

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

HENRI : ÉTUDE ET DÉVELOPPEMENT
D'UNE INSTALLATION INTERACTIVE
ET LUDIQUE ROBOTISÉE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

CHRISTIAN L'HEUREUX

AVRIL 2010

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.»

AVANT-PROPOS

Si rien ne change, enfin, si tout se poursuit, le 21^e siècle connaîtra l'aboutissement d'une systématisation extrême de notre existence. Le siècle précédent fut témoin des sociétés occidentales convergeant toutes autour d'un système qui incorpore une industrialisation effrénée, et la mise en place dans la gestion de l'homme, le politique et l'espace public, d'une véritable machine qui ne répond qu'à une seule loi implacable : l'efficacité. Tout tourne autour d'une optimisation, d'une course contre la montre. Ce système se doit de tourner, comme une machine bien huilée. Toujours plus vite. Il est en constante *révolution*.

Ce nouveau système hyperstructuré est accompagné d'une hypermédiatisation à son image. Elle le représente. Le plus éminent exemple en est bien sûr l'Internet : ce réseau de toutes les communications. La médiatisation est maintenant totale et directe. Le potentiel communicationnel du système explose. Tout est possible. Prenons l'exemple d'*Arctic Monkeys*, qui enregistre une chanson dans un garage, et la voit devenir l'un des fichiers les plus téléchargés du web la semaine suivante. Avec *Skype*, un logiciel-téléphone, il est possible, moyennant une connexion Internet, de voir et discuter avec ses enfants, à l'aide de son portable, à Dublin, jusqu'à un ordinateur à Laval.

Le système en place est efficace puisqu'il conçoit l'homme comme un millier de particules, mais ne le considère plus comme un *tout*. Nous sommes de plus en plus *hyperliés* à ce système, tout en étant en pièce. Cette particularisation nous déshumanise.

Je sais, je dresse un portrait pessimiste de la situation. Je dramatise un brin. Après tout, même si le système dans lequel nous vivons est de plus en plus englobant, il ne faut pas oublier le potentiel de résilience de l'homme. La résilience devient même fondamentale à notre subjectivité. Elle doit se défaire des contraintes du particulier et avoir pour objectif de redécouvrir le monde dans sa totalité.

Que faire pour aider sa subjectivité/résilience flétrie ? Voilà la grande question qu'aborde *Henri*. Le théâtre répond en partie à cette question. Dans certains cas précis, le théâtre montre qu'il se veut près du public, il se laisse tenter par l'idée d'une relation réciproque. Un lien tangible, non basé sur l'acclamation, mais la réaction, la réaction qui l'alimente. Un théâtre *au monde*, vivant. Cette communion possible entre le public et les acteurs, le monde théâtral l'a comprise, et ce, depuis ses origines. Nous avons tendance à l'oublier, dans la Grèce antique, *le public participait à la fête*. Les premiers théâtres étaient foncièrement amateurs, communautaires et improvisés. La relation public-œuvre était donc intrinsèque au potentiel expressif de ceux-ci. (Boal, 1977, p. 7).

Tenter d'inclure le public à l'œuvre, l'idée intéressante! Inspiré par les origines participatives du théâtre, j'ai voulu qu'*Henri* reprenne cette approche formelle. Le public devait participer à *Henri*. Voilà une contrainte importante de mon projet de maîtrise. Ce rapprochement exprime ma volonté de confronter le public à sa propre subjectivité et, l'espace d'un instant, ralentir le système, et tenter de freiner cette révolution constante qui se fait, j'en suis sûr, au détriment de notre humanité.

Dans la foulée de ces constats, de ces impressions, ma maîtrise a pris naissance. Je tiens à remercier mon directeur de maîtrise, Simon-Pierre Gourd, pour son infinie patience et son ouverture intellectuelle grandement appréciées lors de la réalisation de mon mémoire-crédation. J'embrasse Françoise, ma copine, qui a su me supporter tout au long de ce périple. Finalement, je rends hommage à mes grands-parents, pour leur amour, leur affection, et toutes ces empreintes qu'ils ont laissées en moi.

Ce mémoire-crédation n'aurait pu voir le jour sans la participation financière de partenaires universitaires et gouvernementaux. Je tiens à remercier le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC), le Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM) et l'École des médias de la Faculté de communication de l'Université du Québec à Montréal (UQAM).

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
RÉSUMÉ.....	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	3
ÉNONCÉ D'INTENTION ET PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE	3
1.1 Énoncé d'intention.....	3
1.2 Pertinence communicationnelle	5
1.2.1 Le constat du monde occidental.....	6
1.2.2 Du constat à l'action	9
CHAPITRE II	13
CADRAGE THÉORIQUE	13
2.1 Le « jeu d'une autre réalité »	13
2.2 Le contexte d'installation dans le média interactif.....	17
2.3 Le caractère participatif de l'interactivité	20
2.4 Anthropomorphisme et marionnette	21
2.5 Le sentiment d'inquiétante étrangeté	23
CHAPITRE III.....	27
CADRAGE DE L'OEUVRE	27
3.1 Rapprochements avec d'autres œuvres	27
3.1.1 <i>The Dark Pool</i> , Janet Cardiff.....	27
3.1.2 <i>NTCM: Soirée bulgare</i> , Daniel Brière et Alexis Martin.....	28
3.1.3 <i>Toé, t'es-tu Lucky ?</i> , Robert Morin.....	30
3.1.4 <i>Metaplay</i> , Myron Krueger.....	31
3.1.5 <i>PerplexCity</i> , Mind Candy.....	33

3.2	Rapprochements avec mes propres expériences	34
3.2.1	<i>Les perroquets</i> , Jangala.....	34
3.2.2	<i>La forêt</i> , Chantal Dumas	35
CHAPITRE IV		37
HENRI (le projet)		37
4.1	Processus créatif.....	37
4.1.1	L'introspection.....	37
4.1.2	L'expérimentation	39
4.1.3	L'itération	39
4.1.4	L'Autre.....	40
4.2	Le récit.....	41
4.2.1	Idéation.....	41
4.2.2	Scénario.....	41
4.2.3	Mise en scène, entrevue et construction du décor.....	42
4.3	Composants matériels	44
4.3.1	La marionnette.....	44
4.3.2	Module de mouvements et lumières	46
4.4	Composants logiciels	47
4.4.1	L'intelligence artificielle.....	48
4.4.2	Système de séquence des événements.....	48
4.4.3	Système de séquence des mouvements.....	49
4.4.4	Mémoire et synthèse sonore	49
4.5	Diffusion du projet	51
4.5.1	Maquette fonctionnelle	51
4.5.2	Prototype et <i>focus group</i> (UQAM)	52
4.5.3	Première diffusion publique (Usine C).....	54
4.5.4	Présentation finale (UQAM).....	55
CONCLUSION		56
RÉFÉRENCES		59
APPENDICE A FIGURES : SCHÉMAS DE LA SCÉNARISATION		62
A.1	Scénario : Première partie, l'entrevue.....	63
A.2	Scénario : Deuxième partie, la rencontre avec Henri.....	64
A.3	Scénographie.....	65

APPENDICE B DÉVELOPPEMENT DE L'INSTALLATION.....	66
B.1 Esquisses de l'installation.....	67
B.2 Ébauches du visage.....	68
B.3 Construction de la tête.....	69
B.4 Versions de la marionnette.....	70
B.5 Marionnette finale.....	71
B.6 Plan du module.....	72
B.7 Plan technique de l'installation.....	73
B.8 Module de mouvements et lumières.....	74
B.9 Programmation : Plan simplifié 1.....	75
B.10 Programmation : Plan simplifié 2.....	76
APPENDICE C ÉVÉNEMENTS.....	77
C.1 Questionnaire du focus group.....	78
C.2 Robo_COOP.....	80
C.3 Présentation finale.....	81
APPENDICE D CONTENU MULTIMÉDIA.....	82
DVD EN ACCOMPAGNEMENT	
D.1 Document d'accompagnement	
D.2 Focus group : Entrevues des participants à la suite de l'expérience du prototype	
D.3 Programmation commentée et fichiers connexes	
D.4 Vidéos de l'installation	
D.4.1 Prototype : phase 1	
D.4.2 Prototype : phase 2 (post-Robo_COOP)	
D.4.3 L'expérience-type de deux participants	

RÉSUMÉ

Henri est une installation interactive organisée comme un parcours. À son arrivée sur les lieux, le participant rencontre premièrement l'assistant d'Henri. Il lui propose de faire une courte entrevue sur ses souvenirs d'enfance. Ensuite, le participant rencontre Henri, un petit robot, malade et affaibli.

Installation interactive ludique, *Henri* se veut une réflexion commune sur le souvenir. Espace de discussion, de recueillement, le projet a pour but de créer un outil propice à la rencontre entre le créateur, le participant et la machine. La relation entre les trois acteurs est le point central de l'expérience.

Sur le plan technique, *Henri* explore la possibilité d'expérimenter le potentiel de la marionnette comme média d'expression, au moyen de la programmation et de la robotique. Ce projet fait aussi la recherche d'un processus interactif qui permet l'improvisation, qui s'impose l'apport du participant, jusqu'à se grandir à travers lui.

Bien que délimité par des aspects technologiques tels que la robotique et la synthèse sonore, ce mémoire-crédation reste profondément ancré dans une perspective de recherche ouverte sur l'homme, son comportement et sa sensibilité. L'expérience se veut sociale, intrigante et intime.

Mots-clés : Art interactif, installation, interactivité, jeu, marionnette, participatif, robotique.

INTRODUCTION

Sans l'ombre d'un doute, ma maîtrise se veut une réflexion et une mise en pratique de la participation du public dans l'art. L'art constituant un domaine, un monde même, vaste et infini, je vous précise d'entrée de jeu que le champ disciplinaire mis en application dans *Henri* est le média interactif. Comme la pratique artistique fait bien les choses et permet les influences d'autres disciplines, je vous indique que le théâtre, et surtout l'art de la marionnette sont des parties importantes de ma création.

Mon exploration se limite aux contraintes de la production d'*Henri*, comme étude et premier geste de ma réflexion. Je ne cherche pas à élaborer une théorie de la participation du public avec l'œuvre, je cherche tout simplement à parfaire mon approche créatrice dans cette activité, et d'observer le résultat de ma proposition.

Le média interactif, dans un contexte artistique, intègre par essence la participation du public. Plus souvent caractérisé par une relation entre l'homme et la machine, quelques artistes, notamment Myron Krueger (*voir* sect. 3.1.4), incorporent le créateur, ou un personnage humain, au sein du média interactif. *Henri* est aussi une tentative d'une création à trois acteurs : le participant, le créateur et la machine.

Établir une relation signifiante entre ces trois acteurs constitue le premier défi de ma maîtrise. Pour réussir, je me suis entouré des concepts depuis longtemps propres à ma personne : le jeu, l'improvisation et l'intuition. Je ne peux malheureusement pas inscrire ma méthode dans un champ précis, ou même qualifier ma démarche de scientifique. Je cherche à tâtons, j'expérimente, je recommence tout plusieurs fois et j'ai beaucoup de chance.

Le présent document se divise en quatre parties. La première, à la fois personnelle et politique, est constituée des intentions derrière ma création et explicite le lien qu'il

entretient avec le monde. La seconde rattache mon projet à des préoccupations communicationnelles plus théoriques. La troisième est le lieu de rapprochements entre *Henri* et un corpus d'œuvres liées par leur caractère, leurs idées et leur forme à mes intentions. Finalement, une description détaillée du projet est fournie dans la quatrième et dernière partie du document.

CHAPITRE I

ÉNONCÉ D'INTENTION

ET

PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE

1.1 Énoncé d'intention

J'ai neuf ans. Tous les midis, je mange chez mes grands-parents. Leur maison est tout près de l'école primaire où je vais. Dès que la cloche sonne midi, je quitte mes amis pour aller manger. J'adore les repas de ma grand-mère. Les desserts sont toujours si nombreux ! Quand j'arrive, mon grand-père n'est pas là. Je suis seul avec grand-maman. Elle ne va pas très bien, comme d'habitude. Elle n'a jamais eu la vie facile. Elle souffre d'une malformation cardiaque. Ça se voit : gestes lents, jugulaire palpitante et respiration lourde. Je l'ai toujours connue comme ça, grand-maman. Pour l'aider, je lui rends service quand elle me le demande. Je vais chercher des choses pour elle au sous-sol ou je grimpe sur une chaise pour lui donner des ingrédients inaccessibles. Je l'aime beaucoup.

Je vais me rappeler de ce dîner toute ma vie. Je mange mon repas et elle, assise dans sa chaise berçante, m'annonce qu'elle va mourir. Sans préambule, sans gêne. Je n'ai pas mangé de dessert cette journée-là.

Ce moment aura changé à tout jamais ma perception de la vie, et de la mort. Comment se pouvait-il qu'une personne disparaisse de ma vie, une personne que j'aimais autant ? Cette déclaration-choc de ma grand-mère a ouvert la porte à ce malheureux constat : la mort des autres est bien réelle et la mienne aussi.

Ma grand-mère est morte cinq ans plus tard. Elle a attendu pendant 72 ans ce que lui ont annoncé ses médecins toute sa vie. Sa déformation cardiaque, c'était son obsession, sa plus grande peur. La confiance qu'elle m'avait faite, cette journée-là, était peut-être la seule façon pour elle d'alléger le poids de sa crainte. En me montrant la fragilité de la vie.

Lorsque je me remémore cet événement marquant, je me rappelle d'elle : ses cheveux teints, son regard triste, sa jaquette, la chaise berçante, les fleurs en plastique, l'odeur de la maison, le goût du gâteau au jus de tomate et du steak cuit dans le beurre. Je m'ennuie d'elle et ça m'attriste. Je n'ai que des souvenirs d'elle maintenant, dans toute leur richesse et incidemment leur pauvreté. Ce ne sont que des souvenirs.

Pendant ma maîtrise, mes trois autres grands-parents m'ont quitté. Au rythme d'un par année. Qu'on le veuille ou pas, la mort réussit souvent à nous occuper l'esprit. La mort de mes grands-parents, naturelle et tragique à la fois, constitue la base de mon projet. La confrontation à la mort, ce moment qui précède la mort de mes grands-parents, constituera le thème central évoqué dans *Henri*.

De plus, le souvenir de mes grands-parents sera aussi un point important d'*Henri*. Mon projet de maîtrise se veut avant tout un espace de recueillement, une machine à souvenirs, à *se souvenir*. Pour moi et pour les autres. J'éprouve le besoin de le faire, pour eux. Je discuterai de cet aspect plus loin (*voir* sect. 2.4). « L'émergence d'une forme tient d'abord à une nécessité intérieure. » (Dorion, 2003, p. 16).

Au-delà de cette première volonté, une seconde impose son implacable gouverne. Travaillant depuis plus de cinq ans en design Web pour une société d'État, je ne voulais pas aborder mon champ d'expertise, les communications numériques, dans ses conventions classique. Il était, pour moi, hors de question que je me penche sur le virtuel, sur un univers uniquement accessible par le biais d'un écran. Je voulais construire un monde physique et créer un espace où les gestes des participants ne se rapprochaient aucunement des manipulations faites sur un ordinateur. Ce choix formel ne tire pas ses

origines d'un contexte m'étant inconnu, il est en ligne directe avec mon amour du théâtre et mes activités étudiantes lors de mon baccalauréat en communication à l'UQAM. (*voir* sect. 3.2)

À ce désir de construire un lieu s'ajoute une réflexion sur la fabrication du récit. Mon intention n'était pas d'en écrire un, mais plutôt de puiser dans la richesse de l'improvisation. Le récit est toutefois contraint d'une ligne directrice. Ce qui devrait guider le récit, le parcours de mon projet, est une simple idée, ou plutôt, une première vision. J'explique cette *naissance* d'*Henri* dans la section 4.2.1 destinée à l'idéation du projet. Le participant devait jouer un rôle prépondérant dans le récit : celui d'en fournir le contenu. Afin de faciliter sa tâche et de diriger le participant, j'ai pris la décision de m'intégrer au sein de l'installation comme maître du jeu (*voir* sect. 2.1).

Pour ce qui est du contexte, mes expériences antérieures en installation interactive m'ont aussi démontré qu'il est très complexe, voir même impossible, de demander au participant de poser des gestes, de se mettre en scène devant la présence d'un public. Un des obstacles de l'activité interactive est évidemment la timidité du participant. Il devient difficile pour celui-ci de poser un geste s'il est entouré d'un public, surtout s'il n'est pas initié au concept de l'interactivité. C'est pourquoi j'ai décidé dès le départ qu'il n'y aurait pas de public dans l'activité. Un seul participant à la fois rencontrerait *Henri*, c'est tout. Quant aux manipulations pouvant être faites par le participant, il fallait qu'elles restent simples. Il était important de rendre l'aspect interactif dans *Henri* presque invisible. Je ne voulais pas faire un gadget amusant qui trouve son originalité dans une manipulation quelconque, mais bien une expérience intime.

1.2 Pertinence communicationnelle

Le premier point du présent chapitre témoigne de ma volonté d'exprimer dans ma création des intentions personnelles et intimes. Mais une des facettes importante d'*Henri* est aussi la volonté d'entrer dans un rapport médiatisé avec le monde. D'emblée,

je peux donc lui reconnaître un caractère communicationnel. Mon projet s'organise autour du dialogue, dans un premier temps d'homme à homme, et finalement d'homme à machine. La notion de dialogue ou plutôt de *relation* est une contrainte inéluctable des médias interactifs (*voir* sect. 2.2), dont mon projet de maîtrise fait évidemment partie.

Pour traiter de la dimension communicationnelle d'*Henri*, à savoir ce qu'il cherche à exprimer et à faire exprimer, il faut observer la société dans laquelle nous vivons. Je vous propose donc, en premier lieu, de présenter les constats que font Jacques Ellul, Guy Debord et Jurgen Habermas du monde occidental. Ces constats faits, j'enchaînerai ensuite avec une réflexion sur la pertinence de la présence de l'art dans notre société.

1.2.1 Le constat du monde occidental

L'avènement, au vingtième siècle, d'une systématisation de notre société grâce à l'industrialisation massive, l'informatique et une présence massive des médias a transformé notre existence. Le constat du monde occidental que font les penseurs modernes n'est guère optimiste. De Ellul à Debord en passant par Habermas, le constat décrit la situation présente comme une systématisation objectiviste qui amène l'individu à se désincarner, à s'éloigner de sa nature. De manière générale, c'est la déroute de l'homme, au profit d'une structure qui englobe tous les aspects de notre existence.

Habermas (1988, p. 186), définit la situation du monde comme une reféodalisation de la société. Ce retour à une fixité objective est attribuable à une domination des institutions qui diffusent constamment une publicité manipulatoire ne visant que l'acclamation dans l'espace public. Bref, les hommes ont maintenant deux choix : huer ou acclamer ce qui est en place. Nous n'avons plus, par contre, la possibilité de changer et même critiquer la structure du pouvoir. Ainsi, l'espace public, selon Habermas (1988), ne permet plus l'activité démocratique réelle et ne permet que l'acclamation de ce qui est en place. Le pouvoir passe du peuple à l'infrastructure, d'une

démocratie véritable à un symbolisme fixe. S'articule alors un système basé sur la représentation du pouvoir, qui rappelle l'absolutisme royal du système féodal. Par exemple, nous ne pouvons pas parler de changement profond dans le système politique canadien, si ce n'est que dans l'affinement et le développement de celui-ci. Quels acquis structurels de l'État canadien ont été défaits depuis trente ans ?

Dans ce système, l'individu doit suivre le rythme et s'adapter aux multiples procédures implantées. Son existence est liée au système, comme le boulon à une machine. Il n'a pas à en connaître le fonctionnement, et sa responsabilité vis-à-vis de la société est toujours réduite. Ça peut paraître pessimiste comme constat, il s'agit de mes impressions. La richesse de l'existence en prend un coup ; nous organisons le monde non pas autour du vivant, mais du non-vivant.

