



Processus d'expérimentation d'une création narrative interactive

Par Christina Gauthier

Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade
Maîtrise ès arts (M.A.) en art

Québec, Canada

© Christina Gauthier, 2025

Résumé

Ce projet de recherche création explore, par l'intermédiaire d'un processus de création instauratif, la conception d'un récit interactif. Avec ce mémoire, je souhaite partager mon cheminement créatif, du moment où j'ai griffonné l'idée initiale sur un petit *Post-It* à celui où j'ai exporté la version définitive de ce présent document.

Pour introduire les notions de récit et d'engagement qui, sans que je le sache, me guident depuis longtemps, je définis au chapitre I mon identité artistique. En passant par mes anciens projets, je développe ma méthodologie en plaçant, principalement, mes points d'ancrage sur les recherches et réflexions de Danielle Boutet. À travers les thématiques du récit et de l'engagement, j'expose l'importance de mon implication personnelle dans le processus.

Dans le chapitre II, je présente différents types de structures en arborescences référencées dans le recueil *Écrire un scénario interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games* (Lacombe et al., 2019). Puis, je me penche sur l'implication de l'artiste dans son œuvre et en m'intéressant à la pièce de théâtre participative *Mars et Vénus* (2013) de Stéphane E. Roy et de Sylvain Larocque. Ensuite, je porte un intérêt sur le jeu narratif et interactif d'enquête *An Elmwood Trail* (Techyonic, 2023), autant pour son concept narratif que pour son utilisation du téléphone cellulaire comme interface de jeu.

Enfin, au chapitre III, je partage mon expérience de création interactive, en abordant l'aspect esthétique et méthodologique de mon œuvre, en m'appuyant sur l'œuvre cinématographique interactive *Bandersnatch* (2018), scénarisée par Charlie Brooker et réalisée par David Slade. Enfin, tout en expliquant l'utilisation des différents logiciels qui m'ont permis de terminer mon récit (*Twine* (Chris Klimas, 2009), *Genially* (Rubio & Roldan, 2015) et *ChatGPT* (OpenAI, 2024)), je termine en exposant la structure de mon arborescence narrative et l'aspect esthétique.

Mots-clés : Univers narratif, récit, engagement, fragmentations narratives, arborescence narrative, expérimentations, expérience de la spectatrice ou du spectateur, interactivité, équivocité, choix, processus de création, méthodologie instaurative, nouvelles technologies

TABLE DES MATIERES

<i>Résumé</i>	<i>III</i>
<i>LISTE DES FIGURES</i>	<i>vi</i>
<i>Remerciements</i>	<i>vii</i>
<i>INTRODUCTION</i>	<i>1</i>
<i>CHAPITRE I</i>	<i>4</i>
<i>ORIGINE DE MA PRATIQUE</i>	<i>4</i>
1.1. Pourquoi je fais de l'art ?	4
1.1.1. Projet à l'origine de ma démarche	5
1.1.2. Projet qui a modifié mon discours artistique	8
1.1.3. Projet qui a amorcé ma réflexion créative	10
1.2. Méthodologie et problématique	15
1.2.1. Recherche à la première personne	16
1.2.2. Problématique : L'expérience de l'écriture à l'interaction	20
<i>CHAPITRE II</i>	<i>23</i>
<i>LA THÉORIE LIÉE AU PROCESSUS</i>	<i>23</i>
2.1. L'arborescence narrative; un style d'écriture ouvert.....	23
2.1.1. Introduction de l'arborescence narrative	23
2.1.2. Les objectifs et les intérêts de l'écriture en arborescence	29
2.2. L'innovation dans la création narrative.....	32
2.2.1. L'implication de l'œuvre et de son créateur.....	32
2.2.2. L'interactivité et les arts vivants.....	34
2.2.3. L'interactivité au creux de notre main.....	36
<i>CHAPITRE III</i>	<i>38</i>
<i>MON EXPÉRIENCE DE LA CRÉATION INTERACTIVE</i>	<i>38</i>
3.1. Mon cheminement.....	38
3.2. Vers un texte interactif.....	39
3.3. Retour sur une influence décisive : <i>Bandersnatch</i>	42
3.3.1. Sa structure de l'arborescence narrative	42
3.3.2. La place du « méta » et la mise en abyme	51
3.4. Choisir le bon dispositif interactif.....	53
3.4.1. La bonne plateforme.....	53
3.4.2. L'intelligence artificielle au service de l'esthétique	56
<i>Conclusion</i>	<i>62</i>
<i>Annexes</i>	<i>67</i>
Annexe 1 : Les liens.....	67

Annexe 2 : Les illustrations générées par intelligence artificielle (<i>ChatGPT</i>)	67
Annexe 3 : Figure 11 : Arborescence narrative de la pièce de théâtre interactive <i>Mars et Vénus</i> (<i>Twine</i>).....	74
Annexe 4 : Figure 12 : Arborescence narrative de mon texte interactif (<i>Twine</i>)	75
Annexe 5 : Figure 13 : Arborescence narrative de l'œuvre cinématographie interactive <i>Bandersnatch</i> (<i>Twine</i>).....	76
<i>Bibliographie</i>	77

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : <i>Pensées Incontrôlables</i> , Mars 2021, ©Christina Gauthier	5
Figure 2 : <i>Cube imaginaire</i> (intérieur), Décembre 2021, ©Christina Gauthier	8
Figure 3 : <i>Expérimentation 1 - Qui êtes-vous ?</i> Installation, projecteur lumineux, miroirs et bande sonore, Hiver 2022, ©Christina Gauthier	11
Figure 4 : <i>Expérimentation 2</i> , vue rapprochée, Couloir du pavillon des arts de l'UQAC, Hiver 2022, ©Christina Gauthier	12
Figure 5 : <i>Expérimentation 2</i> , vue d'ensemble, Couloir du pavillon des arts de l'UQAC, Hiver 2022, ©Christina Gauthier	13
Figure 6 : <i>Expérimentation 3: Paradoxe temporel</i> , hiver 2022, ©Christina Gauthier	14
Figure 7 : Texte interactif- section : trame narrative principale, choix #1 (<i>Genially</i> p.6)	24
Figure 8 : <i>Graphe dramatique interactif « Arborescent »</i>	27
Figure 9 : <i>Graphe dramatique interactif « conditionnant »</i>	28
Figure 10 : <i>Graphe dramatique interactif « caractérisant »</i>	29
Figure 11 : Arborescence narrative de l'œuvre théâtrale interactive <i>Mars et Vénus</i> (<i>Twine</i>)	35
Figure 12 : Arborescence narrative de mon texte interactif (<i>Twine</i>)	40
Figure 13 : Arborescence narrative de l'œuvre cinématographie interactive <i>Bandersnatch</i> (<i>Twine</i>)	43
Figure 14 : Texte interactif- section : Trame narrative principale, choix "sans-retour" (<i>Genially</i> p.44)	50
Figure 15 : Texte interactif- section : <i>Cosmoplanétaire</i> , choix retour. (<i>Genially</i> p.87)	51
Figure 16 : Texte interactif- section : trame narrative principale, (<i>Genially</i> p.40)	53
Figure 17 : Capture d'écran du texte interactif exporté de <i>Twine</i> en format HTML	54
Figure 18 : Page titre du texte d'essai : <i>Cosmoplanétaire</i>	55
Figure 19 : Texte interactif – section : Carnet de voyage (Lyon 2). (<i>Genially</i> p.58)	57
Figure 20 : Texte interactif- section : Carnet de voyage (Monaco) (<i>Genially</i> p.60)	57
Figure 21 : Illustration « <i>Tyroliennes de la grandiose vue</i> » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (<i>ChatGPT</i>)	58
Figure 22 : Texte interactif- section : Contes (<i>Genially</i> p.27)	59

Remerciements

Si je suis parvenue jusqu'ici, ce n'est pas toute seule alors, tout d'abord, le plus gros des mercis à mes codirecteurs, Jean-Paul Quéinnec et Sophie Beauparlant, pour leur soutien et leur confiance en moi. Vous avez su m'écouter dans les moments difficiles, et il y en a eu beaucoup. Ensuite, j'aimerais remercier les professeures et professeurs qui ont eu une importance signifiante dans mon parcours universitaire : Catherine Béchard, qui est la première personne à m'avoir permis de comprendre ce que j'aimais de l'art. Michaël La Chance, qui m'a fait explorer plusieurs facettes de l'écriture et de l'expérience esthétique. Alexandre Nadeau, qui m'a fait connaître QLab, le fabuleux univers des éclairages de scène et qui m'inspire par la passion qu'il a pour ce qu'il fait. Un jour, j'aimerais inspirer les gens comme tu l'as fait pour moi. Je veux aussi remercier Stéphane E. Roy, pour avoir pris le temps de me rencontrer et pour l'intérêt envers mon projet. Je remercie mes deux amies qui vivent « dans les vieux pays ». Merci, Clara, de m'avoir accueilli chez toi, de m'avoir fait visiter quelques parties de la France et merci aussi de m'avoir suivie jusqu'en Italie le temps d'une journée, pour manger ma pizza d'anniversaire. Merci, Marie-Gaëlle, de m'avoir hébergée, de m'avoir fait découvrir la carbonnade flamande de ta mère et merci aussi pour l'expérience de la « vraie raclette ». Merci à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, au projet et un merci tout particulier à Elaine Juteau et, encore une fois à Michaël La Chance, qui ont accepté de faire partie de mon jury de maîtrise.

À toi, qui n'es plus là pour voir matante « kiki » finir sa maîtrise, je te remercie d'avoir été la petite fille pleine de joie que tu étais. Tu m'as fait rire tellement de fois que je ne peux que t'imaginer avec le sourire jusqu'aux oreilles. Tu me manques énormément et personne ne pourra jamais te remplacer. Alors merci à toi, ma petite Eve rose, d'avoir été si énergique et si lumineuse. Kiki t'aime fort...

INTRODUCTION

« Je croyais me connaître, mais en réalité, j'ai compris que la seule façon de vous dire qui je suis maintenant est de revenir me voir quand je serai vieille. À ce moment, je saurai vous dire qui j'étais. »

J'ai écrit cette phrase au début de ma maîtrise, dans le cours d'expérience esthétique à la toute fin du dernier travail de session. La « moi » d'aujourd'hui est plutôt d'accord avec la réflexion faite par la « moi » du passé. Maintenant, je peux vous dire que j'étais une fille insouciante et naïve, autant dans ma vie personnelle que dans mon univers artistique. Entre-temps, j'ai voyagé et j'ai cherché l'inspiration, puis j'ai expérimenté, d'une atroce manière, la dure réalité. J'ai vécu un deuil et je me suis perdue dans ma peine et dans mes obligations. Du moins, je croyais que c'était à moi de soulever le monde à bout de bras, mais je suis tombée. Comme je ne suis pas du genre à m'apitoyer, je me suis relevée et j'ai retiré de mon bagage tout ce qui ne m'appartenait pas. J'ai d'abord ressenti beaucoup de culpabilité et de solitude. Par la suite, je me suis enfermée pour écrire et plus j'écrivais, plus je voyais le bout de cette longue route vallonnée.

Pour simplifier cette chronologie lyrique, les événements que j'ai vécus au cours des dernières années m'ont fait grandir et, même s'ils n'ont pas tous été joyeux, ils m'ont permis de terminer cette recherche, car ma façon de réfléchir a beaucoup évolué. Bien que le concept d'origine se soit lui aussi développé, les notions de récit et d'engagement sont encore bien présentes. Je ne sais pas si c'est le hasard qui fait bizarrement les choses, mais entre la création de mon récit interactif, qui « impose » aux lectorats des choix prédéfinis et les choix qui se sont « imposés » à moi lors des pires années de ma vie, il y a très peu de différence. Évidemment, les

interactrices et interacteurs ne vivent pas ce que j'ai vécu, mais elles et ils pourront les lire à travers mon texte interactif.¹

J'ai souvent de la difficulté à bien expliquer mes idées et à théoriser les notions importantes. Au début de la rédaction, je ressentais une pression énorme, car ma démarche de création n'était pas claire et que je n'avais pas de méthodologie précise. Puis, j'ai lu les réflexions sur « la dynamique instaurative dans la recherche création » de Danielle Boutet. Je me suis enfin reconnue dans l'extrait, tiré de la troisième partie du texte réflexif, *La dynamique instaurative dans la recherche création* : « La " recherche-crédation " intégrée, conduite par le créateur lui-même en continuité de tout ce qu'il est dans sa vie, est une proposition désordre, fluide et processuelle, sans coda ni conclusion définitive.² »(je souligne) (Boutet, 2016b) Mon objectif principal n'était pas de créer une œuvre complète et finale, mais plutôt d'explorer, par le biais d'un processus personnel, évolutif et intuitif, l'ampleur des possibilités créatives et méthodologiques. Cette recherche m'a permis de poser les bases de mon approche artistique.

Tout au long de ce mémoire, je tenterai d'expliquer mon processus de création en m'appuyant sur les notions esthétiques, techniques et structurelles qui m'ont permis de simplifier, modifier ou encore exprimer mes idées et mon projet narratif. En premier lieu, au chapitre I, j'installerai les raisons et le cheminement qui m'ont aidé à comprendre ma méthodologie et le sens de ce que je fais. Puis, avec le chapitre II, j'introduirai les bases de l'écriture en arborescence en présentant certains passages du recueil, *Écrire un scénario*

¹ Lien hypertexte du texte interactif :

<https://view.genially.com/66d9d60637c091b7aca33da8/presentation-texte-interactif>

² Boutet, D. (2016, 21 septembre). La dynamique instaurative dans la recherche création (partie 3). Le Crachoir de Flaubert. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/09/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation-partie-3/>

interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games (Lacombe et al., 2019), en évoquant la pièce de théâtre participative *Mars et Vénus (2013)*, créée par Stéphane E. Roy et Sylvain Laroque, et en partageant mon expérience personnelle du jeu, *An Elmwood Trail (Techyonic, 2023)*, car l'utilisation du téléphone cellulaire comme interface et comme espace narratif m'interpelle.

Enfin au chapitre III, pour entrer dans mon processus de création, je passerai par l'analyse de l'œuvre cinématographique interactive, *Bandersnatch. (Slade, 2018)*. Par la suite, je présente la structure narrative de ma création conversationnelle ainsi que les logiciels, *Twine (Chris Klimas, 2009)*, *Genially (Rubio & Roldan, 2015)* et *ChatGPT (OpenAI, 2024)*, qui m'ont permis de simplifier la conception de mon récit et de son aspect visuel.

CHAPITRE I

ORIGINE DE MA PRATIQUE

1.1. Pourquoi je fais de l'art ?

Au cours des dernières années, j'ai instinctivement développé ma démarche de création au travers d'idées évoluant au sein de trois axes prédominants: le processus d'écriture, l'expérimentation et l'implication de la spectatrice ou le spectateur¹. Trois projets majeurs m'ont permis d'approfondir mon champ de création : *Pensées Incontrôlables*², *Cube Imaginaire*³ et *Paradoxe temporel*⁴. Sur le plan méthodologique, ces productions ont en commun la même amorce créative, qui repose sur l'engagement personnel et l'hybridité artistique. L'exploration de plusieurs techniques d'écriture m'a aidée à percevoir une infime partie des multiples possibilités de la création narrative : la coécriture, l'observation, l'ennui, l'immersion, la visualisation, l'écriture automatique et la transcription des cauchemars n'en sont que quelques exemples. Avec un certain recul, j'aperçois une régularité en lien avec la pérennité dans mes projets artistiques. Je conçois principalement des œuvres éphémères, car ce qui m'interpelle c'est l'expérimentation et le cheminement créatif. Dans le même ordre d'idées, je crois qu'une

¹ Dans ce mémoire, j'ai opté pour l'écriture inclusive en respectant les normes en vigueur de L'Office québécois de la langue française. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/sujets-dinteret/feminisation-et-redaction-epicene> (Consulté le 1^{er} avril 2025)

² *Pensées Incontrôlables* (mars 2021), présenté au studio-théâtre du pavillon des arts de l'UQAC dans le cadre de mon projet de fin d'études au Baccalauréat interdisciplinaire en arts.

³ *Cube Imaginaire* (décembre 2021), présenté dans la salle de répétition du pavillon des arts de l'UQAC lors d'une exposition collective de maîtrise.

⁴ *Paradoxe Temporel* (hiver 2022), projet narratif réalisé dans le cadre d'un cours de maîtrise et présenté dans la galerie L'Œuvre de l'Autre à l'UQAC.

œuvre peut rester inachevée, et davantage dans le domaine de la recherche, car l'art est une source d'apprentissage et de découverte en continu.

1.1.1. Projet à l'origine de ma démarche

La plupart de mes projets émergent grâce à un gribouillage ou à un questionnement qui me passe par la tête. Mon projet de fin d'études au Baccalauréat interdisciplinaire en arts (BIA) de l'UQAC, *Pensées Incontrôlables*, s'est présenté sous la forme d'une pièce de théâtre immersive et multisensorielle. Le principal objectif de cette cocréation était de transmettre des émotions diverses, telles que la nostalgie, la joie ou la tristesse, chez un public varié, au moyen d'influences olfactives, auditives et gustatives. Pour y parvenir, j'ai organisé des ateliers d'écriture dans lesquels j'invitais mes partenaires de création à écrire sous la contrainte de différentes situations. Durant ces explorations, je reproduisais des moments qui avaient déjà



Figure 1 : *Pensées Incontrôlables*, Mars 2021, ©Christina Gauthier

inspiré l'écriture de mes pensées, comme la contemplation d'un paysage nocturne et la

description d'un environnement saturé de sons et de mouvements pour recréer le TDAH, afin que mes partenaires puissent transcrire leurs expériences sous forme narrative.

Ce qui semble intéresser la spectatrice ou le spectateur est de pouvoir s'engager personnellement dans l'œuvre, en y participant ou en y faisant une expérience artistique unique. Dans cet esprit, j'ai ajouté un dispositif immersif et multisensoriel à cette pièce. Je souhaitais ainsi rapprocher mon public du statut que Pierre Barboza énonce à travers « *Fiction interactive "métarécit"*⁵ et unités intégratives⁶ » quand l'auditoire devient « *spect@cteur* » libre. (2006, p. 107), c'est-à-dire quand les personnes de l'assistance passent de simples observatrices et observateurs pour devenir des observatrices et observateurs dynamiques. De ce fait, la spectatrice ou le spectateur est aussi une actrice ou un acteur, soit « *spect@cteur* » (ou spect-actrice et spect-acteur) car elle ou il intervient sur le contenu de l'œuvre en agissant sur son évolution.

