

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

UNE FICTION INTERACTIVE ANCRÉE DANS LA RÉALITÉ À TRAVERS UN
ÉCOSYSTÈME TRANSMÉDIATIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
CHANTAL LEMIRE

NOVEMBRE 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.»

REMERCIEMENTS

Je ne peux penser à la merveilleuse aventure que j'ai vécue sans souligner l'immense travail de mes collaborateurs, Morgane Arnault, Fred Dompierre, Clara Imbeau, Maxime Lamontagne et Philippe Laramée, qui ont offert le meilleur d'eux-mêmes pour la concrétisation de ce projet. Votre grande créativité, votre disponibilité et votre générosité ont fait de cette œuvre une réalisation dont je suis fier.

Merci à tous les participants. Des écrans nous séparaient, mais je sentais votre présence et votre soutien. Votre implication a beaucoup compté pour moi.

Je tiens à remercier tous les professeurs que j'ai croisés dans mon cursus de deuxième cycle. Ils ont réussi à me redonner la piqure des études. Merci à Margot Ricard : le programme que tu m'as proposé m'a propulsée dans un univers tellement riche et gratifiant que je redoute un blues post-mémoire. Merci à Marjolaine Béland qui m'a aidée à me débarrasser de mon syndrome de l'imposteur et qui m'a incitée à réaliser le projet tel qu'il sommeillait en moi. Finalement, je remercie mon directeur, Louis-Claude Paquin, qui m'a encouragée lors de la réalisation de mon œuvre et qui m'a guidée dans l'énorme travail qu'est la rédaction d'un mémoire.

DÉDICACE

À mes parents, qui m'ont appris la persévérance.

À mes enfants, votre intelligence est ma plus grande fierté.

À François, pour ta patience devant mes nombreuses absences.

AVANT-PROPOS

Après plus de trente ans à titre de réalisatrice dans le monde télévisuel, le désir d'une liberté créatrice fut l'agent motivateur de mon inscription à la maîtrise en concentration recherche-crédation en média expérimental. Ma pratique professionnelle, même si elle s'avère inventive, reste centrée sur des productions à la commande, avec des objectifs précis. Je m'éloignais manifestement du saut dans le vide que peut être la création pure ; celle qui sort du ventre, qui ne part de rien, mais de laquelle on attend beaucoup.

Le trajet qui mena au projet final illustre bien le malaise que je ressentais face à l'absence de balises. Le cadre, un écosystème transmédia, demeura similaire tout au long de mon parcours, mais j'ai eu du mal à me convaincre que j'avais les qualifications nécessaires pour scénariser une fiction. Mon plan passa de la création d'une histoire inventée à un projet éducatif visant à présenter l'artiste Alfred Pellan à des adolescents. Ce changement de cap a-t-il été motivé par la peur de la page blanche qu'occasionnait l'écriture d'une œuvre sortie entièrement de mon imagination ou par le pragmatisme de ma pratique qui me dirigeait vers l'ajout d'un objectif cartésien? Les deux. Tout en fixant comme objectif ma satisfaction personnelle, j'ai décidé de surmonter mon sentiment d'imposteur en créant une œuvre originale. J'ai donc élaboré une histoire inédite en plus d'ouvrir la porte à l'imprévu avec des volets collaboratifs et interactifs.

Mon projet, une fiction interactive ancrée dans la réalité à travers un écosystème transmédiatique, a été pour moi une expérience autotélique et formatrice qui m'a permis de libérer certaines prédispositions créatrices.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	iv
LISTE DES FIGURES.....	ix
LISTE DES TABLEAUX.....	xiii
RÉSUMÉ.....	xiv
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I LE CADRAGE CONCEPTUEL.....	4
1.1 Le <i>storytelling</i>	4
1.2 La transmédiabilité	8
1.3 L'interactivité	12
CHAPITRE II CORPUS D'ŒUVRES INSPIRANTES.....	16
2.1 Un roman épistolaire.....	16
2.2 Un film documentaire	17
2.3 Une quête à travers des micromessages.....	18
2.4 Une œuvre transmédiatique interactive	20
2.5 Une télé série	21
2.6 Un jeu pervasif.....	23
CHAPITRE III LE PROTOTYPE	25
CHAPITRE IV LES PARTICULARITÉS DU PROJET	27
4.1 L'originalité de l'œuvre.....	27
4.2 Les critères de réussite d'une œuvre collective	29

CHAPITRE V LA COMMUNAUTÉ AUTOUR DE LA FICTION.....	32
5.1 L'équipe de collaborateurs	32
5.2 Les participants.....	33
5.3 Une hiérarchie participative.....	34
CHAPITRE VI LA NATURE DE L'ŒUVRE	38
6.1 Les fondements de la fiction.....	39
6.1.1 Une promesse	39
6.1.2 Des règles.....	40
6.1.3 Un univers	40
6.1.4 Un récit.....	41
6.1.5 Des personnages.....	44
6.2 L'écosystème de la fiction	44
6.2.1 Facebook	45
6.2.2 Instagram.....	46
6.2.3 Le courriel	46
6.2.4 Le courrier postal	46
CHAPITRE VII LE PROCESSUS CRÉATIF.....	48
7.1 L'élaboration du scénario	48
7.2 L'élaboration des personnages	50
CHAPITRE VIII LES PLATEFORMES DE COMMUNICATION POUR LE CO-TRAVAIL	52
8.1 Les documents	52
8.1.1 La ligne du temps et les organigrammes.....	53
8.1.2 Un scénario transmédiatique : un document à lecture non linéaire	53
CHAPITRE IX UN MODE D'EMPLOI POUR LES COLLABORATEURS	55
9.1 L'affordance des médias.....	55
9.2 Un récit suscitant l'interactivité, l'échange	56
9.3 Des itérations, des consolidations et des renvois aux autres médias	60
9.4 Une coordination des actions.....	63
9.5 La gratification du public.....	64

CHAPITRE X LA PRÉPARATION ET LA MISE EN LIGNE DU PROJET	66
10.1 Un test avec les collaborateurs	66
10.2 La création de comptes de réseaux sociaux pour les personnages	66
10.3 La préparation technique des participants	68
10.4 La préparation scénaristique des participants	68
 CHAPITRE XI LE MAÎTRE DE JEU ET SA RELATION AVEC LES AUTRES	70
11.1 La posture du maître de jeu face aux collaborateurs	70
11.1.1 Les communications avec les collaborateurs	72
11.1.2 Les relations humaines et les communications virtuelles	73
11.2 La posture du maître de jeu face aux participants	74
11.3 Une participation spéciale.....	77
 CHAPITRE XII L'ANALYSE DE L'EXPÉRIENCE.....	78
12.1 Le <i>storytelling</i>	78
12.1.1 La nature du récit	78
12.1.2 L'introduction au récit.....	80
12.1.3 Aperçu des intrigues de la fiction.....	81
12.1.4 <i>Storytelling</i> et esthétisme	86
12.1.5 Aperçu des esthétiques de publication par personnage.....	88
12.1.6 Des initiatives narratives à améliorer	94
12.2 Le transmédia : l'importance de chacun des canaux de diffusion	96
12.2.1 Facebook	96
12.2.2 Le courriel	96
12.2.3 La poste	97
12.2.4 Instagram.....	99
12.3 L'interactivité	101
12.3.1 Le déploiement de la fiction en quelques chiffres	101
12.3.2 Bilan des qualités interactives de l'œuvre.....	102
12.3.3 Un impact inattendu de l'interactivité.....	104
12.3.4 Participation excellente, mais faible contribution.....	107
12.3.5 Les réactions des collaborateurs aux contributions du public.....	112
12.3.6 De participantes à contributrices.....	114
 CONCLUSION	117

ANNEXE A RECHERCHE DE PARTICIPANTS	121
ANNEXE B BIBLE DU PERSONNAGE DE LUDOVIC.....	125
ANNEXE C LIGNE DU TEMPS	126
ANNEXE D ORGANIGRAMMES.....	127
ANNEXE E TABLEAUX TRANSMÉDIATIQUES.....	129
ANNEXE F COURRIEL ÉPILOGUE.....	132
BIBLIOGRAPHIE	135

LISTE DES FIGURES

Figure 2-1 Micromessage publié dans le fil Twitter Madeleineproject consulté le 8 décembre 2018.	19
Figure 2-2 Exemple d'éléments disponibles sur la page de l'émission dans le site du diffuseur : Radio-canada.ca/Unité 9 consulté le 5 mars 2020.....	21
Figure 2-3 Exemple d'un commentaire de l'autrice de la série de fiction Unité 9 sur la page Facebook de l'émission consulté le 5 mars 2020.....	22
Figure 5-1 – Exemple de création de contenu par le public ne changeant pas le cours de la fiction, tiré de la page Facebook du projet le 19 février 2019.....	35
Figure 9-1 Exemple d'empathie directe, tiré de la page Facebook du groupe le 9 février 2019.....	57
Figure 9-2 Exemple d'empathie réciproque, tiré du compte Instagram de Aube Milo le 6 février 2019. Questionnement du personnage dans la première image et réponses de deux participants dans la seconde.	58
Figure 9-3 Intervention qui influença la démarche d'un personnage en participant à l'adoucissement des propos du protagoniste dans les publications subséquentes, tiré de la page Facebook du projet le 18 février 2019.....	59

Figure 9-5 – Évocation des liens entre personnages, tiré d’une page Instagram le 1 février 2019.	61
Figure 9-6 Répétition d’intrigue et renvoi à un autre média, tiré de Facebook du groupe le 4 février 2019.	62
Figure 9-7 Rétroaction simple établissant un contact avec le public sur la page Instagram du personnage le 28 janvier 2019.....	65
Figure 10-1 Première publication dans la page Facebook du groupe le 3 février 2019.	69
Figure 11-1 Micromessage du maître de jeu aux collaborateurs provenant du groupe d’échange de micromessagerie Messenger du projet le 8 février 2019.	72
Figure 11-2 Annonce matinale quotidienne du maître de jeu visant à titiller les participants et à leur rappeler certaines fonctionnalités, tiré de la page Facebook du groupe le 13 février 2019.	75
Figure 11-3 Annonce quotidienne avec demande de précision d'une participante, tiré de la page Facebook du groupe le 4 février 2019.	76
Figure 12-1 Courriel relatant les sentiments d’Éric Milo, tiré de la boîte d’envoi du personnage le 5 février 2019.	79
Figure 12-2 Toute première publication d’un personnage, tiré de la page Facebook du groupe le 3 février 2019.	81
Figure 12-3 Interventions sur Facebook de l'enfant illégitime, Donatien, tiré de la page Facebook du groupe le 3 février 2019.....	82

Figure 12-4 Questionnement sur Facebook de Lucie par rapport à la présence de Donatien sur la page Facebook du groupe le 5 février 2019.....	82
Figure 12-5 Courriel de Donatien envoyé à Ludovic concernant sa présence dans le groupe envoyé le 6 février 2019.....	83
Figure 12-6 Deux publications un peu vindicatives de protagonistes dans le groupe Facebook les 12 et 14 février 2019.	84
Figure 12-7 Publication ludique pour contrebalancer les confrontations dans la page Facebook du groupe le 16 février 2019.....	85
Figure 12-8 Esthétisme de publication de Éric Milo sur la page Facebook du groupe le 7 et le 11 février 2019. Le personnage n'avait pas de compte Instagram.	88
Figure 12-9 Esthétisme de publication de Nathalie Veilleux sur Facebook le 17 février 2019. Le personnage publiait peu sur Instagram.	89
Figure 12-10 Esthétisme de publication (élément vidéo) de Ludovic sur la page Facebook du groupe le 13 février 2019 et sur Instagram le 11 février 2019.	90
Figure 12-11 Esthétisme de publication de Donatien François sur Instagram le 15 février 2019 et dans la page Facebook du groupe le 11 février 2019.	91
Figure 12-12 Esthétisme de publication Lucie Milo sur Instagram le 8 février 2019 et dans la page Facebook du groupe le 14 février 2019.....	92
Figure 12-13 Esthétisme de publication Aube Milo sur Instagram le 8 février 2019 et sur la page Facebook du groupe le 4 février 2019.	93

- Figure 12-14 Lucie Milo défie son frère Ludo en publiant sous forme de photo montage le lien entre deux images publiées les jours précédents, tiré de la page Facebook du groupe le 17 février 2019 94
- Figure 12-15 Publication du carton d'invitation sur la page Facebook du groupe le 5 février 2019 et extraits de commentaires du public. 98
- Figure 12-16 Extrait de réactions du public face à la réception du test d'ADN des enfants Milo. Les résultats stipulent que Donatien est bien le fils légitime alors que Lucie ne l'est pas. Tiré de la page Facebook du groupe le 20 février 2019. 99
- Figure 12-17 Réaction à une publication polarisante de Éric Milo, tiré de la page Facebook du groupe le 12 février 2019..... 105
- Figure 12-18 Interventions du public qui auraient pu mener naturellement à une contribution, tiré de la page Facebook du groupe le 5 et le 7 février 2019..... 109
- Figure 12-19 Annonce proposant au public de se créer un personnage, tiré de la page Facebook du groupe le 10 février 2019..... 110
- Figure 12-20 Mise en place d'un temps de réflexion du personnage Nathalie Veilleux, tiré de la page Facebook du groupe le 15 février 2019. 113

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1- Implications créatives des différents groupes de la communauté.....	34
Tableau 2- Implications créatives des groupes formant la communauté avec l’ajout des contributeurs.....	37
Tableau 3 – Statistiques d’utilisation des médias sociaux parmi les adultes québécois en 2018, tiré du CEFRIO.	45

RÉSUMÉ

Le monde virtuel a envahi nos vies, et ce, autant dans notre travail que dans notre sphère privée. La technologie nous permet de conserver un contact autant avec nos proches qu'avec de parfaits inconnus dans notre vie réelle. Ainsi, nos relations humaines médiées par des ordinateurs se sont multipliées. Les communications reposent en grande partie sur l'utilisation de nombreuses plateformes numériques, soit les courriels et les messages envoyés sous la bannière de différents médias que l'on désigne comme *sociaux*. Les spécificités de ces envois, soit une dispersion à travers une grande diversité de canaux comportant des limitations sémiotiques, et un possible asynchronisme entre leur distribution et leur réception, peuvent engendrer des quiproquos entre communicants. C'est sur cette prémisse que j'ai basé mon projet de maîtrise : une fiction reproduisant la façon dont nous entretenons nos liens virtuels avec nos amis. À travers un écosystème transmédiatique interactif, les lecteurs, ou participants, étaient témoins d'un drame familial à l'intérieur duquel ils pouvaient intervenir pour éventuellement changer le cours du récit. Les particularités de l'œuvre, l'écriture collaborative, le travail de scénarisation et la coordination du projet sont des thèmes qui seront étudiés selon trois concepts : le storytelling, la transmédiabilité et l'interactivité. J'analyserai le déroulement du projet avec ses points forts et ceux à améliorer et résumerai les éléments-clés à considérer en vue de la création d'une œuvre aux caractéristiques semblables.

Mots-clés : Storytelling, transmédia, interactivité, écriture collaborative, médias sociaux.

INTRODUCTION

Mon domaine d'activité professionnelle, la télévision, autrefois source principale de divertissement dans les foyers, perd de son lustre au profit des médias numériques, qu'ils soient interactifs ou non. L'arrivée d'Internet a ouvert la porte à une profusion de contenus de différents formats : audio et/ou vidéo avec ou sans texte, ainsi que de différentes natures : fictions, documentaires, représentations de soi, etc. Il me semblait impératif de m'intéresser aux nouveaux canaux de communication et à leur spécificité afin de rester au fait des habitudes des consommateurs.

Au début des années 2000, l'avènement du Web 2.0, décrit par Hubert Guillaud comme « un web à la navigation plus intuitive et faisant une grande place à l'interactivité » (2005), remodèle les schémas de distribution de l'information. Les interfaces comme Facebook et Instagram, avec leurs milliards d'abonnés, démontrent l'importance pour leurs utilisateurs d'entretenir un contact virtuel avec autrui. Les réseaux sociaux servent à communiquer entre citoyens, mais aussi entre citoyens et corporations, et sont des agrégateurs d'information de différentes provenances. Leur présence dans nos vies est prégnante de par la diversité de contenus que l'on y retrouve. Facebook, pour ne nommer que ce média social, comprend un fil d'actualité avec des publications d'amis, d'entreprises commerciales et d'information, un service de messagerie privée, des jeux de divers types, des suggestions selon nos intérêts, des éléments textuels, vidéo et audio. Selon le *Centre facilitant la recherche et l'innovation dans les organisations* (CEFRIO), « [...] en 2018, 83% des adultes québécois utilisaient au moins un réseau social dans le cadre de leur utilisation personnelle d'Internet, ce qui représente une hausse notable de 16 points de pourcentage par rapport

à 2016 » (2018, p. 1). Notre attention est détournée des médias traditionnellement unidirectionnels vers les plateformes numériques interactives. Pour s'adapter à cette compétition, les producteurs télévisuels et cinématographiques offrent des compléments d'information et de divertissement dispersés sur différentes interfaces en lien avec une œuvre maîtresse. Cette manœuvre a pour but de soutenir l'intérêt de l'auditoire sur le produit principal.

La caractéristique la plus importante des réseaux sociaux est la possibilité de partager son opinion dans un modèle d'échange où les différences sont aplanies. Joël De Rosnay décrit ce changement :

[...] la mouvance de rapports de force, de concurrence et de compétition vers un système de rapport de flux et d'échanges solidaires mettant en œuvre de nouvelles valeurs de nouvelles actions et de nouvelles responsabilités. (2012, p. 15)

Le Web 2.0 permet de s'informer, de se divertir, de faire la promotion de soi et d'entretenir des discussions sur des sujets d'intérêts communs avec de parfaits inconnus et dont nous ne savons rien de la réelle identité. Serge Tisseron a proposé le terme *extimité* pour qualifier le besoin motivant ces rencontres. « La manifestation du désir d'extimité est ainsi étroitement tributaire de la satisfaction du désir d'intimité : c'est parce qu'on sait pouvoir se cacher qu'on désire dévoiler certaines parties privilégiées de soi » (2011, p. 3).

Les écrans numériques servent à connecter des gens qui ne se côtoieraient pas autrement. Joël de Rosnay remarque : « Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) ne sont pas seulement des TIC, mais aussi des TR, des technologies de la relation. Elles créent du lien social lorsqu'elles sont utilisées avec intelligence et respect des diversités » (2012, p. 80).

Joël de Rosnay avance que l'influence des réseaux sociaux sur notre comportement est telle que notre démocratie se qualifie maintenant de participative, particulièrement pour la génération Internet, pour qui les rapports hiérarchiques ne sont pas les mêmes, car ils ont grandi avec ces nouveaux modes d'échanges (2012, p. 77). Selon le CEFRIO, en 2018, 87% des usagers des réseaux sociaux les utilisaient pour communiquer avec leur famille et amis, 78% commentaient les publications d'amis et 67 % publiaient des messages sur les murs de leurs amis (2018, p. 16). L'importance de ces dispositifs dans le maintien du lien avec nos proches est indéniable.

C'est en combinant tous ces constats qu'est née l'idée de créer une fiction qui entre dans la vie des gens par la porte de l'amitié virtuelle. Une œuvre qui se calque sur la dynamique des relations que nous entretenons entre amis, soit des échanges entre plusieurs personnes, distribués sur diverses plateformes et dans des espaces-temps différents, le tout résultant en une dynamique potentiellement riche en quiproquos. Mon projet se présentait comme une fiction interactive ancrée dans la réalité à travers une œuvre à écosystème transmédiatique.

Dans le premier chapitre, j'analyse les trois concepts qui y sont rattachés, soit le *storytelling*, la transmédiabilité et l'interactivité. Je poursuis au chapitre II avec un corpus d'œuvres inspirantes auxquelles je compare mon projet. Le chapitre suivant détaille les enseignements retenus de la réalisation d'un prototype dans le cadre du *Séminaire de développement de projet* (EDM7805). Le chapitre IV traite des particularités de l'œuvre finale. Les chapitres V à IX précisent la nature de la communauté entourant la fiction, la conceptualisation et la fonctionnalité du projet. Les chapitres X et XI s'intéressent aux étapes finales avant la mise en ligne et aux relations humaines que j'ai entretenues avec les collaborateurs. Le dernier chapitre trace un bilan de la fiction, une fois celle-ci terminée, selon les trois concepts énoncés, soit le *storytelling*, la transmédiabilité et l'interactivité.

CHAPITRE I

LE CADRAGE CONCEPTUEL

Mon projet consiste en un récit fictionnel comprenant des personnages, une intrigue et des lieux évoqués. Il a été publié dans différents médias dont certains permettaient l'interactivité. Trois grands concepts servent de base à son analyse : le *storytelling*, la transmédiabilité ainsi que l'interactivité.

1.1 Le *storytelling*

Le terme *storytelling* est constitué de deux mots anglais, soit *story* pour histoire et *telling* pour narration.

La traduction française de *storytelling* proposée par *Le grand dictionnaire terminologique* (LGDT) est « l'accroche narrative » (OQLF, 2012). Christian Salmon résume l'acception comme étant « l'art de raconter des histoires » (2007, p. 7) et utilise aussi le terme « approche narrative » (2007, p. 11). Nous retrouvons dans les ouvrages savants les expressions « communication narrative » ou « mise en récit » (Rasse *et al.*, 2014).

Dans son article publié dans la revue *Communications* n° 8 publié en 1966, Roland Barthes écrivait :

Sous ces formes presque infinies, le récit est présent dans tous les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés ; le récit commence avec l'histoire même de l'humanité ; il n'y a pas, il n'y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récits. Toutes les classes, tous les groupes humains ont leurs récits, et bien souvent ces récits sont goûtés en commun, par des hommes de cultures différentes, voire opposées ; le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature ; international, transhistorique, transculturel, le récit est là, comme la vie. (1966, p. 11)

Si le récit existe depuis la nuit des temps, Archibald et Gervais nous rappellent qu'aucune définition ne fait l'unanimité. Ils le résumant pour leur part comme étant une représentation d'actions (2015, p. 189). Gerber, Pic et Voicu préfèrent dénombrer les composantes d'un récit plutôt que de tenter une description. Ils en énumèrent cinq : la représentation de faits réels ou imaginaires, une logique et une dimension temporelle, une description d'un monde supposé vrai, une transformation d'un ou des personnages et une intrigue (Gerber *et al.*, 2013, p. 14-15).

Il n'y a pas de récit sans narrativité ou narration. La narration consiste en l'énoncé par un auteur d'une série d'évènements et d'actions entourant une histoire en fonction d'un projet dramatique. *Le Trésor de la langue française informatisé* (TLFI) définit le terme narrativité comme suit: « Qui présente une narration détaillée, qui relève du récit » (CNTRL, 2012). En parlant du récit, Roland Barthes utilise l'expression « œuvre narrative » : « On propose de distinguer dans l'œuvre narrative trois niveaux de descriptions : le niveau des « fonctions » [...] le niveau des « actions » [...] et le niveau de la « narration » (1966, p. 6). Récit et narrativité sont donc reliés.

Archibald et Gervais réfèrent à Paul Ricœur en affirmant que la médiatisation est fondamentale dans le récit (2015, p. 192). S'il y a un récit, il y a un auditoire, et cet auditoire se retrouve de plus en plus derrière un écran d'ordinateur. Nathalie Lacelle

et Prune Lieutier se sont questionnées sur l'impact des nouvelles technologies interactives sur la narrativité :

Aujourd'hui, par l'utilisation de l'interactivité ou de la réalité augmentée, les nouveaux médias viennent bousculer les constructions narratives. Dans quelle mesure ces nouvelles formes d'écriture produisent-elles de l'engagement, des pratiques collaboratives ou encore des actions de solidarité ? Les narrations augmentées s'inscrivent dans un mouvement mondial de modification des socialités par les nouvelles technologies. (2014, p. 57)

Le *storytelling*, concept qui émergea dans les années 1990, reflète peut-être les changements qu'imposent les nouvelles technologies numériques au concept de récit. Même si sa définition est reliée à la narrativité et au récit, le concept de *storytelling* comporte certaines nuances qui lui sont propres, ce qui en fait un objet d'études plus précis pour mon travail.

Storytelling est un mot popularisé par Christian Salmon dans son livre publié en 2007, *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Salmon y étudie différentes campagnes électorales américaines, dont celles de Reagan en 1985 et de Clinton en 1993, et voit l'instauration d'une nouvelle approche narrative. Les politiciens ne font plus appel à la raison et à la rationalité des électeurs dans leurs discours pour gagner des votes, mais tentent plutôt de les séduire en racontant des histoires. Ils s'adressent à leur public à travers des textes truffés d'anecdotes à saveur romanesque décrivant la vie et les espoirs d'Américains fictifs. Salmon associe ce *storytelling* à une forme de propagande, tel que le titre de son livre l'indique, *la machine à formater les esprits* (2007). Le *storytelling* est devenu la nouvelle façon de rejoindre le public.

Plutôt que d'associer le *storytelling* à de l'endoctrinement, d'autres auteurs y voient un adjuvant à l'apprentissage. Gerber, Pic et Voicu mentionnent le travail du

neurobiologiste Antonio Damasio qui affirme que la raison et l'émotion interagissent constamment pour nous aider à faire les meilleurs choix (Gerber *et al.*, 2013, p. 18). En amalgamant des informations dans un récit, l'attention et l'intérêt du récepteur sont plus soutenus.

La médiatisation numérique des récits est intrinsèque au *storytelling*. En 2006, au début de l'essor fulgurant des réseaux sociaux, Salmon écrivait : « Le storytelling désigne également des technologies dans le secteur en plein développement des « loisirs numériques », notamment dans le domaine des jeux en ligne et des jeux vidéo ou encore de la télévision interactive » (2006, p. 6).

Eddie Soulier définit le *storytelling* comme étant « une narration comme « performance » [...] « ...c'est-à-dire comme pratique communicationnelle en situation » (2006, p. 43). Le *storytelling* fait appel à une esthétique narrative originale pour retenir l'attention d'un public sollicité par un nombre croissant de sources de divertissement et de distraction. L'attention est réduite, l'intérêt dilué, la propension à l'étonnement diminuée. Raconter une histoire en faisant appel aux sentiments et aux émotions augmente l'intérêt porté au sujet. La façon de retenir l'attention, l'expérience proposée à travers une œuvre narrative de type *storytelling* en fait une expérience unique et originale.

Le concept de *storytelling* convient définitivement mieux à mon projet que celui de récit ou de narrativité de par son appel aux émotions, son esthétique et ses dispositions face aux médias numériques.

1.2 La transmédialité

Le mot transmédia est l'union du préfixe *trans* défini ainsi par le TLFi : « qui traverse l'espace ou la limite, qui est de l'autre côté de la limite que désigne le substantif de la base » (CNTRL, 2012), et du mot *média*. Le terme média sous-tend deux définitions. La première réfère à la technique. Francis Balle écrit : « [...] un média est tout d'abord et avant tout, un moyen, un outil, une technique, un intermédiaire qui permet aux hommes de s'exprimer et de communiquer à autrui cette expression, quel qu'en soit l'objet ou la forme » (2011, p. 3). La télévision, la radio, les blogs, le courrier postal sont des médias.

Louis-Claude Paquin précise la deuxième acception en l'attribuant aussi au phénomène médiatique : « [...] c'est-à-dire l'équipement, mais aussi la forme et le genre de messages, structurés en programme ou en pages, ainsi que l'instance émettrice (professionnels ou particuliers) et l'instance réceptrice de ces messages » (2006b, p. 34).

Le déploiement à grande échelle du réseau Internet et le Web 2.0 ont propulsé les modes de communication interactifs au premier plan dans nos vies. Les médias dits passifs (la presse écrite, la télévision) ont été obligés de s'adapter afin de trouver leur place dans ce monde d'échange en temps réel offrant au public la possibilité de devenir lui-même un producteur de contenu. Le dialogue homme-machine fait partie du quotidien de l'humain contemporain.

À travers mes recherches, j'ai rencontré le néologisme *DISTIC* : *Dispositifs Socio-Techniques d'Information et de Communication*, qui peut être utilisé à la place du terme média. Paul Rasse, Michel Durampart et Nicolas Pélissier le résumant ainsi :

Le concept de DISTIC part du principe que les technologies de l'information et de la communication construisent leurs utilisateurs autant qu'elles sont façonnées par eux. Elles constituent des dispositifs issus de processus d'interaction entre des utilisateurs (producteurs, consommateurs, usagers, citoyens) qui sont aussi des sujets socialisés et un ensemble hétérogène de techniques. Car l'environnement technologique n'est pas neutre. Il forme le sujet en instaurant des normes économiques, ergonomiques, des pratiques acceptées ou imposées. Il est lui-même formé et déformé par des individus isolés ou agissant en réseaux. (2014, p. 3)

Cette définition m'interpelle, car le principe d'interaction et d'ancrage de la technologie dans une perspective sociologique rejoint les éléments que je mettrai en exergue dans la définition de l'interactivité à la section 1.3 et que je résume ici en la reproduction d'une communication d'humain à humain dans un système informatisé. Le terme DISTIC renvoie à des plateformes numériques contemporaines et évolutives à double agentivité ; l'humain influence l'évolution de la technologie et la technologie influence le comportement de l'humain. Dans mon travail, DISTIC sera aussi utilisé pour la dénomination des médias interactifs.

Le terme transmédia, résultante de l'union de *trans* et *média*, est un concept qui a été introduit par Henry Jenkins lors de son analyse de l'univers transmédiatique autour des films *The Matrix* des Wachowski dont le premier opus fut présenté en 1999. Il s'agit d'un ensemble de publications dont le cœur est composé de trois longs métrages de fiction appuyés de plusieurs courts métrages d'animation, de bandes dessinées et de jeux vidéo, chacun ajoutant à la compréhension de l'univers de *The Matrix*. Ceux qui explorent les différentes interfaces s'immergent dans le monde fictionnel de l'œuvre en y découvrant un plus grand nombre de facettes (Ryan, 2017, p. 4).

Jenkins définit le concept de transmédia de la façon suivante :

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience.

Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story. (Jenkins, 2010, p. 944)

Il faut distinguer le transmédia de la transposition médiatique, car cette dernière consiste en la reproduction d'une histoire d'un média à un autre, d'un roman au long métrage, par exemple. Il ne s'agit non plus de transfictionnalité, appellation de Richard St-Gelais, résumée par Ryan comme « le partage d'éléments, souvent des personnages, mais aussi des lieux, évènements, voire des mondes fictionnels entiers, par plusieurs œuvres de fiction » (2017, p. 2). Des œuvres transfictionnelles partagent des référents sans partager de récit. En exemple, un lieu mythique peut faire partie de différentes œuvres écrites par différents auteurs sans lien entre les histoires.