Il y a système comme on peut dire que le cancer est système. Il y a un mode d'action similaire en tous les points de l'organisme où se manifeste le cancer, il y a prolifération d'un tissu nouveau en rapport avec le tissu ancien, il y a relations entre les métastases. (Jacques Ellul cité dans Porquet, 2003, p. 57)

Jacques Ellul (cité dans Porquet, 2003, p. 59) définit, pour sa part, cette nouvelle donne sociétale comme un « système technicien ». La Technique serait devenu le structurant de la société. Consciemment, nous avons permis l'entrée de nouvelles technologies dans toutes les sphères de notre existence pour le bienfait de l'efficacité. Et c'est souvent cette course aveugle à l'efficacité qui finit par nous faire oublier le fait humain. Car ce n'est pas l'homme qui profite de cette efficacité mais, bien sûr, le système. Nous gagnons du temps, mais pour en faire quoi, ultimement ? L'homme occupe maintenant son temps à rendre le système plus efficace, et ne s'occupe plus de lui. Pourtant, n'y a-t-il moyen de prendre les technologies en place pour faire ressortir l'humain ? Défait de ses contraintes de survivance, grâce à la machinisation et l'avancement technologique, n'est-il pas étrange que l'homme s'entraîne dans une course inutile d'efficacité, alors qu'il serait plus humain de se pencher sur son propre sort ?

Enfin, les propos vitrioliques de Guy Debord (1967) sur la société postmoderne présentent même l'homme comme un être en constante *représentation* dans *la société du spectacle*. Selon Debord (1967, p. 16), cet état est similaire à la mort, ou plutôt à la négation du vivant : « Le spectacle en général, comme inversion concrète de la vie, est le mouvement autonome du non-vivant. ». L'homme, cantonné dans un rôle de plus en plus spécifique au sein du système et ayant de moins en moins de responsabilités, en finit donc par se projeter dans un monde spectaculaire, et c'est là qu'il tente d'exercer une forme de contrôle. Contraint dans la réalisation de sa véritable autonomie, le *paraître* devient le placebo d'une réelle quête de recherche de sa propre subjectivité. Ce spectacle, selon Debord (1967, p. 15), englobe l'activité humaine au complet :

Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de *spectacles*.
Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation.

Cette société du spectacle permet la célébration du système technicien, et renforce son fleurissement, selon Ellul (cité dans Porquet, 2003, p. 56) :

[...] La société du spectacle apparaît comme le cadre idéal, le milieu le plus favorable (parce que le moins troublé par les manifestations intempestives de l'homme autonome) pour le développement de la technique.

Prisonnier d'un système qu'il a lui-même créé et dont le contrôle n'est que factice, l'homme se trouve, au 21^e siècle, aux prises avec un problème de taille. Un problème, si l'on croit les auteurs cités lors du présent point, qui nous mène tout droit à notre destruction. Prophétiques, McLuhan et Powers (1989, p.97), dans *The Global Village*, en finissent par annoncer *l'implosion* de l'homme dans ce qu'ils appellent le contexte du *robotisme global* :

« What may merge as the most important insight of the twenty-first century is that man was not designed to live at the speed of light. Without the

countervailing balance of natural and physical laws, the new video-related media will make man implode upon himself. »

La systématisation du monde dans tous ses aspects, implantée afin de gagner de l'efficacité, finit, selon Habermas, Ellul, Debord, McLuhan et Powers par éloigner l'homme de sa nature.

Dans cette critique profonde de la société, effectuée depuis les années soixante jusqu'à aujourd'hui, apparaît en parallèle l'informatique et l'explosion médiatique. Sachant qu'une large partie des médias ne font que confirmer l'implacable vérité du système et que l'informatique permet cette course effrénée à l'optimisation de son efficacité, est-il possible de croire, notamment dans l'expression artistique, qu'un domaine comme le média interactif peut réussir à nous faire voir l'autre côté du miroir ? Est-il possible de rendre à l'homme une sensibilité et de faire une véritable critique du système à l'aide des outils qui permettent la stabilité de celui-ci ?

1.2.2 Du constat à l'action

Pour détruire effectivement la société du spectacle, il faut des hommes mettant en action une force pratique. (Debord, 1967, p. 195)

Parmi les auteurs cités, y en a-t-il qui proposent des pistes de solutions ? Pour sa part, Debord (1967, p. 198) demande une dénonciation en règle de la société du spectacle ; une dénonciation qui s'approche du refus et ultimement, une volonté de détourner le système : « C'est l'obligation de la *distance* envers ce qui a été falsifié en vérité officielle qui détermine cet emploi du détournement [...] ». Ensuite, il nous faudrait agir et détourner le système, c'est la suite logique de son constat. Mais que faire, concrètement ? Debord et ses collègues situationnistes feront de la contre-culture, qui finalement, sera intégrée au système.

Habermas, lui, propose, dans l'optique de contrer la reféodalisation de l'État, d'appliquer de nouveaux processus démocratiques au sein du nouvel espace public

particularisé par ses institutions. Une des caractéristique du système en place, c'est son aspect modulaire. Donc, pour en faire la critique, il faut viser plus petit, et chercher à prendre part à de plus petits modules. Habermas suggère, en quelque sorte, une *hyperdémocratisation* (1988, p. 258) de plusieurs mécanismes publics régulateurs du système. Par exemple, dans le cas d'une société d'État, les directions à prendre pourraient s'éclairer des travailleurs qui œuvrent au sein de celle-ci. Il suffirait donc, selon Habermas, d'intégrer plusieurs mécanismes de critique véritable au sein même du système. Mais pour y arriver, il faut changer de manière significative le système, et ce, à l'encontre de sa valeur ultime : l'efficacité. Cette solution, selon moi, demande des conditions que nous sommes loin d'être en position d'atteindre. En fait, plus nous progressons dans le système actuel, plus il devient difficile de croire qu'une majorité fera la critique du système, ou même que le pouvoir en place en permettra la possibilité.

Je crois par contre qu'il est possible de chercher à se réapproprier sa subjectivité en prenant ses distances avec le système. L'art permet cette émancipation par la dimension critique qu'il soulève. Avec l'art, et je me permets ici une simplification naïve, il est plus aisé de déclarer publiquement si *on aime* ou si *on aime pas*. La critique de l'art serait, selon Habermas l'une des raisons de la naissance de l'État bourgeois du 19^e siècle, fondement de la démocratie moderne. Selon Habermas (1988, p. 61), la naissance d'un rapport critique au monde naît dans l'avènement d'un rapport critique à l'art. Le problème du contexte actuel, c'est que nous ne sommes pas au 19^e siècle et que tout est déjà en place. La structure n'est pas en pleine construction, elle ne cherche qu'à s'améliorer. Néanmoins, il ne faut pas négliger l'apport de l'art dans nos mécanismes sociaux, comme le rapporte Gleizal (1994, p. 8) :

Discipline et indiscipline se rencontrent [...] pour un pari méthodologique ambitieux qui permet enfin aux formes et au contenu de l'art d'être pensés comme production sociale productrice du social.

L'art produit du social, tente le rapprochement entre les hommes. Et comme nous avons tendance à nous éloigner les uns des autres, l'art est aujourd'hui bien nécessaire.

Qu'est-ce qu'*Henri*, en tant que création artistique, apporte au contexte actuel ? D'une part, il est évident que l'installation est construite sur les bases d'un dialogue, d'homme à homme d'abord, et d'homme à machine ensuite. Il tente un rapprochement, inusité, entre le public et le spectacle. En insérant le public dans la création, en l'émancipant de sa caractéristique purement acclamative, je cherche à plonger le participant dans un rapport au monde direct et bouleversant.

Ce que mon projet veut aussi tenter de réussir, c'est d'émouvoir. Une analyse de Jean Pichette (cité dans Émond, 2007, p. 8) du film *La Neuvaine* de Bernard Émond, énonce, en se penchant sur le contexte particulier du film, une vérité de l'art :

L'œuvre de Bernard Émond est ainsi politique dans l'exacte mesure où elle permet de creuser, chez le spectateur, une intériorité profonde à approfondir le sentiment d'une commune appartenance au monde dont nous avons la responsabilité [...].

L'art permet d'émouvoir, de nous faire réfléchir ; c'est ainsi que nous nous réapproprions le monde. Dans notre existence paisible, loin de la survivance de nos ancêtres et de la guerre, la seule chose qui puisse nous bouleverser, nous choquer et nous émouvoir, pour plusieurs, c'est l'art. Je crois que ces chocs sont bénéfiques, qu'ils nous ouvrent les yeux, qu'ils nous rendent vivants. Et Pichette en rajoute (cité dans Émond, 2007, p. 9), précise ce qui permet ce bouleversement chez le spectateur, en expliquant l'importance du personnage principal de *La Neuvaine* dans le contexte cinématographique québécois actuel, et même dans celui de l'art en général :

Voilà pourquoi François nous apparaît désormais comme un personnage essentiel du cinéma québécois: il ne porte certes aucune promesse d'avenir radieux, mais il nous délie de la fatalité, nous appelant à faire de ce monde, le seul que nous ayons, un monde plus humain.

Si Henri, cette petite marionnette mourante, cherche à faire une chose, c'est de faire comprendre au participant qu'il est au monde. L'espace intime mis en place cherche à atteindre la sensibilité de l'individu, là où se tait la subjectivité de l'individu.

Il faut reconsidérer l'art comme agent de changement. Par le média interactif, c'est avec les outils mêmes qu'utilise le système en place pour organiser (voire nier) les subjectivités que l'expression artistique se déploie. En somme, je cherche à retourner le système contre lui-même.

Le chemin emprunté par l'homme tourne en rond. Peut-être devrions-nous donc commencer à sortir du chemin et à s'aventurer dans l'inconnu ? Le potentiel de l'art m'apparaît immense. C'est peut-être même en celui-ci que nous trouverons le rédempteur de notre humanité oubliée. En effet, « [l]art est à la fois prémonitoire et accompagnateur d'un grand changement. » (Gleizal, 1994, p. 6)

CHAPITRE II

CADRAGE THÉORIQUE

2.1 Le « jeu d'une autre réalité »

Difficile d'associer *Henri*, mélange de théâtre, d'installation interactive et de docu-fiction, à un genre précis. Je m'apprêtais donc à le définir en tant que « projet hybride », jusqu'au moment où j'ai découvert, par hasard, le concept *d'Alternate Reality Game* (ou ARG). Puisqu'il n'existe pas d'expression française pour ce type de jeu, j'ai pris la liberté de la traduire en *jeu d'une autre réalité*. Le jeu d'une autre réalité, dont des exemples existent tant du côté du divertissement que de celui de l'art, permet de définir mon projet dans son genre parce qu'il s'agit d'un concept très ouvert, englobant, dont la structure cadre parfaitement avec ma création.

Le caractère émergent du concept d'ARG rend l'élaboration de sa définition difficile puisque plusieurs interprétations abondent sur le Web et dans les essais sur le sujet. Ma tentative de définir le concept de ce type de jeu doit par conséquent être lue comme une définition générale. J'essaie donc d'en faire ressortir l'essentiel.

L'ARG est avant tout une fiction interactive. Il ne s'agit pas d'une interactivité simple comme celle qu'on trouve, par exemple, dans les *Histoires dont vous êtes le héros*, soit une arborescence de voies que peut prendre une histoire. L'interactivité ici mise en place est plutôt celle d'un récit qui se construit grâce à un motif structurel ouvert. Le récit peut donc aller dans toutes les directions. L'intervention dans le récit est partagée entre le marionnettiste (le maître de jeu) et les participants. Le maître de jeu crée à lui seul le chemin critique du récit, et les participants, eux, avancent à tâtons dans le récit.

Ce type de fiction a été défini par Sean Stacey (2006, p. 1), membre éminent de la communauté de l'ARG, comme une fiction chaotique :

« I define chaotic fiction as a fictional construct that begins with a set of rules, uses those rules to run its scenario through an organic "computer" comprised of audience and author, and ends with a finite body of work that was not predetermined. »

Le jeu d'une autre réalité est ancré dans le monde et tout ce qu'il peut offrir comme médiatisations afin de nourrir son récit. Ainsi, l'ARG utilise l'Internet, la télévision, la radio, le courrier et le téléphone, par exemple, pour faire avancer l'histoire. Aucune contrainte formelle ne limite ce genre. Certains diront qu'Internet est le média le plus utilisé ; avec *Henri*, je ne l'utilise pas, tout en respectant les concepts clés de ce jeu.

« [ARGs] have a significant physical component, phenomenologically speaking, and a significant material component, ontologically speaking. »
(McGonigal, 2001, p. 42)

Même s'il prend place dans le monde humain, ce type de jeu est dit d'une « autre réalité » parce qu'il s'agit ultimement d'une fiction. Cette fiction est très, très près de la réalité, elle s'y confond, même. Lorsque dans *PerplexCity* (voir sect. 3.1.5), un participant voit sur un panneau d'affichage publicitaire à Londres, un indice qui permet d'avancer dans l'intrigue, il se trouve dans la réalité mais comprend que c'est la fiction de *Perplexcity* qui le sollicite. L'ARG s'incruste dans la réalité.

Le jeu d'une autre réalité est *au monde*, pour reprendre l'expression phénoménologique. Pour un participant, cette distance minime entre fiction et réalité joue de manière très efficace sur la suspension de l'incrédulité. Et cet état est amplifié par l'objectif de résoudre une énigme. En effet, un ARG typique s'organise toujours autour d'une quête énigmatique. C'est peut-être ici qu'*Henri* se distancie du concept d'ARG, car dans mon installation, il n'y a pas forcément d'énigme à résoudre. *Henri* est plutôt un parcours énigmatique.

Un aspect qu'il importe de ne pas négliger, et qui, peut-être, explique l'émergence du genre, c'est que l'ARG fonctionne bien dans un contexte informatique. Un jeu, c'est avant tout une série de règles à respecter. Une partie des processus du jeu d'une autre réalité peut donc faire appel à l'interactivité afin d'automatiser l'élaboration de certaines parties du récit. Il est donc possible d'ajouter des éléments de programmation sur un site web, par exemple, qui permet au récit d'offrir des indices supplémentaires, sans qu'il y ait eu besoin d'un geste du marionnettiste pour qu'il y ait ce déclenchement.

Trois composantes d'*Henri* forment la structure du jeu d'une autre réalité : le marionnettiste, le format et les participants.

Appelé architecte, maître de jeu ou marionnettiste, la première composante de l'ARG constitue le pôle de l'auteur. C'est lui qui tire les ficelles de l'intrigue et contrôle le récit. Il définit la structure du jeu et met en place le contexte. Généralement caché et inconnu du participant, il occupe la fonction du *Deus Ex Machina* dans le jeu. Dans *Henri*, c'est moi qui joue ce rôle. Je m'inclus toutefois dans le contexte.

Le contexte de l'ARG, deuxième composante, est le format du jeu. Par exemple, dans mon projet, il s'agit d'une installation interactive (voir sect. 2.2) dotée d'une structure narrative fixe, créée pour fonctionner avec un seul participant à la fois. Le format de *PerplexCity*, lui, en est complètement différent (voir sect. 3.1.5). La forme, dans l'ARG, est ce qu'il y a de plus changeant.

Le participant, troisième élément, joue un rôle actif dans le jeu d'une autre réalité. Dans le cas présent, c'est lui qui apporte le contenu à l'installation. *Henri* commence par une entrevue ; la captation de bribes de celle-ci constitue le contenu du projet. Le participant teinte donc le récit de ses expériences personnelles, de sa sensibilité, voire de son état d'esprit. Le jeu d'une autre réalité est foncièrement communautaire et puise son essence chez les participants. Inutile de préciser qu'il n'y pas de jeu sans participant et donc, qu'*Henri* ne constitue pas une œuvre en elle-même sans l'apport

d'un participant. En ce sens, mon installation est intrinsèquement (et sans condition) interactive.

Il devient important, à la lumière de cette définition du genre, d'indiquer ce que l'ARG ne représente pas. Les jeux de rôles classiques, comme *Dungeon and Dragons*, ne font pas partie des jeux d'une autre réalité, notamment à cause du rôle qu'y joue le participant. Celui-ci n'a pas à revêtir, dans l'ARG, l'identité d'un personnage. Or, cette contrainte est à la base du jeu de rôle et de tous les sous-genres qui en découlent, comme les jeux de rôle massifs en ligne. Par ailleurs, le jeu d'une autre réalité ne peut pas non plus être un jeu vidéo ; dans celui-ci, on remarque cette fois l'absence du marionnettiste. De plus, le déroulement du jeu d'une autre réalité n'a pas une structure fixe et s'organise de manière improvisée, autour de la communauté de participants. Le jeu vidéo, pour sa part, est prisonnier de règles définies et de son contexte.

Un autre genre se rapproche aussi beaucoup du jeu d'une autre réalité : le jeu de localisation. L'exemple le plus populaire de ce type de jeu est évidemment le *géocaching*, qui consiste en la recherche de caches à partir de données topographiques et d'indices, à l'aide d'un GPS (système de géo-positionnement par satellites). Le participant part à la quête du trésor en suivant une série de points. Si le jeu de localisation se rapproche de l'ARG, c'est qu'il se déroule également dans le monde, et qu'il a pour objectif une quête énigmatique. Mais il est limité par le monde réel, alors que l'ARG peut aussi utiliser la médiatisation pour s'organiser, et la richesse de sa quête est souvent plus étoffée.

Bref, le jeu d'une autre réalité est la mise en place d'une fiction interactive contrôlée par des êtres humains dans un contexte qui en détermine le format et dont l'organisation du récit relève à la fois d'un marionnettiste et des participants. À noter que la section 3.1.5 du présent document fournit un exemple d'ARG, ce qui permet de faire un lien plus clair entre le concept et le concret.

2.2 Le contexte d'installation dans le média interactif

Définir le média interactif est une activité complexe, non pas parce qu'aucune tentative n'a été faite, mais plutôt à cause de la nature changeante et des facettes multiples de ce domaine. Traité comme type d'art, format et activité, le média interactif constitue sans l'ombre d'un doute un concept globalisant dont le champ d'action est immense. Louis-Claude Paquin (2006, p. 19) en donne une définition assez ouverte, notamment en ce qui concerne l'aspect *média* :

Inclusif, le terme « médias interactifs » recouvre aussi bien le multimédia interactif que les environnements immersifs, les environnements augmentés, les installations robotiques, les décors et les costumes médiatiques de performances ainsi que les cyborgs, ces êtres mi-humains, mi-machines.

Le vaste monde du média interactif s'organise donc premièrement dans un contexte où la forme n'est pratiquement pas circonscrite, à partir du moment où l'artiste crée à partir d'outils technologiques. Tout est possible sur le plan perceptif, ce qui ouvre de nouvelles voies dans l'expression artistique, comme le mentionne Michael Rush (2005, p. 238) « La façon dont on « fait l'expérience » de l'art a subi un changement irréfutable. L'interactivité est une nouvelle forme d'expérience visuelle et de perception de l'art qui englobe désormais le tactile. ». En fait, tous les sens sont suscités par le média interactif, les contraintes étant de plus en plus minimisées par le progrès technologique. Il est vrai que l'art visant le toucher fait véritablement son apparition grâce au média interactif, comme le souligne Rush, mais il n'est pas difficile d'imaginer que l'odorat et même le goût peuvent jouer un rôle dans l'activité expressive du media interactif. Par exemple, l'installation-performance FEED, de Kurt Hentschlager, baigne les participants dans une épaisse fumée de glace sèche. L'odorat et le goût jouent alors leur rôle dans ce cauchemar perceptif.

Bref, tant le contenant que le contenu sont libres dans l'univers des médias interactifs. On pourrait même affirmer que sa seule contrainte formelle, pour reprendre les propos de Jean-Louis Boissier (2004, p.9), est l'interactivité elle-même, soit « la relation comme forme ».