Étant présentée durant la deuxième année de la pandémie de Covid, à l'hiver 2021, cette expérimentation a été réalisée en petit comité, car je ne pouvais recevoir que quelques personnes à la fois. C'est pour cette raison que j'ai aussi pensé le projet sous forme numérique, afin que d'autres puissent le voir depuis leur salon. Le dispositif multisensoriel était simple :

⁵ Le terme « métarécit » est défini par Gérard Genette dans *Figures III* (1972), comme étant un récit dans un récit. Le « métarécit » (p.320) correspond au premier récit de premier niveau, dans lequel évolue le deuxième récit de second niveau. Le récit de premier niveau est un récit classique et intra-diégétique, ce qui correspond à un récit raconté par la narratrice ou le narrateur (autrice ou auteur) de l'histoire. Le récit de second niveau est un récit « métadiégétique » (p.320), qui peut être raconté par un personnage du premier récit ou alors qui évolue dans l'univers de l'autre récit sans avoir les mêmes critères.

⁶ Les unités intégratives font partie de la seconde classe d'unités fonctionnelles narratives. Ces classes d'unités fonctionnelles ont pour but de situer clairement les lecteurs dans l'histoire. La seconde classe, dite intégrative, rassemble tous les indices, au sens simple du mot, qui permet de situer les lectrices et lecteurs dans le récit. (d'après la réflexion dans *Introduction à l'analyse structurale des récits*, Barthes, 1966, p.8)

dans une petite boîte se trouvaient des petits contenants identifiés par des couleurs, et chacun renfermait un élément à sentir, à toucher ou à manger. Chaque fois qu'une lumière de couleur s'allumait sur scène, les spectatrices et spectateurs devaient trouver l'objet et le sentir, le toucher ou le manger. J'ai pu éprouver mon intention de transmettre des émotions au public par les sensations, mais les commentaires et la prise de recul m'ont permis de constater que l'approche multisensorielle dans un contexte théâtral ou cinématographique peut être un atout à condition que la forme narrative s'y prête, et que le dispositif soit bien adapté, simple et efficace, ce qui n'était pas le cas dans mon projet.

Selon moi, l'univers fantastique serait une meilleure forme narrative pour le bon développement d'une expérience multisensorielle semblable. Ajouter l'odeur et l'humidité de la forêt au conte du Petit Chaperon rouge pourrait agrémenter l'immersion des spectatrices et spectateurs et, peut-être même, les transporter dans l'univers magique du conte. Il y a une grande différence entre *lire* une histoire et *vivre dans* une histoire. C'est un peu comme la magie des fêtes qui, pour moi, est portée par les jolies lumières, les décorations et les boissons à la menthe poivrée. Dans mon cas, les références sensorielles permettent l'éveil de souvenirs et d'émotions qui, utilisés dans un certain contexte, provoquent une ouverture dans l'imaginaire d'une personne. C'était d'ailleurs, avec cette intention, que le projet a été créé.

Au-delà de l'aspect immersif, cette expérimentation m'a menée à une réflexion introspective très importante dans l'évolution de ma pensée artistique. Ce qui m'interpelle dans la création d'une œuvre n'est pas le résultat final, mais plutôt le cheminement réflexif et créatif

qui vient après un questionnement suscité par un concept⁷, une forme d'art ou encore, sur les possibilités illimitées que permet une approche interdisciplinaire de l'art⁸.

1.1.2. Projet qui a modifié mon discours artistique

Pour moi, l'art en général, est très intuitif. Ce que j'entends par là, c'est que la forme, le sens, l'interprétation et l'appréciation d'une œuvre se manifestent en fonction de qui l'on est au moment où l'on agit. Cette subjectivité est aussi influencée par la culture, l'éducation, le milieu social et encore plusieurs autres aspects. Une personne initiée à l'art de la scène ne verra pas une œuvre de la même manière que d'autres artistes provenant des différentes sphères artistiques, comme la photographie, la sculpture ou encore la littérature. Durant mon



Figure 2 : *Cube imaginaire* (intérieur), Décembre 2021, ©Christina Gauthier

⁷ Une œuvre théâtrale immersive, un court-métrage fait en pixilation (vidéo d'animation d'un environnement réel fait par le montage de l'action image par image,) ou la représentation d'un lieu par immersion sonore, n'en sont que quelques exemples.

⁸ L'ouverture qu'offre l'hybridation des différentes formes d'arts n'a que pour seule limite, l'imagination.

cheminement scolaire, j'ai été en mesure de comprendre certaines raisons qui alimentent mes créations et mes réflexions. L'une d'elles est l'expérience artistique.

Qu'est-ce que je peux créer qui permettrait aux spectatrices et aux spectateurs de vivre une expérience artistique spéciale ? De ce questionnement est venue l'idée du *Cube Imaginaire*. Ce projet se présentait sous la forme d'un cube en tissus de 8 pieds sur 8 pieds sur lesquels étaient projetés des « GIF⁹ » animés. Les images couvraient les quatre côtés et le plafond pendant qu'une ambiance sonore, correspondant aux environnements de ces projections et des textes inspirés de ces mêmes lieux, immergeait les quatre coins de la pièce. À l'extérieur de cette pièce se trouvait une série de cinq boutons sur lesquels les gens pouvaient appuyer, ce qui modifiait les « GIF » ou les sons dans la salle.

L'expérience se déroulait de façon solitaire. Dans un premier temps, une invitée ou un invité entraient dans la salle, puis dans le cube. Si personne n'appuyait sur les boutons, l'expérience d'environ quatre minutes suivait son cours sans modifications. La spectatrice ou le spectateur visitait les quatre environnements suivants; les routes sableuses du désert, la forêt sous la pluie, la nuit bruyante de la ville et les montagnes nuageuses. L'immersion visuelle et sonore était presque totale. Si quiconque de l'extérieur prenait la décision de toucher un bouton, l'image d'un côté, le son ou le texte changeait de façon aléatoire. Sans que la personne de l'extérieur en eût conscience, elle intervenait dans l'expérience de la personne à l'intérieur du cube.

Encore aujourd'hui, je ressens une grande fierté pour ce projet, car il représente tout ce que j'aime de la création, soit la narration, l'immersion, l'interactivité, l'expérience et

⁹ Le GIF (Graphic Interchange Format) est un format d'image numérique qui imite la vidéo dans un format de très courte durée et sans son.

l'interdisciplinarité. Ce sont les termes qui définissent le mieux ma recherche actuelle et me relie au monde artistique.

1.1.3. Projet qui a amorcé ma réflexion créative

Une autre raison qui me pousse à réfléchir l'art différemment est la critique. Toujours durant ma formation universitaire au premier cycle, j'ai constaté que l'incompréhension et la critique me font réfléchir à des techniques ou à des alternatives qui permettraient aux spectatrices et spectateurs d'expérimenter ma pensée artistique sans la catégoriser dans un mouvement ou une forme quelconque.

Dans le cadre d'un cours, nous avons deux expérimentations et un projet final à présenter. La première expérimentation devait être inspirée de l'hétérotopie, théorisée par Michel Foucault lors de la conférence « Des espaces et d'autres » en 1967. Le concept est simple, l'hétérotopie définit un lieu physique qui accueille l'imaginaire, par exemple, un théâtre est un lieu concret dans lequel on joue des pièces qui représentent d'autres lieux, temps et univers. Dans l'extrait suivant, Foucault différencie les notions d'utopie et d'hétérotopie par un exemple simple.

Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent — utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas.¹⁰

¹⁰ Foucault, M. (1984, octobre). *Dits et écrits (Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967) Des espaces autres*, Paris (Transcription des paroles et des écrits de Michel Foucault lors de la conférence *Des*

Alors, j'ai eu l'idée de travailler la limite entre l'utopie et l'hétérotopie en créant une installation interactive et narrative. La spectatrice ou le spectateur était convié à traverser un corridor de miroirs reflétant la lumière d'un projecteur lumineux et menant jusqu'à un grand miroir dans lequel une seule moitié de son visage était éclairée. Par la suite, elle ou il devait appuyer sur le bouton clignotant à sa droite, pour entendre un texte sur la personnalité, inspiré

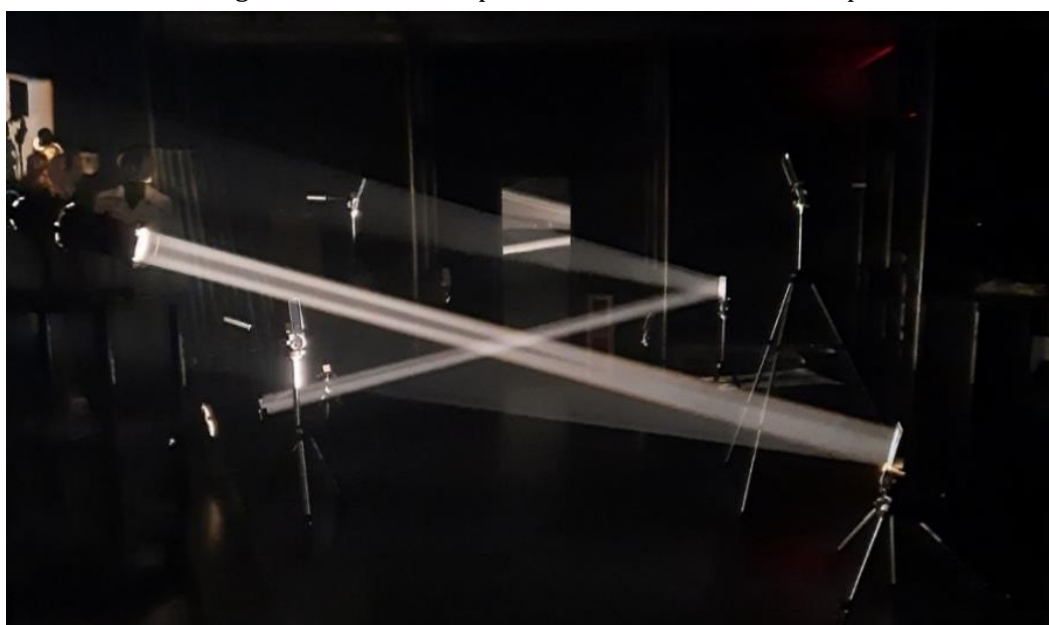


Figure 3 : Expérimentation 1 - Qui êtes-vous ? Installation, projecteur lumineux, miroirs et bande sonore, Hiver 2022, ©Christina Gauthier

de l'univers du conte *Alice aux pays des merveilles*. (Carroll, 1865).

Malheureusement, l'intention à l'origine de la création ne fut pas comprise de tous. Je crois que le dispositif interactif était trop discret et peut-être que mon explication du départ

espaces autres, donnée à Paris le 14 mars 1967. Il n'autorise la publication de ce document qu'en octobre 1984)

n'était pas assez précise, ce qui a entraîné certaines personnes à déplacer les miroirs, empêchant, de ce fait, la fin de l'expérience.

Pour la deuxième expérimentation, nous avions pour tâche de travailler le temps. Avec un premier projet incompris, je me suis demandé de quelle manière je pouvais aborder le sujet tout en ayant une réflexion sur la compréhension de la spectatrice ou du spectateur. J'ai choisi de peindre, dans un corridor vitré, une ligne du temps représentant certains moments clés et expériences marquantes de mon année. Chaque élément avait sa couleur prédéterminée et tous les mots et chiffres étaient écrits en code morse, car je voulais que les gens passent à travers mon année, sans comprendre ce que j'ai vécu. Ceux-ci, tout en marchant dans le couloir, traversaient mon année qui, avec le soleil, se reflétait au sol et sur eux. Encore avec cette installation, la compréhension ne fut pas ce à quoi je m'attendais. Ce qui posait problème, selon



Figure 4: Expérimentation 2, vue rapprochée, Couloir du pavillon des arts de l'UQAC, Hiver 2022, ©Christina Gauthier

moi, c'était l'écriture en morse. Peut-être que, si j'avais seulement peint les lignes sans ajouter les écrits, le message aurait été semblable et plus simple à comprendre.



Figure 5 : Expérimentation 2, vue d'ensemble, Couloir du pavillon des arts de l'UQAC, Hiver 2022, ©Christina Gauthier

Après ces deux expérimentations non concluantes, j'ai réorienté mes choix créatifs et j'ai commencé à penser dans le même sens que les gens autour de moi. Pour le projet final, j'ai présenté différents paradoxes temporels à travers trois stations composées d'une tablette flottante en bois de grange, un portrait et un support narratif. La première station représentait le paradoxe du grand-père¹¹, par l'intermédiaire d'une lettre d'amour et d'adieu d'un soldat amoureux, qui devait tuer l'un de ses ancêtres dans le passé, sans jamais pouvoir revenir dans sa réalité. La deuxième station abordait l'hypothèse du trou de ver¹², vu par un physicien

¹¹ L'un des premiers romanciers à avoir énoncé ce phénomène est René Barjavel dans son roman : « *Le Voyageur imprudent* », sorti en 1944. Dans son histoire, un personnage disparaît lorsqu'il tue son ancêtre. Dans l'édition suivante, sortie en 1958, l'auteur a ajouté un post-scriptum afin d'expliquer aux lectrices et lecteurs le paradoxe du grand-père. « [...] Être ou ne pas être? se demandait Hamlet. Être et ne pas être, réplique Saint-Menoux. » (p.296-297)

¹² Un trou de ver est, de façon purement théorique, un raccourci de l'espace-temps. Pour l'imager, si l'on plie une feuille de papier en deux et que l'on fait un trou au centre des deux demi-feuilles, on peut facilement imaginer qu'une personne puisse passer d'un côté à l'autre plus rapidement que s'il faisait le tour. Un trou de ver, c'est la même chose. Une partie de l'espace est collée à une autre et si quelqu'un du point A travers ce couloir, il va arriver au point B instantanément. Cette théorie est avancée en 1935 par Albert Einstein et Nathan Rosen. Ce concept se retrouve dans plusieurs œuvres de science-fiction comme dans le film *Interstellar* (Nolan, 2014) ou dans de nombreuses histoires (bandes dessinées, films et séries) faisant partie de l'univers *Marvel*.

quantique dans son carnet de notes. La troisième station avait aussi le trou de ver comme point de départ, mais vu sous l'angle fictionnel, à travers un journal de bord de vaisseau spatial en mission. La réception de ce projet, présenté dans la galerie L'Œuvre de l'Autre à l'UQAC, était plus en phase avec mes intentions. L'aspect visuel et narratif apportait un équilibre agréable et subjectif.



Figure 6 : Expérimentation 3: *Paradoxe temporel*, hiver 2022, ©Christina Gauthier

La complexité de ce cours et l'évolution de ma réflexion m'ont permis de comprendre que l'art peut être pensé et adapté de plusieurs façons. Cela va dans le même sens que la pensée de la professeure et chercheuse en pratique des arts Danielle Boutet, lorsqu'elle écrit : « La première raison d'être de l'art, [...], est *autotélique*¹³ : on fait d'abord de l'art pour en faire. L'art

¹³ « Qui n'a ni fin ni but en dehors de lui-même. » (1992, p. 26). La définition ci-contre, proposée par Gilbert De Landsheere, permet de bien saisir le concept d'autotélique.

a une valeur en lui-même, une valeur intrinsèque : faire de l'art (ou s'y exposer) augmente l'Être et intensifie le sentiment d'exister, le sentiment d'humanité, [...] » *(je souligne)*. (Boutet, 2016e)

La recherche-cr  ation autour de laquelle s'articule ce m  moire porte sur l'exp  rimentation de la po  tique narrative interactive. Plus concr  tement, j'ai travaill   sur l'  criture d'un r  cit narratif, dont l'  volution d  pend des diff  rents facteurs qui composent l'  uvre, incluant les choix (pr  d  termin  s et momentan  s) des interactrices et interacteurs. Le processus de recherche est un   l  ment cl   de la cr  ation, car elle est inspir  e d'un voyage de cinq semaines en Europe et du processus en lui-m  me. Ces   l  ments ont permis de d  terminer une probl  matique et une m  thodologie correspondant aux principes phares de la recherche-cr  ation, tel que pr  sent   au prochain point.

1.2. M  thodologie et probl  matique

Je peux imaginer qu'   l'origine, l'esp  ce humaine n'avait g  n  ralement que peu de choix,   tant souvent guid  e par son instinct de survie. Aujourd'hui, les options et les d  cisions font partie de notre quotidien. La plupart du temps, nous sommes dans l'obligation de faire des choix qui auront un impact plus ou moins important ult  rieurement. Si l'on d  cide de ne pas faire de choix, c'est aussi un choix, car ne rien faire est une action qui peut facilement influencer la suite des   v  nements. Dans la vie de tous les jours, nous travaillons, nous allons    l'  cole, nous soignons nos enfants, nous aimons et nous d  testons. Trop souvent, nous nous battons et trop facilement nous oublions. Nous faisons parfois la morale aux autres et parfois nous avons honte. Les d  cisions que nous prenons n'ont pas seulement un impact sur notre vie, mais sur celle des autres aussi. Tout comme le courant philosophique et litt  raire qu'est l'existentialisme, je crois

qu'une œuvre est imprégnée des actes et influences du processus de création. Pour reprendre les termes du philosophe Jean-Paul Sartre, « Choisir d'être ceci ou cela, c'est affirmer en même temps la valeur de ce que nous choisissons, car nous ne pouvons jamais choisir le mal ; ce que nous choisissons, c'est toujours le bien, et *rien ne peut être bon pour nous sans l'être pour tous* » (*je souligne*). (Sartre, 1946, p. 25)

L'impact de l'existentialisme se reflète dans certains thèmes qui ont inspiré de nombreux artistes provenant de différents mouvements artistiques. Dans l'une de ses publications, l'artiste néophotoréaliste¹⁴ espagnol, Raúl Lara Naranjo, place ces thématiques en quatre catégories; en premier, *l'individualité et l'identité*, qui inspirent la quête de sens et la crise identitaire. Ensuite, *la liberté et le choix*, qui questionnent la pression sociale, le libre arbitre, la responsabilité, les conséquences et les possibilités. Puis, *l'angoisse et l'absurdité*, qui participent à l'analyse d'image d'un objet quelconque, plutôt que l'objet lui-même. Pour finir, *l'authenticité et l'existence*, qui interrogent les fondements de l'existence humaine, aussi réalistes, que spirituels et imaginaires, soit la catégorie où les artistes « also confront the reality of death and the limits of human knowledge and reason.¹⁵»

1.2.1. Recherche à la première personne

Pour ma part, je ne sais pas dans quelle catégorie me positionner et, en réalité, j'ai un peu le syndrome l'imposture, car je ne suis pas une écrivaine. Néanmoins, je porte un intérêt

¹⁴ L'artiste explique ce concept comme étant le mélange de *la photographie, par transfert d'images, et la peinture réaliste classique*. <https://www.raullara.net/>

¹⁵[Qui] se confrontent également à la réalité de la mort et aux limites de la connaissance et de la raison humaines. [Traduction libre].

marqué pour ce qui a trait à la conception narrative et l'expérimentation de plusieurs méthodes d'écriture. J'ai écrit un texte interactif, puis je me suis demandé les raisons qui étaient à l'origine d'un tel élan. De mon point de vue d'étudiante, je vais préciser le sujet, mais le premier mot qui me vient à l'esprit est : expérience. Ici, je parle autant de mon expérience personnelle que de celle de l'interactrice ou de l'interacteur.

