

**Françoise Lavoie-Pilote**  
Naviguer au coeur de la poésie numérique

Andrée Duchaine

---

Art & Réseau

Art & Network

Number 55, Spring 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9447ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

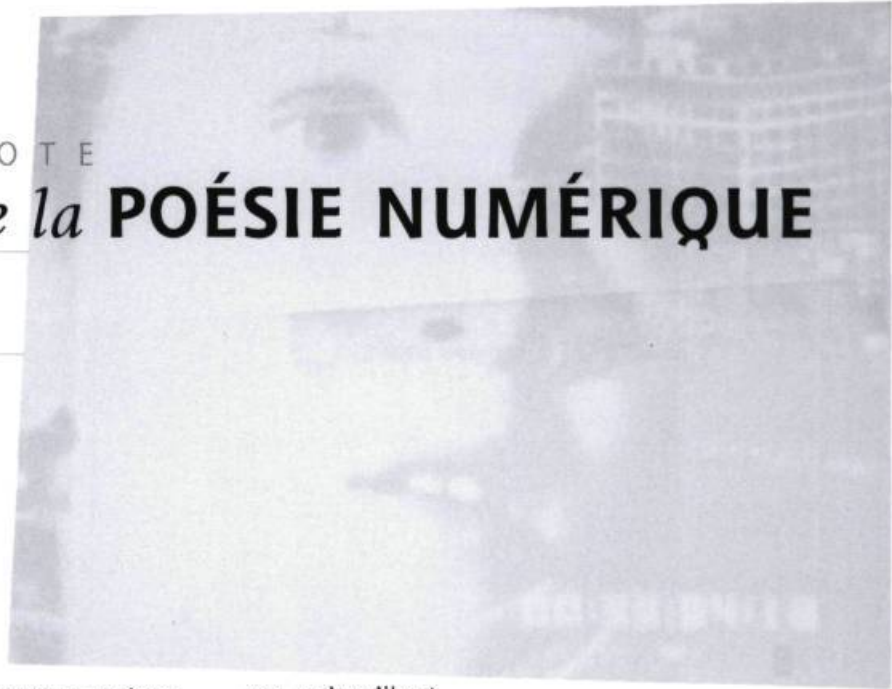
Duchaine, A. (2001). Françoise Lavoie-Pilote : naviguer au coeur de la poésie numérique. *Espace Sculpture*, (55), 26–29.



FRANÇOISE LAVOIE-PILOTE

## Naviguer au cœur de la POÉSIE NUMÉRIQUE

ANDRÉE DUCHAINE



**E**n mars dernier, à titre de commissaire indépendante, j'ai mis sur pied un collectif d'artistes qui produit des œuvres en multimédia interactif. Françoise Lavoie-Pilote en fait partie. Je souligne ici son travail puisqu'elle met la technologie au profit de la narrativité en y favorisant le récit. Décrire ou parler de ce type d'œuvres n'est pas une tâche facile puisque le vocabulaire, tout comme ces nouvelles écritures, sont en cours d'élaboration. À titre de commissaire, il est essentiel, à l'instar des artistes, de prendre des risques, c'est-à-dire d'écrire, d'analyser et de diffuser ce type d'œuvres afin de participer à l'élaboration d'une terminologie. En dernier lieu, notons que Lavoie-Pilote est en début de carrière. Repérer de nouveaux talents et les introduire auprès des professionnels du milieu est indispensable pour maintenir et soutenir la stimulation du milieu.

*Zone* est la première installation multimédia interactive de Françoise Lavoie-Pilote réalisée et produite en 1999<sup>1</sup>. Son projet s'élabore sur une période de deux ans. Lavoie-Pilote réalise le projet, écrit les textes et conçoit la version sonore et visuelle. En s'appropriant les outils disponibles en nouvelles technologies, Lavoie-Pilote tente d'établir une nouvelle manière de raconter une histoire, un « récit ordonné ».