Il me faut donc définir le terme « interactivité ». À l'origine, elle consiste en un dialogue entre l'homme et la machine. Lev Manovich (2003, p. 40) précise deux types d'interactivité :

« In the case of branching interactivity, the user plays an active role in determining the order in which already generated elements are accessed. This is the simplest kind of interactivity ; more complex kinds are also possible in which both the elements and the structure of the whole object are either modified or generated on the fly in response to the user's interaction with a program. We can refer to such implementations as *open interactivity* to distinguish them from the *closed interactivity* that uses fixed elements arranged in a fixed branching structure. »

En ce qui concerne le schéma communicationnel traditionnel (émetteur-message-récepteur), l'interactivité change la nature du pôle de réception et même celle de l'émission : « La phrase de Duchamp selon laquelle les spectateurs complètent l'œuvre d'art a pris un sens nouveau et plus actif. Dans ce domaine, il n'y a tout simplement pas d'art sans public. » (Rush, 2003, p. 224). Dans l'art interactif, le spectateur devient participant et utilisateur.

Le concept d'interactivité dépasse le média ; il est au cœur même de l'opérabilité du média interactif : « l'interactivité n'est pas la simple médiation de l'accès à l'œuvre, elle est partie intégrante de l'œuvre. » (Boissier, 2004, p. 10). Qui plus est, l'interactivité manipule le média : « A new media object is subject to algorithmic manipulation. [...] In short, *media becomes programmable*. » (Manovich, 2001, p. 27)

On peut aussi interpréter le média interactif comme un jeu à complexité variable : « La jouabilité de l'œuvre atteste la figurabilité des relations. Cette *jouabilité*, empruntée

aux jeux informatiques, voit sa signification élargie à toutes les acceptations du mot *jeu* [...]. » (Boissier, 2004 p. 10) L'interactivité, c'est faire partie du jeu, et incidemment, de l'œuvre.

Enfin, il est impératif de préciser le format d'*Henri*, pour en venir à définir des modalités d'opération plus précises. Louis-Claude Paquin (2006, p. 19) offre la définition la plus proche du format de mon projet :

Depuis quelques années, une pratique issue du multimédia interactif se répand de plus en plus. Elle consiste à inclure dans des environnements physiques existants – galeries, salles de spectacle – des dispositifs interactifs de type audiovisuel et robotique. Les concepts clés de ces environnements augmentés, ce sont tout d'abord les capteurs, qui transforment en données les stimuli provenant de personnes et de l'environnement, puis les contrôleurs, qui déclenchent les comportements appropriés, et enfin les actionneurs, qui modifient l'environnement. Ces pratiques intègrent et questionnent l'installation, la performance, le jeu dramatique.

Selon cette définition, *Henri* est un environnement physique avec un dispositif interactif de type robotique. Les trois éléments clés mentionnés par Paquin en sont partie intégrante : capteur, contrôleur et actionneur. Dans mon projet, les capteurs sont les microphones; les contrôleurs sont moi, l'ordinateur et le microcontrôleur de la marionnette; les actionneurs sont les servomoteurs de la marionnette, les lumières et les haut-parleurs de l'installation.

Néanmoins, *environnement physique avec un dispositif interactif de type robotique*, vous en conviendrez, est un peu long. C'est pourquoi je crois qu'il est préférable de référer à *Henri* comme à une *installation interactive*. Le terme *installation* est utilisé depuis longtemps dans l'art contemporain, et le qualificatif *interactif* laisse entendre tout le processus opérationnel tel que le définit Louis-Claude Paquin.

2.3 Le caractère participatif de l'interactivité

La définition du média interactif présentée au point précédent nous a permis de déceler des constances dans l'application d'une œuvre interactive. La plus importante, l'essence même du média interactif, est la relation qu'entretient le public avec l'œuvre. À des degrés divers, une création interactive permet au participant de poser des gestes. Plus l'œuvre est ouverte, plus les responsabilités sont grandes pour le participant. Manovich (2003, p. 44) énonce cette réalité du domaine en reprenant les propos de Grahame Weinbren, pionnier du cinéma interactif :

« [...] in relation to interactive media, making a choice involves a moral responsibility. By passing on these choices to the user, the author also passes on the responsibility to represent the world and the human condition in it. »

Le média interactif est une forme de collaboration entre l'auteur et le participant. La décision revient donc à l'auteur d'en décider la nature, l'impact et même l'orientation. Et, évidemment, plus le potentiel expressif est grand pour le participant, plus on peut considérer qu'il y a collaboration. Les œuvres très « collaboratives » sont par contre plutôt rares, puisqu'il est difficile de trouver un public aguerri qui, d'emblée, sait intervenir dans un contexte de manipulation complexe.

Par ailleurs, je tiens à faire remarquer l'absence dans mon projet de l'interface classique à laquelle nous sommes habitués pour effectuer des manipulations sur ordinateur (comme par exemple la métaphore usuelle d'un pointeur – la souris) dans plusieurs des installations interactives. Pourtant, la manipulation constitue un élément important pour obtenir l'apport participatif du public. Comment se définit donc la manipulation dans le contexte de l'installation ? La notion d'interface, soit la présence d'un système qui permet la communication entre le participant et l'informatique, est, ici, de nature tout à fait nouvelle : « Les utilisateurs ne sont plus *en interface* avec le contenu.

Ils se trouvent littéralement *au cœur* du contenu. » (Paquin, 2006, p. 247). L'installation interactive transforme donc l'usuelle manipulation métaphorique propre à l'ordinateur pour créer une expérience qui enveloppe le participant, et lui permet une communication dont la nature se rapproche de celle d'une relation physique normale. Le participant pose ainsi des gestes qu'on pourrait qualifier de « quotidiens », de « normaux » ; ils évoquent d'abord l'activité humaine, et non la relation homme-machine.

2.4 Anthropomorphisme et marionnette

Tout objet peut [...] devenir une marionnette à partir du moment où un homme l'anime devant des spectateurs. Le spectacle de marionnettes s'inscrit dans un processus de communication qui place le manipulateur, émetteur du spectacle, en présence du spectateur, son destinataire. La marionnette est un intermédiaire entre le producteur du spectacle et le public. (Gilles, 1987, p. 19)

La marionnette *représente* un personnage, un animal, un homme; n'importe quoi. Elle prend vie grâce aux manipulations de l'homme et exprime un personnage, une idée. Les mouvements de la marionnette lui donnent un langage.

Je considère la marionnette comme un média, et la médiation s'effectue, selon moi, par ce langage de mouvements. Annie Gilles (1987, p. 28) explique la suite de mouvements de la marionnette comme une forme de morpho-syntaxe qui permet de comprendre l'histoire racontée. Le mouvement seul n'a pas de portée communicationnelle ; c'est la suite de mouvements qui crée le message.

Dans cette séquence de mouvements, la marionnette reprend des caractéristiques de l'homme ; elle y gagne un caractère anthropomorphique. Par exemple, dans mon projet, *Henri* cherche à évoquer une certaine faiblesse et sa maladie.

[...] de nombreux marionnettistes [...] cherchent à animer de plus en plus finement des marionnettes à fils, dont la constitution et la technique autorisent une imitation aussi fidèle que possible de l'être humain, en tout cas de sa gestuelle, avec tout ce qu'elle peut comporter de significatif sur le plan de l'intelligence et des sentiments. (Gilles, 1987, p. 21)

Henri représente un vieux robot; il évoque la représentation classique du robot, avec sa forme humanoïde, son revêtement métallique, et ses lumières à la place des yeux. En fait, il rappelle les robots du cinéma des années cinquante et des dessins animés de la même époque. Ces premiers robots sont évidemment caractérisés par leur ressemblance notable avec l'homme : « La plupart des robots du XXe siècle ont une allure anthropoïde, comme leurs ancêtres automates. » (Breton, 1995, p. 47)

Il faut noter que ces robots représentent aussi autre chose : la machine intelligente. Cela pourrait également être considéré comme un rapprochement anthropomorphique entre machine et homme : la machine intelligente ne cherche-t-elle pas à se rapprocher de l'intelligence humaine ?

Ainsi, cette marionnette qui revêt la forme d'un robot rappelant lui-même l'homme, rend une réflexion sur l'anthropomorphisme inévitable dans mon projet. Pour quelles raisons la marionnette est-elle utilisée dans *Henri* ? Peut-être parce que, si on considère que l'artiste projette ses réflexions dans sa création, il s'efforce donc de les articuler pour finalement qu'elles soient transmises au participant. La marionnette devient ainsi le pôle de médiation entre l'auteur et le public. La marionnette communique ce que je cherche à communiquer : une réflexion sur la mort (*voir* sect. 1.1). Inconsciemment, mon regard sur la mort est accompagné d'une réflexion morale. Traiter de la mort me force à remettre en question la façon dont nous menons nos vies.

↳ La marionnette sert donc à cette diffusion, à cette réflexion morale. Comme les

marionnettes de Passe-Partout qui cherche dans des mises en situation diverses à amener l'enfant à réfléchir sur son comportement en société, Henri la marionnette nous confronte à l'idée de la mort et à notre comportement face à elle.

Dans la légende du golem, cette créature, elle aussi conçue à l'image de l'homme, défendait une communauté juive contre une population antisémite. En analysant le golem, Breton (1995, p. 155) fait une remarque qui s'avère intéressante dans le cadre d'Henri : « Le golem désigne autant le manque d'une reconnaissance de l'humain comme médiateur, que la tentative optimiste de le combler. ». Des rapprochements peuvent être faits entre le rôle du Golem et celui d'*Henri*. D'une part il sert de médiateur à une situation difficilement gérable par l'homme, et d'une autre, il est aussi optimiste de croire qu'un tel médiateur puisse vraiment avoir son utilité dans toute cette expérience !

Faire une marionnette qui ressemble à un homme, qui souffre et qui parle avec la voix du participant, dénote la volonté de médiation entre le thème de la mort et le participant. Mais l'idée visait encore plus loin : je voulais confronter le participant à lui-même.

2.5 Le sentiment d'inquiétante étrangeté

Il semble que la mort et le double, thèmes principaux de *Henri*, font naître un sentiment d'étrangeté chez celui qui vit l'expérience proposée par l'installation. Ce désir de soulever un sentiment angoissant est conscient. J'ai constaté qu'un rapprochement pouvait être fait entre cette angoisse et le concept freudien d'inquiétante étrangeté,

L'inquiétante étrangeté est cette variété particulière de l'effrayant qui remonte au depuis longtemps connu, depuis longtemps familier. (Freud, 1985, p. 215)

D'entrée de jeu, Freud (1985, p. 212) reprend le concept « étrangeté » avancé par le psychologue Jentsch en 1906 et contredit celui-ci en démontrant que l'inquiétante

étrangeté ne relève pas de l'inconnu, mais plutôt du connu refoulé. Par exemple, le sentiment d'inquiétante étrangeté provoqué à la vue d'un fantôme pourrait de prime abord s'expliquer de la manière suivante : c'est l'inconnu qui suscite le sentiment d'inquiétante étrangeté puisque c'est la première fois que je vois un fantôme. Mais, selon Freud, l'inquiétante étrangeté serait plutôt déclenché par nos propres craintes refoulées. Ici : la mort. Les deux auteurs ne s'entendent donc pas sur les origines de ce sentiment de malaise.

Ce *Unheimlich* [terme allemand pour « inquiétante étrangeté »] n'est en réalité rien de nouveau ou d'étranger, mais quelque chose qui est pour la vie psychique familier de tout temps, et qui ne lui est devenu étranger que par le processus du refoulement. (Freud, 1985, p. 246)

Freud rattache l'inquiétante étrangeté au domaine de l'angoisse, qui dans le champ psychanalytique, fait toujours état d'un refoulement. Mais l'inquiétante étrangeté dépasse l'angoisse dans sa charge émotive. L'inquiétante étrangeté, c'est la peur, le malaise profond. Chaque individu ressent d'ailleurs l'inquiétante étrangeté selon sa sensibilité propre et pour des raisons différentes. Freud fait état de plusieurs *motifs* : l'animisme, la magie et la sorcellerie, la toute-puissance des pensées, la relation à la mort, la répétition non intentionnelle, le complexe de castration et le double (Freud, 1985, p. 248). Cette liste nonexhaustive ne sera pas ici l'objet d'une explication détaillée, je concentrerai plutôt mes efforts sur les deux motifs liés à mon projet de création : la relation à la mort et le double.

La proposition : tous les hommes sont mortels, a beau parader dans les manuels de logique comme modèle d'affirmation universelle, aucun homme ne se résout à la tenir pour évidente, et il y a dans notre inconscient actuel peu place que jadis pour la représentation de notre propre mortalité. (op. cit., p. 247)

La mort, selon Freud, est loin d'être une réalité acceptée par la majorité des hommes. Cela explique sûrement pourquoi il voyait la religion, qui offre des réponses à cet ultime inconnu, d'un œil sceptique. Puisque nous avons peur de notre mort, nous la refoulons. Nous repoussons l'inéluctable comme s'il n'existait pas.

Étant donné que la quasi-totalité d'entre nous pense encore sur ce point comme les sauvages, il n'est pas étonnant que la peur primitive du mort soit encore chez nous si puissante, et qu'elle soit prête à se manifester dès qu'une chose quelconque vient au-devant d'elle. (op. cit., p. 248)

Cette relation que nous entretenons avec la mort est ainsi devenue un motif important dans l'apparition du sentiment d'inquiétante étrangeté. Tout ce qui s'y rattache permet de le provoquer : les morts-vivants, les fantômes, les cadavres, etc.

Motif complexe enfoui plus profondément dans les dédales du refoulé, le double joue un rôle dans l'inquiétante étrangeté à cause de la relation qu'il entretient avec la mort. Le double « devient l'inquiétant [*Unheimlich*] avant-coureur de la mort. » (Freud, 1985, p. 237). Il permet à l'individu une auto-analyse, une autocritique et représente sa *conscience morale*.

Mais à quel moment ce *double* provoque-t-il le sentiment d'inquiétante étrangeté ? Lorsque il revêt le caractère de l'épouvante, qu'il perturbe le *moi* jusqu'à ce qu'il provoque une régression qui finit par déstabiliser la capacité d'auto-critique de l'homme. Dans *Henri*, lorsque confrontés à la marionnette qui s'exprime avec des captations sonores prises durant l'entrevue, certains participants sont frappés de plein fouet par ce double *audio*. En effet, lors de la rencontre avec la marionnette, les participants réentendent des réponses préalablement données lors de l'entrevue avec l'assistant. La voix est changée, plus lente, plus propre à *Henri*, mais sans l'ombre d'un doute, le participant se reconnaît. Plusieurs participants m'indiquent par la suite avoir trouvé cette écoute difficile, chargé de malaise (*voir* sect. 4.3.2). De là naît un sentiment d'inquiétante étrangeté : le participant se trouve confronté à lui-même par le biais d'un

double extérieur à sa conscience qui lui offre un miroir inquiétant de son existence. La marionnette étant mal en point, elle place le participant face à sa propre mort.

De plus, l'anthropomorphisme de la marionnette offre aussi un miroir potentiel, comme le décrit Annie Gilles (1987, pp. 23-24) :

Double de l'homme [...], la marionnette devient aisément le lieu d'une projection de la part du montreur comme de celle du spectateur.

Freud divise l'inquiétante étrangeté en deux types : la vécue (imaginer qu'un fantôme hante sa maison) et celle provenant de la fiction (la frayeur engendrée par un film d'horreur ou par une nouvelle d'Edgar Allen Poe). Beaucoup plus vaste que la vécue, l'inquiétante étrangeté fictionnelle englobe tous les motifs nommés précédemment :

L'inquiétante étrangeté littéraire est avant tout beaucoup plus riche que l'inquiétante étrangeté vécue, elle englobe non seulement celle-ci dans sa totalité, mais aussi d'autres choses qui ne peuvent intervenir dans les conditions du vécu. » (Freud, 1985, p. 258)

Il est intéressant de noter que dans le contexte fictif, pour déclencher ce sentiment auprès du public, l'auteur doit se résoudre à une machination trompeuse :

Il nous livre alors pour ainsi dire par trahison à notre superstition, que nous croyions dépassée; il nous trompe en nous promettant la réalité commune et en allant nonobstant au-delà d'elle. (op. cit., 1985, p. 260)

Surprendre le participant et essayer de provoquer le sentiment d'inquiétante étrangeté demande donc à l'auteur de puiser dans des motifs collectifs favorisant son émergence. En choisissant, pour ma part, de faire jouer (ou de *jouer* les participants) à partir des thèmes de la mort et du double, j'ai donc sciemment tenté de susciter un sentiment d'inquiétante étrangeté dit « littéraire », puisque issu d'une construction fictionnelle.

CHAPITRE III

CADRAGE DE L'OEUVRE

3.1 Rapprochements avec d'autres œuvres

L'ensemble des œuvres présentées dans ce chapitre s'organisent autour d'un objectif précis : elles se rapprochent, à différents degrés, d'*Henri*, soit dans les stratégies utilisées, soit dans leur contexte. Certaines en ont influencé la scénarisation, ou la réalisation, d'autres auront suscité des réflexions plus théoriques.

Les médias et formats de ces œuvres varient parfois de ceux de mon projet. Il ne s'agit donc pas uniquement de rapprochements faits avec des œuvres interactives. Que je me penche sur une pièce de théâtre ou un documentaire, ma sélection cherche simplement à faire ressortir des éléments importants qui ont inspiré et orienté mon projet.

3.1.1 *The Dark Pool*, Janet Cardiff

The Dark Pool est une installation sonore qui se déroule dans un environnement physique construit. Le participant se promène dans un espace encombré de meubles et d'accessoires de toutes sortes. Je ne sais pas pourquoi, mais la mise en scène de cet espace de brocanteur, empesée et lourde, je m'y sentais bien. À travers ce fouillis, des senseurs déclenchent des sons consistant principalement en la voix de l'auteur, Janet Cardiff. Dans cette ambiance intime, on se laisse bercer par la douce voix de Cardiff lisant des

textes poétiques, en plein cœur d'un univers encombré de mille curiosités. Ce n'est pas tant l'interactivité qui fait la force de cette œuvre, mais son ambiance si chaleureuse, si familière.

L'attrait de l'installation interactive *The Dark Pool* a été d'y découvrir un lieu, une scène, qui propose un univers précis. De plus, dans cet univers si finement réalisé, si chaotique, le participant peut se déplacer et manipuler les accessoires librement. L'œuvre constitue donc, d'abord et avant tout, une pièce, une chambre. Ce qui m'a particulièrement inspiré en elle est cette possibilité, pour le participant, de déambuler librement, cette absence complète de séparation entre l'œuvre et son public.

Voilà donc un aspect qui s'est retrouvé au sein de mon projet: l'intimité entre le public et l'œuvre.

3.1.2 NTCM : Soirée bulgare, Daniel Brière et Alexis Martin

Cette pièce de théâtre, deuxième initiative de la *Nouvelle Télé Communautaire de Montréal (NTCM)* proposée par le Nouveau Théâtre Expérimental, simule l'enregistrement d'une émission de télé d'un canal communautaire de la Rive-Sud de Montréal. Les deux animateurs de l'émission, Daniel Brière et Alexis Martin, incarnant des hippies ridicules, nous proposent de découvrir une communauté ethnique implantée au Québec. J'ai assisté à l'émission sur la Bulgarie. En bref, plusieurs invités québécois originaires de la Bulgarie défilaient dans un talk-show mal organisé et suscitant le malaise. Les deux animateurs étaient en grande partie responsables de toute cette confusion, qui affectait autant les invités que les spectateurs.

Le génie de cette pièce repose sur sa mise en scène. Tous les artifices étaient là pour simuler une production télévisuelle : caméraman, régie et pauses pendant les publicités. On finit ainsi par croire qu'on assiste vraiment à une émission de télévision,

même si tout est faux. La suspension de l'incrédulité est totale et le public, qui était venu assister à une pièce de théâtre, en vient donc à jouer le rôle d'un public de télévision.

