

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

+ + +

REGARDS ACTUELS SUR LA SCÉNARISATION AU QUÉBEC

140 HIVER 2022



LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

+ + +

VOLUME XLVII NUMÉRO 2 (140)
HIVER 2022

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

VOIX ET IMAGES EST PUBLIÉE SOUS L'ÉGIDE DU DÉPARTEMENT D'ÉTUDES LITTÉRAIRES DE L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL AVEC LE CONCOURS DU FONDS DE RECHERCHE DU QUÉBEC – SOCIÉTÉ ET CULTURE ET DU CONSEIL DE RECHERCHES EN SCIENCES HUMAINES DU CANADA. LES TEXTES PUBLIÉS DANS VOIX ET IMAGES EXPRIMENT LIBREMENT LES OPINIONS DE LEURS AUTEURS OU AUTEURES. ILS N'ENGAGENT PAS LA RESPONSABILITÉ DE L'ÉDITEUR.

UQÀM

LA REVUE VOIX ET IMAGES EST, DEPUIS 2005, ENTIÈREMENT PUBLIÉE SUR DU PAPIER RECYCLÉ 100 % POST-CONSOMMATION.



COMITÉ DE RÉDACTION

Luc Bonenfant, directeur, Université du Québec à Montréal • **Louis-Daniel Godin**, Université du Québec à Montréal • **Stéphane Inkel**, Université Queen's, Canada • **Frédéric Rondeau**, Université du Maine, États-Unis • **Chantal Savoie**, Université du Québec à Montréal • **Josée Vincent**, Université de Sherbrooke

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION

Dominique Audet Benoit, Université du Québec à Montréal • **Ketzali Yulmuk-Bray**, Université du Québec à Montréal

CONSEIL

Jacques Allard, Université du Québec à Montréal • **Bernard Andrès**, Université du Québec à Montréal • **Marie-Andrée Beaudet**, Université Laval • **Renald Bérubé**, Université du Québec à Rimouski • **André Brochu**, Université de Montréal • **Daniel Chartier**, Université du Québec à Montréal • **Jean-François Chassay**, Université du Québec à Montréal • **Anne Éline Cliche**, Université du Québec à Montréal • **Robert Dion**, Université du Québec à Montréal • **Louise Dupré**, Université du Québec à Montréal • **Dominique Garand**, Université du Québec à Montréal • **Jacinthe Martel**, Université du Québec à Montréal • **Andrée Mercier**, Université Laval • **Jacques Pelletier**, Université du Québec à Montréal • **Lucie Robert**, Université du Québec à Montréal • **Max Roy**, Université du Québec à Montréal • **Lori Saint-Martin**†, Université du Québec à Montréal • **André Vanasse**, Université du Québec à Montréal

CORRESPONDANTS ET CORRESPONDANTES

Réjean Beaudoin, Université de Colombie-Britannique, Canada • **Zilá Bernd**, Université fédérale du Rio Grande do Sul, Brésil • **Loïc Bourdeau**, University of Louisiana at Lafayette, États-Unis • **Patrick Coleman**, UCLA, États-Unis • **Dominique Combe**, École normale supérieure, Paris, France • **Jacques Dubois**, Université de Liège, Belgique • **Carla Fratta**, Université de Bologne, Italie • **Mary Jean Green**, Dartmouth College, New Hampshire, États-Unis • **Petr Kysloušek**, Université Masaryk de Brno, République tchèque • **F. Peter Kirsch**, Université de Vienne, Autriche • **Józef Kwaterko**, Université de Varsovie, Pologne • **Jaap Lintvelt**, Université de Groningue, Pays-Bas • **Robert Major**, Université d'Ottawa, Canada • **Carmen Mata Barreiro**, Université autonome de Madrid, Espagne • **Janet Paterson**, Université de Toronto, Canada • **Vijayalakshmi Rao**, Université Jawaharlal Nerhu, New Delhi, Inde • **Yannick Resch**, Institut d'études politiques d'Aix-en-Provence, France • **Patricia Smart**, Université Carleton, Canada • **Anthony Wall**, Université de Calgary, Canada

ÉDITEUR

Université du Québec à Montréal

PRODUCTION

Conception graphique

orangetango

Révision

Noémie Thibodeau

Mise en pages

Édiscript enr

Image en couverture

Marin Blanc, *Tu m'fais la tête*, papier, 2018, 21,59 cm × 27,94 cm

RÉDACTION

Voix et Images

Département d'études littéraires

Université du Québec à Montréal

C.P. 8888, succursale Centre-ville

Montréal (Québec), H3C 3P8

Téléphone

+1 514 987-3000, poste 6664

Télécopieur

+1 514 987-8218

Courriel

voix.images@uqam.ca

Site Web

www.voixetimages.uqam.ca

ABONNEMENT

Voix et Images

Département d'études littéraires

Université du Québec à Montréal

C.P. 8888, succursale Centre-ville

Montréal (Québec), H3C 3P8

Téléphone

+1 514 987-3000, poste 6664

Courriel

voix.images@uqam.ca

Site Web

www.voixetimages.uqam.ca

ABONNEMENT NUMÉRIQUE

Les institutions qui souscrivent à un abonnement numérique sur le site d'Érudit (www.erudit.org) ont droit à une réduction sur le tarif d'abonnement régulier.

Voix et Images est indexée dans *Repère*, *ISI (Institute for Scientific Information)*, *L'Argus des communications*, le *Répertoire des périodiques universitaires de langue française*, *l'Index des périodiques canadiens*, la *Banque Francis*, le *Canadian Literary Periodicals Index* et *MLA Directory of Periodicals*.

ISSN 0318-9201

ISBN version imprimée : 978-2-924587-51-5

ISBN version pdf : 978-2-924587-52-2

ISBN version ePub : 978-2-924587-53-9

Tous droits de reproduction, de rédaction et d'adaptation réservés, 2022.

Dépôt légal – 1^{er} trimestre 2022

Bibliothèque et Archives nationales du Québec.

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

+ + +

DOSSIER

- 9 Regards actuels sur la scénarisation au Québec
GABRIELLE TREMBLAY
- 17 Pratiques scénaristiques et perspectives *queer*
au Québec. Entretien avec Joëlle Rouleau
GABRIELLE TREMBLAY
- 27 Récits et scénarios autochtones au Québec :
entre résurgence et survivance
KARINE BERTRAND
- 43 La scénarisation de jeux vidéo au Québec
DOMINIC ARSENAULT et PASCALE THÉRIAULT
- 61 « Quelqu'un est mort, personne est suspect. »
Scénariser un projet de recherche-crédation
hybride entre la partie et la performance
COLLECTIF OBÈLE
- 77 « Diversité scénaristique » :
une discussion chorale
GABRIELLE TREMBLAY et NEUF AUTEUR·RICES
ANONYMISÉ·ES

ÉTUDE

- 97 Projet mémorial et postures multiples. Le cas
des *Mémoires d'un patriote* d'Amédée Papineau
MARIE-HÉLÈNE NADEAU

CHRONIQUES

ESSAIS/ÉTUDES

- 117 Ciel, mon récit !
JULIEN LEFORT-FAVREAU

ROMAN

- 125 Fragments, bivalves et confinement
PIERRE-OLIVIER BOUCHARD

QUEER

- 133 Quand la *queeritude* précède le *queer*
CORRIE SCOTT

LIVRES PARUS

143

RÉSUMÉS

145

ABSTRACTS

149

RESÚMENES

153

BIOBIBLIOGRAPHIES

157

ERRATUM

Veillez prendre note qu'une erreur s'est glissée dans le numéro 139 « Littérature, médias et discours culturel » (vol. XLVII, n° 1) de *Voix et Images*. Les crédits de l'œuvre en couverture auraient dû se lire comme suit :

Image en couverture

Andrée-Anne Roussel et Samuel St-Aubin, *Distance critique*, 2020. Vidéogramme couleur, projection en boucle, 3 min 21 s, muet, écran LD, fils HDMI, Raspberry Pi, afficheur 7 segment et Arduino Micro, 46 cm x 33,6 cm x 6,3 cm, Collection Musée d'art contemporain de Montréal, @Andrée-Anne Roussel et Samuel St-Aubin. Crédit photo : Richard-Max Tremblay.

DOSSIERS EN COURS DE PRÉPARATION

« Nelly Arcan »

« Madeleine Gagnon »

+ + +

DOSSIER

+ + +

REGARDS ACTUELS SUR LA SCÉNARISATION AU QUÉBEC

+ + +

REGARDS ACTUELS SUR LA SCÉNARISATION AU QUÉBEC

+ + +

GABRIELLE TREMBLAY
Université du Québec à Montréal

Il peut être étonnant qu'un dossier dédié à la scénarisation soit publié dans une revue de recherche consacrée à la littérature québécoise telle que *Voix et Images*. C'est que pour plusieurs, et ce, tant du côté des théoricien·nes que des professionnel·les et du public de différents horizons, le scénario est affaire de cinéma et du monde de l'audiovisuel et, surtout, il « ne s'agit pas vraiment d'un texte ». L'importance du scénario peut ainsi être valorisée au moment de l'écriture et du développement d'un projet de film, de série télé, voire de contenu Web ou vidéoludique, tandis qu'on n'accordera que peu de crédit artistique et littéraire au texte scénaristique, notamment parce qu'en contexte de production audiovisuelle, le scénario ne paraît jamais « achevé », « fixé », ni « abouti », puisqu'il existe habituellement à travers plusieurs versions dont l'ampleur des réécritures peut varier grandement. En bref, pour le dire autrement, envisager le scénario et la scénarisation en tant que forme textuelle et pratique d'écriture légitimes ne va pas de soi. Aussi, encore aujourd'hui, le scénario (tous domaines médiatiques confondus) est un objet méconnu. Il ne circule que peu à l'extérieur des sphères d'initié·es et, malgré le travail de création considérable qu'il suppose de la part du ou de la scénariste, il est, le plus souvent, pensé « seulement » comme une étape (stimulante pour certain·es, contraignante pour d'autres) en vue de la fabrication d'un film, sinon d'une production audiovisuelle.

J'ai d'abord exploré ces questions dans mon livre *Scénario et scénariste*, paru en 2015¹. Les enjeux en présence m'ont interpellée en premier lieu non pas en tant que situations à cautionner ou à déplorer, mais en tant que cadres discursifs à analyser afin d'en exposer les tenants et les aboutissants. À l'époque, je m'intéressais principalement à la reconnaissance socio-esthétique du scénario de cinéma en France – tout en effectuant quelques parallèles avec le contexte cinématographique québécois. Dans mon ouvrage, le scénario est appréhendé précisément en tant que « système esthétique », un concept emprunté au sociologue Howard S. Becker. Ce dernier explique qu'un « système esthétique clairement formulé sert à divers usages dans

1 Gabrielle Tremblay, *Scénario et scénariste. De la reconnaissance institutionnelle de l'objet scénaristique dans le monde de l'art cinématographique français*, La Madeleine, LettMotif, 2015, 196 p.

un monde de l'art² » donné. Ainsi, un tel système « rattache les activités des participants à la tradition de l'art [en question], et les autorise à réclamer les ressources et les avantages dont disposent normalement les personnes qui produisent cette sorte d'art³ ». En résumé, une « esthétique démontre, à l'aide d'arguments suffisamment généraux et convaincants, que les activités de certains membres d'un monde de l'art sont du même ordre que d'autres activités déjà bénéficiaires des privilèges attachés à l'"art"⁴ ». Dans *Scénario et scénariste*, je concluais que plus d'un siècle après l'avènement du cinéma, le scénario en tant que forme textuelle de fiction⁵ ne semblait pas avoir trouvé les « arguments suffisants » pour se constituer en tant que « système esthétique clairement formulé ». Ma thèse de doctorat, en 2019, a été l'occasion de me consacrer à l'étude du contexte québécois en matière scénaristique, et j'ai développé comme projet théorique une conception de la lecture de scénarios en tant que geste interprétatif et geste de médiation, voire en tant que geste d'appropriation, de transposition, d'adaptation, de projection et de création. Dans ma thèse, une réflexion critique s'articule principalement autour du scénario de cinéma, tout en s'ouvrant, par endroits, à ce qui concerne les différents ancrages médiatiques de la forme scénaristique (télévision, Web, littérature, etc.). Une telle démarche m'a permis de prolonger et de préciser ma pensée en ce qui a trait aux enjeux que soulève la question de la littérarité du scénario en prenant appui sur les avancées et les travaux de théoricien·nes dont j'ai croisé (sinon recroisé) la route, ainsi que sur le témoignage de dizaines de professionnel·les et sur des observations empiriques. Cela m'a notamment permis de faire le point sur certaines tendances discursives tenaces à l'égard du scénario et qui caractérisent, de fait, l'orientation et le développement des études scénaristiques au Québec – non pas sans écho avec ce qui peut s'observer à l'intérieur de cette filière ailleurs dans le monde.

À bien des égards, tant chez les professionnel·les que chez les théoricien·nes, la divergence des opinions quant à la « qualité », la « valeur » et le « mérite » des pratiques scénaristiques, ainsi que cette forte impression de « réticence littéraire » autour du scénario, semblent baliser quelque chose comme une « grande querelle » épistémologique au sein de laquelle, cependant, la majorité des arguments se rangent d'un seul côté, comme si le fait d'appréhender l'objet scénaristique à partir de préoccupations littéraires (écriture, lecture, textualité, style, etc.) mettait à mal sa « spécificité » inhérente aux domaines cinématographique et audiovisuel. Ainsi, la grande majorité des discours à l'égard de la potentielle littérarité du texte scénaristique au Québec ont en commun de la remettre systématiquement en question

2 Howard S. Becker, *Les mondes de l'art*, nouvelle édition, présentation de Pierre-Michel Menger, traduit de l'anglais par Jeanne Bouniort, Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 2010, p. 148.

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*, p. 148-149.

5 Jusqu'à présent, mes travaux se concentrent autour de la scénarisation de fiction. Encore peu de choses ont été publiées au sujet de l'écriture de scénarios de documentaires, une pratique qui pourtant gagne en importance (notamment en raison des modes de financement de ce secteur d'activités en France comme au Québec). Il importe de signaler qu'en 2019, Isabelle Raynauld consacre tout un chapitre à cette forme d'écriture dans la réédition de son ouvrage *Lire et écrire un scénario*, paru à l'origine en 2012. Voir Isabelle Raynauld, *Lire et écrire un scénario. Fiction, documentaire et nouveaux médias*, 2^e édition augmentée, préface de Michel Marie, Malakoff, Armand Colin, 2019 [2012], p. 196-213.

et, du même souffle, d'insister sur la nécessité de considérer surtout la fonction et les aspects techniques attribués, dans la sphère professionnelle, au scénario. De manière négative, on commente le style scénaristique pour consolider son discrédit institutionnel (un scénario, après tout, « n'est qu'un plan », un « outil de travail », il n'est motivé que par sa « fonction technique », il n'est pas « agréable à lire » et, dès lors, ne saurait « prétendre à » une pleine reconnaissance institutionnelle littéraire⁶). De manière positive, on fait appel à la reconnaissance institutionnelle acquise par un-e auteur-riche pour légitimer l'intérêt porté à un scénario qu'il signe (par exemple, lorsque des textes scénaristiques signés par des auteurs dont la réputation n'est plus à faire sont publiés par de grands éditeurs⁷). Ainsi, tantôt on reproche au scénario d'être « incomplet », « en chantier », « instable », « brouillon », tantôt on le publie sous la « noble forme » de livre⁸.