Mon approche artistique est impulsive et intuitive. Chaque expérience personnelle, chaque situation quotidienne ou même, chaque question technique peut devenir une bonne idée de projet. J'ai une pratique interdisciplinaire, afin de pouvoir découvrir et explorer les multiples possibilités techniques et combinaisons artistiques. Cela me permet d'ouvrir la porte sur l'expérience, la nouveauté et la recherche. J'utilise chaque forme d'art comme support de création et non comme une finalité. Mon processus de réflexion commence souvent par une idée griffonnée sur un post-it entre deux conversations, qui illustre un concept artistique ou une inspiration passagère et éphémère. De fil en aiguille, les idées s'additionnent et les interrogations se multiplient jusqu'à former une grande question générale qui tourne presque toujours sur : « est-ce que c'est possible ? » ou « comment je peux le faire ? ». Sur le plan du récit, les thématiques de mes projets puisent souvent dans mon parcours personnel, représentant les racines de mon univers artistique.

La narration conversationnelle implique l'Être dans son ensemble; son histoire, sa personnalité et sa façon de penser. Selon moi, la majorité des choix qu'elle ou qu'il fait sont influencés par son vécu et par la manière dont elle ou il gère les différentes situations. L'écriture de mon récit interactif a été un gros défi. Bien que mon projet actuel et l'idée que je m'en représentais au départ ne soient plus les mêmes, durant cette création, j'ai exploré diverses

facettes de la recherche et de ma personnalité artistique. Entre l'idée originale et l'écriture de ce mémoire, j'ai vécu énormément de choses et chacune d'elles se reflète dans ma création.

Devant mes questionnements, je me suis retrouvée dans une impasse théorique. Mon processus de création étant ce qu'il est, je n'avais pas de ligne théorique directrice et de méthodologie de recherche précise. D'autre part, j'ai toujours eu de la difficulté à poser des mots sur mes pensées, alors quand est venu le temps de rédiger ce mémoire et d'y expliquer mon cheminement, j'étais incapable de le faire. Puis, j'ai découvert les réflexions de Danielle Boutet. Pour la première fois depuis le début de mes études postsecondaires, j'ai pu faire des liens entre ma pratique artistique et le monde universitaire.

Dans le cadre d'une résidence de recherche, la chercheuse publie, entre mai 2016 et janvier 2017, une série de cinq textes réflexifs, qu'elle surnomme un « essai-feuilleton », sur « La dynamique instaurative dans la recherche création ». Danielle Boutet s'intéresse à la recherche à la première personne, montrant que, si la recherche et l'œuvre sont produites par la même personne, alors il est logique de croire que le processus influence le résultat et vice-versa. Dans le premier texte de la série¹⁶, elle énonce plusieurs termes comme; « "instauratif" chez Étienne Souriau¹⁷ et Gilbert Durand¹⁸ [...] "opératif" chez Françoise Bonardel¹⁹, et [...] "performatif" dans toute une catégorie d'écrits depuis les années 1960. » (Boutet, 2016a) L'autrice poursuit avec son étude de la recherche-crédation en s'appuyant parfois sur le mot

¹⁶ Boutet, D. (2016-2017). *Notes sur la série « la dynamique instaurative dans la recherche création »*. *Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/category/en-residence/danielle-boutet/>

¹⁷ (Souriau, 2009)

¹⁸ (Durand, 1964)

¹⁹ (Bonardel, 1993)

« “ incantatoire” [...]au sens où l’incantation est une parole qui appelle quelque chose à l’existence. » (*Ibid*, 2016a).

Dans le deuxième document, Boutet expose l’œuvre comme une expérience esthétique, plutôt qu’un objet d’art. Ce qui attire mon attention en lisant cette partie, est la marque qu’une ou qu’un artiste laisse inconsciemment à son œuvre. Ce qui rend la création si spéciale et singulière, n’est-ce pas l’expérience et l’apprentissage qui en résultent ? Dans ce mémoire, je ne veux pas seulement placer des références ici et là, je souhaite transmettre mes pensées, mes réussites, mes embuches et mes efforts pour arriver jusqu’à mon étape finale. Il me semble alors important d’être la plus terre à terre possible en parlant au « je » pour expliquer pourquoi et comment j’en suis arrivée là, adhérant au fait qu’ « Il y a beaucoup d’études de l’art vu de l’extérieur, mais la recherche-création, elle, peut l’étudier de l’intérieur. » (Boutet, 2016d). Elle nous confirme cette vision qu’elle a de la recherche-création dans la partie 3, en expliquant que :

Si le terme « recherche-création » doit désigner une réalité universitaire distincte, ce serait là où la recherche et la création sont concomitantes et consubstantielles, installées dans le prolongement l’une de l’autre – la recherche englobant la création comme un nuage réflexif autour d’un processus possédant son propre génie. Là, la réflexion vient altérer la création, aussi sûrement que la création altère l’artiste. [...] La « recherche-création » intégrée, conduite par le créateur lui-même en continuité de tout ce qu’il est dans sa vie, est une proposition désordre, fluide et processuelle, sans coda ni conclusion définitive. [...] L’autre, celle où les chercheurs évoluent dans un laboratoire construit autour de l’atelier, dans un système normatif bien établi, est beaucoup plus sécurisante. Certes, cette dernière comporte aussi une part de noblesse, dans la mesure où ces chercheurs s’effacent derrière la création de l’autre, se gardant de trop l’influencer... Mais on se demande pourquoi le terme « recherche création » (avec ou sans tiret) s’appliquerait à eux... Tout comme le terme « recherche-action » ne s’applique pas à la recherche sur l’action, mais bien plutôt à

la recherche qui se veut elle-même une action sur la situation étudiée. Il serait logique qu'il en elle de même pour la recherche-création²⁰. (Je souligne)

Bien que cette méthode de réflexion à la première personne soit parfois en opposition avec le système académique concernant les normes d'écriture d'un mémoire, j'ai pour but que l'expérience narrative que j'ai construite et que ce document, constituent un ensemble complémentaire.

1.2.2. Problématique : L'expérience de l'écriture à l'interaction

L'art a tendance de faire autant rêver que réfléchir. L'imagination émerge sans frontière et sans structure, afin de poser une image sur une idée parfois complexe. À ce moment, l'artiste intervient pour que les spectatrices et spectateurs puissent admirer l'œuvre résultant de ce voyage imaginaire. Le jeu d'art génératif, *Traversées*²¹, créé en 2021 par l'artiste et codeur créatif canadien Matt DesLauriers, est, selon moi, l'une des plus belles manières de partager sa vision de l'art et de la nature, tout en offrant une liberté indéfinie, aux gens qui en font l'expérience. Cette œuvre numérique interactive est disponible sur le site de l'ONF²² et elle permet à qui le souhaite de concevoir un poème sensiblement unique en explorant les différents paysages animés et interactifs. Plusieurs facteurs influencent cette création générative résultante de cet univers numérique magnifique, comme : le « libre-arbitre » de l'utilisatrice ou l'utilisateur, « l'intelligence artificielle », « l'apprentissage machine » ou encore, la suite

²⁰ Boutet, D. (2016, 21 septembre). La dynamique instaurative dans la recherche création (partie 3). *Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/09/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation-partie-3/>

²¹ <https://www.onf.ca/interactif/traversees/>

²² L'Office national du film du Canada (<https://www.onf.ca/>)

algorithmique poétique²³. Si chacun d’eux importe dans le bon fonctionnement de ce sublime projet immersif, à travers ma recherche, je m’intéresse plutôt à des questionnements qui gravitent autour des deux thématiques que sont l’engagement et le récit.

Il est important de préciser que la notion d’engagement dont il est question ici n’est pas celle du domaine politique (je ne fais pas de l’art engagé), mais plutôt mon implication personnelle. Elle représente l’amorce du processus de création et celle de l’interactrice ou de l’interacteur, qui est nécessaire, pour expérimenter le projet. Théorisé par Bruno Trentini, dans son texte réflexif, *Ya-t-il un art non engagé? Pour une distinction entre engagement fondamental et engagement appliqué*²⁴, publié dans la revue en ligne *Le Crachoir de Flaubert*, cette appellation ne s’applique pas obligatoirement à la politique, mais bien aux personnes qui ont un rapport à l’œuvre, que ce soit en la créant ou en l’expérimentant de quelque manière.

Toute œuvre d’art est donc engagée dans ce processus fondamental qui n’est ni prosélyte, ni dogmatique. Cet engagement de l’art n’est pas une prise de position. Bien mieux, il permet au spectateur d’adopter ses propres positions avec plus de recul sur lui-même. Ainsi, *s’il est vrai que l’artiste est un maître à penser, c’est au sens où il apprend non pas un contenu de pensées, mais une structure permettant la pensée. (je souligne) (2016)*

Depuis le début de ma maîtrise, l’évolution de ma réflexion et de mon expérimentation ont soulevé (et soulèvent encore) des questions qui me donnent envie de poursuivre l’exploration du développement narratif et participatif. Comment écrire un récit interactif qui est fonctionnel et simple à manœuvrer (autant pour les créatrices et créateurs que pour celles et ceux qui en font l’expérience) ? Quels types de structures narratives sont les plus efficaces

²³ <https://www.onf.ca/interactif/traversees> (Consulté en juin 2023)

²⁴ Trentini, B. (2016, 4 mai). *Ya-t-il un art engagé? Pour une distinction entre engagement fondamental et engagement appliqué. Le Crachoir de Flaubert* <https://www.lecrachoirde-flaubert.ulaval.ca/2016/05/y-a-t-il-un-art-non-engage-pour-une-distinction-entre-engagement-fondamental-et-engagement-applique/>

pour l'écriture interactive ? De quelle manière mon implication personnelle influence-t-elle le récit ? L'utilisation de l'interactivité dans un récit change-t-elle le format classique narratif ? Comment donner une influence narrative intéressante aux interactrices et interacteurs, sans que l'écriture en arborescence devienne trop complexe et interminable ? Ces questions ouvrent alors vers une problématique principale : comment le processus d'expérimentation d'une création narrative interactive, reposant sur l'écriture d'un récit participatif et personnel, peut mener le lectorat à une expérience fluide et cohérente ?

Dans ce premier chapitre, en m'appuyant sur les recherches de Boutet, j'ai pu définir ma méthodologie de recherche. Bien qu'elle se soit clarifiée/théorisée très tardivement, ma démarche artistique est le cœur de mon projet. Pour éclaircir mon questionnement, j'ai expérimenté, interrogé et analysé quelques œuvres interactives provenant de différentes sphères artistiques. À travers le chapitre II, je m'achemine peu à peu vers le processus de création qui est à l'origine de mon récit interactif en explorant différentes réflexions et théories sur l'arborescence narrative, le choix, l'interactivité, notamment en me penchant sur des expériences dans les arts vivants et le jeu interactif.

CHAPITRE II

LA THÉORIE LIÉE AU PROCESSUS

2.1. L'arborescence narrative; un style d'écriture ouvert

2.1.1. Introduction de l'arborescence narrative

Depuis plusieurs décennies, différentes autrices et différents auteurs tentent de définir le « récit ». Pour Genette, un récit est : « la représentation d'un évènement ou d'une suite d'évènements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit. » (Genette, 1969, p. 49) Pour Barthes, le récit « commence avec l'histoire même de l'humanité; [...] le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature : international, transhistorique, transculturel, le récit est là, comme la vie. » (Barthes, 1966, p. 1). Mais, au fil de mes lectures, il y a une définition qui m'a particulièrement accrochée et c'est celle d'Yves Lavandier dans *Construire un récit* : « Si vous racontez une action humaine difficile, il y a de fortes chances que vous vous retrouviez avec un récit. » (Lavandier, 2019, p. 13) Déjà, cette formulation simple exprime clairement ce qu'est un récit, selon moi, et plus loin, Lavandier éclaire la différence entre « histoire » et « récit »; « L'histoire est l'enchaînement chronologique des faits se rapportant à un sujet donné. [...] le récit, précisément, est la mise dans un ordre choisi et spécifique des faits d'une histoire. » (*Ibid.*, pp. 20-21)

Mon projet de recherche-cr  ation se pr  sente donc sous la forme d'un r  cit interactif dont la mise en ordre est non lin  aire, et offre aux interactrices et interacteurs une libert   contr  l  e dans les choix narratifs. En abordant la non-lin  arit   du r  cit, je me r  f  re    l'aspect arborescent du texte qui permet de rendre l'interactivit   fonctionnelle. Avec cette structure, les possibilit  s deviennent rapidement exponentielles. Alors, afin que le travail d'  criture ne soit pas interminable, j'ai limit   le nombre de choix possible    deux par « bloc narratif ». De ce fait, les interactrices et interacteurs n'ont pas acc  s    un jeu vid  o narratif, mais bien    un r  cit interactif cadr   par mes d  cisions.

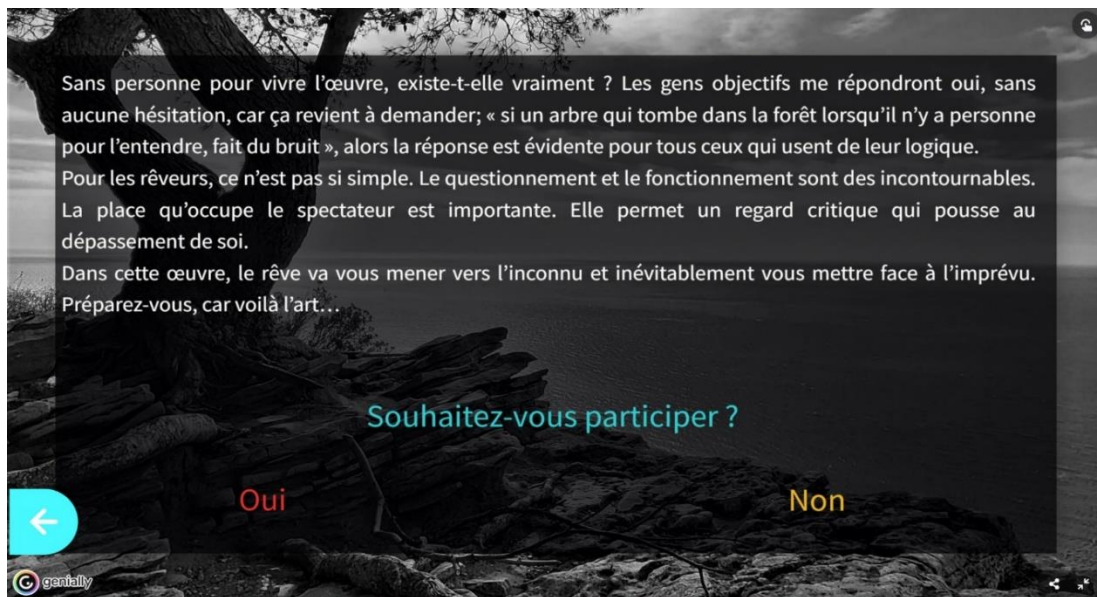


Figure 7 : Texte interactif- section : trame narrative principale, choix #1 (*Genially* p.6)

Les premi  res traces connues de cette pratique narrative particuli  re remontent aux ann  es trente, avec le roman interactif (ou livre de jeu) « *Consider the Consequences !* », co  crit par l'autrice Doris Webster et la journaliste, suffragette, autrice et f  ministe Mary Alden Hopkins.

LIFE is not a continuous line from the cradle to the grave. Rather, it is many short lines, each ending in a choice, and branching right and left to other choices, like a bunch of seaweed or a genealogical table. No sooner is one problem solved than you face another growing out of the first.

You are to decide the course of action of first Helen, then Jed, then Saunders, at each crisis in their lives. Give your first thought, without pausing to ponder.

This game may be played as solitaire, a courting game, or a party stunt. When the players disagree, follow the choice of the majority, but make a note of the dissenting opinion, so that you can return later and find out what happens to Helen-or Jed or Saunders---when other advice is followed¹. » (Webster & Alden Hopkins, 1930 (Avant-propos))

Au fil du temps, de nombreux termes ont été nommés pour essayer de définir la forme d'écriture d'un récit à embranchements. Que ce soit dans « un livre dont vous êtes le héros », dans un jeu vidéo ou dans une œuvre numérique, le principe reste le même; il faut mettre en relation la narration et l'interactivité. En d'autres termes, ce type de structure permet aux concepteurs d'offrir plusieurs possibilités narratives en intégrant des choix qui influenceront la suite du récit.

« Le concept de fiction interactive est à la fois commode et flou, sans doute commode parce que flou. » Cet extrait tiré de « *Fiction interactive et modernité* » sorti en 1994 et écrit par Jean Clément, spécialiste français de la littérature numérique, exprime, selon moi, la dualité entre la liberté de création/expérimentation et la compréhension de la méthode de travail. Les

¹ La VIE n'est pas une ligne continue allant du berceau à la tombe. Elle est plutôt constituée de plusieurs lignes courtes qui se terminent par un choix à embranchement entre droite et gauche, puis mènent à d'autres choix, comme un bouquet d'algue ou un tableau généalogique. Aussitôt qu'un problème est résolu, vous êtes confrontés à un autre, qui en résulte.

Vous devez décider des actions d'Helen, de Jed et de Saunders, à chaque moment de crise de leur vie. Donnez votre première impression, sans prendre le temps de réfléchir.

Ce jeu peut se jouer en solitaire, en duo d'amoureux ou en groupe lors d'une soirée. Lorsque les joueurs ne sont pas d'accord, suivez le choix de la majorité, mais notez l'opinion minoritaire afin de pouvoir y revenir plus tard et découvrir ce qui arrive à Helen, à Jed ou à Saunders, lorsque d'autres conseils sont suivis. (Traduction libre)

dispositifs numériques narratifs hypertextuels évoluent en même temps que la technologie. La question n'est pas de savoir quelle place occupe le texte interactif numérique dans le milieu des arts, mais plutôt de savoir ce qu'il apporte au Monde et à la création.

