

Comprendre les médias interactifs

Louis-Claude Paquin

9. Pour conclure

9.	Pour conclure	1
9.1.	Bilan	3
9.1.1.	Tout reste à faire	3
9.1.2.	Mettre à l'épreuve plutôt que faire la preuve	4
9.1.3.	Aesthesis	5
9.1.4.	Poiesis	6
9.1.5.	Une boucle bouclée	7
9.2.	Analyse de corpus	8
9.2.1.	Source et caractéristiques de cette pratique	8
9.2.2.	Échantillonnage et représentativité	10
9.2.3.	Comparer, coder, compter	11
9.2.4.	Une base de données collective	13
9.3.	Un opéra médiatique interactif	13
9.3.1.	Le genre opéra	14
9.3.2.	L'opéra et les médias	15
9.3.3.	Interactivité	17
9.3.4.	Contrôle	18
9.4.	Ève, Caïn et Abel, opéra médiatique païen	20
9.4.1.	Thématique de l'opéra	20
9.4.2.	Intentions	21
9.4.3.	Découpage et appropriation de l'histoire	22
9.4.4.	Personnages	24
9.4.5.	Particularités médiatiques de la scénographie et des costumes	25
9.4.6.	Contrôle de l'action dramatique	27
9.5.	Synopsis	27
9.5.1.	Prologue	28
9.5.2.	Établissement	31
9.5.3.	Les sacrifices	33
9.5.4.	Le jugement et la leçon	35
9.5.5.	Le meurtre	35



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

9.5.6. Questionnement, mensonge et sanction	36
9.5.7. Fin alternative	36



Dans notre conclusion, on ne va pas chercher à identifier les idées force de l'ouvrage, trop nombreuses et trop hétérogènes, et déjà dégagées au cours des nombreux jalons de l'ouvrage. On ne va pas chercher non plus à élaborer une vision du futur, à projeter dans l'avenir un présent observé. On y propose plutôt une transition du comprendre au faire, à partir du synopsis inachevé d'un opéra médiatique interactif. Dans notre conclusion, on ne va pas chercher à identifier les idées force de l'ouvrage, trop nombreuses et trop hétérogènes, et déjà dégagées au cours des nombreux jalons de l'ouvrage. On ne va pas chercher non plus à élaborer une vision du futur, à projeter dans l'avenir un présent observé. On y propose plutôt une transition du comprendre au faire, à partir du synopsis inachevé d'un opéra médiatique interactif.

9.1. Bilan

9.1.1. Tout reste à faire

Je crois avoir écrit tout ce que je pouvais, à partir de tout ce que j'ai pu engranger, tout ce qui attise ma curiosité.

Pour comprendre les médias interactifs, j'ai proposé d'aborder les médias par le biais de la technologie et du spectacle, de distinguer les deux finalités de la communication médiatique —transmettre de l'information et raconter des histoires — et de distinguer deux modes d'interaction : les machines à contenu et les environnements immersifs.

Pour expliquer les médias interactifs, j'ai terminé par une approche rhétorique, qui opère à partir des concepts de genre et de figure, afin de dégager certains types d'organisation des contenus, et leurs expressions spectaculaires.

Pour expliquer les médias interactifs, j'ai cherché, au fur et à mesure, à inscrire les enjeux de ces médias sur la culture et sur l'esthétique, en les inscrivant dans la longue tradition qui constitue l'humanité. J'ai cherché à expliciter les fonctions cognitives impliquées dans le processus communicationnel, à mettre de l'avant l'importance des émotions dans le spectaculaire, à faire prendre conscience des



effets néfastes de tout dogme sur la spiritualité et sur le libre-arbitre des personnes, que ces dogmes soient judéo-chrétiens ou scientistes.

J'ai l'impression d'avoir tout écrit, mais tout reste à faire. Tout d'abord, il reste à prouver la validité et tester la vraisemblance des constructions conceptuelles ici élaborées. Ensuite, il reste à créer une oeuvre qui parte des concepts, des notions et des opinions abordés tout au long de cet ouvrage, si possible avec originalité.

9.1.2. *Mettre à l'épreuve plutôt que faire la preuve*

Dans un monde où la relativité des points de vue alternatifs est présumée, établir la validité de constructions conceptuelles ne peut se faire qu'en recourant à une organisation supérieure, une logique, un méta-niveau d'énonciation ou à un méta-langage. Cette organisation est toujours particulière : épistémologique, esthétique, éthique, scientifique, technologique. Une approche globale est donc d'emblée invalidée, car il est impossible d'enchâsser toutes ces organisations en raison de l'incompatibilité de leur objet et de leurs fondements. Ce serait là une preuve très fragile de la validité de ces constructions, parce que pour faire la preuve de ce genre de constructions lorsqu'elles s'appliquent à la communication médiatique et à l'interactivité en l'occurrence, il faudrait recourir des constructions conceptuelles plus générales, donc encore plus abstraites. On s'éloignerait de la réalité des médias interactifs plutôt que de s'en rapprocher.

Plutôt qu'une preuve qui est toujours construction, la mise à l'épreuve apparaît beaucoup plus apte à vérifier la validité de constructions conceptuelles et à les compléter, parce qu'elle implique de se confronter avec des productions et des phénomènes particuliers et situés, dans le temps, dans l'espace, et dans une culture donnée. Le grand Timonier chinois Mao Zedong (1893-1976) ne professait-il pas que pour connaître directement quelque chose ou une certaine classe de choses et pour la changer, il est impératif de participer au combat pratique ?

Deux grands types de mises à l'épreuve sont possibles : l'*aesthesis*, par l'analyse de corpus, des collections de productions médiatiques interactives et la *poiesis*, c'est-à-dire la création d'une production médiatique interactive. Ces deux termes grecs ont



été choisis à dessein, parce qu'ils ne font pas référence à des disciplines ou à des institutions, mais marquent des attitudes communicationnelles à la fois opposées et complémentaires. Les termes *émetteur* et *récepteur* des théories communicationnelles s'avèrent trop réducteurs, parce qu'ils cernent uniquement l'aspect fonctionnel du procès communicationnel, et négligent les aspects de l'implication sensorielle, motrice et cognitive des personnes.

9.1.3. *Aesthesis*

En grec ancien, le terme *aesthesis* est étymologiquement au carrefour de deux branches sémantiques opposées dans les faits, mais tout de même complémentaires. La première est recouverte par le terme *esthétique*, directement dérivé du terme grec, et qui désigne l'objet de l'histoire et de la théorie de l'art. La seconde, recouverte par le terme *sensation*, se situe au plan de l'expérience et de la pratique. La sensation est beaucoup plus que le résultat de la stimulation de nos sens; elle est génératrice d'affects qui touchent le corps et la pensée des individus. Les Grecs anciens opéraient une distinction entre les *sensations naturelles* et les *sensations acquises*, les premières étant directement reliées au corps, alors que les second relèvent de l'ordre intellectuel.

Sous l'angle naturel, l'*aesthesis* désigne les émotions et les réactions spécifiques et subjectives des personnes à une production, médiatique en l'occurrence. Parmi les réactions qu'on peut appeler esthétiques, il y a le plaisir et la satisfaction, ou à l'opposé le déplaisir, le dégoût, la révolte. Sous l'angle intellectuel, les réactions de l'*aesthesis* consistent en une pratique analytique, souvent implicite. Celle-ci consiste à comparer l'oeuvre à d'autres productions d'un corpus de référence, de manière à dégager des informations, à la fois structurales et conceptuelles, qui permettent d'identifier les différences et les similarités qui les particularisent et les ordonnent. Ces informations viennent enrichir les connaissances ainsi que les expériences acquises, qui seront convoquées lors d'analyses subséquentes.

La pratique de l'analyse de corpus, dont la méthode générique est exposée dans une prochaine section, recouvre l'*aesthesis*. Cette pratique permet véritablement de



mettre à l'épreuve les théories et les modèles proposés par les universitaires, dont celles qui sont exposées dans cet ouvrage. La preuve ne pourra cependant qu'être partielle, car il faut que les construits théoriques s'avèrent pertinents pour l'*aestheisis*.

9.1.4. *Poiesis*

En grec ancien, les points de vues sur le terme *poiesis* divergent et se complètent. Pour Platon, la *poiesis* revient à rendre quelque chose visible, à provoquer l'apparition de cette chose, ou encore à faire exister ce qui autrement serait invisible ou non-existant. La *poiesis* n'est pas le résultat de l'exercice d'une volonté ou des intentions créatrices, mais le produit de l'*aletheia*, qui signifie *révélation, dévoilement*. Pour Aristote, la *poiesis* désigne toute activité de production, c'est-à-dire dont la finalité se prolonge au-delà d'elle-même en un résultat ou en un produit tangible. Pour Platon, la *poiesis* se situe en dehors du *logos* qui renvoie à l'acte de dire et à la chose dite, entre le langage et la pensée, et renvoie à une forme d'inspiration divine, d'ailleurs, le terme *enthousiasme* a pour racine le terme *entheos*, qui signifie « plein de dieu ». Pour Aristote, la *poiesis* se situe en dehors de la *theoria* (c'est-à-dire de l'activité fondamentale du premier moteur, la métaphysique), parce qu'elle est provisoire, mise en forme par essais et erreurs, fruit de l'expérience vécue.