Plusieurs Bulgares assistaient à l'unique représentation de ce spectacle. Ils réagissaient spontanément aux agissements complètement ridicules des faux animateurs. Ces réactions sont devenues partie intégrante du spectacle.. Par exemple, un invité chantait une chanson visiblement connue de tous les Bulgares de l'assistance ; la moitié bulgare de l'assistance a donc entonné en cœur cette chanson. Ils n'ont pas chanté parce qu'on le leur avait demandé ; ils ont chanté d'instinct. Autre exemple : les animateurs ont, tout au long de la soirée, appelé les Bulgares des « Bulgariens ». À la fin de la représentation, plusieurs personnes se permettaient de crier « Bulgares! » lorsque l'un des animateurs recommençait.

Bref, la limite entre le spectateur et l'acteur était bien mince dans cette singulière proposition du *NTE*. Toute la salle d'*Espace Libre* constituait la scène et aucun participant ne pouvait être extérieur à celle-ci. Sans que les acteurs demandent clairement au spectateur de poser des gestes, cette soirée a tout de même été enrichie par des réactions très fortes du public ; celui-ci ajoutait du contenu à une histoire faite pour être ouverte. Tout cela fut possible grâce à des stratégies simples : aller chercher le public sur son propre terrain, son attachement à son pays, et le pousser à modifier le déroulement même du spectacle.

Ces stratégies sont certes bien faciles à reconnaître, notamment en ce qui concerne cette soirée mémorable, mais leur mise en place est complexe. Plusieurs aspects doivent être réunis pour réussir ce tour de force : un public dont on peut approximativement prévoir les réactions, un spectacle lui étant spécialement destiné et des moments charnières pour qu'il ose agir. Pour qu'il y ait participation, il faut donc se pencher sur le concept de public et chercher à le faire réagir. Et pour que le public réagisse, il faut qu'il détienne une certaine reconnaissance « expertise » sur le contenu présenté dans la pièce. En somme, s'il est en terrain familier, le public pourra participer à

l'élaboration du contenu de la pièce, à condition qu'un élément sache déclencher une réaction. Dans le cas présent, l'idiotie des animateurs de cette « télé communautaire » a réussi à exaspérer le public, et le contexte simulant un studio de télévision a laissé place aux réactions du public (autrement plus rares dans un contexte strictement théâtral). Un des secrets, selon moi, réussis dans cette pièce et que j'ai dû appliquer à *Henri*, c'est l'idée de pousser les gens à poser des gestes dans le récit, sans toutefois les forcer à le faire. Il faut que les gestes viennent d'eux-mêmes, que le participant oublie qu'il est dans une installation interactive, que ça devienne normal pour lui de participer au spectacle.

3.1.3 *Toé, t'es-tu Lucky ?*, Robert Morin

C'est peut-être le *tape* que j'aime le plus dans cette série-là. Je pense que c'est le plus curieux et le plus touchant. C'est peut-être aussi celui qui montre le mieux l'espèce de mélange de fiction et de documentaire que j'essayais de faire. Quand on entre dans le monde intérieur de Pierre, c'est bâti comme une fiction. Alors qu'à d'autres moments, c'est vraiment construit comme un documentaire où on observe la surface de sa vie. Aujourd'hui, je me dis que mes portraits qui ont le mieux marché, ce sont ceux qui sont nés d'un coup de foudre entre moi et les gens que je filmais. – Robert Morin (Boyer, Montal et Privet, 2002, p. 162)

Dans ce portrait vidéo portant sur les tribulations d'une famille de nains, et plus particulièrement sur Pierre, le fils adolescent, Robert Morin nous confronte à la réalité de l'existence de cette famille. Loin d'être un spectateur effacé de leur vie, il provoque les membres de la famille. Il leur *brasse la cage*, les force à se confronter entre eux, leur met la caméra sous le nez au moment où ils n'en ont pas envie, pour faire ressortir d'eux le meilleur comme le pire.

Grâce à cette technique que certains documentaristes qualifieraient sans doute de peu orthodoxe, Morin réussit à montrer l'essentiel de cette famille, de ce qu'elle est au jour le jour. En se plaçant avec courage au cœur du sujet, il s'y installe, observe, bouscule

et, en vient à entrer réellement en contact : la rencontre véritable, voire même l'amitié qui se développe entre Pierre et Morin, est ce qui fait de *Toé, t'es-tu un Lucky* un film unique en son genre, qui *touche*.

Ce docu-fiction, comme bien d'autres de Morin, fait la preuve de ses qualités extraordinaires sur le terrain en tant que vidéaste, et surtout comme intervieweur hors pair. La force de ses entrevues et de ses images ont en quelque sorte déterminé la vocation première de mon projet : je voulais aller vers les autres. Les rencontrer. Mais pas d'une manière détachée et superficielle : j'aspirais à créer un espace de rencontre bouleversant, difficile.

Je suis moi-même l'intervieweur dans *Henri*, pour expérimenter l'inconfort de la rencontre, la difficulté d'entrer en contact avec le participant. Comme Morin, je m'impose de diriger le participant et d'essayer de faire ressortir l'essentiel durant l'entrevue. Cette rencontre forcée avec l'autre est violente et difficile, j'ai éprouvé beaucoup de difficulté à la faire. Autant je cherche avec *Henri* à offrir au participant de jouer un rôle important, autant je m'impose de vivre ce moment avec eux.

3.1.4 *Metaplay*, Myron Krueger

Cette installation interactive de Myron Krueger, véritable pionnier en la matière, précède *Videoplacement*, l'œuvre déterminante de sa carrière. *Metaplay* est constituée d'un participant, d'un système et d'un « facilitateur » (terme qu'emploie Krueger). Le système permet la captation vidéo de la silhouette en mouvement du participant, et la projette sur un écran. Puis, le facilitateur, sorte de maître de jeu, joue avec l'image projetée en y ajoutant des effets visuels. Par exemple, un des effets possibles trace des traits qui correspondent aux mouvements de la main du participant, donnant l'impression que celui-ci dessine dans le vide.

Metaplay joue un rôle important dans la démarche artistique de Krueger, dans la mesure où il met en place dans cette installation l'idée du *facilitateur*, qui entre en dialogue avec le participant, grâce au système. À travers *Metaplay*, le facilitateur tente d'enrichir l'expérience du participant en l'aidant à comprendre ce qu'il peut faire dans l'installation et ensuite, de donner une réponse du système aux gestes du participant. Ainsi, les deux éléments humains de l'installation sont les sources du contenu de l'expérience. Le système, lui, en assure la structure.

Dans *Henri*, j'ai, en quelque sorte, recréé la même chose : il y a présence d'un facilitateur, d'un participant et d'un système. Le format est évidemment différent, et le contenu aussi, mais la réflexion est similaire : l'ordinateur peut servir l'expérience humaine et peut créer un contexte de rencontre.

Par ailleurs, je partage aussi l'opinion de Krueger sur l'aspect intimidant de l'expérience interactive à plusieurs personnes. Les installations interactives destinées à un public nombreux agaçaient Krueger (1983, p. 17), qui, dès *Metaplay*, se cantonne à l'idée d'un nombre restreint de participants :

« In order to highlight the relationship between the environment and the participants rather than among participants, only a small number of people should be involved at a time. »

Finalement, les réflexions de Krueger se rapprochent des miennes quant à l'utilisation de la science informatique à des fins artistiques. Il n'aime pas les prothèses classiques comme l'écran, le clavier et la souris ; il préfère (Krueger, Hinrichsen, Gionfridd et Sonnanburg, 1988, 1:15), et de loin, utiliser l'ordinateur pour créer une expérience nouvelle que de se limiter à ses modalités classiques et symboliques qui n'ont pour effet que de nous éloigner de notre corps :

« I resented the fact that I had to sit down to use them [computers]. I resented the fact that I was using a 100 years old device, the keyboard, to

operate them. I did resent the fact that it was denying that I had a body of any kind and that it wasn't perceptual, It was symbolic. »

3.1.5 *PerplexCity*, Mind Candy

Le jeu d'une autre réalité (voir sect. 2.1), genre auquel appartient mon projet de création, n'offre pas beaucoup d'exemples qui se rapprochent d'*Henri*. Pourquoi ? Parce que ce type de jeu se caractérise par l'absence de contraintes formelles. Le jeu peut donc être virtuel, peut au contraire se dérouler dans le monde réel, ou même prendre place dans les deux univers à la fois. Ainsi, bien que l'ensemble des jeux d'une autre réalité répertoriés présentent, tout comme *Henri*, un marionnettiste, un contexte et des participants, tous sont très différents de mon projet.

Prenons par exemple *PerplexCity*, un ARG créé à partir d'un jeu de cartes, qui permet l'élaboration d'une quête autour d'un objet caché. L'ARG, je le rappelle, a souvent pour objectif la résolution d'une énigme complexe, en plusieurs étapes. L'énigme de *PerplexCity* ne fut résolue qu'après un an et demi de jeu. Le but à atteindre : trouver le cube *Receda*, volé en 2004 dans le musée de la ville imaginaire *PerplexCity*. Les participants se joignent à l'équipe de recherche pour tenter de résoudre l'énigme, fragment par fragment.

Grosso modo, pour entrer dans le monde parallèle de *PerplexCity*, les participants devaient acheter des cartes de jeu et se rassembler en ligne. L'énigme, ou le récit, s'est développée sur le Web, dans les médias traditionnels et dans le monde réel. La chasse au trésor s'est terminée dans un bois de la campagne anglaise, où le cube fut finalement trouvé.

Si un rapprochement peut être fait entre ce jeu et *Henri*, j'avoue qu'il n'est pas apparent ; c'est surtout dans le respect des éléments structurels de l'ARG qu'ils se ressemblent. En effet, le caractère ludique de *PerplexCity* est tellement différent de celui

d'*Henri* qu'il y a peu de comparaisons possibles. Malgré tout, comme dans mon projet, le contenu narratif de *PerplexCity* fait place au monde réel, et respecte la présence typique aux ARG d'un marionnettiste, d'un contexte et d'une communauté de participants qui influe sur le l'élaboration de la fiction (*voir* sect. 2.1).

La présence de *PerplexCity* au sein du cadrage de mon projet est une exception : je ne me suis pas inspiré de cette œuvre afin de réaliser *Henri*. Il s'agit ici tout simplement de ma volonté d'avancer un autre exemple pour ce type d'activité afin d'éclairer le lecteur sur le concept d'ARG. Concept qui, par pur hasard, colle à l'idée *relationnelle* derrière *Henri*.

3.2 Rapprochements avec mes propres expériences

N'en étant pas à mes premiers pas dans l'art interactif, j'ose ici faire des rapprochements avec mes expérimentations antérieures dans le domaine. L'idée est d'en faire ressortir les éléments récurrents, autant en ce qui concerne les concepts que les résultats.

3.2.1 *Les perroquets, Jangala*

Installation interactive fort simple, *Les perroquets* est une sorte de magnétophone intelligent ; un micro capte les paroles du participant, et huit perroquets s'amuse à les répéter, en transformant la voix dans son timbre et son tempo.

Cette première expérimentation a eu le mérite de réussir à inciter assez facilement les participants à poser un geste, soit à dire ce qui leur passait par la tête ans un micro. *Les perroquets* s'inscrivait au sein d'un véritable « écosystème » d'installations interactives, j'ai alors remarqué que d'autres installations demandant des manipulation plus complexes finissaient plus souvent qu'autrement par être abandonnées par les participants. Les

installations plus poussées n'ayant pas une ergonomie intuitive se heurtaient littéralement à l'incompréhension du public.

Les Perroquets m'ont permis de comprendre plusieurs choses. Sur le plan technique, cette installation m'a fait réaliser la richesse du microphone comme unique senseur et capteur d'une installation interactive; sur le plan de l'œuvre, j'ai constaté qu'il était sans doute préférable de ne pas chercher à planifier une interaction complexe avec les participants si l'univers proposé ne les préparait pas à cela. En somme, j'ai compris qu'il fallait guider le participant lorsque ses gestes sont au cœur même de la réussite du projet.

À l'époque, par intuition, la simplicité fut d'ailleurs le défi conscient des *Perroquets* : viser un maximum de réussite dans l'activité interactive, même si le propos était pratiquement nul. Je pouvais par la suite essayer, dans mes activités ultérieures, d'y ajouter une signification.

3.2.2 *La forêt*, Chantal Dumas

Reprenant là où j'avais laissé *Les perroquets*, j'ai participé à *La forêt* de l'artiste Chantal Dumas en tant que programmeur, un projet qui a été riche en expérimentations de toutes sortes. Consistant en plusieurs haut-parleurs placés dans un décor de sous-bois, *La forêt* diffusait un paysage sonore de boisé tout en ajoutant ça et là des témoignages du public sur leur relation avec un arbre. Ces témoignages étaient recueillis au moyen d'un répondeur et d'un système qui captait les messages et les archivait ensuite dans une base de données.

Cette installation de trente-six haut-parleurs et huit senseurs infrarouges m'a fait prendre conscience de l'importance de créer un contexte, une ambiance, et donc de définir une intention claire sous-tendant les stratégies technologiques à implanter. J'ai

également pu observer une architecture de l'information très organisée au sein de cette œuvre interactive.

Finalement, ce furent mes premières réelles expérimentations de spatialisation sonore déclenchée par un senseur autre que le microphone (dans *La forêt*, les senseurs infrarouges constituaient le dispositif pour détecter les participants).

Mes expériences du passé ont eu pour effet, d'une part, d'enrichir ma réflexion sur les stratégies pour implanter des éléments interactifs au sein d'une installation. D'une autre, elles m'ont permis d'observer à quel point, dans l'expression artistique, l'interactivité demeure un territoire inconnu et inexploré. L'art interactif offre pourtant une rareté au participant : une réelle participation à la création. Peu importe le degré de complexité de l'activité demandée, il reste que cette *invitation à la danse* constitue selon moi l'attrait premier de l'art interactif. *Henri* est un choix conscient d'accepter cet imprévu constant apporté par la nature humaine si diversifiée, si riche. Dans le chapitre suivant, je vous expliquerai comment mon projet se nourrit de cet imprévu, de cette importance accordée à la *relation*.

CHAPITRE IV

HENRI (le projet)

4.1 Processus créatif

Je ne peux pas affirmer avoir recours à un processus créatif précis. On peut par contre y déceler un noyau, une philosophie derrière tout ça. Je ne fais pas toujours les choses de la même façon. On pourrait même dire qu'à première vue, mon approche semble aller dans toutes les directions. Évidemment, certains procédés restent, d'autres naissent. D'ailleurs, je ne suis pas de méthode *x*, je me laisse guider par le projet, et la méthode s'impose souvent d'elle-même. Expliquer son processus créatif, sa propre méthode, est une tâche assez difficile en soi. Il faut dire que je ne cherche pas non plus à me l'expliquer, j'essaie plutôt de vivre avec. De toute façon, il change tout le temps!

Je sais qu'il existe un certain schème créatif chez moi, en prenant une certaine distance à ma pratique et en observant mes expériences passées. Je vous présente ici mes procédés à l'œuvre lorsqu'il est question de passer de la simple idée à la réalisation.

4.1.1 L'introspection

Tout ce que je fais, si la tâche qui en résulte est suffisamment grande, part d'une idée (*voir* sect. 4.2.1). Je ne travaille jamais la matière, quelle qu'elle soit, si je n'ai pas une petite idée de l'orientation à prendre. C'est pourquoi l'introspection est à la base de toutes mes créations. Il s'agit d'un moment de réflexion interne, imperturbable (ma copine m'accuse souvent de ne pas l'écouter!) et angoissant qui me rend tout simplement

la vie impossible si je n'en démords pas. Dès que germe la graine d'une idée, mon esprit s'applique naturellement à une sorte de remue-méninge permanent qui brasse l'idée sous toutes ces facettes, la peaufine, la redirige et finalement détermine les modalités de la production. Appelons-le mon *processus itératif-obsessif interne*.

Et l'introspection ne joue pas qu'un rôle lors de l'idéation, elle est active tout au long du projet, même après. Ma nature pragmatique joue un rôle dans cette attitude introspective. Devant une impasse technique, elle s'exerce souvent à trouver à même mes ressources intérieures une façon d'éclairer les profondeurs tourmentées de l'inconnu en question. Finalement, cette attitude cherche l'idée et tente de régler les problèmes.

Normalement, avant de me plonger dans la production de l'œuvre, j'essaie de fonder ses bases sur une idée générale concrète. Ma mémoire y joue un rôle important, puisque je ne bouge pas tant que je n'ai pas une bonne partie du projet en tête.

Un des avantages de cette torture psychologique a pour effet de réduire l'apport de temps dédié à la production. Cette attitude est proche de la procrastination. Ces longues périodes où je ne fais rien de concret, écrasé dans un sofa, à faire semblant d'écouter la télévision, de dormir ou même de participer à une discussion, sont destinées à résoudre le problème en question.

À mon avis, l'introspection est le processus le plus demandant lors de la création, il y reste de manière constante, même pendant la production. Il régit mes actes et s'implique de manière dictatoriale dans tous les choix que je fais. L'introspection m'a coûté de nombreuses heures de sommeil, mais m'a aussi épargné de bien des problèmes!

4.1.2 L'expérimentation

On pourrait penser qu'une fois les balises du projet bien déterminées lors de ces introspections, la tâche à faire au niveau de la production se réalise assez facilement. Eh non! Même si je réussis à visualiser grâce à l'introspection certains aspects de la production, notamment dans des domaines où mon expérience technique est acceptable, il se peut fort bien dans d'autres cas qu'il me soit impossible de réaliser certaines idées, puisque la réalisation sous-entend une panoplie d'inconnus. *Henri* offrait, à cet égard, une série d'inconnus assez particuliers. Il me fallait donc expérimenter, en partant d'une idée vague et tenter d'arriver à une solution.

Pour expérimenter, j'essaie de toujours partir d'une idée première. Si le résultat ne me satisfait pas, j'essaie alors de jouer avec la matière pour trouver des solutions. Cette activité difficile et souvent longue est néanmoins inévitable. Elle apporte un renouvellement à mon processus créatif, elle me dote d'outils supplémentaires.

La matière joue un rôle important dans l'expérimentation, peu importe sa nature. Prenons le bois, par exemple. Il offre son lot de contraintes. En expérimentant, on apprend à mieux l'utiliser, à mieux le connaître. C'est en travaillant sur une matière donnée, qu'on comprend les limites de nos idées premières et les pistes de solution envisageables.

4.1.3 L'itération

Nouvelle venue dans ma pratique, l'idée d'itération se veut la répétition, le retour et la refonte d'éléments propres à mon projet. Je prends maintenant conscience, l'expérience en fait preuve, que de recommencer, par exemple, le module de mouvement de la marionnette a fait en sorte de considérablement améliorer son efficacité et sa

solidité (*voir* sect. 4.3.2). Bref, j'ai compris l'importance de refaire. Recommencer pour s'améliorer. Encore et encore.

L'importance de l'activité itérative, c'est la programmation qui m'en a fait prendre conscience. Le programmeur refait souvent ses fonctions, ses algorithmes, par soucis d'optimisation. En fait, l'amélioration de n'importe quel processus, à mon avis, se fait toujours dans une optique itérative. Un des plus grand acquis de ma pratique au cours du projet, a été celle de ne pas faire confiance au premier jet. L'idée originelle comprends son lot de forces et de faiblesses.

L'itération sous-entend donc la nécessité de bien planifier. On ne peut pas toujours recommencer. D'où l'importance d'une scénarisation dès le début, car c'est elle qu'il faut, dans la mesure du possible, recommencer le plus souvent, afin de ne pas faire trop de faux-pas dans l'exécution. Malgré tout, une deuxième, même une troisième version est souvent meilleure que la première, ce qui signifie que l'erreur arrivera et qu'il faut prendre le temps de la corriger.

4.1.4 L'Autre

Je n'oublie jamais la contrainte suivante : j'essaie de parler aux autres, avec *Henri*. Selon moi, une création en média interactif est une façon d'entrer en contact avec les gens, elle permet la socialisation. C'est une façon de se confronter à l'autre, de tenter de deviner la nature humaine. La deviner parce que l'interaction demande une certaine intuition, une certaine compréhension du comportement humain. Il faut donc devenir l'Autre au sein de notre projet. Il faut savoir prendre ses distances pour être critique face à soi. Et il faut aussi écouter les autres, lorsqu'ils y participent. Non seulement par ce qu'ils disent, mais scruter leur réaction, leurs gestes donnent des indices importants pour l'optimisation du projet. C'est pourquoi, en plus d'être moi-même testeur, le concept à été testé à trois moments durant le développement.

