, le mi-ka, le mi-nika (ou murui), et le nipode. Ces quatre dialectes sont amplement parlés par l'ensemble des clans Uitoto depuis le temps du grand serpent¹⁰, leur prédominance varie selon les différentes régions de leur territoire.

L'ethnonyme Uitoto a été l'objet d'un grand débat vu le caractère méprisant qu'impliquait son acception originale, mais en 1990 un sommet entre linguistes et autorités de la communauté s'est mis d'accord sur son adoption vu l'usage généralisé du terme et les confusions majeures qu'amènerait le fait de le changer. Sa racine est le terme Itoto, mot Carijona (Caraïbe) pour désigner leurs « ennemis » de guerre, qu'ils faisaient souvent « prisonniers » pour finalement les vendre comme « esclaves », Itoto enfermait ces trois acceptions. La nation Carijona était en expansion sur les territoires de l'Amazonie au moment de l'arrivée des Espagnols en Amérique. Ils sont descendus vers l'Amazonie par l'Orénoque à partir des Guyanes à la recherche d'esclaves et ont soumis les peuples de la région pour les vendre aux Espagnols jusqu'à ce qu'eux-mêmes se soient vus soumis par la couronne. Postérieurement, l'expression « Salir a uitotiar » (aller uitoter) faisait allusion au fait d'assaillir les communautés autochtones, quelles qu'elles fussent, pour en faire des esclaves, ou de les terroriser pour qu'ainsi ils acceptent de travailler pour les compagnies de caoutchouc dans un système abusif d'endettement. Les autorités du gouvernement toléraient et supportaient ce système.

L'anthropologue Fernando Urbina raconte dans son texte « Las Palabras del Origen » (2010) qu'en 1968 il a été témoin du fait que, dans la région du Vaupés, la police nationale conduisait sur des canoës les autochtones pour les envoyer dans les territoires

¹⁰ L'un des mythes fondateurs de la nation Uitoto raconte l'histoire d'un Boa constrictor qui, gardé par les enfants d'un chef, grandit à tel point qu'il commence à dévorer les gens de toute l'Amazonie. Il est à son tour chassé et dévoré par le père des enfants qui le gardaient et avaient été ses premières proies. Le héros se transforme en aigle et de ce combat proviennent les noms d'un grand nombre de cours d'eau de la région, ainsi que les noms des clans.

des compagnies de caoutchouc et les forcer à « payer leur dette ». Pour mettre fin à ces pratiques, le gouvernement colombien a recouru, entre autres, à un accord avec les maisons d'exploitation, où il s'est vu forcé d'indemniser les familles propriétaires. Bien qu'en 1988 la résistance autochtone, appuyée et organisée par des secteurs très précis du clergé et par la présence active de chercheurs indigénistes, ait réussi à faire valoir leur souveraineté sur leurs territoires, le déplacement des autochtones continue. Les guerres pour le contrôle de la terre, la guerre de guérillas, le paramilitarisme, et la production et le trafic de cocaïne poussent une partie considérable des peuples autochtones et des paysans à l'exode vers les centres urbains, non pas à la recherche de meilleures conditions de vie, mais pour protéger leur intégrité physique et celle de leurs proches. C'est le cas de plusieurs familles et clans qui se sont dispersés dans les villes importantes et intermédiaires de la Colombie. Cali, Medellín et Bogotá, les jungles de béton sont dures envers ces nouveaux arrivants, car elles leur imposent un nouveau rythme de vie. Toutefois, les communautés ont refusé d'être oubliées et rendues invisibles par la vie urbaine et ont fait face à leur nouveau contexte.

Le matériel audiovisuel présenté dans **Nikai** est le produit d'une série d'échanges avec le chapitre urbain **Monaya Buinaima**, dont le siège principal se trouve dans la périphérie de Florencia, Caquetá, et lesquels ont eu lieu pendant une période de quatre mois entre janvier et avril 2014. Le chapitre urbain Moyana Buinaima est formé de 62 familles et clans, 292 habitants, de différentes provenances de la nation Uitoto, la famille Fiagama après avoir erré à Bogotá et Ibagué, a décidé de s'installer dans la petite ville de Florencia¹¹. Cela leur permettait à la fois d'être à l'abri de l'aspect le plus cru du conflit armé de Colombie et d'être proches de la vie sylvestre. Elle se trouve en effet à l'entrée de l'Amazonie, point d'origine et de mémoire de leur identité. Emilio Fiagama est présentement à la tête du chapitre urbain, c'est sa famille qui garde la

¹¹ Les peuples autochtones que les premiers colons ont rencontrés sur le territoire où aujourd'hui se trouve la ville de Florencia étaient des Uitotos.

chagra et l'ananeke de la communauté, lieux de rassemblement qui gardent les traditions de la communauté vivantes.

Le contact avec la communauté m'a été facilité par le journaliste Oscar Javier Neira, l'une des personnes qui, avec son savoir-faire journalistique et son travail académique, accompagnent les actes de la communauté. Les détails de cette période sont consignés dans le chapitre consacré au récit de création, pour le moment il suffit de dire que pour ce travail d'immersion, je suis parti de deux éléments considérés comme capitaux dans l'univers Uitoto : 1. l'ananeke, maison communautaire et centre des pratiques religieuses de la communauté et 2. l'acte de « *Mambear* », la communion avec l'esprit du tabac par l'Ambil et l'esprit de la coca par le Mambe¹².

1.3 L'installation

Dans ce contexte, l'installation *Nikai* se constitue à partir des éléments propres à l'ananeke et au mambe, la circularité de l'ananeke est transposée dans la forme de l'installation et les atmosphères sonores sont issues des sons propres à l'espace physique de **Moyana Buinaima**. En synthèse, l'installation cherche à faire une sorte d'écho à ces éléments et à générer un point de contact expérientiel, non nécessairement discursif, avec l'univers symbolique Uitoto par le biais d'une expérience immersive et interactive. L'atmosphère sonore de l'installation est à la fois une partie constituante de l'architecture de l'Ananeke et un artefact sonore, utilisé lors des cérémonies et pour des communications à tous les membres de la communauté, un peu comme le clocher dans les églises, il sert à aviser d'un danger ou à convoquer la communauté lorsqu'une activité importante a lieu.

¹² L'Ambil, le miel du tabac, et le Mambe, produit des feuilles de Coca et des cendres du Yarumo, sont pour l'Uitoto, les cadeaux des dieux qui permettent d'entrer en contact avec des entités qui aident respectivement à la clarté d'esprit et à la justesse de parole. Ces plantes sont les manifestations végétales des entités protectrices et les alliées de l'être humain.

L'installation est conçue de façon à présenter une partie de la cosmovision de la communauté incarnée dans des activités quotidiennes et qui entraînent des allusions à des mythes propres à sa tradition orale. Le flux des événements, même s'il peut être affecté partiellement par l'interacteur, représente le cycle d'activités liées au Yuaki, ou « fête des fruits ». Le premier état de l'installation représente l'appel à la communauté par le son du maguaré ; le deuxième état représente la réunion dans l'Ananeko et à partir de celui-ci le spectateur peut naviguer dans les autres états permettant d'écouter les chants suivants : l'annonce de l'aube et la protection du chef/gouverneur de la communauté par le chant, la danse/chant à Jitoma (le soleil) où participe l'ensemble de la communauté et le chant de la coupe du maguaré, tâche qui n'est allouée qu'aux femmes, et qui contient les instructions techniques pour la coupe de l'arbre et la fabrication de l'instrument et qui est utilisée pour l'instruction des novices. Le chant du criquet Jikido, personnage qui est responsable de compter les heures pendant le cours de la nuit, émerge lorsque les chants/états précédents ont été visités, pour alors ramener le spectateur au moment de la rencontre où il sera possible de recommencer l'expérience ou de quitter l'espace de l'installation.

CHAPITRE II

MÉDIATION, IMAGINAIRE ET HYBRIDATION CULTURELLE

Nikai est une œuvre qui cherche à transposer des éléments propres à la nature du récit oral aux supports interactifs et multimédias. Elle est le résultat d'une démarche d'exploration multidisciplinaire dans laquelle des concepts, des méthodologies et des techniques de production/création sont tirés de champs d'action divers tels que les arts sonores, le cinéma documentaire et le jeu vidéo, qui convergent dans les différentes dimensions de la démarche de création de l'œuvre. Même si les relations entre ces éléments sont, au premier abord, distinctes, elles traversent, entourent, lient et constituent la démarche de réflexion, de conception et de mise en œuvre de l'installation, donnant ainsi lieu à un maillage dans lequel ces éléments s'entremêlent et se complètent pour former le corps de l'œuvre.

Ce chapitre est dédié à l'établissement d'un cadre conceptuel pour ma démarche de création, constitué principalement de la relation entre le concept de médiation culturelle, la notion d'imaginaire et le concept d'hybridation culturelle. Ceci avec l'intention d'élucider les enjeux de la mise en œuvre de cette l'installation en tant que produit médiatique qui véhicule et cherche à mettre en valeur des éléments propres au patrimoine culturel de la communauté Uitoto.

2.1 Médiation

Si l'on considère d'abord l'étymologie, ce mot vient du latin *mediatio* qui peut se traduire par entremise, intromission, le fait de se placer entre deux parties pour les relier. Selon Ernout et Meillet,¹³ *medius* se traduit par :

Qui se trouve au milieu, intermédiaire, moyen (sens local et temporel) et par la suite, au sens moral, « qui ne penche ni d'un côté ni de l'autre, indifférent, indéterminé ». Substantivé medius, m. : médiateur ; médium n. : milieu, centre ; et, par extension, l'endroit vers lequel tout converge, « place publique, grand jour, société, masse » ; esse in medio « être à la portée de tous » ; rem in medium proferre « porter la chose en public ». (p. 205.)

L'intention et la structure formelle de l'œuvre reposent sur ce concept, qui se déploie dans une variété de champs d'action et de réflexion tels que le juridique ou le religieux, par exemple. Ma démarche de recherche-crédation recourt à un type très précis de médiation : **la médiation culturelle**. La médiation culturelle trouve son origine dans les postulats du psychologue Lev Vygotsky, qui a travaillé sur le développement des enfants et a observé comment celui-ci se constituait dans le cadre de la communication interpersonnelle et de la culture (1934). Cette acception du terme **Médiation** proposée par Vygotsky se traduit en français par l'expression *médiation pédagogique* qui souligne, dans le champ de la psychopédagogie, l'accent que l'auteur met sur le rôle de l'univers social dans le développement de l'enfant. Le travail de Vygotsky a servi de base pour les études postérieures en psychopédagogie.

Or, la traduction en espagnol de ce terme dans le travail de Vygotski est précisément « Mediacion Cultural » (médiation culturelle) et il me semble plus approprié pour souligner la nature du phénomène auquel l'auteur russe semble faire référence.¹⁴ Pour

¹³ *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, 2001.

¹⁴ « Il faut espérer que les éditions des Œuvres complètes actuellement préparées en plusieurs langues (anglais, italien, espagnol, serbo-croate, etc.) aideront les chercheurs à mieux saisir les véritables idées de Vygotsky. Par ailleurs, les données bibliographiques présentées dans la version originale des Œuvres complètes, ainsi que les commentaires que l'on trouve dans chaque tome, faciliteront la reconstitution

Vygotsky, l'enfant (le connaissant) développe sa connaissance à partir des éléments tirés de ses interactions avec la culture, le langage et d'autres entités symboliques (1934). Ce concept est complété par le travail de Jean Piaget, qui propose que le développement cognitif chez l'enfant commence avant l'acquisition du langage et passe par l'interaction sensorielle avec l'environnement, ce qui ajoute le rôle des corps, de l'espace et de la perception dans le développement cognitif.¹⁵

À partir de là et à la lumière du postulat de Marshal Mc Luhan dans *Medium is the Message*, qui prône que les médias sont toujours constitués d'autres médias¹⁶ et donc des artefacts essentiellement phénoménologiques, une partie importante du développement cognitif passerait par des échanges dynamiques entre le connaissant et les manifestations phénoménales¹⁷ (symboliques ou matérielles) de la culture, ou

de la genèse de ses idées. Cette reconstitution, entre autres effets, rendra possible une interprétation plus fondée de ses pensées, en particulier dans le cas de formulations différentes des mêmes idées figurant dans des ouvrages rédigés à des moments différents. Quoi qu'il en soit, pour les lecteurs qui ne peuvent pas consulter les textes en russe, il restera toujours une difficulté : ayant créé un système théorique original, Vygotsky a aussi créé une terminologie susceptible d'exprimer cette originalité. Toute traduction risque donc de déformer, au moins partiellement, ses idées. » Ivic, Ivan. (2000). *LEV S. VYGOTSKY*.

¹⁵ « En ce qui concerne le problème de l'intelligence, les leçons d'un tel exemple nous paraissent les suivantes. Dès ses débuts l'intelligence se trouve engagée, grâce aux adaptations héréditaires de l'organisme, dans un réseau de relations entre celui-ci et le milieu. Elle n'apparaît pas comme une puissance de réflexion indépendante de la situation particulière de l'organisme dans l'univers, mais elle est liée, dès l'abord, par des *a priori* biologiques : elle n'a rien d'un absolu indépendant, mais est une relation parmi d'autres, entre l'organisme et les choses... On peut donc concevoir que l'activité intellectuelle, partant d'un rapport d'interdépendance entre l'organisme et le milieu, ou d'indifférenciation entre le sujet et l'objet, progresse simultanément dans la conquête des choses et la réflexion sur elle-même, ces deux processus de direction inverse étant corrélatifs... ». Piaget, Jean. (1936) *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*. (9e éd., nouv. Tirage. ed.). Neuchâtel : Delachaux et Niestle.

¹⁶ « The instance of the electric light may prove illuminating in this connection. The electric light is pure information. It is a medium without a message, as it were, unless it is used to spell out some verbal ad or name. This fact, characteristic of all media, means that the '*content*', of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph. If it is asked, '*what is the content of speech ?*' it is necessary to say, 'It is an actual process of thought, which is in itself nonverbal.' » McLuhan, Marshal. (1964) *Understanding Media : The extensions of man*.

¹⁷ « Qui concerne les phénomènes ou qui appartient à la catégorie de l'expérience, du monde sensible ? » CNRTL. (2017). *Phénoménique*.

objets culturels¹⁸ et cette expérience d'interaction ne serait possible que par le sensoriel. McLuhan, de même que Piaget, signale l'importance du contexte et des relations entre les éléments qui le constituent et qui s'y développent, dans la compréhension d'une figure ou d'un média. Ceci nous oriente vers le rôle que joue la perception, l'expérience phénoménologique, dans les dynamiques de dialogue entre les gens et la culture.

Dans le cadre des études culturelles latino-américaines, le professeur Jésus Martin-Barbero utilise le terme de médiation pour parler de la relation entre les médias et les populations auxquelles ils s'adressent. La médiation, selon le professeur Martin-Barbero :

Apparaît comme un geste contre la pensée dualiste puisqu'elle rend visible le lien entre les audiences et les médias de masse ; les médiations émergent malgré et au-delà des motivations, autant des industries culturelles que des audiences et se constituent à partir des usages et des réinterprétations itératives et interactives entre ces entités. (Martin-Barbero. 1987)¹⁹

En fait, l'émergence des études culturelles sur la scène globale en 1964 a amené les notions de *populaire*, de *massif* et d'*hégémonie culturelle*, parmi beaucoup d'autres, générant ainsi un changement dans la façon d'aborder la notion de culture²⁰ dans les sciences sociales et particulièrement dans les études en communication.

¹⁸ « J'entendrai ici désigner par la notion d'"objet culturel" tout objet psychique ou matériel susceptible de fonctionner comme producteur, attracteur ou conteneur de sens permettant, dans et par la culture, une métabolisation, une régulation ou une transformation des dynamiques pulsionnelles et des scénarios fantasmatiques, mais aussi des liens : signifiant, représentation, discours ou schème de pensée, idole, idée, idéal, œuvre, mais aussi connaissances et réalisations technologiques proposées ou imposées à l'investissement dans la contextualité sociale historique comme médiations et organisateurs intrapsychiques, intersubjectifs ou transsubjectifs. La relative indétermination de la notion est ici volontairement maintenue pour permettre l'exploration de la complexité multidimensionnelle de la médiation en cause, et considérer l'objet culturel en tant que tel dans sa fonctionnalité psychique et anthropologique. » Diet, Emmanuel (2001). L'objet culturel et ses fonctions médiatrices. *Connexions*, 93, 20.

¹⁹ Martin B, Jésus. (1987). *De los medios a las mediaciones*.

²⁰ « We understand the word 'culture' to refer to that level at which social groups develop distinct patterns of life and give expressive form to their social and material life-experience. Culture is the way, the forms, in which groups 'handle' the raw material of their social and material existence. » Hall, Stuart & Tony

L'influence des études culturelles se manifeste par l'acception du terme « médiation culturelle » qui fait référence aux démarches de mise en commun des univers culturels au sein de la société. Selon le guide *La Médiation culturelle en question*, produit par l'organisme Culture pour Tous et le Groupe de Recherche en Médiation culturelle (GRMC) en 2014, la médiation culturelle désigne l'ensemble des approches visant à construire de nouveaux liens entre les citoyens et la culture afin de favoriser la transmission et l'appropriation de la culture par les citoyens. Ce terme apparaît dans le champ culturel des années 60 en France au sein des milieux traditionnellement préoccupés par la transmission des connaissances, des savoirs et des objets. La médiation est ainsi conçue dans une perspective classique de la diffusion artistique, littéraire et patrimoniale. Or, ces pratiques évoluent graduellement vers un axe de démocratie culturelle, visant la participation citoyenne et la mise en valeur de ses expressions à l'issue du constat que les stratégies traditionnelles, conçues par les décideurs et les institutions à partir d'une vision élitiste de la culture, étaient déconnectées des réalités sociodémographiques. Au Québec, il s'agit de l'immigration, de la jeunesse, des peuples autochtones et de l'impact de l'environnement numérique sur la participation culturelle. En Colombie ce sont les peuples autochtones, afrodescendants et les communautés rurales ou périphériques.²¹ Cette nouvelle approche intègre le citoyen dans les processus de réappropriation, rénovation et consolidation de son univers culturel, il n'est plus considéré comme un consommateur, mais comme un générateur, un co-créditeur de sens²². Ainsi, la médiation culturelle se

Jefferson. (1976) *Resistance Through Rituals: Youth Sub-Cultures in the Post-War Britain*.

²¹ Question abordée par Martin-Barbero dans « De los medios a las mediaciones » en faisant un parallèle entre le massif et le populaire. Il met en question cette notion élitiste de la médiation culturelle. Op. cit. p. 21

²² « La notion de médiation culturelle s'affirme comme un processus d'appropriation du sens, à travers un rapport personnalisé et vivant entre les références culturelles et les individus. Ultiment, elle vise à faire de chaque personne, visiteur ou spectateur, un véritable acteur culturel... Les institutions patrimoniales et muséales, tout comme les bibliothèques, dont la mission première est la conservation et la transmission des savoirs, vont aussi imaginer des stratégies participatives valorisant l'apport des personnes à la création de sens. ». QUINTAS, E. & Culture pour Tous O. (2014). *La Médiation culturelle en Question*.

déploie en deux dimensions, celle propre à la psychopédagogie, formulée par Vygotski, qui se concentre sur le développement cognitif de l'individu et celle des institutions culturelles qui s'orientent sur les questions du collectif au sein de la société, tant dans l'ensemble que par secteurs précis (les personnes âgées, les minorités, les démunis, les adolescents, entre autres). Bien que ces dimensions se déploient sur des terrains en apparence distants, elles se fondent sur un même modèle, qui reconnaît le rôle du contact avec autrui dans le développement des propres univers.

En principe, par la médiation, les univers culturels tant individuels que collectifs s'alimentent dans le contact et l'interaction avec le monde, les démarches de médiation culturelle cherchent à faciliter et à accompagner les sociétés dans ce processus. Nikai, en tant qu'installation interactive, multimédia et immersive, est, ainsi que nous l'avons illustré dans le chapitre précédent, une réponse à la possibilité de rapprocher l'univers symbolique Uitoto des non-Uitoto et non-autochtones de Florencia ou de Colombie, et du public en général pour ainsi contribuer au rétablissement de l'équilibre identitaire du peuple colombien et à son acheminement vers une culture de paix²³.

2.2 Imaginaire

Au cours de ma démarche de recherche/création, j'ai choisi d'aborder l'univers symbolique Uitoto en tant que système de représentation. C'est à partir des systèmes de représentation que l'on bâtit les structures de signification consensuelles au sein d'une communauté ; ceci constitue le processus d'émergence et le développement d'un

²³ « À la suite d'une proposition faite par l'UNESCO, l'Assemblée générale des Nations Unies a défini en 1998 (résolution A/52/13) la culture de la paix comme un ensemble de valeurs, d'attitudes et de comportements qui rejettent la violence et inclinent à prévenir les conflits en s'attaquant à leurs causes profondes et à résoudre les problèmes par la voie du dialogue et de la négociation entre les personnes, les groupes et les nations. La Déclaration et le Programme d'action des Nations Unies sur une culture de la paix (résolution A/53/243) appellent chacun — gouvernements, société civile, médias, parents, enseignants, politiques, scientifiques, artistes, ONG et tout le système des Nations Unies — à assumer ses responsabilités en la matière. » UNESCO. *L'UNESCO s'engage à promouvoir une culture de paix*. 2002.

langage (ou d'un média), dans sa dimension picturale, sonore ou gestuelle. Les récits de tradition orale, en tant qu'objets culturels, sont perçus comme des chartes de signification²⁴ à l'intérieur de l'univers culturel Uitoto, dans lequel, par exemple, « Jitoma : le soleil » ou « Jiko: le jaguar » sont des éléments porteurs de caractéristiques spécifiques et sont associées à des actions particulières ou éléments, à certains comportements ou rôles à jouer à l'intérieur du récit. C'est à travers les relations des différents éléments représentatifs du récit qu'il est possible de saisir leur caractère fondateur à l'intérieur des pratiques culturelles, d'ordre rituel ou quotidien, de la communauté en question. La production de biens culturels symboliques est alimentée par la perception et propulsée par l'imaginaire, ainsi, les différents composants symboliques d'un récit, pourvu que leur représentation soit de nature visuelle ou sonore (ce qui les définit en tant que média), sont l'aboutissement d'une série de constructions de sens et de dynamiques d'interprétation, appropriation et représentation, conscientes et inconscientes, individuelles et collectives.

Le concept d'imaginaire s'avère très utile pour bien saisir la richesse de l'univers poético-mythique de la culture Uitoto. L'imaginaire est l'élément fondateur de toutes nos constructions de sens, tant individuelles que collectives, il se déploie dans une diversité importante de champs de réflexion et de disciplines. Ce mémoire de recherche-crédation s'appuie principalement sur le travail de Gilbert Durand qui, à partir du travail de Gaston Bachelard, souligne le caractère fondateur de l'imaginaire dans la connaissance. Dans les *Structures anthropologiques de l'Imaginaire*, Gilbert Durand

²⁴ « En ce sens, les objets culturels font système et définissent une constellation de sens, y compris dans les relations complexes, conflictuelles et parfois paradoxales qui peuvent s'établir entre les différents univers en présence. La complexité de la construction de la personnalité modale renvoie donc toujours non seulement à l'intériorisation des incorporats culturels dans les groupes d'appartenance, mais aussi à la richesse et à la diversité des objets rencontrés dans l'environnement social. Les objets culturels ainsi partagés construisent une identité générationnelle et structurent la relation au monde qu'ils traduisent et construisent. Dans le même temps, pourtant, ils sont aussi signes et marques de différence et de distinction dans leurs modalités d'approche, d'investissement et d'appropriation et participent à la constitution singulière du capital symbolique de chaque sujet et de chaque groupe, selon leur position et leurs dispositions. » Diet, E. Op. cit. p.21

(1969) signale que la pensée philosophique occidentale a eu pour tradition de « dévaluer ontologiquement l'image et psychologiquement la fonction d'imagination » en considérant l'imaginaire comme « vacances de la raison », « péché contre l'esprit » ou bien « enfance de la conscience », selon les plus tolérants. La psychologie classique ne serait pas plus clément avec l'imaginaire, pour qui elle ne serait que « le doublet mnésique de la perception, un rang en deçà du seuil de la sensation ». Durand met l'accent sur la manière dont Sartre aborde la question, reconnaissant le mérite du travail de celui-ci pour décrire le fonctionnement spécifique de l'imagination et le distinguer du comportement purement perceptif ou mnésique. Mais il dénonce son échec pour décrire un modelé psychologique de l'imagination que ne serait que « le cas limite d'une démarche générale d'une psychologie bâtarde de postulats phénoménologiques et engoncés dans une perspective métaphysique préconçue » et accuse le philosophe de tomber dans la minimisation de l'imagination et son asservissement au profit d'une pensée « purifiée de la pollution des images », considérant que Sartre retombe dans la dévaluation de l'imaginaire.

En opposition, Durand montre comment dans la psychanalyse, particulièrement dans l'ouvrage *Types psychologiques* de C. G. Jung (1950), les images façonnent inconsciemment la pensée et comment Piaget dédie une partie de son ouvrage, dans *La formation du symbole* (1945), à montrer la « cohérence fonctionnelle » de la pensée symbolique et du sens conceptuel, affirmant ainsi « l'unité et la solidarité de toutes les formes de représentation ». Cette critique de la dichotomie entre le signifiant et le sens s'appuie également sur le travail de logiciens tels que F. Gonseth, qui reconnaît « qu'il était pratiquement impossible de dissocier le schéma des liaisons axiomatiques et le contenu intuitif de la pensée » (1936). Ensuite l'auteur fait siennes et développe les conceptions de Bachelard pour qui « l'imagination est dynamisme organisateur et réformateur des sensations » et devient « l'organisateur de la vie psychique » (1943).

L'être humain est une créature imaginante, qui songe et se raconte. Et pour se raconter, il est nécessaire de faire appel à des éléments de représentation, que ce soient des phonèmes articulés, des graphèmes, des pictogrammes ou des images symboliques. C'est à travers le récit nourri par l'imaginaire que la créature humaine ordonne le vécu pour le mettre en commun avec ses semblables, que ce soit autour d'un feu ou à travers des milliers d'écrans sur les rivages du web. Dans cet ordre d'idées, toute version des choses, toute construction de sens au sein des structures de la pensée ne serait que le produit de l'activité d'imagination, ainsi, « l'unité de la pensée et ses expressions symboliques se présentent comme une constante correction, comme un perpétuel affinement » (Durand, 1969). L'imaginaire est au début et à la fin de nos systèmes de représentation, et les traverse tout au long de ces processus de transformation, de réinterprétation et de réappropriation d'un narrateur à l'autre, d'une collectivité à l'autre. Cependant, bien que la reconnaissance perceptible d'autrui soit nécessaire pour que le niveau le plus fondamental de génération de sens de sens soit possible, c'est grâce à l'imaginaire que le pouvoir évocateur du langage, et donc du récit, émerge. Durand affirme qu'il existe une cohérence unitaire entre le symbole et le sens et que le symbole n'est pas du domaine de la sémiologie : « c'est-à-dire qu'il possède plus qu'un sens artificiellement donné, mais détient un essentiel et spontané pouvoir de retentissement » (1969). Durand propose une interprétation de la notion de symbole qui le place, chronologique, et ontologiquement, avant même de toute « signifiante audiovisuelle »²⁵ et propose, à partir de la notion grammaticale de « factivité » (Damourette et Pichon. 1983)²⁶, que tout locuteur et allocutaire sont reliés avant tout par un lien psychoaffectif que les grammairiens appelleraient « le plan locutoire » du langage, dans lequel se trouve le langage de l'enfant, comme l'affirme également la psychologie génétique de Piaget (1977). Pour Durand, ce serait le plan locutoire, « *plan du symbole lui-même [...] qui assure une certaine universalité dans les intentions du langage d'une*

²⁵ Durand, G. (1969). Les structures anthropologiques de l'imaginaire introduction à l'archétypologie générale. Paris : Bordas. P.21.

²⁶ Damourette et Pichon. (1983). *Des Mots à la pensée*.

espèce donnée, et qui place la structuration symbolique à la racine de toute pensée. »
 (1969) Durand s'attaque ensuite à la question des motivations du symbole. Il considère qu'en déliant le symbole de sa nature linguistique, les motivations qui l'ordonnent ne sont plus considérées dans une seule dimension ni de façon linéaire et montre comment à partir du travail de Ferdinand de Saussure, la notion de « *carrefour* » n'implique pas la linéarité du sens, mais la convergence d'un réseau de significations et propose d'adopter le terme de « constellation symbolique » pour saisir la « pluri-dimensionnalité » des structures symboliques. (Durand.1969)

Mais les motivations qui forment une « catégorie de détermination » sont-elles de nature culturelle ou génétique ? Après avoir examiné rapidement la manière d'aborder cette question qu'ont plusieurs disciplines telles que la psychologie génétique de Piaget, la psychanalyse de Freud et Jung, l'histoire des religions de Mircea Eliade, et l'anthropologie structurale de Lévi-Strauss, celle-ci semble se résoudre par la notion de « *trajet anthropologique* », c'est-à-dire d'échange au niveau de l'imaginaire entre les pulsions subjectives et les intimations objectives du milieu « cosmique et social » (Durand, 1969). Ainsi le symbole devient le produit des impératifs biopsychiques et les intimations du milieu.

Durand propose d'aborder l'étude de l'imaginaire par une « méthode de convergence ». La *méthode de convergence* tend à repérer de vastes « constellations d'images » qui sembleraient structurées par un certain isomorphisme des symboles convergents. Par ces constellations il serait possible de saisir des « réflexes dominants »²⁷ dans les motivations du symbolique, qui manifesteraient le rôle du corps dans la constitution des images, à la racine de l'organisation des représentations. Cela permet d'illustrer le rôle de l'imaginaire dans la construction d'un univers symbolique : ce serait à partir de la perception d'autrui, le réel dans une première itération ou à travers les échanges

²⁷ G. Durand identifie trois grands gestes dominants et emprunte le terme à la réflexologie betcherevienne. Ces trois dominantes seraient celles de *position, nutrition et sexuel/copulatif*.

dynamiques avec le « *les institutions technologiques et sociales* »²⁹ (Durand, 1969) sous la forme des objets culturels dans les itérations suivantes (qui, d'après Bachelard, ne seraient que le prolongement des gestes principaux de l'animal humain dans l'environnement) qu'il est possible de créer et d'alimenter les structures de sens, toujours en interaction avec l'expérience dans le monde, dans une sorte d'affectation mutuelle continue. Dans cette perspective, l'imaginaire servirait de jonction entre la perception et l'interprétation. La perception prend place, au niveau endogène, dans une sorte de frontière phénoménologique de la conscience, à partir de cette zone uchronique, toujours ancrée dans le moment présent et pourtant en constant mouvement. Pour Durand, c'est dans l'environnement technologique humain qu'il est possible d'aller chercher un accord entre les réflexes dominants de l'imaginaire et leur prolongement ou confirmation culturelle et, à partir du travail de Leroi-Gourhan, il propose une étroite relation entre les objets culturels et technologiques et les tendances ou les gestes qui les motivent (Durand, 1969).

Les différents systèmes de représentation d'une communauté ne sont pas isolés les uns des autres. Bien au contraire, ils sont étroitement liés par une sorte de structure relationnelle, d'abord à partir des relations entre les individus formant le groupe social pour ensuite s'articuler dans la culture propre à la communauté, de façon plus ou moins consensuelle, et, postérieurement, pour interagir avec celles des autres groupes sociaux. L'étendue des systèmes représentationnels part de l'individu et va vers l'ensemble de notre espèce, ils sont traversés tout au long par l'expérience humaine qui peut se résumer, très grossièrement, au fait d'être dans le monde. À partir de là, le concept d'hybridation culturelle nous donne la possibilité de comprendre les relations entre ces différents systèmes de représentation. Car malgré les particularités propres à chaque culture et à chaque individu, l'expérience humaine possède une base commune et c'est sur cette base commune qu'il est possible de générer des points de contact, des médiations et des rencontres entre des univers culturels en apparence distants les uns des autres.

2.3 Hybridation culturelle

Le concept d'hybridation culturelle apparaît, dans le contexte des études culturelles latino-américaines à travers le travail du professeur Nestor Garcia Canclini. Ce concept émerge pour expliquer la richesse, la complexité, les enjeux et les contradictions des phénomènes multiculturels, la notion d'hybridation se place au-delà et englobe les notions de métissage, qui fait allusion principalement à la race, et de syncrétisme, lié aux études religieuses. Le travail de Garcia Canclini (1989) n'est pas dédié à l'étude de la nature même de ces hybridations, mais illustre les processus qui les constituent. La notion de médiation proposée par le professeur Martin-Barbero est complémentaire à celle d'hybridation culturelle et elles ont toutes deux en commun l'intérêt pour le processus et les relations variables entre les phénomènes plutôt qu'aux objets de connaissance spécifiques et fixes.

L'auteur, ancré dans une perspective interdisciplinaire (sociologie, communication, anthropologie), se livre à un réexamen de la notion très discutée d'hybridation. Il la justifie en soulignant qu'elle permet de penser l'hétérogénéité et la multitemporalité des phénomènes socioculturels.

... Les études sur l'hybridation ont modifié la manière de parler de l'identité, de la culture, de la différence, de l'inégalité, de la multiculturalité et des couples organisateurs des conflits dans les sciences sociales : tradition-modernité, nord-sud, local-global (p.17)... Nous avons besoin de sciences sociales nomades, capables de faire communiquer ces différents niveaux ; ou plutôt qui redéfinissent les plans et font communiquer de manière horizontale les niveaux (p.43)... Ce regard transdisciplinaire sur les circuits hybrides a des conséquences qui vont au-delà de l'investigation culturelle : c'est l'explication de la raison pour laquelle coexistent cultures ethniques et nouvelles technologies, les formes de production artisanale et industrielle. Elle peut aussi éclairer les processus politiques en montrant par exemple les raisons pour lesquelles les couches populaires ainsi que les élites combinent la démocratie moderne avec des relations archaïques de pouvoir. (Garcia Canclini. Cultures hybrides. P43. 1989).

Garcia Canclini étudie les menaces faites à l'identité culturelle latino-américaine dans un contexte global et se demande comment l'Amérique latine peut tendre vers la démocratie et avoir sa place dans le monde sans perdre son identité culturelle. Il montre comment les nations latino-américaines ayant comme but de se moderniser tout en restant culturellement pures ont souvent légitimé les inégalités existantes. Sa problématique réside dans les va-et-vient de la modernité (le mélange des biens indigènes et coloniaux avec l'art contemporain et les cultures électroniques).

Comment l'hybridation fusionne-t-elle les structures ou les pratiques sociales discrètes pour créer de nouvelles structures et de nouvelles pratiques ? Cela arrive parfois de manière non planifiée ou est le résultat imprévu de processus migratoires, touristiques et d'échange économique ou communicationnel... L'hybridation surgit souvent de la créativité individuelle et collective, non seulement dans les arts, mais dans la vie quotidienne et dans le développement technologique. On cherche à reconvertir un patrimoine (une usine, une formation professionnelle, un ensemble de savoirs et de techniques) pour le réinsérer dans de nouvelles conditions de production et de marché (Garcia Canclini, p21. *ibid*).

L'hybridation culturelle devient une célébration de la convergence, de ces points de contact inattendus. Les entités individuelles, bien qu'elles soient des phénomènes ou des concepts, ne se limitent pas aux frontières de leur composition singulière, mais se déploient également à travers les relations et les échanges avec leur entourage à l'intérieur du système auquel elles appartiennent. C'est précisément le cas des systèmes de représentation symbolique ou univers culturels.

« Nikai : immersion interactive dans l'univers symbolique Uitoto » a été développé en tant que produit médiatique et culturel à travers des processus d'hybridation culturelle. Ceux-ci se déploient à plusieurs niveaux : les membres du chapitre Moyana Buinaima, et les autochtones colombiens en situation de déplacement forcé en font l'expérience au quotidien, dans leur constant dialogue et dans leur négociation avec les contraintes de la vie urbaine ou municipale auxquelles ils ont dû faire face. Ce concept a de très profondes implications politiques et sert à comprendre non seulement les dialogues

interculturels en Amérique latine, mais aussi à l'échelle globale à ce moment de l'histoire. Voici les mots de Garcia Canclini :

L'hybridation n'est pas synonyme de fusion sans contradictions, mais elle peut aider à rendre compte de formes particulières de conflit engendrées dans l'interculturalité récente au milieu de la décadence de projets nationaux de modernisation (Garcia Canclini. *ibid.* 1999).

Les membres de Moyana Buinaima en font un exemple. Pour Oscar Neira, journaliste et accompagnateur du chapitre urbain de la ville de Florencia, l'Uitoto en situation de déplacement « *vit dans un occident déprimé, rossé et postérieurement embelli. Son attitude dans le monde ne peut être autre que celle d'un négociateur.* » (Neira. 2007) Le quotidien de la communauté se tisse dans un processus constant d'hybridation culturelle, « sa vie est un constant carrefour de deux cosmogonies, de deux mondes complexes à transformer en récit, de deux dimensions tissées dans un même espace. » (Neira. 2007)

D'autre part, moi-même en tant que réalisateur et chercheur : je suis un métis du sud de la Colombie qui prend des éléments « satellites » de l'entourage de mon enfance, la culture Uitoto, présente, mais encore étrange, et mets en commun une partie de mon expérience de contact avec la communauté à travers les médias interactifs et immersifs, très ancrés dans la culture numérique de la ville de Montréal, ma nation d'accueil, lieu de nouvelles négociations. Le présent et le passé, la tradition et la technologie, la parole parlée ou chantée propre à la tradition orale et les langages de programmation se rencontrent dans l'espace uchronique de l'installation pour faire place à quelque chose qui se trouve au milieu, au-delà et autour d'elle.