La création médiatique, forme de *poiesis*, constitue une autre façon de mise à l'épreuve les théories et les modèles universitaires. Amener quelque chose à l'existence implique une énergie créatrice et une force, à la fois libératrice et contraignante, qui pousse la matière à prendre forme. C'est assurer, par des actes de matérialisation, le passage entre le matériau brut de la raison — constitué d'idées, de concepts, de schématisations — et surtout de l'imagination — symboles, fantasmes, fantaisies — vers un matériau tangible, médiatique et interactif en l'occurrence. Ces actes s'inscrivent dans la tension existentielle qui s'instaurent entre les potentialités de la raison et de l'imagination et, d'autre part, la fermeture de la matière et la finitude de nos vies. Cette actualisation dans un média donné est le résultat d'un intense échange de formes et de ce qui est excès de



forme, c'est-à-dire l'inconnu, l'informe à venir, la production, l'oeuvre. La *poiesis* oblige à se dépasser soi-même pour permettre la découverte, le dévoilement de cette inconnue, l'oeuvre, qui prend ses aspects visuels, sonores et tactiles, en envahissant par sa texture les espaces et les interstices du monde sensible.

9.1.5. Une boucle bouclée

Cet ouvrage a été élaboré à partir d'un enseignement étalé sur plus de dix ans ; il a été écrit et révisé sur plus de cinq ans. Au terme de l'écriture, j'en arrive, pour conclure, à la nécessaire mise en pratique par l'analyse de corpus et par la création. Ces deux genres de travaux sont demandés aux étudiants qui suivent l'enseignement des médias interactifs. On reproduit ci-dessous le programme détaillé des travaux demandés.

1.- Analyse de corpus

50 %

Travail s'échelonnant sur toute la session, réalisé en équipes de 2, comportant 4 étapes :

- | | |
|---|-----|
| 1.- Atelier de familiarisation : décrire la structure , déterminer le genre et isoler certaines figures d'une production montrée en classe | 5% |
| 2.- Constitution d'un corpus de 3 productions : justification du choix et identification du genre | 5% |
| 3.- Exposé en classe | 20% |

Comporte les éléments suivants :

- contextualisation les productions
- identification le genre et la structure de chacune d'entre elles.
- synthèse analytique par différences et similarités.
- présentation et illustration d'au moins 5 figures dépistées dans au moins deux oeuvres du corpus.

Évalué selon les critères suivants :

- | | |
|--------------------------------|----|
| - aisance dans la manipulation | 5 |
| - qualité de la présentation | 5 |
| - pertinence du propos | 10 |

Un document de présentation doit être distribué en séance.

- | | |
|----------------------------------|-----|
| 4.- Dossier d'analyse sur le Web | 20% |
|----------------------------------|-----|

Suite aux commentaires obtenus en séance, un dossier d'analyse doit être produit sur le Web, dans lequel on reprendra dans tous leurs détails les éléments présentés oralement, sous forme de texte avec images, et liens à l'appui.

Évalué selon les critères suivants :

- | | |
|----------------------------|----|
| qualité de la présentation | 5 |
| qualité de la langue | 5 |
| justesse de l'analyse | 10 |



2.- Raconter une histoire**50%**

Travail s'échelonnant sur toute la session, réalisé en équipes de 2, comportant 3 étapes :

- 1.- choix d'un mythe, d'une fable, d'une légende, d'un conte, avec du merveilleux ou du fantastique ainsi que des personnages archétypaux, justification du choix 5%
- 2.- synopsis de la version interactive : 20%
 - découpage en scènes et transitions
 - forme d'interactivité, type d'activité
 - caractérisation du monde
 - caractérisation des personnages
 - pour chaque scène : mise en place, montée de la tension, résolution
- 3.- réalisation avec des avatars : 25%
 - BD interactive, avec image statique et texte, forme hypermédia des pages Web
 - environnement pseudo-immersif avec asservissement et animation des personnages

La boucle est bouclée par cet ouvrage, qui comporte à la fois des constructions conceptuelles organisées en thématiques, et suggère des pistes de travail pour poursuivre et consolider les apprentissages théoriques.

9.2. Analyse de corpus

L'analyse de corpus est une pratique analytique particulière, appliquée à une collection d'entités constituée pour l'analyse. Comme on l'a déjà dit plus haut, elle consiste à comparer ces entités pour dégager des informations, à la fois structurales et conceptuelles, qui permettent d'identifier les différences et les similarités qui les particularisent et les ordonnent. L'analyse de corpus participe de l'*aesthesis*, de la sensation raisonnée, et permet d'obtenir des connaissances par l'expérience. Ici, on va passer en revue les différents aspects et les différents concepts de l'analyse de contenu. L'idée n'est pas de fournir un guide méthodologique détaillé, car la pratique est déjà établie dans plusieurs domaines, mais de fournir les informations suffisantes pour que le lecteur puisse entamer ses propres analyses de corpus.

9.2.1. Source et caractéristiques de cette pratique

La pratique n'est pas nouvelle. Ce type d'analyse se pratique avec certaines variantes dans différentes sphères de la connaissance, et sous différents noms.



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

D'abord utilisée dans les années 1940 par des ethnolinguistes qui étudiaient les langues autochtones, cette pratique a été par la suite adoptée par les linguistes d'allégeance structuraliste. Elle s'est ensuite répandue dans les sciences humaines et sociales sous une appellation un peu différente, à savoir *l'analyse de contenu* ou *l'analyse de discours*, autant du côté anglo-saxon que francophone. Elle se pratique aussi en littérature sans être formalisée comme telle. Laurence Bardin (1977) définit l'analyse de contenu comme un ensemble de techniques visant, par des procédures systématiques et objectives de description du contenu des messages, à obtenir des indicateurs (quantitatifs ou non) qui permettent d'inférer des connaissances relatives aux conditions de production et de réception (variables inférées) des messages communiqués.

Au lieu d'utiliser un cadre interprétatif prédéterminé projeté sur les objets à analyser, l'analyse de corpus a pour but, dans un premier temps, de faire émerger ce cadre empiriquement, et ensuite de valider celui-ci. Il s'agit d'une recherche de type inductive, qui vise à identifier des régularités et, éventuellement, des fractures dans la collection d'entités qui composent le corpus. Le processus d'interprétation est itératif, et permet de dériver de façon systématique et quasi-objective des récurrences, des catégories, des thématiques, des formes, des figures. Ainsi, l'analyse de corpus se pratique pour étudier un phénomène qu'on ne connaît pas, ou seulement imprécisément.

D'un point de vue psychanalytique, l'analyste lui-même doit se trouver dans une situation d'immanence, c'est-à-dire s'inclure dans le corpus comme sujet d'analyse (*analysand*). L'analyse est une pratique de transformation du corpus. Durant cette activité s'enclenche un processus d'activation mutuelle à travers lequel le sujet évolue par son implication. Dans les termes de la sémiotique de Roland Barthes, il y a intersection entre le sujet diachronique et le corpus qui est, lui, synchronique.

L'utilisation de l'ordinateur a grandement facilité ce type d'analyse lorsqu'elle est appliquée à des matériaux langagiers inscrits en texte. De fait, il est alors possible de reconnaître des mots, de les comparer, de les dénombrer, ce qui impossible à faire avec une image, une trame sonore ou une vidéo. Des concepts comme celui de



cooccurrence ont été développés pour l'analyse de contenu à l'aide d'ordinateurs. La cooccurrence est l'indice qui prend en compte, pour un terme donné, la co-présence non accidentelle et quantitativement significative d'autres termes.

Le mot *corpus* (*corps* en latin) désigne tout ensemble composé de plus d'un texte ou d'une œuvre. L'analyse d'un corpus se distingue de l'analyse d'entités uniques en ce qu'elle vise un niveau plus général. Plus précisément, elle veut mettre à jour l'organisation des entités particulières sur le plan formel, thématique ou autre, ainsi que l'ampleur et le type de variation recensée.

Le corpus ne se réduit pas à une collection d'exemples utilisés pour expliquer les règles de fonctionnement d'une langue, d'une société ou encore d'un média comme ici. C'est un véritable dispositif heuristique sur le matériau brut, qui permet non seulement de valider des concepts et modèles déjà construits, mais de découvrir des aspects nouveaux et inattendus du phénomène étudié.

9.2.2. Échantillonnage et représentativité

Il est à peu près toujours impossible de recueillir tous les textes ou plus généralement toutes les œuvres relevant du phénomène particulier que l'on souhaite étudier, sauf si leur production est limitée dans le temps et l'espace, bien conservée et accessible. De manière plus réaliste, on peut constituer un échantillon représentatif de la variété des individus, ce qui ne va cependant pas sans difficultés. La valeur du portrait des tendances sera d'autant plus précise que le corpus sur lequel repose l'analyse est représentatif de la population entière, autant sur le plan de la variété que de la proportion. Cette représentativité repose sur une estimation de l'analyste qui doit se garder de biaiser le travail à partir de ses préconceptions du phénomène à observer. Toute la discussion porte sur les critères de sélection: est-ce qu'il faut inclure tous les cas rares, qui s'éloignent beaucoup des tendances générales observées ? Faut-il inclure d'autres entités dont la variabilité est nulle et qui sont très communs ?