Or, depuis les balbutiements cinématographiques jusqu'aux plus récentes technologies de l'audiovisuel, en passant par des propositions littéraires ponctuelles⁹, l'écriture de scénarios advient, s'affirme et se déploie, de fait, dans différents contextes et à travers de multiples formes et pratiques. Cela dit, même si concrètement, la scénarisation s'avère un secteur d'activités bien établi¹⁰ au Québec, les études scénaristiques représentent un domaine de formation et de recherche encore relativement modeste. D'ailleurs, dans le paysage des revues savantes du Québec,

-
- 6 Ce qui revient à dire implicitement, par exemple, que *tous les romans* seraient invariablement « faciles » et « agréables » à lire... ce qui est loin d'être une évidence, comme on le sait.
- 7 Par exemple, en France, les textes scénaristiques de René Clair, Marguerite Duras, Louis Malle et Jacques Prévert publiés chez Gallimard, ou encore ceux de Patrice Chéreau, Bernard-Marie Koltès et Alain Robbe-Grillet publiés aux Éditions de Minuit. Au Québec, pensons aux scénarios de Denys Arcand et Gilles Carle publiés chez Boréal, et plus récemment, ceux de Robert Morin et André Forcier publiés chez Somme toute.
- 8 Au sujet du phénomène de l'édition scénaristique au Québec, on peut consulter le mémoire en études cinématographiques de Bruno Maltais, *Le phénomène de l'édition de scénarios cinématographiques dans l'espace éditorial québécois*, Montréal, Université de Montréal, 2010, 162 f. Pour une analyse sommaire du phénomène de l'édition scénaristique en France, voir Gabrielle Tremblay, *Scénario et scénariste*, p. 38-48. Sur la question de la publication de scénarios sous la forme de livres, l'ouvrage que dirigent Mireille Brangé et Jean-Louis Jeannelle en 2019 peut également être consulté : Mireille Brangé et Jean-Louis Jeannelle (dir.), *Films à lire. Des scénarios et des livres*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2019, 384 p. Signalons au passage une réalité dont m'ont fait part quelques éditeur-riche en France et au Québec : la publication de scénarios se fait le plus souvent à l'initiative d'éditeur-riche cinéphiles et non à celle de scénaristes ou de cinéastes désireux-ses de voir leur texte scénaristique prendre la forme d'un livre. Il est également intéressant de noter que, dans la préface de nombreux scénarios publiés, il est possible de relever un certain discrédit (plus souvent explicite qu'implicite) de la forme scénaristique. À cet égard, les préfaces que signent Denys Arcand et Pierre Falardeau au moment de la publication de leurs scénarios respectifs sont exemplaires.
- 9 Pensons à la publication en 1974 du « roman scénaristique » *Neige noire* d'Hubert Aquin, aujourd'hui disponible dans une édition critique établie dans les années 1990 par Pierre-Yves Mocquais : Hubert Aquin, *Neige noire*, Montréal, BQ, 1997, 619 p. Le contexte des études de deuxième et de troisième cycles s'avère également propice pour des explorations scénaristiques littéraires. La thèse de doctorat en études et pratiques des arts d'Ali Saeed Zanjani, *Screenplay : Movie Script or Literature ?*, déposée et soutenue à l'UQAM en 2006 sous la direction de Jean-Philippe Uzel, peut être ici citée en exemple, puisque le projet de création du doctorant (intitulé *Between Borders*) s'apparente à l'écriture d'un « *screenplay-novel* » – ce qui n'est pas sans faire écho formellement au roman d'Aquin. Gaëlle Baumans, une étudiante à la maîtrise en études littéraires à l'UQAM (profil création) dont je dirige actuellement les travaux, s'intéresse, elle aussi, aux tissages possibles entre les formes et pratiques scénaristiques et romanesques.
- 10 Ce qui ne veut pas dire que tout y tourne rondement, comme nous le verrons dans certains textes du présent dossier.

avant celui qui nous occupe aujourd'hui, seulement deux dossiers ont été consacrés aux questions scénaristiques et tous deux ont été publiés dans les pages de la revue *CiNéMAS* : le premier, en 1991, intitulé « Le scénario », sous la direction d'Isabelle Raynauld, et le second, en 1999, intitulé « Les scénarios fictifs », sous la direction de Lise Gauvin. Le projet de ces contributions n'était cependant pas spécifiquement tourné vers le contexte québécois. Autrement, parmi les publications « fondatrices » pour les études scénaristiques au Québec, signalons une partie des travaux menés, dans les années 1990, par Isabelle Raynauld, ainsi que par Germain Lacasse et Esther Pelletier, lesquels s'appliquent respectivement à faire l'histoire et l'analyse des pratiques scénaristiques locales¹¹. Leur démarche est alors centrée autour du scénario et de la scénarisation cinématographiques. Quelques travaux ont aussi cherché, au fil des dernières décennies, à sonder les allers-retours possibles entre les domaines littéraire et cinématographique que permet plus particulièrement l'étude du scénario, notamment en abordant la question de l'adaptation cinématographique de romans ou de pièces de théâtre. Le dossier spécial « Les scénarios fictifs », évoqué à l'instant, et l'ouvrage collectif *Cinéma et littérature au Québec : rencontres médiatiques*, publié en 2003 sous la direction de Michel Larouche, regroupent à eux deux l'essentiel des propositions allant dans ce sens¹². Cela étant dit, les tendances dominantes à l'intérieur des études scénaristiques demeurent néanmoins marquées par un penchant pour tout ce qui concerne les aspects technico-pratiques de la scénarisation (tous domaines médiatiques confondus) et une mise à distance du littéraire. Pour le dire de manière un peu abrupte, ce qui semble importer par-dessus tout serait de cerner la « meilleure manière » d'écrire un « bon scénario » pour qu'il ne soit pas « trop littéraire »¹³.

11 Voir Germain Lacasse, « Vestiges narratifs. Les premiers temps du scénario québécois », *Études littéraires*, vol. XXVI, n° 2, automne 1993, p. 57-65 ; Esther Pelletier, *Écrire pour le cinéma. Le scénario et l'industrie du cinéma québécois*, Québec, Nuit blanche éditeur, coll. « Les cahiers du Centre de recherche en littérature québécoise de l'Université Laval. Études », 1992, 245 p. ; Isabelle Raynauld, « Importance du scénario dans le cinéma québécois : développement d'une pratique d'écriture de 1896 à 1996 », André Gaudreault, Germain Lacasse, Isabelle Raynauld (dir.), *Le cinéma en histoire : institutions cinématographiques, réception filmique et reconstitution historique*, Québec/Paris, Nota bene/Méridiens Klincksieck, coll. « Sciences humaines. Cinéma », 1999, p. 193-210.

12 Il est à noter qu'autre part, des travaux sont dédiés, en tout ou en partie, à l'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires (sinon au mouvement inverse, celui de la novellisation), sans pour autant, cependant, aborder de front la question du scénario dans leurs analyses et démonstrations. Ce qui distingue ces publications de 1999 et de 2003 est qu'elles contiennent des travaux qui ont précisément en commun le fait de traiter du texte scénaristique non pas comme « forme indicative », « plan » ou « partition », mais bel et bien comme partie prenante du processus créatif d'adaptation. Dans cette même veine, on peut signaler les articles suivants : Michel Larouche, « *Le vieillard et l'enfant* : le scénario de Gabrielle Roy », *Cahiers franco-canadiens de l'Ouest*, vol. IX, n° 1-2, 1997, p. 3-17 ; Michel Marc Bouchard, « Le théâtre au cinéma ou le dramaturge devient scénariste ! », Carla Fratta (dir.), *Littérature et cinéma au Québec, 1995-2005*, avec la collaboration de Jean-François Plamondon, Bologne, Edizioni Pendragon/Centro Interuniversitario di Studi Quebecchesi (CISQ) de l'Université de Bologne, p. 43-52 ; et, en 2015, l'un de mes textes, « Entre la pièce et le film : le scénario d'adaptation d'*Incendies* », Sébastien Fevry, Serge Goriely et Arnaud Join-Lambert (dir.), *Regards croisés sur Incendies : du théâtre de Mouawad au cinéma de Villeneuve*, Louvain-la-Neuve, Academia l'Harmattan, coll. « Imaginaires », p. 25-34.

13 Dans le manuscrit tiré de ma thèse et dont la publication est à venir prochainement, de nombreux chapitres s'appliquent à déconstruire ce type de posture discursive problématique à bien des égards. On peut également consulter l'article « Une écriture cinématographique ? » de Jacqueline Viswanathan paru en 1993

À travers mes recherches (et mes enseignements), ma posture critique s'applique certes à dénoncer les tendances qui dévalorisent systématiquement le scénario (tant du côté littéraire que cinématographique et audiovisuel), mais vise surtout à prendre un pas de côté face à des débats stériles où, de manière peu nuancée, les un-es et les autres cherchent à répondre par un « oui » ou par un « non » des plus catégoriques lorsque l'on pose la question de la littérarité du texte scénaristique. Il m'apparaît plus profitable et intéressant de simplement s'en tenir à cette double évidence : d'une part, la scénarisation relève d'un travail de création et, d'autre part, le scénario est un texte forcément *écrit* et *lu* dans un contexte donné. Ce pas de côté pragmatique, radical par son minimalisme, détonne quelque peu dans les études scénaristiques au Québec et me permet de rejoindre la pensée de certain-es théoricien-n-es qui, dans leurs travaux, embrassent pleinement le caractère instable des formes et pratiques en présence et s'intéressent davantage à la complexité des enjeux scénaristiques qu'à la supposée « nécessité » de trancher de catégorique manière sur la « nature » du scénario¹⁴.

En 2011, Steven Maras publie un article intitulé « Some Attitudes and Trajectories in Screenwriting Research »¹⁵ où il s'applique à dépeindre « *the "object problem" in screenwriting research* »¹⁶ et rappelle que la scénarisation ne saurait être de prime abord envisagée tel un « objet », puisqu'il s'agit d'une pratique liée à différentes techniques. Pour Maras, ce serait plutôt le scénario qui s'apparenterait davantage à un « objet ». Or, on se rappellera que la nature changeante et évolutive du scénario dans un contexte de production précarise aux yeux de plusieurs une telle conception (soit celle du scénario comme « objet »). Dans son article, Maras propose d'aborder frontalement le « problème de l'objet » à l'intérieur du cadre des études scénaristiques. Plusieurs domaines de recherches doivent d'ailleurs composer avec la nature instable de certains objets d'étude, insiste Maras¹⁷. Aussi il importe, me

et dans lequel elle traite de la « méfiance » littéraire largement rencontrée dans le monde théorique et pratique de la scénarisation. Malgré ses trente ans, cet article n'a pas pris une ride : Jacqueline Viswanathan, « Une écriture cinématographique ? », *Études littéraires*, vol. XXVI, n° 2, automne 1993, p. 9-18.

14 Je pense ici, entre autres, en France, aux travaux de Jean-Louis Jeannelle et Francis Vanoye : Jean-Louis Jeannelle, « Pour une étude des "inadaptations" », *Poétique*, n° 173, juin 2013, p. 47-61 ; Francis Vanoye, *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, 2e édition, Paris, Armand Colin, 2008 [1991], coll. « Armand Colin cinéma », 239 p.

15 Steven Maras, « Some Attitudes and Trajectories in Screenwriting Research », *Journal of Screenwriting*, vol. II, n° 2, mars 2011, p. 275-286. Cet article est une version remaniée du discours d'ouverture que Maras a prononcé en 2010 à Copenhague, lors de la troisième édition du Congrès annuel et international du Screenwriting Research Network (SRN). Le SRN voit le jour en 2006 à l'initiative du professeur Ian W. MacDonald, aujourd'hui retraité, à une époque où il était de plus en plus manifeste qu'un nombre croissant de chercheur-euses investissaient le champ des études scénaristiques, bien qu'isolé-es les un-es des autres dans différentes universités et dans différents pays. Aussi, les études scénaristiques se sont-elles consolidées de manière significative d'abord lors de la fondation du SRN, puis lors de la parution du premier numéro du *Journal of Screenwriting* en 2010 – une autre initiative d'Ian W. MacDonald, véritable pilier des études scénaristiques dans le monde anglophone.

16 *Ibid.*, p. 275.

17 Sur la question des « objets instables », il faut lire notamment, dans les pages de *Voix et Images*, les chroniques de Lucie Robert sur l'écriture dramatique depuis 1985 (en commençant, peut-être, par sa dernière parue en 2021), ainsi que les travaux de Luc Bonenfant et Nicolas Rochette sur le conte : Lucie Robert, « Le théâtre de l'esprit », *Voix et Images*, vol. XLVI, n° 3, printemps-été 2021, p. 139-146 ; Luc Bonenfant et

semble-t-il, à la suite de Maras, d’embrasser pleinement l’« instabilité » du texte scénaristique afin de pouvoir, à terme, reconnaître, aborder et comprendre de façon nuancée la manière dont se pose le « problème de l’objet-scénario » (en général et) au Québec (en particulier) afin de diversifier et de densifier nos façons d’en concevoir autant la création que l’étude.

La pensée dogmatique en matière de scénario (cette fameuse « bonne manière » de « bien écrire » un « bon scénario ») invite au sens unique, instaure une pensée uniforme et pérennise quelque chose comme un *statu quo* hégémonique et systémique en ce qui concerne les discours, les pratiques et les histoires racontées. Aussi, par conséquent, et c’est là quelque chose de très peu considéré jusqu’à présent, l’instabilité me paraît décrire non seulement ce qui concerne la réalité textuelle de la forme scénaristique, mais la réalité socioprofessionnelle de quantité de scénaristes tout autant. À bien des égards et selon de nombreux facteurs, la réalité socioprofessionnelle de plusieurs scénaristes (une réalité marquée par un accès au financement étatique compétitif, du travail à la pige et différents critères d’exclusion rencontrés dans le monde du travail, comme dans la société – misogynie, racisme, homophobie, transphobie, capacitisme, classisme) s’avère instable, précaire, minorée. L’instabilité est donc ici à comprendre au sens de ce qui traduit un manque d’assises, de permanence et de sécurité.

Pour repenser les contextes sociaux et esthétiques entourant traditionnellement les pratiques scénaristiques, l’idée d’instabilité me paraît également porteuse pour le mouvement de renversement qu’elle peut impliquer. Sera « instable », en effet, ce qui aura été *enfin* bousculé, questionné, déboulonné : a priori esthétiques, façons de faire, discours problématiques, etc. Dans cette perspective, à travers les textes réunis couvrant différents ancrages médiatiques et socioculturels (et ce, dans le monde professionnel, à l’intérieur de démarches exploratoires, comme dans le cadre de projets de recherche dédiés), le présent dossier se veut une contribution collective au renouveau espéré des études scénaristiques québécoises. L’objectif ici n’est pas de refaire au singulier « l’histoire du scénario québécois », ni de penser (et encore moins d’essentialiser) « la spécificité nationale » d’une scénarisation géolocalisée, mais bien de sonder de quel pluriel l’écriture de scénarios au Québec est à présent faite. J’ai voulu rassembler des articles et des réflexions sachant 1) distinguer la forme scénaristique de la forme audiovisuelle ; 2) tenir compte des enjeux intermédiaux que soulève l’écriture scénaristique ; et 3) aborder l’expérience pragmatique de la scénarisation en lien avec l’expérience du monde réel des scénaristes et de leurs lecteur·rices, peu importe le type d’univers fictionnel déployé. Au total, le dossier regroupe cinq contributions : un entretien, trois articles et un texte à mi-chemin entre article et entretien.

Joëlle Rouleau, dans le cadre d’un entretien qu’elle m’a accordé, développe, à partir de ce qui se joue sur les écrans québécois en matière de représentations LGBTQ+¹⁸, une réflexion exploratoire autour des pratiques scénaristiques et des

Nicolas Rochette, « L’art du conte dans la culture contemporaine au Québec », *Voix et Images*, vol. XLVI, n° 2, hiver 2021, p. 7-19.

18 Nous préconisons ici l’usage de l’acronyme LGBTQ+ (Lesbienne, Gai, Bisexuel·le, Trans, *Queer* et autres diversités sexuelles), mais reconnaissons la valeur et l’importance de sa « version longue » : LGBTQIQIP2SAA

liens entre fiction et réalités *queer*¹⁹ au Québec. Au fil de la conversation, Rouleau propose un état des lieux mêlant à la fois les enjeux culturels, sociaux et politiques qui se trament autour des représentations LGBTQ+. La forme de l'entretien permet ici de répondre à l'absence d'analyses *queer* de scénarios au Québec, qui se présente ainsi comme un champ d'études à défricher. Dans le premier article du dossier, Karine Bertrand rend compte de démarches scénaristiques et cinématographiques collaboratives entre des autochtones du Nunavut et des allochtones québécois-es. En mobilisant les concepts porteurs de résurgence et de survivance, Karine Bertrand « s'intéresse à l'importance d'une écriture scénaristique qui redonne à la femme autochtone la place qui lui revient en tant que pédagogue, conseillère, guérisseuse, entrepreneure, mère et guerrière » (28). Les deux articles qui suivent investissent respectivement le monde de la scénarisation vidéoludique. D'abord, Dominic Arsenault et Pascale Thériault brossent un portrait détaillé du monde de la scénarisation de jeux vidéo au Québec. Dans leur article, iels explicitent la situation de l'industrie québécoise dans l'écosystème global du jeu vidéo et décrivent les rouages créatifs et socioprofessionnels de la scénarisation vidéoludique tels que vécus par des praticiennes travaillant à la scénarisation de jeux vidéo dans des studios montréalais. Puis, le Collectif Obèle témoigne, dans sa contribution, d'une démarche de recherche-crédation scénaristique performative au croisement des domaines littéraire et vidéoludique. Dans cet article, les membres du Collectif interrogent les contraintes formelles et les concepts méthodologiques que conjugue leur démarche d'hybridation. Enfin, je cosigne, pour ma part, aux côtés de neuf auteur-rices anonymisé-es, un texte qui, par sa méthodologie et sa forme, s'inscrit quelque peu en marge de ce qui est attendu tant du côté d'un article scientifique que d'un entretien plus traditionnel. Dans ce texte à dix têtes qui s'échafaude par fragments, la parole cumulative de scénaristes et de scénaristes-réalisateur-rices (dont la majorité sont des personnes de couleur) témoigne de manière située d'une grande diversité de parcours et d'expériences vécues dans les milieux de la télévision, de la websérie et du cinéma au Québec.