CHAPITRE III

CADRAGE MÉDIATIQUE ET ESTHÉTIQUE/ÉTAT DES LIEUX

Avant de se lancer sur le récit de création de « *Nikai* », il est nécessaire de survoler des œuvres et des processus représentatifs des différents aspects constituant l'œuvre dont il est question dans ce mémoire. Que ce soit par sa forme, tel son caractère immersif, interactif et multimédia, ou d'ordre conceptuel, telles les notions de médiation et d'hybridation culturelle. Pour sa part, la notion d'imaginaire traverse tout le long cette démarche, les œuvres et processus cités dans ce chapitre reposent essentiellement sur l'expérience proposée à l'utilisateur/spectateur. Ce sont des repères concrets à partir desquels *Nikai* prend forme. Bien qu'ils ne soient pas les seuls éléments présents dans l'horizon de la médiation culturelle et de la médiation par la création, ce sont les éléments clés de l'environnement dont l'œuvre émerge, mon propre univers culturel, et de l'évolution de cet environnement tout au long de la démarche de création.

3.1 Médiation par la création

Du côté des œuvres, les pièces choisies pour illustrer ce qui nourrit la démarche de création de NIKAI sont : le projet multimédia « Jende ri Palenque » de Santiago Posada et Simon Mejia, l'installation sonore « Sound-looking rain » de l'artiste coréen Kim Chul Ki, le film « Pequeñas voces » de Oscar Andrade et Jairo Carrillo, le film interactif « Blabla » de Vincent Moriss²⁸ et l'installation immersive « EYJAFJALLAJÖKULL » de l'artiste Joanie Lemerrier, membre du collectif AntiVJ.

²⁹ Ainsi que sa version in situ présentée à La Gaîté lyrique à Paris en 2012.

3.1.1 Jende ri Palenge

« *Jende ri Palenge* » est un projet multimédia véhiculé à travers la construction d'un studio communautaire de son pour la population de *San Basilio ri Palenge*, situé dans les contreforts des *Montes de Maria*, dans le département de Cordoba au nord de La Colombie, financé par la bourse de création de la *Prince Cloud Foundation*. Le réalisateur audiovisuel Santiago Posada et le musicien Simon Mejia, fondateur du groupe **Bomba Estereo**, ont séjourné à San Basilio pendant trois mois afin d'approcher les musiciens locaux et la population en général, car à San Basilio celui qui ne joue pas un instrument musical chante alors ou au moins siffle et applaudit, et la musique est toujours collective.



Fig.3.1. Image du document visuel « *Jende ri Palenge* », 2008. Gros plan de la tenue sportive de la localité.

Les deux réalisateurs ont gardé soigneusement un registre visuel et sonore du séjour et à partir de plus de soixante-dix heures de matériel, ils ont produit un film documentaire et un album double contenant l'enregistrement des musiques traditionnelles de San Basilio ainsi que, dans une deuxième partie, une sélection de remixes faits à partir de l'échantillonnage de sons ambiants et des musiques enregistrées par les jeunes de la communauté. Par la diffusion et commercialisation de ce matériel, ils ont financé la mise en place d'un studio de son permanent et ouvert à la population, afin qu'eux-mêmes prennent en main la sauvegarde et la diffusion de leur patrimoine.



Fig.3.2 Image du document visuel « *Jende ri Palenque* ».2008. Enfant à vélo qui se promène avec son tambour.

« **Jende ri Palenque** » a eu des retombées intéressantes, le studio communautaire se trouve aujourd'hui à la maison communautaire de San Basilio et s'est consacré comme un espace d'expérimentation et de production pour les musiciens locaux. D'autre part, le jeune musicien Franklin Tejedor, « **Lamparita** », **originaire de San Basilio et participant aux ateliers liés à la production du projet Gende ri Palenque**, est aujourd'hui impliqué dans la production et promotion du travail des groupes traditionnels de musique « palenquera » et, à partir de l'hybridation du patrimoine « palenquero » avec des techniques et méthodes liées à la production sonore de synthèse, a démarré le projet de musique électronique/fusion **MITU**, avec le musicien Julian Salazar.



Fig.3.3. Le projet MITU. Julian Salazar et Franklin « *Lamparita* » Tejedor.

3.1.2 Sound Looking Rain

« Sound Looking – Rain », de l'artiste coréen Kim Ki Chul, est une installation sonore qui offre aux spectateurs une expérience évocatrice de la pluie dans un temple bouddhiste. Cette installation est constituée d'une série de haut-parleurs distribués de manière équidistante dans l'espace d'exposition soutenue par une série de fils attachés au plafond de la pièce qui sont en même temps illuminés de façon perpendiculaire par une lumière chaude pour faire allusion à la pluie vue à contre-jour.

L'installation est un exemple de spatialisation sonore et du pouvoir évocateur du son, l'artiste s'intéresse à comprendre les effets du corps dans l'espace sonore ainsi qu'à générer une sorte de synesthésie à la convergence d'éléments visuels, sonores et plastiques. Dans « Sound Looking Rain » Kim Ki Chul cherche à explorer la nature de la perception et la représentation à partir du concept bouddhiste du vide, le site internet du TELIC arts exchange renseigne à propos de l'œuvre :

Sound Looking – Rain is a sound installation that investigates the nature of perception and representation in relation to the Buddhist concept of emptiness. Suspended from the gallery ceiling is a matrix of audio speakers, wires and monofilament, the audio that fills the space is a sound collage of falling rain. Kim's sound landscape induces us to float between the opposing forms of sight and sound. Kim also references a formal minimalism as we experience the shifting relationships between sound, speakers, the gallery space and our bodies.

Sound looking Rain constitue un des référents importants pour la conception de NIKAI en apportant un nouveau regard sur le son et l'espace d'immersion, les expérimentations postérieures sur l'aspect sonore de l'installation reposent sur la consolidation de cet espace sonore.



Fig.3.4. « Sound-looking rain ». Kim Ki Chul.

3.1.3 Pequeñas Voces



Fig.3.5 Affiche du Film « Pequeñas Voces »

Le film *Pequeñas voces* a été produit en 2010 par Jaguar Taller Digital et dirigé par Jairo Carrillo et Oscar Andrade. Le récit du film s'est développé à partir d'entrevues et de dessins d'une jeune génération, entre 8 et 13 ans, qui ont grandi au sein de la violence en Colombie. Les quatre protagonistes racontent, à travers leurs témoignages, leur vision de la réalité sociale et politique du pays avec un regard innocent et libre de jugements politiques. Les histoires des enfants ont été illustrées et animées à partir de leurs dessins originaux, à travers lesquels ils partagent avec le spectateur leur expérience de migration forcée, ainsi que leurs regrets et espoirs.

Le film, en tant que produit médiatique, est une adaptation des histoires vécues par les protagonistes et possède une valeur documentaire considérable, les narrations des enfants font partie de la mémoire de la guerre en Colombie. De la même façon, les dessins à partir desquels l'aspect visuel du film a été développé lancent des pistes importantes sur les modes de représentation iconographique de l'enfance dans des milieux dont la réalité sociale est difficile.

3.1.4 Bla Bla

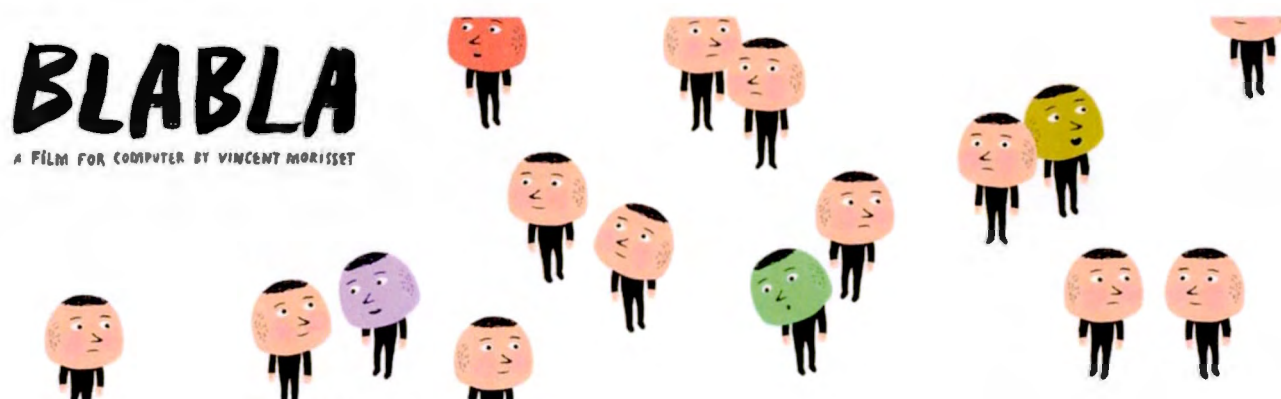


Fig.3.6. Bannière web promotionnelle du film interactif Bla Bla de Vincent Morisset.

Le quatrième de mes référents est le film animé pour ordinateur « Blabla » de Vincent Morisset. Le film constitue pour moi une référence quant à la dimension interactive du projet, le lien étroit entre les techniques propres au numérique et les techniques d'animation traditionnelles. « Blabla » est aussi caractérisé par une structure narrative non linéaire plus proche des aspects mimétiques du récit que de ses aspects diégétiques, c'est-à-dire que le déroulement du récit est principalement basé sur les actions/interactions entre l'ordinateur et le spectateur.

Dans les mots de Stéphane Burelle, chargé des relations de presse de l'ONF, « Blabla » est défini en tant que :

[...] un conte interactif sur la communication humaine qui place le spectateur au centre de l'expérience. Ses clics de souris guident le récit en six chapitres, peuplé de personnages créés à partir de techniques variées, traditionnelles et nouvelles. Pendant la création de l'œuvre, le réalisateur et inventeur Vincent Morisset (MIROIR NOIR et be online B) a effectué des recherches sur la narration interactive en quête d'un langage cinématographique propre au web. « Blabla » se distingue par l'accent mis sur la réponse affective du spectateur et par la grammaire du montage non linéaire qu'elle propose. Par la forme même de l'œuvre, Morisset s'interroge sur les défis de raconter une histoire où le spectateur est participant. Il offre un nouveau regard sur la communication au sens large et la façon dont nos comportements naturels et nos interactions avec les autres ont un impact sur le monde. Bla Bla est une expérience unique qui porte sa signature : redéfinir « il était une fois » à l'ère du numérique. » (Burelle, en ligne²⁹)

3.1.5 *Eyjafallajökull*

Eyjafallajökull de Joanie Lemercier, est un projet de vidéomapping présenté au festival OneDotZero à New York dans lequel l'artiste explore la relation entre les images 2D et 3D, le figuratif et l'abstrait, ainsi que la perception du réel de la part du public. L'installation consiste en la projection d'un modèle 3D, qui fait allusion au volcan Eyjafjallajökull en Islande, sur une série de tracés à la main sur deux murs placés en équerre dans l'espace d'exposition. Ce détournement du réel par le vidéomapping et l'image de synthèse permet de créer l'illusion de profondeur chez le spectateur, faisant ainsi place à un espace virtuel issu du contraste entre ombres et lumières de la projection.

²⁹ <http://interactive.nfb.ca/blabla/presse.html>

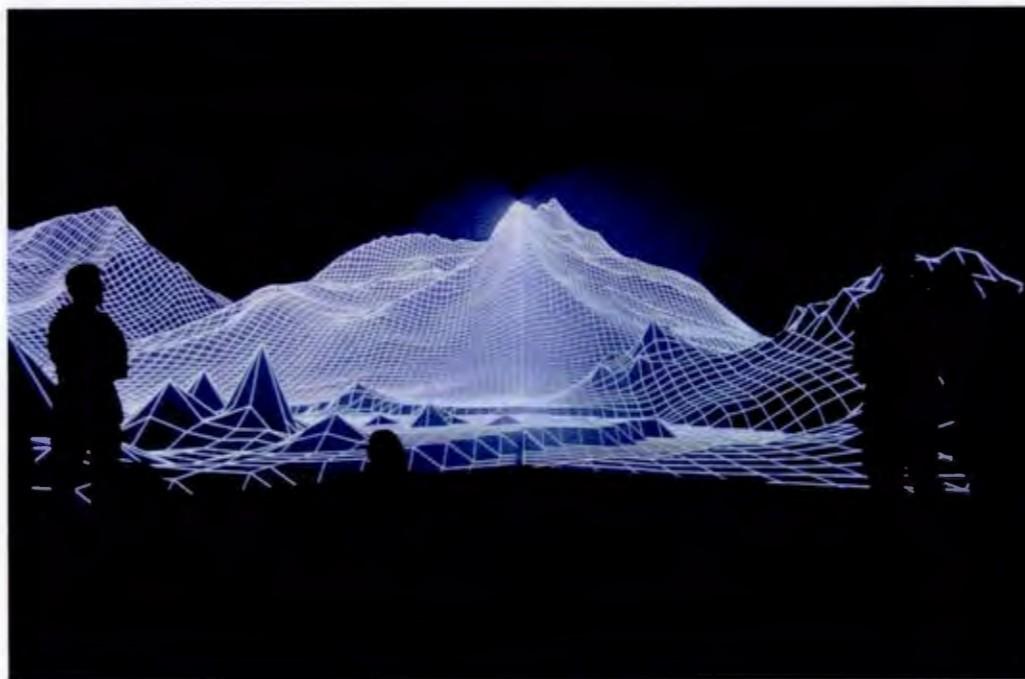


Fig.3.7. « Eyjafallajökull ». Joanie Lemerrier.

« Nikai : immersion interactive dans l'univers symbolique Uitoto » est conçu d'abord à partir de ces référents. Le caractère patrimonial du projet Jende ri Palenque, dans lequel la voix matière est protagoniste, le caractère documentaire et la pertinence sociale du film « Pequeñas voces », la dimension de spatialisation sonore apportée par l'artiste Ki Chun Kim, la projection dans l'espace permettant à la convergence du réel et du virtuel dans « Eyjafallajökull » de Joanie Lemerrier, et l'aspect interactif des explorations narratives du film « Blabla », ainsi que le jumelage qu'il effectue entre les techniques propres à l'âge du numérique et les techniques d'animation traditionnelle s'entremêlent dans NIKAI et lui donnent forme, malgré leurs différences.

3.2 Médiation culturelle

Cette démarche de création a été traversée à plusieurs reprises par des processus de médiation culturelle facilités par une panoplie très diverse d'acteurs tels que *Communautique*, Oxfam-Quebec et *Wapikoni Mobile*.

3.2.1 Communautique

Communautique est un organisme qui a pour mission de soutenir la participation citoyenne en favorisant la maîtrise de l'information, l'appropriation des technologies d'information et de communication et la contribution à leur développement. Il est précurseur tant pour l'arrivée des Living Labs, qu'il a contribué grandement à faire connaître, que pour l'avènement des Fab Labs au Québec. Il a ouvert Échofab, le 1er Fab Lab au Canada, et co-fondé Fab labs Québec.

Échofab est un tiers lieu de création, un laboratoire local de fabrication numérique fondé en 2009 par Communautique dans la ville de Montréal, il est homologué « Operating FabLab » et adhère entièrement à *la charte des Fab labs*, mise en place par la *Fab Foundation*, une initiative du *Center for Bits and Atoms* du MIT. Ouvert au public deux fois par semaine, Échofab opère comme un point local et autonome du réseau mondial des FabsLabs :

Ainsi, de la même façon qu'internet a permis le web collaboratif et, de fait, l'élaboration d'outils de partage, le CBA souhaite faire des fab labs la suite logique de la révolution numérique en donnant à tous la possibilité de fabriquer des outils numériques. Le MIT souhaite par ce biais démocratiser la fabrication numérique. Le réseau des fab labs initié également par le MIT en a répertorié près de 1 000 à ce jour. (Scaillerez & Tremblay. En ligne³⁰. 2017)

La FAB Foundation a été créée en 2009 afin de faciliter et appuyer la dissémination du réseau mondial des Fab Labs ainsi que leur développement et intégration au niveau

³⁰ <https://journals.openedition.org/tem/4200#tocto2n4>

local dans chacune des régions où ils sont présents. Au Québec, Communautique participe à la dissémination et au développement des réseaux FabLabs Québec au niveau national et au Fab Lab Nation au niveau fédéral. À propos du réseau Fab Labs Nation :

L'initiative Fab Labs Nation propose une stratégie concertée pour doter le Canada d'une véritable infrastructure de fabrication numérique permettant de créer des communautés plus résilientes. Afin de soutenir le passage du modèle à l'échelle, l'initiative repose sur le développement d'un réseau pancanadien, dont un site dans les deux langues officielles pour l'accueillir... L'initiative se base sur les modèles de réseaux existants pour en capter les leçons et les méthodes, pour renforcer les pratiques de partenariats entre municipalités, universités, cégeps, organismes communautaires, entreprises d'économie sociale et privées, bibliothèques publiques, espaces culturels et organismes financiers publics et privés. (Communautique, en ligne³¹. 2016)

En Amérique latine, la dissémination des Fab labs est soutenue par le réseau FabLat qui regroupe les 65 Fab Labs opérant sur le territoire et appuie le processus de dissémination par des initiatives de création collective du type Living Lab, par exemple le projet Fab lab Amazon a été conçu dans cette dynamique : ouvertes à tous, une série de séances de cocréation ont été mises en place via Google Hangouts afin de produire le document de conception et design du premier Fab Lab flottant sur le fleuve Amazone. L'objectif principal du projet c'est d'accompagner, d'appuyer et de promouvoir les processus d'autonomisation et d'appropriation des méthodes et technologies de fabrication dans les communautés habitant tout le long du fleuve, pour rompre avec les cycles de consommation et trouver des solutions innovantes et écologiques aux problèmes locaux en jumelant les savoirs traditionnels des communautés et les méthodes de prototypage et d'expérimentation du type Fab lab.

³¹ <https://www.communautique.quebec/portfolio-items/fablabs-nation/?portfolioCats=10%2C11%2C12%2C13>

3.2.2 Wapikoni Mobile

Cofondé en 2003 par la réalisatrice Manon Barbeau, le conseil de la Nation atikamekw et le conseil des jeunes des premières nations du Québec, Wapikoni Mobile est un organisme à but non lucratif d'intervention, de formation et de création audiovisuelle et musicale adressé aux jeunes des populations autochtones. Selon le site officiel de l'organisme, le Wapikoni mobile circule dans les communautés autochtones et offre aux jeunes des Premières Nations des ateliers permettant la maîtrise des outils numériques par la réalisation de courts-métrages et d'œuvres musicales. À chacune de ses escales, des « cinéastes-accompagnateurs » accueillent une trentaine de jeunes participants en formation à toutes les étapes de la réalisation.

Aujourd'hui, des studios ambulants complètement équipés pour la production et la postproduction parcourent les territoires de 32 communautés de 10 nations au Canada et de 20 communautés de 10 nations différentes dans le reste du monde. Par cette dynamique, le Wapikoni approche directement les communautés et va vers elles pour mettre en place des ateliers de formation d'une durée d'un mois dont la conception et l'exécution sont à la charge d'équipes multidisciplinaires de formation, composées de membres de la communauté, de professionnels du cinéma et d'intervenants sociaux, ces équipes ont également été formées au préalable sur la culture, l'histoire et la réalité sociale des premières nations.

En tant que partie de leur travail à l'extérieur du Canada, le Wapikoni Mobile en partenariat avec Oxfam-Québec et le CEADL (centro de estudios y apoyo al desarrollo local) ont mis en place un projet de formation destiné aux communautés autochtones de la Bolivie. Sur trois ans, de 2014 à 2016, une série d'ateliers de formation et de création collective et audiovisuelle a eu lieu avec les jeunes de différentes nations autochtones du pays, du centre jusqu'aux régions les plus éloignées du pays un total de 15 courts-métrages ont été produits traitant de sujets divers touchant à leur réalité immédiate et mettant en valeur leur héritage culturel.

3.2.3 Fondation Mambe

La Fondation Mambe est un organisme à but non lucratif qui se concentre sur la formation de publics dans la région amazonienne à travers la diffusion cinématographique et la discussion autour de sujets divers. La fondation se dédie depuis quatorze ans à ce travail, en 2013 le festival audiovisuel Mambe constitue une plateforme de diffusion massive de matériel cinématographique local, national et international.

Selon Jésus Anderson Garcia, membre fondateur de la fondation, l'organisme cherche à générer et à renforcer les capacités des communautés de la région, à partir de la défense des droits de l'homme, de la reconstruction de la mémoire et de l'identité à travers les arts, principalement par les processus de diffusion, discussion et production cinématographique orientés vers la construction d'une culture de paix.

La fondation déploie son action sur les axes de diffusion audiovisuelle, de formation de publics et de création à travers trois programmes. Le ciné-club *Docta Ignorantia*, un espace de diffusion et de discussion permanent dans la ville de Florencia, rassemble de façon régulière du public dans la bibliothèque publique centrale. Le festival international audiovisuel MAMBE³² (FIAM) rassemble chaque année des réalisateurs audiovisuels et le public en général pour non seulement diffuser et discuter de sujets sociaux autour du cinéma, mais également pour produire des échanges entre les réalisateurs et le public dans le contexte de discussions sur leur travail ou dans des ateliers de formation. Le troisième programme de la fondation consiste à mettre en place des ateliers de formation en production audiovisuelle, des espaces d'expérimentation, ouverts à la communauté, notamment aux secteurs les plus éloignés et marginalisés de la région.

³² Qui prend son nom de l'élément rituel et traditionnel de la culture Uitoto produit du mélange des feuilles de coca avec les cendres du Yarumo.

3.2.4 Yadiko Uruki : Jitomagaro Uai/les enfants de Jadiko : le clan Jitomagaro

C'est l'initiative de deux jeunes chercheurs, Ever Kuiru Naforo, membre du clan Jitomagaro³³, et Laura Areiza-Serna, jeune métisse originaire de la ville de Medellín. Tous deux sont chercheurs en pédagogie à l'université d'Antioquia et avec l'appui de l'association Rising Voices, ont mis sur pied un projet de récupération, diffusion et socialisation d'enregistrements sonores de la langue Minika. Le projet cherche à articuler et à intégrer les processus de construction de l'identité et de la mémoire du clan tout en réalisant une démarche intergénérationnelle et transversale de conservation de la langue. Ce projet est né de la nécessité de Ever Kuiru de récupérer les enregistrements sonores qui, 30 ans auparavant, ont été faits par un « chercheur-blanc » (anonyme) des chants et des récits de la communauté à travers les voix de son père et son grand-père, Aurelio et Augusto Kuiru. Le projet cherche à bâtir une archive sonore et écrite ainsi qu'à revitaliser la culture du clan en rapprochant les nouvelles générations de leur héritage à travers les technologies de la communication.

Nikai : Immersion interactive dans l'univers symbolique Uitoto se place au milieu de ces démarches de médiation, tant par la création d'œuvres spécifiques que par des processus d'intervention/action participative, ce qui inspire la démarche de création, l'encadre et la traverse depuis sa conception jusqu'à ses possibles retombées dans l'avenir. L'aspect expérientiel, la rencontre avec l'objet culturel, mené par les installations à caractère immersif et interactif met en valeur le symbolique comme trace de ce qu'est notre expérience collective et individuelle du monde.

Le caractère patrimonial et novateur de Jende ri Palenque dans lequel la mise en valeur du patrimoine sert à contribuer à la consolidation d'un espace communautaire pour l'innovation musicale et sonore de la communauté ; le caractère documentaire et la pertinence sociale du film « Pequeñas voces », la dimension de spatialisation sonore et

³³ Le clan Jitomagaro fait partie des peuples formant la nation Uitoto, ils habitent à Puerto Milan, aux alentours de La Chorrera, en Amazonie, cœur de la nation Uitoto.

l'évocation plastique apportée par l'artiste Ki Chul Kim, la projection dans l'espace permettant la convergence du réel et du virtuel dans « Eyjafallajökull » de Joanie Lemercier, et l'aspect interactif des explorations narratives du film « Blabla », ainsi que le jumelage entre les techniques propres à l'âge du numérique et les techniques d'animation traditionnelle, s'ils proviennent d'endroits différents, parfois très distants, convergent dans la démarche de création de NIKAI comme des référents de ses différents composants, dessinant les frontières de l'œuvre et en même temps la rendant possible, car elles sont structurantes de l'univers culturel qui les alimente et à partir duquel l'œuvre émerge.

CHAPITRE IV

COMPTE RENDU DE CRÉATION

Ce dernier chapitre aborde rapidement la démarche de production de l'œuvre, à partir des intentions de création au début de ma formation à l'école des médias de l'UQAM jusqu'à la présentation de l'itération la plus récente en septembre 2016. J'expliciterai l'idéation, la recherche préliminaire, l'expérimentation technique, le travail de terrain, la scénarisation, la fabrication du dispositif, les présentations de l'œuvre à deux moments différents et les retours de la part du public.

4.1 Idéation

À l'école de médias, ma première approche de l'aspect création de la maîtrise et le premier moment d'exploration formelle s'est fait dans le cours d'interactivité, j'ai exploré personnellement diverses stratégies de montage dynamique assisté par ordinateur ainsi que des principes de base de la programmation visuelle, je me suis également initié au *physical computing*, qui me permettait de transposer des données à caractère analogue vers des systèmes numériques et vice versa, et le vidéomapping qui me permettait de faire sortir le média de l'écran pour prendre place dans l'espace, de dépasser le cadrage conventionnel des médias audiovisuels pour s'adapter au caractère irrégulier des espaces. Ces expérimentations ainsi que les réflexions que les accompagnaient ont transformé mes perspectives initiales de création d'un documentaire en animation vers la production d'une installation immersive et interactive. J'ai développé cette idée tout au long de mon parcours académique à la maîtrise : j'ai fait des explorations sonores sur la spatialisation de la voix, des tests de montage dynamique, d'applications interactives et d'images de synthèse, ainsi que des tests au niveau du traitement de données analogues et des protocoles de communication

entre dispositifs, afin de déterminer le style d'interaction le plus approprié à l'installation.

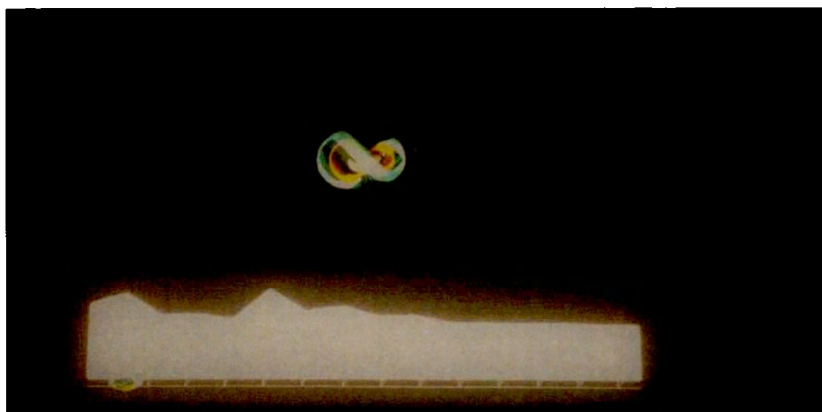


Fig. 4.7. Photogramme de « Paysage numérique animé par piste sonore » 2014.

Des expérimentations sur l'aspect visuel et sur les images de synthèse générées en temps réel ont également été réalisées : j'ai réalisé un paysage virtuel qui était animé à partir des données générés par une trame sonore et également programmée sur Quartz Composer dans le cadre du séminaire de recherche-crédation sur l'image, ainsi que des boucles animées de textures sphériques dessinées à la main qui ont constitué des explorations esthétiques pour l'aspect visuel de l'installation.

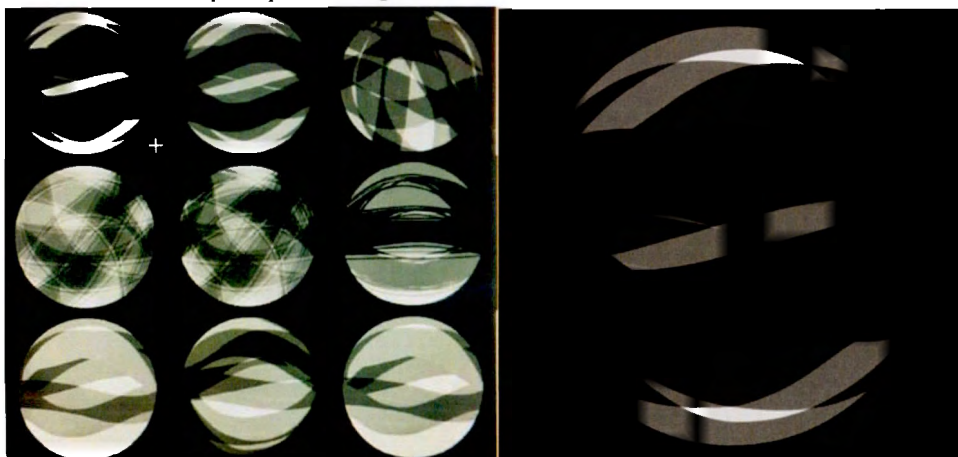


Fig. 4.8 et 4.9 Tests de textures animées pour les sphères de « Nikai » 2014.

À partir des apprentissages tirés de ces explorations j'ai élaboré le projet du mémoire de recherche création. Il me fallait tenir compte du plan de création à définir, du travail de terrain à réaliser en Colombie, de la scénarisation de l'installation et de l'établissement d'un système d'immersion audiovisuel et interactif. Avant de réaliser le travail de terrain, je ne pouvais qu'établir quelques aspects en relation à la structure générale de l'expérience proposée au public : la forme de l'installation, l'organisation des éléments dans l'espace d'immersion, les zones de projection, et l'espace externe du son. Mais sans avoir fait le travail de terrain je ne me pouvais pas cerner l'œuvre de façon précise, car j'étais moi-même, jusqu'à ce moment, éloigné de la communauté par le temps et la distance. Alors je suis parti.

4.2 Travail de terrain



Fig.4.10 (de gauche à droite) Oscar Javier Neira, journaliste et Fernando « Fercho » Choa, accompagnateur sur le terrain.

Par l'intermédiaire d'un ami journaliste, Oscar Neira, je suis entré en contact avec quelques membres du chapitre urbain Moyana Buinaima de la ville de Florencia, au nord de l'Amazonie colombienne. Pendant une période de trois mois j'ai eu la

possibilité d'échanger avec le Caduma³⁴ de la communauté, Emilio Fiagama, ainsi que la dernière survivante du clan Uneki³⁵, Josefa Martinez, et le jeune Jadeniki³⁶, Fernando Choa, entre autres qui ont partagé avec moi des chants traditionnels et des récits propres aux différentes traditions des peuples Uitoto.



Fig 4.17 image d'archive du clan Yadico Jitomagaro. Noinui Jitoma en train de danser. Par : Mauricio Granados 2015

Mon exploration s'est développée autour de la tradition du mambe³⁷, substance faite à partir des feuilles de coca et des cendres de yarumo, et de l'ambil, miel du tabac et sels végétaux, dont la fabrication et la consommation sont des piliers centraux de la vie de la communauté. Un autre élément important et qui a inspiré la forme de l'installation est l'ananeke³⁸, ou maison communautaire, centre de la vie politique et spirituelle de la communauté.

³⁴ Annexe A 3.9 La constitution du Caduma. P120.

³⁵ Annexe A 3.5 Josefa, la dernière Uneki. P100.

³⁶ Annexe A 3.4 Jadeniki, l'Orphelin. P93.

³⁷ Annexe A 3.2 Chapitre Monaya Buinaima. P85.

³⁸ L'*Ananeke* ou Maloca est la maison communautaire, centre de la vie de la nation Uitoto et qui représente le ventre de la terre. *Jurama*, selon les mots de Fernando Choa, est « la personne qui fait de son discours une incantation. »

4.3 Scénarisation et production de l'œuvre

J'ai décidé d'organiser l'installation à partir du Yuaki³⁹, ou danse des fruits, car cette fête rituelle synthétise particulièrement l'univers symbolique de la communauté, en particulier celui du chapitre Monaya Buinaima. Pour la première version, j'ai choisi quatre chants qui font partie du Yuaki et qui représentent le passage du temps dans la vie quotidienne de la communauté : en premier lieu, le chant pour annoncer l'arrivée du soleil interprété par Emilio Fiagama, deuxièmement, le chant pour la coupe du maguaré, interprété par Paula Falla, puis le chant à Jitoma, le dieu soleil, interprété par les chanteurs du chapitre Monaya Buinaima ; et enfin le chant du criquet Jikiodo, qui annonce le passage du temps du coucher du soleil jusqu'à minuit et qui a été interprété par Fernando Choa. J'ai ajouté à ces chants, une atmosphère sonore créée à partir de l'enregistrement du son ambiant de l'ananeke et d'une interprétation du maguaré qui sert à appeler la communauté autour de la maison communautaire.



Fi 4.19. Schéma de la première itération de l'installation.

³⁹ Voir annexe A. 3.8 Yuaki, la danse des fruits. P117.

Ainsi, l'installation se divise en six états, qui sont établis comme suit :



Fig.4.20. Visuel de l'état Maguaré.

État Maguaré : État neutre et initial de l'installation. L'atmosphère sonore est composée des sons d'ambiance de l'aneko plus du son du Maguaré. Il est activé et demeure ainsi lorsque le système de captation de mouvement de l'installation, caméra Kinect, ne reçoit aucun signal. Normalement cet événement est déterminé par l'absence d'utilisateurs à l'intérieur de la zone de captation. Cet état est allégorique de la fonction du maguaré dans la communauté, qui est celle de la convoquer à l'aneko. Au niveau visuel le mot « *Nikai* » est affiché dans un texte dynamique sur fond en dégradé et animé en rendu, j'ai pensé que cet effet serait une façon de représenter le caractère vivant de la langue parlée. L'état finit dès que l'utilisateur entre dans la zone d'immersion, pour ensuite déclencher l'état *Nikai*.



Fig.4.21. Visuel de l'état Nikai

État Nikai : Représenté par la zone blanche et le recadrage gris avec les sphères de couleur dans le schéma du scénario, l'état Nikai est constitué d'une interface de navigation entre trois des chants choisis : *Le chant pour annoncer l'arrivée de l'aube, le chant de la coupe du maguaré et le chant à Jitoma*. Dans cet état, trois sphères polychromes apparaissent dans la zone de projection, les sphères sont animées en temps

réel à partir de deux sources, le signal de trois pistes forme une ambiance sonore dynamique et la position de la main du premier usager est identifiée par la Kinect. La position de la main de l'utilisateur affecte la taille des sphères et le volume de la piste sonore y associée. Le comportement de ces éléments s'établit en fonction de la distance de la main par rapport à chaque sphère de façon directement proportionnelle, le volume des éléments associés à une sphère augmente à mesure que la main s'en approche et se réduit à mesure que la main s'en éloigne. À partir de l'état *Nikai*, l'utilisateur a accès aux états *Amanecer*, *Jaguar* et *Coupe du Magüaré* pour y revenir à chaque fois et, une fois les trois états visités, l'état *Jikiodo* est activé de façon automatique.



Fig.4.22. Visuel de l'état Amanecer

État Amanecer : Dans cet état l'utilisateur entend *le chant pour annoncer l'arrivée de l'aube* interprété par Emilio Fiagama. L'interprétation du chant serait animée en rotoscopie et des éléments visuels d'ordre génératif et animé en temps réels sont superposés sur la rotoscopie de manière à créer un paysage virtuel allégorique du chant.



Fig.4.23. Visuel de l'état Coupe du Maguaré

État Coupe de Magüaré : Dans cet état l'utilisateur entend *le Chant pour la coupe du Magüaré* interprété par Paula Falla, l'interprétation du chant serait animée en rotoscopie et des éléments visuels d'ordre génératif et animé en temps réel sont superposés sur la rotoscopie de manière à créer un paysage virtuel faisant aussi allusion

au chant.



Fig.4.24. Visuel de l'état Jaguar

État Jaguar : Dans cet état l'utilisateur entend *le Chant à Jitoma*, interprété par les danseurs du chapitre urbain *Monaya Buinaima*. L'interprétation du chant est représentée par une tête de Jaguar faisant allusion à *Jikoerima*, le jaguar amer, qui est l'une des manifestations du dieu Jitoma. La tête du Jaguar est un modèle 3D en image de synthèse. Des éléments visuels de la même nature sont ajoutés de façon à créer un paysage virtuel faisant allusion au chant.



Fig.4.25. Visuel de l'état Jikiodo

État Jikiodo : Cet état se déclenche automatiquement lorsque l'utilisateur est passé par les états précédents. L'utilisateur entend alors *le chant du criquet Jikiodo*, qui compte les heures du crépuscule jusqu'à minuit, et se voit immergé dans le ciel d'une nuit étoilée. Une fois que l'état Jikiodo est terminé, l'installation revient à l'état Nikai, où l'utilisateur peut recommencer l'expérience, ou sortir de la zone d'immersion ce qui ramène l'installation à l'état *Magüaré* pour inviter de nouveaux usagers à y entrer.