Dans un premier temps, le corpus apparaît hétéroclite. Ensuite, une préanalyse permet de dégager des tendances, d'établir des critères d'identification et de



classification. Lors de cette préanalyse, des règles d'exhaustivité, de représentativité et d'homogénéité doivent être induites sans connaissance préalable. C'est là l'aspect sensible des corpus: il faut trouver une classification en vertu de laquelle tous les types sont également représentés et opérée de telle manière que l'ensemble des variations observées à l'intérieur de chaque type soit représenté. Pour ce faire, on doit procéder de façon itérative, et à chacune des itérations, le portrait global se précise.

Une interprétation « flottante » constitue le point de départ de l'appropriation d'un premier ensemble restreint d'entités, issus d'un dépouillement préliminaire. C'est sur cet ensemble que s'effectue un premier tri sommaire. Durant cette première prise de contact dite « intuitive » avec les entités à analyser, les premières pistes de travail émergent.

Ensuite, les itérations s'opèrent en considérant de nouveaux exemplaires à inclure dans le corpus, et en validant graduellement la proto-classification en lui apportant les correctifs nécessaires. À partir d'un certain point, les nouveaux exemplaires se révèlent appartenir à l'un ou l'autre des types connus; parfois, un exemplaire déjà inclus dans le corpus sera laissé de côté au profit d'un autre plus représentatif. Puis, plus tard, si aucun changement ou aucune nouveauté n'apparaît après considération de nombreux exemplaires, on peut considérer le corpus comme clos.

Par contre, dans certains cas comme celui des médias interactifs, l'exhaustivité du corpus n'est ni possible, ni souhaitable. Comme il s'agit d'un domaine d'expression en plein développement, apparaissent de nouveaux exemplaires au fil du temps, qui viennent remettre en question la classification préalablement développée.

9.2.3. Comparer, coder, compter

La procédure d'échantillonnage qui vient d'être examinée constitue la première étape de l'analyse de corpus. Comme on l'a vu, cette étape est cruciale parce qu'elle conditionne la suite des opérations. Puis vient l'analyse proprement dite, qui consiste, dans un premier temps, à identifier les similarités et les différences sur les



plans de la structure, de la thématique, du traitement ou de tout autre aspect que la nature des entités révélera pertinent.

Dans le cas d'une analyse de corpus de type rhétorique comme celle qui s'est vue développer au chapitre précédent, les similarités et les différences s'observent aux plans de la structure, du genre et des figures. Dans le cas d'une analyse de corpus qui touche au contenu, l'observation des similarités et des différences amène à identifier des types de contenus différents et à leur assigner des catégories. Celles-ci seront par la suite sommées et dénombrées à l'aide d'outils statistiques, qui apportent une validité apparente aux résultats. La catégorisation est cruciale pour l'analyse de contenu; une fois les entités catégorisées, le lien avec des catégories assignées et le contexte est rompu. Préalablement, une grille d'analyse doit avoir été constituée en fonction des régularités et des variations observées entre entités. La catégorisation d'un type de contenu donné résulte soit d'une interprétation du contexte, soit de l'inférence de variables externes au contenu, et qui permettent réinjecter dans l'analyse des éléments du contexte concernant le producteur (psychologique, démographique, sociologique, etc.) ainsi que la situation de production.

La catégorisation a pour but d'explicitier des différences et des similarités en annotant l'information implicite produite par l'analyse. Elle sert aussi à réduire la diversité des configurations particulières, en les organisant en types, identifiés par des catégories. Une fois le corpus catégorisé, sa puissance heuristique se trouve augmentée. Les catégories peuvent à leur tour faire l'objet de regroupements, pour constituer des variables complexes qui deviennent des indicateurs de grandes tendances. Peuvent alors intervenir des méthodes informatisées de traitement mathématiques, statistiques ou encore probabilistes, ce qui permet de traiter des corpus de grande envergure.

Qu'elle soit structurale, sémantique, inférée, la catégorisation apparaît essentielle dans les applications linguistiques, dans la recherche documentaire, ainsi que dans la méthodologie en sciences humaines et sociales. La pratique de la catégorisation peut aussi être utilisée avec profit en littérature, en art, en musique, etc.



9.2.4. Une base de données collective

À l'intérieur de la recherche participative sur la rhétorique des médias interactifs menée parallèlement à la rédaction de ce livre ont été développées deux bases de données interreliées. La première consiste en un corpus catégorisé de productions médiatiques interactives, et la seconde renferme les figures résultant de l'analyse d'individus répertoriés dans le corpus. La base de données de figures a été présentée au chapitre précédent.

Les catégories retenues sont descriptives et servent à classifier les productions médiatiques interactives à partir des informations suivantes: 1) le type de structure : arborescente, séquentielle, labyrinthique, etc. ; 2) le genre : documentaire, répertoire, fiction, hypermédia, poésie, jeu d'aventure, jouet sonore, zine, etc., 3) le traitement : grand public, expérimental, ludo-éducatif, etc., 4) les thématiques. Outre ces catégories, on trouve 5) une description des aspects remarquables de la production et 6) un commentaire expliquant pourquoi ces aspects sont remarquables et 7) un fichier associé contenant des images-écrans, des vidéos, etc.

9.3. Un opéra médiatique interactif

Nous allons maintenant nous arrêter à un type bien précis de productions interactives, à savoir l'*opéra médiatique*. Dans un premier temps, l'opéra sera défini en tant que genre qui fait se fusionner dans un spectacle grandiose les dimensions dramatiques, vocales, instrumentales et scéniques. Puis on explorera les conséquences de l'introduction des médias interactifs parmi les arts d'expression précédents. L'opéra qui inclut les médias interactifs est moins basé sur la fusion que sur l'assemblage hétérogène de contributions médiatiques et des arts d'expression traditionnels. Aucune contribution médiatique n'a de priorité sur l'autre dans le façonnement de leur valeur esthétique ou de leur signification culturelle. Enfin, à titre d'exemple, on présentera l'ébauche du synopsis d'un opéra médiatique, accompagné de quelques illustrations projectives.



9.3.1. Le genre opéra

Dans sa signification usuelle, le terme *opéra* désigne des dramaturgies musicales rendues par la parole chantée et accompagnée d'une performance gestuelle. Ce terme est emprunté à l'italien, langue du pays d'origine du genre. Il est l'abréviation de *opera di musica*, qui signifie littéralement « œuvre musicale ». Dès son étymologie, le terme *opera* est générique et pluriel, et désigne le résultat de la *poiesis*, mais sans spécifier la forme de celle-ci. En latin, le terme *opera* est la forme plurielle de *opus*, qui veut dire « travail », mais qui désigne surtout le résultat d'un travail, la chose fabriquée. En français, ce terme est bien sûr traduit par *œuvre*.

L'opéra est pluriel parce qu'il fait coexister plusieurs arts de la représentation : la musique, le chant, la gestuelle, la mimique, le décor, la lumière, et tout récemment les médias. Depuis ses débuts, l'opéra se fait holiste, non par assemblage, mais par fusion. Ainsi par exemple, la parole est subordonnée au tempo musical, ce qui établit une tension entre l'intelligibilité et l'esthétisation de l'émission; le matériau sonore résultant de la fusion devient une sorte de langage musical à part entière. L'opéra est donc un art de mélanger les arts et de les faire coexister, tout en étant aussi un art d'unification, car il permet d'atteindre une densité dramatique et une puissance expressive sans commune mesure avec celles du théâtre parlé ou du récital de chant.

Depuis toujours, l'opéra a été dotée d'une force de frappe soulignée entre autre par Nietzsche dans *La Naissance de la Tragédie* (1872). Cet impact sur les émotions se déploie au travers de la musique mais n'est jamais totalement assujetti ou normalisé par celle-ci. Cette force émane de la dramaturgie, mais l'effet de la parole poétique, qui est référence, conjugué à l'environnement sonore, devient aussi et surtout substance. La scénographie de l'opéra et même la construction de certains édifices qui y consacrés veulent immerger le public dans le spectacle et leur faire vivre des expériences impossibles ou interdites dans le monde de la réalité. Réalité que l'impact sensoriel et esthétique de l'opéra permet de laisser momentanément derrière soi.



La pratique qui consiste à combiner différentes formes d'expression remonte à l'Antiquité. Elle a ensuite réapparu avec le premier opéra *Dafne* (1597) de Jacopo Peri (1561-1633), chanteur et musicien à la cour des Médicis à Florence, et inventeur du style *representativo*, plus relevé que le parler et moins régulier que les mélodies du chant. Le premier opéra majeur est *Orpheus* (1607), composé par Claudio Monteverdi (1587-1643). L'opéra est demeuré un divertissement de la noblesse italienne et des cercles intellectuels jusqu'en 1637, lorsque la première salle consacrée à l'opéra s'est ouverte à Venise. Le succès fut tel que l'opéra s'est répandu à travers l'Italie et ensuite le reste de l'Europe. L'opéra a évolué dans plusieurs directions : vers l'oratorio et le drame musical d'une part, et, sur un ton plus léger, vers l'opéra comique et le théâtre musical, aussi appelés comédies musicales.