Le transmédia se distingue par la dispersion d'éléments propres à une fiction à travers différents dispositifs de manière à ce que chacun des éléments contribue à la compréhension de l'ensemble. Les différents éléments, plutôt que de se superposer, s'imbriquent les uns aux autres afin de créer un univers. De plus en plus, le terme transmédia renvoie à différentes configurations.

Si la transmédiabilité apparaît aujourd'hui plus que jamais comme un concept-valise regroupant des formes émergentes de narration tels le webreportage, le webdocumentaire, les ARG¹ et les applications multi-écrans issus des séries, c'est sans doute sous l'influence de la ductilité du concept de *storytelling transmedia* proposé par Henry Jenkins. Celui-ci propose un continuum de possibilités, « There is no transmedia formula » plaide-t-il (2011). (Cailler et Masoni Lacroix, 2017, p. 1)

¹ ARG : Wikipédia traduit *Alternate reality game* par *Jeu en réalité alternée* et le définit comme des jeux partageant des éléments du monde réel et du monde virtuel. (Jeu en réalité alternée, 2020) consulté le 9 mars 2020

Le transmédia sert d'abord à prolonger une expérience. Plusieurs émissions de télévision offrent un site Internet complémentaire à leur contenu télévisuel. Il est possible de suivre la série sans consulter le site, mais ce dernier offre une plus-value au contenu. Le transmédia offre la possibilité de retrouver l'univers qui nous fait vibrer à travers différentes plateformes et sous différents angles. Jenkins parle du plaisir avant la continuité (2010, p. 948). C'est pourquoi le terme *expérience* accompagne souvent celui de *transmédia*. Nous sommes dans une ère où l'attention est réduite, car sollicitée de toute part. Benjamin Hoguet avance que dans le monde numérique, « [...] l'émotion est la monnaie d'échange de l'attention » (2016, p. 197).

Le transmédia est un mode de diffusion exposant le public à une expérience variée où chaque canal contribue à sa façon à l'histoire. Il importe de construire une narrativité riche pouvant se déployer sur des interfaces variées. Ces dernières doivent être choisies en fonction de leurs qualités intrinsèques : le type de contenu supporté, les fonctionnalités et leur usage courant. L'optimisation des choix est importante afin de créer un univers séduisant menant le public à y contribuer naturellement. Marie-Laure Ryan précise :

Bien que ce ne soit pas un élément déterminant du *transmedia storytelling*, la participation active des fans, ou interactivité, joue un rôle important dans le design d'un système transmédia du fait de sa capacité à générer de l'intérêt dans un monde fictionnel. (2017, p. 7)

Mon projet consistait en la création d'une fiction diffusée à travers des médias pour la plupart interactifs, leur double agentivité intrinsèque permettant au public de contribuer au scénario. Le dernier concept, l'interactivité, s'intéresse aux attributs d'un récit diffusé dans un écosystème où les lecteurs sont aussi des contributeurs.

1.3 L'interactivité

D'après le TLFi, le terme *interactivité* est dérivé du mot *interaction*, ce dernier signifiant une « action réciproque de deux ou plusieurs objets, de deux ou plusieurs phénomènes » ou en psychologie et sociologie « action réciproque qu'exercent entre eux des êtres, des personnes et des groupes » (CNTRL, 2012).

Selon Papilloud, interactivité tire ses racines d'*inter* signifiant *entre* et d'*activité* appelant à un état d'excitation. Il cite Hauben, qui a retracé les premières utilisations du mot interactivité en 1879 dans un livre de Henry White Warren traitant de l'astronomie. Le terme n'est pas tout de suite adopté par l'intelligentsia scientifique. Il faut attendre au début de XXe siècle pour qu'il soit de nouveau utilisé par les concepteurs des premiers ordinateurs. Jack Licklider, chercheur en acoustique, a fait de l'interactivité un objet de recherche en soi. Les travaux de Licklider portent sur des façons de provoquer, selon ses termes, « la symbiose des hommes et des machines » (Papilloud, 2010, p. 8).

Dans les années 1970, avec l'avènement des micro-ordinateurs et des médias dématérialisés, le besoin de définir l'interactivité renaît mais aucune définition ne fait l'unanimité. Elle est surtout analysée à l'intérieur de l'expression « média interactif ». Selon Papilloud, les chercheurs Rice et William impliquent dans leur définition du concept d'interactivité la notion de « réciprocité simultanée » entre machine et interacteurs (2010, p. 12) alors que Morris n'y voit pas d'obligation (Papilloud, 2010, p. 13). Une autre acception de McMilland, cité par Papilloud indique que « l'idée de temps flexible est capitale » (2010, p. 14) dans la notion d'interactivité.

Parce qu'elle intègre la notion des technologies de la relation élaborée par Rosnay à laquelle j'ai référée dans mon introduction, je me baserai sur la définition du concept d'interactivité de Philippe Dumas : « Le concept d'interactivité est maintenant largement entendu comme caractérisant les relations non seulement entre hommes et machines, mais aussi entre les hommes et médiées par les ordinateurs et Internet » (2010, p. 2).

Le terme *interactivité* est désormais d'usage courant. Philippe Dumas renvoie à Yolla Polity, qui avance que le mot apparut pour la première fois dans un dictionnaire usuel, *Le Petit Robert*, en 1982 (2010, p. 3). L'implantation de ce néologisme concorde avec la popularisation des technologies numériques à travers, entre autres, l'utilisation des ordinateurs personnels et le multimédia, soit le regroupement sur un même support du son, de l'image (en mouvement ou non) et de l'écriture. En ouvrant des logiciels, en cliquant sur des mots et des icônes, en redirigeant ses recherches à l'aide d'hyperliens, l'utilisateur des technologies numériques commande des actions à une machine. Il interagit avec elle.

La technologie permet l'interactivité entre l'humain et la machine, mais la façon de la stimuler relève de l'esthétique. Tout comme le cinéaste sait utiliser les codes de son art pour happer le spectateur par son histoire, le créateur d'une œuvre interactive doit imaginer un environnement qui saura impliquer l'utilisateur. Même s'il demeure que le concepteur détermine les paramètres d'utilisation et les limites de l'œuvre, l'utilisateur doit pouvoir personnaliser son expérience à travers ses choix. Rokeby croit qu'une œuvre interactive réussie suppose un équilibre entre le sentiment de contrôle de l'utilisateur sur le système et la capacité d'adaptation de ce dernier (1995, p. 8-9).

Dans tout échange interactif, l'utilisateur doit recevoir une gratification, un encouragement à continuer, soit en répondant à son initiative en lui offrant de nouvelles

informations ou, par exemple, en le félicitant de son évolution sur le site à l'aide d'une musique ou d'une vidéo. Susciter l'interactivité exige donc une réflexion.

L'interactivité numérique représente un dialogue entre l'humain et la machine qui doit être facilité. Louis-Claude Paquin désigne la discipline visant à programmer une interface en fonction des aspects psychosociologiques et sociaux des humains « d'ergonomie cognitive » (2006c, p. 63). Selon Ambrose et Salmond, « l'ergonomie s'intéresse à la façon dont les gens lisent, partagent, abordent des contenus et interagissent avec eux » (2013, p. 98). Une ergonomie numérique réussie assure la fluidité de la communication en balisant les actions de l'interacteur. Elle fait appel à des métaphores, c'est-à-dire qu'elle utilise des référents du monde réel pour les appliquer au monde virtuel. Ainsi, l'utilisateur comprendra que le terme *menu* consiste en une liste de choix et que le *bureau* réfère au premier niveau d'accès à ses documents virtuels. Les métaphores peuvent aussi être iconiques, comme les outils de peinture et d'art graphique dans le logiciel Photoshop ou encore, plus couramment, l'icône du *dossier* copiant une chemise cartonnée dans laquelle nous insérons des feuilles de papier (Paquin, 2006c, p. 30).

L'apparence d'une interface est donc le premier jalon d'une entreprise de séduction. Pour en réussir l'ergonomie, il faut bien comprendre son utilisateur. L'affordance, concept élaboré par J. J Gibson, un influent psychologue dans le design interactif, consiste en la propension d'un objet à inspirer sa propre utilisation (Morgagni, 2011, p. 242). Par exemple, l'icône de la disquette visant à indiquer le raccourci d'enregistrement d'un document est plus rarement utilisée dans les nouveaux logiciels, car les générations qui n'ont pas connu cet objet ne font pas de lien d'usage. L'affordance de l'image de la disquette est donc nulle pour certaines personnes. Dans mon projet, l'affordance réfère entre autres à un choix adéquat des médias en fonction de leurs qualités intrinsèques et de leur utilisation selon les codes normatifs, car le désir d'explorer est directement relié au sentiment de compétence face à l'expérience

présentée. Je détaille différents niveaux d'affordance retrouvés dans mon œuvre en section 12.3.2.

L'interactivité est généralement désignée comme un dialogue homme/machine. Est-ce un signe des temps si dans sa thèse, Kim Dung Dang suppose que l'interactivité peut aussi avoir lieu entre deux personnes, sans intermédiaire technologique : « L'interactivité se définit par la capacité de communication et d'action réciproque de deux ou plusieurs intervenants (humains, logiciels ou matériels) » (2013, p. 28). Est-ce à dire que l'acceptation d'interaction se confond avec celle de l'interactivité ? Il est vrai que nos interactions avec les autres passent de plus en plus souvent par des interfaces virtuelles, à travers des conversations écrites, des publications et commentaires sur les réseaux sociaux. En ce sens, Papilloud cite Kramer : « La communication artificielle a pour but l'imitation technique des rapports interhumains de communication sous conditions de séparation spatio-temporelle des communicants » (2010, p. 24).

En simplifiant leur ergonomie et en ajoutant, par exemple, des émoticônes reproduisant une expression faciale, les plateformes ubiquitaires cherchent à se rapprocher de la communication d'humain à humain, autant dans la précision des sentiments exprimés que dans la spontanéité des échanges. Pour Merra, ce mimétisme des codes conversationnels est caractéristique aux médias sociaux : « Le style d'expression sur les médias sociaux est, en effet, spécifique ; dans la mesure où il s'apparente presque à une forme de communication verbale, retranscrite à l'écrit, quasi instantanément avec de fortes contraintes imposées par ce format » (2013, p. 281).

Dans mon projet, j'utilise l'interactivité numérique pour entrer dans la vie de mes participants par la porte de l'amitié virtuelle.

CHAPITRE II

CORPUS D'ŒUVRES INSPIRANTES

Plusieurs œuvres m'ont inspirée pour la création de mon projet, soit par leur originalité ou par les enseignements que je pouvais en tirer quant à leur écriture, leur diffusion et/ou leur dynamisme.

2.1 Un roman épistolaire

La première œuvre qui a retenu mon attention est la distribution par courrier *Des nouvelles de Martha*, un roman épistolaire de l'autrice Marie Laberge. Le projet dura trois ans, de 2008 à 2011, et totalisa 155 lettres. Je n'ai pas lu l'œuvre, mais j'ai pris connaissance du projet à travers un article de journal (La Presse canadienne, 2009) et en consultant le site web de l'autrice où elle dévoile ses motivations et lit des extraits de lettres (Laberge, 2013). À travers la correspondance envoyée au domicile des lecteurs, un seul personnage partageait ses pensées et ses tourments à propos des membres de sa famille et s'adressait au public comme si toutes ces personnes fictives faisaient partie de leur vie. Les textes étaient ancrés dans la réalité avec des référents à des événements synchrones aux envois.

Des nouvelles de Martha est une inspiration au niveau du *storytelling*. Cette pratique confirme que la lecture de longs textes permet une incursion dans l'intimité d'un personnage. Dans mon projet, le courriel, plutôt que la poste, était utilisé quand les personnages destinaient leurs communications exclusivement à certains protagonistes ou que le contenu des textes était plus personnel et plus explicite que dans les médias sociaux.

Marie Laberge souligne que la poste est un média de proximité de moins en moins utilisé, ce qui explique l'effet de surprise des participants à mon projet à la réception à leur domicile de deux artefacts, les envois postaux faisant basculer la fiction du virtuel au réel.

2.2 Un film documentaire

Le film documentaire *Catfish* (Schulman et Joost, 2010) raconte l'histoire véridique d'une femme qui s'est imaginée une existence sur Facebook. À l'aide de photos volées sur le profil de quelqu'un d'autre, l'usurpatrice a partagé un quotidien inventé et des anecdotes si convaincantes qu'une idylle virtuelle a pu naître avec un photographe et ce, sans que ce dernier ne se doute de la vérité. Le lien était vraisemblable tant qu'il persistait dans le monde virtuel. Le manège de la profiteuse a finalement été démasqué lorsque l'amoureux, se voyant refuser à répétition des rencontres en personne, entreprit une enquête.

Les médias sociaux sont un lieu d'échanges entre inconnus et peu d'entre nous vérifient la véracité des profils d'utilisateurs. Ce documentaire confirme la possibilité d'y simuler de vraies existences à l'aide de supports visuels et de témoignages crédibles.

Les personnages de ma fiction avaient des propos plausibles, ils se sont confiés, ont partagé des tranches de leur vie et ont répondu individuellement aux membres du public. Leurs actions simulaient celles que l'on voit tous les jours dans les DISTIC. Par contre, les protagonistes étaient clairement identifiés de façon à ce que les participants puissent mieux suivre le récit et leur répondre sans crainte de froisser un membre du public.

2.3 Une quête à travers des micromessages

Les publications de *Madeleine Project* (Beaudoux, 2015) sur le réseau Twitter ont connu cinq vagues de diffusion de 2015 à 2017. La Parisienne Clara Beaudoux partageait les découvertes qu'elle faisait dans les boîtes et mallettes abandonnées dans la cave par l'ancienne locataire décédée. Elle prenait en photos les artéfacts : des lettres, des clichés de jeunesse et divers objets, et tentait avec l'aide de ses lecteurs de retracer la vie de la disparue. Les courts textes étaient intimistes, touchants et pudiques. La limitation aux 140 caractères (maintenant 280) de Twitter forçait à la concision. Il en résultait une économie de mots qui ne réduisait en rien leur capacité d'évocation et leur efficacité.



Figure 2-1 Micromessage publié dans le fil Twitter Madeleineproject consulté le 8 décembre 2018.

L'originalité, le récit et l'interactivité de cette œuvre ont attiré mon attention. J'en ai retenu l'importance de mettre le public dans l'ambiance en prenant des photos évoquant des lieux et des actions, et surtout de solliciter son opinion tout au cours de l'histoire. Mettre le lecteur au centre de ma fiction était une préoccupation importante, la recherche de la vérité, dans le cas de notre récit, devait soutenir son attention.

Clara Beaudoux publiait toujours au même moment dans la journée, créant une habitude de lecture. J'ai aussi tenté de créer des plages horaires de publication selon les plus forts moments de consultation des réseaux sociaux.

2.4 Une œuvre transmédiatique interactive

Se décrivant comme une « expérience théâtrale inédite » et « hautement interactive » (ARTV, 2018), le projet *Alpha et Omega* débutait avec une sympathique websérie (Talbot, 2018) diffusée sur le site de ARTV, traitant de la démarche derrière la création d'une pièce de théâtre. Sur la même plateforme, le public choisissait certains contenus créatifs qui seraient intégrés à l'œuvre théâtrale présentée à l'Espace Libre au printemps 2018 (Brière *et al.*, 2018), soit quelques mois plus tard. Les représentations étaient aussi interactives, l'auditoire étant sollicité pour voter, à l'aide du téléphone cellulaire, sur la suite de certaines intrigues.

La possibilité de participer à la construction de l'œuvre et son côté ludique ont retenu mon attention. Le délai de quelques mois entre la websérie et la présentation de la pièce fut trop long et j'ai eu le temps d'oublier mes choix créatifs. Ce constat influença ma décision de limiter mes demandes envers les participants en amont de la mise en ligne de ma fiction. De plus, leur contribution au développement de l'œuvre se fit à l'aide de suggestions personnelles et non pas par l'entremise d'un suffrage. Sachant que la spontanéité est primordiale dans les réseaux sociaux et qu'elle influence le niveau d'engagement du public, la réactivité des personnages aux actions de mes participants ressemblait à celle instaurée pendant la pièce de théâtre où l'impact des choix sur le déroulement était immédiat. L'atmosphère ludique, la simplicité des actions demandées et l'impression de contribuer à la création d'une œuvre singulière sont des propriétés que j'ai tenté de reproduire.

2.5 Une téléserie

La série télévisée *Unité 9* (Duval, 2012) a été diffusée de 2012 à 2019 sur les ondes de Radio-Canada. La trame narrative se déroulait à Lietteville, un centre de détention pour femmes. Les relations entre les protagonistes nourrissaient un scénario riche en rebondissements, les personnages étaient complexes et attachants, au point où les téléspectateurs partageaient leurs émois sur le site Facebook de l'émission, les commentaires et réponses de l'autrice offrant un sentiment de proximité au public. Le site Internet (Radio-Canada, 2012) regorgerait d'artéfacts en lien avec l'émission, telle que la photo d'une lettre reçue par une prisonnière, ainsi que des suppléments vidéo, des jeux-questionnaires, etc., le tout enrichissant l'univers de la fiction.

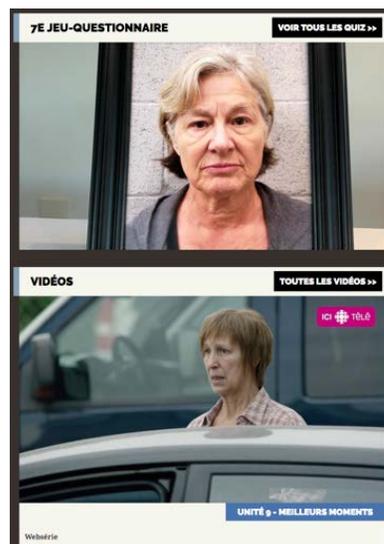


Figure 2-2 Exemple d'éléments disponibles sur la page de l'émission dans le site du diffuseur : [Radio-canada.ca/Unité 9](http://Radio-canada.ca/Unité9) consulté le 5 mars 2020.

Unité 9 traitait de sujets sensibles peu abordés dans notre société. Les échanges entre le public et la créatrice de la série m'ont permis de constater que les expériences difficiles interpellent l'empathie du public, ce qui a influencé le contenu de mon synopsis.

Unité 9
23 mars 2019 · 🌐

Cette dernière scène exclusive, je la dédie aux deux personnes qui ont permis à cette histoire de se rendre jusqu'à vous, Fabienne et Michel. Leur volonté et leur détermination d'offrir Unité 9 aux téléspectateurs et téléspectatrices a non seulement permis que ça se réalise, mais m'a surtout encouragée à donner le meilleur de moi-même. Ce dernier épisode nous donne l'occasion extraordinaire d'être ensemble pour un ultime mardi à Lietteville! Nous vous attendons! Danielle



👍❤️👎 3 k 403 commentaires 698 partages

Rachel Theberge Jeanne ,le meilleur est au bout de corridor comme le dit Ayota,ne regarde pas en arrière ,tu en as parcouru du chemin,tu es devenu ce que ton père,t'avait demander.Sois heureuse avec Kim et Victoire,ces pkoï que Kim a donner ce prénom a te fille.Ces ta VICTOIRE.

J'aime · Répondre · 48 sem 34

↳ Afficher 3 autres réponses

Unité 9 Auteur
Bonjour Rachel! je lis entre vos lignes tout l'amour que vous avez pour ce personnage. C'est beau! Danielle

J'aime · Répondre · 48 sem 1

Figure 2-3 Exemple d'un commentaire de l'auteur de la série de fiction Unité 9 sur la page Facebook de l'émission consulté le 5 mars 2020.

Alpha et Oméga, tout comme *Unité 9*, présentaient une dynamique transmédia différente du projet que j'ai réalisé. Dans les deux productions, les médias étaient complémentaires entre eux. Le suivi de la pièce de théâtre ou de la série télé pouvait se faire sans consulter les autres médias; les autres interfaces servaient à se plonger dans l'univers, mais leur consultation n'était pas nécessaire à la compréhension des intrigues. La trame de ma fiction a été dispersée à travers les DISTIC utilisés. Facebook était certes la plateforme centrale, mais la compréhension de l'œuvre n'était pas complète sans la consultation de la totalité de l'écosystème.

2.6 Un jeu pervasif

Selon Isabelle Astic (2017), le jeu pervasif combine des outils technologiques, tels que les GPS, et/ou virtuels avec des éléments de la vie réelle. Les concepteurs créent un univers où le niveau d'implication varie d'un joueur à un autre, selon sa volonté et sa disponibilité, car ces jeux ne requièrent généralement pas de synchronisme entre les participants. Astic développe ainsi à propos du jeu pervasif : « C'est un espace collaboratif où tout le monde construit ensemble une histoire, une expérience commune ; une plateforme de partage dynamique d'une expérience liée à un contexte particulier de lieu, de temps et de voisinage » (2017, p. 14).

Un jeu pervasif en particulier a retenu mon attention. Il s'agit de *Loé*, que Sanchez, Nez et Labat présentent comme l'objet d'un travail de recherche de l'équipe MeTAH (Modèles et technologies pour l'apprentissage humain). Utilisé par la Faculté de médecine de Grenoble, *Loé* est une mise en situation, un jeu de rôle, où des étudiants doivent réagir comme s'ils faisaient face à une réelle épidémie. Les interactions se font

par l'entremise de courriels, d'appels téléphoniques, de messages textes et de vidéoconférences, les participants interagissant entre eux, mais aussi avec les professeurs (Sanchez *et al.*, 2011, p. 53).

L'écosystème transmédiatique du jeu ressemble à celui de mon projet. Les instigateurs de *Loé* utilisent les canaux de communication usuels et aucune interface propre à l'expérience n'a été créée. Les actions espérées des étudiants sont celles qu'ils commettraient dans la situation réelle. Mon projet s'insérait aussi dans la vie des joueurs par l'entremise de leurs outils de communication virtuels quotidiens et son mode d'emploi se basait sur le niveau de translittératie² du public et la nétiquette³.

En général, un jeu pervasif sous-tend une quête, une recherche qui se fait seul ou en équipe. La communauté est souvent très unie, car sa solidarité peut mener à la découverte de la chose convoitée. Ma fiction était un drame familial. Il n'y avait pas de but à atteindre, pas d'équipe à former, mais un éventuel soutien moral des personnages par les participants et la contribution de ces derniers au déroulement de l'histoire.

² Selon *Wikipédia*, « la translittératie désigne la capacité de passer d'une structure de communication à une autre, qu'elle soit, orale, écrite, imagée, quel que soit son support de diffusion. Ce terme a été popularisé par Sue Thomas et est un dérivé du terme *littératie* conceptualisé par Jack Goody » (Translittératie, 2018), consulté le 9 septembre 2019.

³ Selon *Le grand dictionnaire terminologique*, « la nétiquette (mot-valise formée de *net* et d'*étiquette*) est l'ensemble des conventions de bienséance régissant le comportement des internautes dans le réseau, notamment lors des échanges dans les forums ou par courrier électronique » (OQLF, 2012).

CHAPITRE III

LE PROTOTYPE

Pendant l'été 2016, j'ai réalisé un prototype d'une durée de 15 jours dans le cadre du *Séminaire de développement de projet* (EDM7805). Il s'agissait d'une fiction où les personnages entraient dans la vie des participants par la porte de l'amitié virtuelle. L'histoire était diffusée à travers trois médias : Facebook, courriel et la poste, reproduisant une partie de l'écosystème de communication utilisé entre amis. J'ai défini une trame narrative initiale tout en me laissant guider par la contribution du public pendant le projet. Ce dernier était témoin des relations quelquefois conflictuelles entre les personnages formant un groupe d'amis. Au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue, les participants étaient appelés à prendre parti ou à aider certains protagonistes. Le prototype n'avait pas fait l'objet d'une grande préparation scénaristique et visait à tester cinq éléments techniques. Le premier concernait le risque pour le participant de perdre le fil d'un récit diffusé de façon discontinue à travers plusieurs plateformes. Le second avait pour objectif de confirmer l'affordance des DISTIC. En troisième lieu, je voulais évaluer de quelle façon la contribution des participants m'obligerait à réviser la trame dramatique ou la psychologie d'un personnage. Le quatrième point s'intéressait au nombre et aux types d'actions requises pour créer un univers séduisant et compréhensible dans une distribution transmédia. Enfin, le modèle a aussi servi à évaluer la charge de travail dans sa totalité. Il a fallu créer un profil Facebook et une adresse courriel pour chacun des personnages. Aussi,

j'ai incarné tous les rôles ; j'étais seule pour médiatiser les textes et répondre aux commentaires des participants.

Le projet a bien fonctionné et a reçu un bel accueil. Les réactions du public sur Facebook ont été constantes et les appels à la participation ont trouvé un réel écho. Une seule participante s'inventa un rôle et son heureuse initiative me permit de tester l'intégration d'une proposition imprévue à mon histoire. J'ai relevé le défi adéquatement et j'ai maintenu les liens avec son personnage jusqu'à la fin. La réception d'une carte postale par le courrier a connu un franc succès, les réactions virtuelles en faisant foi. Toutes les participantes ont suivi le projet jusqu'au bout, l'une d'elles ayant même entretenu une correspondance privée par courriel avec un personnage. Le public a facilement suivi la fiction à travers l'écosystème de diffusion car les idiosyncrasies des personnages étaient bien distinctes et les intrigues répétées de différentes façons.

En l'absence de comédiens, des photos libres de droits ont été utilisées. Cette avenue était très limitative quand il s'agissait de faire vivre les protagonistes car il était impossible d'utiliser des égoportraits. Le *storytelling* était aussi assez banal, car je n'avais ni le temps, ni les ressources, pour varier l'esthétique des publications. L'ajout de collaborateurs dans mon projet final a permis de diversifier les éléments visuels.

J'ai constaté que l'interactivité est un stimulant à la création, mais aussi un vecteur de vertiges ; une diminution de réactions du public créant instantanément une grande incertitude chez moi quant à l'intérêt de la fiction. J'ai compris qu'il fallait passer par-dessus les inquiétudes momentanées et conserver une vision d'ensemble de l'œuvre. Le prototype s'est avéré un travail exigeant en temps, en disponibilité et en énergie.

CHAPITRE IV

LES PARTICULARITÉS DU PROJET

L'expertise acquise lors de mon prototype, mes recherches d'œuvres inspirantes de même que mes lectures ont orienté la configuration de mon projet final. J'ai choisi de créer un scénario original avec l'aide de collaborateurs pour incarner les personnages. De plus, le nombre de DISTIC, la taille du public et la durée de diffusion différaient du projet-pilote.

4.1 L'originalité de l'œuvre

La singularité du projet et son aspect expérimental étaient la somme de trois caractéristiques principales. La première était la fragmentation d'un récit à travers des DISTIC reproduisant une architecture de communications virtuelles actuelles. Dans ce contexte de diffusion distribuée et de lecture asynchrone par un public non captif, il fallait trouver des procédés d'écriture qui assureraient la compréhension de la fiction par tous les participants.

Le deuxième objet d'expérimentation était le désir d'harmoniser les médiatisations servant au récit avec celles retrouvées dans les DISTIC utilisés par le public. La

phraséologie⁴ et l'esthétisme des publications devaient reproduire les codes d'usages et les participants devaient percevoir les protagonistes comme des amis virtuels. Les intrigues devaient faire appel à l'empathie et nourrir le désir d'entrer en contact avec les personnages.

Le maintien d'une cohésion scénaristique dans une œuvre collaborative constituait le troisième objet d'expérimentation. L'élaboration de la fiction était la résultante d'un mélange de mes idées, de celles des collaborateurs et des interventions des participants. À travers ce foisonnement de suggestions, la conservation d'une vraisemblance fictionnelle pouvait s'avérer un défi. Il en résulta une scénarisation en constante progression menant à un dénouement inattendu.

C'est ainsi que l'axe de création ne sera plus unidirectionnel ; il laissera la place à une façon de faire multiple, croisée, rhizomatique et plurielle. C'est à cette conclusion qu'aboutit Frank POPPER quand il propose le développement d'une sorte d'association de l'artiste et du public. (Ferrando, 2005, p. 11)

En parlant d'une expérience de co-écriture à travers le média social Twitter, Annie Côté écrit : « Le caractère des médias sociaux facilite la collaboration et abaisse la frontière entre lecteurs et scripteurs, qui passent aisément d'une posture à l'autre » (2014, p. 75).

Les trois enjeux principaux du projet sont la compréhension d'une fiction dispersée à travers différents médias, la narrativité reproduisant des schèmes de communication entre amis et le maintien d'une harmonie fictionnelle dans un dispositif interactif.

⁴ Deux définitions du terme *phraséologie* retiennent mon attention dans *Le Trésor de la langue française informatisé* (TLFI) : « Ensemble des tournures typiques d'une langue, soit par leur fréquence, soit par leur caractère idiomatique » et « Ensemble des tournures typiques d'un milieu, d'une discipline, d'une époque » (CNTRL, 2012).

4.2 Les critères de réussite d'une œuvre collective

L'ouverture d'une histoire à la contribution du public comporte le risque de perdre le contrôle sur son intelligibilité. Marie-Laure Ryan est critique par rapport aux créations collectives, car il existe un réel risque de détournement de l'univers initial.

Bien que certains universitaires voient le transmédia *storytelling* comme offrant la possibilité de co-créeer ou changer une histoire, la création collective n'est envisageable que lorsque le système consiste en une collection d'histoires individuelles, plutôt qu'une histoire globale. Il est toujours possible d'ajouter « sa propre histoire » à la base de données narrative qui collecte les différentes participations sur chaque médium, mais il serait désastreux pour la cohérence narrative d'autoriser les fans à atteindre et modifier le Vaisseau Mère, ainsi que l'industrie du divertissement appelle le document central. (Ryan, 2017, p. 8)

Elle réfère ici à l'interactivité dans un modèle d'expansion d'un monde fictionnel déjà existant souvent créé par l'industrie du divertissement, comme c'est le cas de *The Matrix*, cité dans la section 1.2. Ryan craint que l'apport du public ne modifie le Vaisseau Mère aussi appelé *canon*, soit la somme des caractéristiques propres à une œuvre. Elle cite le cas de *A Million Penguins*⁵, un roman collaboratif ouvert à toute personne désirant contribuer à sa rédaction moyennant son inscription au site, comme une catastrophe pour la construction d'un univers cohérent. Les auteurs Bruce Mason et Sue Thomas nuancent l'expérience des éditions Penguins Books et de l'Université Monfort. Ils constatent que le résultat a manqué de cohérence, que la pratique a pris

⁵ *A Million Penguins* est un projet d'écriture collaborative d'un roman de la maison d'édition Penguin Books et de l'Université Montfort. Il fut lancé en 2007 sur la plateforme MediaWiki et dura cinq semaines (Mason et Thomas, 2008).

une tournure qu'ils qualifient de *carnavalesque*⁶ avec les actions de certains contributeurs ressemblant à du sabotage. Même si le résultat final n'a pas été un roman traditionnel, l'œuvre s'est avérée une expérience enrichissante et doit être vue comme une performance et non pas comme une création littéraire (Mason et Thomas, 2008, p. 2).