4.3 Production de l'œuvre

J'ai eu l'opportunité de fabriquer la structure de l'installation dans le cadre d'un stage de recherche chez Communautique, pendant cette période j'ai eu la possibilité d'approcher des technologies de fabrication et de prototypage rapide du type FabLab. J'ai donc réalisé les plans d'une structure circulaire autoportante et j'ai fabriqué ses composantes à l'aide d'une machine de découpage à contrôle numérique et d'autres outils de prototypage rapide ; postérieurement j'ai fait une série de tests de projection sur des tissus variés pour finalement choisir le Blackout 100 % polyester pour recouvrir l'intérieur de la structure cylindrique. J'ai fait un montage dynamique des séquences sonores choisies et j'ai ajouté quelques images de concept art et une séquence d'animation en rotoscopie. J'ai présenté cette première version dans le cadre de la nuit blanche chez Échofab.



Fig. 4.36. Deux visiteurs lors de la première présentation à la Nuit Blanche chez Échofab

Après cette première présentation, j'ai retravaillé le vidéomapping et je me suis lancé dans le design de l'architecture de l'applicatif de l'installation et du flux de données en vue de développer l'aspect interactif et l'image de synthèse générée en temps réel. Pour ce faire j'ai schématisé sur papier l'architecture du projet et le flux d'informations et je me suis servi par la suite du logiciel *Touchdesigner*, un logiciel qui me permet de

travailler tant par arborescence et par établissement d'un réseau nodal du flux l'information que par emboîtement. Une fois la programmation fonctionnelle, j'ai importé les séquences vidéo en prise de vue réelle captée lors du travail de terrain et je me suis préparé pour une deuxième présentation, cette fois-ci à l'UQAM.

4.8 Présentation de la deuxième Itération de l'installation et réception de l'œuvre

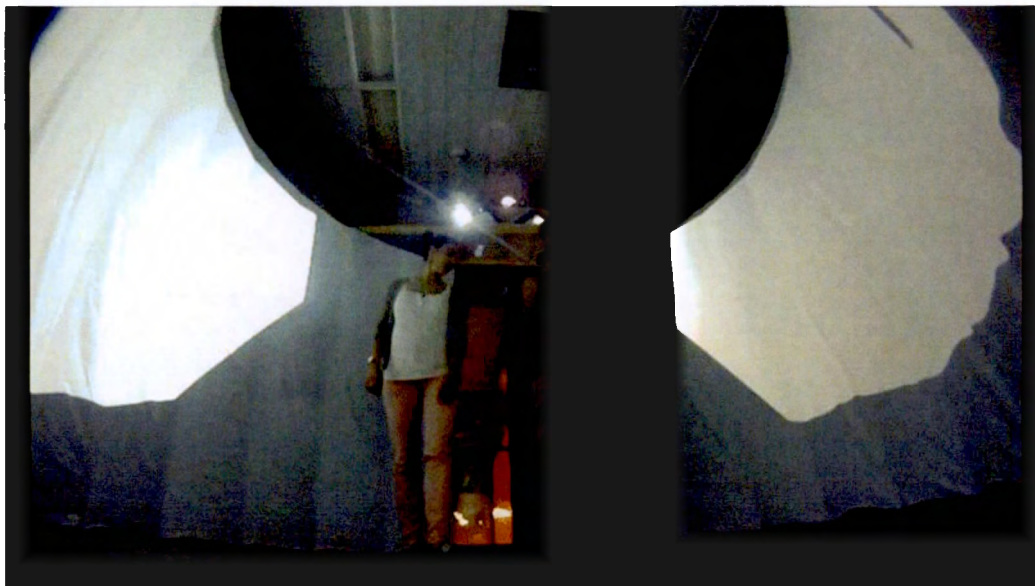


Fig. 4.40. Usagers en interaction avec l'installation. 2016.

La présentation a eu lieu au pavillon JE de l'UQAM, ce qui a été non seulement l'occasion pour tester l'œuvre face au public, mais d'évaluer les modes d'interaction des gens face à l'installation. J'ai eu l'occasion de rencontrer quelques-uns des membres du public et de faire un petit enregistrement des usagers à l'intérieur de l'installation, quelques personnes ont demandé des explications par rapport à l'expérience, le public était assez varié, en âge et en connaissance du sujet de l'installation. De manière générale, j'ai pu identifier deux types d'usagers à partir de leurs témoignages de l'expérience de l'installation, bien que ces catégories ne

constituent qu'un premier échange avec le public sur la réception de l'œuvre et ne sont pas nécessairement articulées avec la littérature existante sur la réception d'œuvres immersives et interactives de ce type. Ces catégories ne sont pas non plus absolues, toutes les usagères et tous les usagers se trouvent quelque part entre les deux catégories, mais ont été classés selon la tendance dominante de leurs témoignages. Une partie des assistants, qui je nommerai « *le groupe d'affinité diégétique* », ont expliqué qu'ils se sentaient déboussolés lors de l'expérience de l'installation, ils ressentaient l'absence de référents langagiers pour comprendre et ont eu tendance à se replier sur eux-mêmes afin de déchiffrer leur vécu (introspection), pour eux c'était comme la résolution d'un casse-tête, ils voulaient comprendre le sens caché de ce qui bougeait devant eux. Le manque de repères, de sous-titrage, de mise en contexte les mettait mal à l'aise et générait un sentiment de frustration ou de dégoût envers l'expérience. Ils demandaient un encadrement plus ordonné de l'expérience afin qu'elle soit facilement et entièrement compréhensible.

Le deuxième groupe, qui je nommerai « *le groupe d'affinité mimétique* » a déclaré avoir vécu l'expérience de l'installation avant tout comme une expérience esthétique, ils ont également ressenti le besoin de déchiffrer l'expérience, mais à travers leur propre performance, ils ont expliqué qu'ils avaient eu envie de danser à l'intérieur de l'espace d'immersion, interpellés par les aspects sonore et interactif de l'installation. Ils avaient tendance à se laisser emporter par l'expérience telle qu'elle apparaissait devant eux et centraient sur elle leur attention. Ils ont manifesté avoir été charmés par le rythme des chants et la sonorité des voix des interprètes.

D'autres remarques ont été faites au niveau de la simplicité de l'installation, surtout au niveau visuel ; certaines personnes, qui connaissaient l'univers des nations autochtones en Amazonie s'attendaient à une expérience plus exubérante. Les témoignages ont lancé des pistes dans plusieurs directions dont chacune demanderait une étude plus approfondie. Sur la nature des œuvres de ce type, telles que des études de réception, ou

sur la nature même du récit interactif et sa capacité à consolider un mode de communication intégrale basé sur les fondements de l'expérience phénoménique, la nécessité de repères culturels proches des systèmes de signification du public cible et non seulement de l'univers culturel dont il est question dans l'œuvre. Mais aussi sur les aspects sociaux et économiques implicites à la création et développement de ce type de projets : Quelle est la place des projets de médiation culturelle et interculturelle dans le spectre des nouveaux médias toujours assujettis aux critères esthétiques et structures de production ancrées dans la culture occidentale et les critères hégémoniques d'un système de valeurs basé sur la productivité, quelle est la pertinence du passage de la production de l'œuvre vers l'accompagnement des communautés dans l'appropriation et réinterprétation des techniques et méthodes de création multimédia, ou la pertinence des « hybridations épistémiques » résultantes de ces échanges et appropriations ainsi que la capacité du monde académique et les systèmes de production et innovation technologique à les intégrer tout en permettant une émancipation culturelle, économique et scientifique des acteurs impliqués, et seulement pour donner quelques exemples. J'espère pouvoir me pencher sur ces aspects, dans l'avenir de ma démarche de recherche-crédation à travers d'autres projets, au moins sur quelques-uns d'entre eux. Pour le moment, ce retour se centre dans l'ébauche rapide du panorama de la réception de l'œuvre pour signaler les enjeux de l'expérience phénoménique, au-delà du langage, dans la construction de sens.

CONCLUSION

À ce stade, tout en ayant conscience du fait que Nikai est engagé dans la dynamique du devenir et pourtant sujet à une constante évolution et à la possibilité de dissolution, il est important d'énoncer les apprentissages tirés de cette démarche de recherche-crédation. Cette œuvre est la consolidation d'un long processus de formation personnelle, académique, professionnelle et technique. Point de convergence d'une panoplie d'apprentissages divers, c'est la première étape d'un plan de vie ayant pour but de promouvoir et de faire avancer des processus de médiation culturelle par la création, individuelle et collective. Et ce, non seulement avec l'intention de participer à l'espace dialogique contemporain autour des questions d'identité, de mémoire et de culture, mais aussi pour appuyer et faciliter les dialogues entre les distinctes sphères symboliques, culturelles et épistémologiques afin de favoriser leurs interactions, métissages et hybridations dans une dynamique d'innovation ancrée sur la mémoire et les traditions en même temps qu'ouverte, inachevée et projetée vers l'avenir commun.

Nikai se déploie comme une stratégie de médiation par la création qui, jusqu'à ce point, a été centrée sur sa propre consolidation. À travers les expériences de recherche et de création, j'ai pu constater les implications ontologiques, épistémologiques, culturelles et sociales de la médiation culturelle par la création. La mise en place d'une œuvre multimédia permet de mettre en valeur le patrimoine immatériel de la nation Uitoto et de rapprocher le public général de ce phénomène culturel. La création de l'installation et mon passage chez Échofab m'ont familiarisé avec les méthodes de fabrication numérique et de prototypage rapide, ainsi qu'avec le principe de création collective et ouverte issue des citoyens et de leurs dynamiques d'interaction sociale. Ceci implique également la prise de conscience de l'importance de l'engagement du public dans les

démarches de médiation par la création ce qui permet un passage de la *spectature* (Lefebvre 1997) à la co-crédation, aspect qui a été d'veloppé dans le cadre de mon stage en Bolivie avec Oxfam et Wapikoni Mobile dont le court-métrage *Kawsayninchis* est issu. Tous ces aspects seront repris dans les prochaines itérations de l'œuvre.

C'est pourquoi la plus récente présentation de Nikai tient compte de la réception de la part du public, oscillant entre les aspects discursifs et performatifs de l'œuvre. À partir des témoignages d'une vingtaine de participants, j'ai eu l'opportunité de raffiner le cadrage théorique en vue de mieux illustrer l'implication de la médiation par la création dans les dynamiques individuelles et collectives impliquées dans la production et l'émergence culturelles. Cette reformulation m'a amené à considérer une série de questions pour l'avenir de ma pratique en médiation par la création. En premier lieu, il est nécessaire de faire attention à l'équilibre entre les aspects narratif/discursif et performatif des œuvres issues des démarches de médiation, que ce soit par la recherche de l'égalité entre ces deux aspects ou par l'oscillation de l'expérience des usagers entre eux. Deuxièmement, il est important de considérer la question de la participation des acteurs impliqués dans les démarches de médiation par la création, question qui se pose à partir de la prise de conscience des possibilités de l'action/création collective et de ses enjeux sur l'hybridation culturelle, ainsi que sur la prise du pouvoir des populations et sur leur participation à leur propre développement par l'appropriation, la valorisation, le partage et la démocratisation des savoirs et techniques divers. Voilà qui constitue un point capital pour l'avenir de ma démarche. Il est aussi souhaitable de chercher à m'articuler avec des processus locaux et de coopération internationale en médiation par la création qui soient déjà en place afin d'avoir accès à un champ d'action établi au sein de leurs pratiques respectives et de chercher à y contribuer en vue d'établir des liens à échelles locale et globale pour faciliter les échanges créatifs entre les populations, la coopération et la possibilité de nouvelles hybridations culturelles.

Certes, bien que la démarche de recherche-cr  ation que constitue Nikai arrive    sa conclusion avec la fin de la r  daction de ce m  moire, elle n'est pas   puis  e ; bien au contraire, de nouvelles voies d'exploration   mergent autour des deux questionnements pr  sent  s auparavant. De nouvelles it  rations de l'  uvre et de la m  thodologie ici d  velopp  e s'av  rent n  cessaires pour l'  volution de cette d  marche et, dans le cas sp  cifique de l'installation, il est n  cessaire de veiller    une participation plus active de la part des membres du chapitre Monaya Buinaima dans les prochaines it  rations et de chercher    faciliter la circulation de l'  uvre principalement dans les emplacements urbains de la nation Uitoto en Colombie. Tout reste    faire, malgr   le travail fait jusqu'  ici, l'apprentissage tir   de ce travail ne serait que le premier pas d'un projet de vie ouvert dans son   volution, ayant cependant clairement l'objectif de tresser des liens interculturels, identitaires, interdisciplinaires et   pist  mologiques pour ainsi faciliter l'  mergence de solutions et d'innovations int  grales qui nous approchent de plus en plus de l'  id  al humain de coexistence dans la diversit  , de compr  hension et de partage universel.

ANNEXES

Annexe A. Récit de création sous la forme d'un récit d'explicitation.

4.1 Antécédents	63
4.1.1 Université Surcolombiana	63
4.2 École de Médias	68
4.2.1 Expérimentation sonore.....	68
4.2.2 Expérimentations visuelles.....	69
4.2.3 : Installation immersive interactive	71
4.3 Travail de terrain	73
4.3.2 Chapitre <i>Monaya Buinaima</i>	80
4.3.4 <i>Jadeniki</i> , l'orphelin.	88
4.3.5 Josefa, la dernière <i>Uneki</i>	95
4.3.6 Ambi Wasi, la maison Cofân de guérison.....	98
4.3.7 <i>Ayahuasca</i> , vigne de l'esprit	103
4.3.8 <i>Yuaki</i> , la danse des fruits.....	113
4.3.9 La constitution du <i>Caduma</i>	115
4.4 Retour à Montréal, évaluation du matériel et scénarisation.....	121
4.5 Échofab, prototypage et fabrication du dispositif d'immersion	127
4.6 Partir encore sur un nouveau terrain.	139
4.8 Présentation de la deuxième Itération de l'installation et réception de l'œuvre ..	150

Ce texte est dédié au récit de création, il s'agit de raconter comment l'intention de réaliser un projet médiatique sur la tradition orale de la nation Uitoto passe, dans sa forme, du webdocumentaire interactif en animation à l'installation multimédia immersive et interactive et de préciser le processus de matérialisation de cette intention dans ses différentes itérations. Il ne s'agit pas seulement d'une description succincte des procédés et processus qui y sont impliqués, mais aussi d'un récit imbriqué dans le temps chronologique, tantôt anecdotique, tantôt réflexif, des explorations réalisées autour des composantes de l'installation qui apparaissent dans l'état actuel de celle-ci : l'espace, le mouvement, le son et l'image, à la lumière des méthodes heuristiques et itératives.

Ce chapitre est composé de trois parties, un premier survol général sur les expériences et projets qui ont ouvert le chemin pour la création de **Nikai**, tels que les expériences de création/intervention en parallèle à l'école de communication en Colombie, et mes études en arts visuels à la ville de Québec d'où émerge l'idée de faire un projet inspiré de la tradition orale des premières nations. La deuxième partie de ce chapitre est consacré au travail de terrain, à l'expérience du contact avec les membres du chapitre urbain Monaya Buinaima dans la ville de Florencia pendant une période de trois mois et la troisième partie est consacrée aux explorations et apprentissages tout au long de la maîtrise ainsi qu'à la présentation des itérations résultant de ces explorations et à la réception de l'œuvre de la part du public. Ce parcours est traversé par deux stages qui m'ont permis d'élargir la perspective sur ma démarche de recherche/création. Enfin, en guise de conclusion, la dernière partie de ce chapitre est dédiée aux possibles futures itérations et à l'évolution de la démarche dans mes intentions et mes projets à venir.

1 Antécédents

Je suis arrivé à l'école de médias avec l'intention de réaliser un documentaire interactif pour le web, ce qui permettrait le croisement entre mes intérêts pour la communication : l'image, la narration orale, le multimédia, le cinéma d'animation et le jeu. J'ai également toujours éprouvé une fascination pour les univers narratifs, ce maillage de principes qui définissent les règles ou les lois propres à un univers de fiction, je me suis intéressé tout d'abord à la manière dont une diversité de produits culturels⁴⁰ explique les principes qui soutiennent leurs fictions, qui sont de plus en plus élaborées avec l'avènement du transmédia. Postérieurement, j'ai remarqué la similitude de ces maillages avec ceux des mythes étiologiques⁴¹ et des récits de création dans les différentes traditions culturelles, dont j'ai fait la découverte grâce à mon intérêt pour la narration orale et la littérature, et à l'ancrage de ceux-ci dans les pratiques quotidiennes des peuples qui les professaient. Ces éléments reviendront tout au long de mes années d'études en Colombie et au Québec ainsi que l'expérimentation et l'appropriation des techniques et méthodes de production et de création en médias.

1.1 Université Surcolombiana

En Colombie, j'ai participé à la création d'espaces de diffusion et de discussion cinématographique (ciné-clubs) ayant la particularité de prendre place dans l'espace public pour que des lieux quelconques — couloirs, façades de bâtiments, impasses ou parcs — accueillent des écrans de cinéma, afin d'ouvrir dans les espaces quotidiens de la ville des espaces sur le monde. D'autres exercices du même style ont suivi,

⁴⁰ De type séquentiel, tel que la bande dessinée ; produits en série, ou bien de nature transmédiatique.

⁴¹ Mythes d'origine, qui expliquent les causes d'un phénomène. Étymologie du mot étiologique : 1611 philos (Cotgr). Empr. au gr. α ἱ τ ι ο λ ο γ ί α « recherche, exposition des causes ». Centre national de ressources textuelles et lexicales. <http://www.cnrtl.fr/etymologie/%C3%A9tiologie>.

Informato : un journal mural aux alentours de l'université pour publier des contenus en lien avec la vie du quartier, tout format de journalisme écrit confondu : des chroniques, des reportages, des poèmes et de la bande dessinée, une émission radio, *La Piedra*, réalisée entièrement par des étudiants qui en l'absence d'une station radio à l'université et inspirée de la *verbena*⁴², était diffusée par un système de haut-parleurs à l'agora, au café étudiant, et dans la rue devant les portes principales de l'institution à l'heure du diner, une semaine sur deux.

1.2

BASA

En 2009, deux ans après mon arrivée au Québec, j'ai commencé mes études en arts visuels au tout nouveau Baccalauréat en arts et sciences de l'animation (BASA) à l'université Laval, où j'ai eu la possibilité de découvrir et d'expérimenter des aspects liés à la production d'images animées, traditionnelles et de synthèse. Ces explorations ont pris forme dans une série de projets d'animation et de tests techniques dont je souligne les suivants :

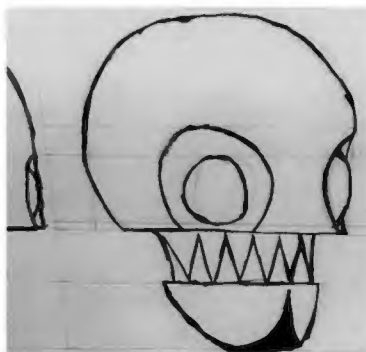


Fig.4.1. Design du personnage « Jusiflamui » pour le court-métrage « Kai Moo Nanie Komuitajagai — (la création) 2010.

⁴² « 2. f. Fête populaire de rue, célébrée la nuit, en plein air et, normalement, en relation à une festivité ou célébration. » Traduction libre. Real Academia Española (RAE). Définition de Verbena.

La création, inspirée d'un récit de création Uitoto consigné dans le recueil *Religion y Mitologia de los Uitoto* de Konrad Theodor Preuss et raconté dans la voix d'Emilio Fiagama, le clip d'animation simule la technique d'animation en papier découpé à partir d'une série de photographies des parties du corps des personnages dessinés à la main puis assemblées et animées avec un logiciel d'animation vectorielle ; ce court-métrage est également une expérimentation autour d'un récit de tradition orale comme base narrative en animation.

El Pingüino escuchando Megadeth : Un vidéoclip réalisé pour une composition musicale homonyme du musicien colombien José Gallardo Arbelaez, réalisé en collaboration avec l'artiste visuel Claudia Bilodeau, le clip est une expérimentation autour de l'hybridation entre image animée et vidéo qui consistait en une séquence de paysages urbains de la ville de Québec sur lesquels une forme sphérique noire se promenait, dessinée directement sur les photogrammes de la séquence vidéo à l'aide d'un logiciel d'illustration matricielle ; ce vidéoclip fut l'occasion de travailler également autour de l'expérience audiovisuelle comme non-discours.

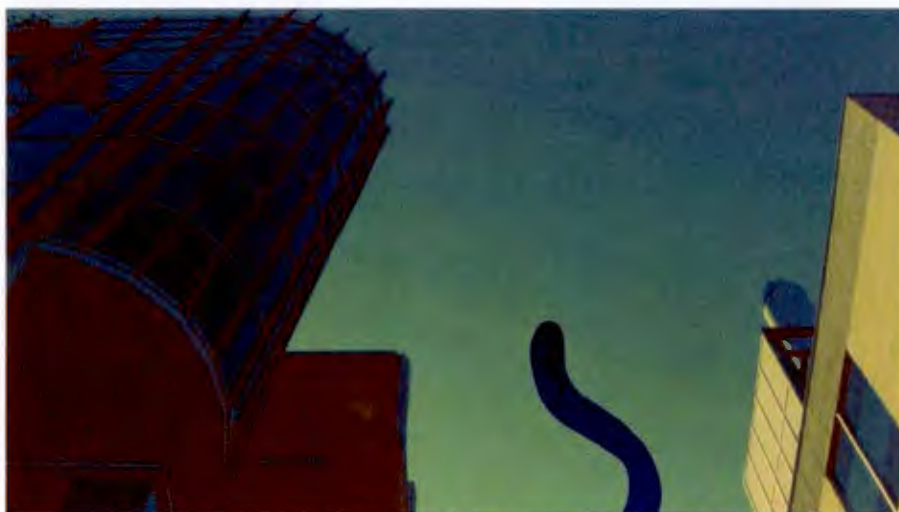


Fig.4.2. Photogramme du vidéoclip « El Pingüino escuchando Megadeth » 2012.



Fig.4.3. Photogramme du court-métrage « Caught in a Loop » 2010.

Système de synchronisation labiale (Lypsinc), inclus dans un logiciel d'animation vectorielle très populaire dans l'industrie de l'animation 2D, le système de synchronisation labiale me permettait d'affecter avec une grande souplesse l'animation faciale d'une marionnette pour animation 2D vectorielle : une série de gestes prédéfinis de la marionnette étaient associées à des pictogrammes qui représentaient des sons spécifiques, le logiciel réalisait une interprétation de la piste sonore et adaptait les gestes faciaux du personnage en fonction de la ligne de temps de la séquence à animer, à l'époque, ce fut une première approximation à l'affectation de l'image par un signal sonore.



Fig.4.4. Photogramme de la séquence de crédits du court-métrage « Origin » 2012.

Origin. Mon projet de fin de Baccalauréat, Origin consistait en l'élaboration d'une bible illustrant l'univers narratif par une production transmédia de fiction, un space opera à la sauce steampunk, orientale et autochtone portant sur deux civilisations séparées dans des dimensions parallèles qui entrent en conflit quand l'une d'entre elles, hautement industrialisée, militariste, hiérarchisée, et dont les élites pratiquent la magie rituelle en secret, s'embarque dans une campagne de colonisation pour s'emparer des ressources naturelles, énergétiques et magiques de l'autre dimension. Le document contient le cadre général de l'univers narratif, ainsi que quelques notes sur les peuples formant ces civilisations, leurs mœurs et costumes, leurs mythes fondateurs, et leur situation politique, accompagnées d'une série d'illustrations pour l'enrichir visuellement. En parallèle j'ai réalisé une animatique de promotion pour un court-métrage d'animation se déroulant dans cet univers narratif. Celle-ci montre une troupe armée qui prend d'assaut un ancien temple, qui est défendu par un moine chargé de le protéger ainsi que le trésor/artefact que s'y trouve. L'animatique a été faite à partir d'une trame sonore instrumentale et contenait des vignettes de scénarimage animées partiellement ainsi que des séquences animées et colorées.



Fig.4.5. Photogramme du court-métrage « Origin » 2012.

2 École de Médias

Une fois à l'école de médias, ma première approche de l'aspect création de la maîtrise et le premier moment d'exploration formelle s'est fait dans le cours d'interactivité, à la charge de Tomas Ouellet-Fredericks, ou j'ai exploré personnellement diverses stratégies de montage dynamique assisté par ordinateur ainsi que des principes de base de la programmation visuelle, je me suis également initié au *physical computing*, qui me permettait de transposer des données à caractère analogue vers des systèmes numériques et vice versa, et le vidéomapping qui me permettait de faire sortir le média de l'écran pour prendre place dans l'espace, dépasser le cadrage conventionnel des médias audiovisuels pour s'adapter au caractère irrégulier des espaces. À la fin de l'atelier en interactivité, j'ai collaboré avec Béatrice Ortiz et avec le soutien de Thomas Ouellet-Fredericks afin de développer un dispositif permettant de peindre avec le mouvement des mains de l'utilisateur à l'aide d'une caméra Kinect et programmé sur MAX 6.

2.1 Expérimentation sonore

Le séminaire de recherche-crédation sur le son a été l'occasion pour moi d'explorer les enjeux de la spatialisation sonore et de la voix en tant que matière sonore. Le résultat de ce séminaire consiste en une composition à partir de l'échantillonnage d'extraits d'improvisation vocale proches du Skat, interprétés par Karolyne Courville, le montage a été réalisé pour reproduction 5.1 de façon à donner l'impression d'une polyphonie simulée par la distribution spatiale et la superposition des échantillons à partir d'une seule voix. Cet exercice m'a permis d'établir les éléments à tenir en compte pour l'enregistrement, le traitement et la mise en espace des chants et récits à recueillir pendant le travail de terrain, tel que le soin des conditions d'enregistrement, le type de microphone à utiliser, etc. L'exercice m'a permis également d'approcher la

composition sonore en traitant le matériel donné par un agent extérieur dans une dynamique de médiation.

2.2 Expérimentations visuelles



Fig. 4.6. Photogramme du vidéoclip « Itinéraires abouliques » 2012.

Dans le projet audiovisuel intitulé *2013-A, Itinéraires abouliques*, une exploration vidéo sur la solitude des trajets urbains, j'ai demandé à trois jeunes écrivains québécois (Claudia Bilodeau, Isabel Lanthier, Guillaume Beaulieu) de choisir un poème de leur création et de me permettre de l'enregistrer avec leur propre voix, pour chaque poème, nous avons fait plusieurs prises, puis chacun d'eux a été monté en le superposant avec ses multiples variations et en le décalant de quelques secondes pour ensuite le découper par segments pour finalement le monter de façon à produire une alternance imbriquée, les superposant encore les uns aux autres. Le visuel de cette pièce est composé de plans-séquences de mes trajets quotidiens dans le transport public à Montréal. Dans ce projet, j'ai travaillé le quotidien intime comme source d'inspiration.

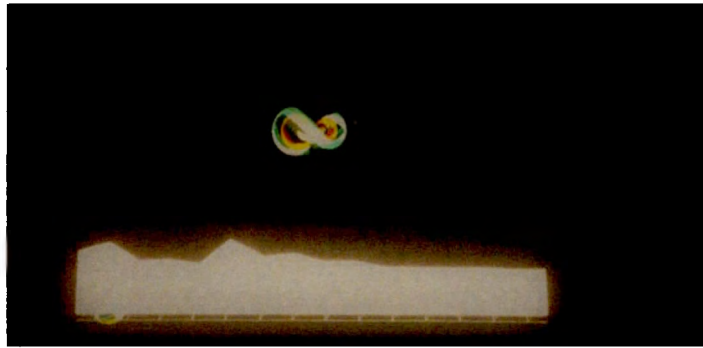


Fig. 4.7. Photogramme de « Paysage numérique animé par piste sonore » 2014.

Des expérimentations sur l'aspect visuel et génératif ont également eu lieu en chemin, un paysage virtuel animé par les données générées par une trame sonore et également programmée sur Quartz Composer dans le cadre du séminaire de recherche-crédation sur l'image, ainsi que des boucles animées de textures sphériques dessinées à la main comme explorations esthétiques pour l'aspect visuel de l'installation.

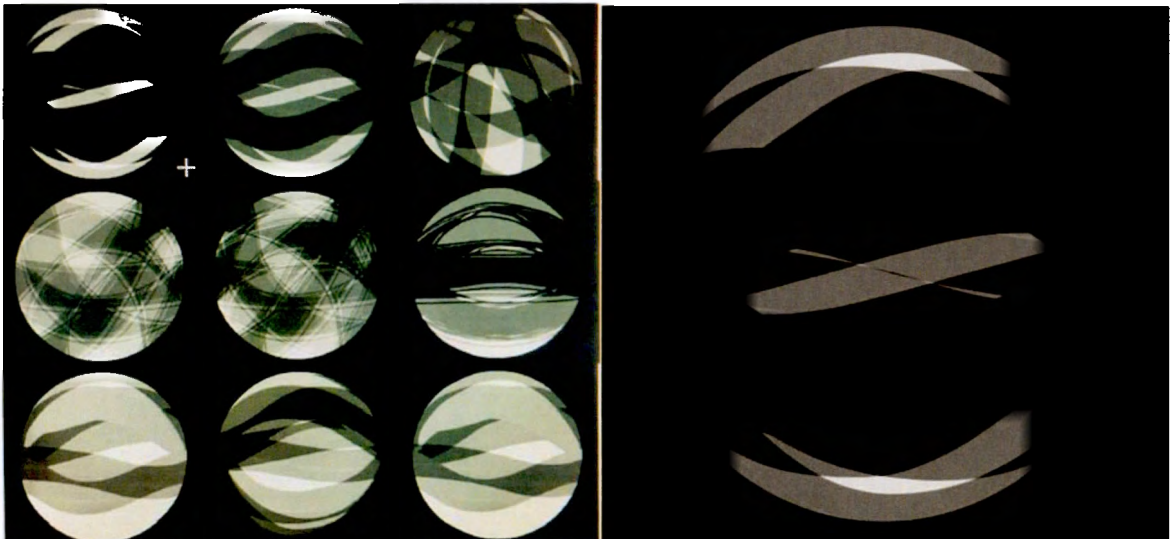


Fig. 4.8 et 4.9 Tests de textures animées pour les sphères de « Nikai » 2014.

2.3 : Installation immersive interactive

Ce cheminement d'expérimentations, la découverte du *physical computing* parallèlement à une approche des questions théoriques, épistémologiques et méthodologiques sur la recherche-crédation en médias m'ont poussé à réfléchir sur la nature du projet en considérant les notions de médiation, du corps, d'imaginaire, d'espace et d'expérience. J'ai également vu la possibilité de mettre ensemble plusieurs de mes sujets d'intérêt dans la production de cette œuvre et d'explorer de nouveaux horizons issus de la convergence des éléments rencontrés lors de mon parcours mentionné précédemment, tant dans l'aspect technique et méthodologique que conceptuel. La transition du documentaire web vers l'installation immersive émerge de la question sur la nature du média, le documentaire web aurait été accessible grâce aux ordinateurs personnels, portables et de poche qui auraient permis de le consulter sur le site web qui l'aurait hébergé, sa présence sur le web aurait garanti un large public et la possibilité d'y avoir accès à partir de n'importe quel point de la planète, mais aurait été limité aux caractéristiques du dispositif utilisé. L'installation immersive restreint énormément la diffusion du média, mais enrichit l'expérience offerte à l'utilisateur, j'ai opté pour explorer ses possibilités.

Dès lors et avec l'idée de concevoir et produire une installation immersive et interactive en synchronie avec la découverte pour ma part du logiciel Touchdesigner, j'ai commencé à faire des tests techniques afin d'établir le mode d'interaction de l'installation, l'utilisateur serait entouré sur l'axe horizontal par l'interface visuelle dynamique et il aurait un contrôle partiel sur le cours de l'expérience. Pour les systèmes de contrôle à distance, j'ai envisagé ou bien de permettre le contrôle par le biais des ordinateurs de poche, voire des téléphones intelligents, grâce au protocole OSC (Open Sound Control), ou bien de me passer complètement des dispositifs externes à l'installation et de permettre le contrôle à partir de la captation des gestes corporels de

l'usager avec une caméra Kinect et de la captation des gestes de sa main par un dispositif Leap Motion. Ces tests ont consisté à faire bouger des figures géométriques simples (sphères, cubes) dans un espace virtuel en trois dimensions et ont été programmés dans Touchdesigner⁴³.

À partir des apprentissages tirés de ces explorations je me suis lancé dans la rédaction de ce qui serait le projet du mémoire de recherche création. Il me fallait tenir compte du plan de création à définir, du travail de terrain à réaliser en Colombie, de l'élaboration du récit expérientiel de l'installation et de la matérialisation de ce récit par l'établissement d'un système d'immersion audiovisuel et de captation/interaction en temps réel. Avant de réaliser le travail de terrain, je ne pouvais qu'établir quelques aspects en relation à la structure générale de l'expérience proposée au public : la forme de l'installation, l'organisation des éléments dans l'espace d'immersion, les zones de projection, et l'espace externe du son. Mais sans avoir fait le travail de terrain je ne me pouvais pas cerner l'œuvre de façon précise, car j'étais moi-même, jusqu'à ce moment, éloigné de la communauté par le temps et la distance.

⁴³

Voir l'annexe X « EDM 7805: L'oralité chez les autochtones colombiens » P.18-28.

3 Travail de terrain



Fig.4.10 Oscar Javier Neira, Journaliste (gauche) et Fernando « Fercho » Choa, écrivain et accompagnateur sur le terrain (droite).

Je suis parti le 21 décembre 2013 à la rencontre de la nation Uitoto et de la Colombie après six ans d'absence. Mon objectif était de recueillir une série de récits et de chants propres à la tradition orale de la communauté, de classer le matériel recueilli selon le type d'activité qui lui était associé afin d'envisager le contexte dans lequel ils apparaissaient. Le projet était de séjourner en Colombie du mois de février au mois de mars 2014 pour établir un contact avec Oscar Neira, un ami journaliste connaisseur de la région et proche à la communauté Uitoto de Florencia, puis de me rendre avec lui à **La Chorrera**, en Amazonie, au cœur de la nation Uitoto pour cohabiter avec la communauté là où je croyais se trouver les éléments les plus authentiques de leur culture selon mes observations à ce moment⁴⁴.

⁴⁴ Voir l'annexe A1 « Carte de la Colombie ».

Le 6 janvier je suis parti vers Florencia, à la maison de mes grands-parents, je suis arrivé au nouvel aéroport de la ville qui à l'époque venait d'être rénové, c'était une journée très ensoleillée et dès que les portes de l'avion se sont ouvert la chaleur humide caractéristique des mois de décembre aux pieds de la cordillère s'est tout de suite collée à ma peau. Les nuages couvraient le ciel et, à l'horizon, la plaine sur laquelle se trouvait l'aéroport laissait voir quelques palmiers de cananguchal⁴⁵, ou Palmier-bâche, très caractéristique de la zone. À la sortie des passagers, peu nombreux, j'ai reconnu le visage souriant de ma tante, je l'ai serrée dans mes bras, j'ai pris mon sac à dos et embarqué dans l'auto de la famille. Sur la route nous avons parlé de tout et de rien, la fille de je ne sais qui s'était mariée à un très brave garçon de bonne famille qui avait une bonne profession, le fils de je ne sais qui d'autre réussissait dans sa carrière de gestion. Moi, j'étais plutôt plongé dans la contemplation du paysage, comme j'ai l'habitude de le faire chaque fois que je parcours ce trajet depuis mon enfance, mais cette fois-ci le village commençait bien plus avant que dans mes souvenirs. Des fermes, et des urbanisations d'accès restreint s'étaient installées autour de la ville. Je me souviens que ma tante m'a parlé également de la soudaine explosion de l'usage de motocyclettes en ville, tout le monde en avait une et, aux heures de pointe, les petites rues du village n'avaient pas de place pour ce flux véhiculaire, qui était signe de l'explosion démographique de la ville dans les dernières années. La grille de la maison était rouillée et les jams rosat⁴⁶ qui étaient demeurés devant la maison pendant toute mon enfance avaient été coupés. Mes grands-parents étaient assis au fond du salon, portes ouvertes sur le petit jardin, et se préparaient à la prière du rosaire. Je les ai serrés dans mes bras en me réjouissant de les voir encore en bonne santé. Je n'avais pas été chez eux depuis 2006 à l'occasion des funérailles de ma tante Gladys, qui était bijoutière et cherchait à s'inspirer des pétroglyphes des nations autochtones du fleuve Araracuara pour son travail. Quelques jours après les obsèques j'ai trouvé dans sa

⁴⁵ Mauritia Flexosa.

⁴⁶ Syzygium jambos.

bibliothèque le texte de Conrad Preuss sur la religion et la mythologie Uitoto. Je le garde depuis.

Pendant mon séjour, je m'efforçais de rester attentif à mon entourage afin d'identifier les sons les plus représentatifs du voyage et de les enregistrer sur le vif avec l'enregistreur de son (Zoom H4N Pro) qui m'avait été prêté par l'école de médias, j'étais impressionné par la qualité d'enregistrement de ce petit appareil, il suffisait de l'allumer et de brancher mes écouteurs pour que l'ambiance la plus anodine devienne un univers sonore riche en textures : la pluie sur les toits derrière la maison, les insectes la nuit, ma grand-mère récitant ses poèmes, je restais absorbé dans cette écoute.