4.2 Le récit

4.2.1 Idéation

Henri naît à Caraquet en 2004, dans ma tente, quelques minutes avant de m'endormir. C'est dans cet état entre le sommeil et l'éveil qu'émerge, l'espace d'un bref instant, une première image hésitante : je soulève un rideau, je vois un corps humanoïde, peut-être un enfant, petit et couché, sur une table dépouillée. L'être en question semble malade, il éprouve des difficultés respiratoires. Je vais à sa rencontre.

Cette petite scène, qui n'a duré que quelques secondes, sera l'idée scénaristique de base de mon mémoire-crédation. Mon défi a consisté à reproduire ce moment, sa tension et sa charge émotive.

Peinant déjà depuis quelques temps, à l'époque, à donner un sens à ma maîtrise, cette idée m'apparut comme un projet idéal. Il rejoignait d'ailleurs des objectifs qui me tenaient à cœur (*voir* sect. 1.1), soit de présenter une histoire, et qu'il y ait participation du public.

Ce court moment onirique déclencha tout le reste. Tout ce qu'il m'intéressait d'étudier s'y arrimait. *Henri* était né.

4.2.2 Scénario

L'une de mes intentions (*voir* sect. 1.1) était de raconter une histoire. Ce désir devait s'actualiser d'une manière bien particulière, toutefois, puisque je voulais m'assurer de contrôler le déroulement des événements, tout en laissant au participant le moyen de déterminer – à son insu – le contenu de l'histoire qui lui serait racontée. Je voulais de plus être présent comme meneur de jeu.

En gros, *Henri* est constitué d'une séquence de deux tableaux. Le premier est la rencontre entre le participant et l'assistant d'Henri – moi (*voir* app. A.1) : celle-ci prend

la forme d'une entrevue menée autour de thèmes définis d'avance (premier souvenir, premier emploi, famille, etc.), et détermine la teneur de la seconde rencontre (*voir* sect. 4.3.3). Le deuxième tableau est la rencontre entre le participant et la marionnette (*voir* app. 4.2). Le récit, peu importe le contenu généré par le participant, suit donc toujours la même structure. La clé de l'intrigue réside dans le contenu même que créera le participant, et dans la façon dont la marionnette en fait la diffusion.

Bien que la structure générale du récit que propose *Henri* soit déterminée d'avance, il ne faut pas voir mon installation comme figée. D'une part, le premier acte, l'entrevue, se déroule très différemment d'une personne à une autre. Par exemple, des participants sont peu loquaces et même si les questions abondent, les réponses sont courtes et peu développées. À l'inverse, d'autres participants me livrent de véritables romans à chaque question ! D'autre part, la rencontre avec la marionnette, où le participant devient plus passif, est aussi limitée en terme de structure, mais le comportement imprévisible, établi par la séquence d'événement de scène (*voir* sect. 4.3.2), de la marionnette rend chaque face à face unique et imprévisible.

4.2.3 Mise en scène, entrevue et construction du décor

Dans mon projet, le participant vit l'expérience en deux étapes : une entrevue avec moi et une rencontre avec *Henri* (*voir* app. A.3). À chacune de ces étapes correspond un espace respectif. Le premier lieu, celui de l'entrevue, est plutôt informel, et paraît très chargé. La technologie y est apparente : micro, ordinateur, contrôleur de surface, carte d'acquisition audio et outils de toutes sortes encombrant la table qui me sépare du participant. Si tout cela semble apparent, je dissimule tout de même sous la table un clavier numérique, qui me permet de contrôler la captation de certaines réponses durant l'entrevue. Ainsi, le participant n'est pas immédiatement mis au courant qu'il se

trouve sur la *scène*, que l'entrevue constitue une partie essentielle de l'installation. L'entrevue passe pour une formalité, mais elle est aussi importante que la rencontre.

L'entrevue, qui s'intéresse essentiellement au premier souvenir et au premier emploi du participant, vise à suspendre l'incrédulité de celui-ci, afin de réduire au maximum ses mécanismes de défense, et qu'il puisse entrer dans le monde d'*Henri* sans attente ni méfiance. Des questions d'ordre mathématique sont ajoutées parmi les questions de l'entrevue pour ne pas que le participant devine la suite des choses et le confondre un peu. Elles me servent à déstabiliser celui-ci (en se concentrant sur les questions mathématiques, le participant détourne son attention de ce qui se déroule), mais sont également captées et utilisées pour créer le discours d'*Henri*.

La nature intime des deux thèmes principaux de l'entrevue rend parfois le déroulement de l'entretien difficile. Par exemple, plusieurs participants sont incapables de répondre à la question suivante : « Pouvez-vous me raconter votre plus vieux souvenir ? » Habituellement, le participant prend une pause puis raconte son anecdote. Mais par moment, le participant peut vraiment être saisi par la question ou même devenir hostile. Ma stratégie consiste donc à dévier vers la première expérience de travail du participant (*voir* app. A.1). Il est aussi important de mentionner qu'un participant ne voulant répondre à aucune question de l'entrevue passe plus rapidement à la rencontre avec *Henri*. Dans ce cas, il n'enrichit pas la mémoire du système, constituée de bribes d'entrevue de tous les participants (*voir* sect. 4.4.4). Si, au contraire, le participant démontre qu'il me fait confiance, je fais durer le jeu, puis l'interromps ensuite en annonçant le réveil d'*Henri*. C'est ce qui nous mène au deuxième lieu : la chambre de la marionnette.

L'entrevue me demande de faire preuve de précision afin de réussir une captation sonore intéressante du participant. Elle implique donc de jumeler improvisation et écoute, et de rester prudent dans le déroulement de l'entretien pour ne pas froisser le participant avec une discussion indiscreète.

Si l'endroit où se déroule l'entrevue est truffé de bidules technologiques, la chambre d'Henri, elle, est plutôt dépouillée. Seuls une chaise, la marionnette, des rideaux noirs et, suspendu au-dessus de la marionnette, le module de mouvements et lumières meublent la pièce (*voir app. C.3*). La chaise est disposée de façon à créer une promiscuité entre Henri et le participant. Cette disposition pousse le participant à s'asseoir, tel un proche assis au chevet d'un malade. Henri lui-même anime la seconde et dernière partie de l'activité par ses questions, ses commentaires, ses souvenirs et ses crises (le petit robot bogue, émet du bruit, exprime sa maladie comme un mauvais fonctionnement électronique) (*voir app. A.2*).

4.3 Composants matériels

4.3.1 La marionnette

Compte tenu de mon désir de faire bouger la marionnette « par elle-même », j'ai choisi de la concevoir selon les modalités de fabrication du pantin (*voir app. B.5*). Ses gestes devaient se réaliser grâce à ses articulations, celles-ci étant connectées à des ficelles, elles-mêmes reliées à des moteurs contrôlés par ordinateur.

La première étape consista à faire des ébauches afin de trouver la personnalité de la marionnette, et qu'enfin, Henri émerge de la feuille de papier (*voir app. A.2*). La réalisation de la marionnette se fit en deux étapes : une première version pour élaborer une maquette fonctionnelle puis une deuxième, finale. Je l'ai construite avec des matériaux simples : de l'aluminium pour l'abdomen, le visage et la finition des membres; du bois pour la tête, les bras et les jambes.

La réalisation de l'aspect esthétique de la marionnette, de sa forme et de son aspect ne posa pas de problème. J'ai par contre rencontré des difficultés relatives au poids de la marionnette et de ses articulations. En effet, la manipulation avec des fils ne

fonctionnait tout simplement pas, la puissance des servomoteurs n'étant pas assez forte pour soutenir le poids trop élevé de la marionnette. J'ai dû refaire la tête en pin, un bois beaucoup moins lourd que l'érable (quelle erreur !), afin de diminuer le poids global de celle-ci.

De plus, les premières articulations, faites d'une vis mécanique, d'un boulon et de deux vis à œil, n'offraient pas une qualité satisfaisante de mouvements, et leur solidité laissait à désirer (*voir* app. B.4). Après quelques ajustements, j'ai trouvé une solution : une construction d'œil (vis avec un œil), une vis à métal et plusieurs boulons. Même si les articulations ont tendance à se desserrer, elles suivent un axe plus restreint et donc, plus humain

Le dernier ajout à la marionnette a été de lui installer dans la tête des diodes lumineuses en place des yeux et de la bouche, ainsi qu'un haut-parleur qui diffuserait sa voix (*voir* app. B.2 et B.3). Les diodes lumineuses ne faisaient pas partie du prototype, mais les résultats obtenus lors du groupe de discussion imposaient que soit créé un indicateur visuel qui correspondrait à la voix d'Henri, qui semblait ne pas provenir de sa tête. Le groupe de discussion a également souligné l'importance de donner un peu de vie à la marionnette, d'où l'idée de lui donner des yeux sous forme de lumières.

Après de longs et fructueux tests, je réussis à assembler une marionnette solide, légère, et prête à être liée au marionnettiste : le module de mouvements et lumières (*voir* app. B.8).

4.3.2 Module de mouvements et lumières

Sans conteste le composant le plus complexe à réaliser, le module de mouvements et lumières du pantin se divise en deux parties : le microcontrôleur et le mécanisme physique. Chacun de ces sous-composants a connu plusieurs versions. La mouture finale comprend un microcontrôleur, huit servomoteurs, cinq regroupements de diodes lumineuses et une paire d'ampoules (*voir* app. B.6 et B.7).

Commençons par le microcontrôleur qui permet le contrôle des servomoteurs, des diodes lumineuses et des lumières du module. Il est le lien entre l'aspect logiciel du projet et son aspect physique. Sa fonction unique est de recevoir un *input* sériel de quatorze chiffres et de les envoyer aux éléments connectés.

Le développement du microcontrôleur s'est effectué en trois étapes. La première a consisté en une validation pratique, c'est-à-dire qu'il fallait vérifier si le logiciel Max/MSP et le microcontrôleur communiquaient correctement. Les résultats furent probants dès le début.

Avec l'aide d'un ingénieur électronique, je suis ensuite passé à la deuxième phase, celle de développer le microcontrôleur pour huit sorties simultanées, les huit servomoteurs de la marionnette. Encore une fois, les tests furent rapidement concluants. L'envoi simultané d'une série de huit chiffres demandait un usage minimal au processeur de l'ordinateur et permettait un rendu en temps réel.

Ne restait plus que la dernière phase, celle consistant à ajouter des lumières à la tête d'Henri et un éclairage à la scène. Le microcontrôleur prit sa forme finale lors de cette troisième refonte.

Bref, le développement du microcontrôleur s'est fait sans écueil ou presque. L'aspect mécanique du module a toutefois présenté son lot de problèmes.

Le mécanisme est constitué d'un servomoteur, d'un arbre fixé au rotor du moteur et de la fixation de ce « servomoteur-manche » à une structure de bois.

Une première version du mécanisme a été réalisée pour le prototype. Elle permettait le mouvement de six servomoteurs. Le premier problème rencontré a été la solidité de la fixation du servomoteur à la structure de bois. Celui-ci étant uniquement ancré dans le bois à l'aide de vis, le seul poids de la marionnette parvenait à dégager complètement le servomoteur et le manche de leur fixation. Le poids trop lourd de la marionnette a également résulté en deux autres problèmes : les servomoteurs flanchaient et le manche brisait. De plus, la première disposition des servomoteurs sur la structure de bois n'était pas pratique et était loin d'être agréable pour les yeux ; la reconstruction du mécanisme et d'une structure solide était donc de mise pour la deuxième version de la marionnette (*voir app. B.8*).

L'achat de servomoteurs plus puissants a été fait, un nouveau manche à mouvement a été construit, et j'ai aussi procédé à la reconstruction complète de la structure de bois. Cette nouvelle structure offrait un aspect esthétique plus intéressant, des fixations extrêmement solides, et une disposition plus logique de ses éléments. Le plus gros problème rencontré lors de cette deuxième version du module fut de nature électrique, les servomoteurs demandant une quantité considérable d'énergie. J'ai donc dû refaire le circuit d'alimentation électrique, avec un bloc d'alimentation plus puissant et une meilleure isolation du circuit.

Après deux ans de recherches, de tests infructueux et d'erreurs, je considère être parvenu à réaliser un module solide et polyvalent. L'instrument était enfin prêt à être mis en scène et programmé.

4.4 Composants logiciels

Abordons le *cerveau* d'*Henri*. Les composants logiciels sont les suivants : intelligence artificielle, système de séquence des événements, système de séquence des mouvements, mémoire et synthèse sonore (*voir app. B.9*).

4.4.1 L'intelligence artificielle

L'intelligence artificielle d'Henri cherche à établir les *décisions* que prend le système, plus précisément lors de la rencontre du participant avec la marionnette (*voir* app. B.9). Le concept d'intelligence artificielle, dans mon projet, rejoint celui utilisé dans le monde du jeu vidéo, où l'approche est plus simpliste et se contraint de règles simples pour régir les décisions que peut prendre la machine. L'identité d'Henri est simple : elle est tempérée par le degré de fatigue, qui va toujours en augmentant, et l'état de santé qui penche d'une stabilité complète à une instabilité totale. Henri débute la rencontre avec un maximum de repos et la termine toujours endormi, vidé.

Inversement, la variable *santé*, elle, est aussi affectée par la fatigue. Lorsqu'Henri s'exprime, il nuit à sa santé. Ultimement, des coups trop grands à la variable *santé* peuvent même provoquer des crises. Le degré d'importance de la crise est relié à son taux de fatigue, et la valeur de la variable *santé*. Il faut donc comprendre que deux échelles de valeurs s'influencent, ce qui aide à déterminer les événements potentiels : paroles (2 états), écoute, crises (2 états) et sommeil.

4.4.2 Système de séquence des événements

Comment s'organisent ces événements ? De manière aléatoire, en fonction d'un temps moyen établi, et d'un nombre de paroles et de crises moyen (*voir* app. B.9). Par la suite, à l'initiation de l'activité, le système établit ce que sera la séquence d'événements lors de la rencontre avec la marionnette. Le système fait concrètement une concaténation des types d'événements, en séquence.

Les événements trouvent leur évocation dans les mouvements de la marionnette et les moments où Henri parle ou écoute le participant. Les mouvements sont eux aussi régis par les variables de l'intelligence artificielle. Ils sont lents et minimes lorsque la santé est bonne, et secs et violents lors des crises. Le degré de fatigue, lui, influe sur l'ampleur et la quantité de mouvements. Pour la parole, lorsqu'Henri est en santé, il est plus volubile et sensé, mais lors des crises, il devient incompréhensible et bruyant.

4.4.3 Système de séquence des mouvements

Les gestes de la marionnette sont puisés dans une base de données de suites de mouvements (*voir* app B.10). Un système a été mis en place afin d'enregistrer plusieurs types de mouvements : brusque court, brusque long, doux court et doux long. Lors de la création de la séquence narrative de la rencontre avec la marionnette, le système établi, de concert avec la séquence des événements, les mouvements reliés à un événement donné. Technologiquement parlant, la bibliothèque de séquence est constituée de fichiers textes ayant comme données la séquence de données sérielles qui doit être envoyée au microcontrôleur du module de mouvements.

4.4.4 Mémoire et synthèse sonore

Le système de la parole fonctionne de manière similaire au système de séquences de mouvements. Il s'agit aussi d'une mémoire (*voir* app. B.10). Elle est par contre divisée autrement : une mémoire vive et une mémoire morte. La mémoire vive est constituée des réponses du participant captées lors de l'entrevue. La mémoire morte, elle, a une catégorisation plus large, basée selon les types de questions de l'entrevue : réponses mathématiques, conseils, questions et une catégorie pêle-mêle pour les capsules qui

cadrent bien avec la situation. La mémoire morte est constituée des réponses les plus intéressantes fournies par les participants. La sélection des capsules diffusées lors de la rencontre se fait en parallèle avec la séquenciation des événements de la rencontre avec la marionnette.

Finalement, la voix de la marionnette est régie par un système de synthèse sonore (*voir* app. B.10). Elle occupe les fonctions suivantes : changer le timbre, le rythme et la séquence d'une capsule sonore. Les effets sur le timbre amalgament un filtre *vocoder* (remplacement de la voix par un signal sonore) et du *noise* (baisse de la qualité d'échantillonnage, ajout de distorsion et de bruit blanc). Le rythme est un simple ralentissement (*pitchdown*) de la voix captée, afin de donner une voix plus grave. Finalement, la séquence de la capsule sonore peut être affectée à l'approche d'une crise, la tête de lecture sautant d'un moment à un autre de manière opinée, comme l'aiguille d'un tourne-disque durant un tremblement de terre ! Les effets appliqués à la voix de la marionnette peuvent s'atténuer ou s'amplifier et sont en relation avec l'intelligence artificielle du système. Plus la crise est aiguë, plus la tête de lecture sera survoltée. Plus la crise est grande, plus la voix sera *mouillée* de l'effet sur le timbre.

On pourrait tout de suite convenir, à la lecture de cette synthèse de la programmation de mon projet, que la rencontre avec Henri est loin d'être interactive. Il y a en effet peu de place à l'intervention du participant dans cette séquence d'événements établie d'avance. Un événement répond à cette absence : les moments d'écoutes. Pendant la rencontre, la marionnette pose une question au participant, et attend la réponse. Cette réponse ne sera pas captée, mais elle tente de créer un semblant de discussion entre le système et le participant. Le système écoute la réponse, et reprend la séquence d'événements. Les liens logiques entre les événements peuvent paraître faibles, à première vue, mais la *maladie* de la marionnette donne un certain sens à l'enchaînement des événements.

4.5 Diffusion du projet

4.5.1 Maquette fonctionnelle

En décembre 2005, j'ai présenté une maquette fonctionnelle du projet. Celle-ci était constituée des premières versions des composantes suivantes : la marionnette, le système de captation, l'ambiance sonore et l'entrevue. Un premier effort de mise en scène fut réalisé. Plusieurs remarques m'ont alors été faites, indiquant les éléments à changer et/ou à conserver dans le projet :

- La mise en scène fonctionnait, mais il faudrait minimiser les erreurs commises par l'intervieweur, notamment pour obtenir une meilleure captation des réponses du participant ;
- Il ne pouvait y avoir un public avec le participant, intimidé de répondre à des questions personnelles devant d'autres gens ;
- La marionnette devait bouger. Son aspect inerte la détachait de sa voix.

Le problème le plus difficile à régler était évidemment l'immobilité d'Henri. Je croyais pouvoir m'en sortir avec une marionnette inerte dotée d'un haut-parleur dans la tête. Mais le son semblait sortir de nulle part et la marionnette ne rendait pas parfaitement son état, celui d'un être malade, mourant. Par ailleurs, j'étais conscient qu'il me faudrait réfléchir à ma façon de mener l'entrevue, si je voulais aller chercher encore plus du participant.

Par contre, la séquence des tableaux fonctionnait ; le dévoilement d'Henri après l'entrevue créait une surprise chez le participant.

4.5.2 Prototype et *focus group* (UQAM)

Beaucoup de modifications ont dû être faites pour réaliser le prototype de mon mémoire-cr ation : l'entrevue fut transform e, un d cor mis en place, et un premier syst me de mouvements de la marionnette fut  labor . Dor navant, un seul participant   la fois pourrait rencontrer Henri.