Une différence d'interprétation du *canon* sous-tend les divergences d'opinions entre Ryan et les auteurs Mason et Thomas concernant le succès de *A Million Penguins*. Isabelle Périer dans *Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs, comment relativiser certaines notions*, classe les caractéristiques du *canon* dans un univers interactif sous trois acceptions. La première, plus restrictive, décrit le *canon* comme la somme des éléments de la fiction déterminés par les auteurs que les fans peuvent réinterpréter et non pas réinventer. C'est le cas, par exemple, dans les jeux de rôle découlant d'une œuvre cinématographique. La seconde consiste en une proposition plus libre : la définition d'un univers général à l'intérieur duquel les participants imaginent des personnages. La troisième définition se base sur un individualisme marqué : chacun propose son univers propre et l'annexe à celui des autres, au risque de créer un chaos (Périer, 2017b, p. 10).

Les doutes de Marie-Laure Ryan sur une éventuelle incohérence d'une œuvre interactive sont fondés dans la mesure où le *canon* auquel elle se réfère répond à la première acception. La proposition que j'ai faite dans mon projet se rapprochait de la seconde définition : une co-crédation de personnages cadrant dans un univers que j'ai préalablement déterminé. Aussi, le succès de mon projet ne dépendait pas d'une cohérence scénaristique parfaite, mais plutôt du maintien du plaisir et de l'intérêt chez

⁶ La carnavalisation désigne un renversement des hiérarchies, une prise de possession du monde par la classe populaire sans peur du ridicule (Simon, 2010).

mes participants, ce qui rejoint la définition de Soulier du *storytelling* citée en section 1.1, « une narration comme « performance » [...] « ...c'est-à-dire comme pratique communicationnelle en situation » (2006, p. 43). Joël De Rosnay admet que l'interactivité peut mener à une confusion, mais n'y voit pas un obstacle à la création : « Le risque de perdre le contrôle est essentiel dans la notion de partage » (2012, p. 152).

CHAPITRE V

LA COMMUNAUTÉ AUTOUR DE LA FICTION

J'ai abordé le travail avec une grande ouverture d'esprit, prête à m'enrichir de l'expérience de mes co-créateurs. La satisfaction procurée par le bouillonnement créatif et les apprentissages associés étaient mes agents motivateurs tout au long du parcours. Ma fiction était un divertissement et son succès serait déterminé par le plaisir qu'auront ressenti toutes les personnes qui y ont pris part.

5.1 L'équipe de collaborateurs

Les collaborateurs ont été recrutés à travers mes réseaux universitaire et professionnel. Toutes ces personnes s'engageaient bénévolement.

Une rencontre individuelle avec chaque postulant m'a permis d'expliquer en détail l'univers créatif et les exigences du projet. J'ai eu la chance que les cinq personnes rencontrées cadraient dans l'aventure. J'ai jaugé la chimie du groupe lors de notre première réunion où j'ai précisé les ressorts de mon œuvre : son écosystème, la liberté créatrice de chacun, un aperçu de la charge de travail et de l'échéancier. Consciente que ces personnes me consacraient de leur précieux temps, j'ai contenu la préparation de la fiction sur une période de dix semaines, à raison d'un peu moins d'une rencontre

aux dix jours. Le rythme était soutenu et il s'est intensifié à l'approche de la mise en ligne.

Intéressée à retrouver l'effet grisant du contact direct avec le public que j'avais connu lors de mon prototype, j'ai choisi de faire vivre un protagoniste. Une histoire à six personnages (cinq collaborateurs et moi) permettait une dynamique fictionnelle intéressante sans perdre le public avec un trop grand nombre de protagonistes.

5.2 Les participants

Je désirais regrouper une vingtaine de personnes intriguées par mon aventure. Elles formeraient les membres du public, aussi désignés comme les participants ou lecteurs. J'ai commencé les recherches approximativement deux mois avant la mise en ligne du projet, en les intensifiant dans les dernières semaines. J'ai sollicité des membres de ma famille, des amis et des collègues, les collaborateurs ont aussi contacté certains de leurs proches. Mon courriel d'invitation, que je voulais bref, contenait les éléments suivants : une présentation du projet, un court aperçu de l'histoire et en quoi leur implication la modifierait, une évaluation du temps quotidien qu'il devrait consacrer à la lecture et la période de diffusion.

Au total, 24 personnes ont accepté de suivre la fiction et ont fourni les coordonnées nécessaires au projet. Elles ont reçu deux courriels supplémentaires : le premier contenait les détails d'abonnement au groupe Facebook et aux comptes Instagram des personnages et le suivant, dernier avant le début de la fiction, en précisait la date de départ, le scénario, l'ergonomie du projet et une brève description des possibilités interactives. Les trois courriels envoyés aux participants sont en Annexe A.

5.3 Une hiérarchie participative

Trois groupes distincts formaient la communauté de la fiction, soit : mon rôle, celui de maître de jeu, dont je détaille les responsabilités au chapitre VI ; celui des collaborateurs ; celui des participants. Je me suis interrogée sur leur place respective dans le processus de création. J'ai réalisé un tableau comprenant les types d'interventions ouvertes à chacun des groupes. Je précise que l'arbitrage des actions concerne les choix finaux quant au scénario et à son déploiement.

	Arbitrage des actions	Élaboration du scénario	Commentaires et réactions	Publications originales
Maître de jeu	Oui	Oui	Oui	Oui
Collaborateurs	Non	Oui	Oui	Oui
Participants	Non	Non	Oui	Oui

Tableau 1- Implications créatives des différents groupes de la communauté.

Cette classification n'exprimait rien à propos de l'influence des participants sur l'œuvre. Ils pouvaient créer du contenu, soit à travers des commentaires ou par l'entremise de publications, sans que ces actions ne viennent modifier le déroulement de la fiction.



Figure 5-1 – Exemple de création de contenu par le public ne changeant pas le cours de la fiction, tiré de la page Facebook du projet le 19 février 2019.

Benjamin Hoguet différencie la participation de la contribution dans un univers interactif : « Les expériences contributives vont plus loin que les expériences participatives, car le public génère lui-même du contenu » (2016, p. 56). Afin de bien différencier l'implication des collaborateurs, participants et contributeurs, je me suis intéressée à l'étymologie des termes pour créer le nouveau tableau des hiérarchies participatives.

Le TLFi définit le verbe *collaborer* de la façon suivante : « participer à l'élaboration d'une œuvre, contribuer à un résultat » et le verbe *participer* : « Prendre part activement à quelque chose » (CNTRL, 2012). Un collaborateur et un participant n'ont

donc pas la même posture dans mon projet. Les personnes travaillant à sa création initiale, à son élaboration, sont donc des collaborateurs, tandis que celles qui souscrivent au projet une fois l'univers créé sont des participants. Patricia Marszal explique bien les deux termes. À propos de la participation dans une œuvre interactive, elle écrit : « Dans une pratique de type participative, le spectateur intervient dans un cadre préalablement défini par l'artiste sans pouvoir le modifier » (2018, p. 29). Puis, elle poursuit en précisant la notion de collaboration de la façon suivante :

Collaboration : étymologiquement, le mot vient du latin *co* (« avec ») et *laborare* (« travailler »). Il désigne un processus par lequel deux ou plusieurs personnes ou organisations s'associent pour élaborer une œuvre commune (du dessin à la performance) ou un projet artistique commun (revue, exposition, etc.) suivant des objectifs partagés. Les collaborations peuvent s'effectuer dans des temps synchrones ou non et depuis plusieurs lieux (voir, par exemple, les pratiques en réseau). (Marszal, 2018, p. 29)

Je souhaitais que les interventions des participants dans la fiction influencent son déroulement et que l'équipe de création, composée de moi-même et des collaborateurs, ajuste le récit en conséquence. Dans sa description de cette synergie créatrice, David Rokeby rapproche le rôle du créateur et de l'interacteur.

But in fully interactive technologies, the flow of information goes both ways; the apparatus become more permeable membranes. If there is a balance of flow back and forth across this membrane, then the interactive technology is an intermingling of self and environment. (1995, p. 11)

Le TLFi décrit ainsi la *contribution* : « Part apportée à une œuvre commune » (CNTRL, 2012). Une part constitue plus qu'une intervention. Le concept d'œuvre commune dans cette définition met en exergue le sentiment d'appropriation qu'aurait le participant face au projet en s'insérant dans son trajet scénaristique. Un participant qui génère un contenu influençant l'évolution de l'histoire devient un contributeur, que ce soit à travers un commentaire, une publication originale ou un courriel. Céline Masoni Lacroix exprime ainsi ces actions :

Or, le fan désire « la complétude de l'univers fictionnel ». Le fan qui s'engage dans l'écriture de fictions à partir d'un matériel narratif existant, personnages, intrigues, interactions, s'insère dans les blancs du texte et les remplit, se focalise sur tel personnage, impose de nouvelles interactions, construit de nouvelles intrigues. Il transgresse la clôture du récit classique, la fonction d'auteur, voire la participation de lecteur au sens du texte. (Masoni Lacroix, 2012, p. 63)

Le groupe des contributeurs est ainsi ajouté à un nouveau tableau.

	Synopsis et Régulation des actions	Élaboration du scénario	Commentaires et réactions	Publications originales	Influence le scénario
Maître de jeu	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Collaborateurs	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Contributeurs	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Participants	Non	Non	Oui	Oui	Non

Tableau 2- Implications créatives des groupes formant la communauté avec l'ajout des contributeurs.

En résumé, le maître de jeu, aidé des collaborateurs, formaient le noyau créatif de la fiction autour duquel gravitaient les participants, la teneur de leurs irruptions narratives pouvant les élever au rang de contributeurs.

Si la place de la contribution était importante dans mon projet, je ne m'attendais pas à ce que tous les membres du public s'investissent également. Julien Pierre réfère à *Wikipédia* pour ce qui concerne les études sur le taux d'interactivité dans les communautés virtuelles : « Moins de 1% de la population contribue de façon active, 9% participe occasionnellement, et 90% sont des consommateurs passifs, qui ne contribuent jamais » (Pierre, 2011, p. 24).

CHAPITRE VI

LA NATURE DE L'ŒUVRE

Mon projet comportait un univers fictionnel unique se rapprochant d'un roman collaboratif, mais exempt de diégèse. Les éléments narratifs provenaient de différentes sources (écrites, imagées, audio ou vidéo) et étaient dispersés à travers plusieurs médias. Avec autant de diversité esthétique, l'œuvre ne se classait dans aucune forme littéraire précise. Quand vint le moment de la proposer aux potentiels collaborateurs, j'en énonçai les fonctionnalités et fis des parallèles avec des univers connus, car il était impossible de la catégoriser de façon à la présenter en un seul mot.

Les conditions de production de la fiction empruntaient les dynamiques du jeu de rôles et des spectacles d'improvisation théâtrale. Le jeu de rôle réunit un maître de jeu et des rôlistes. Dans cet univers, les histoires sont généralement inspirées de séries télévisuelles ou cinématographiques populaires ou sont parfois créées de toute pièce par le maître de jeu. J'exerçais cette dernière fonction, soit la responsable de la scénarisation et du suivi de son déroulement. La posture de mes collaborateurs se comparait à celle des rôlistes ; les personnes incarnant les protagonistes. Le public était témoin des interactions et pouvait éventuellement créer son propre personnage.

Dans les spectacles d'improvisation, le comédien doit inventer son personnage et son texte en fonction d'un thème nouvellement connu. Les performances peuvent être individuelles ou en groupe. La trame scénaristique de ma fiction était écrite tandis que

les publications originales, les échanges entre protagonistes et les réponses aux participants étaient improvisés par les collaborateurs.

Les éléments fondateurs de l'œuvre étaient basés sur les quatre composantes des jeux de rôle énumérés par Caïra : « des règles, un univers, un scénario et des personnages » (2007, p. 70). J'ai ajouté en amont de cette liste « une promesse », tel que recommande Hoguet lors de la création d'un univers transmédia (2016, p. 54). Ces intentions n'avaient jamais été explicitement évoquées au public, mais nous avaient servi de guide lors de l'élaboration du projet.

6.1 Les fondements de la fiction

6.1.1 Une promesse

Les participants devaient être intrigués par le projet proposé et avoir le sentiment d'adhérer à une œuvre surprenante avec, entre autres, la possibilité de bouleverser le cours des événements. Il était essentiel qu'ils comprennent comment ils contribueraient à la construction de la fiction. Ils devaient saisir ce qui les unissait à la communauté et ce qu'on attendait d'eux. Le récit devait inspirer son propre ressort motivationnel avec une accroche simple, courte et efficace. En somme, en tant que maître de jeu, je devais m'engager à ne pas décevoir les participants et à faire en sorte que l'expérience promise se concrétise.

6.1.2 Des règles

Dans *Créer et produire pour les nouveaux médias*, Bertrand Hoguet avance que nous devons « percevoir le public comme économe de ses efforts » (2016, p. 55). La facilité qu'aurait mon public à suivre l'histoire à travers différentes plateformes demeurait un enjeu. Mon projet ne devait pas être alourdi par un long mode d'emploi à suivre. J'accompagnais les participants sans les diriger. L'utilisation des réseaux sociaux selon la nétiquette était le seul règlement sous-entendu.

Je désirais que l'ensemble des membres du public soit avisé de toutes les communications narratives, comme des spectateurs devant un film. Cette exigence était facile à remplir dans le groupe Facebook et sur Instagram, si on évitait la messagerie privée. Par contre, les échanges par courriel entre personnages devaient être envoyés au public en cci (copie conforme invisible) et celui-ci recevait la missive comme s'il avait la possibilité d'espionner les conversations, tel un voisin indiscret. Si un membre du public contactait un personnage par courriel et que son écrit influençait le scénario, il était envoyé à tous avec la réponse du personnage. La régulation de l'information pour tous les participants à propos des intrigues importait afin de consolider l'effet de communauté et susciter ce que Masoni Lacroix nomme les *transgressions narratives* (2012, p. 66), soit les engagements collaboratifs entre les fans.

En tant que maître de jeu, je m'imposais les contraintes suivantes : ne pas intervenir dans le procédé stylistique des collaborateurs et intégrer au scénario les extensions narratives des participants.

6.1.3 Un univers

Dans son livre *La vérité de la fiction : comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité*, Jean-Pierre Esquenazi s'interroge sur les

conditions qui font que les lecteurs attribuent des propriétés réalistes à des éléments de récits de fiction : « [...] une « vérité fictionnelle » est une proposition suscitée par un récit fictionnel qui constitue pour le destinataire de ce récit une paraphrase de sa propre existence, au moins en partie » (2009, p. 18). Cette définition, couplée au déploiement de mon projet calqué sur l'architecture de communication virtuelle personnelle des participants, encourageait un scénario lié à des expériences humaines courantes et réalistes.

L'univers du projet faisait appel à des référents contemporains (ex. : lieux existants, photos très récentes) l'ancrant ainsi dans le présent et permettant aux membres du public de s'y identifier. Ils étaient conscients qu'ils participaient à la création d'une histoire, avec des intrigues, des personnages, des lieux évoqués, et les intérêts les unissant aux protagonistes devaient être crédibles afin qu'ils se sentent naturellement interpellés par les intrigues. Les thèmes abordés renvoyaient à des expériences universelles et vectrices d'empathie face auxquelles le public savait quelle posture adopter.

6.1.4 Un récit

L'histoire était racontée sous forme de dialogue et ouverte à la contribution du public, ce qui sous-entend un arc dramatique fait d'intrigues malléables. « De grands récits sont souvent inadaptés au jeu de rôle, car les joueurs n'ont rien à y faire » (Caïra, 2007, p. 59).

Le récit se développait à travers une suite de publications écrites par les personnages dans différents DISTIC reprenant certaines caractéristiques de l'improvisation. Tel que l'énonce Marc Doré « [...] une impro bien menée est comme un texte dramatique fait de répliques, une à une, se répondant de près, comme agrafées entre elles » (2011, p. 47). Les dialogues entre les personnages apparaissaient sous forme de commentaires

aux publications. La structure rédactionnelle relevait d'une représentation mimétique des règles de communication via les réseaux sociaux. Lucie Merra précise » [...] nous constatons que l'énonciation sur les médias sociaux est extrêmement codée socialement, tout en étant prédéterminée par des instruments de communication qu'on ne pourrait considérer comme neutres » (2013, p. 281). L'idiosyncrasie des protagonistes et les mises en situation étaient enchâssées dans les échanges, et ce, sans narration pour guider le lecteur. Certaines communications servaient à faire avancer l'intrigue, d'autres à mettre en lumière la psychologie des personnages. Le style de l'œuvre se rapprochait quelques fois du *roman psychologique*⁷ avec les questionnements des protagonistes et l'évocation de leurs tourments. Leurs actions encourageaient la participation du public en suscitant l'utilisation des boutons d'empathie tels que *j'aime* ou *rire* et la rédaction de commentaires.

Un texte sans diégèse induisait une histoire où les communications entre les personnages servaient à développer l'intrigue. « Y a-t-il une histoire sans heurts ? Non, ou si, mais elle ne vaut pas la peine d'être racontée » (Doré, 2011, p. 74). J'avais fait le pari qu'une histoire basée sur une confrontation entre protagonistes solliciterait l'attention des lecteurs, les rivalités et les alliances étant une source inépuisable d'intrigues, et permettrait de camper rapidement des personnages forts et typés. Par contre, qui dit conflits ne dit pas guerre ; mon projet demeurait un divertissement basé sur l'intérêt et la participation d'un public que je ne voulais pas rebuter.

Écrire une fiction interactive où l'apport du public risque de réorienter la trame dramatique, c'est écrire sans s'attacher aux intrigues. Tout comme dans la rédaction

⁷ Selon *Wikipédia*, le roman psychologique « est une œuvre de fiction en prose qui met l'accent sur la caractérisation intérieure de ses personnages, ses motivations, circonstances et actions internes qui naissent ou se développent à partir des actions externes » (Roman psychologique, 2020) consulté le 01 mars 2020.

d'une série télé, il y a une double préoccupation, tel que l'explique Anaïs Goudmand dans les propos recueillis par Marieke Mille ; soit une tension narrative à court terme, pour la clôture des épisodes, et une autre à long terme pour le développement de l'intrigue principale (2015, p. 1). Afin d'en vérifier la faisabilité scénaristique et temporelle, le projet ayant une durée prédéterminée, il était essentiel de planifier les intrigues jusqu'au dénouement tout en ne s'y attachant pas par crainte de repousser des interruptions narratives intéressantes proposées par le public. Marszal parle d'une œuvre en progression : « Désormais, la collaboration s'ouvre à une dimension élargie, celle du public même qui participe à l'élaboration de l'œuvre variable, combinatoire, véritable *work in progress* » (2018, p. 26).

Le concept de *becoming* est aussi utilisé dans la création d'œuvres collaboratives. « *Becoming* has been conceived as dynamic process, as embedded practices and events that evolve in space and time, expressing the dynamic nature of human interaction, interplay and relation with the world » (Mytilinaïou *et al.*, 2011, p. 93). Cette notion s'applique tout à fait à la dynamique du projet. L'ouverture à la participation, autant de mes collaborateurs que du public, inscrivait le récit dans un perpétuel mouvement, mu par différentes forces. Dans une œuvre en *becoming*, le scénario, les personnages et l'atmosphère générale évoluent au fur et à mesure de son déploiement et selon les échanges avec le public. Mytilinaïou, Cham et Hutchison expliquent que l'esthétique d'une œuvre en *work in progress* ne peut être connue à l'avance. « Designing experiences can by no means guarantee or predetermine a meaningful and aesthetically advanced outcome ; such dimensions emerge in use, by interacting within the frames of a particular world » (Mytilinaïou *et al.*, 2011, p. 92). La portée du projet s'était révélée au fur et à mesure de sa concrétisation et j'ai procédé à quelques ajustements scénaristiques afin de ne pas irriter le public.

6.1.5 Des personnages

Les personnages ne devaient pas être trop nombreux afin d'éviter un éparpillement de l'intrigue. La bible se limitait à quelques traits psychologiques facilement perceptibles par le public. Les personnalisations de style de publications contribuaient à différencier les protagonistes. Cette diversité bonifiait l'expérience du *storytelling*.

Les traits de personnalité malsains, tels que l'intimidation, sont des actes non-rassembleurs qu'aucun participant n'aimerait retrouver dans son fil d'actualité, et qui risqueraient de le repousser ; l'aspect ludique de l'œuvre devait prédominer.

6.2 L'écosystème de la fiction

Mon œuvre de fiction transmédia était un divertissement suivi en dilettante autant par les collaborateurs que par le public. Hoguet et Chauvin réitèrent l'importance d'utiliser une ergonomie courante afin de faciliter le processus d'adhésion. « Le créateur doit lier le récit à la technologie en mettant au centre de ses préoccupations le public tout en veillant à affirmer son point de vue et ses intentions » (2016, p. 81). La facilité d'utilisation et l'accessibilité des plateformes numériques choisies ont simplifié leur consultation. Laurent Cosnefroy confirme cette assertion en relatant plusieurs études démontrant les effets positifs du sentiment de compétence sur le maintien de l'intérêt en situations académique et professionnelle (2007).

Une veille technologique m'avait permis de constater que depuis mon prototype, Facebook restait en tête de liste des DISTIC utilisés. Instagram, quant à lui, gagnait en popularité dans la tranche d'âge des millénariaux surtout depuis l'activation de sa

messagerie privée. Ces observations empiriques rejoignent celles du CEFRIO (2018, p. 10).

Parmi les adultes québécois	Total 2018	Hommes	Femmes	18-24 ans	25-34 ans	35-44 ans	45-54 ans	55-64 ans	65-74 ans	75 ans et plus
Facebook	70 %	66 %	74 %	82 %	81 %	83 %	71 %	65 %	47 %	28 %
YouTube	64 %	65 %	63 %	84 %	83 %	75 %	66 %	51 %	31 %	21 %
Instagram	24 %	22 %	25 %	62 %	33 %	30 %	18 %	8 %	5 %	6 %
LinkedIn	18 %	20 %	15 %	22 %	20 %	29 %	18 %	12 %	5 %	4 %
Pinterest	17 %	7 %	26 %	25 %	23 %	17 %	17 %	13 %	8 %	6 %
SnapChat	16 %	16 %	17 %	69 %	25 %	10 %	6 %	4 %	1 %	0 %
WhatsApp	14 %	14 %	14 %	22 %	12 %	23 %	17 %	8 %	5 %	1 %
Twitter	12 %	15 %	9 %	23 %	12 %	16 %	10 %	9 %	5 %	5 %

Tableau 3 – Statistiques d’utilisation des médias sociaux parmi les adultes québécois en 2018, tiré du CEFRIO.

En plus du courriel et de la poste, j’avais retenu deux DISTIC selon leur popularité et leur disponibilité sur plusieurs appareils électroniques. Un plus grand nombre de médias aurait éparpillé le scénario sans offrir de plus-value à l’expérience. Je détaille ici les motivations derrière mes choix de canaux de diffusion et leur utilisation dans le projet.

6.2.1 Facebook

Sa toujours grande popularité était indéniable. Le média permettait de créer un groupe secret, de publier du texte, de la vidéo, des éléments sonores, ainsi que d’ajouter des hyperliens. Le média était toujours très interactif avec l’usage des commentaires et des boutons de réaction. Les communications étaient agrégées dans le groupe secret, facilitant ainsi une lecture en rattrapage. Elles apparaissaient aussi dans le fil individuel des participants augmentant l’incursion des protagonistes dans leur sphère privée, ajoutant ainsi une sensation de proximité. De plus, la possibilité pour les

administrateurs de savoir qui avait pris connaissance des publications faisait de cette interface le pilier de diffusion.

6.2.2 Instagram

Média social centré sur la diffusion d'images fixes ou en mouvement, il ajoutait au réalisme et à l'implantation de la fiction dans le moment présent avec la découverte des personnages à travers des égoportraits et des photos de leur environnement. Les participants avaient l'option d'apprécier et de commenter.

Contrairement à Facebook, où les membres du public n'avaient qu'à adhérer au groupe pour voir toutes les actions des protagonistes, les participants devaient s'abonner au compte individuel Instagram de chacun des personnages. Les publications en lien avec l'œuvre apparaissaient dans le fil d'actualité des participants, mêlées à travers leur flux de réception général, sans agrégation. Il était aussi possible de visiter les pages de chacun des personnages afin d'afficher les dernières nouvelles.

6.2.3 Le courriel

Interface de plus en plus délaissée pour les communications amicales, le courriel s'avère encore utile pour des textes loquaces et personnels. Il servait à des correspondances individuelles ou destinées à un groupe restreint.

6.2.4 Le courrier postal

Connaître l'adresse civique d'un ami indique une intimité certaine avec cette personne. L'envoi de courrier ajoutait un élément ludique qui renforçait le sentiment d'appartenance à une communauté en plus d'ancrer la fiction dans la réalité avec la possession d'un artéfact.

J'ai rejeté la messagerie texte reliée au téléphone cellulaire, car je la considérais trop intrusive dans la vie des participants. YouTube, Twitter, WhatsApp et Pinterest n'offraient pas de fonctionnalités singulières méritant que je les intègre au projet. Aussi, il m'importait que les médias sociaux retenus soient utilisés de façon courante par mon public. Sachant qu'il serait composé de personnes de mon entourage, donc, en général, des adultes de plus de quarante ans, j'ai rejeté Snapchat, média social populaire chez les adolescents. Je n'ai pas retenu l'option d'un blog récapitulatif ou toute forme d'épitomé, car la complexité de la compréhension de mon œuvre diffusée à travers différents médias et consultés par les lecteurs dans un espace-temps qui leur est propre était l'un des jalons du volet expérimental de mon œuvre.

Mon écosystème de diffusion était donc composé de Facebook, d'Instagram, du courriel et du courrier postal. Il s'agit de médias complémentaires qui ont permis de faire évoluer l'histoire à travers leurs fonctionnalités propres.

CHAPITRE VII

LE PROCESSUS CRÉATIF

Cette section s'attarde aux étapes créatives et à la latitude des collaborateurs dans la construction de la fiction.

7.1 L'élaboration du scénario

Le genre de la fiction aurait pu être, entre autres, comique, policier ou du ressort de la quête. J'avais choisi de l'orienter vers le drame, car je considérais ce style plus facile à interpréter pour les protagonistes et aussi plus grand vecteur d'empathie, donc de réponses de la part des participants.

À la recherche d'une épreuve ou d'une difficulté universelle de la vie suscitant l'entraide et le support moral, mes observations de Facebook m'avaient dirigée vers un décès comme élément perturbateur de mon schéma narratif. En effet, il n'est pas rare de voir des gens y publier des textes touchants à propos de la disparition d'un de leurs proches et de recevoir plusieurs marques de sympathie, même de personnes qu'ils connaissent peu ou pas. Une telle mise en situation permettrait aux protagonistes de se soutenir mutuellement et de détailler leurs liens familiaux. Elle donnerait au public une occasion d'interagir en manifestant leur compassion. Courbet, Fourquet-Courbet et

Marchioli citent Rimé pour expliquer le recours aux DISTIC pour exprimer la douleur personnelle.

Rimé (2005) explique que face à une expérience émotionnelle négative intense, les personnes cherchent très vite à produire du sens pour interpréter l'événement impliqué. Pour ce faire, lorsqu'elles ne peuvent plus donner du sens seules, elles ont souvent besoin de recourir aux ressources sociales et culturelles fondamentales comme les idéologies, les traditions, les grands récits via la communication. (Courbet *et al.*, 2015, p. 288)

L'équipe créative que nous formions m'avait inspirée une dynamique familiale dont les personnages concordaient avec l'âge de chacun :

La trame s'articule autour de la maladie et du décès d'un homme âgé (personnage passif). Ses enfants, issus de deux lits différents et de grand écart d'âges, se disputent au sujet de l'héritage. L'histoire bascule à l'annonce d'un enfant illégitime. Les positions de chacun se campent selon qu'ils croient ou non à la véracité de ses origines.

J'ai présenté ce synopsis lors de notre première rencontre et l'accueil a été très favorable, chacun y trouvant son compte pour développer un personnage. Au fur et à mesure de nos réunions, nous avons développé en équipe une série d'intrigues qui a modifié un peu ma proposition. J'ai été soucieuse de respecter le plus possible leurs initiatives créatrices, car le succès de mon projet reposait beaucoup sur leur enthousiasme. Olivier Caïra soutient que le jeu de rôle se réalise à travers « un compromis entre les goûts individuels et le caractère collectif du jeu » (2007, p. 11).

J'ai beaucoup insisté sur l'aspect spontané et concis du projet que j'appelle l'effet *Twitter 280 caractères*. Cette allégorie reproduit bien le contexte de l'œuvre : des textes courts, écrits dans une certaine urgence et destinés à des gens submergés d'information. Toutes les composantes du projet devaient faciliter sa compréhension : des intrigues simples, concises et répétées, des artefacts évocateurs et

une psychologie des personnages facile à décoder. Tout au long de la création du scénario, nous avons été attentifs à élaborer des actions permettant au public de commenter et de s'attacher aux personnages.

Nous avons préparé une histoire se concluant à la fin des trois semaines de diffusion. Il s'agissait de notre corps fictionnel, une colonne vertébrale sur laquelle se grefferaient les interventions du public. Elle devait prendre une forme réaliste, quels que soient les appendices qui y seraient attachés. Nous avons détaillé la première semaine de diffusion dans un tableau et avons précisé les deux autres en cours de projet, nous permettant de nous ajuster aux propositions et réactions des participants.

7.2 L'élaboration des personnages

Les collaborateurs ont calqué leurs avatars sur certaines de leurs caractéristiques personnelles : âge, ethnie, milieu de vie, facilitant ainsi la création d'artéfacts visuels (égoportraits, photo de lieux visités, etc.).

Chacun a rempli les points de la courte bible que je leur avais fournie. Cette bible et tous les autres documents, devaient aussi répondre à la métaphore de Twitter⁸. Les particularités des personnages (occupation, passions, défauts, qualités, petits secrets) y étaient notées de façon succincte afin que tous les collaborateurs puissent les retenir

⁸ Des textes concis tel que je l'ai décrit à la section 7.1

facilement. En Annexe B, l'exemple de bible du personnage de Ludovic créée par le collaborateur.