Le lendemain de mon arrivée à Florencia, j'ai contacté Oscar Neira, ancien collègue et ami personnel depuis les années à l'école de communication à l'université Surcolombiana. Il avait approché la communauté par le passé dans le cadre d'une étude sur les formes de communication des premières nations en situation de déplacement en milieu urbain. Nous avons pris rendez-vous dans un café proche de la place centrale. Durant cette rencontre, nous nous sommes parlé des faits divers et anodins de nos vies après l'université, Oscar avait travaillé une année comme assistant de recherche du professeur William Fernando Torres⁴⁷ et ensuite dans les médias locaux à Florencia. Nous avons récupéré assez vite notre familiarité, je lui ai exposé le projet de recherche-crédation et nous avons ensuite ébauché un plan d'action pour approcher les membres de la communauté avec qui il était toujours en contact et échangeait de façon très active. Les jours suivants je me suis renseigné sur internet, dans mes archives personnelles et à la bibliothèque publique de la ville sur la littérature disponible à propos de la communauté, surtout sur l'*ambil* et le *mambe*, car je savais qu'ils étaient très importants dans la vie de la communauté et que j'allais très probablement les essayer.

⁴⁷ Fondateur de l'école de communication de l'université Surcolombiana.

Quelques jours après nous sommes allés visiter une femme leader Uitoto qui habitait au sud de la ville dans un de ces nouveaux quartiers qui ont commencé comme des bidonvilles établis à cause de la migration massive des populations rurales fuyant la guerre vers les centres urbains. Celui-ci en particulier avait été établi à la frontière de la zone dans laquelle j'ai vécu jusqu'à l'âge de quatorze ans, il s'étendait vers le sud-ouest et connectait les quartiers Villa-Monica, Bellavista et Yapura. Depuis que ma famille⁴⁸ avait déménagé de Florencia vers Neiva, Huila, j'y retournais pendant les vacances et je restais chez mes grands-parents qui habitent plus vers le centre-ville et quelquefois je descendais dans mon ancien quartier pour revoir mes camarades d'école, amis et connaissances. On aurait pu supposer que dans mes visites intermittentes il m'aurait été possible de remarquer les petits changements du paysage, mais cela n'a pas été le cas. Les habitants disent que Florencia est une ville très calme où rien ne change jamais, figée dans le temps, telle Macondo⁴⁹. Même à ce moment où je traversais la ville sur la motocyclette d'Oscar Neira, les rues, les maisons et les arbres étaient similaires jusqu'au moment où nous avons atteint les limites de la ville de mes souvenirs, ma Florencia imaginée, pour atteindre la nouvelle et réelle Florencia qui s'engendrait dans le ventre de ces bidonvilles, comme il y a trente ans ce fut le cas de mon quartier d'enfance et de bien d'autres tout au long de l'histoire de la ville.

⁴⁸ À ce moment, ma famille était composée de ma mère, enceinte de mon frère Andres, de mon frère Oscar et de moi.

⁴⁹ Village imaginé par Gabriel Garcia Marquez dans ses romans *Cent ans de solitude*, *Les funérailles de Mamà Grande* et *Des feuilles dans la bourrasque*.

3.1 Chapitre *Jadeni Diona*⁵⁰

Nous sommes arrivés à un terrain de football improvisé avec des buts en guadua⁵¹ entouré par une série de petites maisons. Vers le centre se trouvait une hutte en planches de bois avec un sol de terre battue, la toiture était assez basse et en approchant de l'entrée il était possible d'entrevoir quelques meubles à l'intérieur, des tissus avec des motifs divers qui recouvraient les murs et marquaient les divisions à l'intérieur de la maisonnette. Sans descendre de motocyclette, Oscar a salué vers l'intérieur de la maison, à deux ou trois reprises. Une jeune femme est venue à notre rencontre et, sans sortir de la maison, nous a dit que la personne qu'on cherchait n'était plus en ville depuis quelques jours. J'ai pu remarquer qu'il y avait un peu de méfiance des deux côtés dans cette interaction : bien qu'Oscar semblât confiant, le fait de ne pas descendre de la motocyclette et ne pas l'éteindre montrait qu'il était prêt à partir vite ; de même, le fait que deux jeunes hommes se présentent devant une maison sans descendre du véhicule ni l'arrêter et demandent le chef de famille peut être perçu comme suspect dans un contexte de conflit dans lequel les activistes, leaders syndicaux et communautaires se font menacer, poursuivre et sont l'objectif d'attentats contre leur vie de façon constante. Une des remarques faites par ma tante lors de mon arrivée et réaffirmée par la suite par quelques connaissances était l'augmentation de taux de criminalité en ville dont plusieurs cas avaient été rapportés comme ayant été perpétrés par des hommes en motocyclette. Finalement, quand la jeune femme a reconnu Oscar, elle s'est approchée en souriant avec un air plus amical elle nous a dit que la femme

⁵⁰ *Tabac Orphelin*, traduction de Fernando Choa.

⁵¹ « La Guadua angustifolia se trouve en état naturel en la Colombie, l'Équateur et le Venezuela, elle forme de colonies dominantes connues sous le nom de "Guaduales" principalement concentrées dans la région andine entre 0 et 2000 mètres au-dessus du niveau de la mer ; elle se trouve principalement sur les rivages des cours d'eau, au piémont de la cordillère, dans les forêts de montagne et dans les vallées interandines. La guadua angustifolia a été introduite dans plusieurs pays de l'Amérique centrale et des Caraïbes, de l'Asie, de l'Amérique du Nord et de l'Europe. » Trad. Libre. SIMON VELEZ : *SIMBOLO Y BUSQUEDA DE LO PRIMITIVO*. P38. Salas, Eduardo. 2006.

que nous cherchions était partie à Bogotá pour un congrès des premières nations et qu'elle serait de retour probablement la semaine suivante.



Fig.4.11. Entrée au chapitre Jadeni Diona à Portal Fragueta, Caquetá.

Oscar a donc décidé de m'emmener voir d'autres membres de la communauté et nous sommes donc allés voir une famille qui habitait non loin de la place, dans le quartier Yapura. Au moment d'approcher de la porte nous avons remarqué que dans le salon (à Florencia les portes des maisons sont souvent ouvertes), deux femmes aux traits autochtones conversaient, Oscar a interrompu leur conversation pour saluer et demander *Condorito*, surnom sous lequel est connu Luis Hernando Perdomo, un des leaders du chapitre *Portal Fragueta Jadeni Diona*, les femmes nous ont permis d'entrer et, pour aller le chercher dans le fond de la maison, nous avons passé par un petit couloir qui traversait la cuisine et donnait accès au patio où un homme accompagné d'un autre versait sur des pots en plastique une sorte de liquide brun et visqueux. Ils nous ont vus et invités à nous asseoir avec eux, le plus jeune des deux a pris deux cure-dents et les a introduits partiellement dans la substance pour ensuite nous les offrir ; Oscar les a pris pour ensuite m'en passer un en me disant que c'était de l'Ambil, le miel de tabac ; la substance avait un goût salé et terreux, mais plutôt agréable. Oscar nous a présentés en faisant une sorte d'introduction respective et nous avons discuté de mon intention et de

la possibilité de réaliser des échanges périodiques pendant mon séjour à Florencia et même d'aller à Fragüita rencontrer la communauté. En contrepartie, monsieur Perdomo m'a demandé de collaborer à l'élaboration de la version vectorielle du logo du chapitre et ensuite a fait mention de quelques traits de l'image qu'il souhaitait, et bien je n'aie pas l'habitude de procéder de cette façon j'ai décidé d'accepter, car il me semblait juste de faire quelque chose en retour pour la communauté, nous nous sommes mis d'accord pour nous rencontrer à nouveau afin de préciser des détails et d'avancer dans cette voie. Les femmes qui étaient dans le salon sont venues se joindre la conversation dans le patio, c'était l'épouse de M. Perdomo, Fanny Juragaro Kuetgaje qui est enseignante de primaire à Fragüita, et sa cousine, qui était venue en visite. Le jeune homme, fils aîné du couple, broyait des grains de sel dans un petit mortier en bois et a versé cette fine poudre dans le pot d'ambil. J'ai eu l'impression qu'ils étaient tous très intéressés par les possibilités de mise en valeur de leur tradition. Normalement je ne suis pas un homme très sociable, je ne me sens pas à l'aise quand j'ai l'impression d'être obligé de participer à une conversation quelconque, mais la discussion a été très agréable, ils rigolaient pas mal et me semblaient des gens heureux. Vers vingt heures, nous avons salué et remercié la famille et nous sommes partis. Pour moi, le premier pas avait été franchi, celui de nous accepter les uns les autres, de nous habituer à nos présences respectives, de commencer à nous imprégner du champ de perception de l'autre pour créer un lien de familiarité⁵².

⁵² Voir Annexe A3 : Carte de Florencia.

3.2 Chapitre *Monaya Buinaima*⁵³



Fig.4.12. Estelio Barbosa, leader communautaire du chapitre Moyana Buinaima (gauche) et Oscar Javier Neira (droite).

Quelques jours plus tard, nous avons traversé le nouveau rond-point de l'avenue circunvalar construite en ville pour connecter *Villa Bomba*, postérieurement nommée *Villa Colombia* et puis *Nueva Colombia*, avec le reste de la ville. Ce bidonville a été placé dans les ravins qui séparent le quartier *El Porvenir*, quartier aisé aux alentours de l'université de l'Amazonie, du quartier *Las Malvinas*, ancien bidonville formé dans les années quatre-vingt sur les monts à l'est de la ville et qui, encore aujourd'hui, héberge une partie défavorisée de la population. *Nueva Colombia* avait été formé à l'aube du millénaire, à cette époque j'avais déjà déménagé à Neiva et je n'avais jamais vraiment porté mon regard sur la situation politique ou démographique de Florencia. Le quartier avait été bien intégré malgré le développement chaotique de la ville et s'était étendu vers le nord-est cadré par le rivage sud du ruisseau *La perdiz*. Ce jour-là nous avons décidé de visiter Estelio Barbosa, membre du chapitre *Monaya Buinaima*, un métis

⁵³ « *Buinaima* fait référence aux dieux sur la terre et *Moyana* est la personne qui veut que tout ce qui s'est dit dans le Mambadero soit une réalité le lendemain » Fernando Choa.

venu de l'intérieur du Caqueta et installé à Florencia avec sa famille en 2004, travailleur du secteur de la construction. Nous sommes arrivés à une maison en construction de deux étages formés en blocs de ciment, sans portes ni fenêtres visibles, avec une toiture en zinc et un tas de petits cailloux à côté de l'entrée ; un homme dans la cinquantaine, Estelio, est apparu par une ouverture du premier étage pour nous saluer et nous inviter à l'intérieur avec un geste de la main. Nous sommes entrés au rez-de-chaussée, une grande chambre sombre avec quelques divisions en ciment utilisée pour entreposer des matériaux de construction ; nous sommes montés au premier étage par un escalier placé à droite de l'entrée, Oscar s'est arrêté à mi-chemin pour ouvrir une grille qui protégeait l'accès à l'étage ; au fond, il y avait quelques chambres, une cuisine et un couloir menant à une sorte de terrasse ; à l'entrée, un grand salon avec des hamacs accrochés aux murs, quelques chaises et un poste de télévision. À côté de la fenêtre étaient assis en cercle Estelio et trois autres hommes, tandis que le reste de la famille regardait la télévision. Nous avons salué tout le monde et Estelio nous a invités à nous asseoir avec eux, un des hommes, connu dans le groupe comme *el negro Oscar*, a salué Oscar Neira avec familiarité ainsi que le plus jeune des hommes, le fils aîné d'Estelio. Oscar m'a présenté au groupe et nous nous sommes assis avec eux. Le ciel était couvert de nuages, il était environ 18 h 30. Depuis la fenêtre, il était possible de voir les toitures des maisons d'en face et derrière celles-ci, le côté sud-ouest de la montagne qui sépare *Nueva Colombia* du quartier de *Las Malvinas*, ce côté de la montagne n'étant pas encore peuplé, la végétation y était fort abondante. Les hommes ont continué à parler, j'ai eu de la difficulté à comprendre leur diction et j'ai remarqué tout de suite qu'ils avaient tous quelque chose dans la bouche, du côté gauche, à l'intérieur de la joue.

Oscar et moi écoutions la conversation et il intervenait à quelques reprises, la discussion était détendue et tournait autour des amis et connaissances qu'ils avaient en commun, peu à peu j'ai pris le fil de la conversation et je me suis habitué à leur manière de parler. Estelio a pris un petit pot blanc en plastique ainsi qu'une petite boîte de cure-

dents et les a fait circuler dans le groupe, il a ensuite pris un autre pot plus grand et l'a ouvert en nous en offrant également le contenu. À l'intérieur du petit pot il y avait de l'ambil, Oscar et moi avons pris chacun un cure-dent pour l'imbiber d'*Ambil* et passer le petit pot aux autres, le grand pot contenait une petite cuillère en plastique insérée dans une poudre verte, le *Mambe*, Oscar a pris une cuillerée de mambe et l'a mise dans sa bouche pour ensuite me passer le pot en m'indiquant de faire de même. Comme je l'ai déjà mentionné dans les chapitres précédents, le mambe est fait à partir des feuilles de coca ; l'association avec la cocaïne se fait presque automatiquement et même si cette association fallacieuse tombe rapidement après un peu de recherche sur le sujet, je dois avouer que, face à cette substance, j'ai hésité, car, bien que je n'aie jamais consommé de cocaïne, il m'est arrivé à plusieurs reprises de traiter avec des personnes qui en avaient pris et de les voir perdre leurs capacités empathiques, en état euphorique et surexcité à cause de la drogue, ainsi que de les voir parfois devenir très dépendants de cette substance. Je me suis rassuré en constatant que le groupe devant moi ne présentait aucun des signes caractéristiques des états euphoriques produits par la consommation de cocaïne, bien au contraire ils discutaient très sereinement et tout, sauf leur manière de parler, était normal dans leur comportement. Cette situation était bien en accord avec les descriptions que j'avais trouvées dans mes lectures sur le sujet et je n'ai pas ressenti d'appréhension à ingérer le *Mambe*. Je m'apprêtais à en avaler une cuillerée quand *el negro Oscar* a levé la main pour me faire signe d'arrêter, je l'ai regardé avec inquiétude et il m'a indiqué de ne pas avaler la poudre, mais de la garder à l'intérieur de ma joue sur le côté et d'attendre qu'elle se dilue avec ma salive. Le mambe a absorbé toute ma salive et j'avais la bouche sèche, ce qui était plutôt désagréable. Le goût végétal s'est emparé de mes papilles lorsque les particules de mambe se sont éparpillées, une boule s'est formée au contact de ma salive avec le gros de la cuillerée et je l'ai placé à l'intérieur de ma joue gauche. Soudainement j'ai commencé à saliver, mais la salive sécrétée était absorbée par la boule jusqu'au point de gélification de celle-ci, formant une sorte de pâte visqueuse qui s'est diluée peu à peu au fil de la conversation. La discussion tournait autour de sujets divers, nous avons parlé également de mon

intention de recherche et ils ont signalé le fait que quelques semaines auparavant une délégation des premières nations du Canada était allée leur rendre visite à l'ananko. Quand je leur ai demandé de quelle communauté il s'agissait, ils n'ont pas su répondre précisément : à ce qu'ils m'ont dit, le groupe était accompagné d'interprètes et ils ont partagé une cérémonie où chaque groupe consacrait l'événement, le groupe du Canada était composé d'une majorité de femmes et ils ont chanté dans l'ananko. Les membres du chapitre ont chanté et dansé également, mais apparemment tout cela n'avait pas été suivi d'échanges et le sujet a été clos. Oscar a demandé à Estelio ce que devenait Custodio, un des leaders les plus respectés du chapitre : il venait de partir à *La Chorrera* et allait probablement y rester longtemps, nous avons ainsi abandonné l'idée de le rencontrer. Nous avons également discuté de l'ambil et du mambe, de l'importance de ces deux éléments pour eux : l'ambil est la communion avec l'esprit du tabac manifestation végétale du jaguar amer qui donne la clarté d'esprit ; le mambe est la communion avec les esprits de la coca, Fuinora et Gerobaicongo, une entité duale et féminine qui donne la justesse de parole, mais qui peut également pervertir le cœur des hommes⁵⁴. La nuit est tombée et nous avons continué à discuter pendant des heures, l'épouse d'Estelio s'est approchée à plusieurs reprises pour participer brièvement à la conversation, surtout pour corriger les affirmations de son époux ou pour lui rappeler des détails qui manquaient aux anecdotes qu'il racontait. Finalement *El Negro Oscar* s'est levé de sa chaise pour partir, il nous a dit que son épouse n'était pas d'accord avec ses constantes visites chez Estelio qui habituellement duraient jusqu'à très tard dans la nuit. Il nous a dit également que, pour son épouse, le mambe était nocif et qu'elle croyait que ces rencontres avec ses amis autochtones ne lui convenaient pas, puis il a salué le groupe et est parti. Nous sommes partis également quelques minutes plus tard,

⁵⁴ Oscar Neira explique, dans *Lecciones para tejer el propio canasto pueblo*, que selon la tradition Uitoto dans la communion avec ces deux esprits, par le *Mambe*, la coca se manifeste comme un oracle qui offre à qui l'approche, deux voies très puissantes dans l'étude de la vie. Ce qui est bon c'est ce qui est le plus essentiel à la réalité, le plus élaboré dans le processus de connaissance. Ce qui est nocif, c'est la confusion produite à l'intérieur de ce processus de recherche. Ce qui est important, pour le connaisseur, c'est de ne pas succomber à ces écarts habituels.

non sans avoir visité l'ananko où habitait Emilio Fiagama et sa famille, Estelio nous a dit que c'était lui le chef de la communauté et que ce serait idéal de parler directement avec lui, car il était alors le plus avancé dans leur parcours d'initiation.

Sur le chemin de retour, Oscar m'a raconté quelques détails de plus sur les personnes qu'on venait de rencontrer, Estelio avait passé son enfance et son adolescence dans une réserve, mais, à un moment donné, avait déménagé à Milan, dans le Caquetá pour travailler en profitant de l'énorme économie amenée dans la région par la production de cocaïne ; il avait réussi à ramasser une petite fortune, mais, à cause des violences de la guerre de guérillas à laquelle s'ajoutaient les querelles pour le contrôle de la production et distribution de cocaïne, il avait tout perdu. Cette situation avait fait qu'il se tourne encore une fois vers sa tradition, au début des années 2000, il avait dû quitter son village, la présence de groupes d'insurgés dans la région avait attiré des groupes paramilitaires qui s'opposaient à eux pour le contrôle de la zone, la population se trouvant au milieu du feu croisé. De nos jours il est l'un des membres du chapitre chargé d'appuyer la gouverneure dans la gestion du statut légal du chapitre, du territoire, et de la reconnaissance de leur statut de victimes du conflit armé : son rôle est fondamental pour l'avenir du chapitre. Son fils allait bientôt entrer à l'université⁵⁵ pour faire des études de droit et ainsi aider son père et leur communauté dans ces démarches. *El Negro Oscar*, quant à lui, était un botaniste originaire d'El Patía, dans le Putumayo, qui travaillait depuis quelques années comme chercheur à l'institut SINCHI⁵⁶ à Florencia et qui était devenu très proche de la communauté.

⁵⁵ En Colombie, les membres des premières nations, des communautés afrodescendantes et tsiganes ont des places réservées à l'université. Bien que ces politiques d'inclusion existent en Colombie depuis les années 70 du XXe siècle, elles n'ont été instaurées dans les universités qu'à partir des années 90, grâce à la Constitution de 1991 et avec de grands décalages entre les institutions. Mais, paradoxalement ce processus, descend du centre politique et économique du pays vers la périphérie.

⁵⁶ Le mot *sinchi* est également un mot quechua qui peut se traduire par « fort » ou « puissant », l'un des noms qui désigne les savants ou les guérisseurs dans la nation *Inga* ou *Cofan*.

Il était déjà plus d'une heure du matin et j'ai remarqué que pendant toute la réunion, je n'avais pas senti la moindre fatigue, au contraire, j'étais très motivé et attentif à tout moment. Je ne suis pas sûr en ce moment que ce soit l'effet du mambe ou la nouveauté de l'expérience elle-même qui avait capté mon attention au-delà de ma résistance habituelle ; c'était première session de *Mambeo* et la maison d'Estelio était l'un des *Mambeaderos*⁵⁷ habituels de la communauté Uitoto à Florencia. Par la suite, quand je me suis rappelé cet événement, j'ai souvent pensé que les choses ont tendance à arriver de manière beaucoup plus simple que prévu ; enchaînées, imbriquées ou convergentes dans le présent continu et parallèles à toute sorte de phénomènes endogènes et exogènes, propres aux sujets qui y sont impliqués et que c'est cette intersubjectivité, née de la mise en commun de nos étances⁵⁸ en devenir, qui est la matière première du tissu culturel fait autour du dialogue et du partage du Mambe et de l'Ambil, dans le cas de la nation Uitoto.

3.3 Ananeko Jurama⁵⁹, la maison de la douceur

Le chemin de la Maloca monte à partir de la seizième rue, dans le quartier Nuevo Horizonte, près de la réserve écologique *El Manantial*, dans les montagnes au nord-est de Florencia. Un chemin en terre rocheuse traverse la réserve et les constructions se font de plus en plus rares à mesure que le chemin avance. Nous nous sommes arrêtés devant un portail fait de rondins à côté du chemin et nous le l'avons traversé pour monter une petite pente qui rejoignait une maison de campagne faite en briques de terre

⁵⁷ Mambeo est l'acte de consommer le Mambe et le Mambeadero est l'espace symbolique créé par cette activité, couramment un Ananeko — ou Maloca, mais c'est à travers la pratique de l'activité que l'espace se constitue comme tel.

⁵⁸ Paul RICŒUR, « ONTOLOGIE » *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consultée le 4 juillet 2017. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ontologie/>

⁵⁹ L'*Ananeko* ou Maloca est la maison communautaire, centre de la vie de la nation Uitoto et qui représente le ventre de la terre. *Jurama*, selon les mots de Fernando Choa, est « la personne qui fait de son discours une incantation. »

cuite. Nous nous sommes approchés de celle-ci en cherchant quelqu'un à l'intérieur, pour finalement arriver à une petite porte par laquelle on voyait une femme, accompagnée de ses enfants, qui écoutait la télévision. Oscar a demandé à la dame où se trouvait Emilio, et elle nous a dit de continuer vers l'ananko, de l'autre côté de la chagra⁶⁰. Une fois rendus, Oscar a appelé Emilio vers l'intérieur, il était autour de cinq heures et demie de l'après-midi et depuis l'entrée on ne voyait que quelques objets, l'ananko était construit en paille et soutenu par une structure de bois, constituée principalement de quatre gros poteaux et d'un ensemble de poutres et de traverses qui soutient le plafond et sert également à pendre des hamacs et des ustensiles divers ; le tout est entouré par un tissu de feuilles de palmier tressées soutenu par une série de colonnes, le plancher était en terre battue. Une voix articulant des mots difficilement compréhensibles nous a invités à entrer, à l'intérieur il y avait un peu de lumière qui passait par la porte et deux espaces parallèles au plafond orienté vers l'est et l'ouest, le bruit des feuilles sèches attira mon attention vers le fond droit de la pièce où j'ai aperçu une silhouette dans la pénombre, Emilio a articulé quelques phrases que je n'ai pas saisies, nous nous sommes approchés de la silhouette et à mesure que mes yeux s'adaptaient à la pénombre l'image d'Emilio s'est précisée : il était accroupi, nous regardant avec ses grands yeux noirs et ses pupilles dilatées reflétaient le rouge des charbons ardents placés sous un plat en terre cuite dans lequel ses mains trituraient et mélangeaient des feuilles sèches. Sans interrompre son activité, Emilio nous a salués

⁶⁰ Système traditionnel d'agriculture transitoire, dans lequel une zone est utilisée pour une période de deux à trois ans pour ensuite être abandonnée provisoirement afin de permettre la régénération du sol, à partir d'une connaissance de la structure de la forêt tropicale en alternant l'utilisation de diverses unités du paysage, la culture d'une grande diversité d'espèces et l'utilisation de techniques propres à l'utilisation du sol. Ce système se caractérise par la présence d'une importante diversité d'espèces et de variétés qui sont établies par étapes dans l'écosystème donnant comme résultat une panoplie permanente d'aliments et de matériaux pour des usages divers. Dans la chagra, on sème principalement le manioc et ses variétés : *esculenta*, *flabellifolia* et *peruviana* ; des pommes de terre, des ananas, des haricots, des ignames et du macabo. Il est habituel de semer là où la terre a brûlé le plus et il reste des cendres. La coca est cultivée dans des sillons, dans les parties hautes et est transplantée tous les trois ans. Le travail de mise en culture commence toujours à la base de la chagra afin d'y placer les palmiers de cananguchal pour ne pas assécher les sources d'eau, le tabac est planté dans la partie la plus humide ; les arbres fruitiers sont plantés au milieu et tout en haut on plante le chontaduro ou péjibaie.

et invités à nous asseoir sur les troncs voisins, Oscar nous a présentés et nous avons expliqué le but de notre visite, Emilio nous a offert de son mambe et de son ambil, nous avons discuté longuement sur les spécificités du projet, et sur des sujets divers en rapport à la situation de la communauté à Florencia et sur les démarches que le chapitre entreprenait pour être reconnu tant par les institutions de l'état colombien que par les autres instances de la nation Uitoto résidant dans le Caquetá et l'Amazonie, pour que les membres des clans des familles déplacées et rétablies à Florencia puissent s'organiser dans le cadre du chapitre. C'est pour cette raison que le chapitre Monaya Buinaima avait été créé⁶¹ et que l'ananko Jurama en avait été établi comme le centre⁶². Le crépuscule est arrivé, la pénombre est devenue obscurité, seul le rouge des charbons ardents donnait un peu de lumière. Finalement Emilio a accepté de participer au projet, car il allait dans le sens de la diffusion publique de ce processus, bien que, par sa nature, le produit de notre travail ne prendrait pas la forme d'une production de type argumentatif, journalistique ou documentaire. « L'important c'est que nous soyons reconnus », s'est exclamé Emilio, « Même s'il n'y a que quelques personnes qui en entendent parler, cela fera un écho et c'est très important pour nous, car cela maintiendra notre culture vivante ». Je suis parti avec le sentiment d'aller dans la bonne direction : même si jusqu'à ce moment, après déjà deux semaines, je n'avais pas

⁶¹ Oscar Neira a eu la chance d'accompagner ce processus de près et de le documenter dans son texte « *Instrucciones para tejer el propio canasto-pueblo* », Universidad Surcolombiana 2007.

⁶² « Pour les premières nations, comme les Uitoto, la maloca a aussi une valeur tant cérémonielle — car c'est là que les cérémonies de la communauté ont lieu, tels les danses et le mambeadero — que sociale, car c'est autour de ce lieu que s'établit un groupe ayant une ascendance et une histoire communes. Le "propriétaire" d'une maloca est nommé *maloquero* ou *caduma*.

Toute la théorisation sur la maloca Uitoto constitue une construction complète sur les aspects symboliques les plus importants de chacun des clans. Ce qui attire notre intérêt est plus en lien avec le tissu développé autour de cet espace habituellement construit en cohérence avec les éléments précédemment développés, c'est là que convergent la famille, le temple, l'école. C'est là que se produit l'histoire de l'être qui, à partir de sa gestation, devient un nouvel être humain sur la Terre.

Par l'intermédiaire du Caduma, le dieu Jusñamui manifeste aux êtres humains, que la maloca est, à ce qu'on a coutume de dire, le ventre de la mère. Pour cette raison dans les danses et rituels, le Caduma appelle sa communauté *kue uruki*, ce qui se traduit par "mes enfants". » Trad libre. De « *Instrucciones para tejer el propio canasto-pueblo* ». Neira 2007.

enregistré un seul récit ou une seule entrevue, je me sentais en confiance avec la communauté et ce sentiment était réciproque. Il faut dire également que c'est grâce à l'accompagnement d'Oscar que j'avais pu avancer dans ces démarches : l'établissement de la confiance ou la compréhension des objectifs de la communauté, par exemple, m'auraient pris beaucoup plus de temps et d'effort.

3.4 *Jadeniki*⁶³, l'orphelin.



Fig.4.13. Fernancho « Fercho » Choa, Hojarasca del Bosque. Écrivain et guide sur le terrain.

À ce stade je pensais déjà avoir créé un lien de familiarité avec la communauté et avoir obtenu l'approbation de ses autorités. Je me sentais donc prêt à commencer la phase d'enregistrements ; j'avais déjà enregistré des ambiances sonores de Florencia plus quelques textes courts de ma grand-mère récités de sa propre voix. Nous sommes retournés à la maison des Perdomo-Juragaro comme cela avait été réglé lors de notre première visite pour faire les premiers enregistrements et développer la conception de

⁶³ Jadenikis et Cadumas sont les figures d'autorité et de connaissance dans la tradition Uitoto.

l'image du chapitre à Fragüita. À ma surprise, le couple avait dû faire un voyage d'urgence au siège du chapitre et ils ne seraient pas de retour avant quelques semaines. Le jeune homme qui nous a reçus et Oscar se sont salués chaleureusement, il s'agissait de Fernando « Fercho » Choa qui venait d'arriver en ville.

Oscar nous a présentés pour ensuite demander à Fercho comment s'était déroulé son séjour à la Chorrera ainsi que ce que devenait de Custodio, l'ancien gouverneur du chapitre qui y séjournait. Au moment de notre arrivée, Fercho était en train de regarder un match de football diffusé à la télévision qui se déroulait en arrière-plan de notre conversation ; de temps en temps nous arrêtons la conversation pour regarder le match, Fercho a partagé son ambil avec nous et, à la fin du match, nous nous sommes mis d'accord pour nous rencontrer à nouveau afin d'enregistrer des chants traditionnels de sa communauté. À la différence des autres membres du chapitre, avec qui les interactions étaient investies d'une sorte de solennité un peu protocolaire, les interactions avec Fercho étaient beaucoup plus faciles et sur un ton de camaraderie. Je l'ai remarqué tout de suite quand lui et Oscar se sont salués et je l'ai confirmé tout au long de mes propres interactions avec lui. C'est probablement dû au fait que nous avions presque le même âge et aussi parce que la première rencontre avait eu lieu autour d'une activité « neutre » comme le match de football.

À partir de maintenant, j'essaierai d'articuler dans mon récit autant l'expérience du travail de terrain que le matériel cueilli lors des séances d'enregistrement. Bien que je m'efforce de tenir compte de tous les aspects de l'univers culturel qui m'a été présenté, plusieurs éléments ont été laissés de côté de façon délibérée et pourront être l'objet d'étude d'une recherche plus approfondie. Toutefois, je suis sûr que l'ordre dans lequel ces éléments m'ont été présentés correspond à la présentation systématique d'une structure plus large : chaque récit ouvre les portes à une série de questionnements, le lecteur aura probablement, tout comme moi, l'impression qu'ils sont incomplets, or, à

mesure qu'ils ont été racontés, ils ont ajouté des éléments à ma compréhension de l'univers Uitoto.

Aucune des séances d'enregistrement n'a finalement eu lieu chez les Perdomo Juragaro : pour la première, nous nous sommes rencontrés au siège du chapitre Monaya Buinaima qui se trouve dans le quartier *Las Malvinas*. Vue de l'extérieur, c'est une maison comme une autre dans le quartier où beaucoup de gens marchent dans la rue ou, assis sur les trottoirs, regardent les passants. À l'intérieur, dans la salle principale de la maison il y a quelques meubles et des sculptures en bois représentant des animaux de l'Amazonie : un tapir, un jaguar et un boa, ainsi que quelques accessoires rituels de la communauté : une couronne de plumes, des habits et des colliers accrochés aux murs. En face de l'entrée se trouve une pancarte sur laquelle est écrit le nom du chapitre sur un paysage selvatique dessiné et coloré à la main. Fercho m'a expliqué que lui-même n'était pas membre de la communauté de Florencia, en fait il n'appartenait à aucun chapitre, il était considéré dans la culture Uitoto comme un *Jadeniki*, un orphelin. Le *Jadeniki* est un initié dans le chemin de la connaissance Uitoto qui, à différence du *Caduma*, voyage d'Ananeko en Ananeko, d'un chapitre à l'autre pour transmettre les nouvelles et aider à toute tâche d'importance pour la communauté : assister le *Caduma* dans les rituels et tâches divers, enseigner et rappeler des chansons, des récits et des danses oubliées. Les *Jadeniki* sont considérés comme ceux qui suivent la voie de Jitoma, le dieu soleil représenté également par le jaguar et la plante du tabac et qui est également connu comme le premier *Jadeniki*.

Nous avons procédé aux premiers enregistrements sonores de cette séance. Nous nous sommes mis d'accord de manière très spontanée sur la méthode pour chaque chanson ou récit : Fercho a commencé par choisir un chant à interpréter, puis je lui ai posé des questions sur le contexte et le sens propre du chant. Cet échange aboutissait souvent à une nouvelle histoire qui passait d'abord par un nouveau chant. Les conversations

étaient ouvertes, mais, à plusieurs reprises, j'ai dû les remettre sur le sujet traité en posant de nouvelles questions. Quant à la vidéo, les conditions d'éclairage n'étaient pas appropriées à cet endroit, j'ai donc suggéré d'enregistrer seulement l'audio afin de créer un matériel initial et de prendre rendez-vous pour une nouvelle séance afin d'enregistrer en vidéo les récits choisis pour l'installation. Nous avons ainsi enregistré trois chants ce jour-là : le premier racontait comment deux héros s'étaient disputé l'amour d'une déesse dans une compétition de *Uilk* — selon Fercho l'*Uilk* est connu aujourd'hui comme le football — le chant était en même temps un sortilège qui utilisé par l'un des héros pour gagner le cœur de la déesse. Autrefois ce chant était très puissant pour gagner toute sorte de compétition, mais les savants Uitoto ont finalement fait changer ses paroles pour ainsi en adoucir les effets et le transformer en une leçon d'intégrité face aux adversaires. Le deuxième chant que nous avons enregistré raconte l'histoire de Jitoma et de son frère qui, dans leur quête pour découvrir les circonstances qui avaient mené à la mort de leur père, avaient fini par se transformer en soleil et en lune. Le troisième chant racontait l'histoire de *Moniya Mena*, l'arbre de l'abondance, sa gestation, la mort de son père, sa naissance, comment au début son développement avait apporté du bonheur au monde, mais que ce même développement avait été si efficace qu'il était devenu problématique pour l'équilibre du monde. Face à la situation, son grand-père avait décidé de le couper sans savoir qu'il éliminait ainsi sa descendance dans le monde. Dans sa chute, *Moniya Mena* avait brisé la terre en créant ainsi les continents. Les trois chants conjurent, concluent et font la synthèse des histoires dont ils sont issus, mais se déploient à plusieurs niveaux, exprimant à la fois la parole de l'interprète et de ses personnages.

À la deuxième rencontre, nous avons commencé par l'histoire de Jitoma et des animaux, qui racontait comment le dieu Jitoma était entré en conflit avec les esprits animaux et avait décidé de brûler la terre grâce au pouvoir que lui avait conféré son père *Jusiñamui* ; cependant, afin de protéger ses alliés Jitoma les avait fait entrer dans une

grotte qui menait au centre de la Terre et qu'il avait scellée de ses propres mains ; après avoir fait brûler la terre entière durant un *itofe*⁶⁴, le dieu avait ouvert une grotte en forme de vagin par laquelle les esprits animaux alliés de Jitoma étaient ressortis à la surface sous forme humaine ; pendant que Jitoma aidait les premiers hommes à sortir, le criquet Jikiodo, né d'une fleur d'arachide, chantait le passage du temps et la naissance de l'humanité. Ensuite nous avons enregistré un chant de guérison : la mère d'Oscar avait des problèmes de tension artérielle depuis quelques jours et même si les médicaments avaient stabilisé sa condition, cette dame souffrait encore constamment de vertiges et de nausées. Oscar a décidé de consulter Fercho à ce sujet. Le jadeniki lui a conseillé de préparer une infusion d'herbes, quand celle-ci a été prête Fercho a pris le contenant dans ses mains et a murmuré le chant de consécration tout près de l'embouchure de celui-ci en soufflant à quelques reprises sur l'infusion. Nous avons enregistré également les chants des esprits de la feuille de coca, ainsi que l'histoire d'Agaro Jaiku, le grand serpent du début et de la fin, responsable de la naissance des langages chez les hommes ; le chant de *Kui-Kui Jurai*, le faucon venu directement des portes de *Jusiñamui* pour tuer le serpent, et le chant de *Suruma* le tapir, esprit responsable de la grippe et les maladies respiratoires qui doit être apaisé dans le processus de guérison de ces maladies. Je me suis demandé comment ces chants agissaient sur la santé d'une personne dans la vision Uitoto : en fait, les esprits animaux dont on fait mention dans le récit « *Jitoma et la guerre des animaux* » ont des manifestations à différents niveaux de la nature, une représentation végétale et trois représentations animales : terrestre, aquatique et aérienne. Il semblerait que ces manifestations s'étendent également au monde minéral, à l'inframonde et aux étoiles. Les maladies sont dues à l'action malintentionnée de ces esprits sur les personnes, parfois comme une réaction à un mauvais comportement de la part du malade. La guérison se produit lorsque l'esprit est apaisé par l'intervention du savant qui met en communion l'esprit et ses différentes

⁶⁴ Une ère. Comme des unités de temps variables, les *Itofe* n'ont pas de durée fixe, celle-ci est déterminée par la valeur historique des faits qui les composent.

manifestations dans le monde, soit par le sacrifice et l'ingestion de l'animal soit par la préparation d'un produit fait à base de la plante en question.