La fiction conversationnelle peut se présenter sous plusieurs formes et elle peut également évoluer au sein de différentes catégories ludiques. Dans la grande famille des jeux vidéo, elle prend place dans les jeux d'aventures, les jeux de rôles² et les jeux narratifs³. En art vivant, elle prend la forme de théâtre interactif, théâtre d'improvisation et de théâtre immersif. Dans la littérature, elle se présente plutôt sous forme de livre-jeu, de livres dont vous êtes le héros, livre numérique, le roman vidéoludique⁴ et de bande dessinée interactive⁵. Elle a aussi fait son apparition au cinéma avec les films interactifs. Le concept de fiction interactive fait aussi partie des activités à vivre en groupe avec les jeux d'évasion et les *grandeurs natures* (GN).

La plupart des fictions participatives sont conçues à l'aide de structures narratives flexibles, qui permettent aux conceptrices et concepteurs de travailler efficacement sur l'aspect interactif de leurs projets. L'ouvrage « *Écrire un scénario interactif : Jeux vidéo, Escape Games, Serious Games* »⁶ s'adresse aux gens qui souhaitent s'engager dans ce type d'écriture. Il est

² RPG/CRPG/JRPG/MMORPG sont les abréviations de role-playing game (jeu de rôle), d'un genre de jeux vidéo dans lequel la joueuse ou le joueur contrôle un personnage ou un groupe de personnages, et fait des choix.

³ Play-by-post/Storygames: « Un jeu de rôle play-by-post (ou sim) est un jeu de rôle en ligne basé sur le texte dans lequel les joueurs interagissent entre eux et avec un environnement prédéfini par le biais du texte. Il s'agit d'un sous-ensemble de la communauté des jeux de rôle en ligne qui s'adresse à la fois aux joueurs et aux auteurs créatifs. » (https://en.wikipedia.org/wiki/Play-by-post_role-playing_game. (Consulté le 29 mars 2025))

⁴ En 2019, l'Office québécois de la langue française a proposé le terme « roman vidéoludique » en remplacement de « Visual Novel », afin qu'il puisse s'intégrer au système linguistique français. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26556970/roman-vidéoludique> (Consulté le 14 février 2025)

⁵ La bande dessinée interactive repose sur une structure narrative non-linéaire et se présente sous la forme basique d'une structure en arborescence.

⁶ Cet outil a pour objectif de guider les jeunes autrices, auteurs et artistes dans l'univers narratif interactif, afin qu'elles et qu'ils ne soient pas laissés à eux-mêmes dans un milieu très peu théorisé.

pensé comme un espace de jeu qui dirige facilement le lectorat vers ce qu'il cherche à connaître ou mieux comprendre de cette forme narrative. Il regroupe différents témoignages et expériences de scénaristes, concepteurs et artistes du milieu. Les auteurs, Pierre Lacombe⁷, Gabriel Féraud⁸ et Clément Rivière⁹, ont tous une place importante au sein de la création interactive. Dans ce recueil, on peut voir les trois types de structures interactives les plus communes.

Le graphe dramatique interactif est la forme interactive qui offre des possibilités de jouabilité¹⁰ plus variées, mais s'avère aussi la plus complexe à réaliser. En effet, la majorité des choix mènent à de nouvelles lignes narratives et cela provoque des points de non-retour. Ce qui veut dire que, si j'ai le choix entre le A et le B et que je prends A, il est possible que je ne puisse jamais revenir vers l'histoire que proposait B. Le danger se situe surtout au moment de l'écriture, car les possibilités narratives sont infinies et si l'autrice ou l'auteur ne pose pas de limites, elle ou il pourrait ne jamais terminer son œuvre.

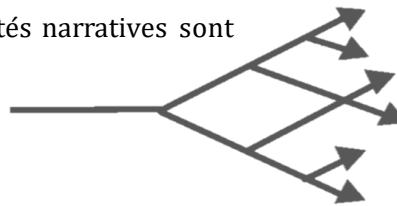


Figure 8 : Graphe dramatique interactif « Arborescent »

Reproduit d'après les figures dans: Lacombe, P., Féraud, G., & Rivière, C. (2019). *Écrire un scénario interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games*. Eyrolles. (p.95)

⁷ Pierre Lacombe est un producteur d'expériences interactives, il a fondé *Celestory*, une plateforme qui permet de créer et de partager plus facilement des scénarios interactifs.

⁸ Gabriel Féraud, scénariste interactif et ancien professeur d'histoire, est l'auteur de nombreux livres dont vous êtes le héros, de jeux vidéo et de jeux de rôles pour lesquels il a déjà reçu de nombreux prix.

⁹ Clément Rivière est lui aussi un scénariste et directeur artistique qui produit de fictions interactives sous plusieurs formats (Jeux vidéo, audio et art de la scène) et enseigne l'écriture et le théâtre.

¹⁰ La jouabilité est « *le potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique* ». (Genvo, 2011, p.233, cité dans Philippette, 2014, p.232 à 237). Bien que le concept de jouabilité reste flou, selon le professeur Thibault Philippette, il correspond « à la création d'un espace de liberté, la réalisation d'un destin incertain, la construction d'interactions signifiantes ou encore le produit d'une réaction entre éléments. » (Philippette, 2024, p. 235)

Les termes « *arborescence narrative* » et « *récit à embranchements* » sont les plus souvent utilisés pour ce type de structure, car l'aspect visuel de cette structure peut s'apparenter à un arbre. Dans certains cas, le tronc représente la ligne narrative principale et les choix mènent vers une ligne narrative secondaire que peut représenter une branche. (Lacombe et al., 2019, p. 95)

Le graphe dramatique interactif conditionnant est une arborescence simple qui offre des alternatives séquentielles. Ce qui veut dire que certaines options sont conditionnées et, quand elles sont confirmées, certaines séquences narratives ne sont plus disponibles. Même si la liberté de sélection est partielle, l'expérience interactive peut être répétée quelques fois, à condition de ne pas revenir aux choix précédents. (Loc.cit.)



Figure 9 : Graphe dramatique interactif « conditionnant »

Reproduit d'après les figures dans: Lacombe, P., Féraud, G., & Rivière, C. (2019). *Écrire un scénario interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games*. Eyrolles. (p.95)

Le graphe dramatique interactif *caractérisant* offre moins de potentiels interactifs au sein de la narration. En effet, la conversation se concentre sur le choix dans les dialogues. De ce fait, les joueuses et joueurs construisent, sans le savoir, la personnalité de leurs avatars, en échangeant avec les personnages non-joueurs (PNJ) et les personnages secondaires. Cependant, l'expérience interactive n'ayant pas beaucoup d'impact sur le résultat narratif, ce n'est pas intéressant d'y rejouer. (*Loc.cit.*)



Figure 10 : *Graphe dramatique interactif « caractérisant »*
Reproduit d'après les figures dans: Lacombe, P., Féraud, G., & Rivière, C. (2019). *Écrire un scénario interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games*. Eyrolles. (p.95)

Des outils de scénarisation interactive, tels que *Celestory Creato*, *Quantic Dream*, *Twine*, *Adrift* et beaucoup d'autres ont été créés dans le but de simplifier la conception et la structuration des nombreuses fictions du genre.

2.1.2. Les objectifs et les intérêts de l'écriture en arborescence

Tout d'abord, dès le début d'un processus créatif qui implique de l'interactivité, il faut en préciser la nature. Par exemple, dans un jeu d'évasion, les dispositifs interactifs se présentent souvent sous la forme de casse-tête qui, une fois résolu, ouvrira une porte ou activera un indice afin de poursuivre le jeu. La partie interactive intervient principalement sur

le plan technique et mécanique. À l'inverse, dans une bande dessinée où le défilement impliquerait des choix liés au sort des personnages, l'interactivité a un effet direct sur l'histoire.

Pour ce qui est de l'univers littéraire, je trouve que la question ; « Pourquoi écrire un texte interactif ? », manque de précision. Pour le concepteur de jeux vidéo, la raison pour laquelle il écrit des fictions interactives est simple : immerger les joueuses et joueurs dans l'univers qui évolue selon leurs décisions. L'étendue des probabilités est une donnée à ne pas négliger, afin que le « *gameplay*¹¹ » soit assez intéressant pour motiver la joueuse ou le joueur à continuer.

La complexité de l'écriture est variable selon le type de structure en arborescence choisi (voir figure 8 à 10). Je ne peux pas m'exprimer pour tous, mais, selon le scénariste français et directeur créatif de la série de jeux « *Might and Magic* » chez Ubisoft, Erwan Le Breton, la scénarisation interactive ne représente pas la même opportunité pour tout le monde. « Ça dépend un peu du type d'auteur que tu es. » (Lacombe et al., 2019, p. 54) Il classe ainsi les types d'écrivaines et d'écrivains dans différentes catégories.

« Il y a d'abord les "rois de la structure", qui sont très douées pour inventer une histoire avec des retournements, des "twists", ce qui marche très bien à la fois en scénario linéaire et en scénario à branches. » (*Ibid.*, pp. 54-55). Les dramaturges de cette catégorie sont très bons dans la création d'arborescences. Elles et ils possèdent une facilité à penser aux suites narratives alternatives pour lesquelles elles et ils démontrent un fort intérêt.

¹¹ Le terme anglais ; *gameplay*, fait référence à l'expérience de jeu. On dit d'un jeu vidéo, « qu'il a un bon *gameplay* », quand les différents mécanismes du jeu (quêtes, ambiances sonores, qualité visuelle, réactivité narrative, difficulté, etc..) procurent satisfaction et plaisir aux joueuses et joueurs. (**À ne pas confondre avec le terme jouabilité) (Philippette, 2024, pp. 232-237)

« Les "dialoguistes" sont ceux qui savent très bien donner une voix à un personnage. [...] ils ont des personnages qui sont très typés par la façon dont ils parlent. » (*Ibid.*, p. 55). On pourrait dire même que les écrivaines et écrivains de cette catégorie jonglent avec les dialogues, ayant tendance, dans un contexte interactif, à proposer plusieurs variantes d'un même dialogue. Selon moi, leurs intérêts interactifs s'inscrivent dans le graphe dramatique interactif « caractérisant » (voir figure 10).

« "Les descriptifs" sont capables de t'évoquer une scène et te faire ressentir des émotions par le pouvoir des mots; [...] Ce sont généralement des romanciers. » (*Ibid.*, p. 55) Dans l'univers du roman, l'interactivité n'est pas très recherchée, néanmoins, ce n'est pas incompatible. Certaines catégories de romans peuvent être lues dans le désordre, afin d'obtenir différentes fins. D'autres, comme l'écrivain québécois, Patrick Sénécal, joue avec la transfictionnalité. En effet, au fil de mes lectures, j'ai pris conscience qu'un personnage revient dans la plupart de ses livres, et si je décide de faire la chronologie de ce personnage, je peux le voir évoluer selon l'ordre de mes lectures. Bien que subtile, l'interactivité est présente.

« [...] les "world-builders", qui ne savent pas forcément écrire des histoires bien ficelées, ou de très bons dialogues, mais qui ont une très bonne notion de contexte. Ils vont te définir un cadre très cohérent, régie par des règles qui ont un fort impact narratif, parfois avec une saveur unique. » (*Ibid.*, p. 55) Pour ce genre de créatrices et créateurs, l'interactivité est une façon de développer un monde en émergence. Elles et ils jouent aisément avec les règles de l'univers qu'elles et qu'ils travaillent et ainsi, élaborent des situations diverses qui occasionnent les coupures nécessaires pour modifier une narration linéaire classique en une arborescence narrative complexe.

Toujours selon Le Breton, un nouveau type d'écrivaine ou d'écrivain émerge depuis quelques années, le « narrative designers », qui pense ses textes sous forme interactive dès le départ : « Au lieu de penser à la narration en termes de feuilles emplies de mots, descriptions et didascalies, ils vont penser en termes de *mindmap* avec des cases et des organigrammes, ou alors en termes de tableaux avec des colonnes, listes et conditions. » (*L'italique est de l'auteur*) (*Ibid.*, p. 56)

2.2 L'innovation dans la création narrative

2.2.1 L'implication de l'œuvre et de son créateur

J'aimerais m'attarder un peu sur l'idéologie de l'auteur, créateur du balado « *Nouvelles Narrations* ¹² », qui à chaque épisode, aborde un thème spécifique avec une invitée ou un invité « *qui réinvente la façon dont se racontent les histoires* » et réalisateur d'œuvres narratives innovantes, Benjamin Hoguet. Il est l'auteur de la série *La Narration Réinventée*, qui a pour objectif de guider ceux et celles qui souhaitent s'immerger dans la création interactive et transmédia et qui est composée de quatre ouvrages;

- *Interactivité Et Transmedia : Les Secrets De Fabrication* (Juin 2015)
- *Le Pouvoir Narratif des Interfaces, Quand les interfaces racontent une histoire* (Mai 2016)
- *Créer et Produire pour les Nouveaux Médias, Le guide de référence de la création interactive et immersive* (Juin 2016)

¹² Hoguet, B. (Animation). (2021-2023). *Nouvelles Narrations*. B. Hoguet, & XRMust.

- *La Grammaire de la Réalité Virtuelle, Des histoires qui se racontent aux histoires qui se vivent* (Janvier 2018)

« ... une œuvre doit avoir une influence sur le réel. Mais lorsque l'on observe notre monde, on réalise qu'il est parfois difficile de le représenter de manière linéaire. [...] L'impact de l'interactivité sur la narration est tout aussi protéiforme que l'interactivité elle-même. Il se décèle aussi bien dans la forme que le fond des œuvres, mais aussi sur leurs créateurs, qui doivent faire évoluer leur manière de penser, écrire et collaborer. »¹³.

Cet extrait de l'article *Qu'est-ce que la narration interactive? Et pourquoi nous y tenons tant...*, publié sur le forum *Medium* le 20 novembre 2014, est tiré de son premier recueil, *La Narration Réinventée, le guide de la création interactive et transmédia*, et met l'accent sur un détail très important de la création d'œuvres interactives, soit l'évolution. Ici, on parle non seulement de l'évolution de l'œuvre, mais aussi de celle de sa créatrice ou de son créateur. Peu importe les formes d'arts, le milieu culturel, dans lequel l'œuvre gravite, imprègnera l'artiste et le fera évoluer. Je crois que l'influence qu'une œuvre possède sur sa conceptrice ou son concepteur, et non pas l'inverse, est à considérer, car elle peut mener à de nouveaux questionnements, à la découverte de nouvelles techniques ou à de nouveaux concepts. Selon moi, porter une telle attention à son œuvre permet à l'artiste de faire évoluer sa pensée comme sa pratique.

¹³ Hoguet, B., & Chauvin, M. (Éds.). (2015). *La Narration Réinventée: Interactivité et Transmédia: Les secrets de fabrication*. (Cité dans Hoguet, B. (2014). *Qu'est-ce que la narration interactive? Et pourquoi nous y tenons tant...* (Medium). <https://medium.com/nouvelles-narrations/3fbdb9bc7a04>)

2.2.2 L'interactivité et les arts vivants

Tel que déjà mentionné, le cadre de recherche a été difficile à définir, mais j'ai eu la chance de trouver la pièce interactive écrite par Stéphane E. Roy et Sylvain Larocque, *Mars et Vénus*, publiée en 2013. Malgré les efforts fournis dans la recherche d'archives, je n'ai relevé que quelques articles de journaux sur les dates de représentations et sur la sortie du recueil. Les seules informations accessibles concernent l'année de la première présentation (2005) et la couleur des cartons utilisés comme dispositif interactif. Afin d'en savoir plus sur le contexte de création, j'ai envoyé un courriel aux deux artistes en espérant que l'un d'eux puisse répondre aux questions listées dans le message électronique. La réceptivité a été extraordinaire, car en cinq minutes j'avais une réponse de Stéphane E. Roy qui me proposait une rencontre en mode virtuel (S.E.Roy, vidéoconférence, 29 août 2024). Notre discussion a duré une heure et nous avons abordé plusieurs sujets, dont la raison de l'existence de cette création, sa popularité et le processus de conception de l'œuvre.

Ainsi, la pièce de théâtre interactive *Mars et Vénus* a été jouée pendant environ sept ans et a attiré un peu plus de 130 000 personnes. Le processus de création rassemble les artistes, Sylvain Larocque et Stéphane E. Roy. Au départ, Sylvain contacte son ami en lui soumettant la thématique des relations de couple comme point d'ancrage d'une production scénique. S'intéressant déjà à des dramaturgies qui brisent le quatrième mur, Stéphane a sauté sur l'occasion. Le mélange de leurs personnalités leur a donné envie de surprendre le grand public en créant une comédie interactive dans laquelle les spectatrices et spectateurs pourraient s'impliquer dans la vie intime d'un couple.

Originellement, chacun écrivait une séquence, puis ils se rassemblaient pour en faire la lecture, mais ils ont rapidement compris qu'à ce rythme et, avec cette méthode, ils ne pourraient

pas produire un trop grand nombre de séquences à choix, au regard du travail de mémorisation du texte de plus en plus complexe.

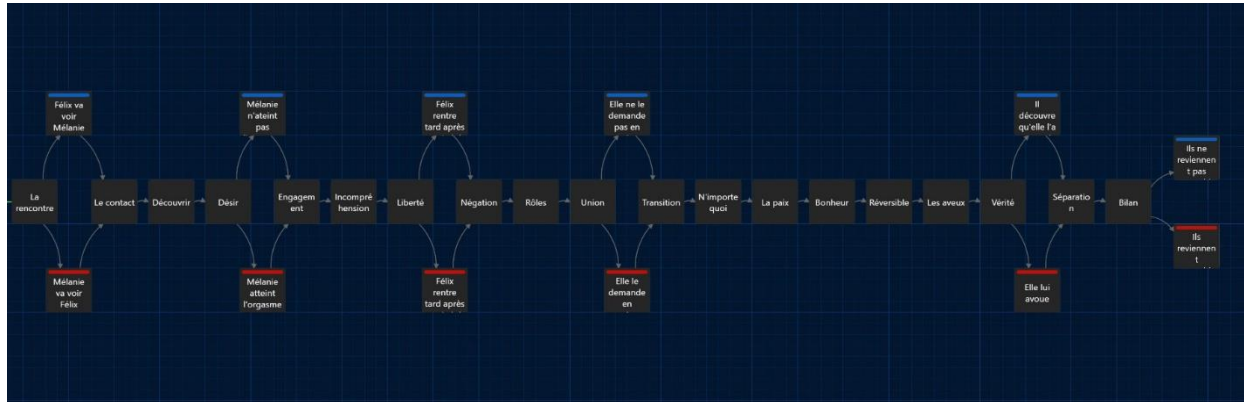


Figure 11 : Arborescence narrative de l'œuvre théâtrale interactive *Mars et Vénus* (Twine)

Alors, ils ont décidé de concevoir un tronc narratif principal, composé des scènes « générales » (pas choisies par le public) et de présenter les « options narratives » en parallèle (qui correspondent aux deux options prédéfinies par les auteurs), comme vous pouvez l'observer avec la figure 11 : *Arborescence narrative de la pièce de théâtre interactive Mars et Vénus*¹⁴. Ce type de structure nous ramène au graphe dramatique interactif « conditionnant » mentionné avec la figure 9, dans le chapitre 2.