Les collaborateurs étaient responsables de l'élaboration de l'esthétique de leurs publications, qu'elles soient textuelles ou imagées. Je n'avais aucune attente spécifique en ce sens. Il m'importait seulement que les messages et l'idiosyncrasie des personnages soient bien compris.

CHAPITRE VIII

LES PLATEFORMES DE COMMUNICATION POUR LE CO-TRAVAIL

Nous avons eu un total de sept rencontres préparatoires et chacune comportait un ou des absents. Entre les réunions, nous communiquions de façon virtuelle. Pour la mise en ligne, les personnages avaient des adresses courriel de la société Google. Nous avons donc utilisé les outils collaboratifs de cette entreprise, dont son espace de stockage et son chiffrier. Nous avons aussi communiqué via la messagerie Messenger, la fonctionnalité permettant de distinguer si un destinataire a ouvert le message étant avantageuse. Pour planifier des rencontres, les collaborateurs choisissaient leurs préférences à travers les suggestions de rendez-vous proposés dans un document de l'application Doodle.

8.1 Les documents

Afin que les informations ne se dédoublent et ne s'éparpillent pas, j'ai limité le nombre de documents à une ligne du temps concernant la vie du personnage passif Raymond Milo, à un organigramme des personnages, et à un scénario, qui ont tous été déposés dans le disque Google du groupe.

8.1.1 La ligne du temps et les organigrammes

L'artiste Raymond Milo était le personnage passif autour duquel tous les personnages actifs gravitaient. La ligne du temps servait à illustrer graphiquement les étapes de la vie du peintre et à situer les personnages dans l'historique familial. Des organigrammes résumant les traits distinctifs de chacun des personnages et détaillant leurs liens avec les autres ont servi de référence. La ligne du temps est en Annexe C et deux exemples d'organigrammes, en Annexe D.

Au début des rencontres, je demandais à chacun de décrire son personnage, ses rapports avec les autres et sa place dans l'intrigue afin que tous mémorisent les liens qui les unissaient, car pendant la mise en ligne du projet, aucun de nous n'aurait le temps de s'y référer.

8.1.2 Un scénario transmédiatique : un document à lecture non linéaire

Le scénario d'un projet transmédia ne se lit pas comme un texte continu. Il contient peu de diégèse et pas de dialogue, car ils seront improvisés. Le document de référence de la mise en récit doit intégrer à la fois les éléments fictionnels et transmédiatiques de l'œuvre afin qu'ils soient déployés correctement dans les différents DISTIC. Le scénario ressemblait donc à une liste d'actions dispersées à travers des lignes et des colonnes, tel qu'évoqué par Marie-Laure Ryan : « Suivant cette nouvelle vision de l'écriture filmique, le rôle du réalisateur est d'être une sorte de chef d'orchestre qui coordonne des médias variés imbriqués dans le projet via des ponts et des *timelines* pour assurer leur cohérence » (2017, p. 11). Le déroulement se lisait sous la forme d'un tableau, les actions inscrites à l'intersection d'une colonne et d'une ligne. Chaque colonne désignait un média, chaque ligne un protagoniste. Les périodes de diffusion avaient leur couleur distinctive. La case du protagoniste qui devait agir en premier était aussi colorée. Les autres actions inscrites, mais non colorées, étaient soit des

commentaires en lien avec l'action principale, soit des activités secondaires. Les collaborateurs pouvaient publier des actions supplémentaires pour ancrer le projet dans la réalité, dans leur environnement (ex. : des égoportraits), mais ces communications improvisées n'étaient pas ajoutées au document. Le résultat était très visuel et aisément modifiable. Il était facile de voir si un canal de diffusion était sous-utilisé ou si un protagoniste prenait plus de place qu'un autre. Le tableau était divisé en trois périodes de mise en ligne. J'ai créé une feuille par semaine et chaque jour de la semaine se trouvait sous un onglet. L'Annexe E contient deux exemples de tableaux scénaristiques.

CHAPITRE IX

UN MODE D'EMPLOI POUR LES COLLABORATEURS

Forte de l'expérience acquise lors de mon prototype, j'avais développé un petit guide de rédaction destiné à mes collaborateurs afin que le déploiement de la fiction soit réaliste et convaincant, qu'il exploite toutes les plateformes et maintienne l'intérêt et l'interactivité.

9.1 L'affordance des médias

Il était important de s'assurer de l'affordance des médias afin de reproduire un dispositif de communications virtuel entre amis. Les participants devaient retrouver une configuration et un usage connus afin d'ancrer le projet dans leur quotidienneté. Chacun des médias était utilisé pour ses qualités intrinsèques, par exemple, les égoportraits sur Instagram et les longs textes envoyés par courriel.

9.2 Un récit suscitant l'interactivité, l'échange

Le récit s'écrivait au *je*, les personnages se livrant au public, et ce, surtout dans les courriels qui permettaient de détailler l'idiosyncrasie des personnages et les imbroglios. Selon Joël de Rosnay, « c'est dans l'échange, la communication, la découverte de l'autre que peut s'instaurer la démarche empathique, le flux empathique » (2012, p. 197).

L'appellation même des réseaux sociaux exprime leurs raisons d'être, soit des lieux de socialisation et comme le précise Nadia Gauducheau, les échanges adviennent entre de parfaits inconnus : « Le partage des émotions peut, aussi, conduire à modifier les rapports et instaurer un rapprochement affectif entre personnes qui ne possèdent pas de liens préalables » (2008, p. 390).

Tel que je l'ai énoncé en section 1.1, le *storytelling* est une narration faisant appel à l'émotion et à l'empathie. Serge Tisseron exprime ainsi la définition usuelle de l'empathie « le fait de s'identifier à quelqu'un du point de vue de ce qu'il ressent » (Tisseron, 2013, p. 10).

Il détaille trois niveaux d'empathie, l'empathie directe, l'empathie réciproque et mutuelle. « L'empathie directe : je me mets à la place de l'autre » (Tisseron, 2013, p. 15), ce qui correspond aux messages de support des participants lors du décès du peintre.



Figure 9-1 Exemple d'empathie directe, tiré de la page Facebook du groupe le 9 février 2019.

Les interrogations posées ouvertement par les protagonistes à propos de leurs tourments suscitaient des conseils de la part du public et relevaient de l'empathie réciproque : « j'accepte que l'autre se mette à ma place » (Tisseron, 2013, p. 15). Il s'agit du deuxième niveau.

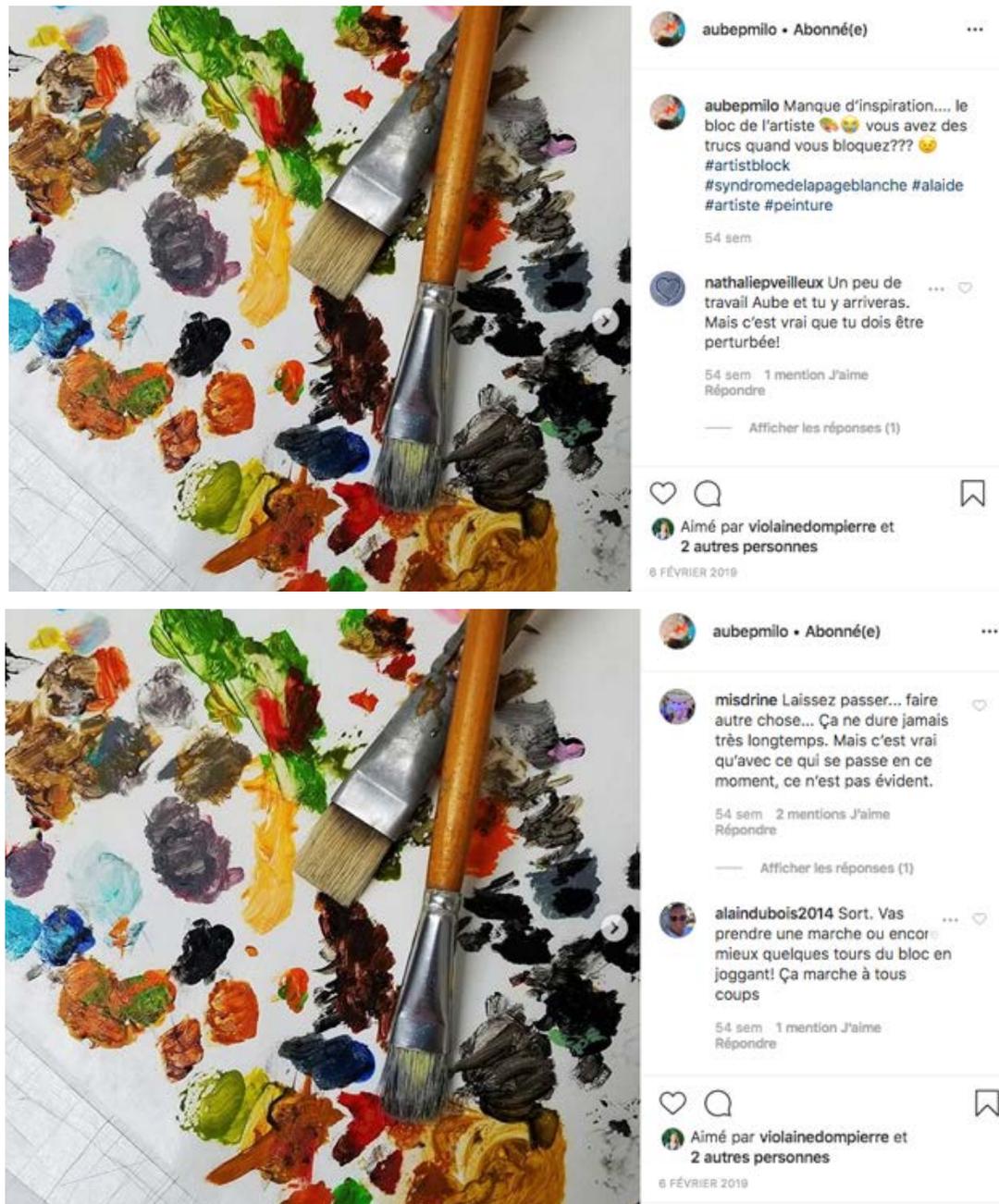


Figure 9-2 Exemple d'empathie réciproque, tiré du compte Instagram de Aube Milo le 6 février 2019. Questionnement du personnage dans la première image et réponses de deux participants dans la seconde.

Le dernier niveau, l'empathie réciproque et mutuelle : « j'accepte que l'autre m'informe de ce que je suis et me révèle à moi-même » (Tisseron, 2013, p. 15), supposait une évolution des personnages suite aux réponses des participants.

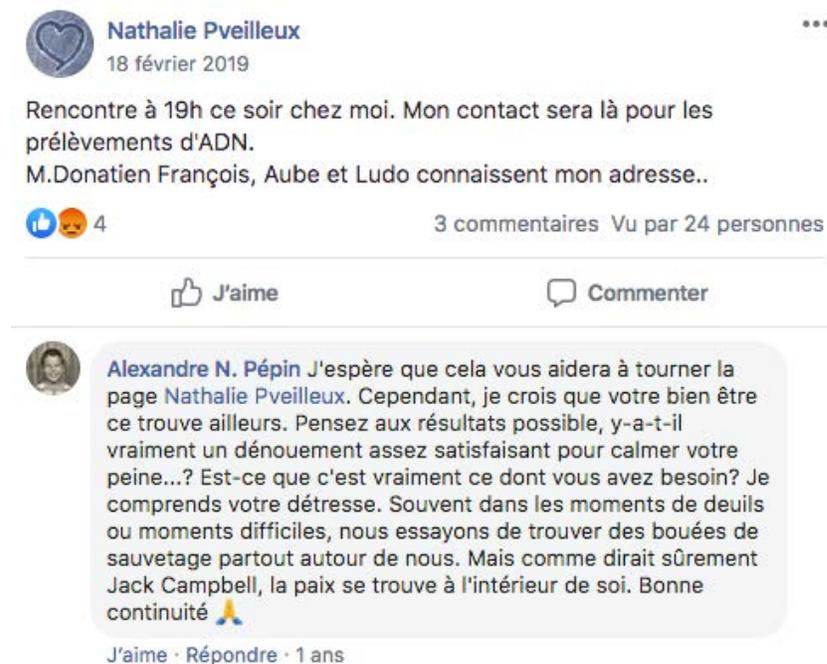


Figure 9-3 Intervention qui influença la démarche d'un personnage en participant à l'adoucissement des propos du protagoniste dans les publications subséquentes, tiré de la page Facebook du projet le 18 février 2019.

Ces précisions quant à la nature de cette faculté soulignaient les possibilités d'accroches narratives. Ainsi, pour engager un lien avec le public, les personnages pouvaient avoir besoin d'appréciation, d'écoute, de support ou de conseils.

Les protagonistes devaient éviter de se parler entre eux trop longtemps sans ouvrir leurs communications aux autres membres de la communauté. Certaines techniques d'improvisation énumérées par Marc Doré s'appliquaient : tendre une perche pour que l'histoire continue en évitant les commentaires fermés, rebondir sur les commentaires des autres (2011). L'utilisation de la forme interrogative et l'humour, même noir, étaient des actions qui provoquaient des réactions. Une variété dans les styles de publications (imaginées, textuelles, vidéo ou audio) soutiendrait l'attention et l'intérêt du public. En somme, l'écriture du récit devait elle aussi « [...] être empathique, car elle devait anticiper les réactions du public », tel que conseillé par Benjamin Hoguet (2016, p. 85).

La temporalité du scénario laisserait la chance au public d'assimiler et de commenter les nœuds ; un déploiement trop rapide de l'histoire entraînerait un retard de lecture chez certains participants ayant moins de disponibilité et réduirait leur chance de contribuer.

9.3 Des itérations, des consolidations et des renvois aux autres médias

La répétition des intrigues par différents personnages et sous différentes formes permettrait de consolider l'histoire dans l'imaginaire d'un public non captif. Si un protagoniste diffusait un texte en réponse à l'un de ses pairs, il était préférable qu'il mette sa réponse en contexte, tout en restant naturel. Les liens entre les personnages pouvaient aussi être appuyés afin que l'organigramme familial se dessine devant le public.



Figure 9-4 – Évocation des liens entre personnages, tiré d'une page Instagram le 1 février 2019.

Tout en veillant à ce qu'elles s'insèrent naturellement, les initiatives pour guider une lecture asynchrone des membres du public étaient souhaitables.

Ruth Page utilise l'analogie de la « peinture pointilliste » pour représenter la particularité de l'univers transmédia ; s'attarder à un point, donc à un message, empêche de percevoir l'ensemble de l'œuvre (2012, p. 194). Cette comparaison confirme la pertinence de simplifier les messages et de répéter les intrigues de façon variée afin que le lecteur soit en contact plus d'une fois avec une information. Ainsi, l'œuvre aura plus de chance de se définir devant lui.

Il se pouvait que les participants ne consultent pas toutes les plateformes avec la même rigueur et à la même vitesse. Afin de rappeler l'esthétique transmédia du projet, les

personnages devaient référer aux contenus des autres médias, sans pour autant les détailler, de façon à inciter le public à aller voir la source.



Figure 9-5 Répétition d'intrigue et renvoi à un autre média, tiré de Facebook du groupe le 4 février 2019.

9.4 Une coordination des actions

Même si le public prenait connaissance des contenus transmédiatiques où et quand il lui plaisait, il demeure que certaines plages horaires étaient plus populaires que d'autres pour leur consultation⁹. Émettre selon une grille basée sur les heures de pointe favoriserait une lecture immédiate des publications et commentaires associés par un plus grand nombre de participants, en plus de permettre une planification des événements pour les collaborateurs.

Dans un groupe Facebook, chaque utilisateur peut déterminer l'ordre d'apparition : soit *publications récentes* ou *activités récentes*. Dans le cas où le paramètre *activités récentes* est choisi, une publication ancienne, mais commentée récemment sera en haut du fil d'actualité. Cette particularité de mise en page fait en sorte que les participants ne lisaient pas toutes les publications selon la même chronologie. De là l'importance de rapprocher les commentaires des publications initiales, permettant ainsi au public de tout lire d'un coup. Si un commentaire-clé était publié trop tard, il aurait plus de chance de passer inaperçu par ceux qui ont choisi *publications récentes*. Cette situation serait encore plus vraie si le lecteur suivait la fiction à travers son fil d'actualité, car les publications de la fiction se retrouvaient mêlées à travers ses autres intérêts.

⁹ Plusieurs agences de mise en marché analysent les profils d'utilisation des médias sociaux. On en retrouve un exemple sur le site suivant : (Corbasson, s. d.) <https://digitad.ca/le-meilleur-moment-pour-publier-medias-sociaux/> consulté le 9 mars 2020.

9.5 La gratification du public

Il était primordial que le public perçoive que ses interventions importaient et éventuellement influençaient le déroulement de la fiction. L'interactivité devait être gratifiée par une réponse aux commentaires et correspondances afin de tisser un lien virtuel personnalisé. Ces types de rapports étaient d'autant plus importants dans l'univers des médias sociaux où les gens ont l'impression de s'adresser à des individus plutôt qu'à une foule impersonnelle. Nadia Gauducheau cite Walther pour qualifier ces échanges :

La CEMO¹⁰ leur permettrait de contrôler leur image, leur attitude, et les émotions manifestées plus facilement qu'en situation de face à face. Selon Walther (1996), la communication sur Internet serait, donc, plus personnelle; il parle même de communication hyper personnelle. (2008, p. 394)

¹⁰ Gauducheau utilise l'acronyme CEMO « pour communication écrite médiatisée par ordinateur » (2008, p. 389)

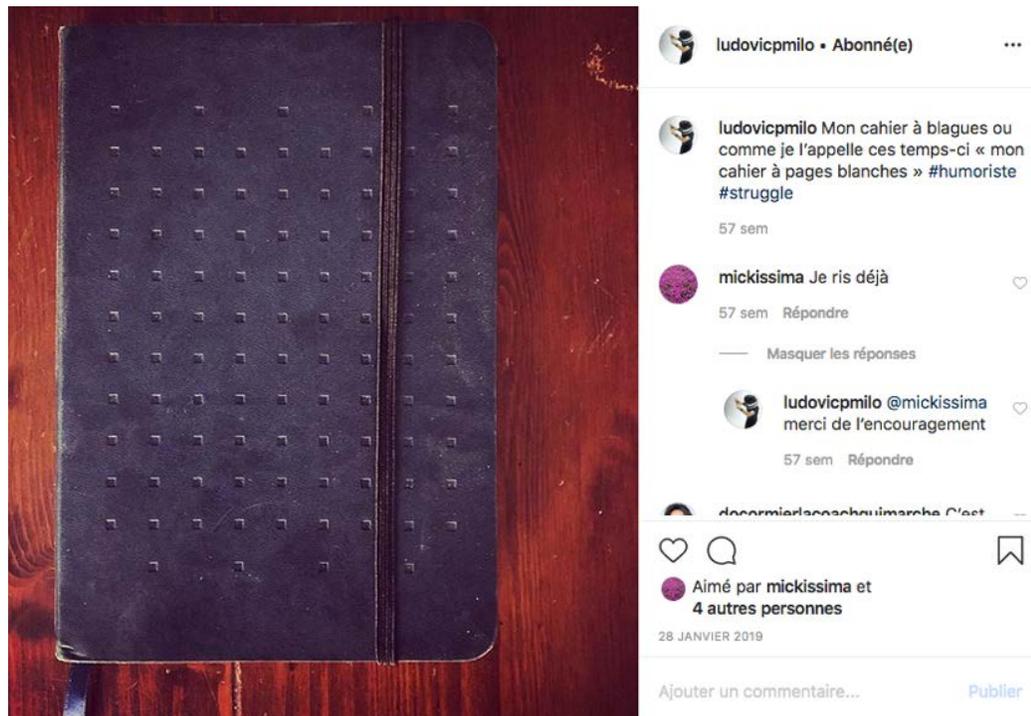


Figure 9-6 Rétroaction simple établissant un contact avec le public sur la page Instagram du personnage le 28 janvier 2019.

Les initiatives des participants qui se créaient des personnages devaient être insérées, d'une façon ou d'une autre dans le récit. Cette contrainte pouvait mener à des situations invraisemblables, mais c'était à l'équipe de création de trouver comment inclure ces idées le plus naturellement possible.

CHAPITRE X

LA PRÉPARATION ET LA MISE EN LIGNE DU PROJET

L'architecture de diffusion transmédiatique de l'œuvre requérait une initiation pratique des collaborateurs, une mise en place technique de l'appareillage, et une préparation des participants. Je détaille les étapes dans ce chapitre.

10.1 Un test avec les collaborateurs

Avant de mettre en ligne la fiction, il était primordial que les collaborateurs expérimentent le projet. Nous avons testé les trois premiers jours du scénario en utilisant nos comptes personnels. Toute l'équipe a mieux compris l'implication quotidienne qu'exigerait le projet et l'importance des règles énoncées.

10.2 La création de comptes de réseaux sociaux pour les personnages

Pour chaque personnage, j'ai créé un compte Gmail, des comptes Instagram et Facebook. Pour ces deux derniers DISTIC, même s'ils y prolifèrent, les faux profils

sont interdits et les techniques de surveillance des entreprises évoluent constamment. J'ai dû m'y prendre à deux reprises pour créer les références numériques de mes personnages. Lors de la mise en ligne de la photo de profil, Facebook a bloqué le compte d'un protagoniste pour procéder à une reconnaissance faciale. J'ai aussi eu de la difficulté à activer deux profils Instagram. Il m'est impossible de connaître les techniques de dépistage de fausses identités. J'ai redoublé de prudence en créant de nouveaux profils, ce qui occasionna le changement de nom de famille des personnages. C'est pourquoi dans le premier courriel envoyé aux potentiels participants le patronyme de la famille était Daviau. J'ai demandé à mes collaborateurs de créer une vie virtuelle à leur avatar en devenant *ami* avec certaines personnes réelles et en publiant un peu afin de leur donner une légitimité avant le début du projet. J'ai aussi recommandé de retarder la mise en ligne d'égo portraits. Je ne sais si ces mesures ont eu un effet, mais tout s'est bien passé lors de la réalisation du projet.

Afin de distinguer les protagonistes des participants, j'ai placé la lettre *P*, quelque part dans les noms des personnages. Cette spécificité permettait de faciliter le suivi du récit et d'éviter qu'un membre du public ne s'adresse durement à un autre participant, pensant qu'il est un protagoniste. Les noms se déclinaient comme suit : *Nathalie Pveilleux, Peric Milo, Pdonatien François, Ludovic Pmilo, Aube Pmilo, Plucie Milo*. Les règles de Facebook empêchaient l'utilisation d'une particule ou d'une lettre détachée du prénom. Il a été impossible d'uniformiser la position du *P*, l'entreprise refusant certaines options. J'ai repris les mêmes dénominations sur Instagram.

Pour permettre à mes collaborateurs de réagir en tout temps lors du projet, j'ai loué à chacun un téléphone cellulaire. J'aurais dû m'attarder plus longuement au choix du modèle, car ceux qui avaient un écran plus petit trouvaient difficile de publier.

10.3 La préparation technique des participants

J'ai dû relancer quelques participants qui tardaient à adhérer au groupe secret Facebook et à s'abonner au compte Instagram des personnages. Cette situation témoignait des aspects bénévoles et récréatifs du projet et confirmait qu'il devait rester simple et facile d'accès, car il s'ajoutait à leurs responsabilités quotidiennes.

10.4 La préparation scénaristique des participants

Le public avait eu peu d'information concernant l'histoire qu'il suivrait dans notre écosystème transmédiatique. Je souhaitais que l'intrigue se développe devant lui, sans qu'il n'ait à se référer à une bible de personnages ou à des prolégomènes. Le dernier courriel avant la mise en ligne (voir Annexe A) comportait une mise en situation de la fiction. Le mot de bienvenue dans le groupe secret a brièvement répété la raison d'être de la communauté. Je l'ai écrit à titre d'instigatrice et de gestionnaire du projet.



Figure 10-1 Première publication dans la page Facebook du groupe le 3 février 2019.

Ce n'est qu'une fois le projet mis en ligne que son essence s'est révélée. En tant que maître de jeu, je devais diriger les collaborateurs afin de m'assurer du déploiement coordonné et crédible du scénario en plus de rester à l'affût des rétroactions des participants.

CHAPITRE XI

LE MAÎTRE DE JEU ET SA RELATION AVEC LES AUTRES

La réussite de mon projet dépendait, entre autres, du maintien de l'intérêt de la communauté pour le déroulement de l'œuvre. Mes collègues devaient disposer d'un terrain de jeu créatif satisfaisant et le public devait s'attacher aux personnages et aux intrigues. Une étroite communication était essentielle entre les membres de l'équipe de création afin que le scénario se déroule sans difficultés. Les relations humaines avec des collaborateurs bénévoles dans un contexte de travail à distance exigeaient des qualités particulières de la part du maître de jeu.

11.1 La posture du maître de jeu face aux collaborateurs

Mon niveau de contrôle du projet s'est défini tout au long de son développement. J'avais approché des personnes pour collaborer non pas à un exercice libre mais à un travail de maîtrise. Cette mise en place avait induit une hiérarchie verticale, le projet devant répondre aux critères que j'avais formulés, car j'en avais la responsabilité finale. Je me suis rapidement positionnée comme scénariste principale et coordonnatrice de l'œuvre.

Forts de leurs expériences diverses, les collaborateurs m'ont proposé de bonnes idées en lien avec le fonctionnement de la fiction. J'en ai conservé plusieurs, mais tel un capitaine de navire, je devais être alerte pour garder le cap sur les objectifs que je m'étais fixés, car certaines propositions auraient pu m'en faire dévier. Par exemple, la suggestion de coopter les contributeurs à l'équipe de création afin de coordonner leurs actions aurait permis d'augmenter la cohérence scénaristique, mais aurait diminué l'aspect imprévisible de l'œuvre. Dans mon projet, je tenais à accueillir les propositions des participants et à les intégrer au scénario sans les contacter.

Chaque membre de l'équipe ayant des obligations extérieures au projet, je me devais d'optimiser le temps qu'ils y consacraient. C'est pourquoi j'ai choisi de présenter un synopsis dès notre première rencontre plutôt que d'avoir recours à des sessions de remue-méninges. Toutefois, tous devaient se sentir à l'aise avec la proposition. Après chaque réunion, j'assemblais les suggestions dans le tableau scénaristique en tenant compte de l'aspect transmédia et du calendrier de mise en ligne. Ce procédé m'obligeait à modifier certaines idées que je soumettais de nouveau à l'équipe par courriel ou lors de la réunion suivante.

Mon rôle a été celui de maître de jeu, car j'ai créé l'univers et vu à son déploiement. Il a aussi été celui de coordonnatrice de la production. J'avais la responsabilité de trouver les participants, d'instaurer la structure de diffusion, de créer les documents informatifs et de voir au bon fonctionnement du projet jusqu'à la fin. Comme Ruth Page le décrit, un poste de coordination est nécessaire dans un mode collaboratif :

While social media is characterized by the collaborative efforts of participatory culture, this does not mean that all the characteristics of single-teller, unilinear narratives are rejected out of hand. Rather, these characteristics are reworked by social media. In this case, when multiple teller endeavor to tell the same story in a single textual space, they still need a Convener to help them coordinate their efforts. (Page, 2012, p. 139)

Je désirais laisser beaucoup de latitude à mes collaborateurs et cette condition a été bien remplie. Ils ont pu exprimer leur créativité dans leur apport au scénario, dans la construction de leur personnage et dans l'esthétique de leurs publications. Il demeure qu'assurer une cohérence de l'univers à travers toutes ces individualités m'a demandé du doigté, car je travaillais avec des humains et chacun avait une sensibilité propre.

11.1.1 Les communications avec les collaborateurs

Il y eut une réunion hebdomadaire durant les trois semaines de mise en ligne du projet. Entre-temps, chacun se référait au tableau scénaristique dans le site d'hébergement Google Drive pour connaître les publications à faire. Comme il se voulait un instrument de lecture rapide, j'en précisais la teneur à l'aide de micromessages quotidiens dans notre groupe Messenger. J'utilisais aussi cette messagerie pour aviser l'équipe de création d'un changement dans le tableau scénaristique.

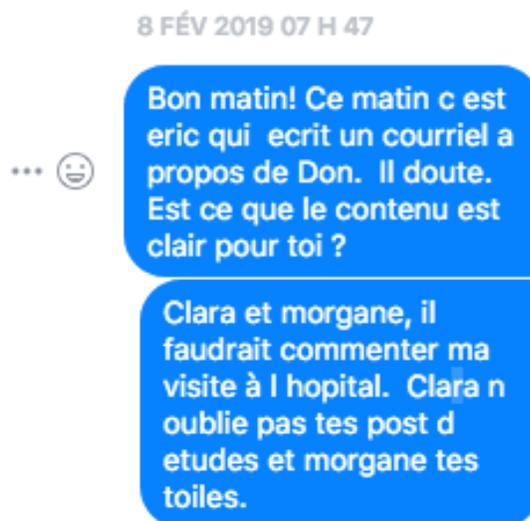


Figure 11-1 Micromessage du maître de jeu aux collaborateurs provenant du groupe d'échange de micromessagerie Messenger du projet le 8 février 2019.

Messenger servait aussi de système de communication instantanée pour coordonner les actions. Un collaborateur pouvait annoncer une publication imminente, qu'elle soit sur Facebook, Instagram ou par courriel, afin que les autres puissent synchroniser leurs commentaires. Les concertations entre collaborateurs avaient aussi lieu dans la messagerie de groupe afin que tous soient au courant des décisions. La connaissance globale du projet devait être égale pour tous.

La micromessagerie a été particulièrement utile quand les contributeurs ont commencé à intervenir dans l'histoire ; la rapidité des échanges permettant d'ajuster nos actions en temps réel. Certaines informations se sont par contre noyées à travers la multitude de micromessages et leur nombre élevé a fini par irriter l'équipe. J'ai aussi dû m'ajuster aux besoins de chacun : des collaborateurs désiraient que je valide leurs actions alors que d'autres préféraient interpréter le scénario à leur manière.

La multiplicité des moyens de communication (Google Drive, courriel, Messenger) a quelques fois semé la confusion parmi les membres de l'équipe. La situation m'a rappelé une observation qui inspira mon projet : la multiplicité des canaux peut mener à des quiproquos.