La troisième séance a eu lieu chez mes grands-parents, ce jour-là nous nous sommes mis d'accord pour nous rencontrer au coucher du soleil sur le pont piétonnier qui traverse l'avenue circunvalar, c'était l'heure de pointe et, à la lumière du crépuscule, le flux de véhicules semblait important pour une ville si petite. Il y a à peine plus d'un siècle que ce territoire n'était peuplé que par divers clans des nations Uitoto, Korejuage et Andaqui et ce paysage avait un tout autre aspect. Je n'ai guère pu m'empêcher de penser au Stadacomé huron, à l'île d'Hosheaga, à Montréal, à mon paysage interne où les choses se nomment maintenant autrement. Nous avons enregistré l'histoire de *Jikoérima, le jaguar amer* : *Magieza*, abandonnée enceinte par sa famille, avait détruit un arbre de rocou proche de la demeure des jaguars. *Jikoniei*, la mère des jaguars, avait entendu le craquement de l'arbre et était venue à la rencontre de l'intruse. Pendant qu'elles discutaient sur l'incident, Jikoniei avait entendu les jaguars arriver, elle avait donc décidé de cacher *Magieza* pour lui épargner la mort au vu de sa grossesse, mais c'était en vain, car les jaguars avaient fini par la découvrir et la dévorer. Jikoniei avait réussi à sauver la vie du nouveau-né en le frottant avec des feuilles de la plante *eitozima* pour donner à sa peau un goût amer. Jikoniei avait décidé de nommer l'enfant *Jikoérima* et elle avait recommencé ce procédé tous les jours jusqu'à ce que finalement la meute eut décidé de l'épargner pour de bon. Ainsi, *Jikoérima* grandit parmi les jaguars, jusqu'au jour où la vieille *Jiinigi* lui révéla la vérité sur le sort de sa mère et les circonstances de sa naissance. Elle lui montra également comment se transformer en jaguar par le mambe. *Jikoérima*, face au doute, avait élaboré un plan pour découvrir la vérité. Une fois assuré que *Jiinigi* avait raison, pris de colère il avait fait la promesse d'éliminer le mal du monde et ensuite il avait préparé sa vengeance avec l'aide de la vieille *Jiinigi*, des caïmans et des mères-sangsues. Après avoir accompli sa vengeance, *Jikoérima* s'était transformé en jaguar et s'était mis à parcourir le monde pour

accomplir sa promesse. Jikoérima, jaguar amer et cœur du tabac, est l'une des manifestations du dieu Jitoma et à travers le vécu de cette manifestation il devint le premier Jadeniki.

Le matériel jusqu'ici recueilli m'a permis de me faire une idée générale de l'univers symbolique Uitoto, en plus, le fait que la communauté doive redoubler d'efforts face à la possibilité de l'oubli en milieu urbain rendait ma tâche plus noble à mes yeux et l'imprégnait en même temps de puissance et de fragilité, tout comme l'enfanté sauvé de la mort par les jaguars, les membres de Monaya Buinaima étaient des orphelins dans un milieu qui leur était étrange, voir hostile, mais ayant toujours la possibilité de dépasser ces circonstances pour devenir quelque chose de nouveau et de très puissant.

3.5 Josefa, la dernière *Uneki*



Fig.4.14. Josefa Martinez, dernière survivante du clan Uneki (clan des guêpes)

Mambear est une activité réservée exclusivement aux hommes qui sont considérés en mesure de prendre soin d'une famille. En général, l'entité féminine de la feuille de coca ne correspond pas aux femmes, leur pouvoir est dans « l'aji » ainsi que dans tous les piments. Cependant l'ambil est préparé et consommé tant par les hommes que les femmes, car l'esprit du tabac correspond à tous. L'intérêt principal de discuter avec les Perdomo-Juaragaro tournait précisément autour de la possibilité d'avoir les deux visions, masculine et féminine, de l'univers Uitoto. Le travail fait avec Fercho avait été une riche introduction à la culture Uitoto, mais les sessions étaient assez longues et à la fin, comme il avait la voix fatiguée, il n'était pas sûr de la qualité de sa performance. Nous avons donc décidé de nous tourner vers d'autres sources, Estelio nous avait informés que l'une des fêtes habituelles du chapitre allait avoir lieu dans les semaines suivantes, c'était l'occasion pour moi d'enregistrer des chants de groupe et des danses. En attendant cette date, Fercho nous a proposé de rendre visite à sa tante, membre du clan Nonuya ou clan rocou, qui rencontrait souvent les membres d'autres clans, principalement des femmes, afin de pratiquer leurs chants et de faire de l'artisanat. Il a

souligné le fait que Josefa Martinez, la dernière survivante du clan Uneke ou clan des guêpes, serait également présente pour enseigner aux plus jeunes et que sûrement elle accepterait de participer au projet.

Fercho a pris en charge l'organisation de la rencontre, nous sommes arrivés directement à la maison de madame Martinez qui nous attendait avec un grand sourire, signe indubitable de son esprit jovial, elle nous a reçus dans la grande cuisine de la maison qu'elle et son deuxième époux ont construite au nord-ouest de la ville. Elle nous a offert de la *caguana*, une boisson faite à partir d'ananas et de manioc, ainsi que des galettes de *casabe*, pain de manioc. Fercho faisait constamment des blagues avec elle et ils riaient tous les deux ; à un moment donné, il lui a pris les épaules par derrière et ils se sont mis à danser tous les deux pendant quelques instants. La séance a été marquée par ce type de gestes, très spontanés, qui signalaient une profonde complicité. Elle a envoyé un des enfants de la maison chercher Paula, la tante de Fercho, pour nous accompagner et partager quelques chants également. Nous sommes passés au salon pour faire les enregistrements, cette fois-ci, Fercho a volontiers accepté de manipuler la caméra après quelques rapides instructions de ma part ; j'avais l'impression qu'il était content de s'impliquer également dans cet aspect du projet ; de plus, de ce fait, les femmes ont mieux accepté de nous permettre d'enregistrer la séance. Josefa nous a raconté comment elle avait été élevée dans un couvent où elle était arrivée très jeune, elle y était interne, tout comme les autres enfants de son chapitre, car ses parents devaient travailler à l'exploitation du caoutchouc. Lors de leur arrivée au couvent, les enfants étaient baptisés et un nouveau nom leur était assigné, ils avaient l'interdiction de parler leurs langues natives et devaient dorénavant s'exprimer toujours en espagnol, langue dans laquelle ils apprenaient à lire et à écrire. Ils étudiaient régulièrement le catéchisme afin de se préparer à la première communion et à la confirmation, en plus de suivre des cours pour apprendre divers métiers et des savoirs propres à leur genre. Garçons et filles étaient séparés et ne se voyaient que quelquefois par an lors des célébrations

religieuses. Le dimanche ils pouvaient recevoir la visite de leurs familles, s'ils restaient toujours en contact avec elles. À l'âge de seize ans, on les faisait se rencontrer plus fréquemment entre garçons et filles pour choisir un partenaire de vie et former une famille ; ceux qui ne choisissaient pas et n'avaient pas non plus de vocation religieuse étaient assignés à un partenaire choisi par l'église. À l'extérieur du salon l'époux, de Josefa était en train de faire des travaux, aidé par un homme plus jeune, les murs renvoyaient l'écho des coups de pelle, mais le son se confondait dans l'atmosphère de sorte que je n'ai pas réalisé sur le coup la possibilité qu'il nuise à la qualité du matériel sonore recueilli. À notre arrivée, les hommes nous ont salués, mais ils étaient dédiés à leur tâche et ne nous ont pas approchés pendant toute la durée de la séance.

Nous avons commencé par le chant pour favoriser la récupération de la santé de l'enfant après l'accouchement. La partie principale des soins pour l'enfant consiste à le coucher sur le torse de sa mère pendant les trois premiers jours afin que la chaleur corporelle aide à la cicatrisation du nombril du nouveau-né ; après le troisième jour, le cordon ombilical tombe, la mère doit alors envelopper celui-ci dans l'écorce d'un arbre et l'enterrer pour que l'enfant ait un esprit noble. Finalement, la mère va à la rivière avec l'enfant et s'y submerge avec lui pour le présenter aux *gens de l'eau* et le protéger de toutes les maladies. Ensuite nous avons enregistré une berceuse : l'Uitoto fait appel à *Jobai*, déesse du sommeil, pour aider à endormir les enfants par le bercement. Puis nous avons enregistré le chant de la coupe du maguaré, qui explique tant la manière dont il faut couper l'arbre que la fabrication de l'instrument homonyme. La coupe doit se faire à des moments précis de l'année exclusivement par des femmes. La technique pour la coupe et la fabrication de l'instrument est contenue dans les paroles du chant faisant allusion en même temps à la technique et au mythe. Nous avons fait ainsi une première introduction au rôle féminin dans l'univers symbolique Uitoto et j'ai eu la chance de discuter de vive voix avec Josefa Martinez, dernière survivante des Uneke, le clan des guêpes.

3.6 Ambi Wasi, la maison Cofàn de guérison



Fig.4.15. Maloca Ambi Wasi. Image d'archive de Nicolas Lozada, Crédit : Julian Facundo Rinaudo.

Les deux parties suivantes de ce chapitre cassent la continuité du récit du travail avec le chapitre Monaya Buinaima, mais je les insère ici pour respecter la continuité chronologique sur le terrain, il s'agit des circonstances qui m'ont amené à participer à un rituel d'ayahuasca, expérience qui a eu un énorme impact sur ma personne, ma démarche générale et ma réflexion dans le cadre de ce mémoire de recherche/création. Nous reviendrons postérieurement sur le chapitre Monaya Buinaima dans la partie intitulée *La danse des Fruits*.

Ma grand-mère avait contacté le professeur Luis Eduardo Delgado Santacruz qui enseigne les sciences sociales à l'Université de l'Amazonie. Chaque session, il organise une visite de groupe à l'ananko de Florencia pour ses étudiants. Le professeur a eu la gentillesse de venir à la maison un samedi matin exclusivement pour me voir et discuter du projet. Quand ma grand-mère m'a dit qu'elle allait contacter le professeur Delgado,

je n'ai pas pensé que ce serait de cette façon, la situation m'a pris vraiment au dépourvu, nous avons discuté une vingtaine de minutes voire une demi-heure sur les différents aspects du projet, finalement il m'a suggéré de contacter Jésus Anderson Garcia, fondateur du Festival de cinéma Mambe et du ciné-club *Docta Ignorantia* qui fonctionne à Florencia depuis quelques années. Je suis allé à la projection du film *Samsara*, de Ron Fricke, qui a eu lieu à l'une des salles de la bibliothèque du *Banco de la Republica*, à Florencia. Après la projection nous avons discuté du festival ainsi que du ciné-club, Jesus Anderson m'a parlé également de la possibilité de visiter Ambi Wasi, le centre communautaire d'un collectif métis mettant en valeur les traditions culturelles et spirituelles de la communauté Cofàn.⁶⁵ Ensuite il m'a orienté vers un ami commun, Diego Tovar, informaticien et membre du mouvement Hare Krishna, et vers Giomar Bedoya, avocate, qui fréquentaient aux rencontres de la communauté Ambi Wasi. J'ai ensuite contacté Diego pour en savoir un peu plus et il m'a invité à assister à l'une de leurs séances ; Ambi Wasi est à l'extérieur de la ville et il fallait prévoir d'y rester la nuit entière ; la maison est à la charge de la famille Lozada-Rojas et le *Taita*⁶⁶ Hipolito Muchavisoy, qui n'habite pas à Florencia, mais visite le maloca⁶⁷ plusieurs fois par an pour faire les cérémonies de guérison avec le Yagé. Nous sommes arrivés à *Ambi Wasi* vers vingt-deux heures, à cette occasion, nous étions moins d'une dizaine de personnes, tous dans la vingtaine. J'ai eu la possibilité de discuter avec Nicolas et Fabian, les frères

⁶⁵ « Le Peuple Cofàn habite au nord-ouest de l'Amazonie Colombo-Equatorienne entre les fleuves Guamués (Affluent du fleuve Putumayo) et l'Aguaricó (affluent du Napo). Son histoire est marquée par la lutte constante pour la défense de leurs territoires et de leur culture ; actuellement le peuple Cofàn démarre des processus organisationnels et de récupération culturelle. » Trad. Libre. Ministerio de Cultura de la Republica de Colombia. (2010). **Cofàn, sabios y maestros del mundo espiritual.**

⁶⁶ « Les Savants, **Taitas**, grands-mères cofàn, sont largement reconnus par les autres peuples indigènes par leur vaste et complexe connaissance de l'usage des plantes. Le *yagé* fait partie intégrante de leur culture et est utilisé pour la divination, la prise de décisions et la guérison de maladies d'ordre physique et spirituel. » Trad. Libre. Ministerio de Cultura de la Republica de Colombia. (2010). **Cofàn, sabios y maestros del mundo espiritual.**

⁶⁷ Il est important de faire la distinction entre Ananeko, le terme Uitoto, et Maloca, qui est plus générique. Il me semble que la différence se trouve également au niveau de la cosmovision de ces communautés, matière d'une étude plus approfondie sur la question de l'habitat dans les cosmovisions des communautés autochtones du sud de la Colombie.

Lozada, Nicolas, qui était musicien et suivait une formation avec le Taita pour apprendre les méthodes de guérison Cofan, en fait c'était lui qui avait la charge de diriger la séance à cette occasion. Avant de commencer Giomar, Diego et moi sommes allés à la maloca pour discuter des activités qu'ils réalisaient et les raisons qui les avaient menées à se joindre la communauté Ambi Wasi de façon active. Pour eux, la tradition autochtone avait apporté de la sérénité dans leurs vies, l'expérience de l'ayahuasca les avait amenés à examiner les modes d'interaction qu'ils entretenaient avec le monde et pour tous les deux celle-ci était arrivée à un moment clé de leurs vies.

Le ciel était dégagé, la nuit étoilée et les bruits de la forêt entouraient le maloca, ce qui m'a incité à sortir l'enregistreur de son. La richesse de l'univers sonore de l'endroit s'est intensifiée dès que j'ai mis les écouteurs, l'intense chant des cigales, le bruit d'un ruisseau, de quelques oiseaux, des singes et des chiens, tout se confondait dans une polyphonie chaotique. Soudainement, j'ai capté les voix des gens qui s'approchaient sur le chemin de la maison à la maloca ainsi que le son des cordes d'une guitare, de coups sur un petit tambour et celui d'un harmonica. J'ai coupé mon enregistrement quand les gens sont arrivés, nous nous sommes assis autour du feu dans la maloca et Nicolas a commencé à faire un discours sur l'initiation Cofan et les exigences de celle-ci ; à mon avis ce discours était plutôt moralisant, mais bien intentionné, il me semble que c'était l'une des premières fois que Nicolas parlait ainsi à un groupe, il faisait souvent référence aux enseignements des Taitas de la nation Cofan et il parlait en connaissance de cause sur ce sujet. Les frères Lozada-Rojas ont grandi dans un environnement métis, Luzdely Rojas Audor, leur mère, les a élevés dans la tradition de son peuple ; ils avaient l'habitude de passer leurs vacances dans les réserves de la nation et tous les deux parlent Inga, une variante du Quechua.

Le discours est ensuite devenu plutôt une conversation de groupe et Nicolas a allumé un cigare de tabac, il l'a fumé pour ensuite le passer autour de sa tête en fermant les

yeux et fumer encore, ensuite il l'a passé à la personne qui était à sa droite pour qu'elle fasse de même. Il a également sorti du tabac râpé et une pipe en bambou pour l'utiliser comme applicateur, il nous a expliqué que ce tabac râpé faisait également partie des rituels de médecine de tradition Cofan pour ensuite passer la pipe à chacun de ceux qui voudraient l'essayer et l'appliquer. Il remplissait la pipe de tabac râpé et l'introduisait dans les narines de la personne pour ensuite souffler fortement de l'autre côté. J'ai essayé, la sensation était brûlante et montait jusqu'aux sinus par les voies nasales. Ensuite venaient la toux, une légère sensation de se noyer et l'écoulement du nez. Nous avions des serviettes et des bacs remplis d'eau à moitié pour déposer nos sécrétions nasales et cracher notre salive. J'ai profité de cette occasion pour enregistrer le son de ce moment. Après avoir craché pendant plusieurs minutes, j'ai senti mes voies respiratoires un peu plus dégagées. Ils ont commencé à jouer de leur instrument pour interpréter des chansons récemment composées par Nicolas et Anderson Garcia inspirées de la tradition des peuples autochtones et de la musique des cérémonies de guérison ; pour eux, la musique est une manière d'aider à l'harmonisation de l'univers et de l'esprit humain. Ils chantaient les dieux, les ancêtres, la nature et l'ayahuasca. Quand ils ont cessé de jouer, nous avons discuté encore pendant à peu près une heure jusqu'à ce que nous nous sommes endormis à mesure que le feu s'éteignait au centre. Le lendemain nous avons déjeuné avec des fruits et des noix pour ensuite prendre le chemin de retour.

Je suis parti avec la vague sensation de que ce groupe n'était qu'un troupeau de gens fascinés par l'exotisme des traditions autochtones pour constituer une sorte de secte *new age*. En fait, ils sont traversés par beaucoup de syncrétismes, mais ce sont les formes qui prend parfois l'hybridation culturelle ; de toute façon j'étais très intéressé par l'ayahuasca, par le fait qu'elle se trouve au cœur même des univers culturels des nations autochtones en Amazonie et au cœur de la recherche dans plusieurs domaines tels que les neurosciences ou l'ethnobotanique, revêt la plante d'un halo fascinant. J'ai

donc demandé à Diego et à Guiomar si une cérémonie de guérison avec le *taita* Hipolito Muchavisoy aurait lieu prochainement. Ils m'ont répondu que cela arrivait régulièrement et que j'allais sûrement avoir la possibilité d'assister à une d'entre elles avant de partir. Quelques jours après, Diego m'a écrit pour m'informer que deux semaines plus tard il y aurait une cérémonie, mais qu'elle serait consacrée à soigner des maladies graves, malheureusement c'était la seule fois que le *taita* viendrait à Florencia pendant mon séjour. Nous avons discuté alors avec Nicolas qui, par l'intermédiaire de sa mère, a réussi à nous trouver une place à la cérémonie. Toutefois ils nous ont demandé de respecter le code établi et la préparation nécessaire à l'ingestion d'ayahuasca, qui consistait principalement en une période de jeûne qui devait se maintenir jusqu'au jour de la cérémonie : s'abstenir consommer de la viande, de nourriture épicée, d'alcool ou de toute autre drogue, et d'entretenir relations sexuelles. J'ai réussi à jeûner pendant toute la période établie, qui finalement a été de trois semaines, à cause de l'arrivée de « la lune »⁶⁸, comme ils appellent la période menstruelle, chez la plupart des femmes qui devaient assister à la cérémonie. Mais la nouvelle date était la veille de la fête des fruits organisée par les membres de Monaya Buinaima à l'ananeke et une semaine avant mon retour à Bogotá, où j'avais prévu de passer une semaine avant de retourner à Montréal.

⁶⁸ Il semble que la participation des femmes dans les rituels pendant leur cycle menstruel soit fortement déconseillée, cependant il est difficile de trouver des références bibliographiques sur cet aspect du rituel et sur sa justification dans la cosmogonie Cofan. D'autres recherches pourraient se pencher plus en détail sur ce sujet.

3.7 *Ayahuasca*, vigne de l'esprit



Fig.4.16. « El Fuego Sagrado ». Image d'archive de Nicolas Lozada, Crédit : Julian Facundo Rinaudo.

Le jour de la cérémonie Cofan, j'ai pris rendez-vous avec Diego, Guiomar, Anderson, et Andrés Salas⁶⁹, pour faire des achats de fruits, pain et arachides pour grignoter le lendemain. Nous sommes arrivés à Ambi-Wasi vers seize heures, au moment de notre arrivée Nicolas nous a reçus et nous a fait entrer dans la maloca ; le Taita Hipolito n'était pas encore arrivé, mais d'autres participants s'étaient déjà installés. Nous avons parlé des histoires qui entourent l'ingestion d'*Ayahuasca*. Ce nom signifie « liane des esprits » ou « liane de la mort » et le Yagé, la boisson qui en résulte, est produit à partir de la liane d'*ayahuasca* et de la *chacrana*⁷⁰. Les gens cherchent à participer à ces cérémonies pour résoudre généralement des problèmes de leur vie, que ce soit d'ordre physiologique, comme une maladie, ou d'ordre psychologique, telle une dépression. Il

⁶⁹ Collègue de la maîtrise qui était venu en ville comme partie de sa démarche de recherche-crédation, intitulée *Je me souviens*, sur les réfugiés politiques colombiens dans la ville de Sherbrooke au Québec.

⁷⁰ *Sychotria Viridis*.

est conseillé d'assister à la cérémonie et d'affronter le yagé avec un objectif clairement défini. Je me suis donc demandé quelle était la raison que j'avais pour y être, quel était la question que je me posais ou le problème à résoudre, quel était mon objectif. J'ai eu l'impression de ne pas pouvoir me permettre de prendre cette situation à la légère, car l'usage irresponsable, purement récréatif et sans l'encadrement nécessaire peut dégénérer en des états psychotiques comme l'hystérie, l'anxiété, la paranoïa ou même la schizophrénie, pouvant mener la personne jusqu'à sa propre mort. Il me semble que le cadre rituel est nécessaire pour ce type d'activités, dans ce cas précis, le rituel est traversé d'une série de syncrétismes, produit du métissage des traditions chrétienne et cofan, permettant à tous les participants de se sentir à l'aise, quelles que soient leurs croyances religieuses. J'ai continué à réfléchir à mon objectif jusqu'au début officiel de la cérémonie. Le groupe était vraiment varié, il y avait toute sorte de monde, un Anglais, un couple d'Argentins, quelques personnes ayant différents problèmes de santé et les gens qui les accompagnaient : par exemple, une mère avec son fils, un adolescent à problèmes qui participait pour la première fois à une cérémonie et qui y avait été amené un peu contre sa volonté. Le groupe de participants habituel était très divers en âge et en statut socioéconomique, tous étaient habillés de blanc et portaient des accessoires (colliers, bracelets, etc.) de la tradition Cofan qui signalaient une certaine hiérarchie ; certains portaient également des instruments de musique. Au début après avoir préparé un bouillon de feuilles de tabac et de sels minéraux, ils nous l'ont offert à boire afin de faciliter l'ingestion de l'Ayahuasca, qui agit comme une purge et peut produire vomissements ou diarrhées. Plusieurs des participants habituels en ont bu deux ou trois tasses pour ensuite aller les vomir dans des contenants alloués à cet effet. À cause de la violence implicite de cette activité, celle-ci a été réalisée à côté d'un cours d'eau. Le goût de ce bouillon était amer et fort désagréable, bien au-delà de tout ce que j'avais goûté auparavant, j'ai à peine réussi à en boire une tasse et demie et, à ma grande surprise, je n'ai vomi que l'équivalent d'une demi-tasse, bien que j'eusse sans cesse des nausées sans pouvoir parvenir à vomir. J'ai tout de suite eu la sensation d'écrasement, comme si un camion m'était passé dessus, j'avais mal aux bras et j'ai eu

des étourdissements. J'ai commencé tout de suite à avoir des suées froides et j'ai étendu une serviette pour me coucher sur le gazon et regarder le ciel entre les feuilles des arbres en attendant que la sensation passât, je suis resté couché sur le gazon pendant plusieurs minutes jusqu'à ce que finalement je pusse me remettre en pied, je suis resté encore à côté du ruisseau pour voir si je vomissais, mais ce n'est pas arrivé j'ai demandé si c'était normal, ils m'ont dit que cela n'arrivait pas à beaucoup de monde, mais que ce n'était pas grave, que j'allais probablement tout rejeter lors de l'ingestion de l'ayahuasca.

Durant la cérémonie, nous nous sommes assis en cercle dans la maloca autour du feu. Le cercle était divisé entre hommes et femmes à partir de la position du Taita et de sa femme, qui l'assiste lors des cérémonies. Dans la tradition cofan le taita est toujours accompagné de son épouse, la Mama, le couple forme une seule entité qui régule le rituel et protège la communauté. À la droite du taita se placent les hommes et les femmes se placent à la gauche du mana. Ils nous ont donné des indications concernant les possibles dérapages de l'expérience qui allait suivre : il fallait éviter de parler aux autres assistants pendant la cérémonie pour ne pas affecter leur expérience, en cas d'angoisse il fallait demander de l'aide au taita ou à ses assistants et toujours garder en tête son objectif et le fait que, malgré l'intensité de l'expérience, elle ne représentait pas un danger réel. Un des assistants, un homme dans la quarantaine, a demandé s'il pouvait garder un crucifix avec lui, le taita a répondu affirmativement et a insisté sur le fait qu'il était recommandé de s'accrocher aux entités positives et protectrices de la foi ou de la croyance de chacun. Quand la cérémonie a commencé, le taita s'est retiré du cercle pour préparer et servir l'infusion et nous a appelés un par un pour faire l'ingestion de l'enthéogène, pendant ce temps ses assistants jouaient de la musique et j'ai décidé que mon objectif pour la séance serait de peaufiner mon regard sur le monde et d'accroître mes capacités créatrices afin de matérialiser ce regard par le biais ma démarche en recherche/création. Le taita Hipolito m'a offert une petite tasse de

l'infusion sans dire un mot, je l'ai remercié, je l'ai bue, elle avait un goût amer et sucré à la fois, et je suis retourné m'asseoir à ma place les jambes croisées, les mains sur mes genoux. Le taita est revenu dans le cercle une fois que tout le monde est passé et soudainement le feu a baissé au centre. Une luciole portant une intense lumière vert émeraude est entrée dans mon champ de vision en volant sur le côté de mon oreille gauche, elle a dessiné deux cercles dans l'air pour finalement s'approcher d'un des genoux d'Andres, qui était assis à côté de moi, pour ensuite disparaître. Je me suis couché sur le dos, les yeux fermés, pour méditer au chant des cigales en attendant que quelque chose arrive, du coup, l'un des chiens de la ferme s'est mis à aboyer, un autre chien lui a répondu et un troisième chien s'est joint à l'échange. La ferme où se trouve la maloca n'est pas très loin de la ville et dans cette zone les maisons sont relativement proches les unes des autres, c'est ainsi que quelques chiens des autres maisons se sont joints également à ce concert d'aboiements. Les cris des chiens l'emportaient sur le chant des cigales, mais y correspondaient et formaient un ensemble très harmonieux, ils étaient synchronisés de telle façon que j'ai eu l'impression de reconnaître parfaitement des intentions communicationnelles dans leur échange. En plus, des oiseaux et des singes se sont joints au paysage sonore qui s'ouvrait à mon ouïe, le mouvement des singes dans les arbres faisait craquer les branches et bruire les feuilles avec une richesse inouïe, je pouvais me faire une idée exacte du point d'origine de chacun des sons et j'avais pleine conscience du fait que ces sons étaient provoqués par des êtres vivants qui agissaient en correspondance avec la présence des autres dans l'environnement, ainsi qu'à leur propres caprice ou volonté, en se manifestant de façon harmonieuse et en mutuelle correspondance. Cette prise de conscience m'a rendu heureux, l'émotion s'est emparée de moi et j'ai souri, les yeux toujours fermés, de satisfaction.

J'ai imaginé un ruisseau paisible sur lequel tombaient des rayons de soleil qui traversaient le feuillage des arbres, j'ai ensuite entendu un léger bourdonnement très

court et j'ai remarqué un beau scarabée qui se posait sur une des feuilles des arbustes du rivage. Je me suis approché de l'arbuste pour contempler le scarabée plus en détail et les feuilles se sont ouvert comme des paupières pour laisser apparaître une multiplicité d'yeux magnifiques qui me scrutaient avec un regard serein, mais intrigué. J'ai salué le visage qui est apparu devant moi et nous nous sommes embarqués dans un moment de mutuelle contemplation, je dis « nous », car j'ai vraiment ressenti la présence de cet autre, un visage formé par des feuilles, des écailles ou des plumes en constant mouvement comme la peau iridescente d'un serpent. Tout en contemplant cette entité, j'ai commencé à entendre ses réponses ou ses réactions à mes pensées, mais par les voix des autres personnes qui étaient dans la maloca, personne n'articulait nécessairement des mots, ils émettaient des sons onomatopéiques à bouche fermée. Il est très probable que chacun des assistants ait été immergé dans sa propre expérience, mais pour moi la conversation avec cette entité passait par mon propre spectre de perception sonore à ce moment. Après un moment, quelques personnes ont commencé à parler et la synchronie sonore s'est brisée, l'entité s'est évanouie laissant derrière elle un halo de lumière prismatique. Soudain, une femme qui était à quelques places à ma gauche s'est mise à ramper vers le feu en émettant des gémissements. Vu que j'avais les yeux fermés, je n'entendais que le bruit de son mouvement et j'ai eu l'impression qu'elle allait passer à côté de moi et j'ai donc replié les jambes pour éviter son contact, car les mouvements de la femme devenaient plus brusques. Les assistants du Taita, Diego et Anderson se sont levés pour tenir la femme avec beaucoup de soin et la ramener à sa position initiale. J'ai ouvert les yeux et me suis levé pour les aider, certains m'ont regardé d'un air surpris ; sans dire un mot, j'ai pris l'une des jambes de la femme et nous l'avons remise à sa place dans le cercle. Je suis revenu dans le cercle pour méditer et essayer de reprendre l'expérience, mais rien n'est arrivé cette fois-ci. J'entendais les gens autour de moi produire des sons et parler à voix haute à des personnes ou des êtres qui n'étaient pas là, il y avait quelques expressions d'angoisse et l'un des hommes a commencé à vomir. Comme auparavant, nous avions chacun un bol avec un peu d'eau destiné à cet effet, ainsi qu'une serviette, ainsi que les aliments

et l'eau que chacun avait apportée pour soi-même. Deux autres personnes ont commencé à pleurer, l'ambiance devenait tendue et je n'arrivais pas à revenir à l'état où j'étais avant de m'être levé. Soudain, les cordes d'une guitare ont vibré et la voix dû taita a rempli l'espace, le chant parlait de l'amour moteur du monde, de protection, de fraternité entre les hommes et de la nature, du pouvoir guérisseur des plantes, il était répétitif et relativement simple et était accompagné sur la guitare de deux ou trois accords joués en boucle et à un rythme rapide. Le chant a été suivi de quelques autres et finalement par un air d'harmonica, constant et doux ; les gens se sont calmés, l'ambiance est devenue très paisible et je me suis endormi.

Le son des maracas et des colliers et bracelets de graines m'a réveillé ; le taita jouait encore de la guitare accompagnée par le chant de plusieurs assistants qui dansaient autour du feu qui illuminait avec intensité l'intérieur de la maloca. Andres Salas s'était approché du feu et secouait la tête, toujours assis en regardant le feu et les danseurs, je me suis approché également du feu pour m'asseoir à côté de lui, mais, emporté par la curiosité, j'ai frappé son bras du dos de ma main et je lui ai demandé comment il allait. J'avais complètement oublié qu'il nous avait été indiqué de ne pas parler entre nous et soudain les danseurs se sont arrêtés pour revenir au cercle et j'ai entendu quelqu'un faire un mouvement de déception ou de dégoût au moment où la musique s'arrêtait et l'intensité du feu diminuait. À ce moment j'ai réalisé que je venais de casser l'atmosphère, de briser l'harmonie du moment. Je suis donc revenu à ma place dans le cercle avec un sentiment de culpabilité et me suis recouché, les yeux fermés, pour me rendormir. À partir de ce moment, j'ai commencé à ressentir de l'angoisse, j'ai vu des images des bidonvilles de Florencia, j'ai ressenti la tristesse des gens qui n'ont devant eux qu'un avenir incertain et qui doivent affronter constamment le mépris et toutes ses manifestations, j'ai vu une grille noire entre des murs de béton couverts de graffitis marquant le territoire de gangs de rue, j'ai vu des jeunes se tourner vers le crime motivé par la rage et grandir pour devenir des narcotrafiquants et faire de l'argent pour se

mettre en valeur, je les ai vus désirer des femmes exubérantes qui les caressaient pour les empêcher de tomber dans une folie destructrice, j'ai ressenti la tristesse et la peur de leurs mères et de leurs sœurs, leur envie de les protéger. J'ai vu aussi d'autres gens s'organiser pour défendre leur territoire et leurs propriétés et former des armées, en consolidant des états gouvernés et protégés par la force. J'ai entendu des voix appeler à la révolution, la confrontation, le conflit et leurs différentes façons de justifier cela. Tout cela était envahi d'une profonde tristesse, mais aussi d'une immense joie/espoir. Ces émotions envahissaient tout constamment ; j'ai entendu une cumbia, je l'ai vue traverser la vie des gens, j'ai vu des fruits, un carnaval et des oiseaux, j'ai ressenti le bonheur de vivre des gens. J'ai eu l'impression de m'être rendu compte d'une chose qui était évidente à tous sauf à moi jusqu'à ce moment, j'ai eu peur et j'étais envahi de tristesse. Tous les êtres vivants étaient interconnectés, notre compréhension du cosmos s'enrichissait de l'expérience de celui-ci.

J'ai voulu aller plus loin dans ma vision et j'ai entendu à nouveau la cumbia, les bruits de la forêt et les voix des gens dans la maloca ; cette fois, la cumbia⁷¹ traversait les réseaux humains comme un organisme vivant pourvu d'un caractère animal, substantiel et magique, traduisant les rapports sociaux et environnementaux de l'être humain à travers nos sens. Dans la musique j'ai vu l'une des multiples manifestations de la *mama grande*, la femme qui est toutes les femmes (mères, sœurs, amies, conjointes) et j'ai vu la nature elle-même chanter, nous enchanter de sa présence, adoucir notre existence avec des odeurs, des mouvements, des figures, des sons et des sensations pour nous faire oublier l'envie du pouvoir et nous jeter dans ses bras ; certains hommes résistaient et voulaient la dominer, la soumettre et soumettre ainsi l'humanité à leur volonté, ils élaboraient des plans compliqués pour arriver à leurs fins, la soumission de tous les autres. J'ai voulu aller encore plus loin dans ma vision et j'ai vu la souffrance des êtres

⁷¹ Maintenant, avec un recul sur l'expérience, je considère que la cumbia représentait la culture, mais plus exactement le métissage, l'hybridation culturelle.

vivants avec qui nous partageons notre existence, celle que nous causons par le fait de les cultiver pour notre consommation, ou de les soumettre à notre caprice, que ce soit parce qu'ils représentent une menace ou simplement pour notre amusement. J'ai ressenti également cette souffrance qui leur est propre, inhérente à la mortalité et à la fragilité de la vie. J'ai ainsi ressenti la rage de la nature contre l'homme et son amour profond, toujours présent, autour de nous, autour des villes, des bâtiments, de l'emprise de la géométrie, autour des fronts d'expansion de la civilisation humaine. Presque en parallèle à cette vision, j'ai ressenti l'immense bonheur et la joie d'exister, l'extase de pouvoir expérimenter l'existence, car en fin de compte, c'était cela ou le néant.

Je me suis vu face au néant, j'y ai ressenti la présence d'une entité toute puissante et éternelle, mais absolument dépourvue de raisonnement ou d'empathie : pas besoin quand on est une force absolue, pas besoin de langage ni de valeurs ni d'apprentissage quelconque. Et je l'ai vu soudainement découvrir une autre entité, également toute puissante et éternelle, mais radicalement opposée à la première. Elles prenaient conscience l'une de l'autre et à partir de là, le moindre geste de l'une ou l'autre interrompait la paix, le calme de leurs existences absolues, le conflit était inévitable. Les deux entités se sont battues avec leur toute-puissance et leur éternité pendant un instant, un itofé, jusqu'à ce que l'une d'entre elles réalisât que leur pouvoir était égal à tel point que la seule façon de vaincre l'autre c'était de le convaincre, de l'amener à réaliser qu'il valait mieux ne plus exister, disparaître. À ce moment, j'ai ressenti ma propre petitesse et insignifiance, j'ai été envahi par la peur, le vertige et l'angoisse. J'ai regretté d'être allé si loin dans ma vision et j'ai souhaité tout oublier, retourner à ma vie, vivre ma propre existence et celle de mes proches, et d'être bienveillant envers tout.

Le vertige n'avait pas disparu et je me suis vu encerclé par des entités négatives, que j'ai décidé d'appeler simplement des cauchemars, et qui voulaient me dévorer. Nicolas est venu me voir pour savoir si tout allait bien ou si je voulais voir le taita et boire une

autre tasse de l'infusion, car à leurs yeux, je n'avais manifesté aucun effet, je n'avais ni vomi, ni pleuré, j'étais resté paisible, dans la même position, couché sur le dos les mains entrelacées sur le torse et les coudes collés aux côtés. J'ai ouvert les yeux et je lui ai demandé de l'aide, il m'a aidé à me lever et j'ai vu que le taita et ses assistants étaient en train de traiter d'autres personnes, le taita m'a vu et, sans m'adresser un mot, il a soufflé de la fumée de tabac sur ma tête en passant le cigare autour de mon visage pour ensuite secouer un bouquet de feuilles et m'en frapper doucement les épaules. Ensuite il a demandé à ses assistants de m'appliquer de l'ortie, je me suis assis sur un petit banc à côté du feu et j'ai enlevé ma chemise, l'un des assistants s'est placé derrière moi, il a bu une infusion qui sentait les fleurs pour la projeter sur moi, il m'a donné quelques coups de feuilles d'ortie, c'était à peu près la même chose que l'on faisait à toutes les personnes traitées dans le rituel, les gens continuaient à chanter et à jouer de la musique à la guitare et à l'harmonica.