Pour la pr sentation du prototype, l'exp rience se d roule de la fa on suivante : la personne entre, s'assoit pour l'entrevue, qui est plus tard interrompue par une r action sonore d'Henri. Je vais alors voir Henri, allume la lumi re de sa chambre, revient dans la pi ce o  s'est d roul e l'entrevue et invite le participant   rendre visite   Henri. Pendant son monologue, Henri lui r p te d'une voix modifi e une s lection des r ponses donn es lors de l'entrevue, puis s' teint. J'indique   ce moment que la visite est termin e.

  la suite de la pr sentation, une entrevue (*voir* app. C.1) est faite aupr s du participant pour conna tre ses impressions. Voici les  l ments importants qui se d gagent de l'exp rience :

- Plus je fais d'entrevues, plus les entrevues sont bonnes ;
- L'ambiance sonore *noisy* n'a pas sa place, tout compte fait. Elle arrive   la fin de la rencontre avec Henri, pour marquer la fin de l' change. De ma propre impression, et m me celle de mon directeur, elle appara t superflue et ne cadre pas dans l'intimit  de la rencontre. Je coupe. Il me faudra donc mieux terminer l'entretien avec Henri, gr ce   lui, tout simplement;
- Le module de mouvement fonctionne correctement, mais sa fragilit  implique un entretien fr quent et des r parations. Plusieurs  l ments du module sont   revoir ;
- Henri doit avoir plus de personnalit . Le fait qu'il r p te les capsules sonores du participant est insuffisant. Il doit  tre dot  d'une intelligence artificielle plus riche.

Les participants, de façon générale, apprécient l'expérience. Mais ils sont loin de pouvoir m'expliquer ce qu'ils ont vécu. De plus, l'entrevue, plutôt ratée lors de la présentation de la maquette fonctionnelle, l'emporte sur la rencontre avec Henri : les participants ont préféré se livrer qu'entendre leurs souvenirs répétés par la bouche d'un autre . En fait, ils comprennent mal la raison d'être d'Henri. Les participants m'ont souvent demandé pourquoi le robot tenait-il à les rencontrer. Les entrevues ouvertes réalisées auprès des participants sont disponibles sous forme de fichier sonore dans le DVD joint au présent document.

Ma première intention était de susciter une réflexion chez le participant en leur présentant un miroir malade de lui-même. Pour mieux réussir ce défi, je devais éloigner l'effet miroir, le rendre plus subtil. Pour ce faire, j'ai décidé de rendre la marionnette plus attachante, afin qu'elle provoque plus d'émotions, tout en gardant le concept du miroir transformé : la répétition transformée des propos du participant lors de l'entrevue. En délaissant l'idée du calque transformé pour le personnage, la distance peut s'établir entre *Henri* et le participant, et peut-être aller chercher, par détournement, cette projection du participant dans la marionnette.

L'autre grand problème que révèle la présentation du prototype concerne la construction de la marionnette et du module. Le module a complètement flanché, d'ailleurs, lors de la présentation auprès du treizième participant. Par chance, c'était le dernier ! J'ai dû repenser presque au complet le système. Il me fallait des servomoteurs, une structure et une marionnette plus solide.

4.5.3 Première diffusion publique (Usine C)

En avril 2007, lors de la Nuit blanche, j'ai fait ma première présentation publique du projet à l'Usine C, dans le cadre de Robo_Coop, un rassemblement de roboticiens et de leur projet en cours (*voir* app. C.2). Sans possibilité de créer un espace à part pour isoler les participants, je ne pouvais donc pas présenter le projet dans son intégralité, mais cette diffusion m'a au moins permis de valider deux choses : la solidité du dernier module de mouvements et la nouvelle qualité expressive de la marionnette.

Les résultats, tirés de l'observation du public lors de l'événement et des commentaires des autres roboticiens participant à l'événement, ont été les suivants :

- La marionnette et le module ont tenu le coup tout au long de la soirée. Ils n'ont nécessité que de légères réparations ;
- La réaction du public fut excellente : plusieurs personnes m'ont confié qu'*Henri* semblait en mauvais état, malade et même triste ;
- Le système de séquence de mouvements, programmé dans max/MSP, devait être raffiné et offrir un plus large éventail de mouvements. N'ayant pas développé un système de séquence de mouvements, la création de mouvement était longue à programmer et surtout, peu diversifiée

C'est à Robo_Coop qu'*Henri* me semble prêt pour la présentation finale. Il a démontré son potentiel évocateur, même si l'événement ne s'y prêtait pas. Il ne me reste donc qu'à faire les derniers ajustements et à me lancer dans la diffusion finale du projet.

4.5.4 Présentation finale (UQAM)

La présentation finale a lieu en janvier 2009 à l'UQAM (*voir* app. C.3). Il s'agit en résumé d'une reprise de la scénarisation établie lors de la présentation du prototype, avec des améliorations significatives dans plusieurs aspects du projet.

Tout d'abord, la programmation offre un système de séquence de mouvements varié et plus près de la scénarisation originale (*voir* sect. 4.4). Une véritable banque de suite mouvements est maintenant disponible, rendant plus riche la personnalité de la marionnette. Un autre élément qui rend plus intéressant, c'est au niveau de sa mémoire, la base de donnée s'étant bonifiée avec le temps, elle est maintenant constituée d'une bibliothèque de bribes sonores plus imposante.

Pour le module de lumières et mouvements (*voir* app. B.8), c'est surtout au niveau de l'apparence qu'il y a eu des améliorations. En effet, le module, à l'origine sans fini et assez transparent dans ses processus, a reçu une couche de peinture et a s'est transformé en boîtier fermé, pour réduire les sons des moteurs lors de la rencontre avec la marionnette et cacher l'aspect peu esthétique des mécanismes.

À ce chapitre de l'entrevue, l'approche est différente du prototype dans la mesure où les questions posées aux participants sont moins personnelles, advenant un malaise à répondre. Je marche sur des œufs, dans cette partie de l'expérience, afin de ne pas froisser un participant peu loquace.

Les vidéos d'une expérience-type de deux participants sont disponibles, à l'appendice D.3 dans le DVD Data remis en pièce jointe de ce document d'accompagnement.

CONCLUSION

La mort des mes grands-parents a eu une forte influence sur la direction qu'a pris mon mémoire-cr ation. J'ai pens    eux, aux moments de mon enfance,   mon pass . Ces deuils v cus en parall le au d roulement de ma ma trise m'ont port    r fl chir sur l'importance du souvenir, ce concept d'une complexit  inou e. Avec le recul, je remarque qu'*Henri* est la r alisation d'une machine   souvenirs.

Plusieurs moyens existent aujourd'hui pour conserver des *parties* de souvenirs, tels que les avanc es technologiques reli es   l'archivage de l'image et du son, de la photographie   la vid o num rique. Malheureusement, aucun m dia ne permet de revivre dans toute sa richesse une exp rience pass e. Des  l ments comme les odeurs, les tensions entre les personnes, l'amour, la haine et la douleur ne se transf rent pas sur des supports. Aucun m dia ne nous rapproche d'une exp rience sensible et  motive totale. Ce qui s'y colle le plus, par contre, en terme de qualit , c'est la m moire de l'homme. Les souvenirs incrust s sont pr sents avec une richesse et une sensibilit  consid rables. M me si nos souvenirs conservent un degr  variable d'objectivit , le petit th atre de ceux-ci, lorsqu'on se les rem more, reste tout de m me une exp rience qui d passe la charge de n'importe quel autre r cit. Le souvenir ne constitue-t-il pas le premier jalon inn  chez l'homme d'une repr sentation du monde ? Si les premiers r cits de l'homme ne trouvent pas leurs assises dans le souvenir, o  puisent-t-ils leurs origines ?

Et que dire de l'aspect participatif de l'art ? Si les origines de l'art passent indubitablement par cette volont  de repr senter, il faut aussi reconna tre l'importance du concept de *relation* entre l'art et le public. L'art d clenche un dialogue avec le public. Le seul hic, c'est que l'art, la plupart du temps, ne l' coute pas en retour. M me si les r actions du public peuvent ne pas  tre prises en consid ration, l'art cherche    tablir un lien entre l' uvre et le public. Il y a donc toujours eu ce m canisme de dialogue entre

l'œuvre et le public. Même si un tableau de Pollock ne réagit pas devant le public, il provoque une réaction. S'il y a une réaction, il y a donc une relation qui s'effectue. Ce qu'offre la dimension interactive et/ou participative dans l'art, c'est justement d'enrichir le caractère de la relation entre l'œuvre et le public. Permettre un véritable dialogue. L'activité artistique qui intègre le public au déroulement de son œuvre agit directement sur la qualité de cette relation. *Henri* intègre cette relation directe de machine à homme, et accepte dans sa totalité la notion de *relation*. Boissier (2004, p.9) explique cette *relation* comme étant la *forme*, l'esthétique de l'interactivité. Je pourrais appliquer ce constat à l'aspect participatif d'*Henri* : le créateur actif dans le projet. L'approche formelle est donc aussi constituée d'une relation d'homme à homme. En m'intégrant au sein de l'œuvre, je me permets alors d'entrer en relation avec le public. Nous participons tous : le créateur, le public et l'œuvre. Voici la forme que prend *Henri*.

Cette application concrète d'une relation triangulaire entre le créateur, le public et l'œuvre confère un caractère politique à *Henri*. Pourquoi ? Nous l'avons vu, le constat sociétal des penseurs modernes tels que Debord, Ellul et Habermas, n'est guère optimiste. On le décrit comme celui d'une collectivité sans sens ni subjectivité, poussant même l'individu à vivre une situation qui dénature son existence. L'homme est transporté par un système qui ne l'écoute plus, qui ne s'organise plus autour de sa subjectivité. Si la machine à souvenirs que constitue *Henri* pose un geste politique, c'est celui de démontrer la pertinence d'un système qui écoute, qui s'organise autour du public, qui oblige aussi le créateur à s'adapter, à écouter son public. La *relation* ne toucherait donc pas seulement à l'aspect esthétique de l'art interactif, mais aussi son approche éthique. Voici le sens que prend *Henri*.

Touchant à la fois l'esthétique et l'éthique de l'art interactif, le concept de relation demande une écoute et un partage équitable du rôle de dominant et de dominé. Les acteurs de cette discipline, le créateur, le public et la machine, doivent s'échanger le rôle de guider le dialogue, et tous doivent s'adapter, pas seulement l'homme. L'art interactif est un système rétroactif. Serait-il un calque de notre société actuelle ? C'est l'évidence même, puisqu'il en fait la *représentation*.

RÉFÉRENCES

BIBLIOGRAPHIE

- Boal, A. (1977). *Théâtre de l'opprimé* (Lémann, D., Trad.). Paris : François Maspero. (Œuvre originale publiée en 1975)
- Boissier, J.-L. (2004). *La relation comme forme – L'interactivité en art*. Genève : Musée d'art moderne et contemporain (MAMCO).
- Boyer, J.-P., Montal, F. et Privet, G. (2002). *Moments donnés – Robert Morin : Interview(s)*. Montréal : Vidéographe Édition.
- Breton, P. (1995). *À l'image de l'homme – du golem aux créatures virtuelles*. Paris : Éditions du Seuil.
- Debord, G. (1967). *La Société du Spectacle*. Paris : Gallimard.
- Dorion, H. (2003). *Sous l'arche du temps : essai*. Montréal : L'écritoire Leméac.
- Émond, B. (2007). *La Neuvaine : scénario et regards croisés*. Montréal : Les 400 coups.
- Freud, S. (1985). *L'inquiétante étrangeté et autres essais* (Féron, B., Trad.). Paris : Gallimard. (Œuvre originale publiée en 1919)
- Gilles, A. (1987). *Le jeu de la marionnette – l'objet intermédiaire et son métathéâtre*. Nancy : Presses universitaires de Nancy.
- Gleizal, J.-J. (1994). *L'art et le politique – Essai sur la médiation*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Habermas, J. (1988). *L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise* (de Launay, M., Trad.). Paris : Payot. (Œuvre originale publiée en 1978)
- Krueger, M. W. (1983). *Artificial Reality*. Readings : Addison-Wesley Publishing Company.

Lasch, C. (1996). *La révolte des élites et la trahison de la démocratie* (Fournier, C., Trad.). Paris : Climats. (Œuvre originale publiée en 1994)

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge : The MIT Press.

McLuhan, M. et Powers, B. R. (1989). *The Global Village – Transformation in World Life and Media in the 21st Century*. New York : Oxford University Press.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.

Paquin, L.-C. (2006). *Comprendre les médias interactifs*. Montréal : Collection « Somme ».

Porquet, J.-L. (2003). *Jacques Ellul, l'homme qui avait presque tout prévu*. Paris : Le cherche midi.

Rank, O. (1971). *The Double: A Psychoanalytic Study* (H. Tucker, Jr., Trad.). Chapel Hill : The University of North Carolina Press. (Œuvre originale publiée en 1914)

Rush, M. (2005). *Les Nouveaux Médias dans l'art* (Diebold, C.-M., Trad.). Paris : Thames & Hudson.

RÉFÉRENCES ÉLECTRONIQUES

Kruger, M. W., Hinrichsen, K., Gionfridd, T. et Sonnanburg, J. (1988). *Videoplace '88* (Entrevue). Vernon : Studio in the Museum of Natural History. Prélevé le 15 mai 2008 de http://www.youtube.com/watch?v=A6ZYsX_dxzs.

McGonigal, J. E. (2001). *This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*. Thèse de doctorat non publiée [Version électronique], University of California – Berkeley.

Stacey, S. (2006). *Undefining ARG*. Prélevé le 10 avril 2008 de <http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>.

ŒUVRES CITÉES

Hentschlagel, K. (2005-2006). *FEED* (installation). Festival Elektra 9^e édition, Usine C. Montréal.

Brière, D., Martin, A. (2006). (*NTCM*) *La nouvelle télé communautaire de Montréal : Soirée bulgare* (pièce de théâtre). Nouveau Théâtre Expérimental, Espace libre. Montréal.

Krueger, M. (1970). *Metaplay* (installation). University of Wisconsin. Wisconsin.

Mind Candy (2005-2007). *Perplex City* (jeu d'une autre réalité). Northhamptonshire.

Cardiff, J. (1995). *The Dark Room* (installation). "Janet Cardiff A Survey of Works, Including Collaborations with George Bures Miller", Musée d'Art Contemporain de Montréal. Montréal.

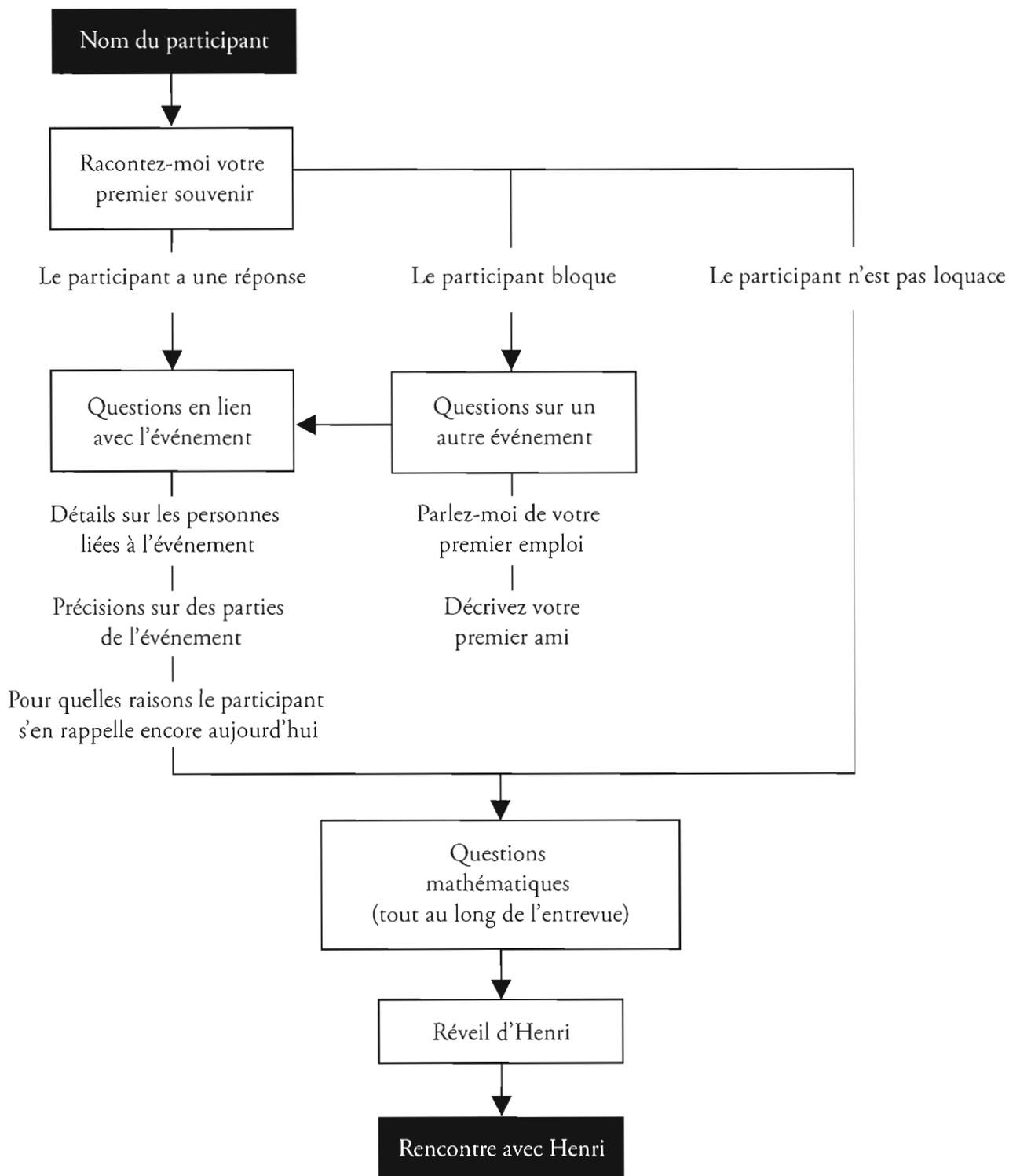
Morin, R., Dufour, L. (1984). *Toé t'es-tu Lucky* (DVD). Vidéographe Inc. et Coop vidéo de Montréal. Montréal.