11.1.2 Les relations humaines et les communications virtuelles

Pendant la mise en ligne du projet, nous discutons au quotidien à travers un écosystème virtuel. Selon Laurent Taskin, l'enjeu du travail à distance, ou déspecialisation, est physique, mais aussi psychologique (2006, p. 5). De cette séparation physique, un sentiment de solitude ou un manque de complicité risquait de naître, créant une situation paradoxale, car l'œuvre était basée sur un dynamisme collectif. Pour éviter le désengagement des collaborateurs, je les remerciais régulièrement pour certaines de leurs publications et je m'assurais que tout se déroulait bien pour eux. Via le fil Messenger du groupe ou par messagerie privée, je voyais à ce que tous soient au

diapason quant au déroulement des actions. Les réunions hebdomadaires durant les semaines de publication ont servi à retravailler le scénario et à consolider l'esprit d'équipe. Je n'ai pas hésité à discuter au téléphone avec ceux qui semblaient douter d'une action. Il était impératif que les collaborateurs sentent que quelqu'un était à la barre et s'assurait du bon déroulement du projet. Il fut inévitable, par contre, que j'intervienne personnellement auprès de certains afin de maintenir leur enthousiasme.

Il m'est arrivé de discuter en privé avec un collègue d'une nouvelle avenue à prendre en réponse à une action d'un participant. J'ai suivi sa proposition sans en avertir les autres. Un autre collaborateur s'y est fortement opposé, mais il était trop tard. Heureusement, je n'ai procédé de cette façon qu'une seule fois, car cela aurait pu entraîner une démotivation chez certains qui se seraient sentis mis à l'écart de la prise de décisions. Cette observation démontre l'importance de l'esprit collaboratif dans le projet et rejoint les propos de Krzysztof Kotuła dans son analyse d'une œuvre collaborative virtuelle : « La liberté d'expérimenter et le sentiment d'être soutenu par les coéquipiers paraissent donc être des composantes essentielles de l'expérience » (2016, p. 13).

11.2 La posture du maître de jeu face aux participants

Les membres du public ont été initiés au projet à l'aide de trois courriels présentés en Annexe A. Je voulais limiter mes interventions, le *storytelling* devait avoir un pouvoir d'attraction naturel, et je ne désirais pas intervenir auprès des participants pour recadrer ou solliciter des commentaires et contributions au scénario. Afin d'orienter minimalement les lecteurs, tous les matins à huit heures, je publiais sur la page

Facebook du groupe, en mon nom personnel, un texte à différents desseins. J'utilisais la fonction *annonce* accessible aux administrateurs de groupe. Elle permet de conserver un message en haut de page, comme une en-tête, les publications subséquentes des autres utilisateurs défilant en-dessous. Il est possible en tout temps de décrocher l'annonce et d'en émettre une autre. Cette communication débutait toujours par le chiffre de la journée du projet, ex : J8, et servait à titiller les participants à propos d'une étape du scénario à venir dans les prochaines heures, ou encore à m'adresser aux participants pour préciser un aspect du projet. Ce statut d'accompagnatrice n'avait pas été annoncé à l'avance et une participante m'a demandé de le préciser. Cette requête a permis d'éclaircir ma fonction à ceux qui ne l'avaient pas saisie.



Figure 11-2 Annonce matinale quotidienne du maître de jeu visant à titiller les participants et à leur rappeler certaines fonctionnalités, tiré de la page Facebook du groupe le 13 février 2019.



Figure 11-3 Annonce quotidienne avec demande de précision d'une participante, tiré de la page Facebook du groupe le 4 février 2019.

Je n'ai reçu que deux messages privés de lecteurs voulant valider leur champ d'intervention. J'ai aussi questionné de façon informelle certaines personnes à propos de leur compréhension des mécanismes d'interactivité et de transmédiabilité. Tous semblaient avoir bien saisi le principe de l'œuvre. L'utilisation de DISTIC populaires a sûrement contribué à sa compréhension.

11.3 Une participation spéciale

J'ai attribué un rôle spécial à une participante qui avait été emballée par le projet lors de sa collaboration au prototype. Avant la mise en ligne, j'en ai fait une contributrice complice. Elle n'a pas été cooptée dans l'équipe de création et n'en connaissait pas plus que les autres participants à propos du scénario. Je m'adressais à elle pour valider des questionnements que j'avais quant au déroulement du récit. Est-ce que les liens familiaux sont bien décrits? Est-ce que l'intrigue avance trop vite? Je lui ai aussi demandé de faire certaines actions afin de créer un effet d'entraînement chez le public, entre autres, en se créant un personnage rapidement lorsque j'ai proposé cette avenue aux lecteurs. Elle a très bien réalisé les actions spécifiques demandées, mais submergée dans sa vie personnelle, elle n'a pu être la meneuse que j'avais imaginée. En fait, je crois que j'avais créé cette fonction parce que j'appréhendais l'incompréhension de la dynamique de l'œuvre par le public. Ces craintes étaient non fondées, car la fiction s'est bien déroulée et l'intérêt du public est demeuré constant même dans les moments où la complice était peu présente.

CHAPITRE XII

L'ANALYSE DE L'EXPÉRIENCE

Le projet s'est bien déroulé dans son ensemble et autant les collaborateurs que les participants m'ont fait part de leur satisfaction. J'en retire plusieurs apprentissages que je détaillerai selon les trois concepts d'analyse : le *storytelling*, le transmédia et l'interactivité.

12.1 Le *storytelling*

12.1.1 La nature du récit

Comme je l'ai mentionné à la section 6.1.4, la fiction empruntait des attributs du roman psychologique. La trame traitait de sujets tels le deuil, les blessures, la convoitise et les mensonges, permettant l'élaboration d'intrigues diverses et une psychologie nuancée des personnages. Chaque protagoniste avait un secret qui a été dévoilé au cours du récit créant une surprise chez le lecteur. Selon l'implication du public, nous pouvions modifier plusieurs éléments tels que la légitimité de l'enfant, le contenu du testament, la convoitise et les ententes entre personnages. Des participants m'ont confié que l'histoire coïncidait avec une tranche de leur vie : découverte tardive de l'existence d'un demi-frère, tromperie, test d'ADN, mensonge. Les intrigues portant sur des sujets

douloureux évoquaient donc un réalisme certain, encourageant des irruptions narratives altruistes du public. Notre proposition dramatique rejoignait l’assertion de Lucie Merra :

Puisque l’analyse du processus d’engagement ne saurait se satisfaire d’un modèle théorique universellement applicable à l’ensemble des individus, il est impensable d’envisager cette approche du sensible sans appréhender la réalité de cette matière autant marquée par les histoires personnelles, le système de valeurs et les situations personnelles auxquelles chaque individu est confronté. (2013, p. 274)

Salut la smalamilo!

2 messages

Éric Milo <pp.ericmilo@gmail.com>

6 février 2019 à 16:11

À : Nathalie Veilleux <nathalie.p.veilleux@gmail.com>, Aube Milo <p.aubemilo@gmail.com>, Lucie Milo <p.luciemilo@gmail.com>, Ludovic Milo <p.ludovicmilo@gmail.com>

Salut la smala!

Je suis allé voir Raymond hier. On ne s’est rien dit. Enfin presque. Je crois qu’il a essayé de balbutier un ou deux phonèmes à travers quelques bulles de salive, mais j’ai rien compris de ce qu’il disait. Et j’ai pas insisté pour savoir non plus. Je n’ai rien répondu et il s’est endormi. J’ai voulu lui mettre de la musique mais je ne sais même pas s’il aime la musique, alors je n’ai rien mis.

Au début ça m’a fait marrer de penser que je ne suis pas foutu de me rappeler si mon propre père aime ou non la musique. Je me suis dit que ça aurait dû me rendre triste, mais non. Et là, ça m’a frappé. Je me suis rendu compte que je n’éprouvais rien de particulier pour l’homme sous perfusion que je regardais dormir. Ni chagrin, ni amertume, ni pitié, ni ressentiment, ni admiration. Rien. Je me demandais ce que je foutais planté là à regarder un inconnu dormir dans un lit d’hôpital au milieu des « biiip » et des « pffffsh ».

Je suis resté quelques minutes de plus, je lui ai murmuré « adieu » à l’oreille, et je suis parti sans me retourner. Pour moi, c’était le dernier contact. Quoi qu’il advienne.

Voilà. Excusez mon silence. Fallait quand même que j’absorbe. (lol)

E. Milo

ps : je vais vous épauler du mieux que je peux. Mais pour moi, le deuil est fait.

Figure 12-1 Courriel relatant les sentiments d’Éric Milo, tiré de la boîte d’envoi du personnage le 5 février 2019.

Le *storytelling* avait quelques fois des allures de vaudeville avec des publications flamboyantes, des échanges caustiques et des rebondissements surprenants. L'allure de la mise en récit se rapprochait des jeux de rôles, tel qu'évoqué par Caïra : « L'incertitude qui entoure les motivations et les actions des PJ [personnage-joueur] conduit souvent les auteurs à simplifier leurs intrigues, à truffer l'environnement d'indices convergents à laisser apparaître certaines « grosses ficelles » (2007, p. 59).

12.1.2 L'introduction au récit

Les détails entourant le récit avaient été peu explicités aux lecteurs avant la mise en ligne. J'ai dédié les premiers jours à une introduction fictionnelle simple et à des échanges efficaces entre protagonistes permettant aux participants d'appivoiser l'univers. Rosnay réfère à Piaget quant à l'importance d'accorder du temps à l'apprentissage : « Or, Piaget a montré qu'il fallait laisser se sédimenter les informations afin qu'elles s'insèrent dans un contexte susceptible de donner un sens aux connaissances récemment acquises » (2012, p. 91).

Ludovic Pmilo
3 février

Salut Nathalie Pveilleux, PLucie Milo, Aube Pmilo, Peric Milo

Je vous écris ici pour faciliter la communication parce que les prochains jours risquent d'être assez intenses...

Raymond ne vas pas très bien.
Son état s'est empiré hier lorsque je suis allé le visiter à l'hôpital. Il a attrapé la C-difficile...

Vaudrait mieux que vous passiez le voir bientôt j'ai l'impression...
@Peric sens-toi bien à l'aise de venir même si nous sommes là, c'est ton père autant que le nôtre.

Restons forts et unis, c'est ce que Raymond souhaite 😊

P.S. Maman je passe te chercher tantôt

👍❤️ 6 20 commentaires Vu par 26 personnes

J'aime Commenter

Nathalie Pveilleux Mon Dieu! Comme s'il avait besoin de cela!!!
J'aime · Répondre · 38 sem

Nathalie Pveilleux Il est dans quel état? Conscient? Avec son oxygène et tout ça ne doit pas être facile.
J'aime · Répondre · 38 sem

Nathalie Pveilleux Ludo??
J'aime · Répondre · 38 sem

Ludovic Pmilo Il est conscient oui. Pour le moment du moins.  2
J'aime · Répondre · 38 sem

Peric Milo Beon. Ça y est... pis c'est quoi le pronostic?
J'aime · Répondre · 38 sem

Ludovic Pmilo Sans faire de mauvais jeu de mot, c'est difficile à dire...  1
Wouah · Répondre · 38 sem

Wouah · Répondre · 38 sem  1

Aube Pmilo Je suis d'accord restons fort et unis!!! Je suis sure que papa ira mieux bientôt 😊👍❤️  2
J'aime · Répondre · 38 sem

Peric Milo Aube Pmilo papa n'est pas tuable 😊  3
J'aime · Répondre · 38 sem

Aube Pmilo Peric Milo exactement ahah! 😊❤️
J'aime · Répondre · 38 sem

Sylvie Dumontier Bon courage à vous tous, on envoie des bonnes ondes à Raymond, il est fait fort! xx  5
J'aime · Répondre · 38 sem

Ludovic Pmilo Merci Sylvie Dumontier c'est gentil
J'aime · Répondre · 38 sem

Nathalie Pveilleux Sylvie Dumontier Je crois que Raymond aura besoin de tous nos encouragements  1
J'aime · Répondre · 38 sem

↳ Afficher une autre réponse

Helene Turcot Vous m'en donnerez des nouvelles.  1
J'aime · Répondre · 38 sem

Nathalie Pveilleux Oui on vous tient au courant!  1
J'aime · Répondre · 38 sem

PLucie Milo Vous allez le voir quand? Je ne suis pas dispo maintenant, mais je peux vous rejoindre à l'hôpital à 15h. Tant pis, je ferai mes lectures dans le bus.
J'aime · Répondre · 38 sem

Ludovic Pmilo PLucie Milo on est déjà en route. Tu prendras la relève à 15h
J'aime · Répondre · 38 sem

PLucie Milo Ludovic Pmilo Parfait
J'aime · Répondre · 38 sem

Aube Pmilo Vous pouvez me pick up au passage? Je suis dans le coin de saint Catherine!
J'aime · Répondre · 38 sem

Ludovic Pmilo Aube Pmilo ok  1
Text-moi t'es où

Figure 12-2 Toute première publication d'un personnage, tiré de la page Facebook du groupe le 3 février 2019.

12.1.3 Aperçu des intrigues de la fiction

La première semaine de mise en ligne racontait la mobilisation de la famille Milo autour du patriarche malade et l'arrivée inopinée d'un homme se prétendant son fils illégitime.

PLucie Milo 3 février 2019

Bon. J'ai passé l'après-midi avec Papa et j'ai aussi parlé aux médecins. Ils ne sont pas très optimistes...

8 réactions 9 commentaires Vu par 26 personnes

J'aime Commenter

Afficher 3 autres commentaires

PDonatien Francois Bonsoir, est-ce possible d'avoir un peu plus de détails sur l'état de santé de Raymond SVP ? Merci d'avance !

J'aime · Répondre · 1 ans · Modifié

Nathalie Pveilleux PDonatien Francois Raymond est très mal en point. Il est à l'hôpital car sa fibrose aux poumons a augmenté énormément ces dernières semaines. Il porte un masque à oxygène. Ludo nous a appris aujourd'hui qu'il a aussi attrapé la C difficile. C'est gentil de vous informer.

J'aime · Répondre · 1 ans

Sandrine Delpech Pensées pour Raymond et vous tous

J'aime · Répondre · 1 ans

Ludovic Pmilo Famille et amis de Raymond Milo 3 février 2019

Bonne nouvelle dans cette journée un peu triste, papa est assez lucide pour chiâler après la télé et le choix d'artiste du halftime show

9 réactions 1 commentaire Vu par 23 personnes

J'aime Commenter

PDonatien Francois Je n'ai jamais écouté la "Super Bolle"... et à Cuba en ce moment, on dirait que les Cubains font exprès pour monter le son de la salsa encore plus fort pour enterrer le son des Américanos avec leurs Guetto-Blasteur dans l'tapis. Viva la revolution !

J'aime · Répondre · 1 ans

Figure 12-3 Interventions sur Facebook de l'enfant illégitime, Donatien, tiré de la page Facebook du groupe le 3 février 2019.

PLucie Milo 5 février 2019

Connaissez-vous Donatien ? Je suis contente que tout le monde s'implique autant par rapport à la santé de Papa, mais je trouve ce Donatien un peu intrusif. Pourquoi il parle des chansons préférés de Papa? Pourquoi il cherche à ce point à être invité au vernissage ? Je ne l'ai jamais vue à la galerie, maman. - Nathalie Pveilleux Aube Pmilo Ludovic Pmilo Peric Milo

9 commentaires Vu par 26 personnes

J'aime Commenter

Aube Pmilo J'avoue que je l'ai jamais vu avant cte gars... pourquoi il en connaît autant sur papa

J'aime · Répondre · 1 ans

Nathalie Pveilleux Je ne sais d'où Raymond le connaîtrait... un humour qui ne ressemble pas à celui de Raymond...

J'aime · Répondre · 1 ans

Monica Mony Megelan Avez-vous demandé à votre père si il me connaissait ?

J'aime · Répondre · 1 ans

Nathalie Pveilleux Monica Mony Megelan c'est Éric qui était avec lui hier. S'il a vu nos interrogations, il lui a demandé mais il ne nous en a pas dit plus

J'aime · Répondre · 1 ans

Figure 12-4 Questionnement sur Facebook de Lucie par rapport à la présence de Donatien sur la page Facebook du groupe le 5 février 2019.



Figure 12-5 Courriel de Donatien envoyé à Ludovic concernant sa présence dans le groupe envoyé le 6 février 2019.

Le contenu des échanges oscillait entre l'inquiétude face au souffrant, l'accueil ou le rejet catégorique du nouveau venu. Le récit rejoignait les participants à travers leurs comptes de médias sociaux, soit dans leur sphère privée, et je considérais cette autorisation comme un privilège. Malgré les rivalités entre les personnages, le maintien du climat général de l'œuvre devait rester sympathique et non agressant. Je me suis questionnée sur l'impact des photomontages acerbes du personnage d'Éric et sur l'expression du tempérament de certains personnages. Étions-nous trop directs et les conflits exprimés trop vivement? L'engagement du public étant au rendez-vous, j'ai choisi de me positionner en observatrice et de ne pas interférer dans la pratique de mes collègues, soucieuse de ne pas phagocyter leur enthousiasme.

La deuxième semaine, la famille Milo assistait aux funérailles et elle était de nouveau éprouvée par la lecture du testament et des révélations, peut-être fausses, de l'enfant illégitime. Ces intrigues cantonnaient l'histoire dans une dynamique de confrontation.

Peric Milo
12 février 2019

En ce jour de funérailles solennelles, voici un message tibétain d'intérêt public de la part de la «Ligue des enfants carencés qui utilisent le cynisme passif agressif comme moyen de défense contre l'hostilité de la vie».

Allez vous faire cuire le cul!

Dalai Lama

PDonatien Francois est en train d'écouter Plume Latraverse, *** à Mile End, Montreal.
14 février 2019 · Montréal

*** "Don marche dans les rues de Montréal , l'âme en peine, car il n'est pas chez le notaire. Avec les autres." 😞 😞 😞

"Tout le bonheur des hommes est dans l'imagination." comme dirait Sade.

Alors j'imagine mes nouveaux amis.es déballer le fruit de leur "héritage" :

- Un gode pour **Nathalie Pveilleux**... elle en a bien besoin.
- L'enregistreuse à cassette pour **Ludovic Pmilo** avec les dernières idées de Milo pour l'inspirer 😊
- Une claque en arrière de la tête et un bon coup de pied dans le cul pour **Peric Milo** administré par la notaire Maîtresse Sylvie Mongeau en personne.
- Et pour **PLucie Milo**, un livre de comptabilité écrit à "la mitaine" et une belle boîte de facture... ben bon pour elle !

Et pour Don, que lui reste-t-il ?

La Joie.

Oui, la joie d'être à Montréal ! La joie d'avoir rencontré **Ludovic Pmilo** et **Aube Pmilo**. La joie d'avoir respiré les mêmes rues que son père. La joie d'avoir bu un café au Olimpico avec son fantôme ce matin. D'avoir mangé un Bagel au Fairmount en parlant de lui avec le boulanger. D'avoir accroché une photo de Raymond dans les toilettes du Edgar HyperTaverne "In Mémoriam".

Bref, que vous soyez amer ou déçu, heureux ou enivré, la vie est éphémère...

Joyeuse St-Valentin ma bande de "vous autres" comme dirais l'autre !!

Figure 12-6 Deux publications un peu vindicatives de protagonistes dans le groupe Facebook les 12 et 14 février 2019.

Les collaborateurs improvisaient eux-mêmes leurs communications à partir d'indications scénaristiques minimales exprimées dans un tableau que chacun interprétait à sa façon. La densité des échanges se déterminait donc en direct. À cette étape de la mise en ligne, j'ai senti un essoufflement chez un de mes partenaires. Il

avait été convenu que son personnage soit le modérateur de la famille, mais ses actions en ce sens diminuaient, car il était découragé par la teneur des conflits. Son opinion m’importait et elle était peut-être partagée par certains participants. Nous avons donc réagi rapidement en réduisant le poids des litiges dans le scénario pour donner de l’espace aux actions plus légères, et ce, jusqu’à ce que nous nous entendions sur des modifications dans les péripéties.



Figure 12-7 Publication ludique pour contrebalancer les confrontations dans la page Facebook du groupe le 16 février 2019.

Pour la dernière semaine, j’ai choisi de mettre de l’avant les deux plus jeunes protagonistes qui, de par leurs publications plus discrètes, avaient moins retenu l’attention. Ces actions les impliquant étaient surprenantes et avaient été indirectement suggérées par des contributrices. Il s’agissait de la vente aux enchères par Aube d’une peinture de son célèbre père et de l’envoi par la poste des résultats d’un test d’ADN passé par tous les enfants Milo. Un collaborateur a aussi proposé l’ajout d’un personnage passif, soit une amoureuse pour son avatar. Il m’a semblé important d’accepter cette proposition, car son rôle perdait de l’importance à cette étape du

scénario et je sentais une diminution de son intérêt. Si cette avenue avait été offerte en début de projet, nous aurions dû justifier la présence de cette nouvelle arrivante, mais à l'étape où nous étions rendus, cet ajout n'avait pas d'impact sur le récit qui se terminait dans quelques jours. Le mot final de la fiction a été envoyé par la protagoniste Nathalie. Ce dernier courriel revenait sur les événements principaux de la fiction, citait quelques participants et répondait aux allégations de contributrices. Son envoi avait été annoncé sur Facebook, préparant le public à l'épilogue. Le courriel final se trouve en Annexe F.

Chaque collaborateur étant responsable de l'élaboration de ses publications, je n'avais pas eu de vue d'ensemble de l'esthétisme du projet avant sa mise en ligne. J'ai été agréablement surprise d'avoir des collègues avec autant de talent.

12.1.4 *Storytelling* et esthétisme

Les interfaces soutenant du texte, de l'image et du son permettent une variété de styles de publications contribuant à l'originalité de l'œuvre et lui donnant sa saveur. Cette observation rejoint celle de Ruth E. Page : « ...the variation in the use of APPRAISAL, intensification, and nonverbal displays of affection suggest that the storytelling style status updates is used to construct updater's identity » (2012, p. 90). Les collaborateurs ont développé des esthétiques différentes apportant de l'originalité au *storytelling* et permettant de bien camper les personnages.

Sur Facebook, les personnages d'Éric Milo, Don, Ludovic Milo et Nathalie Veilleux utilisaient des formes médiatiques sophistiquées, soit avec des photomontages ou des artefacts audios, tandis que les protagonistes Lucie et Aube étaient plus conventionnelles et discrètes. Leurs communications étaient efficaces mais textuelles, donc moins surprenantes. Aussi, puisqu'elles étaient plus jeunes, nous avons planifié que leur présence serait plus grande sur Instagram que sur Facebook. J'avais malheureusement fourni à mes collaboratrices des téléphones avec un petit écran et au

rafraîchissement lent, caractéristiques mal adaptées à l'utilisation d'un média social conçu pour la diffusion d'image prises à partir d'un appareil mobile. Ce mauvais appareillage et ma demande de limiter les égoportraits en début de projet n'ont pas facilité leur implication. Elles ont été très réactives en valorisant fréquemment les contenus des autres à l'aide des boutons d'empathie et des commentaires. J'ai été attentive à ajuster l'importance de tous les protagonistes dans la fiction afin que tous les collaborateurs se sentent égaux.

L'esthétisme élaboré pour le protagoniste Éric Milo avait une telle force communicationnelle qu'il avait tendance à remplacer un commentaire prévu dans le plan par une médiatisation personnelle. Il répondait peu sous les publications des autres, mais marquait son point de vue à l'aide de photomontages expressifs et remarqués. Cette réinterprétation du déploiement n'a pas perturbé la compréhension du récit car elle n'était l'œuvre que d'une personne. Le suivi aurait été plus ardu si plusieurs l'avaient imité ; les échanges entre protagonistes sous une même communication servaient au public à cerner rapidement les différends familiaux. J'ai veillé à ce que les publications imaginatives attisent l'attention, mais pas au détriment de la compréhension du récit.

L'originalité des publications a donné une personnalité au projet venant ainsi appuyer la définition d'Eddie Soulier du *storytelling* comme étant « une narration comme performance » (2006, p. 43).

12.1.5 Aperçu des esthétiques de publication par personnage

Peric Milo
7 février 2019

Bon. On a un « frère » illégitime. (Salut Donatien, qui que tu sois, où que tu sois!) Ludo, ne te flagelles pas trop. T'es pas responsable des frasques de notre papa.

Alors. Qui sait combien d'enfants notre « Starbuck » de père a pu concevoir dans sa vie d'adulte bohème? Je ne veux pas juger un mourant, mais le monsieur était un luron en toutes circonstances. Oh! Ça m'inspire une tite chanson à répondre. Pour la musique, pensez à n'importe quelle chanson à répondre, elles sont toutes pareilles anyway. S'cusez-là

MILO-LE-LURON
Chanson à répondre

Raymond Milo est à l'hosto
(Raymond Milo est à l'hosto)

Un tube dans l'nez une main dans le dos
(Un tube dans l'nez une main dans le dos)

Une infirmière sur les genoux!
Une shot de rhum, un doigt dans l'trou!

Ah! Oui! Ti-mononc, ti-mononc! Ah! Oui! Ti mononc Milo
(Ah! Oui! Ti-mononc, ti-mononc! Ah! Oui! Ti mononc Milo)

Peric Milo
11 février



2
11 commentaires Vu par 27 personnes

Figure 12-8 Esthétisme de publication de Éric Milo sur la page Facebook du groupe le 7 et le 11 février 2019. Le personnage n'avait pas de compte Instagram.

 **Nathalie Pveilleux**
17 février

Merci Jack. Ta pensée du jour m'a préparée à être ouverte. M. Donatien François est un être cru, mais avec un sourire charmant. La place est mise pour une discussion. Mais tout n'est pas gagné



**EN REGARDANT AU-DELÀ DE L'HORIZON,
ON DÉCOUVRE SON FOR INTÉRIEUR.**

-JACK CAMPBELL

 2 3 commentaires Vu par 24 personnes

 **Nathalie Pveilleux**
17 février 2019

M. Donatien François, les dernières révélations à propos de votre emploi me laissent bien perplexes et rageantes . J'étais satisfaite de notre rencontre de ce matin et voilà que je n'ai pas envie de vous savoir du même sang que Raymond. Quoi qu'avec ce que Sylvie Dumontier et Esther Ste-Croix ont émis comme hypothèses, je vacille... Que diriez-vous de test D'ADN? J'ai un bon ami directeur de labo qui pourrait procéder rapidement.

PS: j'aurais voulu vous écrire un courriel mais je ne l'ai pas et mon petit Ludo me boude.

  3 14 commentaires Vu par 25 personnes

 J'aime  Commenter

Figure 12-9 Esthétisme de publication de Nathalie Veilleux sur Facebook le 17 février 2019. Le personnage publiait peu sur Instagram.

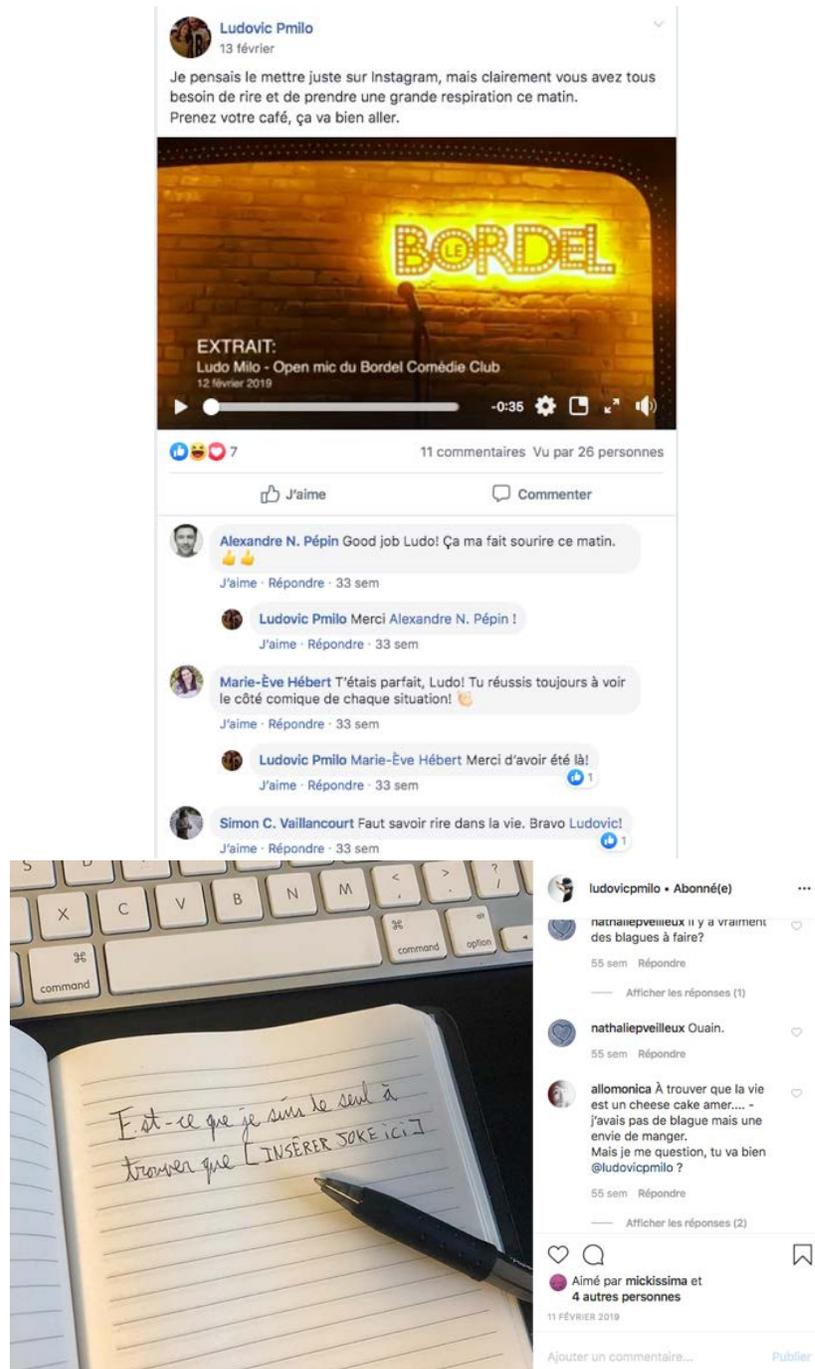


Figure 12-10 Esthétique de publication (élément vidéo) de Ludovic sur la page Facebook du groupe le 13 février 2019 et sur Instagram le 11 février 2019.