Le dossier constitué offre un panorama à géométrie variable et forcément incomplet sur l'écriture de scénarios dans le contexte québécois contemporain. En raison de différents aléas (pandémiques, mais pas seulement) qui auront marqué l'élaboration et la réalisation de ce projet de publication, des pistes de réflexion et des terrains d'investigation prometteurs demeurent en friche²⁰. Aussi, il importe de souligner qu'au sein des études scénaristiques au Québec, tant de choses restent à faire, de sujets inédits à explorer, d'angles d'analyse et de création à déplier, et de corpus

(Lesbienne, Gai, Bisexuel-le, Trans, *Queer*, *Questioning*, Intersexe, Pansexuel-le, *Two Spirited*, Asexuel-le, Allié-e).

19 Dans cette publication, « *queer* » prend la forme d'un mot invariable et est écrit en italique afin de respecter son origine sociolexicale : une insulte homophobe réappropriée par les mouvements *queer* à des fins politiques, théoriques et culturelles.

20 Je tiens d'ailleurs à exprimer mes plus sincères condoléances aux proches de Louise Surprenant, dont on a appris le décès au début de 2022. Louise Surprenant était une monteuse professionnelle d'expérience, détentrice d'un doctorat en sémiologie (UQAM) et chargée de cours depuis de nombreuses années au sein de l'École des médias de l'UQAM. En mettant à profit sa riche expertise professionnelle et enseignante, elle devait signer dans ce dossier un article portant sur les liens à tendre et à tisser entre l'écriture de scénarios et le montage cinématographique.

à sonder (je pense notamment aux centaines de scénarios que la Cinémathèque québécoise héberge dans ses collections). Enfin, en réfléchissant le prolongement des textes qu'il réunit, le présent dossier se veut également une invitation, pour les chercheur·euses de tous les horizons (en recherche comme en recherche-crédation), à s'intéresser à la scénarisation dans toutes ses formes et à investir à leur mesure les études scénaristiques – un domaine souvent méconnu et pourtant fertile, dont la porosité disciplinaire, lorsque l'on prend le temps de la considérer pleinement, s'avère l'un de ses fondements structurants caractéristiques les plus importants. De manière originale et significative, les contributions aujourd'hui regroupées permettent de poser un regard renouvelé, multiple et actuel sur la scénarisation en tant que pratique créative et culturelle au Québec.

PRATIQUES SCÉNARISTIQUES
ET PERSPECTIVES QUEER AU QUÉBEC
Entretien avec Joëlle Rouleau

+ + +

GABRIELLE TREMBLAY
Université du Québec à Montréal

Dans le domaine de la fiction, les représentations LGBTQ+ sur les petits et grands écrans du Québec sont de plus en plus courantes. Joëlle Rouleau, professeure au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, consacre une partie considérable de ses travaux à l'étude et à l'analyse de cet état de fait, depuis plusieurs années maintenant, et en problématise la teneur, la forme et les résonances socioculturelles. Parmi les domaines d'expertise de Joëlle Rouleau, on retrouve les théories *queer*, les approches féministes et *queer*, les études culturelles, ainsi que la recherche-crédation en cinéma et en télévision. À l'automne 2021, dans les pages de la revue *CiNéMAS*, elle signe la direction d'un dossier thématique ayant pour titre « Le regard *queer* et l'image en mouvement ». En avril 2022, elle publie aux Éditions du remue-ménage *Télévision queer*, un ouvrage collectif.

À ce jour, à notre connaissance, les perspectives *queer* ne sont que très modestement mobilisées à l'intérieur du champ des études scénaristiques au Québec. S'aventurant quelque peu en marge du domaine connu que représentent pour elle les études cinématographiques et audiovisuelles, Joëlle Rouleau développe, dans le cadre du présent entretien¹, à partir de ce qui se joue sur les écrans québécois en ce qui concerne les représentations LGBTQ+, une réflexion exploratoire autour des pratiques scénaristiques et des liens entre fiction et réalités *queer* dans le contexte du Québec.

+

VOIX ET IMAGES Dans votre article « Gooley Connections : A Little Detour en Route », paru en mars 2021 dans la revue *Jump Cut*, vous décrivez le *queer* comme quelque chose de « *deeply good and bad* » (« profondément bon et mauvais »), vous parlez même de « *gooley stuff* » (« substance gluante »). Pourriez-vous nous en dire un peu plus sur cette polysémie, voire cette mixité intrinsèque que vous attribuez au *queer* ? Quelles incidences une telle conception a-t-elle sur votre manière d'envisager les théories et les méthodologies *queer* en lien avec le monde de l'audiovisuel et de la création ?

1 Nous tenons à témoigner de notre reconnaissance envers le rigoureux travail de transcription effectué par Gaëlle Baumans.

JOËLLE ROULEAU Le *queer* dans cette conception-là, c'est quelque chose de gluant, c'est quelque chose qui se répand partout, qui rentre dans les craques, qu'on n'arrive pas à prendre et à propos duquel on ne peut jamais dire : « Voilà ! Je tiens le *queer* ! » Le *queer* déborde et coule. Et, il y a quelque chose de vraiment dégueulasse à cette affaire qui coule de partout, tout comme il y a quelque chose de vraiment *fun* aussi. D'immatériel, d'explosif, on ne peut pas l'arrêter, ça ne s'arrête pas, ça continue. Si on revient à l'origine du mot « *queer* », c'est une insulte. Initialement, ce mot est apparu dans la langue anglaise au XVI^e siècle pour désigner « quelque chose d'étrange », de bizarre. Au cours des XVIII^e et XIX^e siècles, une association a été faite entre quelque chose d'étrange et une sexualité « anormale », voire « déviante », puis, après un second glissement de sens, le terme est devenu une insulte vis-à-vis de l'homosexualité. C'est ainsi que le mot « *queer* » est devenu une insulte homophobe en anglais, au même titre que plusieurs dérivés existant en français. Au début des années 1980, pendant la crise du SIDA, on a vu une réappropriation du terme dans les milieux militants. Il y a eu notamment l'écriture du « *queer manifesto* » dans lequel on dit : quand nous nous levons le matin, nous ne sommes pas « *gays* », nous sommes en colère – en raison de l'inaction gouvernementale par rapport à la pandémie, mais aussi par rapport à l'ostracisation homophobe. Ce fut un moment d'affirmation collective : nous sommes là, nous existons et nous sommes en train de mourir. Cela dit, dans le moment contemporain, le mot « *queer* » est encore utilisé de manière hautement péjorative dans certains milieux homophobes tandis que les personnes *queer* se le réapproprient constamment. Pour ces personnes, le *queer* correspond à un mouvement idéologique et culturel qui défait, remet en question et subvertit les cadres normatifs. La société fait en sorte que la marge, c'est toujours le *edge*, et le *edge* devient toujours la mode. C'est quelque chose qui se produit, se reproduit et qui explique qu'au bout du compte, la marge est toujours récupérée, normalisée : on marginalise, on normalise, on marginalise, on normalise, etc. Et le *queer* résiste toujours à cette normalisation, sans jamais chercher à arriver à ce moment où l'on pourrait dire : « Nous sommes enfin une société *queer* ! » Ce n'est pas cette conception de l'avenir qui est mise de l'avant dans les théories *queer*. Au contraire, on veut briser les cadres et les normes pour exister en dehors de la pensée structuraliste qui est binaire, finalement.

VOIX ET IMAGES Avec en tête les films et les séries produits au Québec, imaginons un « test de Bechdel-Wallace² *queer* québécois » : deux personnages LGBTQ+, dotés respectivement d'un nom, se parlent au moins une fois d'autre chose que d'un personnage cisgenre et hétérosexuel... C'est rare, non ?

JOËLLE ROULEAU Oui [rires] ! Il y a certes quelques exceptions, notamment des productions qui viennent du milieu indépendant québécois, surtout des courts métrages et des webséries – je pense notamment, en websérie, à *Trans* (en développement à ce jour) d'Alice Bédard et à *Féminin/Féminin* (2014, 2016) de Chloé Robichaud.

2 Le test de Bechdel-Wallace est développé dans les années 1980 par la bédéiste Alison Bechdel et son amie Liz Wallace. Pour « passer le test », un film doit comporter minimalement deux personnages féminins, respectivement identifiables par un nom et qui se parlent au moins une fois durant le film d'autre chose que d'un personnage masculin. Ce test vise, à l'origine, à mesurer la présence et la substance de la caractérisation des personnages féminins à l'intérieur d'une œuvre.

Mais ce que j'observe surtout, c'est que les personnages LGBTQ+ sur les écrans du Québec sont souvent seuls et sont souvent des pivots narratifs, c'est-à-dire qu'ils occupent un espace dans le récit qui les positionne davantage comme objets que comme sujets. Ce ne sont pas nécessairement ces personnages-là qui tiennent ou portent l'action, et si ce sont eux qui la portent, ce sera souvent en fonction de leur « différence ». Pour ma part, je m'inscris dans la lignée des études culturelles et je travaille la question de la culture en empruntant le circuit de Paul du Gay. Dans cette perspective, la représentation, la production, la régulation, la consommation et l'identité sont des moments qui interagissent les uns avec les autres continuellement et sans ordre chronologique. La représentation, à mon sens, est à la fois la « matérialisation » de la culture, mais aussi sa reproduction, c'est-à-dire qu'on reproduit continuellement des images que l'on connaît. Donc, quand on se retrouve avec une représentation très stéréotypée, cette représentation tend à reproduire davantage d'images stéréotypées. Les personnages LGBTQ+ sont ainsi souvent réduits à ce lieu de la marginalisation. Je ne suis pas de l'école qui conçoit la représentation de façon simpliste où l'on doit « se voir » à l'écran. À mon sens, la question de la visibilité, elle est beaucoup plus complexe que ça, en ceci que je ne m'identifie pas à un personnage simplement parce qu'il me ressemble. Je m'identifie à un personnage pour plusieurs raisons, notamment bien sûr en raison de traits de réalité qui font écho à ma vie, mais aussi grâce à des questions de valeurs, de réactions, d'empathie... Je peux regarder une série et m'identifier à un personnage masculin sans me sentir homme. Je peux m'identifier à un personnage trans sans être une personne trans, je peux m'identifier à une personne handicapée sans être une personne handicapée. La question de l'empathie, elle n'est pas simple. Limiter la question à « je veux me voir à l'écran », c'est trop simple et ça fait un peu « placement de produit » (il y a des personnes LGBTQ+, donc je dois aimer ça ?). Mon affirmation est polémique et j'en suis consciente. Bien entendu, je souhaite une représentation diversifiée et ancrée dans la société qui la produit. Toutefois, ce qu'on veut en réalité, c'est une possibilité d'exister dans l'imaginaire collectif. Mais les représentations médiatiques ont aussi l'effet contraire. Elles « fixent » le sens. On revient à la fameuse question de la poule ou l'œuf : les représentations stéréotypées (sinon l'invisibilisation) reconduisent une représentation homogène, et perpétuent du même coup la marginalisation sociale des personnes visées par ces représentations stéréotypées. Il est important de réfléchir à ce qu'on voit et à ce qu'on montre à l'écran, et à comment on le montre à l'écran, à ce qu'on met dans nos scénarios, parce que ça contribue aux transformations de notre conception sociale des choses. Mettre en scène un personnage gai, ça vient fixer du sens à ce que c'est d'être gai dans l'imaginaire collectif. Toutefois, exister dans l'imaginaire collectif, c'est aussi se donner des outils pour exister de façon complexe. Par exemple, une représentation stéréotypée de l'enfant immigrant de deuxième génération, homosexuel, qui ne peut pas faire son *coming out* parce que ses parents sont homophobes. Cette lecture-là, qui est assez classique au Québec – qu'on a vu dans *30 vies* notamment –, elle est hyper raciste ! Ça vient « fixer » dans les esprits une certaine équation : si tu es immigrant-e et racisé-e, tu es homophobe. C'est problématique. Et ça, c'est parce qu'on a une seule représentation de cet ordre-là. Pour en sortir, il est important de se donner des représentations complexifiées

afin de diversifier les expériences, les réalités, les *représentations*. Or, pour y arriver, il ne suffit pas d'une simple équation : « je me vois comme personne LGBTQ+, donc j'existe » ; il faut développer des scénarios et des personnages, les détacher de cette seule composante identitaire sans non plus la nier.

VOIX ET IMAGES Dans quelle mesure la représentation des différences sexuelles dans les scénarios et sur les écrans québécois permet-elle de concevoir le cinéma, ainsi que les domaines de la télé et de la websérie, comme un régime de la représentation (au sens où l'entend Stuart Hall) ?

JOËLLE ROULEAU Ou comme espace de résistance – je pense qu'il y a ça aussi qui va de pair avec l'idée de « régime de la représentation ». C'est une bonne question. D'une part, le scénario est écrit dans une langue qui est genrée. Dès le départ, dans l'acte d'écriture, il y a déjà une installation de cadres qui sont nécessaires pour qu'on se comprenne, mais qui viennent néanmoins fixer du sens. Tout ce qu'on va faire et choisir aura donc nécessairement un impact sur la représentation qui sera faite. Des exercices ont été faits, au théâtre notamment, pour déjouer cela. Je pense à *Chienne(s)* de Marie-Ève Milot et Marie-Claude St-Laurent : c'est une pièce de théâtre où, justement, elles ont choisi une écriture épïcène, pour ne rien fixer, pour jouer avec les questions de genre. Pour l'heure, on est devant des tentatives, des essais, des volontés de résistance, mais ce n'est pas nécessairement tout le monde qui veut faire une écriture scénaristique aussi expérimentale pour défaire le genre. Je dirige actuellement les travaux de Zakia Ahasniou, une étudiante à la maîtrise en cinéma à l'Université de Montréal, option recherche-crédation. Dans son mémoire, dont le titre provisoire est *Plaisir narratif et cinéma féministe : comment la recherche-crédation permet-elle de bouleverser les cadres de l'écriture scénaristique ?*, Zakia tente de transformer les principes généralement admis de la scénarisation. La position qu'elle développe est très intéressante. J'ai dévoré le scénario qu'elle a écrit et j'ai hâte à la suite ! J'ai hâte de lire son mémoire, parce qu'il y a une réflexion constructive qui se développe là sur l'écriture, sur l'écriture de scénarios, sur les mots. Ensuite, il importe de prendre du recul et de réfléchir plus globalement à *qui*, aujourd'hui, écrit des scénarios, voire à *comment* on écrit des scénarios. Pourrait-on repenser l'écriture scénaristique et en faire un exercice réellement collaboratif, plutôt que solitaire, sinon contractuel et hiérarchisé ? En s'inspirant de savoirs autochtones, on pourrait développer la souveraineté narrative. On éviterait peut-être le piège du « placement de produit » (« voici notre gai de service ! ») pour avoir des représentations plus complexes et plus riches. La souveraineté narrative accorde une grande importance et une légitimité primordiale au fait de pouvoir raconter son histoire, de ne pas en être dépossédé·e. Cela implique une attention sensible à ceci : lorsqu'on raconte une histoire, lorsqu'on raconte l'histoire de quelqu'un d'autre, on ne parle pas de la personne comme d'un « autre », on parle de soi dans sa rencontre avec l'autre. Bien entendu, le ou la scénariste est présent·e dans son travail, comme le ou la cinéaste est présent·e dans son travail. On travaille toujours à partir de soi. À mon avis, il faudrait commencer par le comprendre et arrêter de prétendre que la création est au-dessus de nos subjectivités et de nos préjugés.

VOIX ET IMAGES Comment l'hétéronormativité est-elle perpétuée à travers les représentations ?