Le mode privilégié de l'opéra est l'*allégorie*, c'est-à-dire un mode d'expression qui différencie singulièrement la forme et la signification. Similairement, un décalage s'installe entre l'action dramatique référentielle et désignative, portée par les mots et les gestes, et la trame musicale à laquelle elle est assujettie. Cette trame constitue un mode d'expression englobant mais non spécifique: son ouverture exacerbe la différence avec la composante dramatique, la comble ou encore la recouvre entièrement. Ainsi, dans une analyse de type rhétorique, on peut étudier, séquence après séquence, la relation de conformité ou de non conformité entre les différents arts de la représentation concurrents.

La parole de la voix chantée peut se conformer ou non à l'enveloppe instrumentale ou au jeu scénique. De la non conformité des modes d'expression naissent des figures qui ajoutent à l'impact de l'oeuvre, mais opacifient aussi sa signification. Bref, la non-conformité découvre et occulte à la fois. Cette opacité de la signification déplace l'attention sur l'absence ou sur la perte, ce qui laisse entrevoir des profondeurs mystérieuses dans lesquelles les significations originales auraient été perdues.

9.3.2. *L'opéra et les médias*



Les opéras contemporains suivent deux tendances opposées. Soit ils reproduisent une stylistique traditionnelle avec un orchestre dans la fosse, les chanteurs sur la scène, et une histoire qui se raconte. ou s'approprient les expériences de la modernité dramatico-musicale des années 1960-1970, entre autres celles de Luciano Berio (1925 - 2003), de Philip Glass (1937 -). L'invention musicale est soutenue par une mise en scène novatrice, et par un décloisonnement du jeu au profit de la performance ou de la manoeuvre. Soit, conformément à la nature totalisante et fusionnelle propre au genre, ils intègrent des médias et des nouvelles technologies aux arts d'expressions habituels de l'opéra, c'est-à-dire la parole dramatique chantée, la théâtralité — gestes, costumes, décors, éclairages et autres effets spéciaux — et l'enveloppe instrumentale.

Depuis le début des années 1960, on assiste à toutes sortes de tentatives d'introduction, sur la scène opératique, de médias comme arts d'expression à part entière : la vidéo, la synthèse et le traitement sonore, la télévision, et plus récemment des médias interactifs — le Web sur Internet, les environnements immersifs, les vêtements réactifs, le *biofeedback*, la robotsculpture, etc. Ces très nombreuses tentatives d'intégration de différents médias à toutes sortes de niveaux représentationnels ont pour effet d'amplifier l'impact de l'opéra traditionnel.

L'opéra devient médiatique à partir du moment où l'environnement dans lequel se déroule le spectacle est amplifié par des médias audiovisuels, contrôlés ou non par des technologies numériques. Ainsi, entre autres, la scénographie de l'opéra se trouvera amplifiée par la projection d'images fixes ou animées, de vidéo sur des écrans géants situés à l'arrière ou sur les côtés de la scène. L'ambiance sonore sera amplifiée par *spatialisation*, c'est-à-dire par un rendu sonore qui, par ses particularités acoustiques comme la réverbération, évoque la position d'un corps dans un espace physique. Ces deux amplifications permettent de contextualiser l'action dramatique davantage et de manière plus flexible .

Le contrôle des arts de la scénographie par programme d'ordinateur permet un autre type d'amplification, soit en gérant une liste de « cue », soit en utilisant des calculs aléatoires comme source du contrôle des médias. Cela vient ajouter un



aspect imprévu, une diversité, en multipliant les combinaisons possibles à partir d'un nombre restreint d'éléments de base, ou en modifiant le traitement de l'un ou l'autre de leur paramètre. Ainsi, on peut réaliser en temps réel des collages aléatoires de séquences d'images ou de sons, ou encore générer des compositions génératives, qui se déploient dans le temps en fonction de certaines règles appliquées aux éléments en présence et d'une situation qui se trouve constamment modifiée, à laquelle il faut s'adapter.

9.3.3. Interactivité

Au-delà de l'amplification, l'introduction de l'interactivité bouleverse la forme opératique, aussi bien du côté des participants que des interacteurs ou de l'intrigue. L'état initial se trouve alors *augmenté* plutôt que simplement *amplifié* comme précédemment. L'interactivité de cet opéra médiatique peut s'exprimer sur plusieurs plans. On donne ici un aperçu non exhaustif de possibilités qui doivent encore être explorées et intégrées en un spectacle significatif.

L'interactivité de type immersive induit un effet de présence. Lorsque l'environnement présenté constitue le décor de l'opéra, ce dispositif devient un puissant simulateur symbolique et émotionnel. En effet, sur le plan perceptuel, les mondes imaginaires présentés sont rendus crédibles. Cet effet peut être augmenté de plusieurs façons. Par exemple, l'incrustation en temps réel de personnages sur des images réelles ou de synthèse augmente l'effet immersif de la scénographie. Ainsi, une scène sera plus crédible si le personnage est bien positionné et bien proportionné sur la colline, au lieu de se retrouver devant une toile de fond peinte ou projetée. Par ailleurs, si certains éléments constitutifs de l'environnement immersif sont modifiés en temps réel, par la gestuelle ou par les signes vitaux des participants aux costumes augmentés, ces environnements deviennent asservis au présent de l'action dramatique et à la puissance des personnages.

L'introduction d'éléments médiatiques dans les costumes ajoute une autre dimension d'interactivité, à savoir le contrôle volontaire ou involontaire de paramètres du spectacle. Parmi les composants médiatiques ainsi introduits, on



retrouve les microphones, les caméras et les hauts-parleurs ; les costumes serviront aussi de surface de projection. Les microphones servent à capter localement les sons dans le voisinage du personnage, y compris ceux que produisent les spectateurs. Les caméras servent à capter la scène du point de vue du sujet sur lesquelles elles sont installées. Ces captations sont traitées en temps réel et réinjectées dans le spectacle, sur les écrans géants ou encore sur les participants eux-mêmes. Des exemples de traitements sont abordés plus loin. Une autre utilisation des microphones inclus dans les gants et les haut-parleurs incrustés dans les costumes consiste à produire un retour de son (*feedback*) et de contrôler celui-ci par une gestuelle significative.

Les costumes des participants peuvent aussi être augmentés de capteurs volontaires. Des interfaces activés par les mains, les pieds ou la voix des participants peuvent quant à eux être augmentés de capteurs involontaires, ou *biocapteurs*, qui enregistrent leurs signes vitaux : activité cérébrale, tension artérielle, conductivité de la peau.

À l'interactivité des costumes s'ajoutent de véritables interactions si les spectateurs sont appelés à participer activement et directement au jeu dramatique. Par exemple, certains d'entre eux pourraient se voir affublés de parties de costumes médiatiques, ou pourraient être entraînés à prendre activement part au jeu dramatique, non seulement en tant que figurant, mais aussi à titre de personnage.

9.3.4. *Contrôle*

Par le biais de ces interfaces, les participants exercent un contrôle volontaire ou involontaire sur le déroulement d'un tableau et sur les dimensions de la scénographie. Par exemple, ils peuvent contrôler la sélection d'une source vidéo pour projection, le niveau et la nature d'images incrustées par dessus les autres objets de projection, le contrôle du niveau d'une source sonore, etc. Les données recensées sont réinjectées dans le spectacle selon deux modalités, soit par



l'asservissement direct, soit par la sommation et le déclenchement à partir de certains seuils.

Exemple simple d'asservissement: plus le personnage est calme, plus le volume du chant que produisent ses gestes sera bas et inversement. Autre exemple: un projecteur de poursuite capable de reconnaître la position d'un participant et de modifier sa position en fonction de ses déplacements. Ou encore des biocapteurs couplés à des actuateurs modifient l'aspect physique du costume en révélant les émotions ressenties; par exemple, des voilures gonfleraient l'aspect physique d'un personnage en colère.

Le système de contrôle de l'opéra est doté de trois composants principaux : les costumes des personnages, le réseau et la régie. Les personnages sont reliés entre eux et à la régie par un réseau local qui achemine à chacun les données captées et les instructions transmises en réaction. La régie comporte un module de sommation : un automate cumule l'ensemble des données en des indicateurs, et, en fonction de seuils déterminés, déclenche les actions appropriées, en suivant une base de règles déterminées acheminées aux différents actuateurs, en fonction du scénario.

Selon les humeurs cumulées, des changements de points de vue sont effectués par sélection de sources lorsque sont atteints certains seuils prédéterminés. Lorsque les conjonctures requises sont atteintes, l'automate peut réaliser certaines figures en traitant l'image d'une certaine façon: solarisation, transformation des couleurs, introduction de parasites, etc.

De même, selon d'autres conjonctures, des plans symboliquement très forts peuvent être insérés dans le désordre de tous les segments de l'histoire, faisant office de *flashback*, ou, au contraire, de *flashforward*. Comme ces environnements sont sensibles à la situation de la représentation, les spectateurs ont l'impression de vivre une expérience plutôt que d'assister à une représentation.