*Zone* est le récit de trois femmes issues d'une même famille, et de trois générations successives. L'auteure traite de l'évolution des valeurs telles que : la perte des traditions, l'influence des origines, l'importance de la nature et de ses traces sur notre comportement. Le récit en prose prédomine la trame sonore. C'est la voix d'Anka que l'on entend se dissoudre et s'intercaler entre une voix masculine, les bruits de la campagne et ceux de la ville. L'aspect visuel dévoile aussi une structure dense et stratifiée. En déplaçant le curseur sur l'écran, le spectateur-interacteur procédera à l'actorialisation de *Zone*. Nous sommes en présence d'une scénarisation, d'une programmation très élaborée menant à des lectures différentes et simultanées selon les parcours empruntés.

*Zone* est riche comme objet d'analyse puisque l'œuvre réunit à la fois littérature, cinéma, vidéographie et musique. Nous avons privilégié le niveau de l'expression, soit tenté de décrire les opérations effectuées sur le plan de la syntaxe narrative de surface<sup>3</sup> des divers langages qui y sont mis en œuvre.

Afin d'introduire quelques pistes de réflexion, nous avons utilisé deux approches convergentes et complémentaires ; l'une relève de la sémiotique syncrétique, c'est-à-dire que tout comme le cinéma, le théâtre, l'opéra et la performance, l'installation multimédia regroupe une pluralité de langages. L'on peut d'ores et déjà considérer *Zone* comme objet syncrétique. L'autre approche sera celle de la pragmati-

que, puisqu'il est question d'une installation interactive. C'est ainsi qu'au cours de la scénarisation et de la syncrétisation des divers langages, l'auteure a dû inclure une typologie actorielle du spectateur-interacteur. Si nous acceptons l'hypothèse que chaque langage possède un programme narratif, il va de soi d'intégrer le programme narratif de l'interacteur comme un langage distinct. En multimédia interactif, il ne suffit pas de parler, encore faut-il être deux.

### LA POÉSIE COMME POINT DE DÉPART

« Pays où l'eau vive parfois se retire léguant aux grands espaces les syngnathes immobiles qui pour enchanter les labours forcenés chantent. Pays où neiges premières imposent aux coléoptères le silence. Sol où souvent le froid comploté au large du transatlantique. En ce pays brûle la bûche du fermier pendant que sur les cristaux coule la verte salive du clochard.

À des kilomètres au sud, des humains s'enferment et se cajolent pendant qu'on enfonce les touches ferreuses pour quelques imprimés, bruits saccadés et irréversibles<sup>5</sup>. »

Les programmes narratifs ont une hiérarchie. Ils agissent comme principe organisateur de la production du sens en mettant en œuvre « les transformations, avec le jeu des jonctions (disjonctions et conjonctions) et des énoncés qu'elles

FRANÇOISE LAVOIE-PILOTE,  
*Zone* : installation multimédia interactive, 2000.  
Photo : Denis Farley.

construisent (état et faire)<sup>6</sup> ». Lavoie-Pilote privilégie la poésie. Les récits en prose de trois femmes issues d'une même famille, et de trois générations successives, s'intercalent, se répètent et s'unissent. La structure du programme narratif littéraire (visuel et sonore incluant la musique) est représentée sous forme de relations de contradiction, créant des structures polémiques. Ainsi, au niveau de la narration, à la voix de l'enfant et de la jeune femme s'oppose une voix d'homme. Aux phrases courtes et simples

de l'enfant, des phrases complexes énoncées par une voix d'homme. À la légère réverbération dans la voix de l'enfant se confronte une voix sèche, dure et rythmée. Aux récits individuels des femmes véhiculant leurs rêves et leurs déceptions se dressent des récits collectifs relatant de grandes catastrophes mondiales.

Dans l'organisation du programme narratif littéraire, on peut déjà entrevoir la sémiotique narrative de *Zone*. C'est-à-dire une syntaxe de surface articulée sous forme de confrontations qui caractérisent,

dans un sens beaucoup plus large, l'imaginaire humain, et une syntaxe profonde qui nous renvoie à la structure du discours poétique, une structure abstraite comparable aux programmes pratiqués en logique et en mathématiques.