JOËLLE ROULEAU C'est un peu ce que je voulais dire quand je parlais de « placement de produit ». On va mettre en scène des personnages LGBTQ+, mais leur histoire sera très conventionnelle, très classique. On va les développer comme s'ils étaient hétéros. Ils auront les mêmes rêves ou les mêmes ambitions. On va reproduire, donc, un rapport hétéronormatif très ancré dans notre conception néolibérale de la réussite : l'idée d'avoir un emploi qu'on aime, un bon salaire, d'être en couple monogame, d'avoir des enfants, de « posséder » des choses (une maison, une voiture, etc.). À mon avis, ça expose bien la matrice hétérosexuelle théorisée par Judith Butler. L'autrice conçoit l'alignement hétérosexuel entre le genre, la sexualité et le sexe comme une pratique performative. Cette pratique nous permet d'être reconnus comme sujets humains. Quand on « brise » l'alignement de la matrice, on met en péril notre reconnaissance en tant que sujet humain – on devient marginal·e, déviant·e. Ce qu'on observe actuellement, autant dans les représentations médiatiques que dans la société, c'est une « normalisation » des relations homosexuelles à même la matrice qu'on pourrait maintenant nommer « homonormativité ». Ça se produit à travers des institutions comme la famille, le mariage, le rapport au travail. À l'écran, ça se matérialise par une représentation d'un couple gai qui fonde une famille, se marie, achète une maison. On ne va pas nécessairement aborder leur couple ouvert, ou l'homophobie vécue dans l'exercice de la parentalité. On nie aussi l'existence d'une famille choisie. La famille choisie dans les communautés LGBTQ+, c'est très présent, très important. Ce rapport de filiation, il existe très peu dans les représentations LGBTQ+. On reproduit des modèles hétéros, deux parents, monogames, qui ont un bébé et qui ont les mêmes luttes et difficultés que les parents hétéros. La réalité, c'est que c'est différent. Un enfant de 5 ans en maternelle qui vit de l'homophobie à l'égard de ses parents, ce n'est pas si facile, ce n'est pas si simple. Et qu'est-ce qui arrive quand tu as un donneur présent dans un contexte homoparental ? Sur le plan législatif au Québec, on reconnaît seulement deux parents. Dans certaines provinces canadiennes, on reconnaît trois et même quatre parents sur les actes de naissance : là, on fait exploser le concept de la famille. On est en train de sortir d'un rapport hétéronormé. Une fois que ça se produit dans la « vraie vie », on le retrouve dans les représentations médiatiques. Dans le contexte des représentations fictionnelles québécoises, la seule chose qui a changé, c'est la présence de personnages LGBTQ+ et à mon avis, c'est encore très cosmétique. Poser certains jalons historiques, politiques et culturels (suprématie, criminalisation, médicalisation, décriminalisation, législation, etc.) permet de situer de manière nuancée le climat dans lequel sont produites les représentations dans nos scénarios et sur nos écrans. Cela dit, le plus souvent, les scénarios trouvent leur ancrage dans un imaginaire collectif extrêmement biaisé. On se sert de l'identité de genre et/ou sexuelle en tant que trait définissant en premier lieu un personnage. Il s'agit là de stratégies narratives encore récurrentes dans le contexte audiovisuel et scénaristique québécois. Nous sommes dans un régime de la représentation qui est homophobe, transphobe, sexiste, raciste, capacitiste, etc. Ce régime-là dure depuis des siècles ! Stuart Hall, par exemple, dans un contexte de racialisation, en situe l'origine à la traite des esclaves, il y a 400-500 ans, et démontre comment l'exercice de l'esclavage aux États-Unis, dans les Caraïbes, en Europe et au Canada également, a modifié notre conception du monde et a enclenché la constitution d'un imaginaire

collectif raciste. Par rapport à la sexualité, les travaux de Foucault ramènent au XVII^e siècle le début d'une répression quant aux rapports sexuels considérés comme étant normaux (c'est-à-dire ayant comme objectif la procréation entre conjoint-es marié-es et s'inscrivant une fois de plus dans un contexte d'abord mercantile, puis capitaliste) et la volonté de contrôler/guérir ceux considéré-es comme anormaux. Ce traitement de la sexualité a eu pour effet de consolider une norme sociale agissant comme une loi (n'oublions pas que l'homosexualité a été décriminalisée il y a seulement 50 ans au Canada). Si on ramène cette question à la culture et aux représentations médiatiques, on voit que notre régime de la représentation prend racine dans ce contexte sociopolitique. Ce n'est que très récemment qu'on a commencé à s'ouvrir à des représentations de sexualités marginalisées sur nos écrans. Au Québec, selon mon expérience, il y a eu quelques films de Léa Pool auxquels je n'avais pas vraiment accès en tant qu'enfant en région, sinon la première représentation lesbienne dont je me souviens, c'est dans *Jasmine*, et c'était un petit « bec ». Dans les années 1990, c'était vu comme un problème, un immense drame, voire une maladie. C'est au tournant des années 2010 qu'on s'est éventuellement mis à faire des représentations un peu plus assumées. Si on regarde le Queer Media Database, il y a bel et bien des films LGBTQ+ au Québec. Mais, si on compare avec l'accessibilité à la représentation *mainstream*, très peu. Une amie m'a convaincue récemment de visionner la série britannique *Sex Education* en me disant combien avoir vu ça à 13-14 ans, ça aurait changé sa vie. On est encore loin de la production de ce type de contenu au Québec. J'ai l'impression qu'on est encore dans l'explication, l'acceptation de base. Et, en étant dans l'explication, on concentre surtout notre attention sur le *coming out*, sur la transition, sur le « fait d'être différent-e » et non pas sur le fait d'être humain et complexe. Lorsqu'on parle du régime de la représentation, de l'imaginaire collectif, de visibilité, d'industrie, il est nécessaire pour moi qu'on développe une vue d'ensemble : à la fois culturelle, sociale, créative, et même politique. Le bon côté de la chose, c'est que nos représentations sont vitales pour la transformation, l'évolution sociale et l'acceptation. Elles ouvrent des discussions, elles contribuent à changer l'imaginaire collectif et à changer l'acceptation. Le côté négatif, c'est que c'est long et fastidieux, c'est gigantesque. On sent une urgence. Les crimes homophobes et transphobes sont en hausse, année après année, au Québec comme ailleurs. On pourrait conclure que plus de visibilité, ça engendre plus de violence. Mais cette violence-là émerge non pas à cause de la visibilité, mais parce qu'on est en train de changer le monde.

VOIX ET IMAGES Dans votre article « Gooey Connections... », dont il a été question précédemment, vous écrivez (nous traduisons) : « Pour moi, les sensibilités *queer* s'incarnent dans le fait d'être à la fois en colère et plein-e d'espoir, aimant-e et enragé-e. Une sensibilité *queer* contient tous ces sentiments compliqués et accablants simultanément, tout le temps. Politiquement et émotionnellement, une sensibilité *queer* signifie ne pas abandonner parce que le monde est voué à l'échec, sans non plus simplement colmater les trous dans un bateau qui coule. » Comment réfléchir l'articulation entre cette idée de « sensibilités *queer* » et les pratiques de création audiovisuelles et scénaristiques ?

JOËLLE ROULEAU C'est une vaste question. Ce qui prime pour moi, c'est cette idée de toujours remettre en question les cadres, les normes. C'est quelque chose de

perpétuel. En matière de représentations, de travail scénaristique ou de création cinématographique ou audiovisuelle, l'idée est d'identifier le cadre normatif (ou le point normatif) et d'essayer de le défaire, sinon au minimum de le remettre en question. D'arrêter de faire semblant que les représentations sont réellement diversifiées et universelles. De remettre en question l'objectivité et de faire place à nos sensibilités. J'ai trouvé particulièrement intéressant le film français *120 battements par minute* (Robin Campillo, 2017). Le film dépeint la mobilisation de Act Up-Paris durant les années 1990 et la crise du sida. Ce qui m'a fascinée, c'est qu'il y a des moments difficiles, tu vois des gens mourir, tu les accompagnes, et ensuite, il y a des moments de fête et de célébration. Il y a ça, dans la culture *queer* : une capacité à se retrouver, à traverser les épreuves en se donnant l'espace de vivre. La vie est dure, le monde brûle, mais on est ensemble. Il y a quelque chose de particulièrement fort et productif dans cette espèce de coopération. Le film alterne les moments, et moi, ce sont davantage les scènes de joie qui m'ont fait pleurer finalement : danser ensemble après avoir vécu quelque chose d'aussi tragique. Ce type de représentation vient ainsi défaire les codes socionormatifs du deuil selon lesquels il est attendu qu'on passe des mois à être léthargique, « endeuillé-e », tout de noir vêtu. Dans *120 battements par minute*, dans la culture *queer*, on défait le concept du deuil. Ce n'est pas que les personnages ne sont pas en train de vivre leur deuil, c'est simplement qu'ils le vivent autrement – qu'ils essaient, à tout le moins, de le vivre autrement.

VOIX ET IMAGES La question des représentations et de la visibilité est certes à penser dans une perspective politique, mais doit-elle également être abordée en tenant compte de sa dimension industrielle et commerciale ?

JOËLLE ROULEAU Mon observation est qu'en ce moment, les gens qui font partie de l'industrie disons *mainstream*, en matière de productions dominantes, sont un groupe relativement homogène de personnes blanches, non handicapées, hétérosexuelles, francophones d'origine québécoise depuis plusieurs générations, et qui, finalement, cherchent à diversifier leurs représentations parce qu'il y a une pression amenée en grande partie par la démocratisation des réseaux et des plateformes. Prenons en exemple le secteur de la télévision. Ce qui se passe aux États-Unis arrive au Québec, soit la disparition des câblodistributeurs, et c'est là quelque chose qui fait peur à beaucoup de gens historiquement « bien placés » dans l'écosystème de l'audiovisuel québécois. Inévitablement, le Québec sera affecté par la disparition des câblodistributeurs et la migration des contenus vers des plateformes en ligne. Et cette migration fait en sorte que l'idée même de « public cible » est chamboulée, voire tend à disparaître – soit cette idée d'orienter systématiquement la grille des contenus en fonction d'un auditoire X et d'un créneau précis. On doit à présent diversifier notre idée du public. L'industrie est obligée de se moduler, et ça passe par une pression des publics qui veulent voir autre chose... Mais, tant en télévision qu'au cinéma, en matière de représentations des réalités LGBTQ+, on est encore largement pris dans une « culture du placage » au Québec. En réalité, on fait appel à des consultant-es sur des questions ponctuelles, mais souvent ça arrive seulement lors de la dernière étape, lorsqu'on est prêt à tourner ou même prêt à diffuser et, au fond, on ne veut rien changer... On plaque donc une histoire LGBTQ+ stéréotypée au récit. C'est un effort vide, ce n'est pas réellement intégré dans le développement

du projet (qui écrit, qui filme, qui monte, etc.), et ça se traduit par des représentations saugrenues.

VOIX ET IMAGES Au Québec, en fiction, est-ce que des productions audiovisuelles s'appliquent, selon vous, à remettre en question les cadres normatifs ?

JOËLLE ROULEAU *Il était une fois dans l'Est* d'André Brassard (1973) est un film qui, encore aujourd'hui, est particulièrement subversif, intense et singulier. Le film a d'ailleurs représenté le Canada à Cannes en 1974 alors que sa distribution au Québec n'était pas évidente. C'est un film qui, à mon sens, est certes problématique par moments, mais néanmoins très intéressant sur le plan des représentations. On peut certainement réfléchir à ce qui s'est passé entre ce film fait dans les années 1970 et maintenant, moment d'émergence de nouvelles productions qui ébranlent les cadres normatifs. Bien sûr, d'autres films ont abordé des thématiques LGBTQ+, comme ceux de Léa Pool, de John Greyson ou de Paule Baillargeon, mais peu de films québécois bouleversent la matrice hétéronormative de Butler. De façon plus contemporaine, la protagoniste de *Sarah préfère la course* (2013) de Chloé Robichaud incarne quelque chose de rarement vu dans notre cinématographie : un personnage *awkward*, étrange, à la sexualité vraiment pas claire et qui nous sort assurément des cadres normatifs. De Xavier Dolan, *Mommy* (2014) me paraît remettre en question les cadres normatifs de manière bien plus franche et cohérente que *Laurence Anyways* (2012). En ce qui concerne les représentations *queer* ailleurs qu'au cinéma, il y a certainement la websérie *Sans rendez-vous* (2021) qui « essaie » de subvertir certaines normes dans un contexte québécois. Personnellement, j'ai trouvé que la représentation y était plaquée. Oui, on y retrouve un couple lesbien, une personne non binaire, une personne grosse et noire, une personne handicapée et lesbienne, des jouets sexuels même, mais *ouf*, c'est vraiment de l'ordre du « trop, c'est comme pas assez ». Loin d'un humour subtil, on penche vers le malaise, le surfait. C'est là où la question des sensibilités *queer* me semble particulièrement affinée pour comprendre ce phénomène. En raison de mon identité, je « devrais » en théorie correspondre au « public cible » de cette série, mais honnêtement, je n'y arrive pas. Ce n'est pas parce que je m'y retrouve que j'embarque.

VOIX ET IMAGES En quoi la scénarisation peut permettre une intervention dans le codage et le décodage de sens, et l'émergence de nouvelles voix (celles de créateur·trices comme celles de personnages) ?

JOËLLE ROULEAU À mon sens, il s'agit d'un exercice autoréflexif. Idéalement, on débute par une première écriture qui, elle, sera suivie d'une analyse de son propre scénario pour identifier les cadres normatifs dans lesquels il s'inscrit, et on essaie de voir comment on peut les déjouer. Par exemple : je trace un carré. C'est bon, il est là. Il existe dans l'espace, avec son contour bien défini. C'est maintenant un objet. Mais il se situe où, dans quoi et par rapport à qui, mon carré ? L'idée ici, c'est d'effectuer un exercice autoréflexif de façon concentrée pour voir où sont les brèches, les détournements possibles.

VOIX ET IMAGES Comment les études LGBTQ+ et les approches *queer*, notamment dans la foulée de ce qui se fait au sein des études filmiques et des études littéraires, peuvent contribuer au développement de pistes de réflexion novatrices, ainsi qu'au renouvellement des approches créatives en matière de scénarisation à l'université et dans le monde professionnel ?

JOËLLE ROULEAU À mon avis, les bourdonnements qu'on entend au sujet de la représentation depuis quelques années sont directement liés au développement des études LGBTQ+. Ça bouge dans le milieu universitaire, dans le cadre législatif, et ça se retrouve finalement dans la culture. Le milieu de la culture, il est financé. Et son fonctionnement est régi par des façons de faire, des conventions. En ce qui concerne l'apport du milieu de la recherche au milieu de la culture, il est intéressant de voir les changements à l'étape de la prise de décisions. Sur le plan de l'écriture, dans une optique *queer*, on pourrait essayer de changer la façon de faire. Ça dépend du sujet, certes, mais ça pourrait être de se livrer simultanément à un exercice d'écriture et à un exercice de recherche-action ; de faire de la consultation de terrain, de l'entrevue, d'impliquer des gens concernés dans l'écriture, d'avoir une polysémie, une écriture polyvocale. Ça permet de sortir du cadre, de sortir du carré. Ça implique de repenser nos méthodes, d'aller jouer ailleurs. Dans mon travail en recherche-crédation, je ne m'identifie pas comme artiste, je m'identifie comme *queer*. C'est précisément parce que je suis *queer* que je cherche à défaire mon rapport à la recherche « traditionnelle ». Pour moi, la recherche-crédation permet de faire une place à une subjectivité, de jouer avec la façon de faire de la recherche. Ça peut aussi jouer, éventuellement, sur la manière dont on pense la scénarisation. Le scénario est une écriture, le film est une autre écriture, et le montage en est une aussi. Ces écritures sont codifiées ensemble, mais elles sont des moments différents. Et il est impossible de dire si le regard demeure le même d'un moment à l'autre. Mais c'est là quelque chose qui importe : subvertir l'action même de regarder. Il faut le faire de façon consciente, active, réfléchie, dans une optique qui fait en sorte que le-a lecteur-riche, le-a spectateur-riche se pose des questions, notamment par rapport à la sexualité, au genre ou au sexe. bell hooks a énormément travaillé la question du regard, en s'intéressant particulièrement au regard oppositionnel. En création, on peut partir de cette idée-là et parler d'un regard subversif, celui qui remet en question, qui oblige à nous interroger et qui nous ramène en pleine face nos impensés. Le *queer gaze* existe, à mon sens, mais c'est un *gaze* qui nous renvoie à nous-mêmes, et ce, dans une optique subversive : il nous interpelle sur les questions qui nous sont posées.

VOIX ET IMAGES Finalement, on se rend compte qu'il faut également changer notre regard sur les questions méthodologiques et disciplinaires à l'origine du présent entretien. Plutôt que de se demander comment les études et les approches *queer* pourraient « faire quelque chose » à la scénarisation ou encore comment un-e scénariste pourrait individuellement, à sa seule échelle, « écrire *queer* », il appert qu'on devrait davantage réfléchir à un paradigme dans lequel la scénarisation se laisserait transformer, habiter, traverser, voire occuper par des perspectives *queer* – tant théoriques que pratiques –, ce qui impliquerait de la part des créateur-rices, à la fois dans les sphères universitaires et professionnelles, de se poser plus de questions, d'apprendre à se défaire du sujet universel, de miser sur la diversité et le pluriel des voix et des approches.

JOËLLE ROULEAU La critique de l'universalité, c'est au centre de la posture *queer* et de la posture intersectionnelle. C'est une volonté d'arrêter de dire que tout le monde est pareil. C'est ce que j'essaie de faire avec la question des sensibilités *queer*. On est dans la même tempête, mais pas sur le même bateau. Je le mentionne souvent dans mes

cours, dans mes travaux. Nos façons de réagir, d'interagir, de contribuer, d'essayer, de réfléchir diffèrent. Il n'y a pas « une » façon de faire, il n'y a pas « une » approche de la création qui serait supérieure. Le sujet universel qui veut rejoindre tout le monde, en fait, il ne rejoint personne. Il vend du rêve. Mais c'est tout, ça s'arrête là. On a besoin de certains outils pour critiquer et défaire les codes et les normes. Ce principe concerne également les études scénaristiques. On apprend à écrire un scénario, mais comment on le défait après ? Je pense qu'un tel exercice de déconstruction scénaristique pourrait engendrer de belles choses.