APPENDICE A

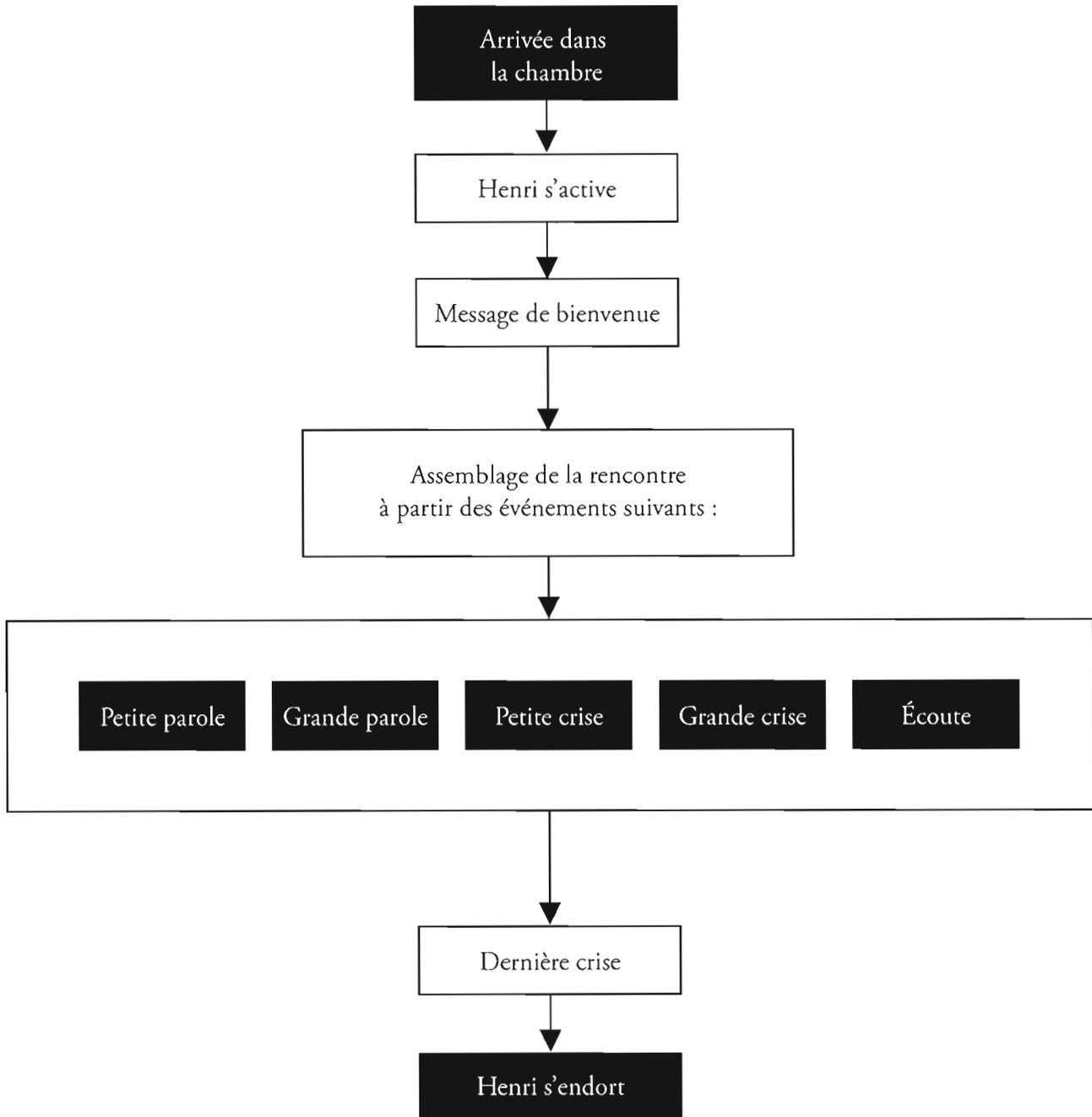
FIGURES : SCHEMAS DE LA SCENARISATION

A.1 Scénario : Première partie, l'entrevue.....	63
A.2 Scénario : Seconde partie, la rencontre avec Henri.....	64
A.3 Scénographie.....	65

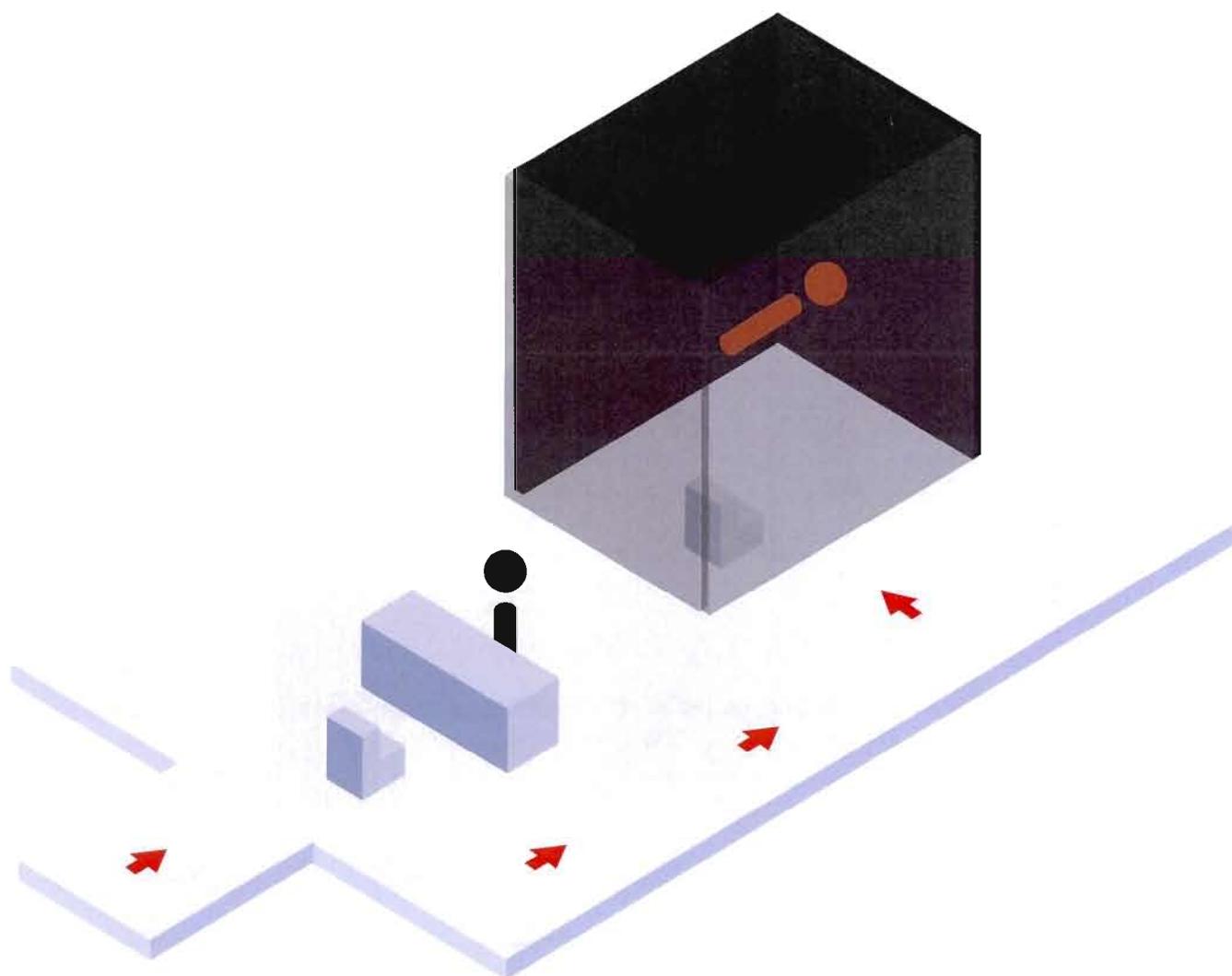
A.1 Scénario : Première partie, l'entrevue



A.2 Scénario : Deuxième partie, la rencontre avec Henri



A.3 Scénographie

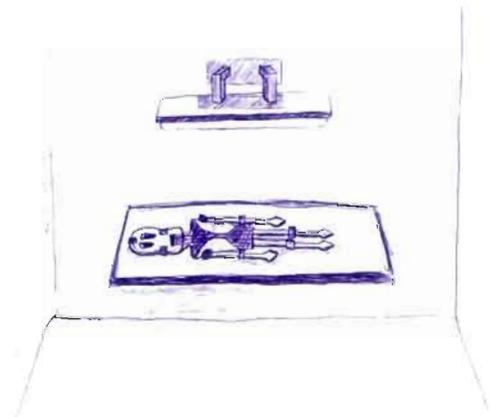
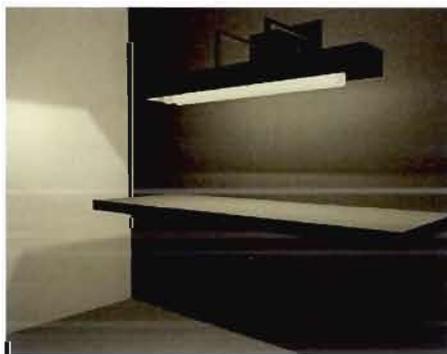
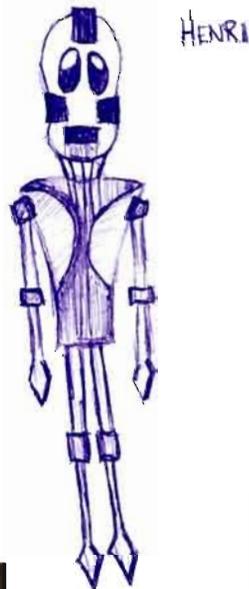
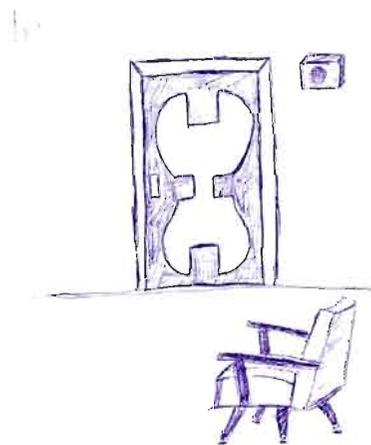


APPENDICE B

DEVELOPPEMENT DE L'INSTALLATION

B.1 Esquisses de l'installation.....	67
B.2 Ébauches du visage.....	68
B.3 Construction de la tête.....	69
B.4 Versions de la marionnette.....	70
B.5 Marionnette finale.....	71
B.6 Plan du module.....	72
B.7 Plan technique de l'installation.....	73
B.8 Module de mouvements et lumières.....	74
B.9 Programmation : Plan simplifié 1.....	75
B.10 Programmation : Plan simplifié 1.....	76

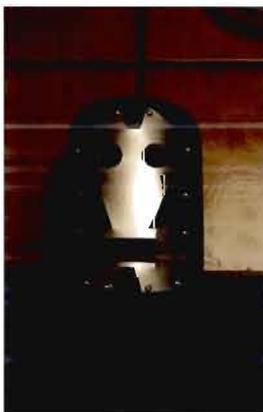
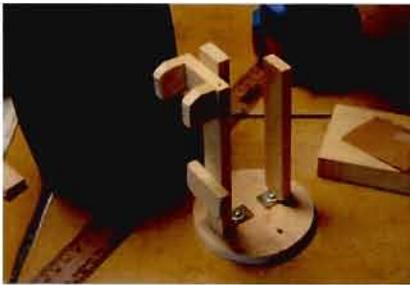
B.1 Esquisses de l'installation



B.2 Ébauches du visage



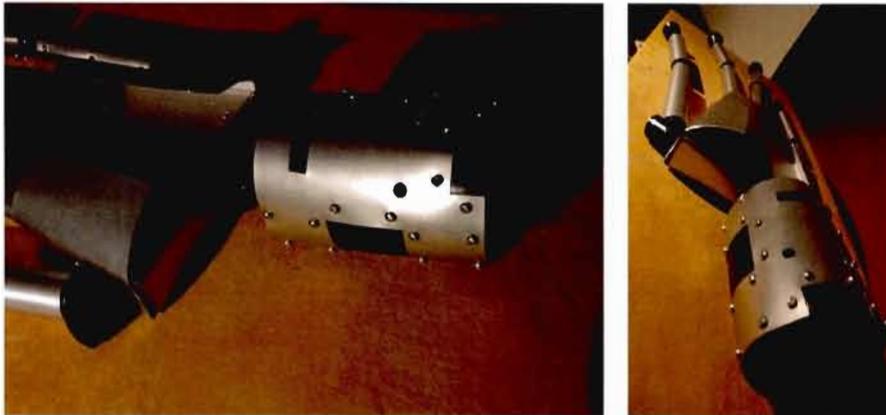
B.3 Construction de la tête



B.4 Versions de la marionnette

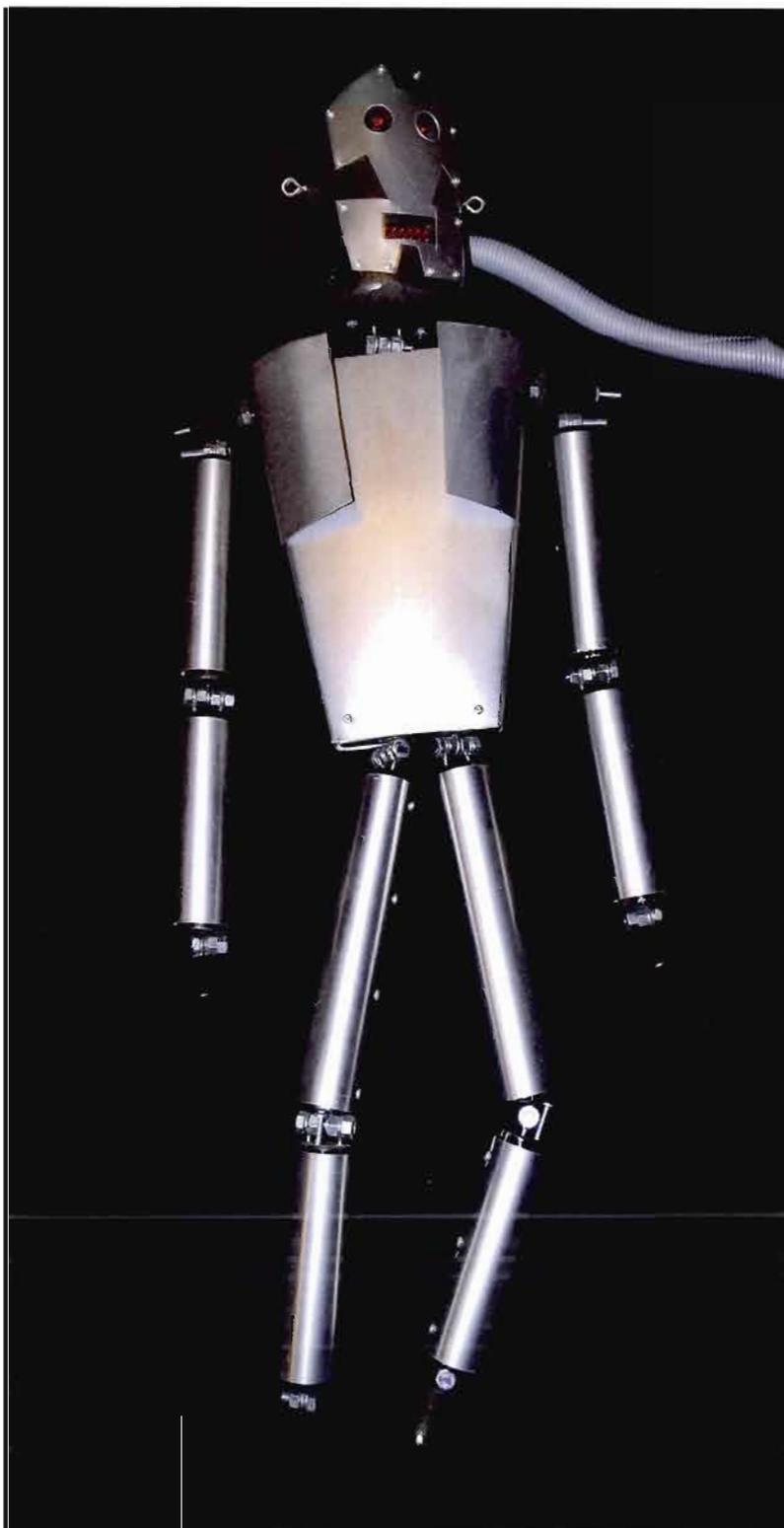


Première version

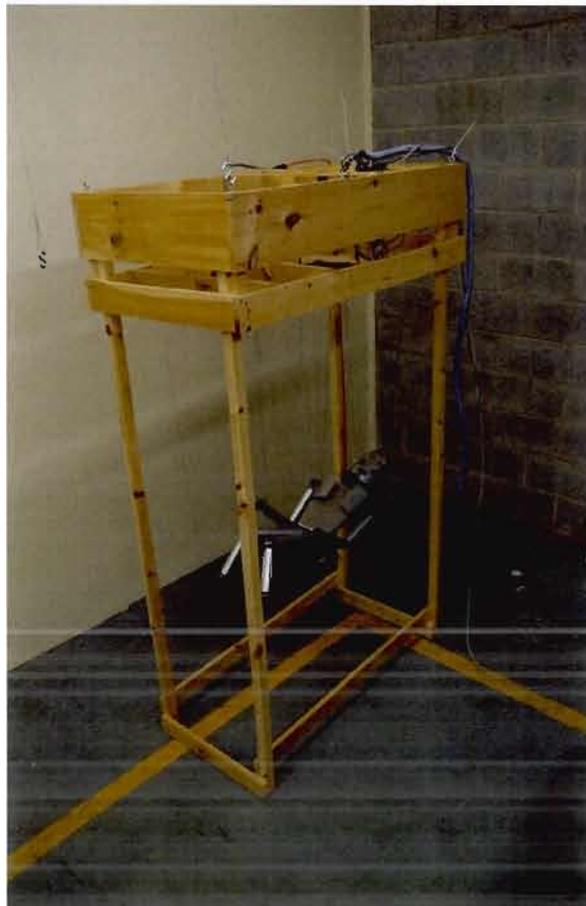
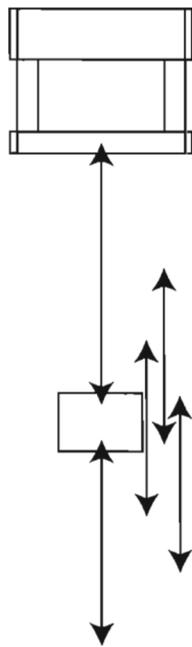
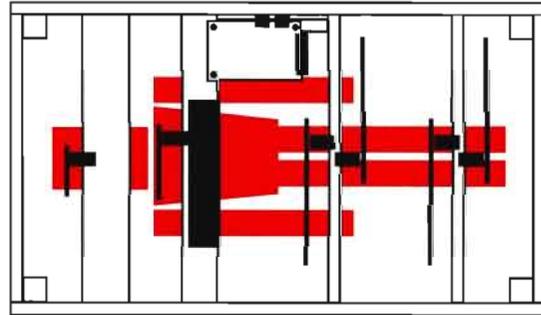
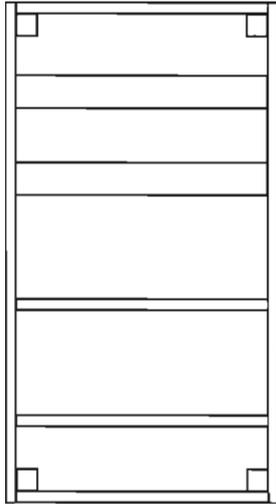