C'est ainsi que les relations de contradictions et les structures polémiques ont été mises en place et ce, dans tous les programmes narratifs, créant des tissus d'interdépendance entre chacun des programmes. Le programme narratif visuel est relié et interrelié au programme littéraire et sonore. Le carrefour central, espace des récits collectifs, est interrelié aux récits individuels des femmes. Dans l'exercice de syncrétisation avec la prose, les images ont subi des transformations. Le traitement infographique, le flou, la superposition, la transparence, la saturation des couleurs et les contrastes réussissent à recréer cet univers onirique. Au rythme lent des récits d'Anka s'oppose le rythme rapide des récits collectifs, qui nous renvoie vers ce passage entre rêve et réalité. Le programme narratif sonore dévoile, lui aussi, un type d'organisation identique aux autres programmes. Au silence de la campagne s'oppose le bruit de la ville, à la monophonie, la polyphonie des voix, aux voix renversées des sons métalliques près de l'électroacoustique.

#### LE PROGRAMME NARRATIF DE L'INTERACTEUR : LE CONTEXTE AUX DÉPENS DU TEXTE

Si l'on situe les programmes narratifs littéraire, visuel et sonore au niveau de l'énoncé, le programme narratif de l'interacteur nous situe au niveau de l'énonciation, c'est-à-dire à la structure de la communication. Une structure où s'impose la mise en relation de deux actants, l'auteure et l'interacteur. Alors implicitement le programme narratif de l'interacteur, dit de performance, en présuppose un autre, celui de la compétence. Cette notion de compétence renvoie l'interacteur au cœur de l'organisation hiérarchique mise en place par l'auteure. Son savoir-faire lui permettra de dégager les conditions structurelles de l'interaction en tant qu'acte de communication et de production du sens.

*Zone* utilise deux types d'interactivité : navigationnelle et locale. L'interactivité navigationnelle permet à l'interacteur de voyager en cliquant sur la souris, tandis que l'interactivité locale donne accès à une forme de « bricolage » sonore et visuel. En déplaçant le curseur sur l'écran, des images surgissent (*fade in*) ou s'éclipsent (*fade out*), en provoquant un mixage d'images. Les sons subissent le même type de traitement, soit une combinaison d'éléments sonores produisant une création polyphonique et/ou monophonique. Lors de son par-