La régie peut aussi comporter un module événementiel qui aurait pour fonction d'introduire du chaos, des perturbations dans le déroulement attendu du spectacle ; il peut être partiellement ou totalement basé sur un calcul stochastique. Celui-ci



introduit un aspect aléatoire dans le délai de déclenchement et de sélection de tel ou tel événement. Ce module peut aussi être basé sur des calculs astrologiques s'il peuvent ajouter une dimension d'imprévisibilité.

L'intrigue s'entend ici, on l'a vu, comme un ensemble d'événements qui adviennent dans le temps, qu'il s'agisse d'action ou de catastrophe. Interactif, le déroulement de l'intrigue n'est plus complètement déterminé. Des suites de tableaux peuvent être prévues, mais leur passage est assuré par un module de gestion des tableaux, à partir de la variabilité observée des données pour les paramètres pertinents. Des sommations sont effectuées de façon à détecter une montée de la tension à partir d'un ensemble d'actions locales et simultanées apparemment chaotiques, et lorsqu'un seuil est atteint, les transitions sont déclenchées.

9.4. Ève, Caïn et Abel, opéra médiatique païen

Pour clore cet ouvrage, on présente le synopsis d'un opéra médiatique. La première mouture présentée ici sera développée, et sa mise en production est prévue. Parcellaire et incomplet, ce synopsis veut mettre l'épreuve tous les concepts et construits théoriques proposés tout au long des huit chapitres. Toutefois, comme on y a déjà fait allusion plus haut, la posture n'est plus analytique, mais poétique, et le produit de la création est un opéra médiatique, tel genre qui vient de se voir décrire.

9.4.1. Thématique de l'opéra

Après coup, il est très difficile de savoir si c'est la forme opératique ou la thématique biblique qui est apparu en premier dans le projet initial. Le projet fait plutôt se croiser deux préoccupations, voire deux obsessions. La première touche aux réminiscences du paganisme de la préhistoire et de l'Antiquité, époques où les individus assumaient elles-mêmes, à l'intérieur de leur communauté, leur rapport à la vie, à la nature, au cosmos et à la divinité révélée, dont Yaveh est la figure emblématique. La deuxième obsession, c'est cette forme fusionnelle de récit, qui réunit les environnements immersifs et la performance de personnages augmentés,



pour raconter un mythe, un type d'histoire spectaculaire, qui stimule l'imaginaire et qui touche les préoccupations humaines fondamentales. Le synopsis explore d'abord l'impact du récit d'Adam et Ève sur le développement de la connaissance dans l'Occident chrétien, et puis aborde deux récits consécutifs, les enfantements d'Ève et le fratricide de Caïn sur Abel.

La *Genèse*, premier livre de l'Ancien Testament, constitue l'un des plus vieux témoignages de la culture sémite, issue des Sumériens de Mésopotamie. L'écriture sur des tablettes de signes en fer de lance ou de clous agencés suivant diverses combinaisons (d'où le nom de tablette cunéiforme, littéralement " qui a la forme d'un coin ") apparaît dès le milieu du quatrième millénaire. Le témoignage le plus ancien de ce genre de tablettes remonte à 2600 avant notre ère.

Les trois premiers livres de la *Genèse* sont chronologiquement antérieurs à l'histoire du peuple et de la culture sémite; ils livrent l'histoire de leurs origines. Le premier relate la création du monde et de l'homme en six jours par Elohim — nom générique pour la divinité —, qui sépare la lumière de la ténèbre. Dans le deuxième, Adam, le premier homme et Hawa, la première femme faite à son image, sont chassés du jardin d'Éden par IHVH — tétragramme hébraïque qui se prononce *Adonai*, littéralement " Seigneur " — pour avoir consommé le fruit de l'arbre de la connaissance, charmés par le serpent qui leur fit croire qu'ils pouvaient être les égaux de IHVH. Dans le troisième livre, Caïn et Abel, les deux fils d'Ève, font des offrandes à IHVH, qui préfère celle Abel. Plutôt que de s'améliorer, Caïn tue son frère Èbèl et encourt la punition de IHVH: il est condamné à l'errance. C'est l'épisode retenu pour l'opéra.

9.4.2. Intentions

Avant d'aborder l'exposition du synopsis de l'opéra médiatique, il apparaissait opportun d'énumérer les principales intentions qui portent ce projet de création, autant sur le plan du contenu que de la forme :

Explorer les rapports entre frères et sœurs ainsi que les rapports avec la représentation de l'autorité : soumission, révolte, autonomie, etc.



Explorer la bipolarité des personnes, la violence destructrice que les gens exercent les uns sur les autres dans le but de détruire plutôt que faire mieux, à partir d'un cas extrême, le fratricide, le meurtre du frère.

Explorer les émotions de la spiritualité : le sacrifice et les autres rituels du paganisme.

Explorer la copulation et la recherche d'orgasme par l'excitation corporelle.

Explorer sur le plan du spectacle la maternité, l'expulsion, geste de vie où la joie rejoint la douleur.

Explorer la forme opératique.

Explorer la présentation d'une histoire dans un environnement immersif réel avec des acteurs augmentés, munis de capteurs et d'actuateurs.

Explorer la dramaturgie à partir de l'algorithme d'un dispositif cybernétique, basée sur une homéostasie sans cesse mise en péril par les événements que provoque le comportement des spectateurs.

Explorer la sommation par règles de l'état du monde, échantillonné dans un environnement chaotique où se côtoient de multiples simultanités, pour exercer le contrôle dramatique du récit de l'histoire.

Explorer les diverses sources d'expression sonore : instruments traditionnels, accordéon, trompette, flûte, ainsi que la nouvelle lutherie, instruments inventés à base de nouvelle technologie, modulation de *feedback* liée à la gestuelle, etc.

Explorer la captation des signes vitaux des participants et leur réinjection dans le déroulement de l'histoire.

Explorer les costumes à voile qui peuvent se gonfler dans certains états.

9.4.3. *Découpage et appropriation de l'histoire*

Au moment d'adapter une histoire au mode de récit interactif, il faut tout d'abord découper la séquence des événements (du mythe original par exemple) et les ordonner. Dans un premier temps, voici le texte original de l'histoire :



Adam connut Eve, sa femme; elle conçut, et enfanta Caïn et elle dit: J'ai formé un homme avec l'aide de l'Éternel. Elle enfanta encore son frère Abel. Abel fut berger, et Caïn fut laboureur. Au bout de quelque temps, Caïn fit à l'Éternel une offrande des fruits de la terre; et Abel, de son côté, en fit une des premiers-nés de son troupeau et de leur graisse. L'Éternel porta un regard favorable sur Abel et sur son offrande; mais il ne porta pas un regard favorable sur Caïn et sur son offrande. Caïn fut très irrité, et son visage fut abattu. Et l'Éternel dit à Caïn: Pourquoi es-tu irrité, et pourquoi ton visage est-il abattu? Certainement, si tu agis bien, tu relèveras ton visage, et si tu agis mal, le péché se couche à la porte, et ses désirs se portent vers toi: mais toi, domine sur lui. Cependant, Caïn adressa la parole à son frère Abel; mais, comme ils étaient dans les champs, Caïn se jeta sur son frère Abel, et le tua. L'Éternel dit à Caïn: Où est ton frère Abel? Il répondit: Je ne sais pas; suis-je le gardien de mon frère? Et Dieu dit: Qu'as-tu fait? La voix du sang de ton frère crie de la terre jusqu'à moi. Maintenant, tu seras maudit de la terre qui a ouvert sa bouche pour recevoir de ta main le sang de ton frère. Quand tu cultiveras le sol, il ne te donnera plus sa richesse. Tu seras errant et vagabond sur la terre. (*Genèse 4 : 1-12*)

À partir du précédent texte, on a opéré un découpage en segments ou tableaux. Les tableaux suivis d'un astérisque peuvent être joués en parallèle :

- 1) copulation d'Adâm et de Hava ;
- 2) intervention de IHVH ;
- 3) enfantement de Caïn et de Ébèl ;*
- 4) au bout de quelque temps ;*
- 5) offrande ;*
- 6) considération de IHVH ;*
- 7) réaction de Caïn ;
- 8) rencontre entre Caïn et Ébèl ;
- 9) meurtre ;
- 10) interrogatoire de Caïn par IHVH ;
- 11) Caïn est honni par IHVH ;

Ce découpage manifeste déjà une appropriation de l'histoire, la trace d'une activité poétique en fonction des intentions énoncées plus haut et d'une sensibilité personnelle.

En premier lieu, une importance particulière est apportée à l'enfantement d'Ève, ce qui me permet d'explorer les thèmes de la sexualité, du plaisir et de la douleur de la copulation, ainsi que de l'enfantement consécutif à la fécondation (1-3).



Ensuite, la tension s'établit graduellement sur un très long moment, ce qui ménage une lente montée dramatique. Parallèlement, les deux protagonistes principaux vont s'engager dans des événements impliquant aussi les spectateurs, ce qui permet de leur construire petit à petit une personnalité (4).