¹⁴ Cette figure est aussi présentée dans un plus gros format dans l'annexe 3

2.2.3 L'interactivité au creux de notre main

Comment obtenir une histoire pleine d'énigmes et de mystères plus palpitante et attractive qu'elle ne l'est déjà ? Ma réponse : en la rendant interactive et accessible. C'est exactement ce que les trois créateurs et développeurs de la compagnie *Techyonic* ont élaboré en programmant le « crime story game », *An Elmwood Trail* . Ce jeu narratif interactif se présente sous la forme d'une application téléchargeable. Lorsqu'on ouvre le jeu, notre téléphone portable devient celui d'un certain Adam Lane, un détective, qui doit enquêter sur la disparition de Zoey Leonard, une jeune fille de 18 ans.

Pour le moment, il n'y a que deux « épisodes¹⁵ » qui sont disponibles. Conséquemment, après les avoir terminés, il faut attendre la suite, qui est prévue pour le mois d'octobre 2025. Mais ce qui m'interpelle dans ce format, c'est la manière dont les créateurs ont réussi à utiliser le téléphone cellulaire comme objet narratif. On retrouve ici la notion de « méta » abordée précédemment, car la joueuse ou le joueur agit sur son téléphone portable personnel, mais ce dernier devient celui de l'enquêteur, avec ses contacts, ses applications et tout le reste. J'ai adoré l'immersion créée par cet aspect.

Dans ce chapitre, j'ai tenté d'énoncer quelques repères concernant les notions d'arborescence narrative tout en m'intéressant à des expériences innovantes, notamment dans les arts vivants et le jeu interactif. Dans le chapitre III, j'aborderai alors mon propre processus de création en insistant sur les influences que mon parcours personnel génère dans ma

¹⁵ « Un jeu vidéo épisodique est un jeu vidéo dont la durée de jeu est plus courte du fait de son modèle de distribution, dont la commercialisation est faite à titre d'acompte à une série continue et plus longue divisée en épisodes » (Oskar Gilbert. *Qu'est-ce que le format épisodique peut offrir au jeu vidéo ?* Centre national du cinéma et de l'image animée, 15 octobre 2019) Repéré à : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeux_vid%C3%A9o_%C3%A9pisodique (Consulté le 5 avril 2025)

recherche d'une écriture interactive. J'exposerai enfin mon dispositif et les méthodologies de création que j'ai traversés.

CHAPITRE III

MON EXPÉRIENCE DE LA CRÉATION INTERACTIVE

3.1 Mon cheminement

Avec le recul, je réalise que la Christina de 2021, qui a commencé sa maîtrise avec un petit Post-it bleu sur lequel était griffonné un genre de schéma alternant les mots « scène » et « écran », représentant une sorte d'amalgame artistique entre le théâtre et le cinéma, n'était pas la « vraie » Christina. Au départ, je voulais assumer le projet de A à Z, et, comme je n'avais pas encore commencé l'écriture d'un texte interactif, il m'était facile de dire que ce serait présenté plusieurs fois sur scène. J'avais imaginé, dans un premier temps, le projet sous forme d'une dramaturgie narrative dans laquelle évolueraient des personnages imaginaires, et d'autres inspirés de moi. Ces présentations auraient été soutenues par des projections d'images, de photos et des ambiances sonores prises tout au long de la création du projet. Par la suite, j'ai réalisé un voyage de cinq semaines en Europe, à la recherche d'inspiration et de personnages et, quand je suis rentrée le 31 mars 2023, j'ai commencé l'écriture d'un texte interactif. Quelques mois plus tard, j'ai compris que le travail était bien plus colossal que je le croyais. Pendant plusieurs mois, je me suis penchée sur l'écriture de cette arborescence narrative. Le 23 décembre 2023, lors d'un après-midi glissade, ma nièce s'est noyée et à ce moment, j'ai dû prendre une pause. Cela m'aura pris neuf mois avant de pouvoir ajouter ce drame dans mon texte interactif.

Toutes ces épreuves m'ont fait réfléchir à ce qui était vraiment important pour moi et ma façon de penser a évolué. Inévitablement, cette nouvelle vision a eu un impact important sur mon propos et sur ma méthodologie de création. Dans cette recherche, il s'avère que ce sont les deux notions nommées au chapitre I, soit le récit et l'engagement, qui sont généralement le centre de mes projets et de mes créations artistiques. Je crois que cette prise de conscience sur ma pratique artistique m'a rappelé la raison qui me pousse à continuer dans ce milieu. Je désire devenir une personne significative pour quelqu'un d'autre, tout comme celles et ceux qui m'ont inspirée, instruite et mise au défi.

3.2 Vers un texte interactif

En ce qui concerne mon expérience avec l'écriture à embranchement, je procède selon l'inspiration du moment. J'ai ouvert un fichier *Word* et j'ai débuté la rédaction de mon texte sans avoir planifié ou structuré quoi que ce soit. En parallèle, la recherche me dirigeait vers des techniques afin de simplifier l'écriture interactive, comme celles qui se trouvent dans le recueil présenté aux paragraphes précédents. Dès lors, j'ai commencé à explorer le logiciel *Twine*¹, qui a été conceptualisé et créé par l'écrivain, développeur web et concepteur de jeux vidéo, Chris Klimas², dans le but d'avoir un support technologique qui correspondait aux types de compositions narratives qu'il souhaitait écrire.

¹ Klimas, C. (2009). *Twine* (version 2.5.1) [Moteur de jeu / Système hypertexte]. <http://www.twinery.org/>

² En 2009, il invente une version graphique et en 2014, il rend ce logiciel accessible à tous en offrant *Twine 2* sous forme de site-web. (Klimas, C. (2013). Informations repérées à : *Hi, I'm Chris Klimas*. <https://chrisklimas.com/> (Consulté le 20 janvier 2025))

Avec cet outil de création de jeux hypertexte et de fictions interactives, la structure de mon récit prenait forme et, peu à peu, j'ai constaté l'importance de pouvoir « voir » l'arborescence, car, avec un simple document *Word*, on ne peut éprouver la notion d'interactivité. On doit souvent revenir aux pages précédentes et ce n'est pas possible d'écrire toutes les suites narratives les unes après les autres, du fait qu'il y a plusieurs possibilités à la fin de chacune des sections.

Ma création se compose de trois trames narratives distinctes, avec chacune leur style propre. La figure ci-dessous³ représente le schéma structural fait sur *Twine*. La trame principale est identifiée par la couleur bleue. La seconde, inspirée de mon voyage de cinq semaines en Europe, peut être distinguée par la couleur violette. J'ai aussi ajouté une trame spéciale, en orange, qui est, en réalité, mon premier essai avec l'écriture interactive. En définitive, les teintes rouge et jaune symbolisent les diverses issues, le rouge évoquant les issues les plus sombres et le jaune, celles qui sont favorables.

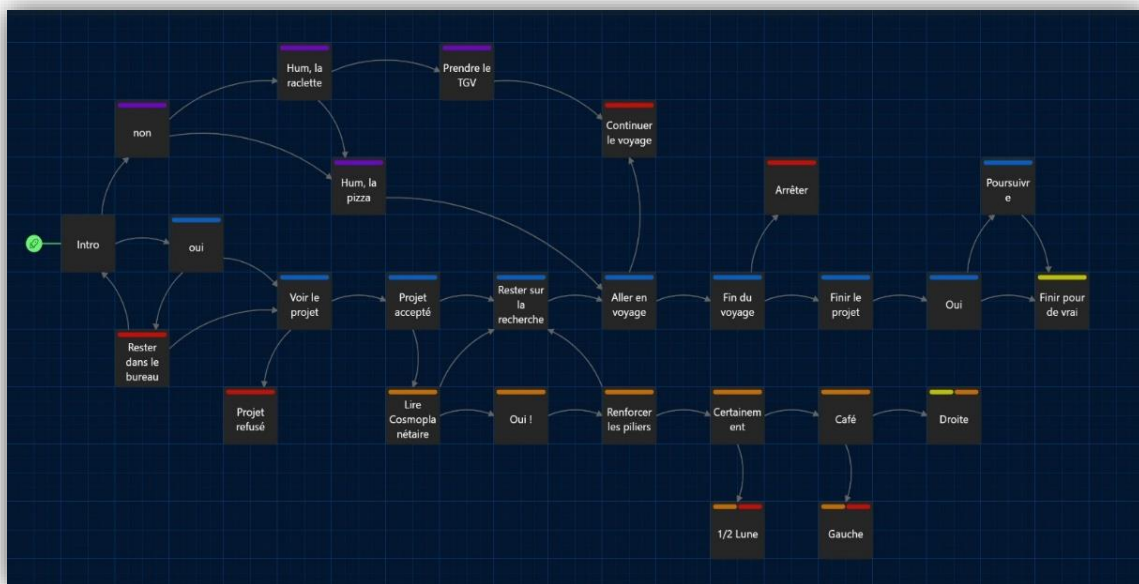


Figure 12 : Arborescence narrative de mon texte interactif (*Twine*)

³ Cette figure est aussi présentée dans un plus gros format dans l'annexe 4

La première trame, soit « la trame narrative principale » s’élabore à l’aide des choix les plus logiques pour les personnes qui prennent part à l’expérience⁴. Par exemple, dans l’introduction, j’explique brièvement en quoi consiste le projet et je demande directement aux interactrices et interacteurs si elles et s’ils désirent participer⁵. La réponse logique est oui, étant donné qu’elles et qu’ils sont là pour prendre part à ma proposition. Cette ligne narrative est présentée sous la forme d’un journal de création qui couvre du commencement de ma maîtrise jusqu’à la fin de l’écriture du texte interactif (automne 2021 à été 2024).

La deuxième trame narrative, « la secondaire », est inspirée de mon voyage de création en Europe. Elle rassemble l’inspiration de quelques histoires vécues lors de mes aventures en France et en Belgique en février et mars 2023. Le style d’écriture fait écho, quant à lui, à l’univers fantastique des contes.

La dernière trame narrative est spéciale, considérant qu’il n’y a qu’une suite narrative possible pour y accéder. Cette séquence fait partie de la recherche et du projet, car c’est le résultat de mes premières tentatives dans le monde de l’écriture en arborescence. Dans ce principe, chaque trame s’appuie sur un style d’écriture propre à lui donnant l’impression de traverser plusieurs histoires différentes.

⁴ Que ce soit dans une version numérique ou dans une présentation plus dramaturgique, le résultat reste le même.

⁵ Voir figure 7 : *Figure 7 : Texte interactif- section : trame narrative principale, choix #1*

3.3 Retour sur une influence décisive : *Bandersnatch*

3.3.1 Sa structure de l'arborescence narrative

L'un des premiers films interactifs de l'histoire du cinéma, ayant pour titre *Kinoautomat: One Man and His House*, (Ján Roháč, 1967), a été conçu par un cinéaste tchèque. Il a été projeté au pavillon tchécoslovaque de l'Exposition universelle de 1967 de Montréal. Le public devait voter à l'aide d'un bouton vert et d'un bouton rouge disposés sur les accoudoirs à neuf reprises durant la présentation, mais les choix n'avaient aucune influence sur la fin de l'histoire, car les scènes sélectionnées étaient présentées comme des « flashback ». Le fonctionnement était simple : quand venait le temps de faire un choix, le film s'arrêtait et une personne montait sur scène et donnait deux options aux spectatrices et spectateurs. Ensuite, le public appuyait sur le bouton qui correspondait à leur décision et la scène correspondante était jouée. Selon les statistiques de l'époque, les participantes et participants ont presque toujours opté pour les mêmes enchaînements narratifs.⁶ Il est alors intéressant de constater l'évolution de l'interactivité dans la création cinématographique conversationnelle. Cinquante ans plus tard, la structure narrative complexe et détaillée du film *Bandersnatch*, (Slade, 2018) constitue pour moi l'inspiration initiale de cette recherche.

⁶ Cinecerova, A. (2006-2007). *The world's first interactive movie whose plot and story are determined by the audience. The hit of EXPO '67 MONTREAL. Kinoautomat.* <http://www.kinoautomat.cz/about-kinoautomat.htm> (Consulté le 19 février 2025)

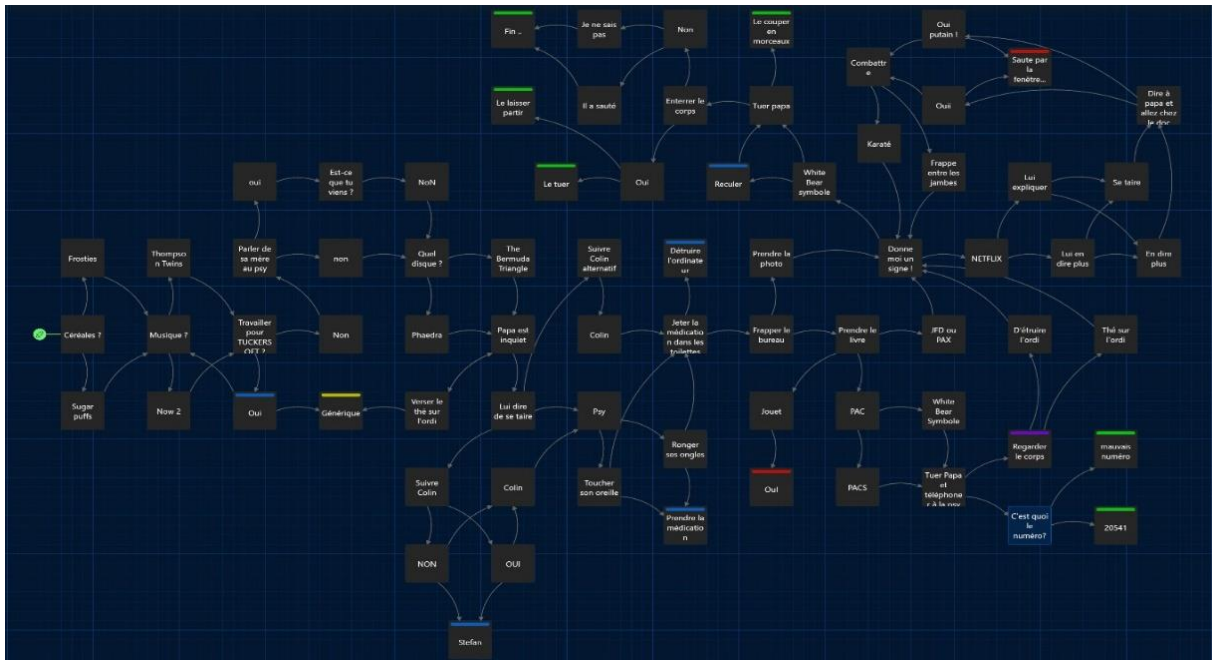


Figure 13 : Arborescence narrative de l'œuvre cinématographique interactive *Bandersnatch* (Twine)

La figure ci-dessus⁷ représente mon interprétation de la structure de l'arborescence narrative de l'œuvre cinématographique interactive *Bandersnatch*, que j'ai également réalisée avec *Twine*. Je crois qu'il est important de préciser que cette version n'est peut-être pas complète, car, dans cette œuvre interactive, le niveau de complexité structurale est très élevé. Les suites narratives sont influencées par les choix précédents. Ainsi, plusieurs trames sont disponibles seulement avec des suites d'options prédéfinies par les créatrices et créateurs. Il est donc possible que je n'aie pas réussi à recenser toutes les possibilités des différents chemins narratifs. Somme toute, j'ai été en mesure de faire l'analyse structurale en définissant la trame narrative principale et en séparant les fins alternatives de celles qui ne sont pas réellement finales. Le scénariste lui-même, Charlie Brooker, n'a pas pu chiffrer précisément les fins

⁷ Cette figure est aussi présentée dans un plus gros format dans l'annexe 5

envisageables, car l'arborescence est tellement complexe et exponentielle qu'il ne peut pas se rappeler de toutes les séquences possibles.

La principale particularité du texte interactif est qu'il donne l'impression d'être sans fin. Avant l'écriture de mon propre texte, je voulais mieux comprendre la façon d'amorcer ce genre d'écriture. C'est la raison pour laquelle j'ai analysé l'œuvre cinématographique *Bandersnatch*, sorti sur la plateforme *Netflix* en 2018. Ce film de science-fiction interactif fait partie de l'univers dystopique de *Black Mirror* créé par Charlie Brooker. Le temps d'écoute est en moyenne de 90 minutes. Ce que le public ne peut mesurer, c'est la charge de travail énorme qui a été nécessaire afin d'arriver au produit final, et c'est aussi cet aspect qui est à l'origine de mon intérêt pour les narrations à embranchements.⁸

Au départ, le créateur et sa productrice avaient refusé l'idée lancée par *Netflix* de faire un épisode interactif, en raison de leurs préoccupations au niveau des transitions interactives fluides. La limite narrative n'offre pas la meilleure expérience au niveau interactif et, pour eux, c'était un problème. Néanmoins, quelques semaines plus tard, Charlie Brooker écrit la première version du scénario. À l'origine, il ne devait y avoir qu'une intrigue avec quelques options à la fin de l'épisode, mais, plus tard, il eut l'idée de mettre des choix dans tout l'épisode, afin de donner un sentiment de liberté aux interactrices et interacteurs. Après plusieurs jours passés sur la structure narrative, sept réécritures de scénario et l'embauche d'une équipe complète pour créer un outil interactif sur mesure, *Bandersnatch* est enfin disponible sur *Netflix*.

⁸ Ma première écoute du film a été faite dès sa sortie en décembre 2018. Par la suite, j'ai réécouté le film à de nombreuses reprises avant même de commencer ma maîtrise.

Seulement, le film ne peut pas être visionné sur tous les appareils, car la technologie attendue pour le dispositif interactif s'avère trop avancée.⁹

L'analyse du type des choix présents dans le film *Bandersnatch* m'a aidée à comprendre leurs utilités et le niveau de liberté (ou d'illusion de liberté) que l'auditoire possède durant l'écoute de l'œuvre. Ce film se compose de 250 segments différents qui permettent un enchaînement narratif personnalisé aux choix que la spectatrice ou le spectateur aura préalablement établi. Ce qui veut dire que, si deux personnes font exactement les mêmes choix à l'exception d'un seul, leur trame narrative risque de ne pas se terminer de la même manière¹⁰.