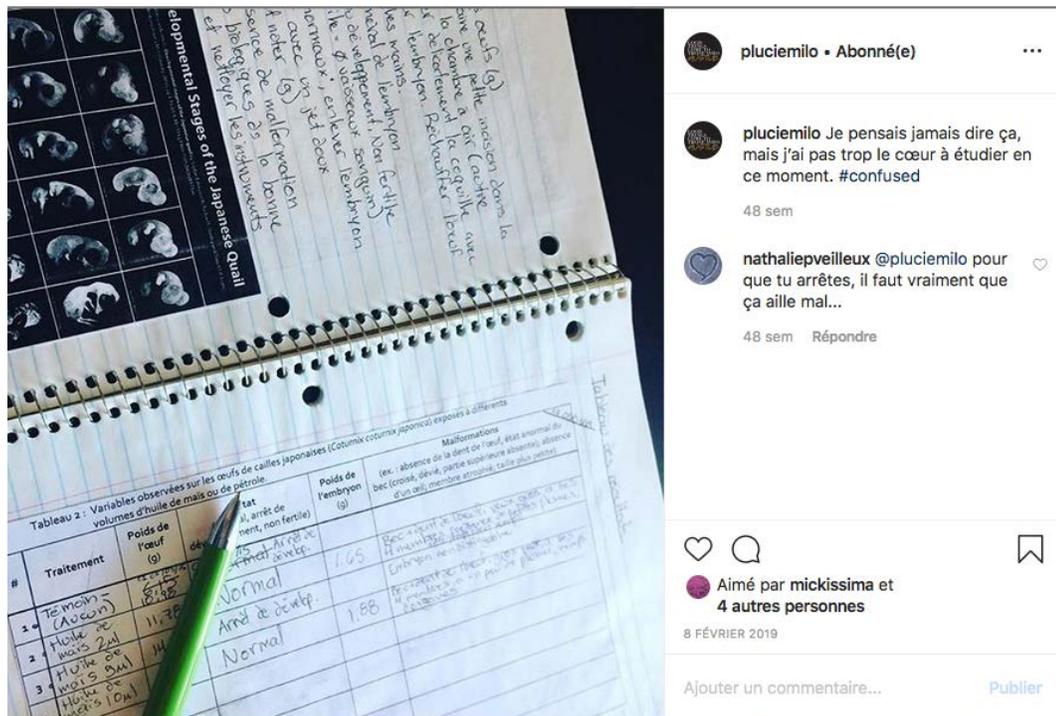
PDonatien Francois

11 février 2019

Hey boy ! Je vous laisse l'instant d'un tour de funiculaire et d'une Queue de Castor au Chocolat et nous voilà en plein "Arc-en-ciel de l'Amour" version 2.0 !!! Qu'est-ce qui s'passé avec vous, les Québécois : pas capables de suivre le cycle de lune comme tout le monde ! Ça doit être la tempête qui vous remue le poil des jambes 😊 😊 Je suis mort de rire !! Moi qui n'a jamais eue droit à ce genre de mélodrame de toute ma vie, voici que vous me "beurrez ça ben épais" (comme vous dites) !! Je vous aime déjà d'amour Xxx



Figure 12-11 Esthétisme de publication de Donatien François sur Instagram le 15 février 2019 et dans la page Facebook du groupe le 11 février 2019.



PLucie Milo 14 février 2019

Bon. On va essayer de finir ça le plus rapidement possible. Est-ce qu'on est tous disponible pour aller chez maman demain? Ludovic Pmilo Aube Pmilo Peric Milo ? On va chercher nos biens et après c'est fini. Encore une fois, je suis désolée de vous annoncer ça à la dernière minute.

Aube Pmilo 3 commentaires Vu par 24 personnes

Figure 12-12 Esthétique de publication Lucie Milo sur Instagram le 8 février 2019 et dans la page Facebook du groupe le 14 février 2019.



aubepmilo • Abonné(e)



aubepmilo Après plusieurs événements choquants et du drama de famille récents (du vrai ce n'est pas un terme dérogatoire) je me suis enfin défait de ce syndrome de la page blanche... voici donc ma nouvelle œuvre 🌈🎨🌈 mon père m'a énormément inspirée pour celle là! A croire que je lui ressemble vraiment a tout points... 🏆🏆 personne n'est parfait mais mon père sera toujours mon papa, mon soleil, mon inspiration... 🌞🎨💖 sans répéter ses erreurs, devrais-je suivre ses traces? Qu'en pensez vous? 🤔🌈? #peinture #painting #acrylique #artiste #jeuneartiste #aubepmilo #telperetefille #future #questions

49 sem



Aimé par mickissima et 10 autres personnes

8 FÉVRIER 2019



Aube Pmilo

4 février 2019



Ludovic Pmilo PLucie Milo Nathalie Pveilleux Peric Milo j'me tag tout le monde que vous voyiez tous! J'ai passé laprem avec papa et on a rigolé d'émissions bébêtes à la télé 📺
Il avait l'air d'aller mieux qu'hier mais il était encore faible.... les médecins ont dit qu'il ne savait pas quand ou si il ira assez mieux pour sortir de cet hôpital 🥺💔😭



7

9 commentaires Vu par 25 personnes

Figure 12-13 Esthétisme de publication Aube Milo sur Instagram le 8 février 2019 et sur la page Facebook du groupe le 4 février 2019.

12.1.6 Des initiatives narratives à améliorer

Afin de soutenir le volet transmédiatique de l'œuvre, nous avons introduit à travers Facebook et Instagram des photo-indices quant au lien d'emploi unissant Don et Ludovic ; les commentaires lubriques de Don laissant supposer qu'il frayait avec le milieu du divertissement pour adultes. Sur un DISTIC, on retrouvait une photo de Don portant un macaron avec le logo d'une bouche pulpeuse et sur un autre, on pouvait voir une photo du même logo apparaissant dans la fenêtre de programme de montage de Ludo. Aucun participant n'a fait de lien entre les deux images ou, du moins, n'a exprimé sa découverte. La recherche d'un lien professionnel entre Don et Ludo avait été simplement effleurée dans le scénario et le graphisme était peut-être trop timide pour attirer l'attention. Le personnage Lucie Milo a fait le lien entre les images, mais aucun lecteur n'a souligné qu'il s'en doutait.



Figure 12-14 Lucie Milo défie son frère Ludo en publiant sous forme de photo montage le lien entre deux images publiées les jours précédents, tiré de la page Facebook du groupe le 17 février 2019

Une erreur chronologique dans la biographie de Raymond Milo, envoyée en pièce jointe d'un courriel par Nathalie Veilleux, n'a pas été relevée. Il se peut aussi que certains participants n'aient pas pris le temps d'ouvrir le document, étant donné le contexte de réception des informations par un public qui n'est pas totalement dédié au projet.

Ces deux expériences non concluantes me portent à croire que la préparation du public n'était pas appropriée pour une recherche d'indices. L'annoncer clairement à titre de maître de jeu ou encore la mettre en évidence dans le scénario, aurait pu palier à cette situation. Le projet était une distraction dans la vie des participants et ils avaient besoin d'un accompagnement plus étroit.

Les personnages avaient chacun des profils Facebook et Instagram sur lesquels on retrouvait peu de données à leur propos. L'ajout d'information était optionnel et je n'avais pas suggéré au public d'ajouter les protagonistes à leur liste d'amis Facebook. Un collaborateur a étoffé la page personnelle de son protagoniste. Étant donné l'absence de réaction sur cette page, je crois que ce travail, fort louable et divertissant, n'était pas essentiel. J'ai choisi de ne pas émettre cette observation à mon collègue, par crainte qu'il n'y voie un manque d'intérêt du public.

Nous avons utilisé une fonctionnalité récente de Facebook, soit la création d'un fichier intégré à une publication sur la page du groupe. Avec son image en en-tête et la mise en page du texte, le fichier une fois ouvert ressemble à une page de blog. Publié par Don, le titre de la communication indiquait qu'elle était dédiée personnellement à Ludo, telle une confidence. Ainsi, nous avons prévu que le public consulterait le document, mais pas les autres personnages. Certains protagonistes l'ont ouvert par mégarde et ce geste étant notifié, le public savait qu'il avait pris connaissance de son contenu. Nous avons annulé le document, car le procédé n'a pas fonctionné. La fiction a suivi son cours et aucun participant n'a relevé sa disparition. Cette erreur renforce

l'importance de veiller à ce que le niveau de compétences numériques soit considéré dans le choix des actions.

12.2 Le transmédia : l'importance de chacun des canaux de diffusion

Le récit a été diffusé, par ordre d'importance scénaristique, à travers Facebook, le courriel, la poste et Instagram. Nous verrons pourquoi ce dernier média a perdu de l'importance tout au long du projet alors qu'au synopsis, il se positionnait tout de suite après Facebook.

12.2.1 Facebook

Facebook s'est avéré le DISTIC principal du projet, créant l'effet de communauté. C'est à la lecture des publications s'y retrouvant que le public cernait le caractère du récit et la psychologie des personnages. Toutes les qualités du média social décrites en section 6.2.1 ont servi le projet. Sans être un récapitulatif, le public pouvait suivre la fiction à la lecture seule de Facebook, mais il n'en connaîtrait que les grandes lignes. L'importance de Facebook par rapport aux autres DISTIC pourrait être vue comme un élément d'affaiblissement de l'aspect transmédiatique du projet. J'y vois plutôt l'avantage d'une plateforme numérique créant une synergie chez les lecteurs, un effet de communauté qui, de ce fait, améliore les conditions propices à l'interactivité et au maintien de l'intérêt.

12.2.2 Le courriel

Probablement parce qu'il était le média idoine pour détailler leur rôle et s'adresser en

privé à un protagoniste, le courriel a été grandement utilisé par deux participantes lors de l'appel à la création d'un personnage. En début de deuxième semaine, les écrits nombreux et prolixes de la participante Sylvie ont aussi été divertissants et ont provoqué des rebondissements inattendus au sein de la fiction. L'augmentation du nombre d'échanges par courriel l'a fait passer devant Instagram en importance scénaristique.

12.2.3 La poste

Il y a eu deux envois postaux au public pendant le projet : le premier, un carton d'invitation à l'exposition de Raymond Milo et le second, la réception d'un résultat de test ADN que tous les enfants de Raymond Milo avaient subi. Ces interventions ont eu un impact positif chez le public. Le carton d'invitation a servi à ancrer le récit dans la réalité en référant à une exposition qui aurait peut-être vraiment lieu. Le placement de cette action en début de projet avait pour but de motiver le public à réagir. Plusieurs participants ont médiatisé dans le groupe Facebook la photo de l'artéfact reçu. L'opération a été un succès avec dix-neuf commentaires et treize boutons d'empathie en vingt-quatre heures. Quelques publications de participants ayant reçu le carton se sont ajoutées plus tard.

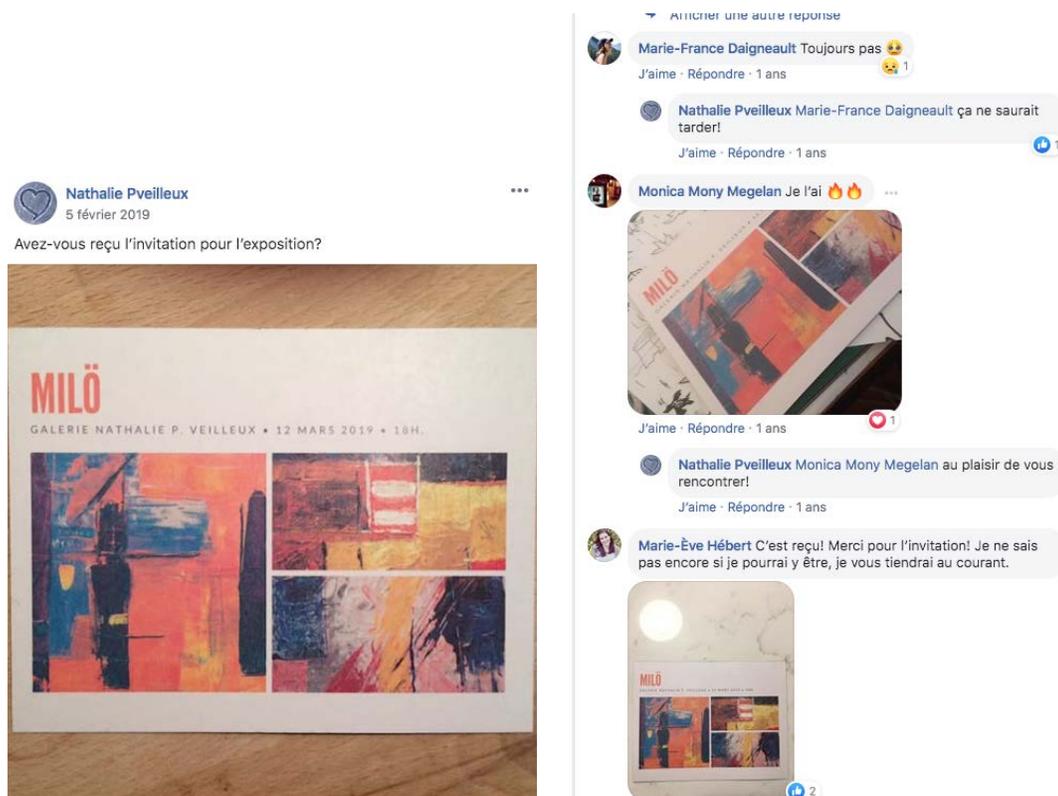


Figure 12-15 Publication du carton d'invitation sur la page Facebook du groupe le 5 février 2019 et extraits de commentaires du public.

Le second envoi était une lettre comportant un secret et les commentaires dans le groupe Facebook nous ont permis de constater que l'effet escompté s'est produit : les premiers participants l'ayant reçue n'ont pas révélé le secret, mais ont signifié leur surprise, créant l'envie chez ceux qui ne l'avaient pas encore. Au niveau du *storytelling*, cet envoi n'aurait pas pu être fait en début de projet, car il s'agissait des résultats d'un test d'ADN que tous les enfants Milo avaient passé et il était incongru que le public les reçoive à leur domicile. Mais l'univers fictionnel était bien installé et le public comprenait sa position de témoin privilégié des tiraillements des membres de la famille. Il avait lu les échanges sur Facebook et avait reçu des courriels en copie conforme invisible des conversations entre protagonistes. Cette position de voyeur était comprise

par tous, ce qui a permis l'expédition des résultats par la poste.



Figure 12-16 Extrait de réactions du public face à la réception du test d'ADN des enfants Milo. Les résultats stipulent que Donatien est bien le fils légitime alors que Lucie ne l'est pas. Tiré de la page Facebook du groupe le 20 février 2019.

Malgré leur petit nombre, ces envois postaux ont eu un effet réifiant sur la performance narrative transmédiatique, participant à la construction d'un monde réel à l'aide d'un objet concret. En effet, la possession d'un artéfact commun a rapproché les participants et a créé une synergie de groupe, chacun exprimant sur Facebook sa joie d'avoir reçu l'objet à son domicile. Le courrier postal a servi à « concevoir l'œuvre comme une expérience » selon les termes empruntés à Hoguet (2016, p. 24).

12.2.4 Instagram

Tous les participants ont adhéré à la page Facebook du projet. Toutefois, quelques-uns ont tardé ou ne se sont pas abonnés aux comptes Instagram de tous ou de certains

personnages, et ce, malgré quelques rappels faits personnellement. Accepter l'invitation à un groupe Facebook se fait en un clic alors que rechercher le profil de six protagonistes sur Instagram est plus long, ce qui rejoint le point de vue de Hoguet émis en section 6.1.2 : « percevoir le public comme économe de ses efforts » (2016, p. 55). L'utilisation obligatoire d'une photographie sur Instagram en complexifiait l'emploi car toutes les improvisations narratives du scénario ne nécessitaient pas de support visuel. De plus, la crainte d'annulation des faux comptes par reconnaissance faciale m'avait poussé à retarder la mise en ligne d'égoportraits rendant moins pertinente l'utilisation d'un média basé sur la représentation de soi. Cette situation explique pourquoi, à la relecture du plan initial de mise en ligne, je constate que le contenu des publications prévues sur ce DISTIC était moins crucial pour le suivi du récit. Finalement, mes collaborateurs, déjà absorbés par les actions obligatoires au scénario, n'ont pas mis en ligne beaucoup d'images de leur quotidien sur ce média, diminuant encore son importance. S'il n'a pas été utilisé à son plein potentiel, Instagram a permis d'étoffer l'univers de certains protagonistes et de réaffirmer les liens entre eux avec des extensions narratives pertinentes.

L'une des propositions de mon projet était la reproduction d'un écosystème de communication entre amis : des échanges entre plusieurs personnes, distribués sur diverses interfaces et dans des espaces-temps différents, le tout résultant en une dynamique potentiellement riche en quiproquos. Les collaborateurs ont quelquefois diffusé simultanément sur Instagram et sur Facebook des informations destinées au premier média seulement, altérant ainsi les possibles imbroglios. Je n'ai pas été assez attentive à ces erreurs d'aiguillage, happée par ma charge de travail. La réduction des réactions du public sur Instagram était aussi peut-être reliée au nombre décroissant de publications y apparaissant et à leur faible influence dans l'évolution scénaristique.

12.3 L'interactivité

12.3.1 Le déploiement de la fiction en quelques chiffres

Le volume de travail occasionné par la création de la fiction transmédiatique interactive a été important pour son instigatrice, mais aussi pour ses collaborateurs. Voici quelques chiffres qui aideront à cerner l'ampleur de la tâche.

Trois semaines de diffusion à travers 4 médias

Six protagonistes qui ont effectués : deux envois postaux, 119 publications Facebook, 50 publications Instagram, 30 courriels, 120 artéfacts : photos, photomontages, éléments audio (incluant Instagram), plus de 800 commentaires et boutons d'empathie en réponse aux interventions des autres protagonistes et des participants sur Facebook et Instagram et, enfin, plus de 700 micros-messages d'échange scénaristiques entre collaborateurs.

21 participants qui ont produit : 9 publications Facebook, aucune publication Instagram, 15 courriels et plus de 700 commentaires et boutons d'empathie sur Facebook et Instagram.

Une fois le projet démarré, trois participants m'ont avisée de leur retrait partiel ou entier ; deux par manque de temps et une autre qui vivait une situation personnelle de deuil. Le nombre de participants est donc passé de 24 à 21. Un premier groupe de huit a été très réactif avec un usage assidu des boutons d'empathie et des commentaires sur Facebook et Instagram. Sept personnes ont réagi de façon plus épisodique, mais constante et six personnes ont été discrètes et ont peu ou pas interagi.

Une fonctionnalité de Facebook offre la possibilité aux administrateurs d'un groupe de distinguer qui a pris connaissance d'une publication. Je ne peux garantir la fiabilité de ces données générées par l'entreprise, mais je constate à l'aide des compilations de lecture que chaque publication était lue approximativement par 18 participants tout au long du projet, sécurisant ainsi les créateurs à propos de l'intérêt général envers l'œuvre. Je n'avais pas de moyen de connaître le suivi du public des autres DISTIC et seules leurs rétroactions sur Facebook nous permettaient de conclure qu'ils en avaient bien compris le déroulement.

Treize personnes sur 21 ont donc utilisé l'interactivité pour démontrer régulièrement leur intérêt, partager leur opinion ou pour influencer le récit. Ayant créé une communauté à partir des gens que je connaissais personnellement, cette particularité explique peut-être un taux d'engagement si important. J'ai aussi la certitude que le projet avait son propre pouvoir de rétention.

12.3.2 Bilan des qualités interactives de l'œuvre

Le premier jalon menant à l'interactivité est l'affordance du récit. L'affordance, concept énoncé en section 1.3 traite de la capacité d'une chose à stimuler son utilisation. En section 9.1, j'ai associé cette notion au choix judicieux des DISTIC et à leur utilisation idoine. Je la transpose aussi sur le récit au sens large, d'un point de vue macro, en ce sens que le public doit être interpellé par le récit et connaître dès le départ du projet, la posture qui lui est assignée, facilitant ainsi son éventuelle interactivité. Je détaille plus tard dans ce chapitre les manquements à ce niveau qui ont empêché le public de s'impliquer rapidement.

La bonne compréhension de la trame dramatique est primordiale dans une diffusion à écosystème transmédiatique destinée à un public polychrone. Les intrigues doivent être clairement exprimées, car perdre les lecteurs dans des péripéties alambiquées risque de le démotiver et donc de le faire taire. Dans mon projet, je conclus que les liens entre

les personnages et les intrigues ont été bien saisis, car très peu de précisions ont été demandées par les membres du public et leurs réponses étaient adéquates.

Une affordance communicationnelle plus micro doit être intrinsèque à chaque message, le public devant comprendre ce qu'on attend de lui à la simple lecture de la publication. Pour interpeller le public, nous avons eu recours aux trois types d'empathie nommés par Tisseron et décrits en section 9.2. Ainsi, les communications en lien avec la maladie de Raymond et les photos-souvenirs nostalgiques ont provoqué beaucoup de commentaires et faisaient appel à l'empathie directe. Les phrases interrogatives considérant l'affect ont aussi un effet mobilisant sur le public avec réponses empathiques réciproques. Par exemple, des participants ont supporté Nathalie lorsqu'elle a demandé au public s'il était normal qu'elle se sente trahie et plusieurs ont émis une opinion en se projetant à sa place. L'empathie réciproque mutuelle nous a incités à revoir le parcours des personnages et leurs conflits à la lecture des interventions des participants. L'appel à la compassion donnait un sens aux actions des lecteurs et c'est ce sentiment d'utilité qui stimulait leur engagement. Les protagonistes se faisaient un devoir de répondre à leurs commentaires ou de valoriser leurs interventions. Cette rétroaction était primordiale afin d'unir les lecteurs et les protagonistes dans le même univers.

Les publications ludiques, telles les allégories d'Éric et l'enregistrement comique de Ludo, ont aussi maintenu un bon niveau d'interactivité. La médiatisation de la photo du carton d'invitation par les participants a été l'action la plus populaire. Il y a eu un effet d'entraînement, les membres du public la publiant dès qu'ils la recevaient. Ce mimétisme était utile pour assurer le pouvoir attractif du projet, la participation des uns confirmant aux autres la valeur de l'œuvre.

Les communications concernant les tensions familiales n'ont pas diminué l'assiduité de lecture, mais le public a été moins enclin à réagir, observant une certaine distance face à la situation conflictuelle. Seul le groupe le plus actif de participants a maintenu

ses interactions. Le silence n'était probablement pas signe de désintérêt, mais de réserve. Dans un univers interactif, où les manifestations d'appréciation sont perçues comme garantes de la valeur d'une publication, nous avons veillé à ce que le public se sente régulièrement interpellé, sans quoi il risquait de se démobiliser. Nous avons alterné les manifestations du drame familial avec des publications plus engageantes pour le public.

Plus nous faisons appel à la compassion des participants, plus l'utilisation des boutons était remplacée par des commentaires. L'interactivité a été maintenue, car nous nous sommes intéressés à ce qui émouvait le public en plus de lui offrir un espace d'échange avec les protagonistes.

12.3.3 Un impact inattendu de l'interactivité

Les membres du public utilisaient leur vrai compte de médias sociaux et, mis à part les contributeurs qui ont inventé de nouveaux éléments fictionnels, il était impossible de savoir si les participants réagissaient selon leurs convictions personnelles ou s'ils se créaient un personnage. Certains ont critiqué durement les propos des protagonistes Nathalie, Don et Éric, au point d'ébranler le collaborateur qui incarnait ce dernier.

Les allégories d'Éric Milo suscitaient beaucoup d'engagement : des *j'aime* et des *rires*, ainsi que des commentaires. Elles étaient très créatives et pouvaient polariser par leur stylistique irrévérencieuse. Des lecteurs en ont profité pour les commenter négativement.



Figure 12-17 Réaction à une publication polarisante de Éric Milo, tiré de la page Facebook du groupe le 12 février 2019.

En milieu de deuxième semaine, le collaborateur a abruptement décidé de cesser de publier ; l'humain derrière le personnage vivant mal la situation. Il s'est retiré plus de 24 heures, période pendant laquelle il ne participait plus et ne donnait aucun signe de vie. Il m'a écrit le micromessage suivant au début de sa pause : « Ouin. Je ne sais plus trop comment jouer. J'ai l'impression que mes posts m'ont peinturé dans le coin. Y a

juste Ludo qui trouve ça drôle. Le reste du monde ne veut rien savoir de moi. LOL. Pour vrai, je suis en retrait volontaire. Wait and see (sic). »¹¹ Même si j'avais une lecture positive de sa popularité, je devais composer avec sa perception personnelle. Le maître de jeu ne peut imposer sa vision s'il veut que le collaborateur exploite sa pleine capacité créatrice. J'ai donc tenté de comprendre d'où provenait le malaise.

Mes collègues n'étaient pas des comédiens professionnels, habitués à se créer un autre moi et ils ont eu peu de temps pour forger leur personnage. De plus, afin de faciliter la production d'artéfacts visuels, je leur avais fortement proposé d'incarner un protagoniste ayant des liens avec leur identité réelle. Cette situation eut pour effet d'effacer la frontière entre eux et leur personnage. Mélissa Boisvert commente la porosité qui existe entre un auteur et ses protagonistes : « Autrement dit, l'auteur a lui-même rencontré son ou ses doubles à titre de lecteur (ou spectateur) et il écrit nécessairement à partir de lui-même. Son œuvre, c'est un peu sa progéniture, donc une part de lui » (Boisvert, 2014, p. 37).

La double agentivité des plateformes numériques peut avoir exacerbé la sensibilité du collaborateur avec les commentaires en temps réel du public à propos de ses publications. Plusieurs chercheurs se sont prononcés quant à la construction de soi à travers Internet. Régine Robin conclut son livre « Le Golem de l'écriture » avec l'assertion suivante : « Si pour Proust le vrai moi de l'écrivain est celui qui se déploie dans l'œuvre littéraire, dans l'écriture, pour l'utilisateur du Net, le vrai moi est celui qu'il se choisit sur la seule fenêtre qui compte pour lui, celle de l'écran » (1997, p. 268). De

¹¹ Tiré d'un micromessage Messenger du collaborateur au Maître de jeu le 13 février 2019.

plus, à propos de l'influence des rétroactions sur les utilisateurs de médias sociaux, Jacques Perriault avance :

À ce point, nous sommes en mesure de poser l'hypothèse que les identités numériques personnelles, actionnées par leurs auteurs sur le Web, ont bien, entre autres finalités, le renforcement de l'estime de soi et la recherche de la considération par autrui, les groupes d'appartenance, voire la société sur le Web *at large*. (2009, p. 17)

Un créateur expose sa fragilité à travers la création d'une œuvre et cette vulnérabilité peut être mise à mal dans un univers interactif, car il est en communication directe, sans filtre, avec son public.

Selon le psychiatre Serge Tisseron, « le pseudonyme permet parfois la dissimulation, mais il est d'autres fois un masque permettant une forme d'authenticité » (2011, p. 86). L'humour d'Éric Milo était donc un peu celui de son auteur et le rejet du premier entraînait celui du second. Il a été important de le rassurer sur son anonymat, car il n'avait pas de photo de profil ou d'égoportraits, et sur l'utilité de son rôle ; Éric Milo avait une implication majeure dans le dénouement de deux intrigues. Je me suis engagée à réorienter le scénario afin de permettre au protagoniste d'exposer une certaine sensibilité. Cette proposition était faite sans pression et je respecterais son choix de quitter. Dans l'éventualité de son retrait, j'aurais pu faire disparaître le personnage ou continuer à le faire vivre moi-même. Mais cette dernière option aurait été désastreuse pour la continuité du *storytelling*, car je n'avais ni le temps ni les qualifications pour poursuivre l'esthétique des publications qu'il avait entreprise. Fort heureusement, Éric Milo est resté avec nous jusqu'à la fin.

12.3.4 Participation excellente, mais faible contribution

À la fin de la première semaine, j'ai dénombré sur Facebook trois publications originales faites par des participants, l'utilisation de 170 boutons d'empathie et la

rédaction de 105 commentaires par le public. Du côté d'Instagram, l'engagement s'est reflété à travers 64 boutons d'empathie et 12 commentaires. Une telle interactivité était plus que satisfaisante mais aucun participant ne s'était approprié le récit.

J'avais déjà établi que les premiers jours serviraient à la mise en place de l'écosystème et de la dynamique familiale. À la fin de la deuxième journée, nous avons introduit le questionnement à propos du lien familial de Don. Ce fut l'intrigue principale du projet de laquelle ont découlé des intrigues secondaires. Comment Ludo a-t-il connu Don et pourquoi ne l'a-t-il pas présenté plus tôt à la famille? Est-ce que ses explications sont véridiques? Si Don est réellement un enfant de Raymond, pourquoi arrive-t-il dans leur vie si près du décès du célèbre peintre et pourquoi Nathalie, mère du deuxième lit, n'en connaissait pas l'existence? Le public suivait les événements, lisait les interrogations des personnages, mais ne prenait pas position.

Toujours durant la première semaine, deux participants avaient évoqué connaître le peintre ; sauter sur l'occasion pour les amener à s'impliquer plus en profondeur dans le récit eût possiblement créer un effet d'entraînement chez les autres participants. Mais je n'ai conseillé à aucun personnage de les questionner sur leurs liens avec Raymond Milo, tuant ainsi leurs initiatives.



Figure 12-18 Interventions du public qui auraient pu mener naturellement à une contribution, tiré de la page Facebook du groupe le 5 et le 7 février 2019.

J'avais prévu une introduction graduelle de l'histoire afin que le public l'assimile facilement, mais j'ai réalisé tardivement que les irruptions narratives des participants seraient elles aussi progressives. Ces derniers devaient en connaître plus à propos des personnages et de l'intrigue avant de prendre une posture de contributeur tel qu'expliqué en section 5.3. Mais une des raisons pour lesquelles leur implication demeurait participative se trouvait dans ma préparation du public au projet, un des fondements de la fiction.

Le premier fondement énuméré en section 6.1 concerne la promesse faite au public : il était essentiel qu'il comprenne en quoi sa participation contribuerait à la construction de la fiction. Il devait saisir ce qui l'unissait à la communauté et ce qu'on attendait de lui. J'ai réalisé que ma promesse n'était pas claire. Dans mes courriels d'introduction, en Annexe A, j'avais expliqué aux participants qu'ils seraient témoins des conversations de la famille et qu'ils auraient peut-être envie de dévoiler des secrets, mais sans détailler leur lien avec les protagonistes. Mon texte de préambule sur Facebook ne précisait pas mieux leur fonction. Ne sachant pas ce qui les unissait aux

protagonistes, ils ne savaient pas à quel titre ils pouvaient s’immiscer dans l’histoire et quelle serait leur crédibilité s’ils le faisaient. Je n’avais pas « donné de sens à leur lien social » tel que recommandé par Joël de Rosnay (2012, p. 83). Aussi, durant le projet, les protagonistes utilisaient entre eux un niveau de langage familier, comme s’il n’y avait pas de témoins de leurs entretiens. Pour s’adresser aux lecteurs, le niveau devenait courant, affectant une distance polie. Cette différence n’a sûrement pas rapproché les participants des membres de la famille.