RÉCITS ET SCÉNARIOS AUTOCHTONES AU QUÉBEC : ENTRE RÉSURGENCE ET SURVIVANCE

+ + +

KARINE BERTRAND

Queen's University

En observant de près le paysage cinématographique au Québec, peuplé depuis peu par une nouvelle génération de femmes cinéastes autochtones (dignes héritières de la matriarche et documentariste abénaquise Alanis Obomsawin), force est de constater la prédominance en son sein d'une présence féminine qui donne vie – à l'écrit comme à l'écran – à des récits contemporains de dénonciation, mais surtout de célébration des cultures autochtones. À cet égard, les longs métrages de fiction de la cinéaste mohawk Sonia Bonspille-Boileau (*Le Dep*, 2014; *Rustic Oracle*, 2019) ou du collectif de femmes inuit Arnait Video Productions (*Before Tomorrow*, 2009; *Uvanga*, 2013; *Restless River*, 2019) positionnent les femmes autochtones au cœur même de leurs récits. Ces derniers sont bien souvent inspirés d'événements réels, d'histoires issues de la tradition orale et de témoignages qui ont subi diverses remédiations avant de se retrouver sous forme d'images et de sons. Il est communément admis qu'« écrire un scénario, c'est d'abord et avant tout construire une histoire qui véhiculera un ou plusieurs thèmes centraux¹ ». Cela dit, à la suite de rencontres éclairantes avec les cinéastes Sonia Bonspille-Boileau (Mohawk) et Marie-Hélène Cousineau (membre du collectif Arnait Video Productions), nous souhaitons mettre de l'avant l'idée que l'écriture du scénario constitue une étape importante dans l'élaboration de longs métrages en général, mais particulièrement pour les films autochtones, car elle permet de coucher sur papier ces mots/maux parfois racontés (tradition orale), parfois négligés, afin de donner à nouveau une voix à ceux et à celles qui ont été pendant de nombreuses décennies condamnés au silence. Ces deux cinéastes (et nous ajouterons ici Madeline Ivalu et Susan Avingaq, d'Arnait) s'inscrivent ainsi au sein d'une abondante lignée de conteur·euses d'histoires « qui n'ont jamais été silencieux·ses face à la violence coloniale² » et aux conséquences qu'elle engendre. Dans cette optique, et suivant les paroles recueillies lors d'entrevues conduites avec les deux créatrices à l'automne 2021, nous chercherons à démontrer comment l'écriture du scénario de

1 Esther Pelletier, « Processus d'écriture et niveaux d'organisation du scénario et du film », *Cinémas*, vol. II, n° 1, automne 1991, p. 46.

2 Aman Sium et Eric Ritskes, « Speaking Truth to Power: Indigenous Storytelling as an Act of Living Resistance », *Decolonization. Indigeneity, Education and Society*, 2013, vol. II, n° 1, p. V ; toutes les traductions sont les nôtres.

ces films peut être considérée à la fois comme un acte de *résurgence*, défini comme un « mouvement socioculturel qui se concentre sur la régénération dans les communautés autochtones, entre autres à travers la validation des connaissances, cultures, histoires et [de la] continuité³ », et de *survivance*, entendue comme une « présence active qui dépasse la survie et qui se manifeste à travers [les] histoires⁴ ». De même, nous soulignerons l'importance d'une écriture scénaristique qui redonne à la femme autochtone la place qui lui revient en tant que pédagogue, conseillère, guérisseuse, entrepreneure, mère et guerrière au sein de sa communauté et à l'extérieur. Enfin, il est impossible de négliger la dimension collective d'un processus d'écriture qui engage de plusieurs façons des individus, familles et communautés dans des gestes de *souveraineté narrative*, et qui implique « l'habileté à raconter [leurs] propres histoires et à définir [leur] vision du monde [...] afin que disparaissent les stéréotypes et les mythes, et qu'ils soient] libres de [se] représenter [eux]-mêmes⁵ ». Le programmeur de films Ojibwé Jesse Wenté mentionne à cet effet que l'expression d'une souveraineté narrative est présente à travers des histoires autochtones écrites et racontées par des Autochtones qui détiennent le contrôle créatif de ces dernières⁶. Il est inutile de préciser (mais nous le ferons tout de même) que les pages qui suivent se veulent le récit du parcours unique de deux cinéastes, de cette grande histoire d'amour qu'elles entretiennent avec leur œuvre, et qui ne saurait être exprimée avec verve autrement qu'à travers leur parole. Aussi, en s'appuyant sur les témoignages des réalisatrices et sur le contenu des scénarios, cet article souhaite démontrer comment l'écriture de scénarios par des cinéastes autochtones s'avère un acte de résurgence et de souveraineté narrative, à travers une réécriture de l'histoire (bien souvent liée au colonialisme) racontée du point de vue autochtone. L'apport de ce texte se situe dans cette démonstration à partir de témoignages/conversations avec les cinéastes qui expliquent avec générosité leur démarche.

LE DEP (2014) ET RUSTIC ORACLE (2019) : LA SOUVERAINETÉ NARRATIVE AUTOCHTONE DE L'ÉCRIT À L'ÉCRAN

Comme nous l'avons mentionné précédemment, l'étape de l'écriture du scénario chez les cinéastes autochtones interrogées (ou collaborant avec un collectif autochtone, dans le cas de Marie-Hélène Cousineau) se veut le point médian d'un projet (la réalisation d'un film) autour duquel gravitent des voix, des récits, des visages, des traditions, ainsi qu'une histoire fortement teintée par la colonisation. Ces éléments

3 Leanne Betasamosake Simpson, *Dancing on Our Turtle's Back. Stories of Nishnaabeg Re-Creation, Resurgence, and a New Emergence*, Winnipeg, ARP Books, 2015, p. 41.

4 Gerald Vizenor, *Survivance: Narratives of Native Presence*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2008, p. 39.

5 Ossie Michelin, « Why It's Important for Indigenous People to Tell Our Own Stories », *CBC News*, 3 juin 2021, en ligne : <https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/first-person-indigenous-history-stories-narrative-sovereignty-1.6050453>.

6 Kate Taylor, « Jesse Wenté on Indigenous Stories Through a Different Lens », *The Globe and Mail*, 4 novembre 2018, en ligne : <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/article-jesse-wente-on-indigenous-stories-through-a-different-lens/> (page consultée le 26 août 2022).

influencent non seulement le processus d'écriture, mais le définissent en tant qu'acte collectif où la remédiation joue un rôle non négligeable, malgré l'unicité de chaque expérience reliée à l'écriture de ces scénarios. La remédiation est définie par Bolter et Grusin comme « la représentation d'un médium dans un autre médium », en ce sens où tout nouveau médium conserve une trace de l'ancien médium sur lequel il est bien souvent calqué – par exemple, la version numérisée d'une œuvre d'art conservera une trace (visuelle et parfois écrite) de l'œuvre originale⁷. Dans cet ordre d'idées, établissant un lien entre les médias électroniques et le langage articulé, Marshall McLuhan explique comment les médias présentent une nature similaire, les sociétés modernes/technologiques ressemblant davantage aux sociétés orales qu'aux sociétés littéraires⁸. La remédiation peut aussi être considérée dans son sens phonétique (on y entend le mot « remède ») et étymologique (« re-guérir », considérant que « remède » signifie « guérir ») comme un *remède* apportant la guérison (amélioration ou gain rapporté dans le nouveau médium). Cela dit, si la guérison sous-tend nécessairement le passage d'un état à un autre, ainsi que la modification de l'être « transformé » par ce passage, la remédiation d'un médium dans un autre médium implique également une métamorphose qui a lieu dans cet entre-deux du transfert médiatique, et où les modes de transmission (par exemple de l'écrit au virtuel) se modulent à de nouvelles fréquences. Ainsi, dans une entrevue, le cinéaste anishinaabe Kevin Papatie explique comment la caméra est le bâton de parole contemporain de son peuple, alors que dans le court métrage *Territoire des ondes* (Patrick Boivin et Allan Flamand, 2007), les cinéastes atikamekw démontrent comment les ondes du tambour, outil ancestral de communication et de guérison, sont analogues aux ondes télévisuelles ou radio-phoniques, nouveaux outils de communication avec l'extérieur.

La tradition orale autochtone se transmettait vocalement et bien souvent à l'aide d'artefacts visuels (ceintures wampums) et de formes d'écriture (pictogrammes) qui servaient d'aide-mémoire. Ainsi, comme la nature du lien entre l'auditeur-riche et le récepteur-riche sous-tend une présence physique (en direct, virtuelle ou différée, selon le cas), nous pouvons envisager la remédiation de la tradition orale vers un médium électronique tel que le cinéma comme étant davantage propice à la transmission vocale et visuelle des récits. À cet égard, plusieurs cinéastes autochtones, dont Loretta Todd, Shelley Niro et Alanis Obomsawin, reconnaissent qu'il existe un lien unissant la tradition orale et le médium filmique, et que cette relation entre les deux se traduit différemment selon la vision du ou de la cinéaste et son appropriation de la tradition orale et du médium cinématographique⁹. Lorsqu'interrogé sur cette question, le cinéaste inuit Zacharias Kunuk est d'ailleurs le premier à répondre avec conviction que la vidéo demeure pour lui un médium de prédilection lorsqu'il s'agit de filmer l'invisible et de restituer avec justesse une vision du monde inuit, qui fut longtemps centrée autour du chamanisme et d'une cohabitation avec le territoire

7 Jay D. Bolter et Richard A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999, p. 45.

8 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York/Scarborough, Mentor, 1964, p. 85.

9 Kristen Knopf, *Decolonizing the Lens of Power. Indigenous Film in North America*, Amsterdam/New York, Rodopi B.V., 2008, p. 108-114.

et les esprits¹⁰. Qu'en est-il alors de l'écriture à travers laquelle le scénario se manifeste? Pour l'anthropologue Rémi Savard, la traversée de l'oralité à l'écriture, d'une narration créative et sujette au mouvement rotatoire à une narration statique et permanente, peut menacer la nature dynamique et changeante du récit oral en le faisant tenir dans des catégories qui sont utilisées par les civilisations écrites :

Transporté dans le monde de l'écriture, un récit oral risque de se voir conférer une existence de plus en plus autonome, ayant finalement peu de rapport avec celle que lui réserve son contexte d'origine [...]. En lui donnant une forme écrite, on fait donc plus que substituer une technique d'expression à une autre : 1) on l'immobilise par rapport à la combinatoire sémantique qui l'avait engendré et qui l'aurait modifié, 2) il s'éloigne peu à peu du contexte humain dont il tirait sa substance et qu'il transportait à sa façon¹¹.

Or, plusieurs auteur·rices autochtones explorent les possibilités de renégociations de la langue et de la tradition orale à travers le médium de l'écriture, en intégrant « des mots, des expressions, voire des phrases complètes de leur langue maternelle à leurs écrits de langue anglaise ou française », ce processus leur permettant de redécouvrir certaines dimensions de leur propre langue maintenant disparues¹². Mentionnons à ce titre la poésie de Joséphine Bacon et l'expérience de la poétesse innue qui, naviguant d'une langue à l'autre, garde vivantes certaines expressions de l'innu-aimun qui appartiennent au temps du nomadisme. Dans le même ordre d'idées, l'autrice anishinaabe Leanne Betasamosake Simpson choisit d'enfreindre, avec un style d'écriture *décolonisant*, les règles de la langue anglaise, en jouant allègrement avec la ponctuation, en insérant dans ses textes des mots et expressions en anishinabemowin et en intégrant, pour son ouvrage *Islands of Decolonial Love*, un lien audio qui donne à ses lecteur·rices la possibilité d'expérimenter son écriture à travers l'oralité (chant et musique). Outre ces faits, il faut également tenir compte de ce qu'avec le scénario de film, il y a, peut-être davantage qu'avec le roman, un processus de va-et-vient continu entre le scénario et la production du film (tournage, montage) qui fait du scénario un objet d'écriture fluide, enrichi par une oralité qui se manifeste à travers des rencontres ; rencontres avec le temps, avec la mémoire, avec des individus et avec les nombreuses possibilités du médium filmique (montage, reprise des scènes, improvisation des comédiens, etc.).

L'autochtonisation de l'écriture et de la langue par des artistes autochtones est par ailleurs présente sous différentes facettes dans le processus d'écriture de scénario tel que vécu par la cinéaste mohawk Sonia Bonspille-Boileau. Originaire de Kanehsatake et née de l'union d'une mère mohawk et d'un père québécois (allochtone), la réalisatrice est diplômée de l'Université Concordia (Montréal), où elle a fait des études en cinéma. Elle entame sa carrière, comme beaucoup de cinéastes

10 Bernard Saladin d'Anglure, *Au pays des Inuit. Un film, un peuple, une légende*, Montpellier, Indigène, 2002, p. 12.

11 Rémi Savard, « La transcription des contes oraux », *Études françaises*, vol. XII, n° 1-2, avril 1976, p. 57-59.

12 Sarah Henzi, « Stratégies de réappropriation dans les littératures des Premières Nations », *Études en littérature canadienne*, vol. XXXV, n° 2, 2010, p. 79.

autochtones, avec le genre documentaire, cherchant à sonder, par l'entremise de ses images et des voix autochtones captées par sa caméra, son identité autochtone (*Last Call Indien*, 2011) ainsi que l'histoire de son peuple et de sa communauté (*The Oka Legacy*, 2015). Or, c'est avec *Le Dep*, sorti en salles en 2014, que Sonia entame l'écriture de ce qui deviendra son premier long métrage fictionnel. Inspiré par des gens qu'elle connaît et par des situations vécues dans des communautés autochtones, le scénario est écrit en un temps record (environ trois semaines) et raconte l'histoire d'une jeune femme qui, une nuit, vit une situation traumatisante au dépanneur où elle travaille. Sachant qu'elle doit composer avec un budget ainsi qu'un temps limités, la cinéaste décide d'écrire une histoire ayant une unité de lieu et de temps (un dépanneur, pendant la nuit) et très peu de personnages (une jeune femme, son petit ami, son père et un inconnu), construisant ainsi un univers avec lequel elle est à l'aise¹³. Parce qu'elle ne se sent pas nécessairement outillée sur le plan de la structure, elle demande à travailler avec un conseiller en scénarisation. Ce dernier, le cinéaste québécois Benoît Pilon, se révèle une aide précieuse, faisant preuve de compréhension envers sa démarche et d'une grande générosité quant à ses conseils judicieux. Toujours selon la cinéaste, le scénario qu'elle a écrit est très proche du film qu'elle a tourné et monté, en ce sens que les dialogues du texte sont ceux que l'on peut entendre dans le produit final, malgré la flexibilité accordée aux comédien·nes – tou·tes autochtones, mais provenant de communautés diverses – afin que ces dernier·ères se sentent à l'aise avec les mots qu'elle leur suggère (ES). C'est en outre à travers la vision toute personnelle de la cinéaste, qui nous propose un regard de l'intérieur sur les problématiques vécues dans les communautés (violence, pauvreté, perte de pouvoir), mais surtout à travers le côté profondément humain et authentique d'une écriture jaillie de façon spontanée que l'on assiste à une « autochtonisation de l'écriture ». Cette dernière se veut le rassemblement des fragments épars d'une mémoire et de récits oraux issus de sa culture et de son identité autochtones, emmagasinés dans un coin de la conscience, et auxquels la cinéaste offre une vie nouvelle. Enfin, parce que les thématiques sont ancrées dans l'autochtonie contemporaine, l'autrice est reconnaissante de la réception positive accordée au film par un auditoire international, imputable à l'universalité des valeurs autochtones et des émotions véhiculées dans le film. L'atteinte d'une souveraineté narrative s'accomplit alors par le biais d'une écriture qui se fait voix.

L'intériorité de l'expérience vécue par la cinéaste, qui puise, pour l'écriture du scénario *Le Dep*, à même ses expériences et souvenirs, s'est révélée pour son second long métrage une tout autre aventure. Le scénario écrit, puis le film tourné et monté seront cette fois fort différents d'une étape à l'autre du développement. Fruit d'un processus de recherche intense et étendu plus longuement dans le temps (2015-2017), l'écriture de *Rustic Oracle* (2019), qui traite de la question on ne peut plus délicate des femmes autochtones disparues et assassinées au Canada, demande que soit adoptée une approche adaptée à un nouveau contexte, comme le souligne cette dernière :

13 Entrevue avec Sonia Bonspille-Boileau, Gatineau, décembre 2021. Désormais, les références à cette entrevue seront indiquées par le sigle ES, et placées entre parenthèses dans le texte.