Enfin, l'histoire se dénoue à travers la scène de l'interrogatoire, au cours de laquelle IHVH condamne et punit Caïn pour le meurtre d'Abel. Mais ce dénouement peut prendre deux directions. Les spectateurs doivent choisir par vote si Caïn doit être puni ou pas. Dans le cas où ils choisissent de ne pas le punir, une alternative à la fin de l'histoire est proposée: lors de l'interrogatoire, Caïn va tenir tête à IHVH et l'insulter au nom de la justice et du scepticisme ; IHVH se met alors en colère et provoque la fin du monde. On se retrouve alors dans le climat que décrit l'*Apocalypse* de Saint-Jean (10-11).

9.4.4. Personnages

Ève est un personnage secondaire dans le mythe original. Elle est en quelque sorte un instrument de transition entre l'histoire dans laquelle elle joue un rôle central (la consommation du fruit de la connaissance et l'exil de l'Éden après la désobéissance), et l'épisode de Caïn et Abel. J'ai choisi de faire d'Ève un personnage de premier plan et de consacrer le début de l'opéra à l'enfantement des deux frères. J'en ai fait une véritable mère, qui vit intensément le plaisir et la souffrance en même temps. Elle est gitane et joue de l'accordéon. Son comportement: elle manifeste une féminité exacerbée, notamment dans son choix de son partenaire. C'est une femme qui copule, qui jouit, qui porte des enfants dans son ventre et qui enfante.

IHVH est un personnage très important dans le mythe original. C'est le personnage central de l'Ancien Testament, qui livre l'histoire de ses rapports aux hommes. Il est le créateur de l'homme mais surtout celui qui interdit, qui juge et qui punit les transgressions. J'ai choisi d'en faire un personnage de second plan, absent, et de réduire sa présence physique à une voix enregistrée et à un spectre lumineux à l'écran. C'est une divinité vengeresse, sa voix est grave et vibrante, il impose sa



volonté, il est en colère. Son instrument : les grandes orgues. Son comportement : il insuffle la vie, juge les offrandes, questionne, sanctionne.

Caïn est l'un des protagonistes de l'histoire. Sédentaire, il occupe et cultive la terre, ce qui lui vaut la qualification d'homme « glébeux ». C'est un artisan forgeron, charpentier, à la personnalité narcissique et fuyante. Il est trompeur et violent. Son instrument : des bruits industriels sourds et percussifs, ou stridents comme le métal que l'on affûte. Son comportement : ouvrier, il construit son autel (soudure, rectifieuse, martèlement), il utilise les autres, il est colérique, agressif.

Abel est l'autre protagoniste de l'histoire. Berger nomade, il se déplace dans des espaces sans les posséder. C'est un artiste, androgyne, acrobate. Sensible à son environnement, il est empathique et gracieux. Son instrument est la flûte. Son comportement : il joue, danse, convertit les spectateurs autour de lui en artistes et fait du spectacle avec eux.

Le caractère et le jeu des personnages sera développé selon une méthode somatique, en mêlant les attitudes tragiques, comiques, la danse et l'acrobatie. Cette méthode tente d'établir une synthèse entre les approches psychiques de Konstantin Stanislawski (1863-1938), la méthode de dépouillement et de dépassement de l'acteur que développe Jerzy Grotowski (1933-1999), et la création collective par improvisation en situation.

9.4.5. Particularités médiatiques de la scénographie et des costumes

L'opéra se tient dans une « boîte noire », c'est-à-dire une salle de spectacle plane carrée ou rectangulaire d'au moins 15 mètres de côté, si possible peinte en noir. Deux toiles de 6 mètres sur 4 montées face à face sur des fils de fer et un peu inclinées délimitent l'espace et servent d'écran. Deux structures, les autels, occupent l'espace entre les écrans. Érigées en hauteur, ces structures permettent d'y introduire des spectateurs et d'occuper l'espace sur plusieurs niveaux. Les autels constituent les principales aires de jeu. Les autels intègrent les composantes médiatiques et leur régie.



Des projections sur les écrans (qui déterminent l'extérieur de l'aire de jeu) forment l'environnement visuel, tiennent lieu de décor. La projection sur les écrans *médiatise* le spectacle en présence. Cette médiatisation prend le format télévisuel. Le montage en temps réel d'images captées par les différentes caméras disséminées dans l'environnement multiplie les points de vue, ce qui permet de cadrer le spectacle et d'isoler certaines actions, de focaliser sur d'autres. Les spectateurs ne pourront pas voir *tout* le spectacle; parfois, lorsque l'action se déroule auprès d'eux (voire les implique directement), ils sont aux premières loges, mais lorsque l'action prend place ailleurs, les écrans sont là pour retransmettre le spectacle. La captation reprend les points de vue traditionnels (en vol d'oiseau, en plongée, subjectif) et se concentre sur le personnage qui fait l'action, sauf quand l'instance de médiation télévisuelle est personnifiée par l'équipe de tournage.

L'environnement sonore se répartit sur trois plans : *moyen* autour de chaque autel pour les chants des personnages; *large quadrphonique* pour l'ambiance générale (sonniveau sera sensible à la tension dramatique et pour IHVH); *rapproché*, à partir de sources sonores situées, à savoir les instruments eux-mêmes, réels ou inventés, et les diffuseurs inclus dans les costumes des personnages.

L'éclairage est assuré à partir des structures des autels, éclairées par l'intérieur. Les actions qui se déroulent à l'extérieur des autels sont éclairées par les projecteurs de poursuite robotisés, assurant un éclairage optimal pour les captations vidéographiques.

Dans les costumes des personnages sont fourrés plusieurs éléments médiatiques : microphones, caméras, haut-parleurs, interfaces de contrôle, et biocapteurs.

Inspirés des spectacles expressionnistes, les costumes seront de conception architecturale, avec des parties moulées en armure pour Caïn, en voilure pour faire des ailes à Abel, etc. De même, on distribuera aux spectateurs qui deviendront participants à certains moments des morceaux de costumes architecturaux spectaculaires par leur forme et par leurs proportions. Ces morceaux de costumes permettront de répertorier la position des spectateurs participants dans l'espace et d'affecter cette information à la conception visuelle projetée.



Ces caractéristiques médiatiques apportées à la scénographie et aux costumes doivent être développées, testées et évaluées. Il est certain que des modifications substantielles seront apportées à la conception originale, au fur et à mesure de sa matérialisation.

9.4.6. *Contrôle de l'action dramatique*

L'opéra médiatique est interactif sur deux plans: par le contrôle que les acteurs exercent sur la représentation, et par l'implication des spectateurs dans la représentation. L'action dramatique de l'opéra est découpée en tableaux dont la succession est déterminée à l'avance (ordre que détermine le synopsis présenté dans la section suivante). Toutefois, il n'en va pas de même à l'intérieur des tableaux. Là, la progression dramatique dépend des jeux de rôle que les personnages vont tenir avec certains spectateurs, qui se verront ainsi impliqués dans le spectacle, parfois avec des accessoires médiatiques. La durée de l'opéra est donc susceptible de varier en fonction de la longueur (imprévisible) des processus dramatiques auxquels participent les spectateurs. Pour le contrôle de la progression dramatique, une diversification des processus introduit de la variété. Le contrôle de la représentation par les participants s'exerce à la fois de manière volontaire par le biais des déclencheurs et de manière involontaire par le biais des biocapteurs. La sommation et le déclenchement en fonction de seuils s'opère par le système de contrôle qui centralise via un réseau les données captées dans l'environnement par les participants.

9.5. *Synopsis*

Le projet, donc, est d'adapter l'histoire biblique du meurtre d'Abel par Caïn pour en faire la trame dramatique d'un opéra. L'adaptation prend place à deux niveaux, à savoir le contexte général et le découpage en segments ou tableaux. Dans le contexte original, l'accent est mis sur la divinité de IHVH et sur l'exemplarité de l'histoire. Dans l'adaptation, le focus a été déplacé sur l'aspect humain, corporel des protagonistes et sur l'aspect spectaculaire, tragique de l'histoire. Une fois ces choix



d'auteur arrêtés, j'ai procédé à un découpage conséquent de l'histoire en tableaux interactifs.

9.5.1. Prologue

Le prologue a été considérablement augmenté par rapport au texte original :

Adâm pénètre Hava, sa femme. | Enceinte, | elle enfante Caïn.

Elle dit : « J'ai eu un homme avec IHVH. »

Elle ajoute à enfanter son frère, Ébèl.

Ce prologue se découpe en trois tableaux successifs : la copulation, la gestation et l'enfantement. Ève est donc appelée à occuper la totalité de l'espace dramatique à l'ouverture du spectacle. IHVH est présent dans chacun d'entre eux.

préambule : Un spectre de lumière apparaît en très gros plan sur les deux écrans: c'est IHVH, le Seigneur. Il dit un texte de mise en situation, collage de citations bibliques formant un récit à la première personne. Il est accompagné d'une musique d'orgue qui module sa voix.

a) copulation: d'entrée de jeu, ce tableau est troublant. Il installe une tension entre la séduction, le plaisir et le déchirement, la suffocation, qui s'explique tout simplement: le geste primordial de la reproduction animale, c'est la pénétration qui porte la vie. Pour expliciter les différentes couches symboliques en jeu, j'ai choisi de m'inspirer des comportements des grands mammifères dont nous sommes les parents pour le jeu dramatique de la séduction, puis de l'accouplement proprement dit. Ainsi, dans certaines espèces, la femelle, lorsqu'elle est fertile, attire les mâles du troupeau pour une fécondation multiple, de façon à maximiser les chances de perpétuer la lignée.