Pour simplifier, le logiciel créé par *Netflix* pour accueillir et faire fonctionner le scénario interactif imposant a été pensé afin que les sélections de l'interactrice ou de l'interacteur soient enregistrées sur un serveur. Donc, si la personne réécoute le film plus tard, tous ses choix posés auparavant auront encore une influence sur ses futures écoutes. Par exemple, si l'option « *tuer le père de Stefan* » a été sélectionnée à deux reprises, et que la spectatrice ou le spectateur le réitère, elle ou il pourra accéder à « *l'easter egg*¹¹ » de JFD (Jerome F. Davies). Il est l'antagoniste principal de l'histoire et l'auteur du livre interactif que le personnage principal tente d'adapter en jeu vidéo, et c'est l'unique scène où il apparaît.

⁹ Edelbaum, S. (2019). *The Bespoke Technology That Made Netflix's Black Mirror: Bandersnatch Possible*. Repéré à <https://www.motionpictures.org/2019/05/the-bespoke-technology-that-made-netflixs-black-mirror-bandersnatch-possible/> (consulté en novembre 2023)

Moltenbrey, K. (2019). *The editing and tech behind Netflix's Black Mirror: Bandersnatch*. Repéré à <https://postperspective.com/netflixs-black-mirror-bandersnatch-lets-viewers-choose/#respond> (Consulté en novembre 2023)

Black Mirror: Bandersnatch | Featurette: Tech [HD] | Netflix. (2019). Youtube: Netflix. Repéré à <https://youtu.be/zBsh7Byu044> (Consulté le 20 février 2025)

¹⁰ Attimonelli, C., Susca, V., Attimonelli, C., & Defromont, J.-L. (2020). *Black Mirror et l'aurore numérique : nos vies après l'humanisme*. Montréal, Québec: Liber.

¹¹ Dans le jargon de l'informatique et des jeux vidéo, un « *easter egg* » représente un clin d'œil renvoyant à une référence quelconque. Le film *Bandersnatch* en contient beaucoup.

Lors de mes visionnements, j'ai reproduit l'arbre des possibilités narratives sur papier, que j'ai ensuite mis au propre sur *Twine*. Avec ce schéma, j'ai été en mesure de distinguer et classer les différentes catégories de choix en quatre groupes distincts, en me basant sur leur niveau d'impact dans la suite narrative de l'histoire.

- 1) **Le choix narratif / évènementiel** : Il change la structure narrative de manière à modifier la trame originale. Ce choix définit les actions importantes et les événements perturbateurs majeurs.
- 2) **Le choix directif** : Il ne change pas la trame narrative de base, mais il influence le « chemin ». Comme dans l'expression : « plusieurs chemins mènent à Rome », cette option permet de prendre différents parcours narratifs sans influencer la fin.
- 3) **Le choix retour** : Il permet à l'interactrice ou à l'interacteur de poursuivre le visionnement après avoir atteint une fin alternative. Elle ou il peut soit regarder le générique, soit revenir à une scène précédente. Cette possibilité influence considérablement la suite de l'écoute, puisque le programme conçu pour activer l'interactivité sur la plateforme se souvient de tous les choix déjà effectués. Par conséquent, il est possible de revenir aux décisions antérieures, ce qui entraîne chez les personnages un sentiment de « déjà-vu » et bien davantage.
- 4) **Le choix facultatif** : S'il n'influence pas la structure narrative, cette possibilité peut faire partie d'une suite unique qui mène vers une fin alternative spéciale. Cette catégorie développe quatre autres types :
 - a) **Le faux choix** est une sorte de tromperie qui dirige l'interactrice ou l'interacteur entre deux décisions qui auront le même résultat. Par exemple, choix A : Oui et choix B : D'accord.

- b) **Le choix clin d'œil**, souvent accessoire, il influence un détail quelques scènes plus loin. Par exemple : choisir entre fraise et chocolat, et plus loin, un gâteau de cette sorte sera exposé dans la vitrine d'une boulangerie.
- c) **Aucun choix** qui signifie qu'une seule direction disponible.
- d) **Le choix éphémère** agit seulement sur les éléments visibles à l'image, comme le décor et les vêtements, ou la trame sonore.

D'autres détails subtils, mais très intéressants, sont les modifications narratives effectuées lors d'une réécoute ou d'un retour aux scènes précédentes. Par exemple, à la première écoute, un personnage parle d'un livre et explique son contenu à un autre, qui prétend n'avoir jamais entendu parler du livre. À la deuxième écoute, lors du même passage, le deuxième protagoniste reconnaît le livre. Ainsi, certaines fins alternatives n'existent pas à la première écoute et apparaissent à la deuxième.

Pour ce qui est de mon texte interactif, je me suis imposé un nombre de deux choix par proposition et une limite de fins possibles. Comme l'écriture s'est façonnée de manière évolutive et intuitive, j'ai utilisé les types de stratégie qui me paraissaient correspondre au chemin narratif. Certes, la difficulté d'écriture n'est pas à négliger, mais c'est tout de même faisable.

J'ai tout de même accordé une importance aux types de choix impliqués dans mon texte car, dans certains cas, ils ont différentes significations. Ainsi, dans la partie abordant la mort de ma nièce, j'ai voulu laisser l'interactrice ou l'interacteur choisir entre; « Poursuivre » pour découvrir mes pensées profondes et endeuillées de l'hiver 2024 ou « Passer les moments tristes » et aller à la fin du mois de mai 2024, lorsque j'ai dû reprendre ma vie normale. Voici un autre exemple de l'utilisation de différentes techniques interactives que j'ai appliqué

volontairement : dans le plus long texte de la trame narrative fantastique; « Hum la raclette ! » j'ai décidé de mettre très peu de possibilités d'interaction car je voulais représenter la lenteur de l'évolution de la maladie que vit l'un des personnages. De manière analogue, j'ai pris la décision de ne pas offrir l'option du retour aux choix précédents, car le lectorat doit « vivre » avec les conséquences de ses choix. Cette façon de concilier narration et interactivité a permis de clarifier et simplifier le schéma narratif afin qu'il soit fluide.

Dans le film *Bandersnatch*, l'histoire est plus linéaire et classique. Au début, on rencontre le personnage de Stefan, un jeune homme qui souhaite entrer dans le merveilleux monde de la programmation de jeux vidéo avec l'adaptation d'un livre de jeu. Il vit avec son père, dans une jolie maison de banlieue. L'interactrice ou l'interacteur fait des sélections qui n'ont pas vraiment d'impact sur l'histoire générale, comme celle des céréales que Stefan va manger pour le déjeuner, ou encore, celle de la musique qu'il écoutera lors de son trajet en autobus. Puis, le premier choix important arrive, lorsque Stefan doit développer son idée avec la compagnie *Tuckersoft* ou développer son idée seule. L'un nous mène vers la suite de l'histoire principale et l'autre, après seulement vingt minutes de visionnement, vers la première fin alternative. L'option de revenir en arrière et changer de direction s'affiche à l'écran et, ainsi, la personne peut préférer de continuer le visionnement ou aller au générique. Ensuite, si elle poursuit l'écoute, plusieurs choix le mèneront à différents événements graves et importants. Selon les sélections, Stefan tuera son père ou il se suicidera, ou encore, il prendra des substances hallucinogènes, et à cette étape, les décisions prises par l'interactrice ou l'interacteur sont « sans-retour ».

Par exemple, si l'interactrice ou l'interacteur accepte que Stefan tue son père, elle ou il poursuit le visionnement, arrive à une fin alternative et elle ou il retourne avant que Stefan tue

son père. Si la spectatrice ou le spectateur choisit trois fois cette même séquence, une trame narrative alternative unique¹² apparaît. En revanche, si la personne suit l'histoire principale, elle n'aura jamais la possibilité de retour, car elle se dirige vers le dénouement original sans avoir expérimenté les fins alternatives. Enfin, si l'on prend le chemin principal, Stefan se retrouve en prison après avoir tué son père et *Tuckersoft* fait faillite, n'ayant pu sortir le jeu *Bandersnatch* qui a englouti tout le budget. Pour les autres éventualités, elles sont diverses. Plusieurs fins montrent Stefan en prison pour avoir tué son père, ou son patron, ou encore son ami quand d'autres mettent en scène sa mort. Le jeu obtient différentes notes de popularité selon les choix précédemment faits. Certaines fins n'ont même aucun sens narratif, jouant plutôt avec les règles cinématographiques. Ainsi, les acteurs sortent de leur rôle et à ce moment-là, on peut voir les décors et l'équipe de tournage.

En d'autres termes, la notion que j'identifie comme « sans-retour » indique que les choix ferment et/ou ouvrent des trames narratives différentes. Ce qui veut dire qu'ils influencent la suite du récit, non seulement dans son esthétique (visuel, sonore ou dramatique), mais ils modifient aussi sa structure.

¹² C'est la seule façon pour l'interactrice ou l'interacteur de voir les scènes et la fin alternative de cette trame. Plusieurs branches de cette arborescence sont uniques ou difficiles à trouver. Le schéma narratif a été fait pour que chaque spectatrices et spectateurs ait une expérience propre à ses choix.

Concernant mon récit interactif, si, après la sélection « *projet accepté* » la lectrice ou le lecteur appuie sur l'option « *rester sur la recherche* » elle ou il ne pourra jamais retourner au choix « *lire Cosmoplanétaire* ».

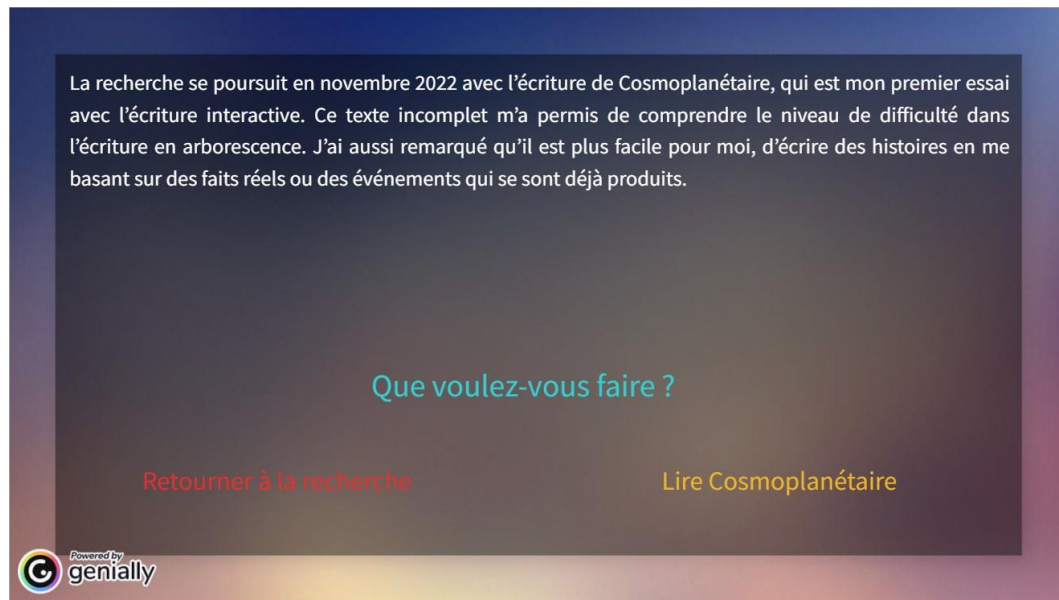


Figure 14 : Texte interactif- section : Trame narrative principale, choix "sans-retour" (*Genially p.44*)

Donc, ce choix a ouvert le chemin vers les fins de la suite narrative bleue, mais il a fermé celui vers *Cosmoplanétaire*. Au contraire, si l'interactrice ou l'interacteur décide de « lire *Cosmoplanétaire* », elle ou il pourra revenir sur la recherche en empruntant la branche « revenir à la recherche » après l'option « renforcer les piliers ». Sinon, elle ou il arrivera à l'une des fins de *Cosmoplanétaire*.

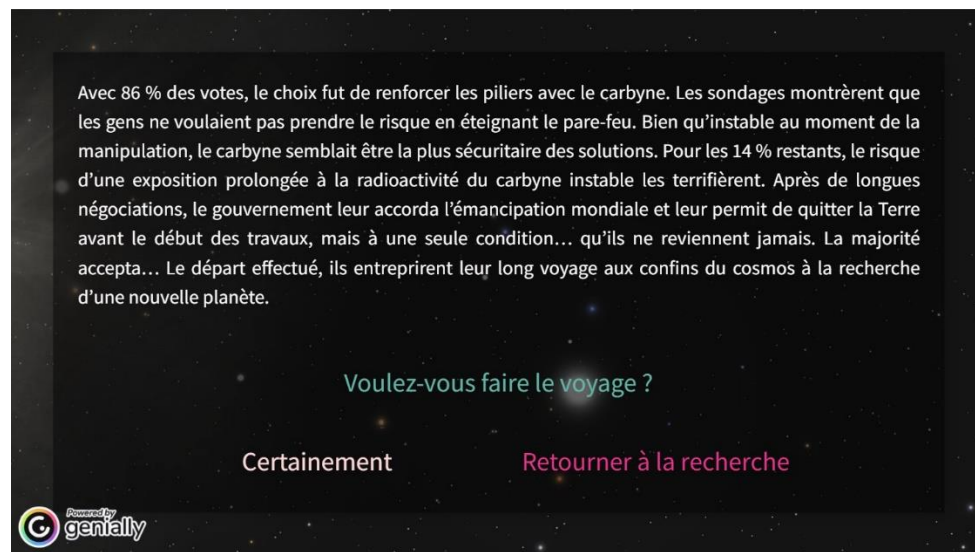


Figure 15 : Texte interactif- section : *Cosmoplanétaire*, choix retour. (*Genially* p.87)

3.3.2 La place du « méta » et la mise en abyme

Le préfixe « méta » en art est utilisé sous plusieurs identités. Les termes comme : métalittéraire (métafiction), métaréférence, méta-art et plus encore, sont utilisés pour catégoriser les œuvres ou les écrits qui s'auto-représentent. Dans *Bandersnatch*, on peut remarquer, à de nombreuses reprises, cet aspect « méta ». L'une des scènes alternatives uniques, qui, rappelons-le, est disponible seulement lorsque l'interactrice ou l'interacteur fait certains choix précis, montre que le personnage de Colin, un bon ami et collègue de Stefan, lance

des messages subtils afin de signaler à celle ou celui qui regarde qu'elle ou qu'il ne prend pas les bonnes décisions. Il le fait observer à Stefan en lui disant : « You're in the hole. » (Dans le contexte, on le traduit par : Tu es dans une impasse.). Dans la scène suivante, il n'y a qu'une seule option possible : tuer Colin. Dès lors, il réplique : « You've gone right down the hole, mate. » (Dans le contexte, on le traduit par : Tu es allé droit au fond du trou, mon pote). En réalité, il ne parlait pas à Stefan, mais bien à la personne de l'autre côté de l'écran, qui a « tué Colin » en faisant les « mauvais » choix. En plus de briser le quatrième mur pour nous donner une chance de le sauver, Colin nous fait indirectement comprendre qu'il est conscient d'être contrôlé. Ici, on parlera alors de métaréférences, car le personnage de Colin est lucide d'appartenir à un monde fictionnel maîtrisé par d'autres, et il le répète plusieurs fois.

Il ne faut pas confondre ces procédés métafictionnels avec la mise en abyme qui, quant à elle, représente une œuvre dans une œuvre. Comme lorsque l'on écoute un film dans lequel les personnages produisent un film. La mise en abyme fait aussi partie du film interactif, *Bandersnatch*, dans lequel le personnage principal travaille sur l'adaptation d'un livre de jeu et la conception du scénario interactif d'un jeu qui ont tous deux pour titre, « *Bandersnatch* ».

Dans ma narration interactive, cet aspect « méta » se présente sous la forme d'une métafiction. En effet, la trame narrative principale est écrite dans le style d'un journal qui explique les différentes étapes de la recherche et de l'écriture du texte lui-même. En faisant des choix, le lectorat pourra comprendre et suivre les étapes de ma création, tout en expérimentant l'aspect interactif.

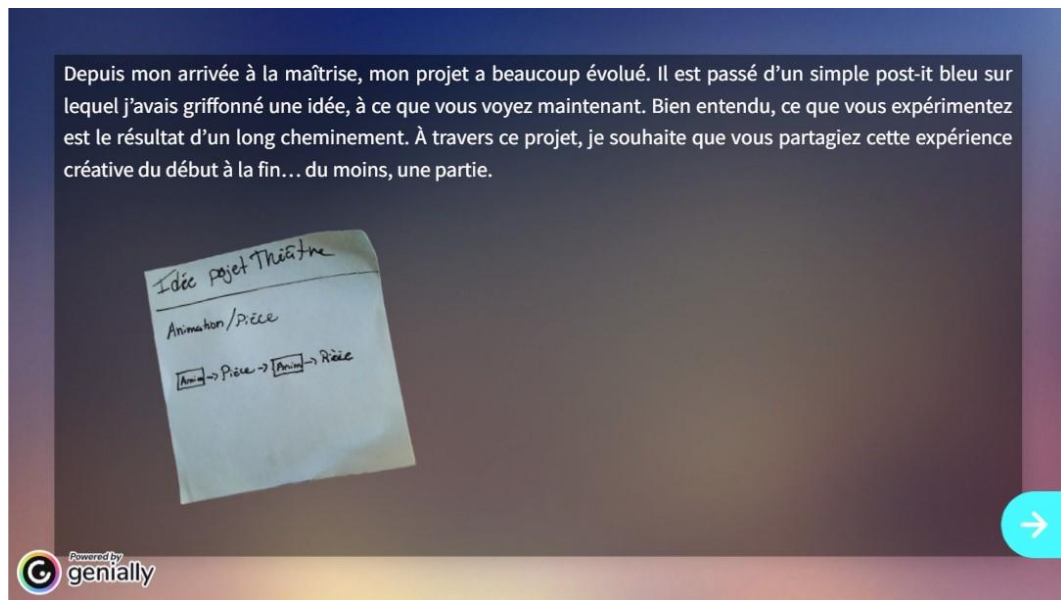


Figure 16 : Texte interactif- section : trame narrative principale, (*Genially p.40*)

3.4 Choisir le bon dispositif interactif

3.4.1 La bonne plateforme

Après avoir terminé la rédaction de mon récit, je devais trouver le meilleur dispositif pour permettre aux gens d'y en faire l'expérience. Encore à cette étape, j'envisageais de produire deux versions distinctes. La première était une lecture active et interactive devant un public participatif. Je voulais que le dispositif interactif soit fait à l'aide d'un site web de comptabilisation de votes. Évidemment, cette idée reste très conceptuelle puisque je ne l'ai pas

réalisée. Peut-être qu'un jour, je la retravaillerai et partagerai cette expérience, mais, pour le moment, l'approche qui nous intéresse est la version du texte avec laquelle la lectrice ou le lecteur peut interagir de manière simple et fluide. Avec l'outil *Twine*, il est possible d'exporter le projet en format HTML¹³, ce qui rend la forme interactive du texte très accessible et lisible. Toutefois, la dimension esthétique demeure l'inconvénient principal. La figure suivante est une capture d'écran de variante, et, comme vous pouvez l'observer, la mise en page est assez épurée, ce qui ne laisse pas beaucoup de place à la créativité visuelle.