Après huit jours de mise en ligne, à titre de maître de jeu, j’ai proposé clairement aux membres du public de se composer un personnage en lien avec l’artiste Raymond Milo, espérant qu’ils influenceraient le scénario, qu’ils contribueraient directement à l’élaboration de l’histoire.



Figure 12-19 Annonce proposant au public de se créer un personnage, tiré de la page Facebook du groupe le 10 février 2019.

Cette action a attisé l’intérêt du public, mais n’a pas mené à une grande diversité de propositions. J’ai réalisé après coup que la grande place de l’intrigue principale, soit la véracité du lien de sang de Donatien et l’invitation faite au public à se créer un personnage en rapport avec Raymond, ont freiné l’amplification du scénario. Quand ils

se sont insérés, les participants n'avaient d'autre option que d'adopter un rôle statuant le lien de Don. Étoffer mon offre de contributions à l'aide de nouvelles révélations ou en suggérant des avenues scénaristiques aurait probablement permis d'éviter cette situation.

Je remarque que dès mes premières ébauches de synopsis, ma perception des éléments qui susciteraient ce que Benjamin Hoguet appelle « l'interactivité créative » était erronée (2016, p. 43). Ce n'est pas tout d'avoir un scénario agile pouvant facilement être modifié par l'équipe de scénarisation, encore faut-il se placer du point de vue du public afin de comprendre ses réelles opportunités d'interactivité. Elles doivent aller au-delà de la simple émission d'une opinion, au-delà d'une approbation ou d'une réprobation. Le scénario doit tendre des perches claires, aiguiller vers des possibilités d'insertion fertiles en rebondissements.

Inconsciemment, j'ai protégé le canon de l'œuvre en limitant les chances d'inclusion et en étouffant certaines propositions, maintenant une trajectoire scénaristique somme toute assez rectiligne. David Rokeby explique ainsi la tension chez un créateur qui survient entre son désir d'ouverture aux autres et sa peur de perdre de contrôle. « This apparent contradiction between the desire for control and the desire for surprises is common among interactive artists » (1995, p. 9).

Après mon appel à collaboration, trois membres du public ont campé des personnages qui commentaient la vie sexuelle volage de Raymond, toutes trois corroborant les liens de sang de Don. Une quatrième les a timidement réfutés, une autre a conseillé à Ludo de se méfier de Don. Un dernier a affirmé connaître l'adultérin et a précisé que l'on devrait s'en méfier. Ces interventions ont soutenu le volet interactif du projet et ont permis au public de participer à la construction de l'œuvre mais elles n'ont pas mené vers de nouvelles avenues fictionnelles. Certaines initiatives timides du public auraient mérité plus d'attention mais nous ne les avons pas soutenus convenablement. Deux participantes se sont créé un personnage basé dès le départ sur des assertions

convaincantes. Leur aplomb et l'originalité de leur récit en ont fait des contributrices incontournables.

12.3.5 Les réactions des collaborateurs aux contributions du public

À la suite de l'appel à la contribution que j'avais fait au public, si un lecteur défiait un protagoniste, j'avais conseillé de repousser les allégations le temps que l'équipe de création identifie le potentiel scénaristique de la proposition. Cette stratégie priorisait la spontanéité de l'interactivité avec les participants plutôt que leur gratification et leur sentiment d'appartenance à l'œuvre. Un collaborateur a suivi ma recommandation et a rejeté avec force les propositions amenées par un potentiel contributeur. Ayant pris trop tardivement connaissance de cette intervention rédhibitoire, je ne voyais pas comment réintégrer la suggestion du participant, car la fiction avait entre-temps évolué. L'irruption narrative du lecteur était caduque. En plus de démontrer que ma stratégie d'objection n'était pas optimale, cette situation mettait en évidence mon manquement au niveau de la supervision du projet. Il était occasionné par ma grande charge de travail ; la gestion du projet en plus de l'incarnation d'un personnage m'empêchait de prendre du recul.

Plutôt que de préconiser le rejet des allégations des participants, il eût été plus productif de proposer aux collaborateurs de demander à ceux-ci de les élaborer. Cette méthode nous aurait aidé à les intégrer dans l'œuvre. Aussi, j'aurais pu suggérer que la réplique à un participant provienne d'un autre protagoniste que celui visé, l'interlocuteur tiers pouvant être intéressé par les propos.

Mon personnage, Nathalie Veilleux, celle qui était ouvertement la plus sceptique face à l'authenticité du lien de Don, a été confronté par trois participantes qui s'adressaient directement à elle en l'accusant ou bien de mensonge, ou bien de grande naïveté. J'ai moi aussi repoussé en bloc ces assertions. J'avais la chance que ce déni concordât avec

la psychologie du personnage. J'ai mis en veilleuse mes communications avec Esther et Sylvie le temps de préparer mes réponses.



Figure 12-20 Mise en place d'un temps de réflexion du personnage Nathalie Veilleux, tiré de la page Facebook du groupe le 15 février 2019.

Le projet se déroulait très rapidement et mes fonctions de maître de jeu, de coordonnatrice et de protagoniste se partageaient mes énergies. J'avais sous-estimé le travail que demanderait une telle ouverture à l'interactivité. Il était évident que je manquais de recul pour bien peser les contributions du public et les collaborateurs étaient également happés par leurs tâches. Ce besoin de temps de réflexion peut paraître antinomique dans la création d'une œuvre interactive en direct, mais il s'avère essentiel. Le cadre spatio-temporel propre à chacun de mes collègues ne facilitait pas notre communication. Les échanges de micromessages virtuels avaient atteint leur limite et certaines modifications scénaristiques étaient difficilement discutables dans ce contexte.

Heureusement, nous avons soutenu les propositions de deux participantes, les élevant ainsi au rang de contributrices. Si aucune initiative des participants n'avait retenu notre

attention, le public aurait peut-être diminué son engagement, déçu que les efforts d'aucun des membres ne soient retenus.

12.3.6 De participantes à contributrices

Deux membres du public ont contribué activement à des évolutions du récit. Il est intéressant de noter que pour créer leur personnage, elles se sont référées à la biographie de Raymond Milo, envoyée en pièce jointe d'un courriel annonçant son décès.

La première implication d'Esther concerne son lien avec le défunt, Raymond. Elle a écrit un courriel à Nathalie Veilleux confirmant que l'artiste Milo avait les mains bien longues quand elle était son étudiante aux Beaux-Arts et, de ce fait, elle croyait à la véracité du lien de sang de l'illégitime. Mais sa deuxième action a été plus surprenante. Après qu'Aube eut demandé à Éric un soutien monétaire, Esther lui proposa d'acheter l'œuvre du paternel qu'elle avait reçue en héritage. Cette action arrivait au moment où nous désirions diminuer les différends entre les protagonistes. Nous avons rebondi sur l'offre en la transformant en une vente aux enchères du tableau. Aube remercia Esther de sa proposition, car elle l'avait inspirée pour son encan. Éric gagna la mise et une fois les résultats du test d'ADN révélés, il offrit le tableau à Don pour se réconcilier et l'accueillir dans la famille. Cette séquence d'actions démontre que l'équipe de création a su réagir avec originalité aux propositions de la contributrice.

L'autre contributrice, Sylvie, a allégué que Nathalie, l'ancienne conjointe de Raymond Milo, était au courant de l'existence de Don, sa proposition étant étoffée à travers une volumineuse correspondance par courriel avec Nathalie. L'insistance avec laquelle Nathalie se débattait soutenait un mensonge prévu dès le départ dans le scénario. L'ingénue que Nathalie avait toujours jouée était une façade pour cacher son secret; Raymond n'était peut-être pas le père biologique de leur fille Lucie. L'insistance de

Sylvie nous encouragea à mettre cette intrigue de l'avant ce qui mena à l'envoi des résultats des tests d'ADN des enfants Milo par la poste, créant la stupéfaction chez le public.

Le projet ayant une durée déterminée, j'ai décalé certaines réponses du personnage de Nathalie à Sylvie afin que la protagoniste conserve le mot de la fin. En plus de commenter certaines contributions du public, Nathalie explique dans un dernier courriel destiné à Sylvie, à quelle occasion sa fille Lucie a été conçue et en profite pour lui révéler que son mari en est le géniteur. C'est ainsi que se termine la fiction. Ce courriel se retrouve en Annexe F.

Avec leurs apports inventifs, les deux contributrices ont provoqué des rebondissements inattendus. Nous ne nous sommes pas limités à accepter ou à refuser les allégations, nous les avons utilisées pour donner un nouveau souffle au scénario. Mon intention de ne pas coopter les contributrices dans l'équipe de création a fait en sorte qu'elles n'ont peut-être pas réalisé de façon précise comment elles en ont influencé le déroulement. Mes conversations post-projet avec certains participants m'ont confirmé que les actions des contributrices ont eu un effet positif sur la communauté, car elles ont attisé la curiosité et ont augmenté l'intérêt envers la fiction.

Avec l'apport du contenu généré par les contributrices, j'ai diminué le nombre de communications originales des protagonistes afin de contrôler le volume de lecture quotidien du public. Devant cette situation, il est possible d'extrapoler qu'un plus grand nombre de contributeurs du même type que Sylvie aurait entraîné une augmentation substantielle des publications et une possible confusion dans les intrigues. Ces ajouts auraient peut-être diminué l'intérêt du public car la lecture du projet aurait dépassé le temps qu'il pouvait allouer à ce loisir. Christian Papilloud met en garde contre la stimulation excessive des échanges : « Trop d'interactivité tue l'interactivité du média et décrédibilise d'autant plus l'expression média interactif » (2010, p. 13).

Si la contribution du public était un objectif initial de mon projet, j'ai compris avec l'implication déterminante de seulement quelques personnes que la gestion de leurs propositions demandait beaucoup de coordination de la part de l'équipe de création. Une diminution de l'importance accordée à l'instantanéité des réponses au profit d'un temps de réflexion face aux propositions aurait permis de mieux les intégrer dans l'histoire. En explication à l'importance du temps dans l'interactivité, Papilloud cite McMillan qui, elle, profite d'une pensée de Rheingold : « Le temps réel n'est pas si important pour comprendre ce que l'expression média interactif signifie, dit-elle. En revanche, l'idée de temps flexible est capitale. Tout est question de proportion » (2010, p. 13). C'est pourquoi dans la dernière semaine de mise en ligne j'ai installé un court délai de réponse à la contributrice Sylvie, particulièrement prolifique, afin de mieux réagir.

CONCLUSION

L'élaboration et la mise en ligne de la fiction a exigé beaucoup de travail, de patience et de disponibilité à toute l'équipe, qui a su utiliser à bon escient son grand potentiel créatif. Au chapitre V, j'ai stipulé que ma fiction était un divertissement et que son succès serait déterminé par le plaisir que ressentiraient toutes les personnes qui y prenaient part. Les rétroactions positives de mes collaborateurs et de plusieurs participants confirment que cet objectif a été atteint.

J'ai éprouvé une énorme satisfaction créative en mettant en œuvre ce projet qui m'a aussi beaucoup nourri au niveau personnel. Malgré le sérieux avec lequel j'entreprenais cette démarche, le désir de faire vivre une aventure singulière à la communauté a rapidement dépassé la pression que peut occasionner la réalisation d'une œuvre de second niveau universitaire. L'importance donnée au plaisir s'est reflétée dans le rendu de la fiction et confirme qu'un projet transmédia doit être abordé sous l'angle de l'expérience plutôt que de l'atteinte d'une perfection. La gestion d'une équipe composée de bénévoles plutôt que de salariés, telle que dans ma pratique professionnelle, m'a obligée à m'attarder encore plus au besoin créatif de chacun, car je devais valoriser leur implication pour ne pas perdre leur collaboration. Cet apprentissage de l'humain a trouvé des échos dans ma pratique professionnelle. Aussi, je souhaitais en avant-propos que cette expérience créative libre de contraintes extérieures et émanant de mes initiatives personnelles me dégagerait d'un sentiment d'imposteur ; cet objectif a été atteint.

Le projet a été une grande source d'enseignements à propos d'un univers transmédia interactif et il s'est dans l'ensemble très bien déroulé. Malgré une posture du public qui

aurait mérité plus de précision, la mise en place simple a été bien assimilée par tous. Dans un contexte de participation du public sur une base volontaire, je suis convaincue que la lecture d'une longue documentation d'introduction à l'œuvre en aurait découragé plusieurs. Baser le fonctionnement de l'écosystème transmédial sur les aptitudes de translittérature du public a été une bonne décision. Les propos de Christian Papilloud vont aussi dans le même sens :

« Bref, c'est la mise au point du contrôle médial au cœur de l'interactivité dont il devient l'instance régulatrice, le préalable à la participation collective, à une collaboration où l'on fait « comme si » nous « faisons société » et où la responsabilité de se faire société n'incombe plus à un sujet (ou au groupe de sujets, de machines, d'événements, d'objets), mais à des activités recomposées qui tirent parti de nos routines quotidiennes. (2010, p. 25)

Le choix d'un drame familial a été probant pour mon projet, car il a permis de rassembler la communauté autour de thèmes sensibles vécus dans plusieurs foyers. Le *storytelling* était divertissant avec des esthétiques de publications variées et colorées ainsi que des échanges quelques fois embrasés entre protagonistes. Le choix des DISTIC fut adéquat et Instagram, malgré sa sous-utilisation, étoffa tout de même la réalité des personnages.

L'interactivité contributive s'est illustrée comme étant le concept le plus difficile à soutenir, car j'en avais minimisé la complexité. Le projet n'aurait pas été un échec s'il n'avait pas provoqué de création de contenus de la part du public. L'interactivité serait demeurée de niveau primaire, avec la simple valorisation de contenus par les participants, mais j'aurais été déçue de ne pas avoir atteint mon objectif. Le bon niveau de réaction tout au long du projet démontre que la communauté se plaisait à suivre les péripéties de la famille Milo.

Mon projet de maîtrise pourrait inspirer la création d'autres dispositifs semblables, qu'ils soient à des fins artistiques ou commerciales. La première étape pour en déterminer les paramètres est la caractérisation de la posture des participants : interagissent-ils à l'aide de leur identité réelle ou à partir d'un avatar ? La réponse à cette question oriente le choix des médias et l'engagement du public : les propriétaires de médias sociaux pourchassent les faux comptes et la création d'une identité virtuelle inventée demande beaucoup d'efforts à ceux qui veulent adhérer au projet. La vérification des règles en cours de chaque DISTIC est de mise. Aussi, dans le cas où les participants interagissent en leur nom personnel, les intrigues doivent leur permettre de se sentir libres d'exprimer leurs opinions sans nuire à leur réputation.

Le second point est le type d'interactivité souhaitée en lien avec la protection du canon. Dans le cas d'une œuvre fictionnelle artistique, le canon consiste en l'univers scénaristique. Mon projet démontre que l'apport de contenu du public, s'il est souhaité, en complexifie l'évolution. Moins la contribution du public est balisée, moins l'univers sera cohérent, comme le fut *A Million Penguins* évoqué à la section 4.2. Dans le cas d'une entreprise commerciale, en plus de l'univers créatif, le canon réfère aussi à la marque et certaines contributions du public pourraient nuire à l'image du produit. La surveillance étroite par des modérateurs et un resserrement des règles à propos de l'interactivité éviteraient possiblement des détournements.

En troisième lieu, la synergie de l'équipe créative conditionne l'implication de membres qui la composent. Le maître de jeu, ou scénariste principal, doit consacrer son énergie au suivi de l'œuvre et son niveau de contrôle détermine la latitude des interventions des personnes interprétant les protagonistes. La réalisation de mon projet a été possible grâce à la générosité des collaborateurs bénévoles qui ont déployé énormément d'efforts pour, entre autres, répondre promptement au public afin de maintenir l'aspect interactif. L'autonomie, la disponibilité, la capacité d'improvisation

et la maîtrise de logiciels de traitement d'images déterminent le choix des membres de l'équipe.

La cooptation des contributeurs à l'équipe créative à travers un système d'arbitrage des propositions, l'ajout de règles préliminaires au projet et la création de plateformes exclusives constituent des avenues pouvant baliser l'univers créatif. Il est important de souligner que plus les exigences envers le public s'alourdissent, plus le pouvoir d'attraction du projet diminue ou cible une clientèle bien précise.

Le défi de création de mon œuvre interactive à écosystème transmédiatique était d'intégrer intelligemment un univers fictionnel crédible et attrayant dans des dispositifs virtuels réellement utilisés par un public non captif, ce qui rejoint l'assertion de Joël de Rosnay : « l'avenir des réseaux sociaux passe par une réelle fusion entre le monde réel et le monde virtuel » (2012, p. 37).

ANNEXE A

RECHERCHE DE PARTICIPANTS

Premier courriel envoyé au public avant la mise en ligne.

Note : Il s'agit ici de la pièce jointe au courriel envoyé aux potentiels participants.

*La famille Daviau –Projet de fiction peu banal ! **

Comme la majorité d'entre nous, vous communiquez sûrement avec vos amis via Facebook, Instagram, les courriels, et voire même, encore, par le courrier postal... Dans ce contexte, vous est-il déjà arrivé de vivre ce mélange de conversations qui provoque des quiproquos ? Des malentendus qui nous amènent sur des pistes inattendues ?

Les membres virtuels de la famille Daviau, eux, sans le savoir, sont sur le point de vivre une situation on ne peut plus confondante...

Vous avez envie de vivre une expérience participative particulière ? De prendre part à un projet de fiction pas ordinaire ?

En suivant les aventures de la famille Daviau, via tous les modes de communication précités, vous serez amenés sur des avenues tout aussi cocasses qu'étonnantes. Mais, surtout, totalement imprévisibles. Notamment si vous décidez d'y prendre part, car votre implication pourrait influencer l'histoire !

Vous pourrez constater des affinités, des rivalités entre les personnages fictifs et réagir à certaines situations rocambolesques... Entre autres, en aimant et commentant les déclarations de chacun et en publiant quelque chose, si vous en avez envie.

Pendant trois semaines, donc, ce projet vous demandera une quinzaine de minutes de lecture quotidienne, réparties selon vos disponibilités. Pas libre une journée ? Vous n'aurez qu'à rattraper les publications les jours suivants.

L'aventure vous intéresse ? Vous voulez participer à cette fiction virtuelle peu banale dans laquelle vous prendrez plaisir à interagir ?

Contactez Chantal Lemire au 514 895-0675 ou à l'adresse courriel cest-elle@hotmail.com avant le 27 janvier.

** Contexte théorique du projet : Ce projet de mémoire de maîtrise porte sur la démonstration d'un processus créatif, en générant notamment une œuvre expérimentale, et en analysant entre autres l'idée de base, le contexte, le parcours.*

Second courriel envoyé au public avant la mise en ligne

(L'erreur de date de départ a été corrigée dans un courriel subséquent)



[Afficher les 5 pièce\(s\) jointe\(s\) \(211 ko\)](#)
[Télécharger tout](#)
[Tout enregistrer dans OneDrive](#)

Bonjour à vous cher public !

Merci d'avoir accepté de faire partie de mon projet de maîtrise d'une durée de 21 jours, dont le départ est prévu le **dimanche le 3 janvier**, soit dimanche prochain !

Premier bouleversement: ce n'est plus la famille Daviau, mais **Milo**.

Je vous rappelle l'aventure, vous suivrez les conversations de la famille **Milo** et pourrez même échanger avec eux! Cette famille a créé un groupe secret Facebook pour converser, elle partage des photos sur Instagram et s'écrit par courriel. Et qui sait si le facteur ne sonne pas à leur porte quelques fois !

Pour participer au projet vous recevrez bientôt une invitation Facebook à faire partie du groupe secret Facebook **Famille et amis de Raymond Milo**.

Pour voir les échanges sur **Instagram**, veuillez demander à suivre les comptes suivants (des photos des entêtes en annexe): *Remarquez la lettre P drôlement placée dans les noms. Elle sert à distinguer les personnages du public.*

Nathalie Pveilleux

pdonatienfrancois

Ludovic Pmilo

pluciemilo

Aube Pmilo

Ce serait vraiment chouette si vous pouviez compléter ces démarches rapidement afin que tout soit en place pour le départ dimanche prochain.

D'autres communications suivront au cours de la semaine pour bien vous préparer au projet.

Je vous souhaite une excellente soirée,

Chantal Lemire

Troisième courriel envoyé au public avant la mise en ligne

RE: Des nouvelles de la famille Milo!

CE c'est elle
 Jeu 2019-01-31 15:29
 Vous ↘

Oups! Dimanche le 3 février!

De : c'est elle
Envoyé : 31 janvier 2019 15:27
À : c'est elle
Objet : Des nouvelles de la famille Milo!

Bonjour à vous cher public !

Des nouvelles de mon projet de fiction transmédiatique dont le départ est prévu dimanche le 3 janvier, soit dimanche prochain.

Je vous rappelle l'aventure : vous suivrez les conversations de la famille Milo sur Facebook, Instagram et courriel.

Mise en place :

Raymond Milo est un peintre né à Montréal en 1938. Avec sa première épouse et son fils Éric, il vécut en France et y acquiert une grande renommée professionnelle. De retour à Montréal dans les années 80, il poursuit discrètement son œuvre, et convole en secondes noces. Raymond souffre de problèmes pulmonaires depuis plusieurs années et un infarctus sévère subit l'an dernier l'a grandement affaibli. La famille Milo a récemment instauré un groupe secret Facebook pour partager les nouvelles sur la santé de Raymond.

Mais la vie continue ! Et la famille Milo partage aussi des images de leur quotidien sur Instagram. En suivant leurs publications, vous en apprendrez plus sur chacun d'eux comprendrez la teneur des liens qui les unissent !

Quand les sujets sont plus personnels, la famille Milo utilise le courriel. Vous en recevrez une copie masquée (Cci). Tel un voisin épiant les conversations des alentours, vous connaîtrez des secrets ou remarquerez des incongruités que vous aurez peut-être envie de révéler.

Envie de demander des nouvelles de Raymond ou de commenter les écrits des membres de la famille ? La fiction débute dimanche matin...

N'oubliez pas de demander aux personnages l'autorisation de les suivre sur Instagram !

Nathalie Pveilleux

pdonatienfrancois

Ludovic Pmilo

pluciemilo

Aube Pmilo

À dimanche !

Chantal Lemire et les membres de la famille Milo !

ANNEXE B

BIBLE DU PERSONNAGE DE LUDOVIC

Collaborateur : Maxime

Nom du Personnage : Ludovic

Enfant de quel lit : 2e lit

Occupation : Monteur ET aspirant humoriste. Il fait quelques soirées *d'open mic*, mais il n'est pas prêt à lâcher son job stable pour faire le saut à 100% en humour.

Peut-être que d'avoir un coup de pouce monétaire en héritage serait une bénédiction !

Qualités: Médiateur, rassembleur, aime que les gens autour de lui soient biens et heureux, en forme; il fait du kung-fu depuis 1 an.

Défauts : Manque de confiance en soi, menteur (il se dit que c'est pour le bien des autres, mais il n'en demeure pas moins qu'il a une facilité à trafiquer les faits et à mentir), il cherche toujours à être aimé des autres, quitte à ne pas montrer sa vraie personnalité.

Caractéristiques de publication (s'il y a lieu) : *EX* : *égoportraits, tourne tout en blague...* : il utilise souvent des GIF et des références de film ou série télé.

Liens (bons ou mauvais) avec autres personnages :

Étant le premier enfant du 2e lit, il connaît quand même bien le personnage joué par Fred du premier lit. Au début leur relation était plus difficile, mais maintenant ils s'entendent super bien. Surtout que son côté artiste bohème l'inspire à poursuivre son rêve d'être humoriste.

Secret: il connaît l'existence de Philippe

Suggestion scénaristique : Peut-être qu'il pourrait avoir fait croire à Philippe (DON) que le reste de la famille est au courant de son existence, mais qu'ils ne veulent pas lui parler, quand dans les faits, c'est lui qui cache son existence. L'accumulation de mensonges commencent à rendre la situation difficile et la mort imminente du père lui fait redouter que toute la vérité éclate au grand jour.

ANNEXE C

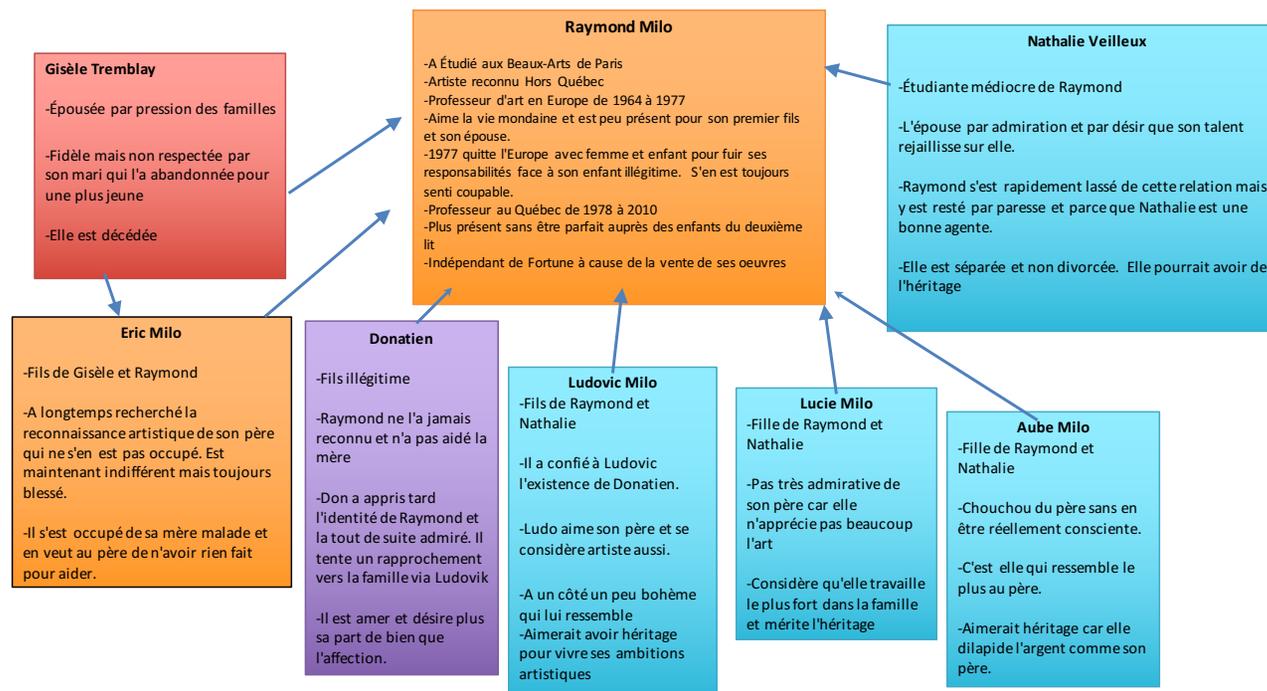
LIGNE DU TEMPS

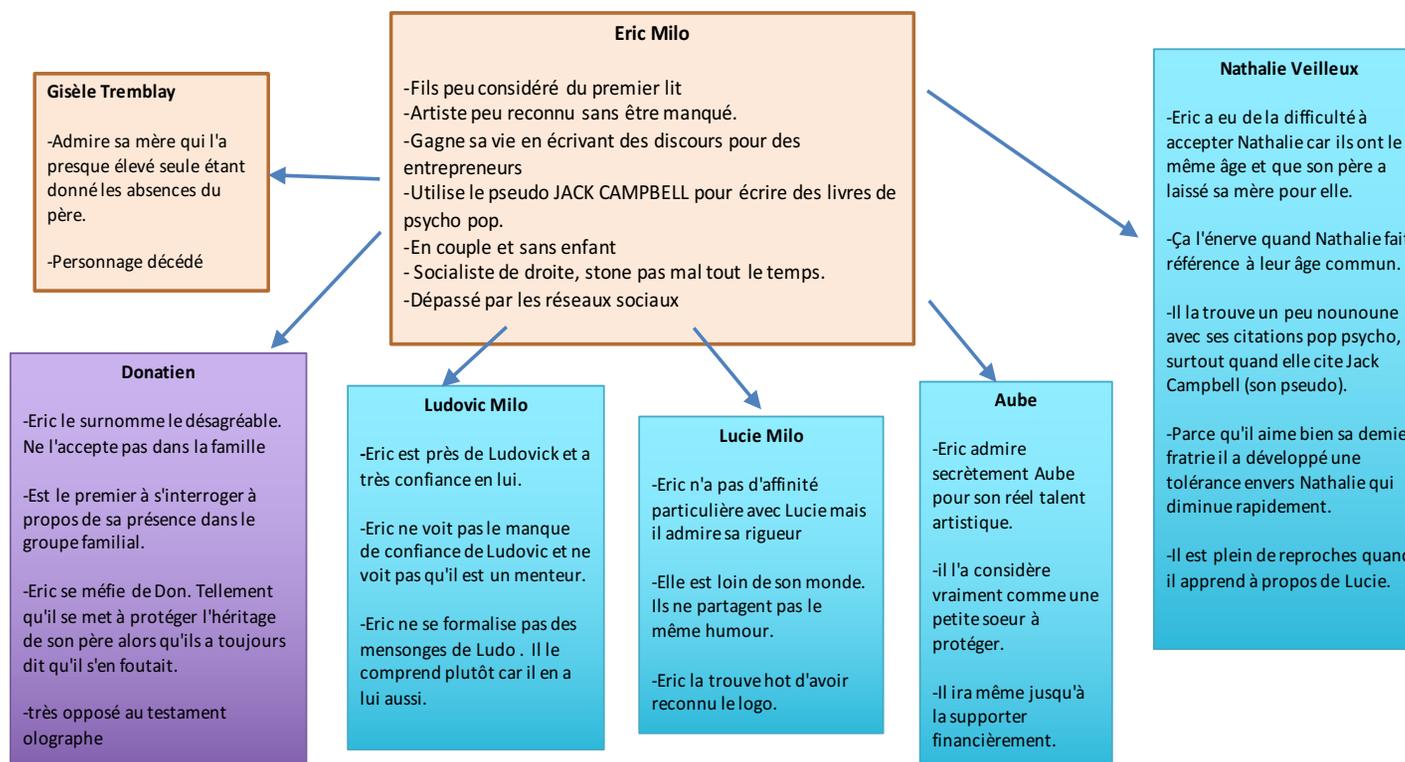
Personnages fantômes		Raymond Milo	Patriarche
		Gisèle Tremblay Odile Jolicoeur	Première épouse, décédée Notaire
Avatars	Eric Milo Nathalie Veilleux Donatien Ludovic Milo Lucie Milo Aube Milo	Fils R. Milo et Tremblay Deuxième épouse R. Milo Fils illégitime de R. Milo Fils de Milo et Veilleux Fille de Milo et Veilleux Fille de Milo et Veilleux	Fred Dompierre Chantal Lemire Philippe Laramée Maxime Lamontagne Clara Imbau Morgane Arnault

1938 Naissance de Raymond Milo	1960 Mariage de R. Milo avec Gisèle Tremblay	1965 Naissance de Eric Milo Naissance de Nathalie Veilleux	1977 Naissance de Donatien Fils illégitime et caché de Raymond	1985 Rencontre Raymond et Nathalie Divorce Raymond et Gisèle Mariage Nathalie et	
1988 Naissance de Ludovic	1995 Naissance de Lucie	1996 Naissance de Aube	2010 Séparation de Nathalie et Raymond	Fin 2017 Don contacte Ludo	2019 Décès de Raymond Milo

ANNEXE D

ORGANIGRAMMES





ANNEXE E

TABLEAUX TRANSMÉDIATIQUES

Les deux prochaines pages contiennent des exemples de tableaux scénaristiques. Ils sont divisés en trois sections de couleurs différentes selon la plage horaire de mise en ligne. Le personnage à la case colorée doit exécuter l'action principale et les personnages qui doivent obligatoirement répondre ont une description de l'action en lettrage régulier. Les réactions des autres personnages ne sont pas primordiales, mais recommandées.