Jeu : Ève apparaît en gitane, danse et joue de l'accordéon à travers le public. Le tableau prend la forme d'une poursuite, et de nombreuses personnes entrent en contact visuel avec Ève, qui improvise simultanément à l'accordéon. Elle aborde et isole des spectateurs de sexe masculin ainsi que quelques spectatrices, et leur fait une danse de séduction. Elle choisit finalement cinq mâles à partir de ce qu'elle a ressenti. Une femme est choisie comme mâle, ce qui permettra d'explorer une



certaine facette de l'homosexualité féminine. Chacun des cinq mâles sélectionnés se voit remettre des éléments de costume médiatique.

Chacun, à tour de rôle, doit présenter une danse à Ève qui y répond elle-même par une danse-copulation, jusqu'à ce qu'il y ait fécondation.

Coda : l'automate cumule tous les stimuli échantillonnés par les biosenseurs intégrés au costume d'Ève et qui détermine s'il y a eu fécondation et avec qui. Si le seuil prédéterminé n'est pas atteint, Ève peut recommencer à faire appel à d'autres mâles parmi les spectateurs. Le gros plan de celui qui a fécondé est affiché sur les écrans, avec son score.

costume : Ève arbore un costume de Gitane saillant aux parures très colorées. Les éléments de costume des mâles sélectionnés pour l'accouplement sont très grands, colorés comme les plumes d'un pan; certains sont encombrants, grandiloquents. Ils auront la forme d'une queue, d'un sexe érigé, d'un jabot, d'un panache, d'ailes.

plan sonore : l'accordéon d'Ève révèle la mesure de son excitation et de sa compatibilité avec le mâle, mesures captées par les biocapteurs.

plan visuel : éclairage d'ambiance au niveau du sol par des *blacklites* de manière alternée et aléatoire ; éclairage fort mais restreint à certaines zones scéniques à l'aide d'un projecteur monté sur un bras robotisé. Celui-ci poursuit Ève par un processus de repérage d'un signal émis par elle et de modification de l'orientation ; un miroir de discothèque roule au milieu de la scène et interfère dans le projecteur de poursuite de manière à diffracter l'image de façon analogique ;

plan audiovisuel : captation par une caméra fixée sur Ève au niveau de l'utérus et retransmis sur les écrans géants, au travers des images de cette source sont intercalés des dessins représentant des scènes de toréador, d'encornement, de combats et de ruts animaux. IHVH, le Seigneur, affiché en très gros plan, esquisse un sourire dans un halo de lumière.

b) gestation : lente genèse du corps des deux frères en parallèle. L'embryon se métamorphose en fœtus.



jeu : tout se passe sur les écrans ; deux algorithmes de gestation incorporent des processus de vie artificielle fondés sur une stochastique chaotique ; recours à la numérologie, à des équations combinant certains nombres, pour réguler le développement des foetus et déterminer le terme de l'accouchement.

coda : le terme de la grossesse est déterminée par l'algorithme de vie artificielle, fondu au noir.

plan sonore : apparition parallèle de voix humaines et instrumentales qui se déploient en suivant un schéma tiré des algorithmes de gestation.

plan audiovisuel : projection sur les écrans de vidéos sélectionnés à partir de l'algorithme de vie artificielle. Sont ainsi projetées, entre autres, des formes colorées, parfois dures comme le cristal, et parfois fluides comme l'eau d'une source, ces images se fondant les unes dans les autres, la rupture d'une digue et le torrent qui s'engouffre ; des planches anatomiques illustrant les stades de formation et les malformations des enfants tirées de livres anciens d'obstétrique, IHVH, le Seigneur, affiché en très gros plan, qui souffle.

c) enfantement: tableau de la délivrance, de l'expulsion dans la douleur et le plaisir.

Jeu : Ève est au centre de l'aire de jeu. Semblant nue, elle est assise, un violoncelle entre les jambes. Un ballon sort de l'instrument. Ève fait des mouvements avec son corps entravé, ce qui fait gonfler le ballon.

coda : éclatement du ballon-utérus d'Ève par rupture de la membrane, diffusion d'un parfum de fleurs d'hôpital.

plan sonore : le souffle (capté à la source), les battements du coeur, les variations de la tension musculaire sont transformées en effets : les sons captés sont dédoublés puis désynchronisés, effrénés puis inexistants. Insertion de bruits d'instruments chirurgicaux et de hurlements de douleur enregistrés lors d'une prise de son dans une maternité, une nuit de pleine lune ou dans une conjoncture astrale dramatiquement favorable au spectacle.



plan audiovisuel : montage réalisé par un automate à partir des signaux recueillis par les biocapteurs. Il opère sa sélection à partir des sources suivantes : les images d'Ève (captée par la caméra), assez gros plans des gens qui la regardent ; gros plans d'instruments obstétriques anciens avec une main noueuse ; cicatrices de césarienne en très gros plan.

9.5.2. *Établissement*

Dans un récit, établir une histoire consiste à 1) faire connaître le monde fictionnel à partir d'ancrages spatio-temporels, 2) révéler les caractéristiques des personnages, 3) amorcer la tension dramatique. L'établissement situe donc l'histoire et génère un horizon d'attente.

Ici, cette étape a été sensiblement augmentée par rapport au texte original, étant donné que la forme du récit biblique diffère de celle de l'opéra. Le premier est édifiant, alors que le second est spectaculaire. En tant que récit édifiant, la bible se contente de spécifier une seule particularité de chaque personnage :

Et c'est Ébèl, un pâtre d'ovins. | Caïn était un serviteur de la glèbe.

Outre qu'il amplifie les caractères, le spectaculaire instaure aussi une montée dramatique. Cette montée s'installe à travers les événements qui surviennent et le comportement des personnages.

Dans l'opéra, les caractéristiques de Caïn et Abel s'épanouissent, sont extrapolées dans l'esprit d'un mythe païen, ils sont donc exemplaires et très typés. Le récit interactif demande que l'on développe les caractères non pas en livrant quelques anecdotes, mais en les révélant au présent à travers des moments vécus, émotionnellement chargés pour les spectateurs et qui demeurent crédibles sur le plan mythique.

propriétés des personnages : **Ébèl** est un artiste, organise des événements dramatiques, des fêtes foraines, des danses, des exploits (par exemple, il crache le feu). **Caïn** est un artisan entrepreneur, il construit littéralement son autel, avec un soin maniaque et de façon désagréable.



dispositif scénique : dévoilement graduel du noir simultanément des deux autels. Chacun d'entre eux est contrôlé par un ordinateur portable, relié par la technologie sans fil à l'automate central de vie artificielle.

L'autel d'Abel est une aire de jeu qui peut être investie d'une dizaine de spectateurs qui vont littéralement monter un spectacle ; multi-plateaux, elle comporte une trampoline. **L'autel de Caïn** est une structure automate, construite autour d'un mât central, autoportante, débridée, délirante, multipliant les mécanismes, et montée en direct avec l'aide d'une partie du public.

jeu : la scène comporte trois foyers de jeu simultanés, à savoir les jeux de rôles très simples que Caïn et Abel animent autour de leurs autels et une émission de télévision en direct qui commente l'action, entrecoupée de témoignages des spectateurs. **Les jeux d'Abel** : Abel regroupe les spectateurs autour de lui et monte un spectacle constitué de chorales accompagnées de pantomimes ; Abel cherche à susciter la participation des spectateurs musiciens, il leur fournit des flûtes et des percussions médiatiques. **Les jeux de Caïn** : Caïn sollicite avec insistance la participation des spectateurs proches de lui pour l'aider à ériger son autel en pièces détachées ; il leur parle fort dans une langue imaginaire, de préférence gutturale et déclinée, donne des ordres de façon désagréable, rabroue, critique, jamais satisfait. **Les jeux médiatiques** : une présentatrice média très féminine, outrageusement maquillée, fait un reportage en direct entourée de ses techniciens, commente l'action et vient recueillir les impressions à chaud des spectateurs. Elle demande le nom, l'origine, la date de naissance des spectateurs qui ont participé au spectacle, leur demande de révéler leur vie intime, de parler de leurs expériences, de leurs émotions au moment présent.

coda : c'est le terme des jours, cet événement est déclenché lorsque le seuil prédéterminé est atteint après sommation des données d'interaction captées durant l'activité.

plan sonore : Abel joue de la flûte, de la clarinette et du saxophone. Des biocapteurs font varier le traitement sonore imposé aux instruments en temps réel. Caïn manipule des outils industriels bruyants et dangereux sonorisés à la source,



traités en temps réel en fonction de son effort, échantillonné par les biocapteurs de tension musculaire.

plan audiovisuel : des caméras sont incorporées à la structure des autels, et déclenchées de façon autonome par les mouvements locaux. C'est l'automate qui choisit les prises de vues; les senseurs déclenchent aussi des éclairages, constitués de faisceaux étroits de lumière qui soulignent entre autres les droites des structures; en mortaise (c'est-à-dire dans un cadre plus petit à même le cadre global de l'écran) et parfois en gros plan, on retrouve l'émission de télévision.