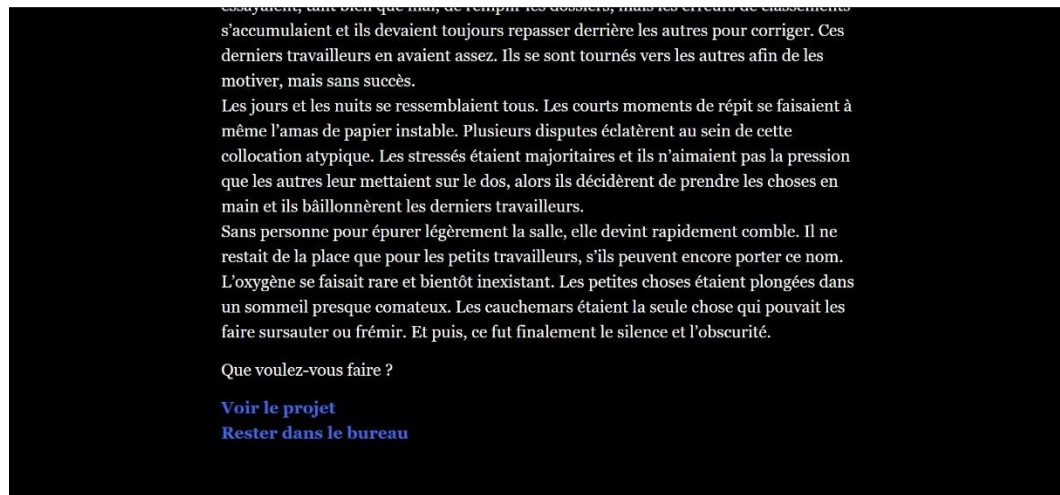


Figure 17 : Capture d'écran du texte interactif exporté de *Twine* en format HTML

Il est possible que je n'aie pas trouvé la fonction qui permet de modifier l'apparence du projet conversationnel, attendu que mon exploration de ce logiciel n'est que partielle. Aussi, je préférerais travailler avec une interface qui ne m'était pas inconnue. Voilà pourquoi j'ai pris la décision de poursuivre avec la plateforme numérique en ligne, *Genially*¹⁴. J'ai repéré ce

¹³ « Le HyperText Markup Language [...] est le langage de balisage conçu pour écrire les pages web. Il s'agit d'un format ouvert très utilisé en informatique. Comme son nom l'indique, HTML permet d'écrire de l'hypertexte. Il permet aussi de structurer sémantiquement le texte, de créer des formulaires de saisie, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des vidéos et des programmes informatiques. » https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language (consulté le 3 avril 2025)

¹⁴ <https://genially.com/>

dispositif en novembre 2020, alors que je voulais rendre mes oraux universitaires plus stimulants et palpitants à concevoir et à regarder. Doucement, j'ai exploré les différentes fonctionnalités en créant plusieurs types de documents visuels animés, des présentations interactives et même un jeu-questionnaire inspiré du jeu de plateau *Trivial Pursuit*. En novembre 2022, j'ai tenté l'écriture en arborescence en rédigeant *Cosmoplanétaire*, une histoire se déroulant dans un futur dystopique qui s'inspire d'informations spatiales réelles. J'avais d'abord rédigé le texte dans *Word*, puis j'ai fait le montage interactif sur *Genially*. Le projet était beaucoup moins important que mon récit interactif de recherche, alors je n'ai pas eu de difficulté à l'écrire sans l'aide d'un logiciel de création narrative à embranchements. Ce premier essai m'a permis de distinguer mes forces et mes faiblesses dans la création d'histoires imaginaires et j'ai aussi pu tester le dispositif et la réceptivité de mes compères face au format offert par *Genially*. Je ne souhaitais pas travailler la programmation d'un format numérique interactif personnalisé, car je voulais me concentrer sur le contenu narratif et structurel.



Figure 18 : Page titre du texte d'essai : *Cosmoplanétaire*

3.4.2 L'intelligence artificielle au service de l'esthétique

Après avoir terminé la transcription de mon récit interactif, je voulais travailler l'aspect esthétique. Pour la trame narrative principale (celle de type « journal »), j'avais déjà une idée claire de ce que je souhaitais comme design. La partie abordant la recherche et l'écriture du texte interactif est minimaliste et authentique. Des couleurs simples et neutres accompagnées de quelques photos de documents réels, comme l'idée originale griffonnée sur un Post-it ou mes billets d'avion. Pour les écrits de mes voyages, je me suis inspirée de l'un de mes loisirs d'enfance préférés, le scrapbooking. Dans la section « voyage », j'ai fait un « collage » de quelques photos personnelles, prises lors de mes excursions. Les deux figures suivantes représentent ce à quoi ces pages peuvent ressembler. Parfois, j'ai disposé les images côte à côte et d'autres fois, j'ai découpé certains éléments afin de les positionner sur une image différente. Comme je le faisais en scrapbooking, je me suis laissé guider par l'intuition et par les émotions que je ressentais à la vue de mes photos.¹⁵ Le visuel du style « collage » est important dans ce projet, car cette activité me rend très nostalgique et j'ai le même sentiment quand je repense à ce voyage de cinq semaines. Pour la trame *Cosmoplanétaire*, j'ai cherché une ambiance d'espace minimaliste, alors j'ai sélectionné une image libre d'accès disponible sur le site *Genially*. J'aime l'apparence simple et épurée, que l'on peut voir à la figure 14.

¹⁵ Toutes les photos présentes dans le texte interactif ont été prises par moi. J'ai modifié et découpé mes propres photos à l'aide d'outils numérique simples. (*Photoshop* et le logiciel de modification de photo *Windows*)

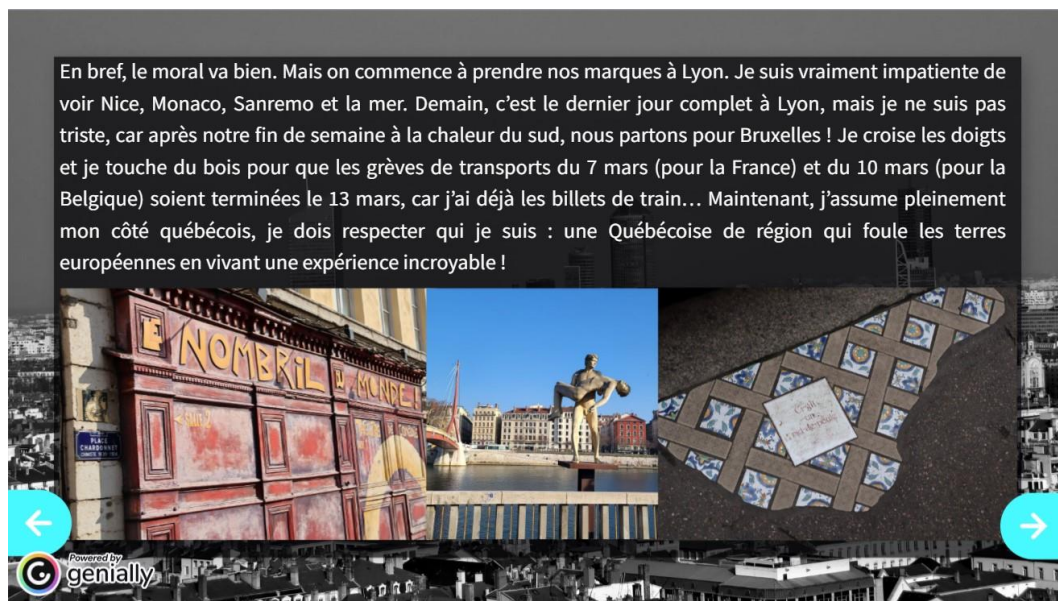


Figure 19 : Texte interactif – section : Carnet de voyage (Lyon 2). (*Genially p.58*)



Figure 20 : Texte interactif- section : Carnet de voyage (Monaco) (*Genially p.60*)



Figure 21 : Illustration « Tyroliennes de la grandiose vue » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (ChatGPT)

La section inspirée des contes de fées m'a posé quelques problèmes. Dans ma tête, j'avais une vision très précise du style d'illustrations que je souhaitais. Malheureusement, mes techniques de dessin et de peinture à l'aquarelle ne sont pas assez développées pour obtenir le résultat voulu, alors je me suis tournée vers l'intelligence artificielle. Au départ, j'ai seulement ouvert *ChatGPT*¹⁶ pour me donner des idées, puis, après avoir demandé à l'IA de générer une illustration « des tyroliennes de la grandiose vue européenne dans un style croquis aquarelle », j'ai adoré le résultat.

¹⁶ <https://chat.openai.com/chat>

Ce n'est qu'après les avoir placés dans mon projet que la question : « Est-ce que j'ai le droit d'utiliser une IA dans ma recherche ? » s'est imposée. Même si je n'avais pas envisagé d'utiliser cet agent conversationnel, je crois que cela m'a permis d'avoir les illustrations que j'imaginai, sans avoir à engager une personne plus qualifiée que moi en dessin. En revanche, dans une autre situation, par exemple lors de la création d'un livre pour enfants ou d'une bande dessinée, je me tournerais vers des artistes vivants. Je crois que l'engagement d'un artiste se reflète dans son travail et c'est ce qui fait son authenticité. Toutefois, je perçois ChatGPT comme un outil qui m'a permis d'embellir visuellement certaines parties de mon projet interactif, sans avoir à consacrer des heures à acquérir des techniques et des compétences que je ne possède pas ou que je dois encore perfectionner pour atteindre un résultat aussi soigné et abouti que celui produit par l'IA.

Enfin, j'ai également un intérêt pour cette nouvelle technologie. Je ne suis pas contre l'utilisation de l'intelligence artificielle dans le milieu artistique, si c'est fait d'une manière éthique et que l'artiste l'utilise comme outil d'aide à la création et non comme finalité globale. L'œuvre « *Traversées* » évoquée dans le chapitre 1 est un très bon exemple de l'utilisation d'une intelligence artificielle comme outil. « Les extraits de vers poétiques proviennent de *l'intelligence artificielle GPT-2* ainsi que d'un logiciel d'exploration de données, puis sont recombinaés durant le jeu selon *le parcours unique de l'utilisateur ou de l'utilisatrice.* » (*je souligne*) (Deslauriers, 2021)

De cette manière, à travers l'élaboration de ce récit interactif, je me suis engagée dans l'analyse de l'œuvre cinématographique *Bandersnatch*, qui a inspiré ma propre expérimentation participative. De là, j'ai défini différents systèmes afin de répondre à ma problématique d'une création narrative interactive, reposant sur l'écriture d'un récit

participatif et personnel, pouvant mener le lectorat à une expérience fluide et cohérente. L'objectif n'était pas d'atteindre une finalité esthétique, mais plutôt d'éprouver les différentes étapes du processus complexe d'œuvre conversationnelle.

Conclusion

Lorsque j'ai amorcé cette recherche création, je n'avais aucune idée du travail qui m'attendait, et de ce qu'elle représenterait pour moi. Mon désir était d'éclaircir mes questionnements et surtout, je voulais savoir si j'avais ma place en art. Sans le savoir, j'avais besoin de ce projet pour trouver une attache parmi les réflexions de Danielle Boutet. L'approche instaurative, « c'est-à-dire le pouvoir qu'a ce type de recherche de nous transformer nous-même tout en transformant notre art. » (Boutet, 2016- 2017), fait partie de ma démarche depuis longtemps, mais ce n'est qu'avec « l'essai-feuilleton », *La dynamique instaurative dans la recherche création* que je me suis impliquée dans cette approche « d'art de recherche ». La recherche à la première personne représente l'affirmation de la pensée de l'artiste comme créateur et chercheur de son projet. Boutet différencie ce type de recherche « des recherches sur l'art, plus classiques, plus fidèles aux injonctions scientifiques, conduites par des spécialistes de l'art », qu'elle nomme la « recherche en troisième personne » (Boutet, 2017). Suivant cette idée, la question sur l'influence que la recherche et la création ont l'une pour l'autre devient cohérente. Est-ce la recherche qui aide à la création ou est-ce la création qui soutient la recherche ? Pour moi, l'une ne va pas sans l'autre. C'est ce que j'ai tenté d'expliquer à la fin du point 1.2.1 en disant que l'expérience narrative que j'ai construite, et ce mémoire constituent un ensemble complémentaire. C'est par ce cheminement de pensée que j'ai pu recentrer ma problématique sur ce qui m'intéresse vraiment : l'expérimentation du processus d'écriture d'un récit narratif et interactif, inspiré de la recherche et d'événements personnels qui constitue une expérience participative cohérente et fluide pour les lectrices et les lecteurs.

Le processus a été ardu et long, mais je m'y suis frayé un chemin et, pour la première fois, je sais que je suis au bon endroit. Entre les théories de Genette, Barthes et Lavandier, j'ai

pu approcher la notion de « récit » et, avec Sartre, celle du « choix ». Le terme « engagement », quant à lui, est arrivé plus tard. Au départ, j'avais du mal à exprimer l'importance de l'implication des interactrices et interacteurs et celle de la créatrice ou du créateur dans son œuvre, alors j'ai cherché une appellation qui correspondait à ma vision, comme celle énoncée par le spécialiste Bruno Trentini dans son texte réflexif : *Y a-t-il un art engagé ? Pour une distinction entre engagement fondamental et engagement appliqué.* (2016)

En me référant à l'ouvrage qui m'a servi d'outil tout au long de mon cheminement créatif, *Écrire un scénario interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games* (Lacombe et al., 2019), j'ai pu illustrer les différentes structures en arborescence au chapitre II et en expliquer les effets. En suivant les témoignages d'Erwan Le Breton (*Ibid*, 2019, pp. 54-56), j'ai souligné les avantages et les intérêts que les autrices et auteurs peuvent avoir envers l'écriture à embranchements. Puis, avec le travail de Benjamin Hoguet, j'ai cerné l'idée de l'évolution de l'œuvre en chœur avec celle de sa créatrice ou son créateur. Ce qui souligne une nouvelle fois l'importance de l'implication de l'artiste envers sa création. En présentant les œuvres interactives que sont, *Mars et Vénus* (E. Roy & Laroque, 2013) et *An Elmwood Trail* (Techyonic, 2023), je démontre quelques exemples des multiples possibilités que peut offrir l'exploration de la narration conversationnelle.

Par l'introduction et l'analyse de l'œuvre cinématographique *Bandersnatch* (Slade, 2018), j'ai établi et j'ai catégorisé, au chapitre III, les types de choix et leurs influences sur la suite narrative pour pouvoir lier cette liste à mon récit interactif. À la suite de l'explication du cheminement et des événements qui se sont insérés dans l'écriture de mon projet participatif, j'ai exposé les plateformes, *Genially* et *Twine*, que j'ai utilisées lors de la conception de mon arborescence. Finalement, j'ai abordé l'aspect esthétique en énonçant les styles que je

souhaitais retrouver dans chacune des trames narratives, soit : « scrapbooking de photos » pour la section « carnet de voyage », « ambiance spatiale simple » pour l'histoire de *Cosmoplanétaire*, « visuel épuré et léger » concernant la recherche et « recueil de contes pour enfants » qui touche aux histoires imaginaires inspirées de mon voyage.

Cette démarche de recherche création m'a permis d'évoluer en tant qu'être humain, tout autant que dans mon rôle de chercheuse. Les événements qui m'ont davantage influencé sont mon voyage européen en quête d'inspiration et, tristement, la mort de ma nièce. Ce que je retiens de ce processus d'expérimentation est l'importance d'être bien entourée. Pour ce qui est de l'écriture d'un récit participatif et personnel, je crois que la relation entre l'œuvre et l'artiste doit être la plus authentique possible. Pour moi, il est important de suivre ses intuitions et de rester fidèle à soi-même. Si l'on est en accord avec ce que l'on fait, l'expérience ne pourra qu'être cohérente.

L'expérience interactive; une finalité ou une maquette ?

Est-ce qu'une expérience interactive peut être considérée comme une œuvre d'art finale ? Selon moi, l'expérience, qu'elle soit interactive ou immersive, dépend autant du processus que de la perception de l'œuvre finale. Les deux vont de pairs. Ce qui veut dire que l'œuvre qui sera produite peut autant avoir le statut de « finale » que celui « d'étape » de conception. L'idée qu'une œuvre puisse avoir le « double statut » m'inspire et m'engage un peu plus dans le monde des arts. Comme je l'ai déjà mentionné, un sentiment d'inéquation en côtoyant les « vrais » artistes me pèse et m'empêche de me voir comme une artiste en devenir. En revanche, pouvoir dire que mon récit interactif est une œuvre finie, mais aussi l'ébauche d'une réflexion future, me permet de croire que j'ai ma place dans cette communauté créative.

En conservant l'idée du « double statut » en tête, ce projet est la finalité de cette recherche, mais aussi l'ébauche de plusieurs autres concepts. Par ailleurs, lors de la deuxième partie de mon voyage en Europe, dans un vieux bâtiment du centre-ville de Bruxelles, j'ai trouvé une machine distributrice dont le contenu était composé de plusieurs petits livres mystères¹. J'ai adoré l'idée d'acheter un objet artistique à moindre coût sans en connaître le contenu au préalable. Cette manifestation m'a donné l'idée d'utiliser la machine distributrice comme outil interactif pour concevoir une histoire à embranchements. Par exemple, si le distributeur automatique contient quatre sections à l'horizontale et cinq à la verticale, j'écirais donc quatre versions de chaque partie du récit², en m'assurant que les différentes compositions fonctionnent entre elles. Les gens pourraient alors construire leur propre histoire en sélectionnant, au hasard, une version de chacune des parties.

En ce qui a trait à la recherche création, la découverte de l'approche instaurative m'a aidée à comprendre que les bases de ma démarche artistique sont l'expérimentation et l'engagement personnel. Bien que cette idée m'influence déjà, je crois que l'impact qu'elle aura à long terme me dirigera davantage vers les branches de l'enseignement, de l'expérimentation créative et de la recherche, que de celle de l'artiste. Après tout, les œuvres qui m'ont principalement inspirée sont, en grande partie, créées dans le but d'explorer de nouvelles technologies ou de partager une expérience inédite. De même, pour les personnes dont les réflexions, principalement axées sur la recherche en art, portent sur les liens entre les artistes et leurs créations, j'ai pu confirmer mon désir de poursuivre mes explorations sur les évolutions

¹ <https://www.blowbook.be/>

² La situation initiale, élément perturbateur, péripéties, résolution et situation finale.

narratives découlant d'expériences et d'intégrations de concepts, à l'image de l'interactivité ou de l'immersion.