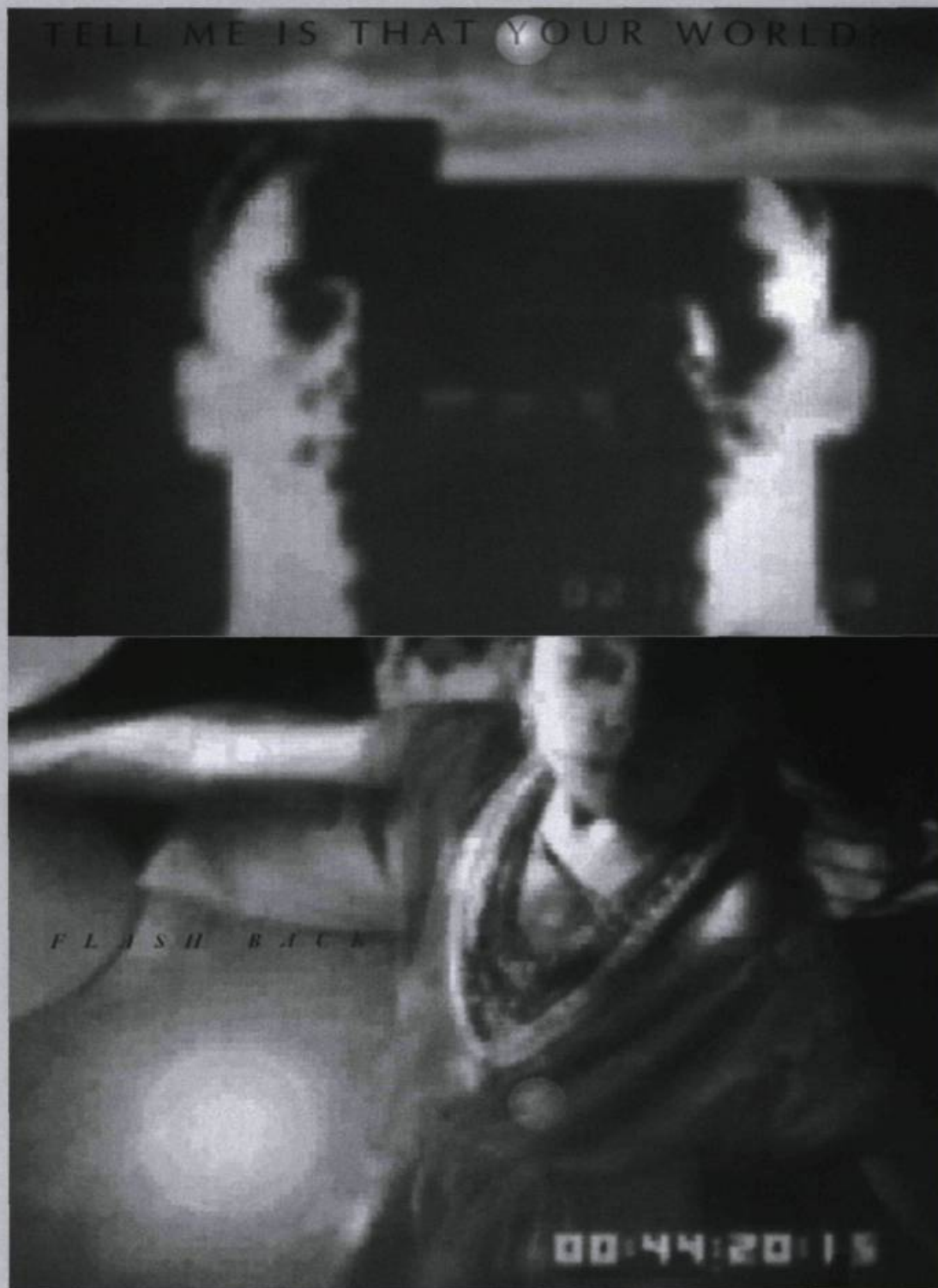
cours, l'interacteur sera confronté à la compétence de l'auteure, une compétence inégale, donnant lieu à des manipulations navigationnelles et locales. Dans ce programme, les relations contradictoires et les structures polémiques se transforment en une quête d'équilibre de type contractuel afin que le programme narratif de l'interacteur y soit inscrit (voir schéma). Ses déplacements transforment ainsi l'objet syncrétique en matière, et c'est en intervenant sur la matière que l'interacteur dévoile l'intentionnalité de son auteure.

Au cours de l'élaboration de ce programme narratif, Lavoie-Pilote a dû dresser une typologie virtuelle des attitudes de l'interacteur telles que l'accord, l'obéissance jusqu'aux structures contractuelles, et éviter, un tant soit peu, le type de relations contraignantes présentes dans les autres programmes. Voilà une épreuve de taille qui a été surmontée dans la conception de *Zone* : glissement de posture épistémologique du texte au contexte, et questionnement sans fin du « je crois qu'il croit que je crois »...

Livrés à eux-mêmes, les divers programmes narratifs ne participent pas à la production du sens et peuvent même être considérés comme matières premières « rush » par rapport au produit fini. Lavoie-Pilote a dû procéder par tâtonnements successifs. C'est-à-dire qu'une fois fixé, le programme narratif (par diverses applications algorithmiques élaborant des programmes virtuels *a priori* étrangers les uns aux autres), elle a aménagé des interfaces et effectué des suites d'opérations logiques qui lui ont permis de converger vers la production d'un tout. L'interacteur doit lui aussi modifier sa posture et procéder par essais afin de s'approprier le sens. Dès lors, sa performance narrative s'inscrit en syncrétisme avec le parcours programmé par l'auteure puisque celui-ci est, tout comme les autres programmes, passé par l'étape de la scénarisation.