En écrivant le scénario de *Rustic Oracle*, je savais que je traitais d'un sujet énorme dans les communautés autochtones et au Canada, donc je n'avais pas la même approche [...]. Le processus a été très long; parler à des familles, lire des livres, des articles, regarder des entrevues, écouter des balados. C'est délicat de parler à des gens, mais je sentais que je n'avais pas le choix d'aller parler à des groupes tels que Sisters in Spirit, de participer à des marches, à des vigiles, pour m'assurer que je maîtrisais mon sujet, et que je respectais le message que les familles souhaitaient que je communique. (ES)

Depuis maintenant un peu plus d'une décennie, les communautés autochtones du Canada tentent d'attirer l'attention de la population et du gouvernement sur le nombre élevé de femmes autochtones assassinées et disparues. Jadis considérées par les sociétés autochtones traditionnelles et matriarcales comme étant au cœur de l'économie, de la vie familiale et de la transmission culturelle de leurs peuples, ces femmes doivent aujourd'hui négocier avec les conséquences découlant de l'assimilation et de la christianisation des Autochtones. Au-delà d'une simple question de genre, les sévices physiques et psychologiques subis par ces femmes sont directement liés à une forme de violence coloniale qui perdure à ce jour, et ce, malgré les efforts d'organismes (Sisters in Spirit, Legal Strategy Coalition on Violence Against Indigenous Women) et d'individus qui travaillent sans relâche pour cette cause. Dans un tel contexte, où les statistiques démontrent par exemple que les femmes autochtones sont sept fois plus à risque d'être victimes de violence que les femmes non autochtones, l'écriture d'un scénario qui cherche à tenir compte de ces réalités, tout en personnalisant une histoire afin de la rendre plus humaine pour les spectateurs, vient nécessairement avec son lot de défis et de victoires¹⁴. C'est ainsi que le premier jet du scénario, qui présente une suite d'événements à la manière d'un film d'enquête, a été mis aux poubelles, afin que puisse être véhiculé avec justesse un message d'amour et d'espoir, de résilience et de beauté, témoin d'une survivance qui s'accomplit par-delà la victimisation, le déracinement et la douleur (ES). L'importance de communiquer vers l'extérieur des représentations positives, qui sont des exemples de souveraineté narrative et audiovisuelle, est d'ailleurs réitérée par l'autrice Michelle Raheja dans son ouvrage *Reservation Reelism* (2010), où elle reconnaît le pouvoir que détiennent « les actes créatifs d'autoreprésentations¹⁵ » dans les possibilités de recouvrement d'une santé intellectuelle brimée par le colonialisme.

Dans cette veine, des ateliers d'écriture avec d'autres cinéastes autochtones – dans le cadre du projet Women in the Director's Chair – ont permis à Sonia Bonspille-Boileau d'entendre les mots qu'elle avait jusqu'alors écrits, récités par des acteur·rices professionnel·les (ES). Ce pouvoir de la voix, qui la mène « à traduire les nuances affectives les plus fines » en s'identifiant profondément, sur le plan psychique, à la volonté d'un individu de se dire et d'exister, affecte ainsi le langage sans

14 Native Women's Association of Canada, « NWAC Action Plan. Our Calls, Our Actions », 2021, p. 5, en ligne : <https://www.nwac.ca>.

15 Michelle H. Raheja, *Reservation Reelism: Redfacing, Visual Sovereignty, and Representations of Native Americans in Film*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2010, p. 194.

voix qu'est l'écriture¹⁶. Ce sont par ailleurs les émotions associées aux voix – éteintes, tuées, étouffées – des femmes autochtones disparues et assassinées qu'il est possible de ressentir dans l'interstice des mots qui hantent un scénario inspiré (entre autres) par la disparition de deux jeunes femmes provenant de la communauté du conjoint de Bonspille-Boileau, le cinéaste Jason Brennan. C'est aussi l'émotion vécue par la réalisatrice qui est couchée sur papier, alors que la femme, mère, conjointe et fille ne peut écrire plus de deux à trois heures par jour « parce que cela [lui] brisait le cœur » (ES). Le scénario raconte les périples vécus par une mère (Susan) et sa plus jeune fille (Ivy) lors de leurs recherches de l'aînée (Heather), disparue subitement de leur communauté. Or, au-delà d'une simple quête pour retrouver Heather, le long métrage dévoile, parfois clairement, parfois de manière plus subtile, les incohérences d'un système qui semble se préoccuper bien peu du sort de ces filles et femmes, la responsabilité incombant aux familles de faire entendre leurs revendications et leur besoin d'assistance, quitte à se heurter aux murs de l'incommunicabilité entre deux cultures qui cohabitent sans se connaître véritablement.

Pour les peuples autochtones, l'importance de raconter leurs histoires découle alors du pouvoir acquis à travers cette capacité de transmettre – que ce soit à l'oral, à l'écrit ou, plus récemment, à l'écran – ces « mémoires d'une injustice » léguées d'une génération à l'autre, qui sont aussi une façon de bâtir des ponts entre les cultures, à travers un processus de guérison qui passe par la création et le partage¹⁷. Bien souvent, ces récits sont portés par plusieurs voix (femmes, enfants, aînés) qui, sous le prétexte du film, font entendre le message des individus, familles et communautés unis dans une même lutte, dans une même célébration de la résilience. Pour *Rustic Oracle* (et après une modification du scénario), c'est à travers le regard et la voix d'une enfant, Ivy, qui cherche à comprendre ce qu'il est advenu de sa grande sœur adorée, que ces valeurs universelles aptes à toucher un plus vaste auditoire ont trouvé un canal de prédilection, pendant l'étape du tournage :

Au tournage, j'ai plus appris la réalisation, car je me suis rendu compte que, lorsque tu écris tes propres scénarios, tu ne dois pas perdre de vue les objectifs de chaque scène; quels sont les moments clés de chaque scène? C'est ce que tu dois faire ressortir. Pas seulement la mécanique de tourner la scène; si ta scène repose sur la réaction de l'enfant dans le scénario, c'est ce qui doit arriver au tournage. J'ai compris cet élément avec *Rustic*, avec l'expérience. Donc mon premier montage reflétait ce côté un peu plus technique de l'histoire: en laissant dormir le scénario pendant 6 mois et en faisant autre chose, je rebaignais dans la créativité; j'ai pu retourner à mon montage et retourner à la perspective de l'enfant. On a donc ramené les scènes selon la perspective d'Ivy. C'est là que le film a pris forme; c'est là que j'ai retrouvé mon scénario. La perspective d'Ivy permet d'aller toucher l'auditoire de façon viscérale. (ES)

16 Paul Zumthor, « Oralité », *Intermédialités*, n° 12, automne 2008, p. 171-172.

17 Linda Tuhiwai-Smith, *Decolonizing Methodologies. Research and Indigenous Peoples*, Dunedin, University of Otago Press, 1999, p. 144.

Le processus d'écriture d'un scénario autochtone, du moins en ce qui concerne cette réalisatrice, n'est jamais qu'une écriture (symboliquement parlant) à une main, un fait réitéré une fois de plus à travers l'écriture et le tournage, par Sonia Bonspille-Boileau et son équipe, de la téléserie sur les pensionnats autochtones du Québec *Pour toi, Flora*, dont le tournage s'est terminé en novembre 2021. Tournée en grande partie dans la région de l'Outaouais (Kitigan Zibi et Maniwaki), *Pour toi, Flora*, qui comprend six épisodes, s'inspire plus précisément du quotidien d'enfants autochtones ayant fréquenté (malgré eux) le pensionnat Saint-Marc-de-Figuery, en Abitibi. La première diffusion de la série, sur les ondes de Radio-Canada et d'APTN (Aboriginal Peoples Television Network), sera par ailleurs offerte en anishinabemowin, avec sous-titres en français, afin que « l'ensemble du Québec puisse entendre cette langue¹⁸ ». À l'heure où les écrits sur les pensionnats autochtones circulent de plus en plus, et où des courts et des longs métrages tels que *La mallette noire* (Monnet, 2014) et *Rhymes for Young Ghouls* (Barnaby, 2012) nous aident à comprendre l'horreur des pensionnats – abus physiques, sexuels et psychologiques – et les impacts sur les générations qui ont suivi, *Pour toi, Flora* est la première série à aborder de front la question de ces établissements au Québec francophone. D'entrée de jeu, il est bon de rappeler que « le principe fondateur des pensionnats était celui de la séparation et de la rupture des relations familiales et communautaires¹⁹ », et que la réparation de ces liens demeure au cœur de la résurgence autochtone, c'est-à-dire de ces actions qui visent la restauration et la régénération à travers un investissement « dans nos façons d'être²⁰ ». C'est entre autres à travers le processus de collaboration de Bonspille-Boileau avec des survivants de pensionnats qu'une démarche de guérison déjà en cours a pu être poursuivie par les individus et les familles.

En ce qui concerne plus spécifiquement l'écriture du scénario, la réalisatrice raconte qu'une collaboration étroite était de mise pour ce projet, car si l'autrice hésitait, en ce qui concerne *Rustic Oracle*, à replonger les familles dans le trauma qu'elles vivaient, préférant écrire une histoire fictive inspirée de situations réelles, la consultation avec des survivant-es (et leurs familles) allait cette fois de soi :

J'ai fait lire les six épisodes à des aînés et à des survivants de pensionnats au Québec, et un pensionnat en particulier (Saint-Marc-de-Figuery). Il y a des éléments qui viennent d'autres pensionnats, mais j'ai travaillé avec des survivants de ces pensionnats et ça a été un processus de guérison assez extraordinaire, parce que juste le fait de faire lire les scénarios à des gens, je sais que c'était très exigeant pour certaines personnes. On s'entend qu'ils ont été choisis parce qu'ils sont là aussi dans leur processus ; ce sont des gens qui ont déjà des étapes de franchies dans leur cheminement. Le processus de guérison était entamé et ils étaient rendus à un point où ils étaient capables de se replonger dans leur vécu. (ES)

18 Marika Bellavance, « Dans les coulisses du tournage de la série *Pour toi, Flora* », *Ici Radio-Canada*, en ligne : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1840259/pour-toi-flora-coulisses-tournage-serie-sonia-bonspille-boileau-andre-robitaille-pensionnats-autochtones> (page consultée le 26 août 2022).

19 Sarah Henzi, « “La grande blessure” : legs du système des pensionnats dans l'écriture et le film autochtones au Québec », *Recherches amérindiennes au Québec*, vol. XLVI, n° 2-3, 2016, p. 179.

20 Leanne Betasamosake Simpson, *Dancing on Our Turtle's Back*, p. 17.

Ainsi, le processus d'écriture et de tournage, qui s'est échelonné au total sur trois ans, implique cette fois directement des individus, familles et communautés. Les survivants et témoins des pensionnats agissent en tant que consultants et surtout en tant que conseillers ; ces derniers devaient absolument donner leur accord quant au scénario afin que le projet aille de l'avant. Inévitablement, le rythme adopté fut beaucoup plus lent qu'avec les deux autres films, car il était impératif de se plier au temps dont les témoins avaient besoin pour lire et assimiler le scénario, et ce, malgré les échéanciers imposés par les bailleurs de fonds, qui se montrèrent par ailleurs très compréhensifs :

On a pleuré abondamment, il y a des gens qui venaient avec des commentaires, et qui avaient vécu quelque chose de très spécifique, et ils se reconnaissaient à travers mes écrits. Il y en a qui disaient : « Je n'ai pas dormi cette nuit, car je me suis rappelé tel ou tel événement » ; certains nous ont appelés en nous disant : « C'est incroyable, j'ai l'impression de lire ma vie ! » et ça, c'était énorme [...]. À cause de tout ce qui est sorti dans la dernière année (découvertes de sépultures d'enfants autochtones dans d'anciens pensionnats), j'ai dû réajuster mes scénarios. Si on avait filmé pendant la pandémie (2020) comme prévu, mon histoire aurait été en retard sur là où l'on est socialement. Alors que là, j'ai pu adapter en fonction de l'histoire. Il n'y a pas eu de fouilles au Québec. Quand nous avons fait les auditions, nous nous sommes promenés dans les communautés et nous avons rencontré plusieurs survivants. Une de ces survivantes, qui habite Kitigan Zibi mais qui vient de Barrier Lake, est allée au pensionnat de Saint-Marc. Elle m'a dit : « Le jour où ils vont me demander où sont enterrés les bébés, je vais être capable de pointer exactement où, parce que, moi, je sais où ils se trouvent. » (ES)

L'écriture de *Pour toi, Flora* est donc clairement influencée par la force des témoignages, qui sont pour les peuples autochtones « une façon de parler d'événements ou d'une série d'événements extrêmement douloureux [ou] une forme à travers laquelle on accorde à la voix d'un ou d'une témoin un espace protégé²¹ ». De cet aperçu du processus d'écriture de scénario tel que vécu par Sonia Bonspille-Boileau ressort l'importance de raconter des histoires du point de vue des siens, en écrivant des récits qui placent en leur centre des personnages, lieux, valeurs et équipes de tournage autochtones, et en impliquant dans ce processus les principaux intéressés, dans la mesure du possible. Sortis non pas seulement de l'imagination de la cinéaste, mais bien d'une volonté de colmater les brèches en ce qui concerne l'histoire – lointaine et plus récente – de son peuple, les personnages et récits s'inscrivent sans l'ombre d'un doute dans une démarche artistique, mais aussi militante, puisqu'elle contribue à la décolonisation de l'histoire et à la construction de ponts interculturels, un objectif avoué de la réalisatrice.

21 Linda Tuhiwai-Smith, *Decolonizing Methodologies*, p. 144.

LA TRILOGIE D'ARNAIT : ÉCRIRE DE MANIÈRE COLLABORATIVE LE PASSAGE DU TEMPS

Durant la dernière décennie, nous avons vu apparaître au Québec davantage de collaborations entre des cinéastes québécois-es et des individus/artistes/communautés autochtones. À titre d'exemple, nommons *Avant les rues* (2016) de Chloé Leriche, aboutissement d'un travail d'équipe avec des participants atikamekw provenant des communautés de Manawan, Opitciwan et Wemotaci. La réalisatrice, qui a travaillé avec le Wapikoni mobile pendant plusieurs années avant de se lancer dans cette nouvelle aventure, c'est-à-dire réaliser un film en entier dans une langue autochtone, entretenait depuis quelque temps déjà des relations avec ces communautés avant de commencer le tournage. Elle admet que son ignorance de la langue a obligé les comédiens atikamekw à traduire eux-mêmes leurs dialogues écrits en français dans le scénario, à prendre en charge le récit (du moins en partie) en transformant la signification de certains mots et expressions afin de les faire concorder avec l'émotion telle qu'exprimée dans leur langue maternelle²². La volonté de Leriche de réaliser un film entièrement en atikamekw a fait en sorte qu'elle était prête à plusieurs compromis, sur le plan de l'écriture scénaristique, afin de garantir au projet une certaine authenticité à travers l'appropriation du texte par les comédien·nes (EC). De manière analogue, Myriam Verreault, dans sa démarche de scénarisation de l'ouvrage *Kuessipan* (2011) – rédigé en français – de l'autrice innue Naomi Fontaine, développe une relation avec cette dernière, qu'elle recrute en tant que coscénariste, avec comme objectif d'écrire l'histoire contemporaine et « vraie » des gens vivant dans la communauté de Uashat²³. Ce besoin de relationnalité, au sens où l'emploie l'auteur Opaskwayak cri Shawn Wilson, c'est-à-dire l'interconnexion qui est essentielle et inhérente entre toutes formes de vie, est palpable à travers les démarches relationnelles de ces réalisatrices, qui démontrent une volonté de créer une œuvre où l'on entend, à travers les mots écrits et prononcés à voix haute, et où l'on sent, à travers ce qui est filmé et monté, la vérité de l'Autre, dans ce qu'elle a de beau et parfois de moins beau à communiquer. C'est précisément la beauté de cette relationnalité qui ressort des œuvres écrites, remédiées et réalisées par l'équipe d'Arnait Video.

À l'instant où j'écris cet article, l'histoire du collectif formé de la cinéaste québécoise Marie-Hélène Cousineau et de femmes inuit vivant sur la petite île d'Igloodlik, au Nunavut, tire à sa fin, alors que les aînées et productrices Madeline Ivalu et Susan Avingaq s'installent dans une retraite bien méritée. Né il y a exactement trente ans, en 1991, Arnait Video Productions a vu le jour à Igloodlik, alors qu'Isuma Video Productions, initiative de Zacharias Kunuk et Norman Cohn, fournit l'inspiration au collectif de créer un espace où « les femmes aident les femmes » et où

22 Karina Chagnon, « Entrevue avec Chloé Leriche, réalisatrice du film *Avant les rues* », *Trahir*, 4 avril 2016, en ligne : <https://trahir.wordpress.com/2016/04/12/chagnon-leriche/> (page consultée le 26 août 2022). Désormais, les références à cette entrevue seront indiquées par le sigle EC et placées entre parenthèses dans le texte.