Je suis retourné à ma place pour me recoucher et dès que je fermais les yeux les cauchemars revenaient m'assaillir. Mais ils ne pouvaient s'approcher de moi, ils se moquaient de moi et me montraient leur mépris, mais en gardant une certaine distance. J'ai réalisé que de même que les entités surpuissantes de la vision précédente, ces cauchemars ne pouvaient rien faire contre moi, car il fallait que j'accepte d'être dévoré, que je leur confère ce pouvoir, que je me rende à eux. Assis dans la maloca et encerclé par les entités, je me suis vu me transformer lentement en pierre, j'ai entendu les voix d'Andres et de Diego qui m'appelaient par-dérrière, mais je ne me suis pas retourné, car, ainsi, j'étais protégé des cauchemars et je ne pouvais pas me permettre de rompre ce charme, ça aurait été comme accepter la mort. Je ne suis pas sûr du temps que je suis resté dans cette position, mais les cauchemars ont commencé à perdre de leur force à mesure qu'une lueur blanche remplissait l'espace. J'ai vu de la mousse verte pousser sur mon corps et me couvrir partiellement, j'ai entendu à nouveau le chant des oiseaux et senti la rosée de l'aube et les rayons de soleil sur mon dos. Quand j'ai ouvert les

yeux, la plupart des gens dormaient et deux ou trois personnes priaient. Je me suis recouché, les yeux ouverts pour regarder le ciel à travers les arbres et écouter le chant des oiseaux. Le téléphone portable que j'avais mis dans mon sac à dos a sonné, c'était ma grand-mère qui était inquiète, mais j'étais très heureux d'entendre sa douce voix. Nous avons déjeuné de quelques fruits, de caguana et de noix, j'ai passé couché dans la maloca presque toute la matinée et finalement nous nous sommes préparés à retourner en ville. Nous avons remercié le taita et la famille Lozada et nous sommes partis, le taita m'a dit que j'étais très fort et m'a souri. Moi, encore un peu obnubilé par l'expérience que je venais de vivre, je ne suis pas arrivé à trouver une réponse et nous sommes partis.

Quand je suis arrivé à la maison, j'ai serré ma famille dans mes bras et je suis allé dans ma chambre pour dormir. J'ai commencé à ressentir une énorme fatigue et j'ai dormi presque toute la journée jusqu'à ce qu'on me réveille pour que je mange quelque chose. Je n'arrivais pas à digérer l'expérience de la nuit précédente et je me sentais physiquement, émotionnellement et mentalement épuisé, mais très serein. Aujourd'hui, trois ans après cette expérience, je continue à en tirer du sens. J'ai discuté avec les autres assistants avec qui j'ai gardé contact, mais personne n'ose parler directement de sa propre expérience, à part quelques impressions, des images ou des situations très impersonnelles. J'ai su par la suite que les habitués de la maloca avaient été surpris du fait que je n'aie presque subi aucun effet négatif, comme les vomissements ou une angoisse manifeste, ils étaient même surpris du fait que j'ai pu me lever au début pour aider quelqu'un. Ils m'ont dit qu'à un moment donné, quand j'étais assis, ils ont voulu me déplacer pour me remettre à ma place et m'aider à remettre ma chemise, mais que personne n'a été capable de me soulever, même en s'y mettant à deux, et que je ne leur répondais pas quand ils m'appelaient par mon nom.

Cette expérience a été marquante pour la suite de ma démarche de recherche-crédation

et nous allons sûrement y revenir à plusieurs reprises au cours de ce récit pour mettre en perspective plusieurs aspects de cette démarche.

3.8 *Yuaki*, la danse des fruits

Le lendemain de la cérémonie d'ayahuasca, je n'étais pas en mesure de me rendre à l'ananko pour participer au Yuaki, la danse des fruits. J'avais très peu dormi pendant la journée et il était certain que cet événement se déroulerait toute la nuit. Je me suis mis d'accord avec Fercho : il ferait les enregistrements avec deux autres membres de la communauté, ils auraient toute liberté de choisir les chants à enregistrer : il fallait faire un choix, car cette fête durerait toute la nuit et était divisée en plusieurs parties. Le soir Oscar est venu chercher l'enregistreur de son pour l'amener à l'ananko. J'étais frustré de ne pas être en mesure de m'y rendre contrairement à ce que j'avais cru, mais l'intensité de l'expérience de la veille m'avait énormément fatigué et j'ai dû accepter la situation.

Le jour de la séance d'enregistrement chez Oscar Neira, Fercho m'avait donné quelques indications concernant la cérémonie : le protocole à suivre ainsi que le comportement qu'on attendrait d'un assistant extérieur tel que moi. En voici quelques éléments : la première chose à faire en arrivant était de goûter l'ambil du chef de l'ananko qui serait placé au centre sur un tronc. Ensuite je pourrais aller m'asseoir avec les hommes de la communauté et mambear, nous pourrions également manger à tout moment les mets offerts par les hôtes. Les familles des invités apporteraient également des plats à partager avec tous les assistants, de la caguana⁷², du manioc, du

⁷² « La *caguana* ou *cahuana* es une boisson élaborée avec l'amidon du manioc sauvage dissous avec de l'eau et mélangé avec du sucre et des fruits divers ». Trad. libre SANCHEZ, Enrique. SANCHEZ, Carlos. 2012. *Paseo de olla. Recetas de las cocinas regionales de Colombia*. Bogotá : Ministerio de Cultura. P518.

poisson frit, etc. Les hommes et les femmes seraient séparés en deux groupes distincts, mais ces deux groupes interagiraient constamment tout au long de la cérémonie. Il est conseillé aux femmes de ne pas sortir de l'aneko pendant la nuit, car le chef doit garantir en tout temps la sécurité de ses invités. Il faut faire attention à ne pas s'asseoir sur le maguaré, ce qui apparemment était courant chez les non-initiés et entraînait toujours des problèmes pour les transgresseurs, souvent des maux d'estomac.



Fig 4.17 image d'archive du clan Yadico Jitomagaro. Noinui Jitoma en train de danser. Par : Mauricio Granados 2015

Le surlendemain j'ai rencontré Fercho dans un café du coin et il m'a rendu l'enregistreur et il m'a dit qu'il avait vraiment aimé cette expérience. Sans que je le veuille, les circonstances avaient fait qu'il participe à ma démarche. Les chants enregistrés m'ont été expliqués par Fercho et j'ai enregistré son explication. Il est vraiment difficile de réduire tout ce qu'implique le Yuaki dans une courte explication, à vrai dire, parfois même les explications en espagnol sont difficiles pour Emilio ou Fercho. La cérémonie est consacrée à la célébration de la vie et de la communauté, à la résolution de conflits et à la guérison des affections physiques et spirituelles. Nous nous

sommes mis d'accord pour aller voir une dernière fois Emilio pour enregistrer quelques chants avec lui et discuter encore avant mon départ. Fercho m'a dit qu'il serait préférable que le caduma⁷³ lui-même m'explique tout ce qu'impliquait le Yuaki et me montre comment à travers lui, la communauté organisait le monde par le chant et la danse.

3.9 La constitution du *Caduma*



Fig.4.18. Emilio Fiagama, Caduma du chapitre Monaya Buinaima.

C'est ainsi que trois jours avant mon départ pour Bogotá, j'ai rencontré Fercho à quatorze heures, au rond-point situé à l'entrée de Villa Colombia pour aller voir Emilio Fiagama. La journée était très ensoleillée et le chant des cigales était particulièrement fort à cause de la chaleur. Nous avons pris un taxi jusqu'à l'endroit où le Chemin de la Maloca commence et nous avons continué le reste du trajet à pied. Nous avons marché

⁷³ Chef de l'ananeke et responsable en chef de la communauté.

pendant une heure et demie et sur le chemin nous avons discuté sur les manifestations des différents esprits et de comment les noms des clans étaient habituellement choisis.

Les Uitoto prennent le temps nécessaire pour discuter de ces questions au mambeadero. En se fondant sur l'observation, en tenant compte d'aspects kinésiques, gestuels, comportementaux, caractériels et morphologiques, entre autres, les mambeadores proposent des associations entre les membres d'une famille et une entité de la nature (plante ou animal) et c'est au chef de la famille de décider si l'association proposée correspond à leur propre perception d'eux-mêmes. En même temps le chef du clan en même temps met en regard ces propositions avec un exercice attentif d'auto-observation et approuve ou rejette le nom proposé. L'appartenance à un clan s'établit de façon patrilinéaire, les femmes changent de clan lors de la formation du couple et vont habiter dans l'ananeke de leur conjoint ; c'est la responsabilité du clan qui la reçoit de veiller sur son bien-être.

À notre arrivée à l'ananeke, nous avons pris une entrée différente de celle que j'avais empruntée lors de ma première visite : nous avons traversé un portail en bois pour entrer sur un sentier très bien aménagé avec une grande variété de plantes ; au fond on distinguait la chagra et l'ananeke. À l'intérieur, Emilio préparait des sels végétaux. Nous l'avons salué et il nous a reçus. J'ai vu plus distinctement que l'autre fois l'intérieur de l'ananeke : j'ai remarqué divers accessoires et des habits rituels accrochés sur les murs en paille tissée. J'ai enregistré le son ambiant de l'ananeke au cours de cette journée qui me semblait exubérante. Le chant des cigales, le chant d'un coq, le craquement des braises et l'ébullition de l'eau pour la préparation des sels, constituaient une belle atmosphère. Soudain, un petit bourdon est apparu et a traversé l'enregistrement de son vrombissement. J'ai vu également le maguaré et j'ai demandé à Fercho s'il serait possible d'enregistrer un morceau. Il a pris les baguettes et a joué une mélodie utilisée pour appeler la communauté lors d'une cérémonie. Ensuite nous

avons passé à l'entrevue d'Emilio, nous avons « mambé » et nous nous sommes assis, Fercho a pris la caméra et j'ai pris l'enregistreur audio. J'ai demandé à Emilio de nous parler du chapitre, de lui et de leur situation actuelle. Il a parlé de ses origines autochtones, il a dit comment il avait grandi entouré par la tradition, mais sans vraiment s'y intéresser, s'asseoir⁷⁴ ; il avait fait des études générales et des études universitaires, il avait presque été ordonné prêtre de l'Église catholique, mais finalement il s'était tourné vers ses racines : son père était muinane et sa mère murui. Il a raconté comment à cause de l'exil, lui et les autres membres du chapitre ont convergé vers Florencia et comment, à partir de la prise de conscience de ce qu'il a appelé un « vide spirituel », ils ont décidé un jour de créer un espace pour pratiquer leurs traditions, enrichir le tissu culturel et transmettre un savoir aux nouvelles générations du chapitre. Le premier ananeko ne faisait pas plus de 15 pieds carrés, cet espace constituait la porte d'entrée à l'univers Uitoto et au savoir des communautés amazoniennes, non seulement comme espace de pratique de leurs traditions, mais aussi géographiquement, car la ville de Florencia est à l'entrée de l'Amazonie colombienne, et symboliquement, pour irradier énergie, pensée et parole vers ce pôle que les anciens Uitoto appellent le centre, La Chorrera. La tâche n'avait pas été facile à cause de la diversité linguistique de la communauté. La nation Uitoto parle quatre dialectes (Murui, Muinane, Bora et Nipode) principaux et il est possible qu'il y ait autant de variantes de ces dialectes qu'il y a de clans, ce qui représente une difficulté constante pour créer un consensus à l'intérieur

⁷⁴ Traduction libre : « Dans la culture abiyaleosse, amérindienne, l'expression "homme assis" désigne le Sage, celui qui adopte cette posture pour méditer ou pour transmettre la tradition orale millénaire, constituant verbal de sa culture. Il est enraciné et prononce parmi son peuple les *Paroles anciennes* qui permettent de devenir humain en intégrant un monde ; paroles qui commémorent et exaltent, paroles qui orientent le travail, paroles qui redressent les chemins, paroles qui soignent, paroles qui invitent à faire la paix, paroles qui apaisent, paroles qui conversent avec les autres forces qui forment le cosmos prodigieux »... « *En la cultura abiyaleosse, Amerindiana, la expresión hombre sentado designa al Sabedor, personaje que adopta esa postura para meditar, o bien para transmitir la milenaria tradición oral, consteladora verbal de su cultura. Enraizado, pronuncia entre su gente las Palabras-de-antigua, la que permiten humanizarse integrando un mundo; palabras para conmemorar y exaltar, palabras que orientan el trabajo, palabras que enderezan rumbos, palabras curadoras, palabras para invitar a hacer la paz, la que dan paz, palabras para hablar con las otras Fuerzas que conforman el prodigioso cosmos ...* » Urbina Rangel, Fernando. (1994) *El hombre sentado*.

de la communauté en ce qui concerne la terminologie utilisée dans les chants ; parfois il existe aussi des variations dans les mythes et légendes. Toutes ces questions sont discutées dans le mambeadero et résolues en groupe. Ils sont ainsi toujours conscients du besoin de mettre en question leurs sources et de ne jamais considérer un savoir comme définitif ou absolu. Emilio nous a raconté également comment il a dû se charger de la fonction de Caduma dans sa communauté. Le Caduma est l'autre voie de connaissance dans la culture Uitoto, il représente le cœur de la communauté, la personne chargée de la protection physique et symbolique tant de l'ananeke que de ses membres. Au contraire du Jadeniki, le Caduma est établi dans un territoire défini et le titre, comme le savoir que celui-ci implique, est transmis de père en fils à chaque génération. Ce n'était pas le cas d'Emilio : bien que ses parents aient participé à la tradition, son père n'avait pas été Caduma ; quant à lui, il ne s'était que très peu intéressé à sa propre culture pendant son enfance et son adolescence. Mais la communauté avait besoin de quelqu'un qui prenne en charge l'ananeke et il était l'un de ceux qui connaissaient le plus leur tradition, qui avait le temps et la volonté de le faire. Alors les membres de la communauté s'étaient constitués en chapitre et Emilio avait été nommé chef de l'ananeke. Cependant, il devait obtenir la reconnaissance des chefs des autres communautés pour devenir un vrai Caduma. Il s'était présenté devant le conseil des chefs Uitoto et il avait été approuvé par un certain nombre d'entre eux, mais certains regardaient avec méfiance la création d'un chapitre à Florencia et doutaient des capacités du candidat à prendre en charge cette communauté, surtout parce qu'il avait été éloigné de la tradition pendant plusieurs années au point d'avoir envisagé de porter la soutane. L'ananeke a commencé à fonctionner comme une « maison d'enseignement » pour pratiquer des chants et des danses, peu à peu il s'est consolidé et, selon Emilio, il a été accepté par les gens de façon presque inconsciente. *« Après beaucoup de délibérations, au cours de plusieurs rencontres, nous sommes arrivés à la conclusion que le Caduma n'est pas nécessairement celui qui sait déjà tout, mais celui qui veut apprendre et que c'est la responsabilité de la communauté de le guider dans son apprentissage »*, et il a ensuite dit, *« celui qui critique doit avoir les*

*moyens de partager son savoir, de montrer le bon chemin ». Les Cadumas ont compris que le besoin de la communauté était urgent et une voix » dit Emilio, « m'a dit un jour "Vous êtes un Caduma" et à qui appartenait cette voix ? C'était la voix des gens ». Emilio a raconté que les anciens s'étaient questionnés sur le fond de la question, à savoir ce qui fait de quelqu'un un **maloquero**⁷⁵ et qu'ils sont arrivés à la conclusion que « c'est toute personne qui fait des célébrations, qui prépare des danses, avec le mambe, l'ambil et la caguana et qui est capable de convoquer et de soutenir les réseaux qui constituent la connaissance Uitoto, car c'est ainsi que l'on a fait depuis toujours ». Ainsi la question a été résolue et le titre de **Jainnuama** lui a été conféré par la communauté.*

*Emilio, le Caduma, est la personne qui choisit le type de danse à pratiquer dans sa communauté, la danse n'est pas seulement comprise comme l'acte de préparer et de suivre une chorégraphie, mais aussi comme le modèle symbolique qui englobe la vie de la communauté. Emilio Fiagama, du clan caimo, choisit le Yuaki, la danse des fruits. Il nous a expliqué qu'il existe toute sorte de danses qui peuvent être choisies par une communauté, telle que **Menite Otunja**, ou chant de la tortue, **Jadiko**, la danse du bois, la danse de **Moniya Mena**, l'arbre de l'abondance ou se pratique le **Tjiki**, rituel de chasse pour apaiser les esprits animaux.*

La conversation s'est ensuite orientée sur l'importance de leur tâche d'enseignement aux nouvelles générations de la communauté, pour « préserver leur connaissance, mais surtout leurs langues et leurs coutumes comme un acte de résistance face à la progression du monde extérieur qui, grâce à la science, avance de façon intempestive et risque de nous faire oublier les fondamentaux. Cela ne veut pas dire que la tradition

⁷⁵ Appellation générique des chefs de maloca, ananeko, en Colombie. Nous allons trouver également le mot Taita provenant des communautés qui parlent quechua.

est incompatible avec la technologie ou qu'un mambeador ne puisse pas aller à l'université, travailler avec un ordinateur, car ce sont des nécessités à notre époque », pour Emilio, « les anciens n'avaient pas de téléphone portable ni d'ordinateur, car il n'y en avait pas à l'époque »... « On ne peut pas voir cela comme une déviation, mais comme un progrès. Il faut toujours faire attention à ne pas mettre la technologie et la tradition l'une contre l'autre, car elles sont complémentaires. C'est le cas de la médecine, par exemple, on conserve le pouvoir des plantes sacrées, mais on valorise également l'autre médecine ».

Ainsi la communauté base ses démarches d'enseignement et de préservation de la langue par les chants, les danses et les récits. Le chant est important pour celui qui ne connaît pas la langue ou qui ne la pratique pas depuis plusieurs années, car il peut l'assimiler par la musicalité et s'habituer à la prononciation, au rythme et au ton des mots. Le sens vient après : « Nous lui disons par la suite ce que les paroles veulent dire. Nous avons ainsi formé plusieurs chanteurs et c'est ainsi que la plupart d'entre nous ont appris ». Emilio sourit quand il affirme que ce processus a su porter ses « fruits ».

Nous avons discuté également de la question du territoire : le fait que le chapitre soit établi dans un centre urbain et par conséquent sans territoire rend difficile d'organiser la connaissance autour de l'agriculture traditionnelle. Nous avons aussi parlé de bien d'autres sujets très divers, mais que je développerais mieux dans le cadre d'une démarche plus approfondie sur ces aspects de la tradition Uitoto. Nous avons enregistré quatre chants encore, le chant pour appeler le bonheur, le chant de protection pendant la nuit, le chant du jaguar amer, qui avait déjà été interprété par Fercho, ainsi que le chant pour annoncer l'arrivée du soleil et les bonnes nouvelles, dans lequel le Caduma apparaît comme une manifestation de *Jusiñamui*⁷⁶, qui veille sur le bien-être de la

⁷⁶ « Le père créateur du monde... » PREUSS, Konrad T. Religion y mitología de los Uitotos. P.87. 1994.

communauté pendant ses heures de repos. Tous ces chants font partie du Yuaki.

Nous sommes repartis vers dix-sept heures et, sur le chemin de retour, le feuillage des arbres était coloré par la lumière orangée du crépuscule. Je me suis lancé dans cette démarche sans l'intention de saisir un objet concret de connaissance, mais plutôt avec celle d'établir un contact avec la communauté et de pénétrer son univers culturel par l'approche de ses pratiques culturelles. À cette étape du projet et probablement encore aujourd'hui, l'objet d'étude restait incomplet, diffus. L'étape d'assemblage et de transposition des éléments découverts lors de ce travail de terrain en un produit médiatique concret, véhiculant l'expérience du contact avec l'univers Uitoto, est survenue lors de mon retour à Montréal.

4 Retour à Montréal, évaluation du matériel et scénarisation

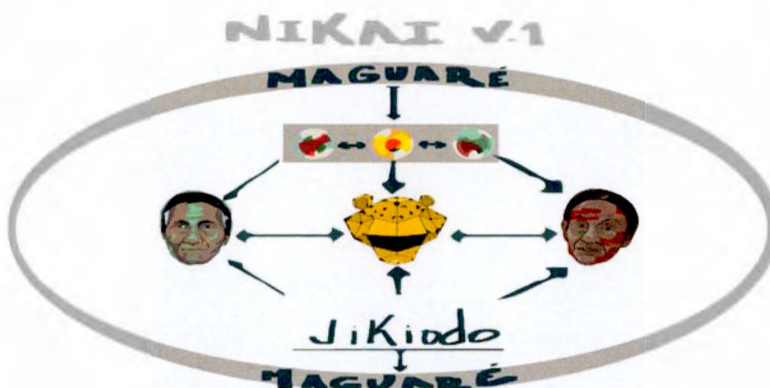
Je suis revenu à Montréal avec plus de quatre heures de matériel enregistré, je devais l'écouter et entreprendre la modélisation d'une expérience interactive à partir de l'écoute du matériel et de ma propre expérience sur le terrain. Comment m'y prendre ? Le matériel recueilli ne présentait pas de linéarité ni de continuité dans son ensemble, il était composé de fragments qui émergeaient lors de chaque séance. Avant de commencer le travail de terrain, j'avais décidé de faire une sorte de triptyque avec des moments ou des états différents qui présenteraient trois personnages : un homme, une femme et un animal. C'est pourquoi je recherchais un nombre égal de voix masculines et féminines pendant le travail de terrain ; le personnage animal serait associé à une atmosphère sonore. J'ai nommé et classé le matériel et séparé les enregistrements

audiovisuels et uniquement sonores, je les ai classés par séances et par sujets, je les ai répartis en chants, récits ou explications et atmosphères sonores. Ceci m'aiderait à sélectionner plus facilement le matériel. Pendant les séances d'écoute du matériel recueilli, je faisais des études sur l'aspect visuel, au crayon sur une feuille de papier ou directement sur mon ordinateur à l'aide de ma tablette graphique. Je regardais également mes notes et j'écoutais attentivement les explications des chants ou récits qui y étaient associés. J'étudiais également les schémas que j'avais réalisés avant le travail de terrain et j'essayais de considérer le tout pour établir un plan d'ensemble.

J'ai alors découvert que le matériel vidéo de la première séance était défectueux : l'image était sombre et il n'y avait pas d'audio. Heureusement à ce moment le matériel vidéo était seulement prévu comme référence pour la rotoscopie qui aurait composé une partie de l'aspect visuel de l'installation. J'ai également découvert deux courtes séquences vidéo de quelques secondes, que je ne me souvenais pas d'avoir filmé et qui suivaient la forme de l'ananko à partir du centre l'une sur un axe horizontal et l'autre sur un axe vertical. Cette trouvaille m'a fait penser à la circularité qui est présente dans plusieurs éléments de la culture Uitoto, comme l'ananko. Je me suis donc retrouvé avec trois états, le chant de la femme, le chant de l'homme et l'atmosphère sonore, qui devaient se lier de manière à faire une boucle, ce qui enlèverait le caractère non linéaire de l'ensemble, en ajoutant le fait que les chants sont linéaires, en eux-mêmes. Ensuite j'ai pensé à la possibilité de faire une plateforme à partir laquelle l'utilisateur pourrait avoir accès aux trois états, ce qui viendrait ajouter un quatrième état. J'ai donc décidé de reformuler la structure à partir d'une nouvelle écoute du matériel et j'ai finalement choisi les chants qui me semblaient les plus appropriés pour une première itération du projet, laissant de côté le reste du matériel pour les prochaines itérations ou de nouveaux projets.

Les chants choisis pour cette première itération sont les suivants :

- Le chant pour annoncer l'arrivée de l'aube, interprété par Emilio Fiagama.
- Le chant pour la coupe du Maguaré, interprété par Paula Falla.
- Le chant à Jitoma, interprété par les chanteurs du chapitre Monaya Buinaima.
- Le chant du criquet Jikido, interprété par Fercho Choa Falla.
- Atmosphère sonore, éditée à partir des sons du maguaré que fait résonner Fercho Choa et des sons ambiants de l'ananeko du chapitre Monaya Buinaima.



Fi 4.19. Schéma de la première itération de l'installation.

J'ai choisi ces chants, car il me semble qu'ils permettent de faire un survol intégral de la vie de la communauté et des traditions établies autour de l'aneko, comme le Yuaki. L'installation serait ainsi à la fois un écho de l'aneko, une représentation du ventre de la terre d'où étaient sortis les esprits animaux sous forme humaine. Ayant cela en tête, j'ai schématisé l'installation de la façon suivante :



Fig.4.20. Visuel de l'état Maguaré.

État Maguaré : État neutre et initial de l'installation. L'atmosphère sonore est composée de sons ambience de l'aneko plus le son du Maguaré. Il est activé et demeure ainsi lorsque le système de captation de mouvement de l'installation, caméra Kinect, ne reçoit aucun signal. Normalement cet événement est déterminé par l'absence d'utilisateurs à l'intérieur de la zone de captation. Cet état est allégorique de la fonction du maguaré dans la communauté, qui est celle de la convoquer pour laquelle se rassemble dans l'aneko. Au niveau visuel le mot « *Nikai* » est affiché dans un texte dynamique sur fond en dégradé et animé en rendu, j'ai pensé à cet effet comme une façon de représenter le caractère vivant de la langue parlée. L'état finit dès que l'utilisateur entre dans la zone d'immersion, pour ensuite déclencher l'état *Nikai*.

Fig.4.21. Visuel de l'état Nikai



État Nikai : Représenté par la zone blanche et le recadrage gris avec les sphères de couleur dans le schéma du scénario, l'état Nikai est constitué d'une interface de navigation entre trois des chants choisis : *Le chant pour annoncer l'arrivée de l'aube, le chant de la coupe du maguaré et le chant à Jitoma*. Dans cet état, trois sphères multicolores apparaissent dans la zone de projection, les sphères sont animées en temps réel à partir de deux sources, le signal de trois pistes forme une ambiance sonore dynamique et la position de la main du premier usager est identifiée par la Kinect. La position de la main de l'utilisateur affecte la taille des sphères et le volume de la piste sonore associée. Le comportement de ces éléments s'établit en fonction de la distance de la main par rapport à chaque sphère de façon directement proportionnelle, le volume des éléments associés à une sphère augmente à mesure que la main s'en approche et se réduit à mesure que la main s'en éloigne. À partir de l'état *Nikai*, l'utilisateur a accès aux états *Amanecer*, *Jaguar* et *Coupe du Maguaré* pour y revenir à chaque fois et, une fois les trois états visités, l'état *Jikido* est activé de façon automatique.



Fig.4.22. Visuel de l'état Amanecer

État Amanecer : Dans cet état l'utilisateur entend *le chant pour annoncer l'arrivée de l'aube*, interprété par Emilio Fiagama. L'interprétation du chant est animée en rotoscopie et des éléments visuels d'ordre génératif et animé en temps réels sont superposés sur la rotoscopie de manière à créer un paysage virtuel allégorique du chant.



Fig.4.23. Visuel de l'état Coupe du Maguaré

État Coupe de Magüaré : Dans cet état l'utilisateur entend *le Chant pour la coupe du Magüaré* interprété par Paula Falla, l'interprétation du chant est animée en rotoscopie et des éléments visuels d'ordre génératif et animé en temps réel sont superposés sur la rotoscopie de manière à créer un paysage virtuel faisant aussi allusion au chant.



Fig.4.24. Visuel de l'état Jaguar

État Jaguar : Dans cet état l'utilisateur entend *le Chant à Jitoma*, interprété par les danseurs du chapitre urbain *Monaya Buinaima*. L'interprétation du chant est représentée par une tête de Jaguar faisant allusion à *Jikoerima*, le jaguar amer, qui est l'une des manifestations du dieu Jitoma. La tête du Jaguar est un modèle 3D en image de synthèse. Des éléments visuels de la même nature sont ajoutés de façon à créer un

paysage virtuel faisant allusion au chant.



Fig.4.25. Visuel de l'état Jikiodo

État Jikiodo : Cet état se déclenche automatiquement lorsque l'utilisateur est passé par les états précédents. L'utilisateur entend alors *le chant du criquet Jikiodo*, qui compte les heures du crépuscule jusqu'à minuit, et se voit immergé dans le ciel d'une nuit étoilée. Une fois que l'état Jikiodo est terminé, l'installation revient à l'état Nikai, ou l'utilisateur peut recommencer l'expérience, ou sortir de la zone d'immersion ce qui ramène l'installation à l'état *Maguaré* pour inviter de nouveaux usagers à entrer.

5 Échofab, prototypage et fabrication du dispositif d'immersion



Fig. 4.26. Exercice pratique de découpe CNC

À la suite de la période de scénarisation et de design, j'ai eu la possibilité de faire un stage chez Communautique, organisme sans but lucratif qui veille à soutenir la participation citoyenne en favorisant l'appropriation des technologies de l'information et de la communication (TIC). Le stage, qui était chapeauté par le programme Stages pour les Jeunes de Industrie Canada, a eu une durée de huit mois, période pendant laquelle j'ai eu la possibilité de travailler en étroite collaboration avec une équipe multidisciplinaire, de me familiariser avec des méthodes de recherche différentes et d'approcher les technologies de fabrication et de prototypage rapide du type FabLab. Heureusement, le prototypage du dispositif d'immersion à l'aide des technologies et méthodes de prototypage rapide du type FabLab⁷⁷ était une partie importante de ma mission durant le stage. J'ai donc eu plusieurs mois pour travailler sur la conception, la fabrication et les tests du dispositif. Pour ce faire, j'ai travaillé en étroite collaboration avec Maude Fafard, designer industrielle et collègue de stage, et Raphaël Demers, technicien accompagnateur dans des démarches d'expérimentation et de prototypage rapide du type FabLab. Pendant cette période j'ai également eu l'occasion de travailler sur d'autres projets parallèles, tels l'élaboration d'un document sur l'état des lieux des FabLabs en Amérique, une recherche du type Test de Performance pour les imprimantes 3D disponibles sur le marché en 2015, ainsi que l'élaboration et présentation d'un rapport sur les réseaux d'apprentissage HIVE, initiative de la fondation Mozilla. J'ai eu également accès aux installations et équipements d'Échofab, le FabLab de Communautique, pour réaliser des projets de fabrication divers afin de me familiariser avec les outils et les méthodes du prototypage rapide.

J'ai vu quelques exemples tels que le Cyclorama de Luc Courchesne, le panoramique polyphonique de Cécile Le Talec ou le dispositif que Jonathan Bonneau a développé

⁷⁷ « Fab Lab est la contraction de “fabrication laboratory”, ou encore laboratoire de fabrication. Il s'agit d'un lieu destiné à faciliter les rencontres, mais aussi le partage, ainsi que les échanges de savoirs et de compétences techniques de ses utilisateurs. » Arnaud Scaillerez et Diane-Gabrielle Tremblay, « Coworking, fab labs et living labs » 2017.

pour son projet immersif Odisseyland. J'ai trouvé que la forme circulaire de ces dispositifs allait tout à fait dans le même sens que la symbolique de l'ananko et du ventre de la terre. Avec l'aide de Raphaël j'ai appris les principes de fonctionnement des machines à contrôle numérique, une découpe CNC, une découpe laser, une découpe de vinyle, une imprimante 3D, etc. J'ai donc commencé à dessiner les plans d'une structure cylindrique autoportante, capable de supporter le poids de la chaîne stéréo, une toile de projection, trois projecteurs et une caméra Kinect. Ce qui me permettrait d'avoir plus de contrôle sur les conditions environnementales de la mise en place de l'installation afin qu'elle puisse être installée sans avoir à faire trop de réglages pour l'adapter à chaque espace d'exposition possible. J'ai pensé également à faire une structure modulaire pour faciliter le transport et pouvoir l'utiliser postérieurement au complet ou partiellement dans de projets à venir et l'adapter à plusieurs environnements possibles, malgré le fait que cette modularité demandait une démarche de montage et de démontage à chaque fois qu'elle serait installée ou modifiée. J'ai tracé un cercle et je l'ai divisé en trois parties pour définir la zone couverte par chaque projecteur pour ensuite diviser encore chaque tiers en quarts pour un total de 12 divisions à l'intérieur du cercle. Après j'ai tracé une ligne entre les deux extrémités d'un tiers du cercle et je l'ai placée horizontalement, j'ai ensuite dupliqué la ligne et placé sa copie à une valeur à échelle équivalant à deux mètres vers le haut. J'ai également tracé des lignes montantes entre les deux lignes horizontales aux extrêmes pour ensuite les diviser aux points marqués par les quatre divisions intérieures des zones de projection et ainsi pouvoir placer les montants intérieurs pour finalement diviser le schéma horizontalement à la hauteur d'un mètre. Comme résultat j'ai obtenu un aperçu approximatif de la perspective horizontale de la structure qui soutiendrait l'installation ainsi que les cadres marquant ces divisions intérieures. À la suite de ce premier exercice de schématisation de la structure, j'ai traduit le graphique en plans pour faire la découpe des pièces à échelle afin de réaliser une maquette, j'ai réalisé la découpe sur une planche de 72x45 pouces et 1/16 de pouce d'épaisseur à l'aide d'une découpe laser à commande numérique. Pour la maquette j'ai ajouté de petites pattes aux extrêmes des

montants ainsi que des orifices correspondants aux dimensions de ces pattes sur les arcs, aux extrêmes et au centre, afin de faciliter l'assemblage de la structure à petite échelle.

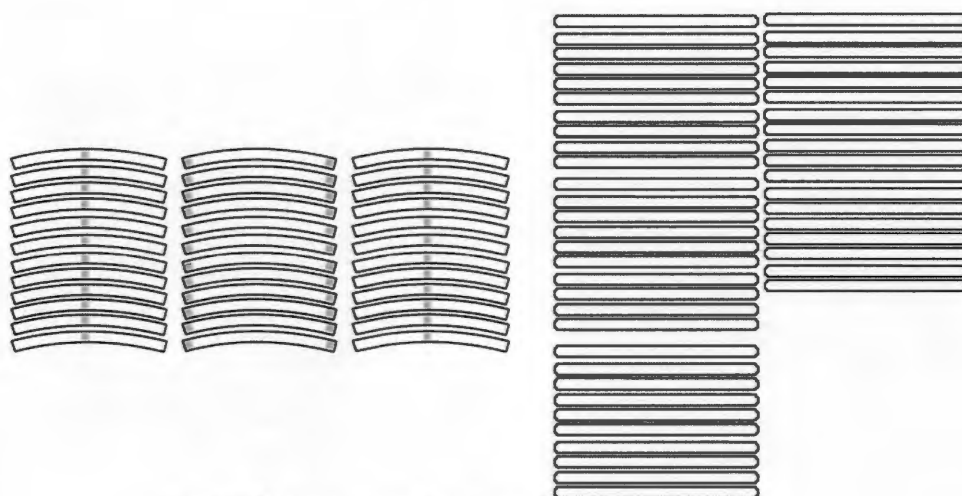


Fig.4.27. Plan pour découpe des pièces de la maquette de la structure.

J'ai exporté le document au format SVG (Scalable Vector Graphics) pour qu'il puisse être pris en compte par le pilote de la découpe laser, ces machines fonctionnent par codes de couleur pour ainsi varier l'intensité du rayon, les zones noires sont les zones à découper tandis que les zones grises sont à graver, bien que les paramètres du pilote soient hautement customisables et qu'ils donnent lieu à une zone de jeu assez large, pour cet exercice j'ai gardé les paramètres de base. Je me suis trouvé ainsi avec 36 arcs et 68 montants pour assembler la maquette, je les ai collés avec de la colle à bois et j'ai dû renforcer les jointures avec du ruban adhésif. Cependant, à cause de leur fragilité et du fait qu'elles avaient été coupées sur une planche de bois contreplaqué, quelques pattes des montants ont perdu des segments en laissant la jointure lâche. J'ai finalement collé du papier calque sur la structure dans le but de faire quelques tests de mapping avec un projecteur pico.

À un certain moment, Maude a exposé ses doutes par rapport au comportement des gens à l'intérieur de la zone d'immersion, elle m'a suggéré de contrôler le flux de gens afin que l'expérience soit agréable pour les usagers.

Fig. 4.28. Maquette de la structure en processus d'assemblage.



Pour ma part, je soutenais que le flux des usagers serait géré par eux-mêmes, à partir des rapports culturels à l'espace personnel et à leur corps. Mais Maude ramenait toujours la question au besoin de contrôler cet aspect à partir du dispositif lui-même. Pour essayer de résoudre cette question, nous avons résolu de délimiter un espace dans le laboratoire correspondant aux dimensions de l'installation et d'y réaliser des activités quotidiennement pour ainsi en tirer des conclusions par rapport aux usages et appropriations des espaces de la part des usagers. Le laboratoire est ouvert au public en général ce qui garantissait un flux d'usagers réguliers.

Nous avons ainsi délimité l'espace avec du ruban adhésif, ceci nous permettait également de visualiser l'espace de l'installation, nous avons postérieurement changé le ruban adhésif pour des points découpés en vinyle. Bien que nous n'ayons guère poursuivi les tests qui nous avaient menés à définir l'espace au-delà de quelques activités ponctuelles et non systématisées lors des visites de groupe au laboratoire, la mise en place de cette délimitation était déjà un geste de consolidation du projet. Nous

avons remarqué également que la notion d'espace peut aller au-delà d'une délimitation au sol, et que la notion d'horizon visuel joue un rôle important dans nos rapports avec l'espace.