L'on reconnaîtra dans *Zone* une importante mise en scène des procédures de syncrétisation des divers langages. Lavoie-Pilote utilise la poésie comme unité initiale de langage qui, une fois syncrétisée, produit, tant au niveau sémantique que syntaxique, un discours poétique. Nous naviguons au cœur d'un système de pensée dont toutes les parties sont liées et interreliées, à la fois sur les plans formel et conceptuel. Il est clair que Françoise Lavoie-Pilote travaille à l'élaboration d'une écriture qui lui est personnelle. *Zone* apporte et apportera une contribution dans l'instauration d'un vocabulaire, d'une grammaire spécifique, au champ des arts médiatiques.

Ces quelques réflexions nous ont imposé, tout comme à l'auteure, de naviguer entre texte et contexte. Il va de soi que chaque objet impose sa propre grille



d'analyse, mais en dernier recours, ce qui compte, c'est l'expérimentation et l'immersion dans l'œuvre<sup>7</sup>. ■

*Zone* : installation multimédia interactive  
Réalisation : Françoise Lavoie-Pilote  
Production : Université du Québec à Montréal, 1999  
Commissaire : Andrée Duchaine  
Galerie Oboro, Montréal  
16 septembre – 22 octobre 2000  
Galerie Séquence, Chicoutimi  
22 février – 1<sup>er</sup> avril 2001

#### NOTES

1. Née à Roberval (au Québec) en 1974, Françoise Lavoie-Pilote vit et travaille à Montréal. Elle complète en 1996, à l'Université de Montréal, un

baccalauréat conjoint en Études françaises et Études cinématographiques. Puis elle s'inscrit à l'UQAM au programme de maîtrise en multimédia et nouvelles technologies. *Zone* est son projet de mémoire. En 1999, elle obtient avec *Zone* le MIM d'or (Marché international du multimédia de Montréal).

2. Les œuvres en multimédia interactif imposent au « visiteur » le rôle d'actant du discours.
3. La syntaxe narrative de surface est définie par une unité élémentaire opératoire appelée programme narratif (P.N.) et implique un actant, un parcours et une compétence.
4. Poisson marin au corps filiforme et au museau très allongé, voisin de l'hippocampe.
5. Extrait du texte de *Zone*.
6. Fontanille, Jacques, « Activité du groupe de recherches sémio-linguistique (1983-1984) », in

FRANÇOISE LAVOIE-PILOTE,  
*Zone* : installation  
multimédia interactive,  
2000. Photo : Denis  
Farley.



FRANÇOISE LAVOIE-PILOTE,  
*Zone : installation multi-  
 média interactive*, 2000.  
 Photo : Denis Farley.

*Sémiotiques synchrétiques, activités du G.R.S.L.  
 (1983-1984) VI*, 27 septembre 1983.

7. Le logiciel utilisé pour la programmation de *Zone*  
 est la version 7.0 de Director.

L'auteure tient à remercier le magazine en ligne *Archée*  
 de lui avoir donné son accord pour la présente  
 publication.

The author comments on *Zone*, Françoise Lavoie-Pilote's first interactive multimedia installation, created and produced in 1999. The writer, who is also the curator of the installation, employs two convergent and complementary approaches. One concerns syncretic semiotics, in the sense that a multimedia installation, like all film, theatre,

opera, and performance, brings together a plurality of languages; the other deals with the pragmatic aspect of any interactive installation: speaking is simply not enough in interactive multimedia, which requires the intervention of at least two people.

Appropriating new technology's available tools, Lavoie-Pilote tries to develop a new way of telling a story, a "computed story": the artist wrote the texts and created the installation's visuals and sound track. *Zone* is the story of three women from three successive generations of the same family. The work addresses changing values, involving the loss of tradition, the influence of origins, the importance

of nature, and the latter's influence on our behaviour. It is with the motions of the cursor over the screen that the interacting spectator navigates and actualizes *Zone*, which incorporates text, film, video and music. Lavoie-Pilote uses poetry as the initial unit of language, which when syncretized, produces a poetic discourse at both the semantic and syntactic level. We navigate to the heart of a thought system where all the parts are formally and conceptually connected and interconnected. Françoise Lavoie-Pilote is clearly working to create a very personal writing style. *Zone* contributes to establishing a specific vocabulary and grammar to the field of media arts.