23 Orla Smith, « TIFF Interview: *Kuessipan* Filmmakers on Their Innu Coming-of-Age Story », *Seventh Row*, 17 septembre 2019, en ligne : <https://seventh-row.com/2019/09/17/kuessipan-interview/> (page consultée le 26 août 2022).

le contenu diffusé est presque exclusivement dédié aux défis, traditions, histoires – passée et présente – et aux combats des femmes inuit. Les projets du collectif sont largement diversifiés, et incluent des courts et moyens métrages documentaires, des entrevues avec des sages-femmes, des séries télé, un film pour enfants ainsi qu'un projet pilote impliquant des femmes du Nunavut. De même, trois longs métrages de fiction, que Cousineau nomme «la trilogie d'Arnait», font partie du répertoire du collectif, et racontent les différentes couleurs et époques du colonialisme, des conséquences attribuables aux premières rencontres (*Before Tomorrow*, 2009) jusqu'aux défis et aux conséquences de la technologie et des pensionnats (*Uvanga*, 2012), en passant par la période charnière de sédentarisation des Inuit dans la décennie 1940-1950 (*Restless River*, 2019). Le premier volet de la trilogie, *Before Tomorrow* (*Le jour avant le lendemain*), raconte l'histoire d'une grand-mère (Ninioq) et de son petit-fils (Maniq) qui, après la décimation de leur communauté par des aiguilles contaminées données par des Blancs, doivent apprendre à survivre seul-es dans le rude climat de l'Arctique. Ce récit est une adaptation d'un roman groenlandais écrit par Bjorn Riel, lu et aimé par Marie-Hélène Cousineau, qui décide alors d'en envoyer une copie à ses comparses d'Igloodik, Madeline Ivalu et Susan Avingaq, sans savoir ce qu'elles comprendront de la version groenlandaise (les aînées ne parlent que l'inuktitut)²⁴. S'ensuivent de nombreuses rencontres où les trois femmes discutent du scénario et du récit qu'elles souhaitent mettre de l'avant, dans l'inuktitut d'Igloodik (qu'au passage Cousineau ne parle pas). La réalisatrice soutient par ailleurs que c'est la familiarité avec l'histoire racontée par Bjorn, et inspirée d'un fait vécu, qui encouragea les aînées dans leur choix de participer à ce projet :

C'était une histoire vécue par leurs ancêtres (leur grand-mère ou des gens qu'ils connaissaient). Pas exactement dans les mêmes termes que dans le livre, mais c'était quelque chose qu'elles connaissaient; ce genre de drame, de tragédie, et même les virus, l'espèce de... Ça n'était pas une pandémie, mais elles connaissaient des gens qui étaient morts de virus amenés par les colonisateurs. Elles se souvenaient des premiers Blancs qu'elles avaient vus. Ça les touchait. Donc elles ont donné leur accord. J'ai fait un traitement, une première version traduite en anglais, et là, on a travaillé avec un interprète. Elles sont venues ici (à Montréal). Ça a été long, une année de rencontres. Nous sommes passées à travers toutes les scènes, on corrigeait des éléments précis qu'elles voulaient changer. Autrement dit, le scénario du film a été écrit vraiment en collaboration. (EMH)

Comme ce fut le cas pour le film de Chloé Leriche, la question du scénario et de son écriture, de même que les étapes menant au tournage, sont largement dominées par des considérations linguistiques, ainsi que par le temps qu'il faut prendre pour rencontrer les aînées (organiser des rencontres à Montréal et à Igloodik, avec la présence d'une interprète) afin de discuter et de rediscuter du scénario, d'écrire des ébauches, de consulter, de traduire, et de garder les relations bien vivantes autour

24 Entrevue avec Marie-Hélène Cousineau, décembre 2021. Désormais, les références à cette entrevue seront indiquées par le sigle EMH et placées entre parenthèses dans le texte.

d'une tasse de thé ou d'un festin improvisé. Cette implication des aînées, et particulièrement celle de Madeline Ivalu, qui adaptait quelque peu ses dialogues de manière à les rendre plus naturels, s'étend au reste de la troupe de comédien·nes, lesquelles possédaient une assez grande latitude pour improviser leur dialogue, tant qu'étaient conservés les principaux événements du récit, afin d'en assurer la cohérence.

Cousineau a également tenu à rencontrer l'auteur du roman, Bjorn Riel, pour discuter de l'adaptation scénaristique du livre et des modifications faites à l'histoire romanesque, par exemple l'ajout d'une scène qui adoucit la mort des protagonistes, en les situant dans un espace qui les réunit avec les leurs (EMH). Outre cette scène, la dernière du film, la géographie (donc le lieu où se passe le récit) devait être modifiée, ainsi que les éléments culturels présents dans le roman, afin d'éviter toute dissonance avec les légendes racontées oralement et les pratiques traditionnelles (par exemple, la chasse au requin au Groenland devient la chasse au phoque au Nunavut). L'écriture du scénario s'articule ainsi dans un premier temps autour de la parole de la grand-mère (jouée par Madeline Ivalu, qui est aussi coréalisatrice), laquelle, à travers la narration de récits de vie et de légendes traditionnelles, apprend à son petit-fils l'art de la survie, un art qui s'acquiert non seulement en développant des habiletés physiques, mais surtout en apprenant à nourrir le cœur et l'âme. Aussi, des leçons de vie présentes dans les contes de Ninioq (la grand-mère) ressort l'idée à la fois de la force et de la fragilité des liens qui unissent la communauté, chaque individu devenant responsable de l'autre s'il veut assurer sa propre survie. Dans un second temps, ce sont les comptes rendus de Maniq qui nous rappellent l'importance de nommer à voix haute, lorsque l'enfant raconte à sa grand-mère ses exploits quotidiens de chasse et de pêche, ainsi que les événements qui ont mené à leur isolement du reste de la communauté. C'est donc à la fois dans le contenu du récit et dans le processus d'écriture du scénario (incluant la traduction) que nous retrouvons une remédiation de la tradition orale, ainsi que cette relationnalité « où toute chose et toute personne est en relation avec les autres²⁵ » dont parle Wilson, comme nous le confirme Marie-Hélène Cousineau :

Quand on a fait *Before Tomorrow*, il y avait Susan, Madeline et Mary Qulitalik, qui jouait aussi dans le film, et les trois ont beaucoup parlé ensemble; il y avait aussi Attuat Akkitirq, qui était là pour les costumes. Chaque matin, ou le soir avant, nous avions une réunion pour discuter de quelle scène nous allions faire, et elles repensaient et réécrivaient les dialogues. C'était vraiment important pour Madeline, le langage et la précision des mots, car après l'avoir écrit en français et en anglais, on l'a fait traduire en inuktitut de Puvirnituq (Nunavik), et personne ne comprenait, car les acteurs d'Igloolik parlent un autre dialecte et *vice versa*. Il y a donc eu des démêlés à ce sujet. Par exemple, l'acteur Tumasie Sivuarapik a un grand monologue et il n'avait pas bien compris la traduction en inuktitut d'Igloolik. Il y a donc eu deux traductions, une dans chaque dialecte. Et les acteurs devaient vérifier qu'ils

25 Shawn Wilson, *Research Is Ceremony. Indigenous Research Methods*, Halifax/Winnipeg, Fernwood Publishing, 2008, p. 58. Désormais, les références à ce texte seront indiquées par le sigle RC, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

disaient la bonne chose dans les dialectes. Je ne parle pas la langue, donc ce sont elles (Madeline et Susan) qui avaient le contrôle sur les dialogues. (EMH)

C'est en suivant ce même sentier de la collaboration que le second volet de la trilogie d'Igloodik, *Uvanga*, voit le jour en 2012. Le scénario original écrit par Marie-Hélène Cousineau s'inspire, comme ce fut le cas de Sonia Bonspille-Boileau pour *Le Dep*, de situations et d'individus observés à Igloodik au fil des rencontres et tournages passés. Cependant, alors que les relations Inuit-*Qalunaat* (Blancs ou non inuit) sont absentes de *Before Tomorrow* – quoique suggérées à travers la contamination de la communauté par des aiguilles données par des colonisateurs –, *Uvanga* raconte la contemporanéité inuit, avec ce qu'elle contient de métissage et d'échanges interculturels : « J'avais envie de montrer des situations entre Blancs et Inuit [...]. Il y a beaucoup d'Inuit métissés et c'est quelque chose dont on ne parle pas. Les gens se posent des questions d'identité. Ils se disent : Je suis qui ? D'où je viens ? J'appartiens à quelle culture²⁶ ? »

Les personnages principaux, Thomas (né d'une mère blanche et d'un père inuit) et sa mère Anna, tous deux Montréalais, voyagent jusqu'à la petite île d'Igloodik afin que Thomas puisse connaître sa famille paternelle. Ces deux protagonistes s'expriment uniquement en anglais, tandis que les autres personnages, tous Inuit, s'expriment tantôt en anglais, tantôt en inuktitut. L'écriture scénaristique, outre la traduction, est d'abord un travail élaboré de description de personnages, effectué par la réalisatrice, accompagnée de Madeline Ivalu, de Susan Avingaq et de Carole Kunuk (qui travaille également comme interprète). Celles-ci contribuent à l'élaboration de situations réalistes dans lesquelles elles imaginent ces personnages évoluer.

Hormis ces considérations, l'écriture du scénario évolue au gré du paysage. Le soleil de minuit et la beauté désertique du Grand Nord apportent leur propre signature scénaristique à ce long métrage fictionnel aux allures de documentaire. De même, l'étape du montage mène à une modification du scénario original, par l'insertion de scènes intermédiaires filmées sur la banquise. Celles-ci encadrent davantage le récit, en situant une présence (fantomatique) au cœur du territoire. Le paysage, avec sa luminosité particulière et ses reliefs parfois menaçants, est par ailleurs un personnage en soi dans la majorité des films inuit, car les liens traditionnels qui unissent ces peuples de l'Arctique à leur territoire sont profondément enracinés « dans leur tradition orale, dans leur conception de la personne humaine et du cosmos, comme aussi dans les expériences vécues, passées et présentes²⁷ ».

Parce qu'il illustre de manière réelle et symbolique les changements survenus chez les Inuit depuis leur première rencontre avec les Blancs, ainsi que le souligne *Before Tomorrow*, le territoire est aussi un personnage important, en tant qu'*alter ego* de la protagoniste principale, dans le troisième et dernier volet de la trilogie d'Arnait, *La rivière sans repos* (2019). Le scénario du film est adapté du

26 André Duchesne, « *Uvanga* : une histoire familiale sous le soleil de minuit », *La Presse*, 27 avril 2014, en ligne : <https://www.lapresse.ca/cinema/nouvelles/entrevues/201404/26/01-4761171-uvanga-une-histoire-familiale-sous-le-soleil-de-minuit.php> (page consultée le 26 août 2022).

27 Bernard Saladin d'Anglure, « La toponymie religieuse et l'appropriation symbolique du territoire par les Inuit du Nunavik et du Nunavut », *Études Inuit*, vol. XXVIII, n° 2, 2004, p. 14.

roman de la célèbre autrice Gabrielle Roy, publié en 1970, et qui raconte l'histoire (basée sur des faits réels qu'a recueillis Roy lors d'un voyage au Nunavik) d'une jeune femme inuk, Elsa, qui devient mère à la suite d'une agression par un soldat américain habitant temporairement la base militaire américaine située à Kuujuaq. D'un point de vue temporel, le film se situe à la jonction de *Before Tomorrow*, qui illustre les débuts du colonialisme et ses impacts (physiologiques) sur les Inuit, et d'*Uvanga*, où la modernité et la perte de repères culturels et identitaires ont à jamais altéré le mode de vie traditionnel des peuplades du Nord. Avec *La rivière sans repos*, dont l'action se déroule principalement dans les années 1950, nous sommes spectateur-trices d'une période charnière dans l'histoire de la colonisation, où les Inuit sont confrontés à la sédentarisation, à la scolarisation et aux déplacements forcés, à une forte hausse des cas de tuberculose, ainsi qu'à l'adoption d'une technologie qui facilite leur vie en même temps qu'elle l'empoisonne. C'est d'ailleurs ce conflit entre deux cultures s'affrontant, de manière inégale, qui est reflété dans le roman et dans le film, où la majestueuse rivière Koksoak se pose comme une frontière entre deux réalités, tout en miroitant les états d'âme et certains moments décisifs de la vie d'Elsa.

En ce qui concerne plus précisément l'écriture scénaristique, inspirée par la profondeur du roman, Cousineau entame des discussions, à Iqaluit, avec des gens qui connaissent le livre et qui sont en mesure de confirmer la véracité des faits tels qu'ils sont présentés par Gabrielle Roy. Pour le scénario, la réalisatrice décide de conserver la trame du récit, tout en faisant d'Elsa un personnage plus fort et plus autonome que la version littéraire, et ce, pour rendre justice à la beauté et à la ténacité des femmes inuit qu'elle a connues durant les trente ans de collaboration avec Arnait. Madeline Ivalu se joint bientôt à elle à Iqaluit, accompagnée de l'interprète Seporah Ungalaq, afin d'écrire les premières pages qui résument l'histoire :

On a travaillé sur l'intrigue, la narration, et on s'est mises d'accord. Nous avons discuté du personnage et de ses motifs, du réalisme de certaines actions et réactions des personnages, avant que je commence l'écriture en anglais. Je n'ai pas eu recours à un consultant à l'extérieur du groupe. Le film a été financé très rapidement, et on a traduit le scénario en inuktitut. On travaillait davantage à Kuujuaq, alors on l'a fait traduire dans le dialecte de Kuujuaq, qui n'est pas le dialecte d'Igloolik ou de Puvurnituq. Ce qui a été traduit, ce n'est pas nécessairement les descriptions (ça coûte cher!), mais plus l'action des personnages et les dialogues. (EMH)

Il y a donc encore une fois un travail de collaboration étroit avec les acteur-rices qui se poursuit tout au long du processus, qui influence à sa manière l'écriture du récit et qui recentre la question du respect au sein du processus de création. Tout comme Chloé Leriche (*Avant les rues*) et Myriam Verreault (*Kuessipan*), Cousineau cherche à faire entendre, par cette écriture à plusieurs voix, des récits qui plongent leurs racines dans des zones de vécu spécifiquement autochtones. De plus, dans un mouvement de réciprocité où l'écriture imprégnée par l'oralité redonne vie aux corps et aux paysages de l'Arctique, ce sont ces regroupements de « femmes qui aident d'autres femmes » qui assurent la survivance de témoignages passés et présents, d'ici

et d'ailleurs, mais qui seront tous *autochtonisés* de manière à exprimer le « point de vue inuk » si cher à Zacharias Kunuk et à ses contemporain-es.

CONCLUSION : DONNER VOIX AUX FEMMES AUTOCHTONES À TRAVERS L'ÉCRITURE MISE EN SONS ET EN IMAGES

Il y a ce désir, présent dans tous les scénarios de films d'Arnait, mais aussi dans ceux de Sonia Bonspille-Boileau, d'écrire avec et pour ces femmes autochtones qui occupent une place prépondérante au sein d'histoires reflétant leur force de caractère et le rôle important qu'elles continuent de jouer dans leurs communautés, à titre de mères, de filles, de pédagogues, de cheffes de bande, d'artistes ou de guérisseuses. Que ce soit à travers l'entêtement d'Elsa à se plier ou non (au gré du temps et de ses humeurs) aux caprices de la modernité dans *La rivière sans repos*, ou la sagesse et la douceur des aînées Ninioq et Kuutujuk (*Before Tomorrow*) qui discutent tantôt avec humour de la sexualité, tantôt avec mélancolie de leur vie passée, les héroïnes de la trilogie d'Arnait incarnent la centralité d'une longue et fructueuse présence dans de multiples sphères de la vie quotidienne, où « leurs préoccupations étaient centrées autour de la famille et de la vie communautaire [et basées sur] leur compréhension des valeurs et connaissances héritées de leurs grand-mères²⁸ ». De même, la ténacité et la détermination du duo Susan-Ivy, à la recherche de leur sœur/fille disparue dans *Rustic Oracle*, comme le courage et le sang-froid de Lydia prise en otage dans *Le Dep*, démontrent comment cette nouvelle génération de femmes autochtones « affirment leur pouvoir individuel et collectif » en s'occupant de « déconstruire le trauma historique et contemporain²⁹ » par ces histoires écrites par et pour elles et qui résonnent haut et fort, bien au-delà des frontières culturelles et linguistiques. En outre, ces récits montrent comment la mise en récit et l'écriture de scénarios par des cinéastes (et femmes) autochtones racontant leurs histoires depuis leur point de vue constituent des exemples de résurgence et de souveraineté narrative. Cela permet aux peuples autochtones de reprendre en charge leur image aussi bien que leurs histoires, pendant longtemps racontées selon le point de vue de médiateur-trices externes, et de célébrer la survivance et le dynamisme des individus et des communautés qui, au-delà de la résistance, continuent de faire rayonner leurs cultures « de manière fluide, critique et générative³⁰ ».