9.5.3. Les sacrifices

Les sacrifices entament l'intrigue proprement dite de l'histoire biblique. Encore une fois, dans le récit biblique, toute l'accent est mis sur l'édification religieuse (sur la punition après la faute). Le monde biblique est un monde absolu, non ancré dans un espace-temps spécifique, et les actions qui instaurent la tension dramatique ne sont qu'esquissées, d'importance secondaire par rapport à l'établissement du rapport à IHVH, la divinité révélée. Voici le texte original :

Et c'est au terme des jours,
Caïn fait venir des fruits de la glèbe en offrande à IHVH.
Ébèl a fait venir, lui aussi, des aînés de ses ovins et leur graisse

Encore une fois, pour les besoins du spectacle, certains éléments de jeu ont été ajoutés pour concrétiser l'idée de l'offrande d'une part, et, d'autre part, pour mettre l'accent sur le climat de compétition qui ne manque jamais de s'établir entre des frères qui se disputent l'attention du père — situation archétypale s'il en est. J'ai découpé la scène en trois tableaux : le tirage au sort de l'ordre des offrandes par un participant, l'offrande d'Abel et l'offrande de Caïn.

tirage au sort : IHVH apparaît sur les écrans en gros plan, annonce le moment du tirage, et ordonne que tout le monde sorte son billet ; il tire plusieurs numéros pour des prix de présence étranges, et tire enfin le numéro de la personne qui va déterminer l'ordre des offrandes.

jeu : la personne choisie est amenée à l'orgue de barbarie médiatique et est d'abord interviewée par la journaliste qui lui pose des questions d'ordre personnel



(" pratiquez-vous certains rituels? ", " quelle est votre spiritualité? ", " quel rapport entretenez-vous au hasard? "). Puis le spectateur choisi est invité à manœuvrer l'orgue de barbarie médiatique comme une roulette de tirage, et peut bénéficier des conseils de son entourage.

coda : l'automate de l'orgue de barbarie détermine quelle sera la première offrande en se fondant sur des équations magiques, traitées en réel sur l'écran géant.

offrande de Caïn : l'offrande de Caïn prend la forme d'une " malbouffe " et se déroule dans l'ambiance d'une publicité pour de la bière ; au centre de son autel trône un frigidaire médiatique monté sur des roulettes qui recèle un jeu de lumières déclenché au moment d'ouvrir la porte.

jeu : Caïn demande à une dizaine de spectateurs de l'aider à fabriquer et à distribuer des jus de fruits à partir de cristaux chimiques, des sandwiches au Paris Pâté avec de la moutarde bien jaune, des gâteaux Vachon. Caïn fait cuire des saucisses sur un Hibachi avec du charbon de bois, pour faire des hot-dogs qu'il apprête avec du ketchup Heinz. Il y en a pour une vingtaine de personnes.

plan sonore : l'offrande est accompagnée d'un montage de *noise*, d'industriel, de techno et de rap.

plan audiovisuel : projections d'extraits de sport professionnel — football, hockey, baseball — entrecoupés de documentaires sur l'industrialisation de l'agriculture et ses effets pervers.

offrande d'Abel : l'offrande d'Abel prend la forme d'un rituel et l'ambiance est celle d'une fête fraternelle.

jeu : Abel allume un feu dans un baril sur son autel. Il recrute une dizaine de personnes, leur distribue des tabliers luminescents, effectue une procession en leur compagnie, et revient lancer des aromates dans le feu ; il grille un gigot d'agneau déjà apprêté, ajoute des aromates, découpe le gigot en minces tranches et confectionnent des pitas, avec houmous, salade et marinades salées.

plan sonore : danses et sarabandes, musique aérienne.



plan audiovisuel : danse aérienne en vue d'ensemble et en gros plans, entrecoupée de mains qui jouent du piano, du violon, de la flûte, etc.

9.5.4. *Le jugement et la leçon*

Ici s'arrête le synopsis détaillé de l'opéra. Le développement de la partie suivante du récit interactif est beaucoup plus longue à élaborer. Le développement prévu exige d'écrire une suite et une fin alternatives à l'histoire biblique. Pour les fins de cette conclusion, je vais me contenter de tracer des pistes pour la constitution d'un jeu dramatique à partir du récit biblique, où IHVH préfère l'offrande d'Abel à celle de Caïn.

IHVH considère Èbèl et son offrande.

Caïn et son offrande, il ne les considère pas.

Suivant l'autre fin imaginée, en lieu et place de la scène où IHVH exprime sa préférence, le public est appelé à voter avec des cartons, et Ève anime des micro-trottoirs en journaliste télévisuel. Selon les résultats du vote est jouée soit la fin biblique, soit la fin alternative (esquissée dans la dernière section).

Lorsqu'Abel apprend qu'il a gagné la faveur du public, il est transporté de joie et fait des pirouettes autour de son autel. Lorsque Caïn apprend qu'au contraire, il n'a pas eu les faveurs du public, il exprime de la colère, de la rage, se répand en hurlements et en spasmes violents, s'en prend à son autel, frappe sur tout, casse du verre, se frappe la tête :

Caïn brûle beaucoup Caïn, ses faces tombent.

Puis intervient IHVH qui, d'une voix froide, grave et distante, s'adresse directement à Caïn, figé. Il l'interpelle en lui reprochant de ne pouvoir contrôler sa passion :

IHVH dit à Caïn : « Pourquoi cela te brûle-t-il,
pourquoi tes faces sont-elles tombées ?

N'est-ce pas, que tu t'améliores à porter [les faces]

ou que tu ne t'améliores pas, [à porter les faces]

à l'ouverture, la faute est tapie ; à toi, sa passion. Toi, gouverne-là. »

9.5.5. *Le meurtre*



Caïn entraîne Abel dans un coin reculé de son champ. Ils conversent. Caïn assassine Abel ; le meurtre était-il prémédité, planifié ou encore le dialogue de sourd provoque-t-il la colère meurtrière de Caïn ? L'enjeu de la culpabilité est mis en scène.

Caïn dit à Èbèl, son frère... Et c'est quand ils sont au champ,
Caïn se lève contre Èbèl, son frère, et le tue.

Ce tableau est chorégraphique : la tension monte au fur et à mesure que prennent place les étapes détaillées du meurtre, qui semble se dérouler au ralenti : l'agression, la bataille, les coups portés en retour à l'autre, la brèche, la faille, l'erreur, la faiblesse, le terrassement physique, l'affaiblissement, la mise à mort, d'un seul coup ou par des gestes répétés. Les parties du corps bientôt démembré seront dévorées par les vautours.

9.5.6. *Questionnement, mensonge et sanction*

Lorsque Caïn est interrogé par IHVH, il tente de se détourner, de fuir, de nier toute responsabilité. Mais IHVH, médium, voit dans l'esprit d'Abel et accuse Caïn :

IHVH dit à Caïn : « Où est ton frère Èbèl? »

Il dit : « Je ne sais pas. Suis-je le gardien de mon frère moi-même ? »

Il dit : « Qu'as-tu fait ? »

La voix des sangs de ton frère clame vers moi de la glèbe.

Puis c'est la sanction du fratricide, l'expulsion de la tribu. Dépossédé de la fertilité de la terre, Caïn est condamné à l'errance :

Maintenant tu es honni plus que la glèbe dont la bouche a bée
pour prendre les sangs de ton frère de ta main.

Oui tu serviras la glèbe : elle n'ajoutera pas à te donner sa force.

Tu seras sur la terre mouvant, errant.

9.5.7. *Fin alternative*

On l'a dit, la fin de l'opéra interactif varie donc avec le résultat du vote des spectateurs qui expriment leur préférence pour l'une ou l'autre offrande. Cela nécessite que l'on écrive une suite et une fin à l'histoire qui est l'objet du récit



biblique. Et c'est un défi de taille pour un créateur que d'inventer une alternative à une histoire si chargée.

Mais l'*Apocalypse* de Jean de Patmos, dernier livre du *Nouveau Testament*, peut en réalité constituer cette fin alternative. Ce principal livre biblique des chrétiens consacré à la nouvelle alliance entre Dieu et les hommes par le sacrifice du Christ raconte l'histoire de la fin du monde. Cette vision prophétique, *apocaluptein* en grec ancien, signifie littéralement « retirer le voile ». Ce récit percutant de la fin du monde est scandée par la sonnerie des trompettes par les sept anges. Cette histoire de l'exercice de la justice divine et de la punition aux fautifs met un terme à l'histoire de Caïn, mais d'une autre façon, par une destruction du monde totale et spectaculaire.

Ainsi, si les spectateurs choisissent l'offrande de Caïn, ce dénouement alternatif sera donc proposé. Ainsi, lors de l'interrogatoire, Caïn tiendra tête à IHVH et l'insultera au nom de la justice et du scepticisme ; IHVH se mettra alors en colère et provoquera la fin du monde. On se retrouvera alors dans le climat de fin du monde décrit dans l'*Apocalypse*. Un récit très spectaculaire et riche en symbolique.