Annexes

Annexe 1 : Les liens

- Projet interactif (HTML *Twine*) : [texte interactif Twine .html](#)
- Projet interactif (*Genially*) :
<https://view.genially.com/66d9d60637c091b7aca33da8/presentation-texte-interactif>
- *Cosmoplanétaire* (*Genially*) :
<https://view.genially.com/63615dbe409dbf0019629c72/presentation-cosmoplanetaire>

Annexe 2 : Les illustrations générées par intelligence artificielle (*ChatGPT*)

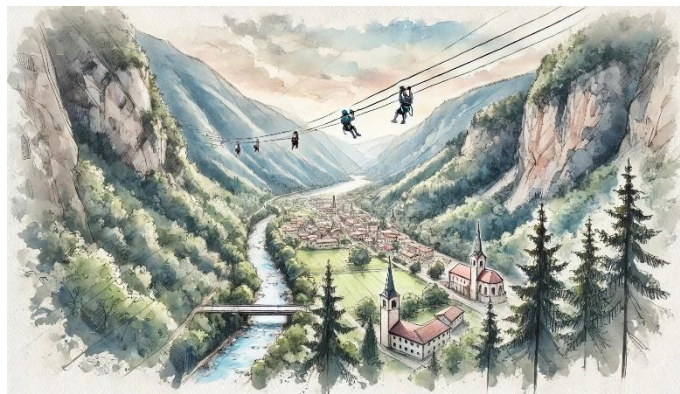


Illustration 1 : « Les Tyroliennes de la grandiose vue » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (03/03/25)



Illustration 2 : « *Petit troll aigri* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (ChatGPT) (03/03/25)



Illustration 3 : « *Publicité des Fromages belges Méan* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (ChatGPT) (04/03/25)



Illustration 4 : « *Plateau vide* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (04/03/25)



Illustration 5: « *Meilleure pizza du monde* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (04/03/25)



Illustration 6 : « *Le conte des mille et une grèves* »
Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*)
(04/03/25)



Illustration 7 : « *Vraies gaufres* » Illustration réalisée
avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (05/03/25)



Illustration 8 : « *Carbonnade flamande bien chaude avec sa purée de pommes de terre* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (ChatGPT) (05/03/25)



Illustration 9 : « *Voyageuses* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (ChatGPT) (05/03/25)



Illustration 10 : « *Pizzas italiennes* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (05/03/25)

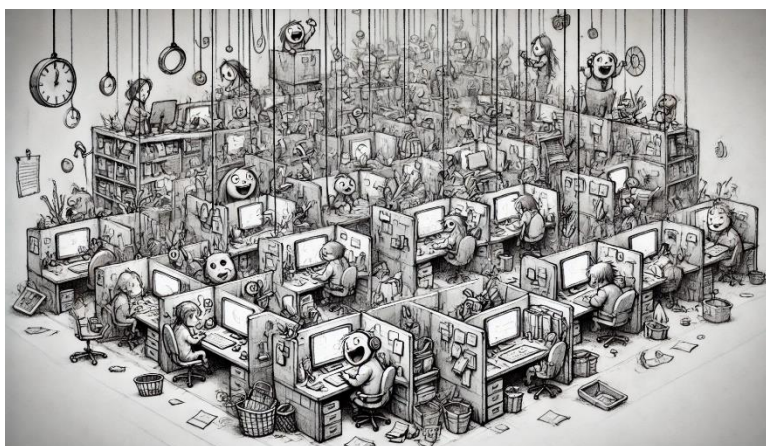


Illustration 11 : « *Dans une tête TDAH* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (05/03/25)

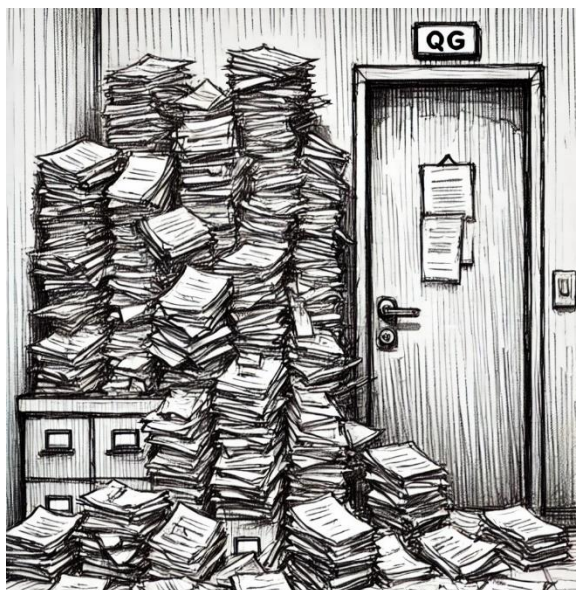
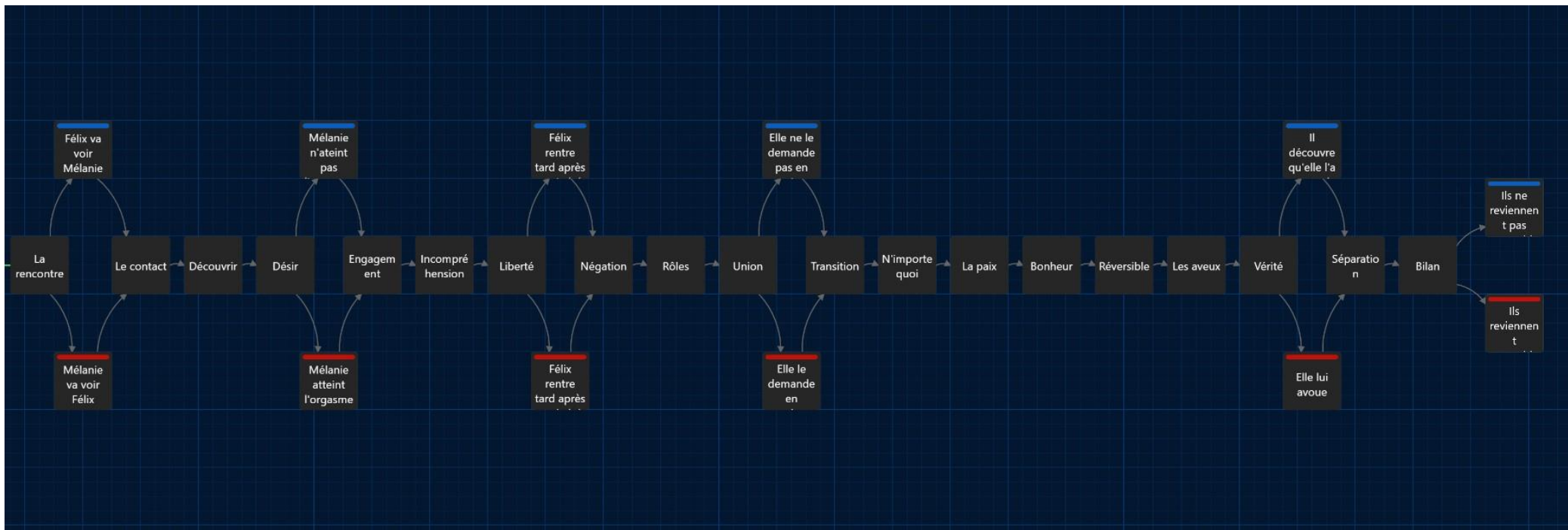


Illustration 12 : « *Remettre à demain* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (05/03/25)

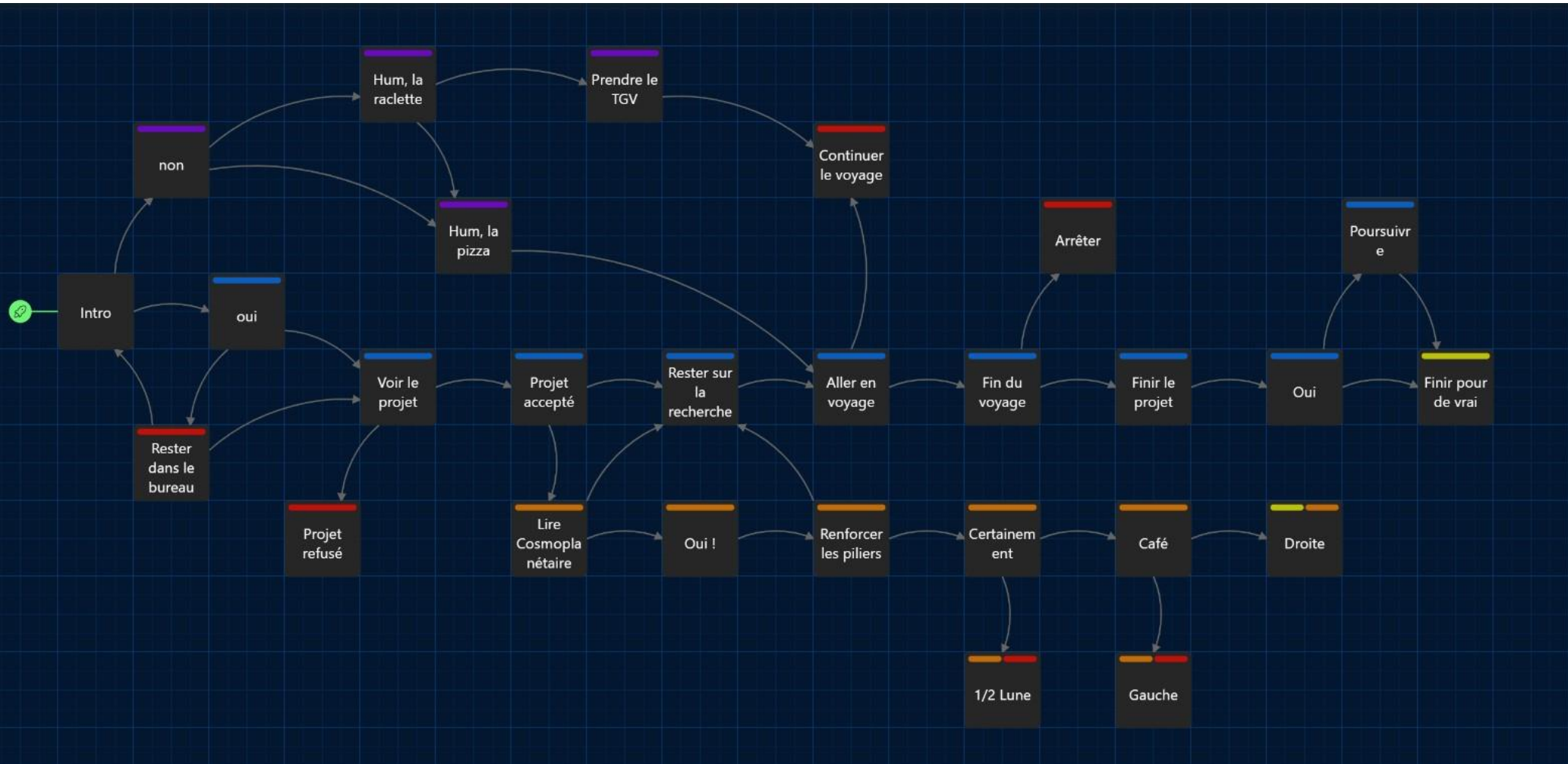


Illustration 13 : « *Se perdre* » Illustration réalisée avec l'aide de l'IA (*ChatGPT*) (05/03/25)

Annexe 3 : Figure 11 : Arborescence narrative de la pièce de théâtre interactive *Mars et Vénus* (Twine)



Annexe 4 : Figure 12 : Arborescence narrative de mon texte interactif (*Twine*)



Annexe 5 : Figure 13 : Arborescence narrative de l'œuvre cinématographie interactive *Bandersnatch* (Twine)



Bibliographie

Ouvrages

- Attimonelli, C., Susca, V., Attimonelli, C., & Defromont, J.-L. (Éds.). (2020). *Black Mirror et l'aurore numérique : nos vies après l'humanisme*.
- Barboza, P. (2006). *Fiction interactive "métarécit" et unités intégratives*. Dans *L'image actée : scénarisations numériques* (pp. 99-121). L'Harmattan.
https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00829167
- Barjavel, R. (1958). *Le voyageur imprudent*.
- Bonardel, F. (1993). *Philosophie de l'alchimie. Grand Œuvre et modernité*. Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.bonar.1993.01>
- Carroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland* (H. Bué, trad.; originale).
- De Landsheere, G. (1992). *Dictionnaire de l'évaluation et de la recherche en éducation : avec lexique anglais-français* (2e édition revue et augmentée).
- Durand, G. (1964). *L'imagination symbolique* (1re édition.). Presses Universitaires de France.
- E. Roy, S., & Laroque, S. (2013). *Mars et Vénus: une pièce de théâtre interactive* DRAMATURGES ÉDITEURS.
- Genette, G. (1969). *Figures II* (Éditions du Seuil).
- Genette, G. (1972). *Figures III* (Édition du seuil).
- Lacombe, P., Féraud, G., & Rivière, C. (2019). *Écrire un scénario interactif: Jeux vidéo, escape games, serious games*. Eyrolles. <https://books.google.ca/books?id=F4GGDwAAQBAI>
- Lavandier, Y. (2019). *Construire un récit*. Les Impressions nouvelles.
- Philippette, T. (2024). Jouabilité [gameplay]. Dans *Dictionnaire des sciences du jeu* (pp. 232-237). érès. <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0234>
- Sartre, J.-P. (1946). *L'existentialisme est un humanisme*.
-

Souriau, É. (2009). *Du mode d'existence de l'œuvre à faire*. Dans *Les différents modes d'existence* (pp. 195-217). Presses Universitaires de France. <https://shs.cairn.info/les-differents-modes-d-existence--9782130574873-page-195?lang=fr>

Webster, D., & Alden Hopkins, M. (1930). *Consider the consequences !* THE CENTURY CO.

Articles

Barthes, R. (1966). *Introduction à l'analyse structurale des récits*. *Communications*, 1-27. https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113

Boutet, D. (2016- 2017). *Notes sur la série « la dynamique instaurative dans la recherche création »*. *Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/category/en-residence/danielle-boutet/>

Boutet, D. (2016a, 30 mai). *La dynamique instaurative dans la recherche création Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/05/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation/>

Boutet, D. (2016d, 4 juillet). *La dynamique instaurative dans la recherche création (partie 2). Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/07/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation-suite/>

Boutet, D. (2016b, 21 septembre). *La dynamique instaurative dans la recherche création (partie 3). Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/09/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation-partie-3/>

Boutet, D. (2016c, 12 décembre). *La dynamique instaurative dans la recherche création (partie 4). Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/12/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation-partie-4/>

Boutet, D. (2017, 9 janvier). *La dynamique instauration dans la recherche création (partie 5). Le Crachoir de Flaubert*. <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2017/01/la-dynamique-instaurative-dans-la-recherche-creation-partie-5/>

Boutet, D. (2016e). *Question de sens dans l'art: L'œuvre vue, non plus comme objet, mais comme un champ d'expérience sensible*. <https://recitsdartistes.org/textes-theoriques/experience-artistique/questions-de-sens-dans-lart/>

Clément, J. (1994). *Fiction interactive et modernité*. *Littérature*, 19-36. https://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1994_num_96_4_2350

Edelbaum, S. (2019). *The Bespoke Technology That Made Netflix's Black Mirror: Bandersnatch Possible*. <https://www.motionpictures.org/2019/05/the-bespoke-technology-that-made-netflixs-black-mirror-bandersnatch-possible/>

Moltenbrey, K. (2019). *The editing and tech behind Netflix's Black Mirror: Bandersnatch*.

Montréal, A. d. (2017, 22 octobre). *Expo 67 au jour le jour*. Archives de Montréal Vie montréalaise. <https://archivesdemontreal.com/categories/vie-montrealaise/>

Trentini, B. (2016, 4 mai). *Y a-t-il un art engagé ? Pour une distinction entre engagement fondamental et engagement appliqué. Le Crachoir de Flaubert* <https://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/05/y-a-t-il-un-art-non-engage-pour-une-distinction-entre-engagement-fondamental-et-engagement-applique/>

Œuvres cinématographiques

Ján Roháč, R. Č., Vladimír Svitáček (Réalisation). (1967). *Kinoautomat Člověk a jeho dům* [Expérimental, comédie].

Nolan, C. (Réalisation). (2014). *Interstellar* [Science-fiction-Drame]. Warner Bros., Paramount Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Films.

Slade, D. (Réalisation), C. B. e. A. Jones (Production). (2018). *Bandersnatch* [Interactif]. Netflix.

Sites/blogs

Boutet, D. (2012). *Récits d'artistes [laboratoire de recherche sur l'expérience artistique en tant que mode de connaissance et d'expérience. En amont de l'œuvre d'art, nous nous intéressons au vécu de l'artiste dans la création et l'atelier.]*. Université du Québec à Rimouski. <https://recitsdartistes.org/>

Cinecerova, A. (2006-2007). *The world's first interactive movie whose plot and story are determined by the audience. The hit of EXPO '67 MONTREAL. Kinoautomat*. <http://www.kinoautomat.cz/about-kinoautomat.htm>

Hoguet, B. (Animation). (2021-2023). *Nouvelles Narrations*. B. Hoguet, & XRMust.

Klimas, C. (2013). *Hi, I'm Chris Klimas*. <https://chrisklimas.com/>

Naranjo, R. L. (2021). *Existentialism in Art: Unveiling the Meaning of Life*. raullara. <https://www.raullara.net>.

Logiciels/applications

Deslauriers, M. (2021). *Traversées* [Jeu poétique interactif]. L'Office national du film du Canada (ONF). <https://www.onf.ca/interactif/traversees/>

Klimas, C. (2009). *Twine* (version 2.5.1) [Moteur de jeu / Système hypertexte]. <http://www.twinery.org/>

OpenAI. (2024). *ChatGPT* (version avril 2024). <https://chatgpt.com/>

Rubio, J., & Roldan, C. (2015). *Genially*.

Techyonic. (2023). *An Elmwood Trail* (version 2.0.11) [Jeu vidéo]. Google play. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.techyonic.textbasedrpg&pcampaignid=web_share

Vidéos

Netflix. (2019, 3 janvier). *Black Mirror: Bandersnatch | Featurette: Tech [HD] | Netflix* [Vidéo]. Netflix. <https://youtu.be/zBsh7Byu044>