Deuxième version

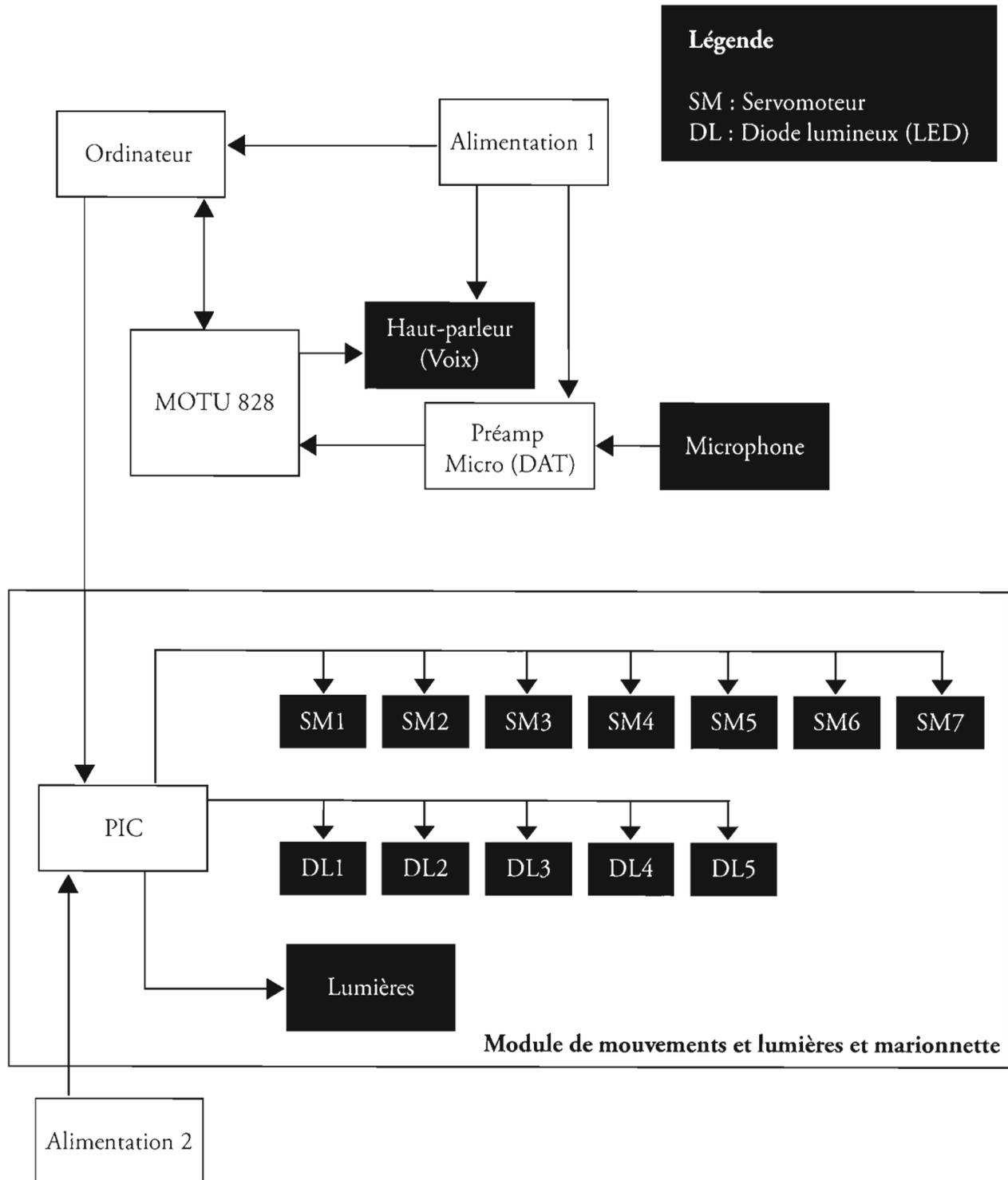
B.5 Marionnette finale



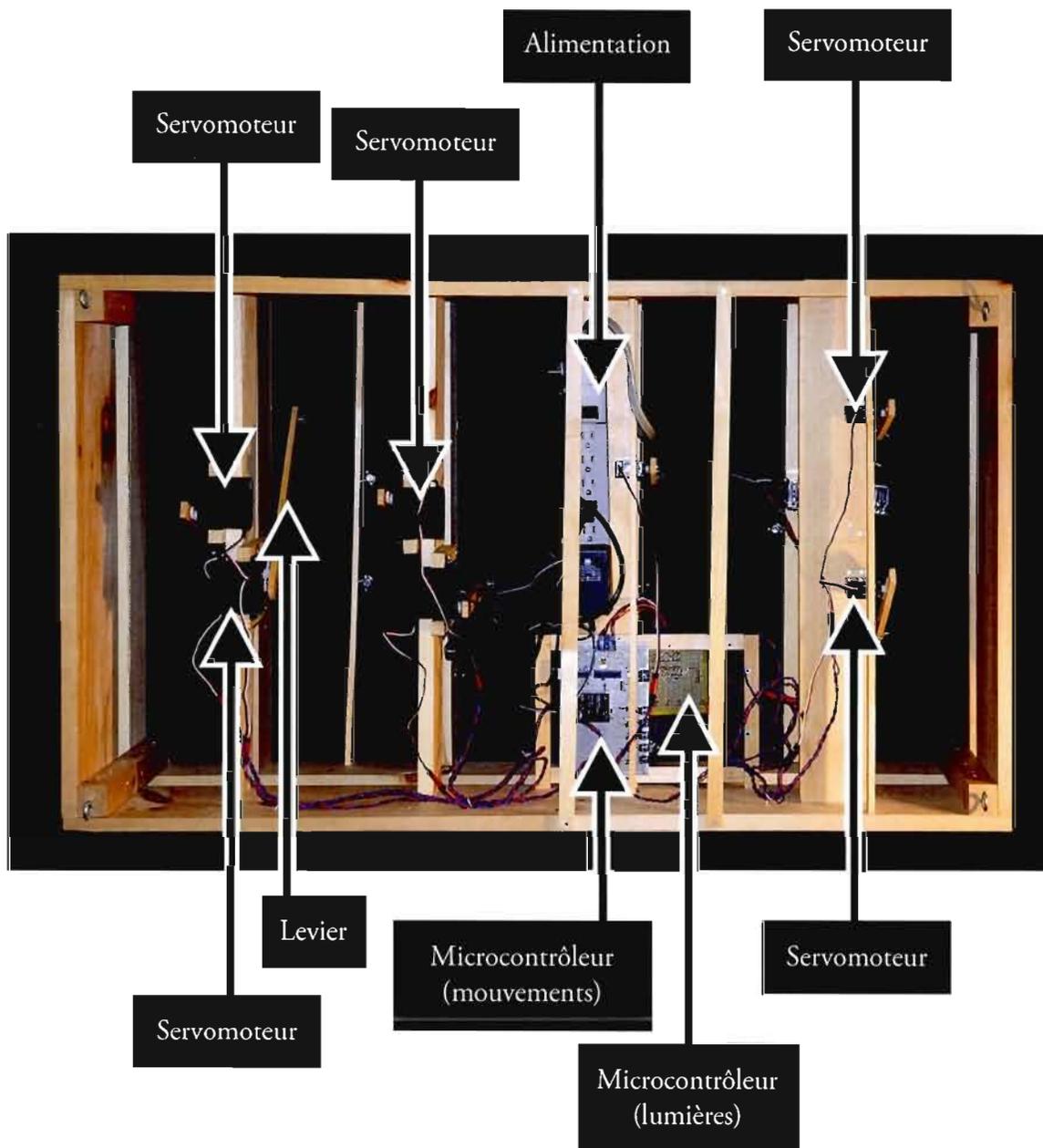
B.6 Plan du module



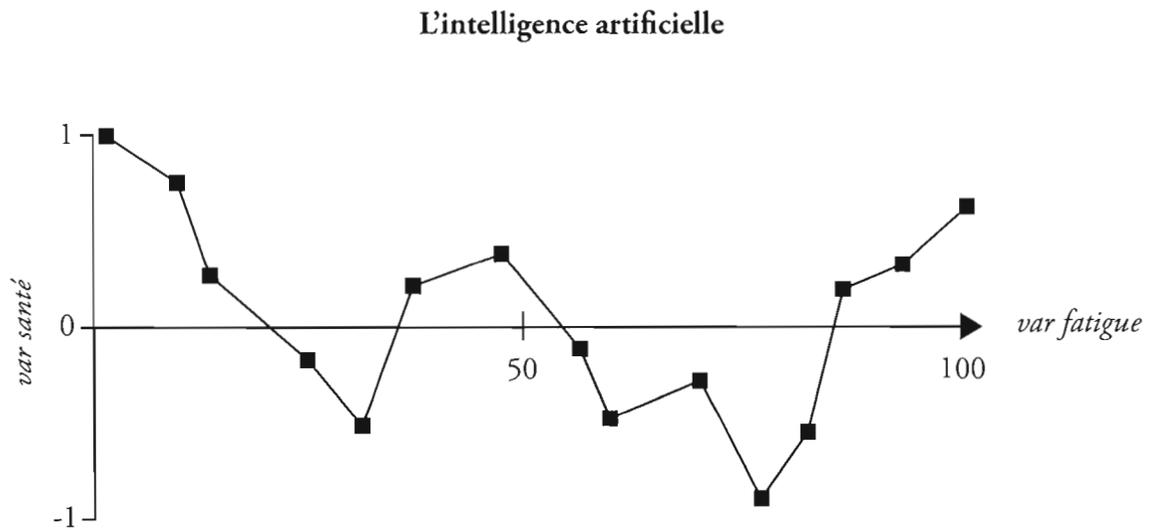
B.7 Plan technique de l'installation



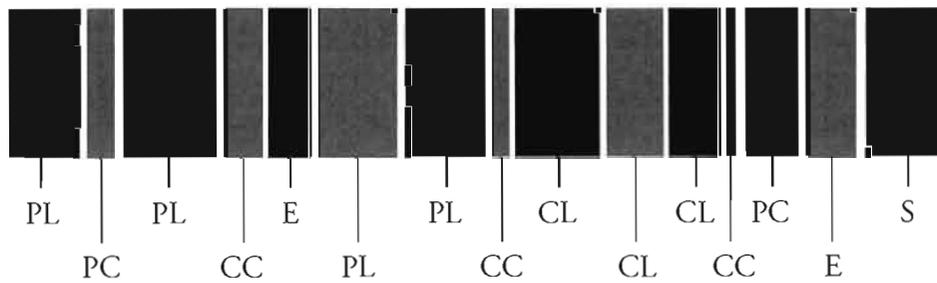
B.8 Module de mouvements et lumières



B9. Programmation : Plan simplifié 1



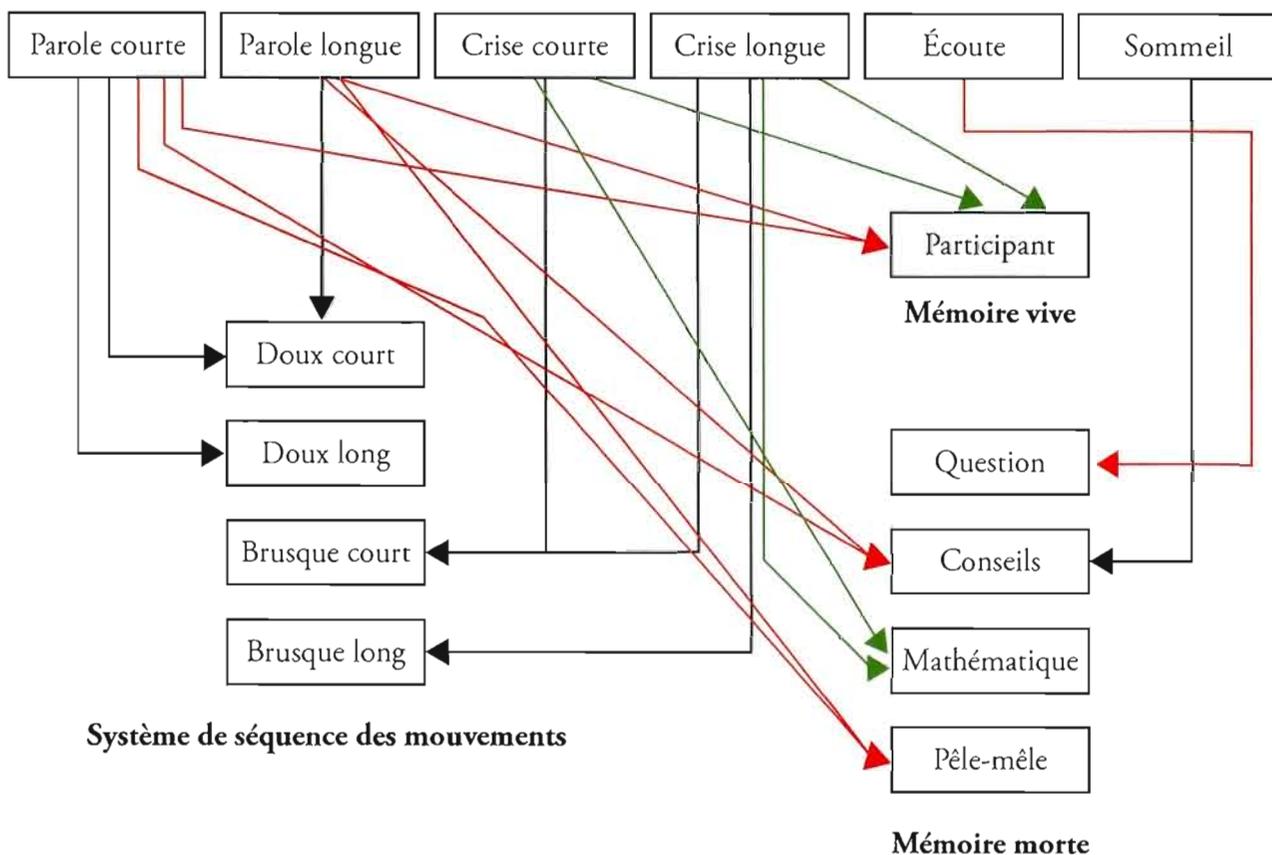
↓
Système de séquence des événements
 ↓



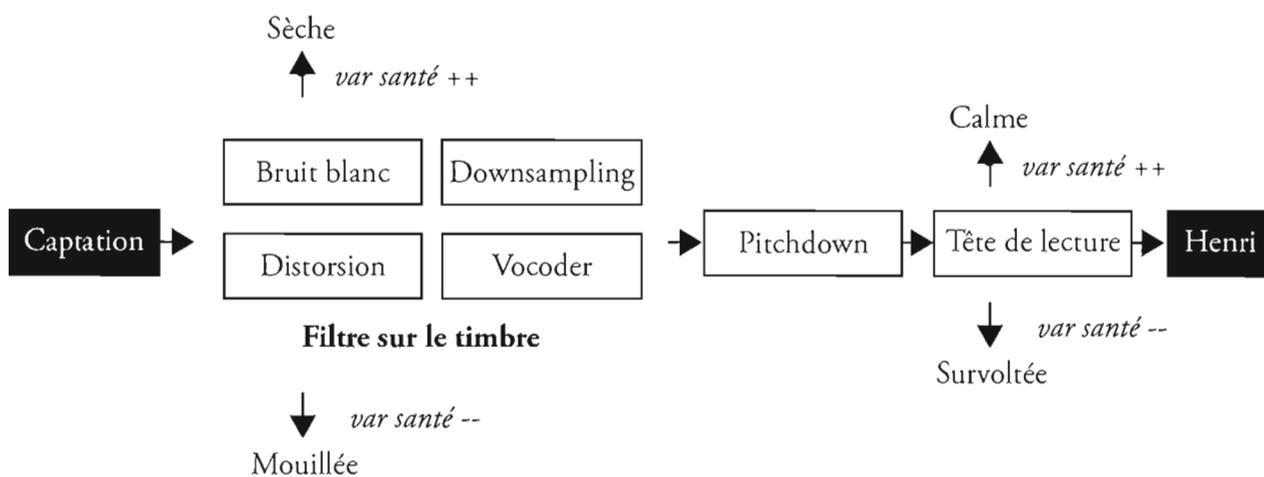
Parole courte (PC)	Crise courte (CC)	Écoute (E)
Parole longue (PL)	Crise longue (CL)	Sommeil (S)

B10. Programmation : Plan simplifié 2

Événements : assignation des activités aux mémoires de mouvements et audio



Synthèse sonore



APPENDICE C

EVENEMENTS

C.1 Questionnaire du focus group.....	78
C.2 Robo_COOP.....	80
C.3 Présentation finale.....	81

C.1 Questionnaire du focus group

Sous forme d'entrevue ouverte, l'appréciation de chacun des participants se trouve en fichier sonore dans le DVD joint au présent document d'accompagnement (voir app. D.1).

- 1. Comment allez-vous présentement?**

- 2. Qu'avez-vous apprécié lors de l'expérience?**
 - 2.1 Qu'avez-vous moins apprécié?

- 3. Ce que vous venez de vivre est comme une petite histoire, pouvez-vous me la conter en vos mots?**

- 4. Au tout début, pendant l'entrevue, quelle a été votre réaction à mes questions?**
 - 4.1 Certaines questions demandent-elles des réponses trop intimes, privées? Lesquelles?
 - 4.2 Certaines questions ont-elles provoqué des émotions? Lesquelles?

- 5. Quel effet Henri a-t-il eu sur vous?**
 - 5.1 Étiez-vous curieux de le voir?

5.2 Ce qu'il vous a dit avait-il du sens pour vous?

5.3 Quel effet a-t-il eu sur vous?

6. Y'a-t-il eu des moments d'incompréhension lors de l'expérience?

7. Sur une échelle de 1 à 5, 1 étant très faible et 5 très forte, comment évaluez-vous votre réaction émotionnelle lors de l'expérience?

8. L'expérience a-t-elle une signification pour vous? Laquelle?

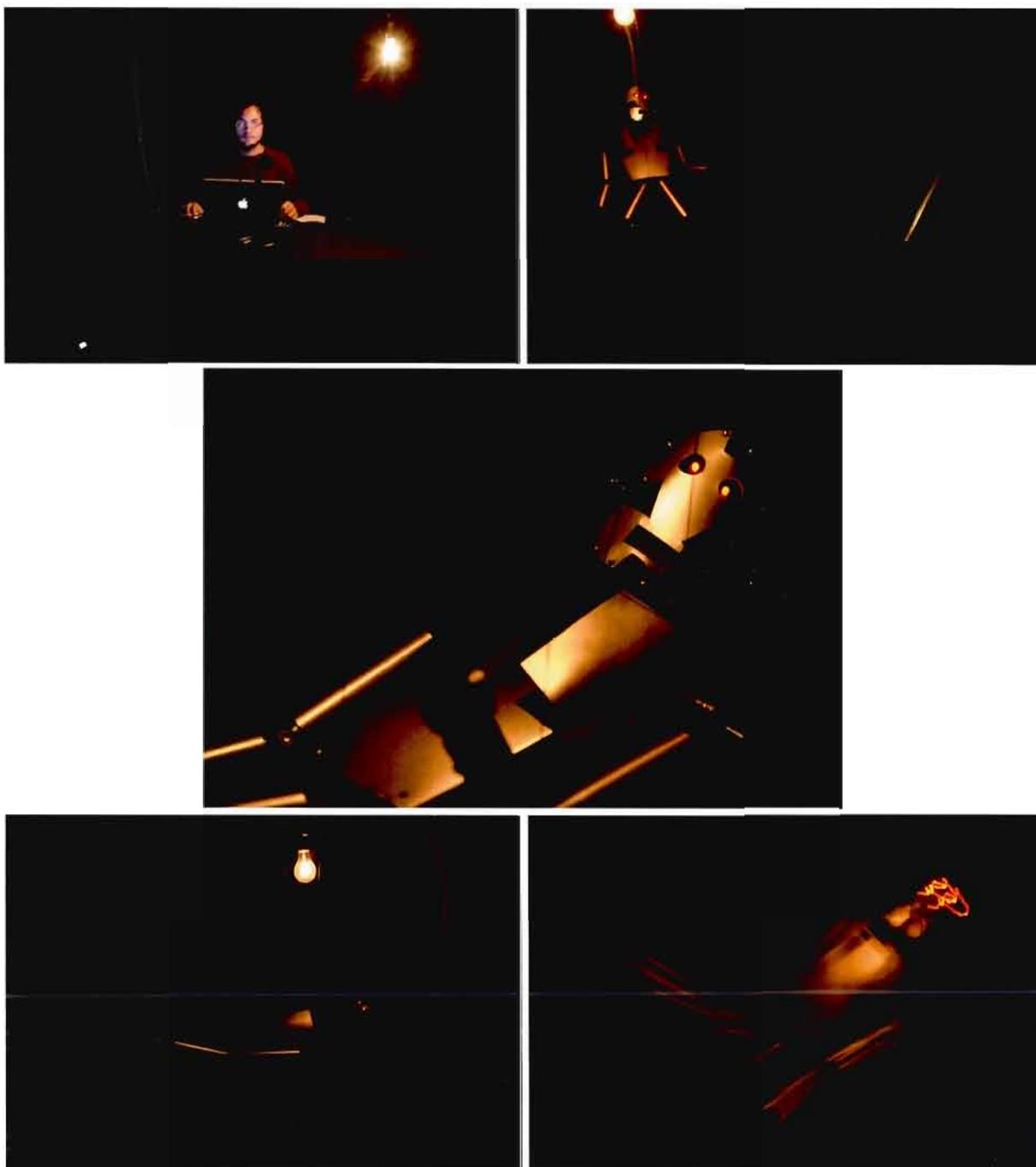
8.1 Sur une échelle de 1 à 5, 1 étant très peu et 5 beaucoup, pouvez-vous me dire le degré de sens que vous donnez à cette expérience?

9. J'ai terminé, avez-vous des questions ou des suggestions à faire sur mon projet?

C.2 Robo_COOP



C.3 Présentation finale



APPENDICE D

CONTENU MULTIMEDIA

DVD EN ACCOMPAGNEMENT

D.1 Document d'accompagnement

D.2 Focus group : Entrevues des participants à la suite de l'expérience du prototype

D.3 Programmation commentée et fichiers connexes

D.4 Vidéos de l'installation

D.4.1 Prototype : phase 1

D.4.2 Prototype : phase 2 (post-Robo_COOP)

D.4.3 L'expérience-type de deux participants