Fig. 4.29. Espace défini dans les installations d'Échofab.

Sans beaucoup nous attarder sur cet aspect, nous avons commencé la recherche de matériaux, je me suis rendu dans un magasin spécialisé en bois pour me faire une idée des possibilités quant à qualité et prix. Je voulais vraiment profiter de la possibilité d'avoir accès à l'équipement du FabLab et à ses membres accompagnateurs, Raphaël Demers et Jules Deslandes, pour faire une structure qui soit belle et fonctionnelle. Maude m'a conseillé de travailler avec du merisier russe, effectivement j'ai trouvé que la texture de ce bois était particulièrement belle et que la différence de prix n'était pas trop importante par rapport à celui du pin. Au magasin, j'ai été vraiment impressionné par les possibilités du travail du bois, la beauté du matériel, la richesse au niveau des textures, formes et couleurs données par son caractère organique qui reste dans le bois malgré sa géométrisation, sa simplification géométrique due à l'intervention humaine.



Fig. 4.30. Texture de merisier russe.

Finalement j'ai acheté six planches d'une épaisseur de cinq huitièmes de pouce et d'une dimension de trente par soixante pouces ($5/8$ » x 30 » x 60 ») pouces de merisier russe pour les arcs et des poteaux en pin de $5/8$ » x $1\ 1/2$ » pour les montants des cadres, ainsi que deux traverses d'un et demi par un et demi pouces par vingt pieds pour supporter la structure qui soutiendrait les projecteurs la caméra Kinect et le câblage.

Avant de me lancer dans la fabrication des pièces de la structure, il était nécessaire de faire des tests pour choisir un système d'assemblage apte aux besoins du projet, économique, solide, simple et rapide. J'ai pris quelques morceaux de bois restant du travail d'autres personnes au FabLab, de mêmes dimensions que les pièces pour chacun des cadres de la structure, et j'ai refait une des jointures d'un cadre pour tester la solidité du système d'assemblage. J'ai également réalisé quelques tests pour trouver un bon matériel de projection avec différents échantillons de tissu et les projecteurs BenQ de l'école de médias.



Fig. 4.31. Test d'assemblage

À partir de ces tests j'ai choisi d'utiliser des vis à plancher d'un quart de pouce pour l'assemblage des cadres ainsi que des boulons de poêle et des écrous de précision en T pour l'assemblage intermodulaire, c'est-à-dire l'ensemble des cadres formant le cylindre. J'aurais voulu utiliser des boulons à poignée pour faciliter l'assemblage, mais je n'en ai pas trouvé dans les quincailleries disponibles.

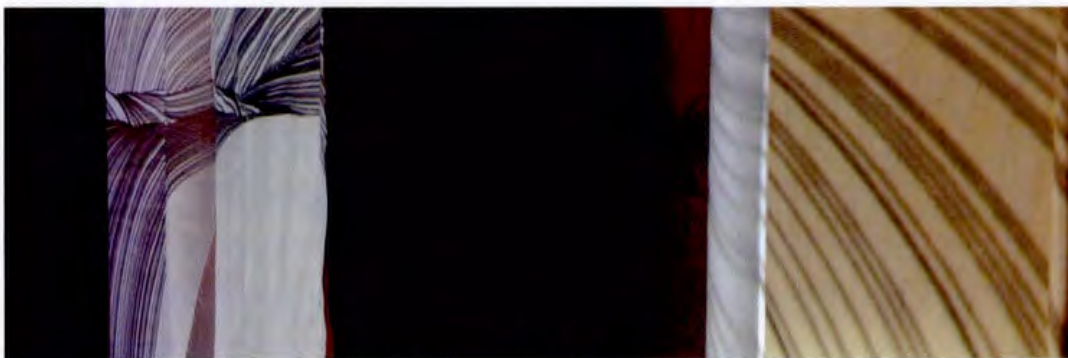


Fig. 4.32. Test de surfaces de projection

La coupe des arcs a été faite à la découpe CNC où je plaçais les planches de trente par soixante pouces sur lesquelles je traçais jusqu'à six arcs par planche. Les montants ont été découpés avec une scie ronde. Avant mon stage chez Échofab je n'avais jamais travaillé le bois de cette façon, j'ai trouvé un plaisir profond dans cette activité, le fait

de donner forme à une matière était fort satisfaisant. J'ai également retrouvé le plaisir de travailler avec les mains, absorbées par la tâche, mettant toute mon attention sur chaque geste autour de l'objet de mon travail et d'établir une pleine relation sensorielle avec lui. À ce moment, toute fatigue, toute expectative, toute incertitude s'évanouit pour faire place à la relation avec l'objet, à la plénitude phénoménique de l'activité. Comme l'assemblage des cadres serait fait en série, j'ai décidé de faire un gabarit afin de fixer les points de perçage et d'assemblage de chacun d'entre eux. J'ai modélisé un gabarit composé de deux pièces que j'ai postérieurement imprimé en PLA (acide polylactique), un polymère utilisé pour l'impression d'objets en trois dimensions, à l'aide d'une imprimante 3D.



Fig. 4.33 Impression 3D du gabarit pour assemblage

Une fois les cadres assemblés, j'ai utilisé des gabarits en bois pour les points d'assemblage intermodulaires où j'ai placé des houblons en T pour joindre les cadres avec les vis de poêle.

Une fois l'assemblage des cadres terminé je les ai polis et vernissés avec de l'huile de noix, puis j'ai assemblé le premier étage de la structure dans l'espace délimité

auparavant par les cercles en vinyle pour avoir un aperçu de sa mise en place et pour mesurer le besoin réel de tissu pour l'écran de projection.



Fig. 3.34. Des cadres assemblés.

J'ai choisi de projeter sur du Blackout 100 % polyester. J'en ai acheté un rouleau de 10x2.5 mètres chez un fournisseur local et je l'ai coupé et brodé au FabLab. Heureusement, Mathieu Laporte, qui était chargé du projet de stages chez Communautique, avait réalisé un DEC en design de mode avant ses études en sociologie et science politique et m'a aidé à utiliser la machine à coudre, dans le travail du textile et dans la confection de l'écran de projection.

Quelques jours après, l'accompagnateur pédagogique de l'école de médias m'a informé que l'un des projecteurs BenQ avait été perdu et que je devais probablement me faire à l'idée de réaliser mon installation avec deux projecteurs seulement. Ceci m'a obligé à repenser la structure de manière à couvrir le plus de surface de projection à l'intérieur du cylindre et à découvrir la meilleure position pour que la caméra Kinect fasse une bonne capture.



Fig. 4.35. Images du processus de confection de l'écran de projection.

J'ai décidé de déplacer les deux projecteurs vers l'ouverture du cylindre que je prévoyais comme entrée à l'installation. J'ai découpé deux traverses afin de soutenir la plateforme des projecteurs. Pour la plateforme j'ai découpé une planche et j'ai percé des trous correspondant aux écrous intégrés dans les projecteurs pour son installation. J'ai cherché les spécifications techniques afin d'avoir les mesures exactes du dispositif d'accrochage des projecteurs, mais je ne les ai pas trouvées et j'ai dû le mapper avec une feuille de papier pour le transposer sur la planche de bois. Une fois les projecteurs installés sur la plateforme et intégrés à la structure de l'installation, j'ai remarqué que la zone de projection ne couvrait que la partie supérieure de mon écran tandis qu'il dépassait en même temps par le haut de l'équivalent de la moitié inférieure. J'ai réalisé que je devais tourner les projecteurs, j'ai donc découpé une autre planche et trois courts bâtons à un peu plus de la hauteur des projecteurs, j'ai vissé un bout du bâton sur la surface de la première planche avec les projecteurs et l'autre bout, celui qui dépassait la hauteur des projecteurs, à la deuxième planche que j'ai placée sur les traverses pour ainsi soulever un peu plus les projecteurs et les avoir dans la bonne position pour couvrir toute la hauteur de mon écran cylindrique. Une fois montée cette première version de l'installation, je me suis mis à faire les premiers tests du côté logiciel. Nous avons préparé une exposition collective dans les installations d'Échofab pour la Nuit Blanche de l'année 2015 pour montrer un peu la diversité de projets réalisables dans les installations d'un FabLab, c'était l'occasion de mettre la structure à l'épreuve avec

du public. J'ai donc commencé à mettre en place un système de reproduction multimédia pour l'intérieur d'une structure cylindrique sur le logiciel Touch Designer. J'ai également préparé et monté du contenu pour la présentation, une atmosphère sonore, quelques ébauches du visuel et une courte séquence de rotoscopie.

Dans les quelques jours qui ont précédé la présentation, je suis arrivé à créer un système de lecture aléatoire du contenu d'un dossier numérique, j'ai dû mettre tout l'aspect interactif de côté pour cette première itération afin de me concentrer sur la configuration de ce système et l'adaptation des images projetées à la surface cylindrique de l'installation. Pour le mapping j'ai utilisé Cantan Mapper, un module développé pour TouchDesigner qui fonctionne très bien pour des surfaces irrégulières, mais pas sur des surfaces courbes, j'ai eu vraiment des difficultés au début avec le système de tangentes et la date de présentation approchait à grands pas. J'ai finalement réussi à configurer une zone de mapping sur Cantan Mapper, mais les deux zones de projection correspondant à chaque projecteur se superposaient à certains points. Il est donc resté une petite tranche de deux centimètres au milieu de la zone de projection où l'image se superposait à elle-même et générait une sorte de décalage par répétition.

La présentation de la nuit blanche à Échofab a été un succès au niveau global, nous avons eu plus de quatre cents personnes ce soir-là qui ont fait le tour des installations et ont vu l'ensemble des travaux, mais à cause du stress de la veille et du fait que mon prototype ne soit pas avancé au niveau visuel ou interactif, j'ai eu la sensation que mon travail était mensonger. Il y a eu pas mal des gens interpellés par l'initiative et ils m'ont posé pas mal de questions par rapport à la nation Uitoto, ils s'intéressaient aux chants et au sujet dans son ensemble, mais je ne pouvais pas me défaire de l'impression d'être

un imposteur et de ne pas être à la hauteur des attentes des assistants.



Fig. 4.36. Deux visiteurs lors de la première présentation à la Nuit Blanche chez Échofab

J'ai passé les jours suivants à retravailler un peu le logiciel sur Touchdesigner, mais j'ai consacré la plupart de mon temps à d'autres projets du centre pour mener à terme mon stage, je dois avouer que je ne voulais pas revenir sur la frustration ressentie pendant la nuit blanche et j'ai évité de me pencher sur le projet pendant plusieurs semaines, même après mon stage chez Communautique. L'expérience de ce stage m'a permis d'approcher le mouvement maker, le réseau mondial des Fablabs et ses méthodes telles que le prototypage rapide et les démarches de création collective, la culture ouverte et celle du partage et l'importance d'impliquer les différents acteurs d'une communauté dans leurs propres processus de développement, autonomisation et prise de pouvoir.

6 Partir encore sur un nouveau terrain.

Durant les semaines qui ont suivi mon stage chez Communautique, j'ai commencé à travailler sur l'animation en rotoscopie à partir des séquences vidéo d'Emilio Fiagama et Paula Falla. J'ai importé chaque séquence vidéo sur Photoshop pour placer un calque dynamique ou calque vidéo vide sur celle-ci. Ensuite j'ai activé le module d'animation

sur Photoshop qui me donne accès à la ligne de temps de la séquence vidéo, j'ai redessiné chaque photogramme en en modifiant la forme originale ou en y ajoutant des éléments allégoriques, comme du feuillage sur les visages humains. Ce procédé m'est familier depuis mes études en animation à Québec et l'activité représentait pour moi un moment de détente.

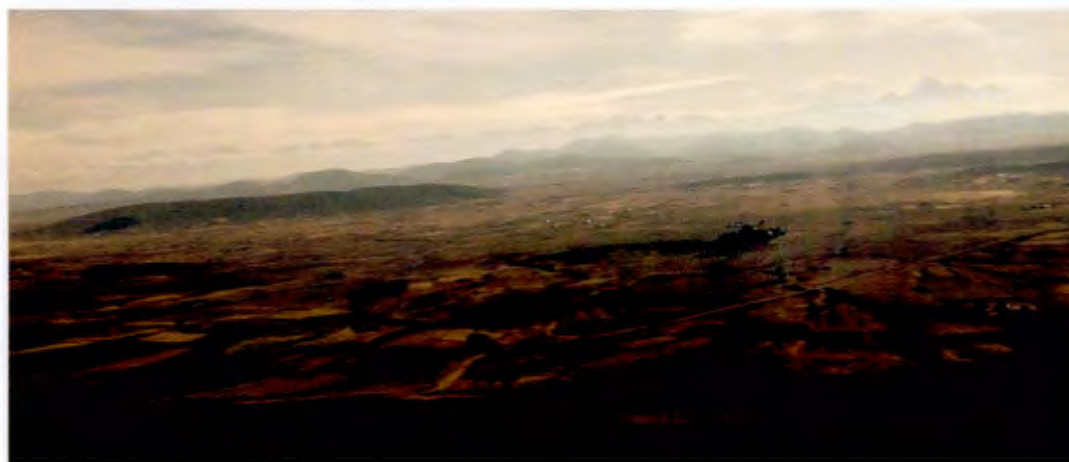


Fig. 4.37. Les Andes boliviennes. Image d'archives personnelles. 2015

Quelques jours après, j'ai vu sur les réseaux sociaux la publication d'un collègue de la maîtrise, Valentin Kravchenko, qui cherchait quelqu'un pour participer à un projet de création audiovisuelle avec des communautés autochtones en Bolivie. Sans beaucoup réfléchir, j'ai répondu à son appel, je me disais que je devais saisir cette occasion. À la suite d'une courte discussion, Valentin m'a orienté vers la personne chargée du projet, il s'agissait d'un stage en coopération internationale, chapeauté par Oxfam-Québec et Wapikoni Mobile en partenariat avec le Centre d'Étude et d'Appui au Développement Local (CEADL) en Bolivie, pour accompagner la formation à l'audiovisuel des jeunes issus des nations Qhara Qhara et Yampara et la création de six courts-métrages sur leur réalité immédiate. C'était l'occasion de faire une expérience de coopération internationale et interculturelle et de création collective, ainsi que de faire une sorte de

dissémination itérative d'une méthodologie de création dont la communauté pourrait s'approprier et qu'elle pourrait reprendre à de nouvelles occasions de façon autonome, comme exemple d'action participative. De cette expérience est issu le court-métrage *Kawsayninchis*, mot quechua qui peut se traduire par « **notre vie** ». Kawsayninchis est une brève approche des activités centrales de la vie des membres de la nation Qhara-Qhara, le sacrifice rituel des animaux pour célébrer la Pacha Mama, l'Acuyicu ou la communion avec la feuille de coca, l'agriculture et le tissage. Cette expérience en général m'a permis de me rappeler l'expérience en Colombie et de trouver des similitudes et des différences entre ces peuples, mais aussi entre moi-même en tant que métis latino-américain et le reste de la délégation, composée de Québécois issus des familles coloniales et de québécois d'origine immigrée de première ou deuxième génération de diverses origines. L'expérience n'a pas toujours été plaisante, mais elle a été enrichissante.

À mon retour, quatre mois après, j'ai continué à travailler sur la rotoscopie jusqu'au jour où le propriétaire de l'appartement où j'habitais est venu changer le balcon et a touché le réseau électrique du bâtiment causant une panne qui a totalement corrompu le fichier Photoshop sur lequel je faisais la rotoscopie et l'a rendu totalement irrécupérable.

J'ai cherché désespérément une solution sur internet pour récupérer mon fichier et je suis tombé sur un site qui offrait un petit logiciel pour récupérer des archives PSD corrompues, le site avait l'air vraiment douteux, mais, dans l'anxiété de la situation, j'ai fermé les yeux et j'ai acheté le logiciel et finalement mon disque dur a été totalement corrompu et ma carte réseau brûlée. Je suis alors tombé dans un état de prostration et d'indifférence absolue devant la situation. J'étais tout simplement fatigué, et je n'avais pas la moindre envie de dramatiser inutilement quelque chose qui m'avait totalement échappé. Il n'y avait plus rien à faire que d'essayer de réparer l'ordinateur.

Heureusement le reste du matériel était sain et sauf sur mon unité de stockage sur le web et sur mon disque dur externe.

J'ai réussi à réparer l'ordinateur, mais je n'ai pas pu récupérer le projet de rotoscopie excepté une copie faite avant mon départ pour la Bolivie : je n'avais plus envie de recommencer à faire de la rotoscopie à cause du caractère répétitif de la tâche et surtout à cause de la frustration que la perte avait engendrée. J'ai décidé d'utiliser le matériel vidéo tel qu'il avait été enregistré pour l'itération suivante de l'installation, de travailler ce matériel en postproduction au niveau de la couleur et d'ajouter quelques effets pour chercher à évoquer le caractère onirique souhaité.

7 Développement du visuel et interactif.

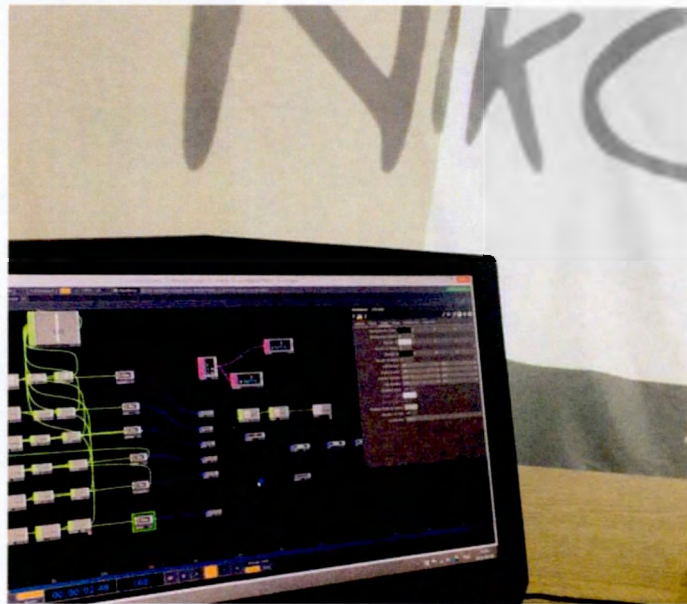


Fig. 4.38. Programmation visuelle de Nikai dans TouchDesigner. Image d'archive.

Après mon retour de Bolivie, j'ai pu placer l'installation au pavillon JE de l'école des médias, j'ai eu la chance de corriger le mapping, de travailler l'architecture de l'applcatif et de bâtir les premières bases du flux de données générateur de l'aspect

visuel de l'installation par l'établissement d'une librairie pour les différents médias qui me permettait d'alterner leur affichage sur deux *render* à mesure que le logiciel avançait dans leur reproduction et cette alternance était enchaînée par une transition visuelle. J'ai également préparé quelques éléments de façon séparée tels que les sphères et l'affectation des éléments visuels par l'insertion des données provenant d'un fichier audio dans le flux générateur de l'animation.

Bien que j'aie pu m'installer pleinement et avec toutes les garanties concernant l'espace et l'équipement, je ne pouvais pas aller tous les jours au pavillon JE pour travailler sur le projet. En effet, j'étais déjà arrivé à la limite de mon prêt d'études et je devais prendre des contrats à la pige pour arriver à la fin du mois. En fait, depuis que j'avais fait le stage chez Communautique j'étais passé à un niveau de revenus qui m'avait supprimé tout appui du ministère de l'Éducation sauf pour les frais d'inscription à l'université. Même si c'est un peu contre mon gré, je parle de cette situation, car elle a été déterminante pour la réalisation et le temps de développement de l'installation. Je ne pouvais donc pas venir tous les jours pour travailler sur le projet, je devais parfois m'absenter pendant quelques semaines pour couvrir mes besoins matériels. Ceci a fait que je n'ai pu avancer autant que je le voulais, car, après plusieurs jours d'absence, je devais me familiariser à nouveau avec ma programmation. C'est la raison pour laquelle je n'ai pas été capable de terminer l'installation pour *la Nuit Blanche* de l'année suivante, comme cela avait été accordé avec mon directeur, le professeur Paquin, et avec l'accompagnateur pédagogique de l'époque, Robert Chrétien.

J'ai schématisé sur papier l'architecture du projet et le flux d'informations. *Touchdesigner* est un logiciel qui me permet de travailler tant par arborescence et par établissement d'un réseau nodal du flux l'information que par emboîtement, c'est-à-dire qu'il est possible de faire des projets à l'intérieur des projets, comme les *matriochkas*. Il est également dérivatif, c'est-à-dire que je peux convertir mes projets

en composants pour ensuite les utiliser dans d'autres projets permettant une énorme économie de temps et la contribution à une communauté très répandue et active dont les membres s'échangent des composants, des bouts de code pour être réutilisés dans d'autres projets, donc les projets, et le logiciel lui-même, sont des dérivés de celui-ci à travers une démarche commune d'entraide. Quand j'ai commencé à apprendre la base de l'animation vectorielle, avec une copie du logiciel *Macromedia Flash 3* qui m'avait été donnée par un ami qui l'avait téléchargée sur internet, je m'étais habitué à travailler par emboîtement grâce au système de symboles, qui me permettait de garder des boucles ou des séquences d'animation à l'intérieur d'un élément visuel pour les réutiliser à plusieurs reprises dans une scène, un même projet ou d'autres projets ; le logiciel me permettait également de créer de bibliothèques et de les adapter aux besoins du projet, ces bibliothèques étaient mobiles et permettaient également la création de nouveaux éléments contenant des éléments créés auparavant.

J'ai ouvert une nouvelle scène et cette fois-ci, au lieu d'aller chercher le média dans une librairie associée à un dossier sur l'ordinateur, j'ai préparé le point principal du projet à l'intérieur duquel j'ai placé cinq modules, un module pour chaque état ; à l'intérieur de chaque module, j'ai importé le média correspondant et je lui ai ajouté une marque afin de nommer chaque module en correspondance avec son contenu, je devais par la suite m'assurer de créer une alternance dans la reproduction et associer un événement déclencheur à chaque état. J'ai créé des boutons pour déclencher chacun des états ; je ne me rappelais plus très bien le fonctionnement des boutons dans TD, mais je me suis souvenu qu'il était possible de configurer plusieurs types de boutons dans *MAX msp* ou *Processing* ; je me suis dit qu'il devait être possible de faire la même chose avec TD, je suis allé fouiller dans les tutoriels de la communauté ainsi que dans le WIKI du logiciel ; la documentation officielle est assez complète, mais, à un certain point, il est nécessaire d'avoir des notions de Python surtout pour la gestion des librairies et d'avoir un contrôle plus précis sur le flux des données (Dataflow).

Finalement j'ai réussi, un peu par hasard, à définir le comportement des boutons de sorte que le fait d'activer n'importe lequel d'entre eux désactivait tous les autres, ce qui me permettait de faire des tests directement sur mon ordinateur, de travailler sur les états et par la suite de remplacer les boutons par d'autres événements déclencheurs.

Je me suis donc penché sur les éléments générés et animés en temps réel, principalement les sphères de l'état *Nikai*. Comme je l'ai expliqué auparavant, j'avais réalisé quelques études visuelles et des tests sur *Quartz Composer*. Sur Touchdesigner j'ai décidé de travailler sur une géométrie sphérique de base et d'ajouter une texture dynamique animée par un signal sonore. Pour la texture j'ai créé une ligne horizontale de 20 points, pour ensuite envoyer la position des points à un « *Sop to* », un opérateur qui me permet de transformer les valeurs d'une colonne dans une librairie d'information en éléments graphiques sur un plan cartésien. Chaque colonne devient ainsi un canal et il est possible d'effectuer des opérations mathématiques sur ces valeurs pour les modifier. Ensuite j'ai couplé les valeurs correspondant à la position des points sur l'axe « *Y* » dans les valeurs générées par la piste sonore pour les renvoyer à la figure géométrique et ainsi pouvoir animer les points verticalement, chaque point reçoit une valeur différente et en conséquence la ligne reproduit la représentation graphique du spectre sonore. Je duplique ensuite la ligne de points, mais comme je ne peux pas ajouter de faces entre les lignes pour créer un seul objet dynamique, j'envoie ces valeurs vers un tableau contenant toutes les valeurs des coordonnées des points en temps réel pour ensuite les mettre dans une grille avec le même nombre de points pour y ajouter les valeurs correspondantes et ainsi animer la position des points en temps réel à mesure que le logiciel joue la piste sonore. J'organise la structure des tableaux afin de m'assurer que l'ordre des valeurs correspond à l'ordre des points dans la grille et éviter les déformations. L'idée est d'animer la grille comme un ruban. Je répète la même procédure trois fois par sphère afin de créer une texture dynamique à trois couleurs, les valeurs correspondantes sont attribuées en séries ascendantes de cinquante

par rapport au spectre sonore et ainsi le ruban extérieur est animé à partir des cinquante premières valeurs générées par le spectre sonore, celui du milieu par les cinquante valeurs suivantes et le ruban inférieur est animé par les cinquante dernières. Je m'assure ainsi que les animations soient différentes, mais qu'elles correspondent. J'associe ensuite une texture constante à chaque ruban de différente couleur, ainsi chaque sphère est composée de trois rubans animés, réactifs au volume de la piste sonore et à la proximité du spectateur à la sphère.

Pour l'état *Jitoma* j'ai modélisé la tête du jaguar en 3D, j'ai importé le « polymesh »⁷⁸ résultant sur TD, j'ai ensuite programmé la texture de la peau de jaguar, programmé les yeux pour qu'ils suivent la position de l'utilisateur et programmé une animation au rythme du chant à Jitoma ; les éléments du paysage restaient à ajouter sur cet état au niveau de cette itération de l'installation. Pour l'état *Maguaré* j'ai animé le mot NIKAI en prérendu pour ensuite intégrer la vidéo sur un fond en dégradé qui passe du blanc au turquoise, j'ai donné une texture de mousse sur roche au texte. Tandis que pour l'état *Jikiodo*, j'ai animé le texte pour l'intégrer sur un crépuscule évoluant vers la simulation d'un ciel nocturne et étoilé, fait à partir de l'animation et l'*instancement*⁷⁹ des points sur un dégradé dynamique qui passe de l'orangé au bleu foncé.

⁷⁸ « A **polymesh** is a 3D model that is composed of polygons. A polygon is a shape that is enclosed by a number of points connected by edges. The polygons are connected to each other to form a sort of net (or "mesh") that defines the shape. The whole shape can be **open**, where some edges belong to only one polygon, or **closed**, where all edges belong to two polygons so that the mesh is watertight. » Pixologic. Zbrush user's guide. 2017.

⁷⁹ « There are two kinds of Instancing in TouchDesigner: 1. A geometry instance in the Geometry Component is a copy of a geometry object which can be transformed independently. The Geometry COMP has an **Instance** parameter page to create instances. Transformations of the instances can be made by supplying CHOP channels with x, y, and z and other data. 2. An instance is an OP that doesn't actually have its own data, but rather just points to (or has an input) whose data it uses. Examples include Null OPs, Select OPs, Switch OPs. » Derivative. Touch Designer 099 Wiki. 2017.

Pour les états *amanecer* et *coupe du maguaré* j'ai fait un peu de correction colorimétrique sur les vidéos pour les intégrer plus largement au paysage virtuel, la zone de projection de l'installation était prévue pour un rapport de 48:9 tandis que les vidéos avaient été enregistrées en 16:9, j'ai réédité les vidéos pour ajouter un masque animé sur les bords afin de briser le cadrage et de réduire le contraste entre le rendu des séquences vidéo et le rendu des images de synthèse et chercher une continuité dans l'ensemble de la zone de projection. Malheureusement la vidéo alourdissait beaucoup la performance du projet et je n'avais pas de transparence dans le masque animé autour de la vidéo, la zone affichée restait noire ce qui m'obligeait à travailler toujours sur fond noir. J'ai alors écrit à Robert Chrétien à ce sujet et nous avons trouvé que l'intégration de matériel vidéo sur des environnements en temps réel se faisait souvent avec les codecs HAP, une famille de codecs libres (open source) qui permettent d'appuyer le rendu vidéo sur le GPU, le processeur graphique de l'ordinateur, à la place du CPU, processeur central. J'ai trouvé l'ensemble des codecs disponibles sur une plateforme collaborative et je les ai installés sur mon ordinateur pour faire à nouveau le rendu et tester la performance de ce nouveau codec. À ma surprise, les codecs Hap Alpha et Hap Q Alpha tiennent compte du canal alpha d'une vidéo, qui est normalement utilisé pour les masques de transparence.

Une fois ce problème résolu je me suis penché sur la question de l'interactivité, j'ai installé la caméra Kinect sur la planche inférieure du support des projecteurs, j'ai percé la planche et j'ai fait passer un boulon qui s'insérait dans un écrou intégré à la caméra. Après avoir vérifié la zone couverte par la caméra à l'aide d'un TOP (opérateur de texture) sur TD, je me suis rendu compte qu'il fallait installer la caméra sur la plateforme supérieure afin de couvrir l'ensemble de la zone de projection. J'ai passé quelques jours à étudier à nouveau le fonctionnement du système de captation de la Kinect sur TD et je me suis rendu compte qu'il fallait que je sois capable de mapper la position des mains de l'utilisateur dans la zone de captation. À ce point il était nécessaire

que je me penche sur Python pour arriver à configurer les conditions qui déclenchent les événements. J'ai commencé à lire quelques manuels de programmation et je me suis inscrit à un cours gratuit sur le portail du MIT un peu contre l'opinion de mes proches qui commençaient à trouver que je consacrais beaucoup trop de temps à ce projet. À ce point, j'étais moi-même très fatigué.

Béatrice, ma conjointe, a reçu une invitation à participer à un atelier de création sur le logiciel *TouchDesigner* donné par l'équipe de *Derivative*, l'entreprise qui développe le logiciel, dans le cadre du festival MUTEK Montréal 2016. Elle m'a suggéré de prendre sa place, car elle n'avait pas travaillé sur ce logiciel autant que moi dans les mois qui précédaient et elle trouvait que ce serait une belle occasion de rencontrer des gens avec qui échanger personnellement à propos du logiciel, et peut-être de trouver des réponses à mes questions ou tout simplement de l'inspiration.

J'ai contacté l'équipe de *Derivative* pour organiser ma participation à un atelier d'une durée de trois jours où j'ai participé à la création de contenu destiné à être projeté sur une structure semi-transparente de plexiglas accrochée au centre du plafond d'une salle de réception. À cette occasion, j'ai travaillé en équipe avec des étudiants et anciens étudiants du baccalauréat en médias interactifs de l'UQAM, ainsi qu'avec des praticiens indépendants. J'en ai profité pour dissiper quelques doutes par rapport à l'arborescence et au déclenchement des événements, ainsi que pour optimiser la

performance de mon « *Patch TD* ».



Fig. 4.39. Installation résultant de l'atelier de Touchdesigner à Mutek 2016

Quelques semaines plus tard, j'ai rencontré Salim Lounis, l'un des participants à l'atelier et étudiant du Bac en médias interactifs, je l'ai invité à venir voir mon installation afin de l'évaluer et me donner un coup de main sur la programmation de la Kinect. Nous nous sommes rencontrés à quelques reprises pour voir l'ensemble de la programmation, nous avons passé d'abord par la hiérarchie des événements, l'état *maguaré* comme état de base, l'état *nikai* dès que la caméra détecte un usager pour donner accès aux états *amanecer*, *coupe de maguaré* et *jaguar*, et pour donner accès finalement à l'état *jikiodo* ; à partir de cette prémisse, nous avons écrit quelques lignes de code pour conditionner le lancement des différents états et particulièrement de l'état *jikiodo*, une fois que cet état serait fini le système redémarrerait. Nous avons ensuite travaillé sur le système de captation afin de l'optimiser à partir de l'établissement de quelques lignes de code pour définir des seuils de valeur numérique liés à la position de la main de l'utilisateur, nous avons défini en tout trois zones, une par sphère et nous les avons placées à proximité de chacune d'entre elles, à quelques centimètres de la toile de projection. Nous avons fait des tests d'optimisation et fait des ajustements en conséquence. Une fois fini ce travail, j'étais prêt à faire une deuxième présentation

publique du projet. J'ai peaufiné quelques détails en vue de cette présentation : j'ai réservé une salle et invité quelques amis, j'ai également lancé une invitation ouverte profitant du fait que le Forum Social Mondial avait lieu à Montréal durant la semaine de la présentation.

8 Présentation de la deuxième Itération de l'installation et réception de l'œuvre



Fig. 4.40. Usagers en interaction avec l'installation. 2016.

Pour la deuxième présentation, j'ai créé un événement sur les réseaux sociaux et envoyé des invitations électroniques à quelques amis proches, j'ai décidé de laisser l'information se répandre de bouche à oreille. Comme j'avais travaillé encore sur le projet quelques jours avant la présentation, je n'avais pas eu vraiment le temps de faire appel à un public plus vaste. J'ai préparé une affiche au format GIF qui a été montrée en boucle sur les écrans à l'entrée du pavillon JE. Une vingtaine de personnes sont venues voir l'installation au long des deux journées de présentation : le premier jour ne sont venus que mes deux frères, ma conjointe, deux amis qui s'étaient proposé d'enregistrer l'événement et deux personnes qui étaient à Montréal pour le Forum Social Mondial

et, qui, intéressés par le projet, s'étaient donné rendez-vous à l'installation. Nous avons profité de l'occasion pour partager les croustilles et la bière que j'avais apportées et discuté assis près de l'installation. Sur le coup je n'ai pas donné une grande importance à la situation, mais par la suite, j'ai été bouleversé par cette assistance minime. J'ai sérieusement mis en question la pertinence de ma démarche et l'intérêt du public pour ce type de sujets ; seule la visite des participants au FSM semblait pallier mon sentiment de tristesse et je me suis dit qu'il fallait que quelqu'un continue à faire ce type de démarches, que si ce n'était pas à cette occasion que je pouvais intéresser le public ce serait une prochaine fois, que je devais continuer à transmettre les chants de l'installation, ce message dont le projet est porteur, comme un mantra. Ensuite je me suis rendu compte qu'il y avait eu une erreur de frappe dans l'adresse sur l'invitation électronique et que plusieurs assistants potentiels s'étaient rendus au deuxième étage du **Pavillon J**. Je m'en suis aperçu grâce à la remarque faite par l'anthropologue Beatriz Vélez qui était venue avec une amie allemande ethnomusicologue qui était, selon elle, très intéressée par le projet, mais devait repartir le lendemain. J'ai corrigé l'erreur et le lendemain quelques personnes de plus sont venues, cette fois-ci j'ai eu l'occasion de rencontrer quelques-uns des membres du public et de faire un petit enregistrement des usagers à l'intérieur de l'installation, quelques personnes ont demandé des explications par rapport à l'expérience, le public était assez varié, en âge et en connaissance du sujet de l'installation.

De manière générale, j'ai pu identifier deux types d'usagers : je vais maintenant classer le public à partir de son témoignage à propos de l'expérience de l'installation, bien que ces catégories ne constituent qu'un premier échange avec le public sur la réception de l'œuvre et ne sont pas nécessairement articulées avec la littérature existant sur la réception d'œuvres immersives et interactives de ce type. Ces catégories ne sont pas non plus absolues, toutes les usagères et tous les usagers se trouvent quelque part entre les deux catégories, mais ont été classés selon la tendance dominante de leurs

témoignages. Une partie des assistants, qui je nommerai « *le groupe d'affinité diégétique* », ont expliqué qu'ils se sentaient déboussolés lors de l'expérience de l'installation, ils ressentaient l'absence de référents pour comprendre et ont eu tendance à se replier sur eux-mêmes afin de déchiffrer leur vécu (introspection), c'était comme la résolution d'un casse-tête, ils voulaient comprendre le sens caché de ce qui bougeait devant eux. Le manque de repères, de sous-titrage, de mise en contexte les mettait mal à l'aise et générait un sentiment de frustration ou de dégoût envers l'expérience. Ils ont également déclaré qu'ils reconnaissaient l'effort de la mise en place de l'œuvre, mais qu'ils demandaient un encadrement plus ordonné de l'expérience afin qu'elle soit facilement et entièrement compréhensible.