L'annonce faite en mon nom est inscrite à côté du jour désigné (case en haut à gauche). L'action principale de la journée juste au-dessous. La colonne *Publications et interactivités totales* a été complétée à la fin du projet. Il s'agit d'une compilation des actions des participants.

Les deux pages suivantes contiennent les jours 1 et 14 en exemple.

ANNONCE:	J 1	Bienvenue dans la famille de l'artiste-peintre Raymond Milo.				10 boutons d'empathie
		La famille a créé ce groupe pour échanger au sujet de la santé de Raymond.				
		Surveillez vos courriels (et peut-être vos pourriels)				
		et Instagram pour en apprendre plus.				
Action principale		Mise en place des liens familiaux				
		Facebook	Insta	Courriel ou poste	NOTE	PUBLICATIONS ET INTERACTIVITÉS TOTALES
Action 8h-8h30					Attention de ne pas mettre de trop de commentaires et de sous commentaires	
	Eric +	Même C difficile				FB: 1+ 2 Boutons d'émotion
	Nathalie	commentaire qui donne lien familial				
	Don	met émoticône triste				
	Ludovic	Ludovic fait une mise à jour père a eu un problème cardiaque				FB: 4 + 2 boutons d'empathie 2 comm: 1 Sylvie + 1 Héléne
	Aube	commentaire qui donne lien familial				
	Lucie	commentaire qui donne lien familial				
Action 11h- 12h30		Faire com. avec lien fam.				
	Eric		ne va pas sur INSTA			
	Nathalie	Cherche Lucie (non prévu)	like et commentaire un peu plate			FB: 2 boutons d'empathie 2 comm: Héléne et MF
	Don					
	Ludovic	commentaires à Lucie	like et commentaires liens familial			
	Aube	commentaires à Lucie	Photo toile vide manque d'inspiration: mauvaise nouvelle			INSTA: 8 boutons d'empathie 1 comm: Monica, 1 Sandrine (il y a des réactions aux pblications jours d'avant)
	Lucie	Lucie donne nouvelles du père J'ai passé l'après midi avec papa...				FB 5 + 2 boutons d'empathie 1 comm Sandrine
Action 17h -18h						
	Eric					
	Nathalie	Jack Campbell				FB: 2 boutons d'empathie 1 comm Même Monica
	Don	comm: j'espère qu'il va bien				
	Ludovic	est allé le voir en soirée				FB: 5 boutons d'émotions
	Aube					Total: FB 37 boutons + 6 comm Insta: 8 boutons + 2 comm
	Lucie					

Annonce	J 14	J 14: Preuve irréfutable ?			
Action principale		Nathalie baisse un peu la garde.			
		Début de la découverte du travail de Ludo			
		Facebook	Insta	Courriel ou poste	PUBLICATIONS ET INTERACTIVITÉS TOTALES
					2- Courriel: Sylvie répond à Nathalie qu'elle et son mari ne l'ont jamais détestée ok
Action 8h-8h30					
	Eric				
	Nathalie	ne croit pas à la lettre de DON			FB: 2 boutons d'empathie + 4 boutons d'empathie (public semble heureux de la réconciliation)
	Nathalie			1- Répond à Sylvie Nathalie se radoucit. Accepte la situation ok	
	Don				
	Ludovic		photo de livre de son père (Imprévu)	Ludovic écrit à un amie pour avoir tél de Sophie (nouv. pers. passif) ok	INSTA: 2 boutons d'empathie
	Aube	Commentaire à Nathalie En a assez, invite DON et Nath a se rencontrer			
	Lucie				
Action 11h- 12h30		Attention! PAS DE RÉVÉLATION du travail de Ludo de la part des personnages On laisse la chance au public de faire le lien			
	Eric				FB: Meme autour de la table du Christ 3 boutons d'empathie + 1
	Nathalie		-Nathalie fâchée après Aube		
	Don		Photos Don à Montréal		
	Ludovic				FB: Photo de Hilary et Trump qui se donnent la main 2 boutons d'empathie
	Aube		Aube met photo avec Don : on doit bien voir le logo		INSTA: 2 boutons d'empathie
	Lucie				

ANNEXE F

COURRIEL ÉPILOGUE

Copie du courriel épilogue destiné à la communauté de la fiction.

Ma belle Lucie, la famille, Sylvie et Esther,

Lucie, jeudi soir nous avons pleuré et nous nous sommes étreintes. Nous avons discuté de Raymond, que je croyais sincèrement être ton père. Mais tu n'étais pas prête à entendre l'histoire dans son intégralité. Tu as préféré que je la dévoile en même temps à tous, ainsi tu n'auras pas à supporter leurs regards inquisiteurs, car ils sauront.

Raymond était un iconoclaste. Un être à part de qui les femmes voulaient être admirées et les hommes acceptés dans son cercle intime. Il a été malheureux dans un premier mariage de convenance et a vécu beaucoup d'aventures extra-maritales. Je comprends le pauvre Éric de ne pas s'être senti aimé ; il a malheureusement été le fruit d'un devoir conjugal et non de l'amour.

Raymond a toujours promis m'avoir tout raconté de sa vie passée. J'ai eu beaucoup de détails, plus que nécessaire. Je connaissais l'existence de la mère de Donatien (Ah ! cette femme ! Il l'a même évoquée au lit, cet être si charnel et sensuel). Jamais il ne m'avait parlé d'enfants illégitimes. Jamais. Alors que Raymond est sur son lit de mort, j'apprends l'existence de Donatien et possiblement d'une autre progéniture.

Il gardait une partie de sa vie cachée. Il avait beaucoup d'amis qui m'étaient inconnus dont Alain avec qui il prenait un café au Marché Atwater régulièrement et son amie de Londres, Marie-France. Je savais

qu'il entretenait une correspondance avec Hélène, qu'il la voyait souvent, mais Raymond ne me l'a jamais présentée comme une si grande amie. Je comprends maintenant qu'il me mentait.

J'en viens à penser qu'Esther avait probablement raison quant aux avances présumées de Raymond auprès d'étudiantes à l'École des Beaux-Arts. Je revisite mes souvenirs, et l'empressement que Raymond a eu à me séduire et à m'épouser à cette époque sert vraisemblablement de couverture. Lui et moi étions radicalement différents. J'étais la jeune ingénue, étudiante appliquée, mais dénuée de talent brut. J'ai su rapidement que je ne brillerais pas dans ce milieu. L'attention que Raymond me portait devint ma raison d'être. Il lui a été facile de me séduire, nos 27 années d'écart n'ont pas été un frein pour moi.

Les premières années de notre mariage nous avons beaucoup côtoyé ses amis. Il trouvait les miens ennuyeux et sans profondeur. Nous avons passé des fins de semaine dans de grandes maisons à North Hatley et au Mont-Tremblant. Raymond savait naviguer entre son personnage charismatique et l'autre, secret et distant. D'ailleurs, jamais il ne se présentait à ses vernissages et ni à ceux de ses collègues peintres. Il fuyait toute vie publique.

Et oui j'ai bien connu Sylvie. Elle a raison de dire qu'elle et son mari nous ont accueilli dans leur demeure à plusieurs reprises lors de nos nombreux séjours en France. Seul Ludovic y est allé. Je ne sais si tu te souviens, mon petit Ludo, de la tarte tatin de Sylvie ou de la boulangère qui te remplissait les poches de chocolaines ? Nous avons fait la fête à cette demeure ! Beaucoup de types de fêtes. Je sais que Raymond y est souvent allé sans moi, prétextant que les autres invités ne me plairaient pas. Jusqu'à ce que je me fâche et qu'il m'amène à une de ses fêtes d'intellectuels.

Quelle surprise de découvrir qu'après des discussions philosophiques, tous se dévêtaient ! Laisser exulter le corps après que l'âme ait jubilé ! C'était le concept... J'ai alors compris que toutes les promesses de fidélité de Raymond n'avaient été que mensonges et qu'elles le seraient toujours. Tout est devenu confus dans ma tête. Je me revoyais, jeune fille prude et naïve tomber dans les griffes de Raymond. J'entendais les allusions qu'il faisait sous couvert de blagues à propos de mes supposées pudibonderies, je percevais les noms de ses amantes dans ses gémissements. J'ai foncé à contrecœur dans cette soirée pour prouver à Raymond que je pouvais être différente, être une meilleure épouse. Je me suis tout de suite collée à Fabien. Et alors que Sylvie dormait, j'ai rencontré Jean-Claude... Le lendemain, sur la route de retour, Raymond et moi n'avons échangé aucun mot et n'en avons jamais reparlé. J'ai effacé ce moment de ma mémoire. Peut-être parce qu'il se sentait coupable de m'avoir ouvert les yeux à toutes ses infidélités, Raymond est devenu un homme aimant et attentif pour les

quelques années qui ont suivi. Désireuse de conserver l'homme à travers lequel je me définissais, je me suis efforcée d'aller dans le même sens.

Cette histoire a été ma seule infidélité. Lucie, tu es née neuf mois plus tard. Jamais Raymond et moi n'avons pensé qu'il n'était pas ton père. Il a toujours été aimant avec toi, malgré le peu d'affinités que tu démontrais avec les membres de sa famille. Après notre séparation, Raymond a eu quelques remarques assassinent envers moi à propos de toi. Il se sentait piégé devant l'éventualité d'une non paternité. Après tout, c'est lui qui m'avait entraînée dans cette soirée.

Alors Sylvie, tu attribuais la paternité de Lucie à Fabien. Tu sais maintenant que c'est peut-être ton mari Jean-Claude qui en est le père. Laisse-moi te rappeler que Raymond est peut-être le père de ton Loïc, né quelques jours après Lucie. Je crois qu'il a toujours eu des doutes en ce sens. Cela concorderait avec la distance qu'il a mise entre nos couples.

Voilà. Vous savez tout. J'ai tout dit.

Ludovic, Aube et Lucie, soyez assurés que je vous aime et que je vous chérirai toujours. Je n'avais rien dévoilé de cette partie de ma relation avec Raymond, car je ne voulais pas qu'elle ternisse l'image de votre père. Car oui il a été votre père à vous trois.

Je ferme la galerie pour quelques semaines, je pars de mon côté. Je vous souhaite une excellente soirée tous ensemble. Vous lirez du Jack Campbell en pensant à moi.

Lucie je t'envoie bientôt les coordonnées de Jean-Claude et de Fabien si tu veux entrer en contact avec eux. Sylvie, peut-être voudrais-tu clarifier les origines de ton Loïc ? Nous pourrions passer à un autre chapitre.

Nathalie xx

BIBLIOGRAPHIE

- Aïm, O. (2013). Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit. *Terminal*, (112), 43-55. doi: [10.4000/terminal.558](https://doi.org/10.4000/terminal.558)
- Ambrose, G. et Salmond, M. (2013). *Les fondamentaux du design interactif*. Paris : Pyramyd.
- Archibald, S. (2008). *Le texte et la technique : la lecture à l'heure des nouveaux médias*. (Thèse de doctorat). Université du Québec à Montréal. Récupéré de <https://archipel.uqam.ca/902/>
- Archibald, S. et Gervais, B. (2015). Le récit en jeu, narrativité et interactivité. Dans S. Marcotte et S. Archibald (dir.), *L'imaginaire littéraire du numérique*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- ARTV. (2018, 25 février). Alpha et Omega. Dans *ARTV*. Récupéré de <https://alphaetomega.artv.ca/a-propos>
- Astic, I. (2017). *Jeu et société, jeu en société: le cas du jeu pervasif*. Paris: CNAM, Laboratoire Cédric.
- Astier, H. et Halévy, M. (dir.). (2011). *L'avatar est l'avenir de l'homme : vers la dématérialisation : essai.*: Escalquens : Dangles éditions.
- Balle, F. (2011). *Les médias* (vol. 6e éd.). Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France. Récupéré de <https://www.cairn.info/les-medias--9782130589228.htm>
- Bardini, T. (1996). Changement et réseaux socio-techniques : de l'inscription à l'affordance. *Réseaux*, 14(76), 125-155. doi: [10.3406/reso.1996.3715](https://doi.org/10.3406/reso.1996.3715)
- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications*, 8(1), 1-27. doi: [10.3406/comm.1966.1113](https://doi.org/10.3406/comm.1966.1113)

- Beaudoux, C. (2015). Madeleine's project [Gazouillis sur Twitter]. Récupéré de https://twitter.com/clarabdx?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor
- Bélisle, C. (2014). Penser la lecture dans un monde numérique. *Québec français*, (173), 28-29. Récupéré de id.erudit.org/iderudit/72929ac
- Belleau, A. (1984). Carnavalesque pas mort? *Études françaises*, 20(1), 37-44. doi: [10.7202/036814ar](https://doi.org/10.7202/036814ar)
- Berut, B. (2008). Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits, Christian Salmon. *Quaderni*, (67), 129-132. Récupéré de <http://quaderni.revues.org/248>
- Berut, B. (2010). Storytelling : une nouvelle propagande par le récit ? *Quaderni*, (72), 31-45. doi: [10.4000/quaderni.479](https://doi.org/10.4000/quaderni.479)
- Bloomfield, C. (2015). Une écriture réellement collaborative? : Incidences génétiques du fonctionnement démocratique de l'Oulipo. *Genesis*, (41), 119-130. doi: [10.4000/genesis.1549](https://doi.org/10.4000/genesis.1549)
- Boisvert, M. (2014). Le double fictif ou le jeu des fluidités. *Québec français*, (173), 36-37. Récupéré de : <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2014-n173-qf01579/72932ac/>
- Bolin, G. (2007). Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification in Storsul. *Ambivalence towards convergence: digitalization and media change, S/L: Nordicom*, 237-248. Récupéré de https://www.researchgate.net/profile/Goeran_Bolin/publication/256600189_Media_Technologies_Transmedia_Storytelling_and_Commodification/links/00b7d53751f2fbb964000000/Media-Technologies-Transmedia-Storytelling-and-Commodification.pdf
- Brière, D., Martin, A. et Vanasse, C. (2018, 24 avril). *Alpha et Oméga*. Montréal: Le Nouveau Théâtre expérimental.
- Cailler, B. et Masoni Lacroix, C. (2017). Temps et espace de l'interactivité, vers une définition de la transmédiabilité. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (10), 1-12. doi: [10.4000/rfsic.2694](https://doi.org/10.4000/rfsic.2694)
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions.

- Cardon, D. (2008). Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux*, 152(6), 93-137. Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-93.htm>
- Castells, M. (2012). *Ni dieu ni maître : les réseaux*, 1-12. Récupéré de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00677225>
- CEFRIO. (2018). *L'usage des médias sociaux au Québec* [Étude de marché]. Récupéré de https://cefrio.qc.ca/media/2023/netendances-2018_medias-sociaux.pdf
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNTRL). (2012). *Trésor de la Langue Française informatisé*. Récupéré de <https://www.cnrtl.fr/definition/>
- Charlton, S., Giroux, D. et Lemieux, M. (2016). *Les Québécois et l'information à l'ère du numérique*. Centre d'études sur les médias, Université Laval. 13-108. [Document numérique] Récupéré de <https://www.cem.ulaval.ca/wp-content/uploads/2019/04/publicsdelinformation.pdf>
- Corbasson, A. (s. d.). Les meilleurs moments pour publier [Billet de blogue]. *Digitad*. Récupéré de <https://digitad.ca/le-meilleur-moment-pour-publier-medias-sociaux/>
- Cosnefroy, L. (2007). Le sentiment de compétence, un déterminant essentiel de l'intérêt pour les disciplines scolaires. *L'Orientation scolaire et professionnelle*, (36/3), 357-378. doi: [10.4000/osp.1459](https://doi.org/10.4000/osp.1459)
- Côté, A. (2014). Twittérature et genres. *Québec français*, (173), 74-75. Récupéré de : id.erudit.org/iderudit/72948ac
- Courbet, D., Fourquet-Courbet, M.-P. et Marchioli, A. (2015). Les médias sociaux, régulateurs d'émotions collectives. *Hermès, La Revue*, 71(1), 287-292. Récupéré de : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2015-1-page-287.htm>
- Dang, K. D. (2013). *Aide à la réalisation de systèmes de pilotage de narration interactive : validation d'un scénario basée sur un modèle en logique linéaire* (Thèse de doctorat). Université de Larochele. Récupéré de <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01066751>
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (Thèse de doctorat). University of Sydney. Récupéré de https://www.researchgate.net/publication/256600225_Transmedia_Practice_Theorisi

ng the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments

- Doré, M. (2011). *De l'improvisation et de la tactique du jeu : essai*. Montréal : Dramaturges Éditeurs.
- Dumas, P. (2010). L'interaction, concept systémique protéiforme. Dans *Colloque scientifique Ludovia 2010 « Interactivité / interactions - Enjeux relationnels »*. (1-16). Ax-les-Thermes, France. Récupéré de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00637549>
- Duval, J.-P. (réal.), Danielle Trottier (aut.). (2012-2019). *Unité 9* [Série télé]. Montréal: Aetios Productions.
- Esquenazi, J.-P. (2009). *La vérité de la fiction : comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité?* Paris : Hermès science publications : Lavoisier.
- Ferrando, B. (2005). De la participation dans l'art, *Inter(89)*, 8-19. Récupéré de id.erudit.org/iderudit/45823ac
- Gauducheau, N. (2008). La communication des émotions dans les échanges médiatisés par ordinateur : bilan et perspectives. *Bulletin de psychologie*, 04(496), 389-404. doi: [10.3917/bupsy.496.0389](https://doi.org/10.3917/bupsy.496.0389)
- Gauthier, A. (2002). *Le virtuel au quotidien*. Belfort : Circé.
- Gerber, W., Pic, J.-C. et Voicu, A. (2013). *Le storytelling pas à pas*. Paris : Vuibert pratique.
- Gervais, S. et Archibald, S. (2015). Le récit en jeu, Narrativité et interactivité. Dans *L'imaginaire littéraire du numérique (187-207)*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Granjon, F. (2011). Amitiés 2.0. Le lien social sur les sites de réseaux sociaux. *Hermès, La Revue*, 59(1), 99-104. Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-1-page-99.htm>

- Guillaud, H. (2005, 29 septembre). Qu'est-ce que le web 2.0? [Billet de blogue]. *Internetactu*. Récupéré de <http://www.internetactu.net/2005/09/29/quest-ce-que-le-web-20/>
- Hoguet, B. (2016). *Créer et produire pour les nouveaux médias : le guide de la narration interactive et transmédia*. Paris : Dixit éditions.
- Hoguet, B. et Chauvin, M. (2016). *Interactivité et transmédia : les secrets de fabrication : 6 œuvres qui racontent les nouveaux médias : fiction documentaire, journalisme, jeu, bande dessinée, brand content*. Paris: Éditions Dixit,
- Huhtamo, E. (1994). Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art: An Imaginary Dialogue. *Author's private collection: Los Angeles*. 1-4. Récupéré de <https://sophia.smith.edu/course/csc106/readings/interaction.pdf>
- Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus. *Continuum*, 24(6), 943-958. doi: [10.1080/10304312.2010.510599](https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510599)
- Jeu en réalité alternée. (2020, 7 mars, 12h50). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 9 mars 2020 de https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_réalité_alternée
- Kotula, K. (2016). Une première expérience d'écriture collaborative – Enjeux et défis de co-création des textes selon la perspective des membres d'un groupe nouvellement constitué. *Alsic*, 19(2), 1-17. doi: [10.4000/alsic.2957](https://doi.org/10.4000/alsic.2957)
- La Presse canadienne. (2009, 2 septembre). Marie laberge poursuivra Martha jusqu'en 2011. *La Presse*. Récupéré de <https://www.lapresse.ca/arts/livres/200909/02/01-898208-marie-laberge-poursuivra-martha-jusqu'en-2011.php>
- Laberge, M. (2013). *Martha*. Récupéré de <http://www.marielaberge.com/oeuvre#Martha>
- Lacelle, N. et Lieutier, P. (2014). Littérature numérique : typologie, caractéristiques et écriture collaborative. *Québec français*, (173), 56-57. Récupéré de <https://id.erudit.org/iderudit/72941ac>
- Leadbeater, C. (2009). *We-think : [mass innovation, not mass production]* (2^e éd.). London : London : Profile Books.

- Leroux, Y. (2013). De l'identité en ligne aux communautés numériques : des outils pour devenir soi. Dans Serge Tisseron éd., *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*. 139-168. Paris : Dunod. doi: [10.3917/dunod.tisse.2013.01.0139](https://doi.org/10.3917/dunod.tisse.2013.01.0139)
- Marcotte, S. et Archibald, S. (dir.). (2015). *L'imaginaire littéraire du numérique*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Marszal, P. (2018). *Collaboration et co-création entre artistes duo, groupes, collectifs en arts plastiques du début des années 1960 à nos jours*. [Rapport] Récupéré de <https://www.reseau-canope.fr/outils-bacs/collaboration-et-co-creation-entre-artistes-duo-groupes-collectifs-en-arts-plastiques-du-debut-des-annees-1960-a-nos-jours>
- Mason, B. et Thomas, S. (2008). A Million Penguins Research Report. *Institute of Creative Technologies*. 1-36. Récupéré de https://www.researchgate.net/publication/228465833_A_million_penguins_research_report
- Masoni Lacroix, C. (2012). Le transmédia: terrain d'acculturation communicationnelle des publics? Vers une approche narratologique communicationnelle. Dans N. Péliissier et M. Marti (dir.), *Le storytelling, succès des histoires, histoire d'un succès*. Paris : L'Harmattan.
- Merra, L. (2013). *Pour une sociologie des médias sociaux. Internet et la révolution médiatique: nouveaux médias et interactions* (Thèse de doctorat). Paris Sorbonne Cité - Paris Descartes. Récupéré de <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01143685>
- Mille, M. (2015). Le dossier // Entretien avec Anaïs Goudmand. *Nathan 5*, 1-4. Récupéré de https://florencehinckel.com/blog/wp-content/uploads/2015/07/U4_LECTURE_JEUNE_ete-2015.pdf
- Morgagni, S. (2011). Repenser la notion d'affordance dans ses dynamiques sémiotiques. *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, 55(1), 241-267. doi: [10.3406/intel.2011.1170](https://doi.org/10.3406/intel.2011.1170)
- Mytilinaiou, S., Cham, K. et Hutchison, C. (2011). Experience design, interactive art environments and the sense of becoming. Dans *2011 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality - Arts, Media, and Humanities* (91-98). Basel, Switzerland : IEEE. doi: [10.1109/ISMAR-AMH.2011.6093662](https://doi.org/10.1109/ISMAR-AMH.2011.6093662)

- Office québécois de la langue française (OQLF). (2012). *Le grand dictionnaire terminologique*. Récupéré de <http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/>
- O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in documentary film*, 6(2), 141-157. Récupéré de http://dx.doi.org/10.1386/sdf.6.2.141_1
- Page, R. E. (2012). *Stories and social media: identities and interaction*. New York: New York: Routledge.
- Papilloud, C. (2010). L'interactivité. *Tic & société*, 4(1). doi: [10.4000/ticetsociete.769](https://doi.org/10.4000/ticetsociete.769)
- Paquin, L.-C. (2006a). Introduction. Dans *Comprendre les médias interactifs* (Isabelle Quentin, p. 1-140). Montréal. Récupéré de http://www.lcpaquin.com/livre/comprendre_intro.pdf
- Paquin, L.-C. (2006b). Ramifications des technologies. Dans *Comprendre les médias interactifs* (Isabelle Quentin, p. 1-74). Isabelle Quentin. Récupéré de http://lcpaquin.com/livre/comprendre_technique.pdf
- Paquin, L.-C. (2006c). Les machines à contenu. Dans *Comprendre les médias interactifs* (Isabelle Quentin, p. 1-75). Montréal. Récupéré de http://lcpaquin.com/livre/comprendre_machine.pdf
- Paquin, L.-C. (2006d). Raconter une histoire. Dans *Comprendre les médias interactifs* (Isabelle Quentin, p. 1-121). Montréal. Récupéré de http://lcpaquin.com/livre/comprendre_histoire.pdf
- Pélissier, N. et Marti, M. (dir.). (2012). *Le storytelling : succès des histoires, histoire d'un succès*. Paris : L'Harmattan
- Périer, I. (2017a). Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? *Itinéraires*, (2016-2). doi: [10.4000/itineraires.3453](https://doi.org/10.4000/itineraires.3453)
- Périer, I. (2017b). Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (10). doi: [10.4000/rfsic.2857](https://doi.org/10.4000/rfsic.2857)

- Perriault, J. (2009). Traces numériques personnelles, incertitude et lien social. *Hermès, La Revue*, 53(1), 13-20. Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-1-page-13.htm>
- Pierre, J. (2011). Génétique de l'identité numérique. Sources et enjeux des processus associés à l'identité numérique. *Les Cahiers du numérique*, 7(1), 15-29. Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2011-1-page-15.htm>
- Pullinger, K. (2007, 12 mars). Living with A Million Penguins inside the wiki-novel. *The Guardian*. Récupéré de <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2007/mar/12/livingwithamillionpenguins>
- Radio-Canada. (2012). *Unité 9*. Récupéré de <https://ici.radio-canada.ca/unite9/> le 5 mars 2020
- Rasse, P., Durampart, M. et Pelissier, N. (2014). Introduction – Les dispositifs sociotechniques d'information et de communication (DISTIC), un concept transversal pour les recherches du laboratoire I3M. *Les Cahiers de la SFSIC*, (10), 133-140. Récupéré de https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01807712
- Robin, R. (1997). *Le golem de l'écriture de l'autofiction au cybersoi*. Montréal XYZ.
- Rokeby, D. (1995). Transforming mirrors. *Leonardo Electronic Almanac*, 3(4), 12. Récupéré de <https://pdfs.semanticscholar.org/8cc4/6f059885c1660feba198bd67e1f37ba0d3d7.pdf>
- Roman psychologique. (2020, 16 février, 2 h 30). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 1 mars 2020 de https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman_psychologique
- Rosnay, J. de. (2012). *Surfer la vie : comment sur-vivre dans la société fluide*. Paris : LLL Les Liens qui libèrent.
- Ryan, M.-L. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1-19. doi: [10.5250/storyworlds.7.2.0001](https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0001)
- Ryan, M.-L. (2017). Le transmedia storytelling comme pratique narrative. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (10), 1-16. doi: [10.4000/rfsic.2548](https://doi.org/10.4000/rfsic.2548)

- Saint-Gelais, R. (1999). *L'empire du pseudo: modernités de la science-fiction*. Collection Littératures, 16^e. Québec : Éditions Nota bene.
- Saint-Gelais, R. (2002). La fiction à travers l'intertexte: pour une théorie de la transfictionnalité. Dans R. Audet et G. Alexandre (dir.), *Frontières de la fiction*, 43-75. Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux. doi: [10.4000/books.pub.5687](https://doi.org/10.4000/books.pub.5687)
- Salmon, C. (2006, novembre). Une machine à fabriquer des histoires. *Le Monde diplomatique*. Récupéré de http://www.sietmanagement.fr/wp-content/uploads/2016/04/une_machine_a_fabriquer_des_histoires.pdf
- Salmon, C. (2007). *Storytelling : la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris : La Découverte.
- Sanchez, É., Ney, M. et Labat, J.-M. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 8(1-2), 48-57. doi: [10.7202/1005783ar](https://doi.org/10.7202/1005783ar)
- Schulman, A. et Joost, H. (2010). *Catfish* [Documentaire]. États-Unis: Supermarché, Hit the Ground Running Films.
- Simon, R. (2010). La carnavalisation ou « le monde à l'envers » : Mille hurras pour une gueuse, de Mohammed Dib. *Synergies Algérie*, (10), 203-215. Récupéré de <https://www.gerflint.fr/Base/Algerie10/simon.pdf>
- Soulier, E. (2006). *Le storytelling : concepts, outils et applications*. Paris : Hermes science publications : Lavoisier.
- Talbot, M. (2018, 30 janvier). *Alpha et Oméga* [Web Série]. Urbania, Le Nouveau théâtre expérimental. Récupéré de <https://alphaetomega.artv.ca/>
- Taskin, L. (2006). Télétravail : Les enjeux de la déslocalisation pour le management humain. *Interventions économiques*, (34), 1-20. doi: [10.4000/interventionseconomiques.680](https://doi.org/10.4000/interventionseconomiques.680)
- Thonnard, K. (2014). Lumière sur des expériences d'écriture collaborative. *Québec français*, (173), 64-65. Récupéré de id.erudit.org/iderudit/72944ac

Tisseron, S. (2011). Intimité et extimité. *Communications*, 88(1), 83-91. doi: [10.3917/commu.088.0083](https://doi.org/10.3917/commu.088.0083)

Tisseron, S. (2013). Introduction. Dans *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, 1-30. Paris : Dunod. Récupéré de <https://www.cairn.info/subjectivation-et-empathie-dans-les-mondes--9782100701292.htm>

Translittératie. (2018, 16 décembre, 12 h 11). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 9 septembre 2019 de <https://fr.wikipedia.org/wiki/Translittératie>