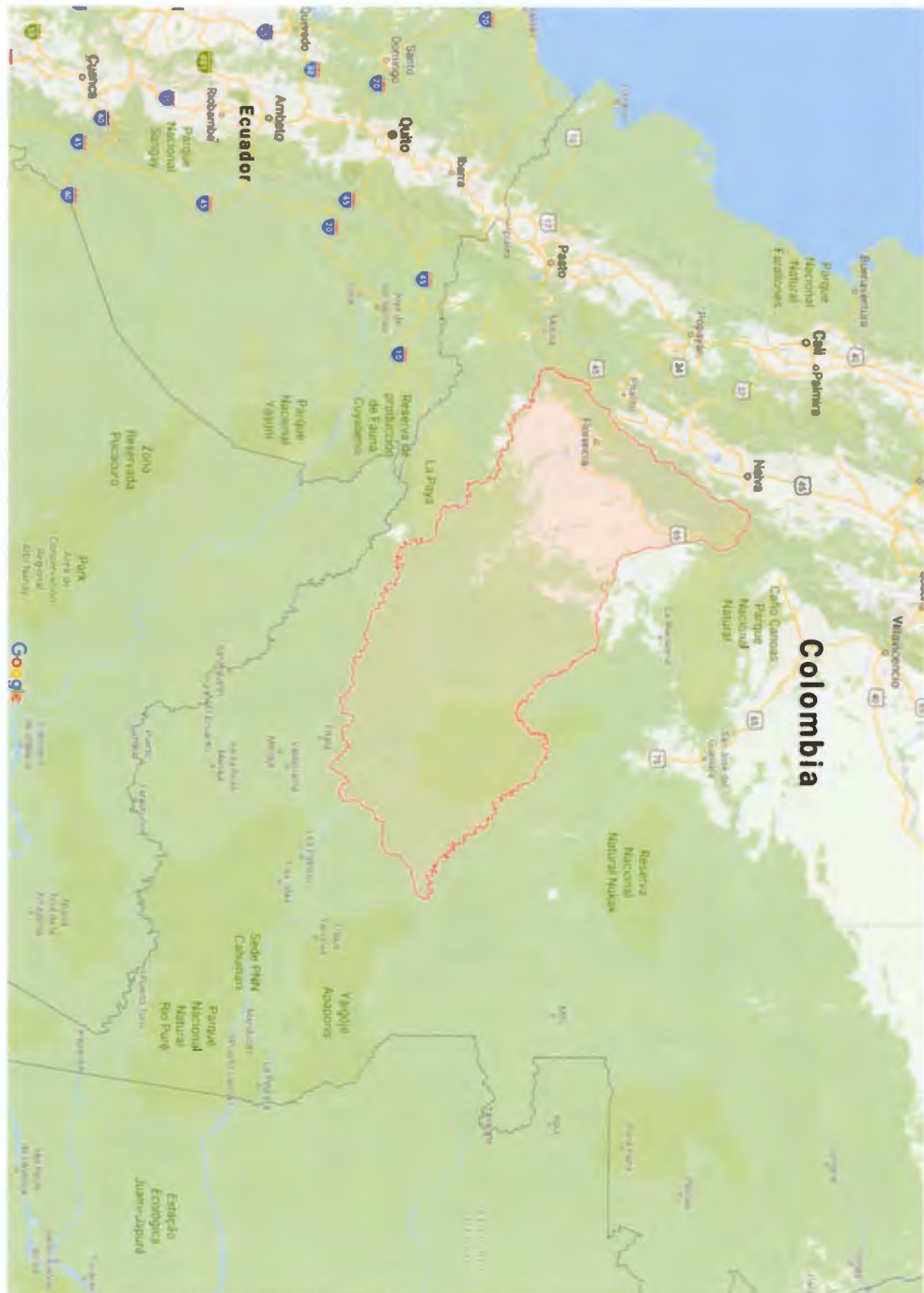
Le deuxième groupe, qui je nommerai « *le groupe d'affinité mimétique* » a déclaré avoir vécu l'expérience de l'installation avant tout comme une expérience artistique, ils ont également ressenti le besoin de déchiffrer l'expérience, mais à travers leur propre performance, ils ont expliqué qu'ils avaient eu envie de danser à l'intérieur de l'espace d'immersion, ayant été interpellés par les aspects sonore et interactif de l'installation. Ils avaient tendance à se laisser emporter par l'expérience telle qu'elle apparaissait devant eux et y concentraient leur attention. Ils ont dit qu'ils avaient été charmés par le rythme des chants et la sonorité des voix des interprètes.

D'autres remarques ont été faites au niveau de la simplicité de l'installation, surtout au niveau visuel ; certaines personnes, qui connaissaient l'univers des nations autochtones en Amazonie s'attendaient à une expérience plus exubérante. Les témoignages ont lancé des pistes dans plusieurs directions dont chacune demanderait une étude plus approfondie, j'espère pouvoir me pencher sur ces aspects dans l'avenir de ma démarche de recherche-crédation à travers d'autres projets. Pour le moment, j'ébauche rapidement le panorama de la réception de l'œuvre pour signaler les enjeux de l'expérience, au-delà du langage, dans la construction de sens.

C'est de la même manière que je continue à trouver du sens trois ans après mon expérience du rituel d'ayahuasca. De même, alors qu'à mon arrivée au Québec j'ai été déboussolé dans un monde écrit et parlé dans une langue qui m'était complètement étrangère, après m'être efforcé continuellement d'écouter, de réciter, d'interagir dans cette langue, je suis maintenant en train de rédiger ce document, comme un instantané de mon processus d'apprentissage et de parcours de vie.

Annexe B1. Carte de La Colombie.

Annexe B2. Carte du Caquetá.



Annexe C. Sommaire des résultats du test d'affichage/intégration sur Max msp et TouchDesigner

Nelson Eduardo Vasquez.



EDM 7805

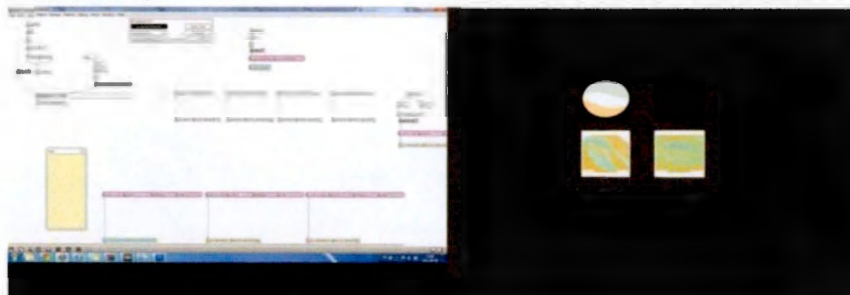
1. test: Sphères. Comment lier les animations des sphères aux objets 3D dans MAX/msp ou Touch Designer?

1. Sphère test A



Conclusion: Avec « Videoplanes » il est possible de placer les animations dans l'espace 3D dans MAX/msp. Ceci serait possible en associant des séquences d'images de genre «échantillon» en format Tiff, JPG, PNG ou MOV aux différents «videoplanes» pour ainsi contrôler le comportement des éléments audiovisuels comme dans un jeu vidéo, le caractère comportemental de certains éléments sera déterminé dans par une chaîne de Markov, ce qui permettra donner l'impression de réponse de la part de l'application interactive.

Format et affichage :



-Format Tiff : Image non affichée sur videoplane.

-Format PNG : L'image est déconstruite, décalée.

-Format JPG : Le canal Alpha n'est pas affichée, pourtant pas de transparence.

Je devrais trouver une façon de manipuler l'alpha dans le format JPG ou régler le problème du JPG.

À cotés : Je commence à faire de test avec l'application « Touch OSC » qui me permet de contrôler les éléments audiovisuels depuis un dispositif mobile (smartphone, tablette). Le format prévu pour l'oeuvre finale est de 1080 x 5760.

Annexe C2. Sommaire des tests d'animation pour les sphères propres à l'état Nikai

Nelson Eduardo Vasequez.



EDM 7805

Séance 3.

11.07.2012.

1. Test 2: Animation des Sphères.

A : Gif ou .Mov? Cela dépendra du format de distribution (ou bien web, ou bien installation immersive).

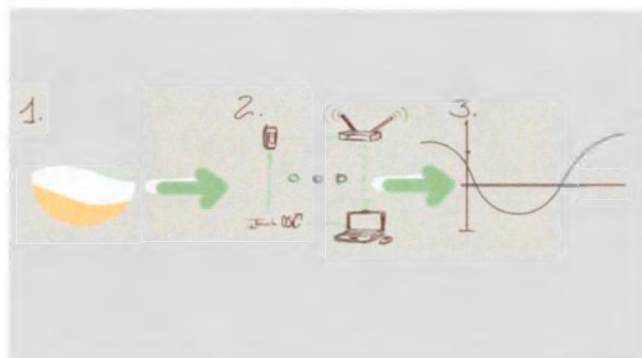
B : Dessin d'animation d'un ou deux éléments multipliés et superposés à l'intérieur d'un masque en forme sphérique. Possible d'ajouter la couleur par la suite, couche par couche, élément par élément.

C : Les différents tests sont faits en relation à la temporalité (framerate et timing de l'animation), et à différentes textures qui peuvent être générées, sans inclure encore de la couleur.

D. Ce qui m'intéresse à cet étape, c'est sont les différents approches esthétiques de l'animation des sphères. En contraposition à la séance précédente dont je m'étais orienté plus vers des aspects techniques (contrôleurs, max patch, etc).

À venir :

Pour la dernière séance mon objectif sera de mettre en place les animations dans un premier prototypage de l'application. Ainsi que lier les contrôleurs à différents récits pour permettre à l'utilisateur de les placer dans l'espace sonore.



Annexe C3. Sommaire de test de télécommande.

Nelson Eduardo Vasquez.



EDM 7805

Séance 4.

05-08-2013

Sommaire

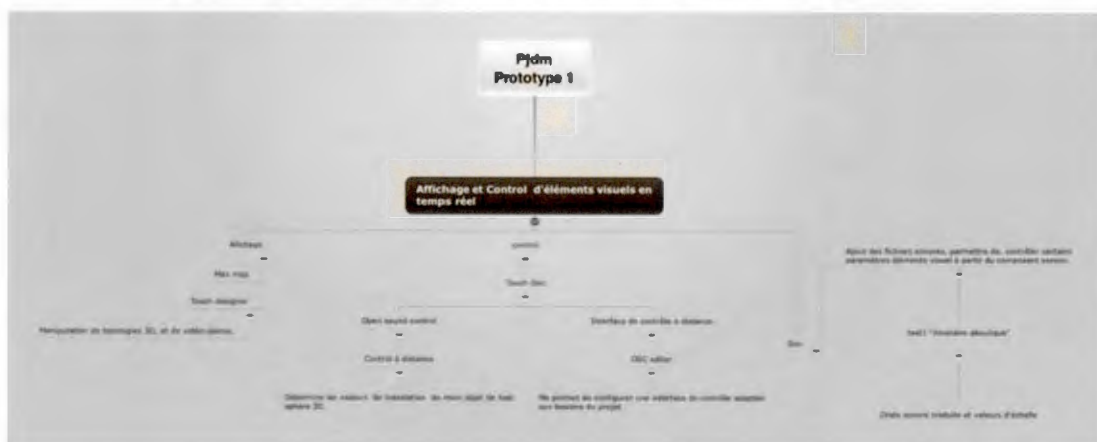
Élaboration du premier prototype de control à distance.

-Bien qu'en état germinal, le prototype donne des résultats satisfaisants par rapport à mes objectifs énoncés au debut de la session.

-Le langage de développement du projet est établi, ainsi que le model d'interactivité à développer (Installation interactive immersive).

-L'intégration des éléments visuels n'a pas été abouti mais un choix esthétique importante est faite (Les textures exposées dans la séance précédente), et des nouvelles possibilités d'intégration se sont ouverts (travailler avec des textures dépliées sur des topologies mesh 3D ainsi qu'avec des vidéo-planes pour les éléments 2D).

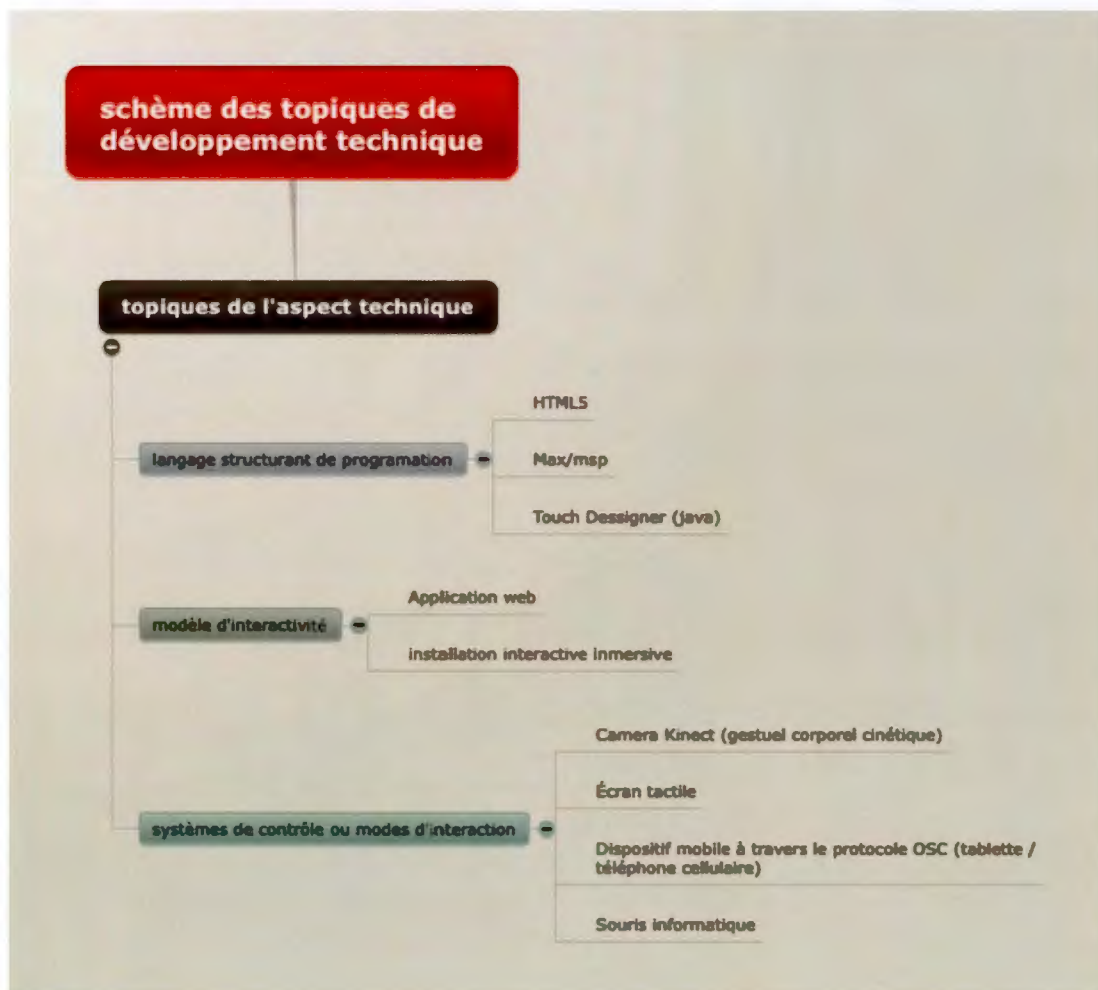
-Les tests avec le système OSC (open Sound contrôler) m'ont permis de me familiariser avec la plateforme TD (touch designer) à travers une série de tutoriels et des forums en ligne.



*L'application Touch designer est disponible sur le site : <http://www.derivative.ca/>

*Touch OSC est disponible sur le site : <http://hexler.net/software/touchosc>

Annexe C4. Schéma de topique de développement technique.



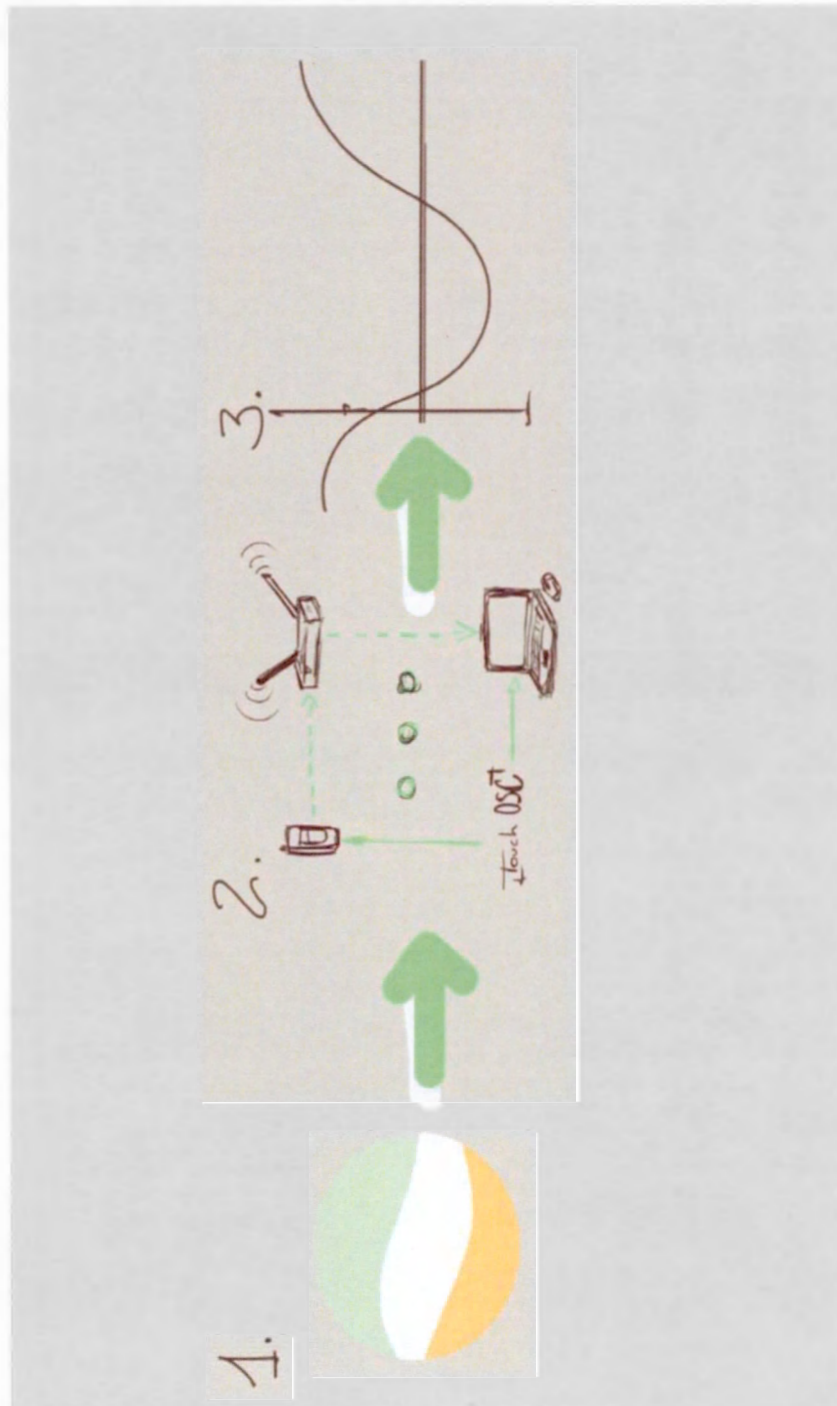
Annexe C5. Schématisation des aspects visuel et interactif pour la première

itération.

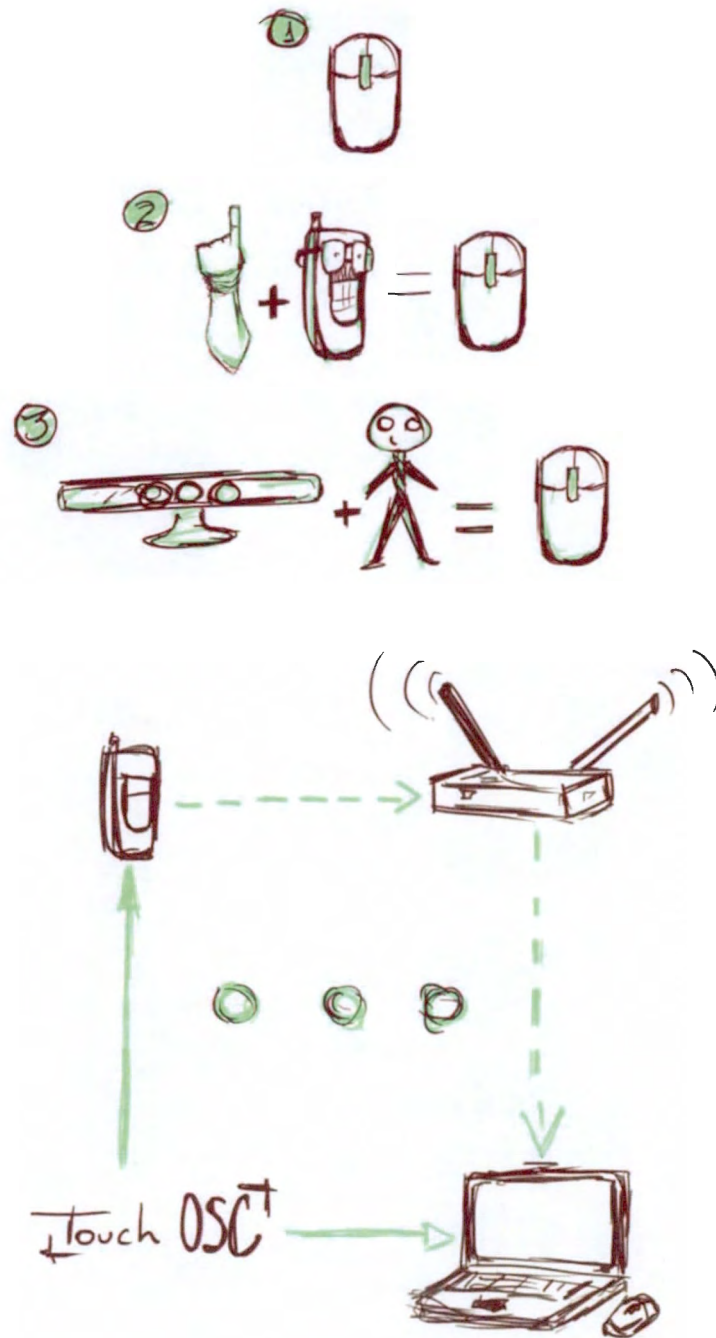


Annexe C6. Schéma d'interaction par le protocole OSC (Open Sound Control)

Controller).



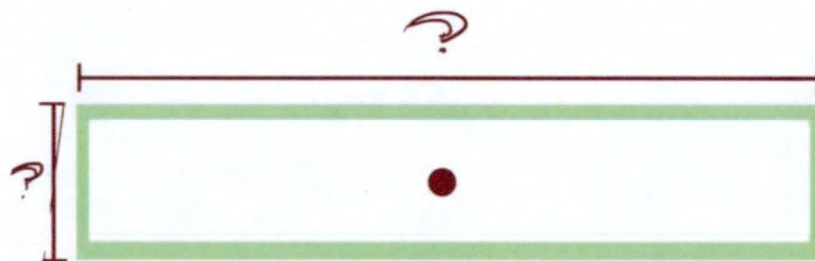
Annexe C7. Modèles d'interaction envisagés pour la première itération.



Annexe C8. Plan d'interface.

Test 1,

Ⓐ Click & drag. sur



Ⓑ Click pour activer:
↳ attirer les spheres.
↳ déclancher recit.



Annexe D. Premiers schémas de l'installation

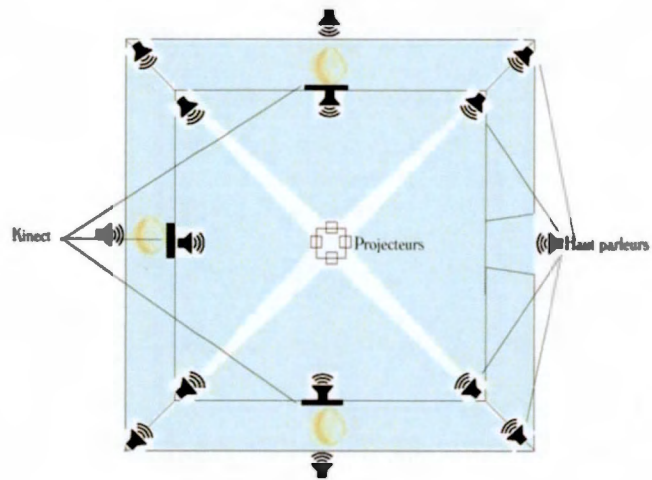


Schéma de l'installation 1.

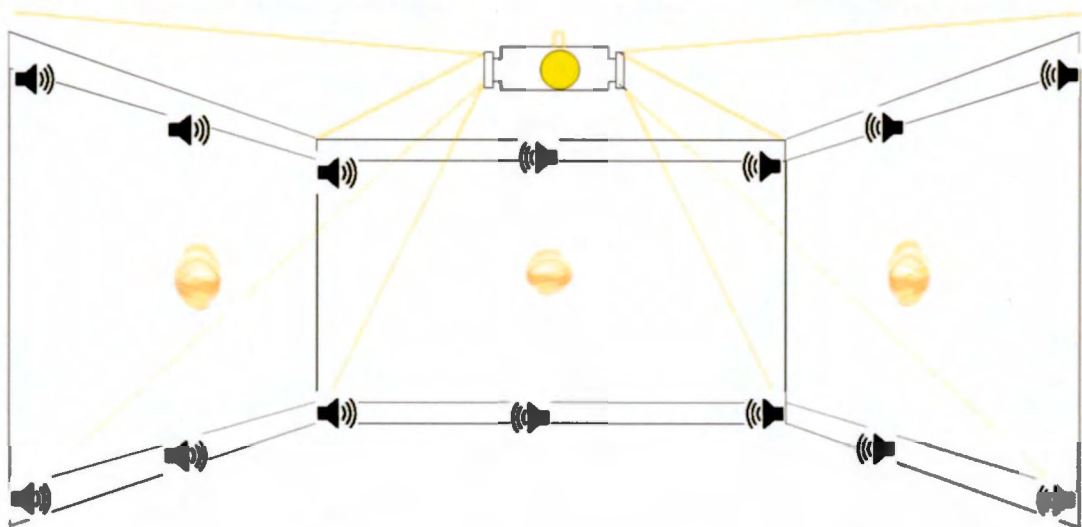


Schéma de l'installation 2.

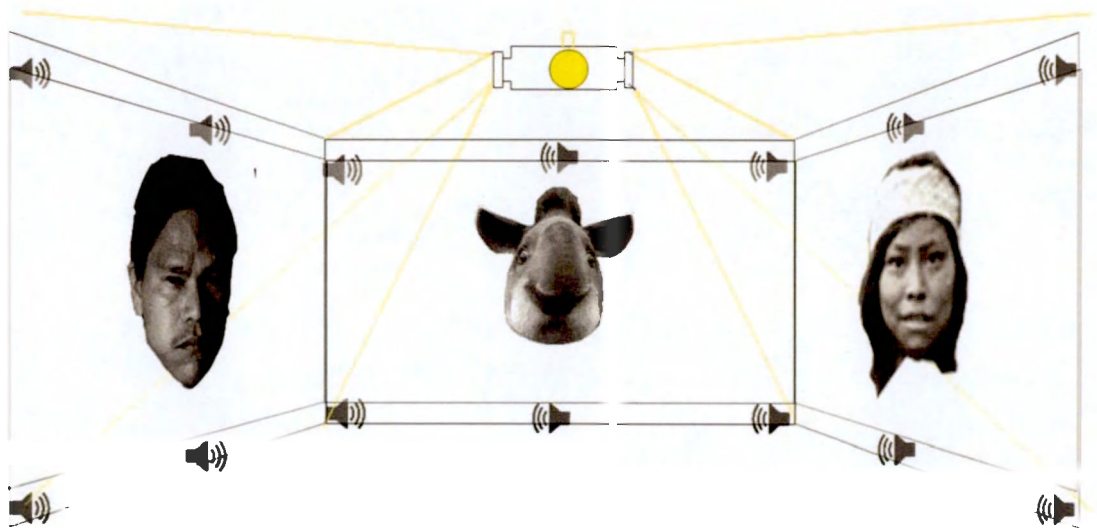


Schéma de l'installation 3.

BIBLIOGRAPHIE

BACHELARD, G. (1965). *L'air et les songes, essai sur l'imagination du mouvement*. Paris : J. Corti.

COLOMBIA, M. d. C. d. I. R. d. (2010). *Cofán, sabios y maestros del mundo espiritual. (Caracterizacion del Pueblo Cofan)*.

CORVEZ, Maurice. L'être et l'étant dans la philosophie de Martin Heidegger. Dans : *Revue philosophique de Louvain*. Troisième série, tome 63, n° 78, 1965. pp. 257-279. DOI : 10,340 6/phlou.1965.5305

www.persee.fr/doc/phlou_0035-3841_1965_num_63_78_5305

DAMOURETTE, J., et PICHON, E. (1968). *Des mots à la pensée, essai de grammaire de la langue française*. Paris : Éditions d'Artrey.

DIET, E. (2010). L'objet culturel et ses fonctions médiatrices. Dans *Connexions*, 93, 20. doi:10.3917

DURAND, G. (1969). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale*. Paris : Bordas.

ECHEVERRI, J. A., et CANDRE, Hipolito. (2008). *Tabaco frío, coca dulce/Jirue diona riérue jíibina*.

ELIADE, M. (1971). *Le sacré et le profane*. Paris : Gallimard.

ERNOUT, A., et MEILLET, A. (1960). *Dictionnaire étymologique de la langue latine histoire des mots. 4e éd. rev. corr. et augmentée d'un index*. Paris : Klincksiek.

GARCÍA CANCLINI, N. (2010). *Cultures hybrides : stratégies pour entrer et sortir de la modernité* (E. Québec : Presses de l'Université Laval.).

GARCIA, O. I. (2016). « Danzando fakariya: los bailes uitotos como modelo de organización social en la Amazonía » (Publication n° 10.4000/bifea.7805). Récupéré le 3 aout 2017 de L'Institut français d'études andines <http://bifea.revues.org/7805>

GÓMEZ, D. F. Diccionario muysca — español. En ligne. Récupéré de <http://muysca.cubun.org/Categor%C3%ADa:Diccionario>

- HALL, S., JEFFERSON, T.**, et University of Birmingham. Centre for Contemporary Cultural Studies. (1976). *Resistance through rituals youth subcultures in post-war Britain*. London : Hutchinson.
- HUMANOS, A. C. d l. N. U. p. l. D.** (2006.). *Compilación de observaciones finales del comité para la eliminación de la discriminación racial sobre países de América Latina y el Caribe (1970-2006)* (Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos: CEPAL Ed.). Santiago de Chile : Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos : CEPAL,.
- IVIC, I.** (1994). **LEV S. VYGOTSKY.** *Prospects : the quarterly review of comparative education*, XXVI (3/4), 14.
- JULIEN, F., Hsab, G., et Caron, M.** (2013). *La co-cr  ation    l  preuve enjeux   thiques et   pist  mologiques de la pratique du cin  ma documentaire en milieu autochtone M  moire de ma  trise en communication M12917* (pp. v, 88 f). Disponible sur Archipel <http://www.archipel.uqam.ca/5422/>
- MARTIN B, J.** (2002). *Des m  dias aux m  diations : communication, culture et h  g  monie*. Paris : CNRS   ditions.
- MCLUHAN, M.** (2013). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York : Gingko Press.
- MERLEAU-PONTY, M.** (1976). *Ph  nom  nologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- MERLEAU-PONTY, M.** (1996). *Sens et non-sens*. Paris : Gallimard.
- NEIRA, O.** (2007). *Lecciones Para Tejer el Propio Canasto Pueblo*. (Bachelor), Universidad Surcolombiana.
- NIETZSCHE, M.** (1900). *G  n  alogie de la morale*. Paris : Soci  t   du Mercure de France.
- ONG, W. J.** (2014). *Oralit   et   criture : la technologie de la parole*. Paris : Les belles lettres.
- PAQUIN, L.-C.** (2006). *Comprendre les m  dias interactifs*. Montr  al : Isabelle Quentin.
- PERRON, B.** (2002). Faire le Tour de la Question. *Cin  mas*, 12(2), 135-157. doi:10.7202/024884ar

- PIAGET, J.** (1977). *La construction du réel chez l'enfant* (6e éd.). Neuchâtel, Suisse : Delachaux & Nestlé.
- PIAGET, J.** (1994). *La naissance de l'intelligence chez l'enfant* (9e éd., nouv. tirage. éd. Neuchatel: Delachaux & Nestlé.
- PREUSS, K. T.** [1994]. *Religión y mitología de los Uitoto : recopilación de textos y observaciones efectuadas en una tribu indígena de Colombia, Suramérica* (1a ed.). Santafé de Bogotá : Instituto Colombiano de Cultura: Corporación Colombiana para la Amazonia Araracuara : Editorial Universidad Nacional.
- QUINTAS, E. et Culture pour Tous O.** [2014]. *La Médiation culturelle en Question.*
- RICŒUR, Paul.** ONTOLOGIE, *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consultée le 4 Juillet 2017. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ontologie/>
- SALAS, E.** [2006]. *Actualidad y Futuro de la arquitectura de Bambú en Colombia Simón Vélez: "Símbolo y búsqueda de lo primitivo"* (PHD), Universidad Politecnica de cataluña.
- SANCHEZ, E. S., Carlos.** (2012). *Paseo de olla. Recetas de las cocinas regionales de Colombia.* [M. d. C. d. l. r. d. Colombia Ed.] : Ministerio de Cultura de la república de Colombia.
- SCAILLEREZ, A. et TREMBLAY, Diane-Gabrielle.** (2017). Coworking, fab labs et living labs. *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement [en ligne], 2017*[34]. doi:10,400 0/tem.4200
- SCHULTES, R. E., & HOFMANN, A.** [2000]. *Les plantes des dieux pouvoirs magiques des plantes psychédéliques* [Éd. rev. éd.]. Paris : Lézard.
- TEILHARD DE CHARDIN, P.** [1970]. *Le phénomène humain* [198. Mille. éd.]. Paris : Éditions du Seuil.
- UNESCO.** (2002). L'UNESCO s'engage à promouvoir une culture de paix. In UNESCO (Ed.): *Coordination de la Culture de la Paix du Bureau de la Planification Stratégique Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture.*
- URBINA, F** [1994]. El hombre sentado: mitos, ritos y petroglifos en el río Caquetá. *Boletín Museo del Oro*, 36, 192.

URBINA, F. [2010]. *Las palabras del origen. Breve compendio de la mitología de los uitotos* [M. d. C. d. l. r. d. Colombia Ed.].

URBINA, F. [2011]. La coca. palabras-hoja para cuidar el mundo. *Maguaré*, 25(2), 199-225.

URBINA, F. [2010]. *Las palabras del origen. Breve compendio de la mitología de los uitotos* [M. d. C. d. l. r. d. Colombia Ed.].

MÉDIAGRAPHIE

AMAZONICA, t. f. REGIÓN AMAZÓNICA (COLOMBIA). Récupéré de
<http://tipologiafamiliaramazonica.blogspot.ca/2013/04/region-amazonicacolombia.html>

ANDRADE, O. C., Jairo. [Writer]. (2010). Pequeñas Voces [Animation 2D et 3D]. In H. TROMPETERO (Producer).

CNRTL. Étymologie du mot Étiologie. Récupéré de :
<http://www.cnrtl.fr/etymologie/%C3%A9tiologie>

COMMUNAUTIQUE. Fab labs Nation. Récupéré de :
<https://www.communautique.quebec/portfolio-items/fablabs-nation/?portfolioCats=10%2C11%2C12%2C13>

CHOA, F. [2014] *Chants et récits de tradition orale Uitoto et commentaires à propos./Interviewer : N. E. VASQUEZ*. Eduardo Vasquez, Nikai.

DERIVATIVE. Derivative.ca : Instance. Récupéré de :
<http://www.derivative.ca/wiki099/index.php?title=Instance>

FALLA, P. [2014] *Chants et récits de tradition orale Uitoto./Interviewer : N. E. VASQUEZ*. Eduardo Vasquez, Nikai.

FIAGAMA, E. [2014] *Chants et récits de tradition orale Uitoto./Interviewer : N. E. VASQUEZ*. Eduardo Vasquez, Nikai.

FIAGAMA, E. [2014] *Témoignage sur la constitution du chapitre Urbain Moyana Buinaima et de monsieur Fiagama en tant que Caduma du chapitre./Interviewer : N. E. VASQUEZ*. Eduardo Vasquez, Nikai.

GARCIA, J. A. [2017] *Histoire et processus de la Fondation Mambe./Interviewer : N. E. VASQUEZ*.

JITOMAGARO, Clan. Rising Voices, C. J. R. [2014]. Yadiko Uruki: Jitomagaro uai. Récupère de <https://yadikojitomagarowordpress.com/>

KICHUL, K. [2007]. Sound Looking Rain (pp. Suspended from the gallery ceiling is a matrix of audio speakers, wires and monofilament, the audio that fills the space is a sound collage of falling rain.). Telic Artist Exchange.

LEMERCIER, J. Antivj. (2010). Eyjafjallajökull.

- MARTINEZ, J.** [2014] *Chants et récits de tradition orale Uitoto./Interviewer : N. E. VASQUEZ.* Eduardo Vasquez, Nikai.
- MONAYA BUINAIMA, C.** [2014]. Chants traditionnels du Yuaki ou danse des fruits. In F. Choa (Ed.). Nikai : Eduardo Vasquez.
- MORISSET, V.** [2011]. Bla Bla. Récupéré de <http://blabla.nfb.ca/#/blabla>
- PALENQUE, S B. d** (2012] Jende ri Palenque/People of Palenque (S. P. MEJIA, Santiago, Trans.). In S. J. Records (Ed.).
- PIXOLOGIC.** docs.Pixologic.com: What Is a Polymesh? Récupéré de <http://docs.pixologic.com/user-guide/3d-modeling/modeling-basics/what-is-a-polymesh/>
- RAE** (2017). Verbená. *Diccionario de la lengua española.* Disponible sur <http://dle.rae.es/?id=bbC1rDm>
- URBINA, F.** (1994). El hombre sentado: mitos, ritos y petroglifos en el río Caquetá. *Boletín Museo del Oro*, 36, 192.
- VERMERSCH, P.** (2017). *Comment est né l'entretien d'explicitation ?* Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ISQKNR7IJgl>