28 Marlene Brant Castellano, « Heart of the Nations: Women's Contribution to Community Healing », Madeleine Dion-Stout, Eric Guimond et Gail Guthrie Valaskakis (dir.), *Restoring the Balance. First Nations Women, Community and Culture*, Winnipeg, University of Manitoba Press, 2009, p. 203.

29 Cynthia Wesley-Esquimaux, « Trauma to Resilience. Notes on Decolonization », Madeleine Dion-Stout, Eric Guimond et Gail Guthrie Valaskakis (dir.), *Restoring the Balance. First Nations Women, Community and Culture*, p. 28.

30 Sans auteur, « Survivance », *The Decolonial Dictionary*, en ligne : <https://decolonialdictionary.wordpress.com/2021/04/15/survivance/> (page consultée le 20 juillet 2022).

LA SCÉNARISATION DE JEUX VIDÉO AU QUÉBEC

+ + +

DOMINIC ARSENAULT

Université de Montréal

PASCALE THÉRIAULT

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Le jeu vidéo est une industrie mondiale évaluée à 176 milliards de dollars américains. Au Canada, elle contribue 5,5 milliards de dollars au PIB, principalement à travers ses 32 300 emplois directs équivalents temps plein¹. Le Québec est le leader canadien du domaine avec ses 13 500 emplois ainsi que de nombreux programmes d'études spécialisés dans le jeu vidéo, qu'ils soient dans des écoles privées, des cégeps ou des universités, faisant de la province le troisième pôle mondial de production de jeux vidéo, derrière l'État de Californie et la ville de Tokyo². Mais les jeux vidéo ne sont pas qu'une industrie lucrative ou un divertissement populaire, ils sont aussi un vecteur de contenus culturels, et ce, notamment à travers les récits qu'on y trouve. C'est depuis notre position d'enseignants-chercheurs en études du jeu vidéo avec une spécialité en scénarisation interactive que nous souhaitons aborder cette industrie souvent opaque et difficile d'approche.

Cet article vise à démystifier le milieu du jeu vidéo au Québec et à expliciter le processus de création d'un jeu : à quoi ressemblent la démarche, l'environnement et les conditions de travail au sein des différents types d'entreprises et de projets qu'on trouve dans cet écosystème ? En particulier, quelle est la place du scénariste, de la scénarisation et du scénario ? Comment jumeler *jouer* et *raconter* de manière productive ? Quelles formes prend l'écriture, et quels documents sont produits pour réaliser les ambitions narratives d'un projet de jeu vidéo ? Nous abordons ces questions en nous appuyant sur des témoignages recueillis auprès de trois praticiennes qui travaillent à la scénarisation de jeux vidéo dans des studios à Montréal, ce qui permet d'ancrer ce panorama dans la réalité concrète telle qu'elle se vit au Québec³.

1 Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD), *L'industrie canadienne du jeu vidéo en 2021*, Ajax, ALD/Nordicity, octobre 2021, p. 3-5, en ligne : https://theesa.ca/wp-content/uploads/2021/11/esac-2021-report_fr.pdf (page consultée le 26 août 2022). Désormais, les références à ce rapport seront indiquées par le sigle *ALD*, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

2 La Guilde du jeu vidéo du Québec, « Dossier partenaire. L'industrie québécoise des jeux vidéo : une force présente et montante », *Les Affaires*, 18 mai 2021, en ligne. Page consultée via l'archive du 26 août 2022 sur Wayback Machine : <https://web.archive.org/web/20220826175502/https://www.lesaffaires.com/dossiers-partenaires/le-quebec-pole-mondial-du-jeu-video/lindustrie-quebecoise-des-jeux-video--une-force-presente-et-montante/625004>.

3 Nous remercions Odile Prouveur, Elise Trinh et Fatima Voyer-Ndiogou d'avoir gracieusement accepté les entrevues qui ont permis de bonifier le propos de cet article.

LE JEU VIDÉO AU QUÉBEC

On compte 937 entreprises dans le secteur du jeu vidéo au Canada, dont 291 au Québec (31 %) (ALD, 11), ce qui se traduit en 13 500 emplois dans la province. De fait, 76 % des emplois au Canada sont concentrés dans 58 *grandes* entreprises (plus de 100 employés), dont plus de la moitié dans une quinzaine de *très grandes* entreprises de plus de 400 employés (ALD, 10), où le Québec est surreprésenté avec 38 % du total national (ALD, 13)⁴. L'industrie québécoise du jeu vidéo est formée d'un petit nombre d'entreprises étrangères (ALD, 28) qui installent de très grands studios de développement de jeux (grâce, notamment, aux subventions et crédits d'impôt du gouvernement du Québec), et d'un grand nombre de petits studios fondés par des travailleurs expérimentés du secteur qui désirent développer leurs propres concepts de jeux⁵.

Le fer de lance de l'industrie se compose des grandes entreprises qu'on appelle habituellement les studios AAA, calquées sur le modèle des grandes sociétés cinématographiques (les *majors* comme Paramount, Warner Bros., Disney, Universal et Columbia). Cette appellation vient d'abord qualifier les jeux eux-mêmes. Les jeux AAA sont les *blockbusters*, des superproductions nécessitant des dizaines de millions de dollars et plusieurs années de développement avec des équipes multidisciplinaires de dizaines, sinon de centaines, de personnes spécialisées dans les divers métiers du jeu vidéo (design, animation, modélisation 3D, graphisme, programmation, musique, voix, gestion, etc.). On parle de l'industrie AAA ou des studios AAA pour désigner ces entreprises qui produisent principalement de tels grands projets, ce qui suppose le développement de plusieurs jeux en parallèle et un certain cadre logistique qui vient avec les entreprises de grande taille (politiques et départements de ressources humaines, mobilité des employés entre les projets, gestionnaires intermédiaires, collaboration entre les différents studios de l'entreprise ou avec le siège social à l'international, etc.). Beaucoup de ces entreprises agissent à double titre, à la fois comme *développeur* et *éditeur* de jeux. Le développement comprend tout le travail de conception et de création (idéation, programmation, réalisation des éléments audiovisuels) pour produire le jeu, ce qu'on pourrait comparer à la réalisation au cinéma et qui fait l'objet de cet article, tandis que l'édition est responsable du financement, de la gestion des droits, des échéanciers, de la commercialisation et du soutien à la clientèle, ce qui correspondrait davantage au rôle de producteur au cinéma.

Les studios AAA sont flanqués d'un grand nombre de PME (petites et moyennes entreprises) qu'on appelle *indépendantes* (*indies*), ce qui désigne encore une fois un type de jeux d'abord. Les jeux dits « indépendants » sont produits avec

4 On parle souvent d'Ubisoft Montréal comme synecdoque de l'industrie du jeu vidéo. Ce n'est pas injustifié dans la mesure où le studio comprend à lui seul plus de 3 500 employés, soit nettement plus que ses concurrents. Parmi les autres très grandes entreprises au Québec, on trouve Behaviour Interactive, Eidos Montréal, Gameloft Montréal, Ludia, et Ubisoft Québec ; parmi les grandes : Beenox, Frima, Motive (Electronic Arts), Reflector Entertainment, Square Enix Montréal, Ubisoft Saguenay et WB Games Montréal.

5 Pour un portrait historique plus complet de l'industrie, on peut consulter Dominic Arsenault et Louis-Martin Guay, « Exploration, colonisation et développement durable. Portrait en trois temps de l'industrie du jeu vidéo au Québec », *Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. XIV, n° 23, 2021, p. 36-54.

relativement peu de moyens, se focalisent habituellement sur des expériences plus courtes, et se permettaient à la base davantage d'audace en s'aventurant hors des sentiers battus (même si, rapidement, la structuration du marché autour du jeu vidéo indépendant a fait la part belle à des projets qui offrent plutôt des réitérations ou des actualisations de formules classiques inspirées des jeux rétro, pouvant être produits avec relativement peu de moyens). Plus qu'une posture artistique ou qu'une réelle indépendance (qu'elle soit créative, financière ou légale, plusieurs développeurs de jeux indépendants faisant dans les faits affaire avec un éditeur), les termes de « jeu indépendant » et de « développeur indépendant » désignent surtout des jeux produits à plus petite échelle avec moins de ressources (et un prix de vente inférieur), et des studios moins organisés qui emploient de plus petites équipes de gens plus polyvalents. La particularité du Québec réside dans le fait que les développeurs indépendants se sont regroupés au sein d'une coopérative en 2016 pour mutualiser des ressources et des services, laquelle a évolué depuis pour représenter l'ensemble du secteur au sein de la Guilde du jeu vidéo du Québec en 2020. La Guilde offre aujourd'hui des programmes de soutien à l'innovation et des concours financés par les entreprises AAA à destination des entreprises indépendantes, ainsi que des formations et ateliers, et des accès à des fournisseurs de services en comptabilité, en assurances, en solutions d'affaires, en technologie et en finance⁶. Malgré cette union des entreprises AAA et indépendantes, il reste que les réalités du développement de jeux vidéo diffèrent grandement entre ces contextes, et cela vaut aussi pour le travail de conception narrative qu'on trouve dans les métiers liés à la scénarisation.

LE PROCESSUS DE CRÉATION ET LA SCÉNARISATION

Le jeu vidéo est créé selon un processus général relativement semblable à travers le monde, mais dont les détails varient suivant les différentes catégories de l'industrie, d'une entreprise à l'autre, voire d'un projet à l'autre au sein d'une même entreprise⁷. À la base du jeu, il y a un concept, et ce concept est souvent déterminé par les chefs de studio ou un noyau de quelques personnes d'expérience (directeur créatif ou *creative director*, producteur, *game designer*, directeur artistique, etc.)⁸, quand il ne s'agit pas d'une commande héritée d'une source externe (développement d'un jeu lié à une franchise cinématographique, commande venant de la société mère ou du siège social, droits d'adaptation obtenus par une entente commerciale, etc.). Les concepts de jeux ne sont pas développés par des créateurs indépendants qui les présentent à des éditeurs, lesquels investiraient alors pour les réaliser; les studios emploient

6 La Guilde du jeu vidéo du Québec, *Services aux membres*, en ligne : <https://www.laguilde.quebec/fr/services-aux-membres/> (page consultée le 21 juin 2022).

7 Pour un aperçu général des réalités du travail dans l'industrie et de ses enjeux, voir Casey O'Donnell, *Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators*, Cambridge, MIT Press, 2014, en particulier le chapitre « World 6: Actor-Networks of (In)Access », p. 169-215.

8 Comme on le voit avec les anglicismes dans cette parenthèse, l'industrie du jeu vidéo fonctionne en anglais. C'est d'autant plus frappant pour le travail d'écriture et de scénarisation; les offres d'emploi comme scénariste de jeux vidéo au Québec exigent un portfolio de réalisations en anglais.

des salariés qui produisent leur travail créatif sous contrat. On ne développe pas un « scénario de jeu vidéo » pour l'envoyer à Ubisoft ou à Gameloft ; on postule à un emploi de scénariste dans une entreprise, et suivant l'embauche, on participera à plusieurs projets au fil de sa carrière. La chose est un peu différente du côté du jeu vidéo indépendant, où une équipe tentera d'obtenir du financement institutionnel (notamment par l'entremise du Fonds des médias du Canada [FMC]), communautaire (à travers la plateforme Kickstarter), ou privé (en s'adressant à un éditeur de jeux ou à des investisseurs privés). Quoi qu'il en soit, excepté les jeux « à scénario » comme les *walking simulators* ou *visual novels*⁹ (que l'on décrira plus loin comme hypertextuels), c'est une entreprise en démarrage ou un *pitch* de vente pour un produit qu'on finance, et non un scénario.

On comprendra que, dans ce contexte, la notion « d'auteur » est problématique : c'est le studio qui est propriétaire et « auteur » de l'œuvre, et non les individus qui ont participé à l'élaboration du concept¹⁰. En soi, le concept porte à peu près toujours les germes d'une scénarisation, mais celle-ci reste souvent embryonnaire : tableaux ou scènes typiques qu'on souhaite mettre en œuvre, inspirations de jeux, films ou séries qu'on prend pour modèles, et parfois un synopsis très général qui peut se résumer à la quête, aux personnages principaux, au conflit central, ou au monde dans lequel l'intrigue devra se dérouler. Cette première étape de « scénarisation » s'effectue souvent sans « scénariste » attiré, pour la bonne raison que, dans beaucoup de jeux vidéo, le récit ne tient pas nécessairement un rôle central ou prédominant par rapport aux autres composantes de l'expérience visée (comme la liberté de voyager, le style artistique, les mécaniques de jeu ou la jouabilité). Comme l'écrit Rafael Chandler, « *it is relatively uncommon for the story to influence the gameplay, and attempts to design a game in this fashion are not usually successful*¹¹ ». Par exemple, avant d'avoir un scénario et une intrigue, *Assassin's Creed* était d'abord un concept dérivé de *Prince of Persia* : « un monde ouvert durant les croisades au Moyen-Orient ; un protagoniste en course libre qui traverse l'environnement sans heurts ; et un système d'intelligence artificielle qui permet aux ennemis de détecter et poursuivre les joueurs à travers des ruelles et sur les toits¹² ».

La scénarisation de jeux vidéo est ainsi particulière parce que le scénario n'occupe pas un rôle central dans la création du jeu, ce qui peut mener à des tensions entre

9 L'Office québécois de la langue française recommande le terme « roman vidéoludique » pour le *visual novel* ; quant au *walking simulator*, nous soulignons le terme proposé par Michaël Turcotte-Talbot dans son mémoire sur le sujet, *Simul-marcheur : configurer le jeu vidéo différemment*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2021, 95 f.

10 Les exceptions existent ; on reconnaît Hideo Kojima comme « auteur » de *Metal Gear Solid* par exemple. Mais en général les entreprises cherchent à éviter la conception d'auteur individuel au profit du collectif. Voir Jan Švelch, « Developer Credit: Para-Industrial Hierarchies of In-Game Credit Attribution in the Video Game Industry », *Games and Culture*, vol. XVII, n° 3, 2022, p. 374-398.

11 « Il est relativement peu courant que l'histoire influence la jouabilité, et les tentatives de concevoir un jeu de cette manière n'ont généralement pas été un succès. » Rafael Chandler, *Game Writing Handbook*, Boston, Charles River Media, 2007, p. 27 ; nous traduisons. Notre article présente plus loin un modèle de catégorisation pour rendre compte des jeux hypertextuels, qui échappent à ce diagnostic.

12 Edge Staff, « The Making Of: Assassin's Creed », *Edge Online*, 27 août 2012, p. 2, en ligne (version archivée) : <https://web.archive.org/web/20131228161822/http://www.edge-online.com/features/making-assassins-creed/2/> (page consultée le 17 juin 2022).

le scénariste et le reste de l'équipe¹³. À partir du concept, c'est surtout le travail de *game design* qui se mettra en place : quelles actions peut-on effectuer, comment se déplace-t-on, quels ennemis ou obstacles devra-t-on affronter, à quoi ressemblera l'expérience type qu'on souhaite faire vivre ? À ce stade, on détermine par exemple qu'il faudra s'infiltrer furtivement dans des lieux surveillés par des gardes, lesquels patrouillent selon des itinéraires fixes, perçoivent le son dans un rayon de X mètres autour d'eux et voient devant eux selon un certain cône de vision ; qu'en jouant, il faut s'accroupir pour mieux se cacher dans les ombres (ce qui nous rend plus lent, mais étouffe aussi le son de nos pas) ; qu'il faudra parfois écouter à travers une porte, activer une lunette de vision nocturne pour voir dans la pénombre, etc. Les artistes commenceront à créer les contenus visuels (dessins préparatoires ou conceptuels, modèles 3D, animations, portraits et dessins numériques, environnements, interfaces graphiques, etc.), les programmeurs commenceront la mise en œuvre informatique des grands systèmes de jeu, et le design évoluera encore (on raffinera le cône visuel et les paramètres de détection des gardes, et on ajoutera de nouvelles mécaniques comme taper sur un mur pour faire du bruit et les attirer, ou crocheter des serrures).

Dans beaucoup de cas, la scénarisation s'effectue en marge de tout ce travail de conception, et non de manière préalable. Le scénariste détaillera le personnage, les ennemis et la trame narrative qui servira de liant pour l'ensemble des environnements et des actions à effectuer, mais chacun de ses ajouts devra être validé par le design du jeu. On ne peut se laisser emporter par l'écriture et rédiger une séquence jouable de poursuite en voiture ou en hélicoptère : on nous répondra qu'il serait prohibitif de développer un moteur de physique et des mécanismes de jeu pour faire un jeu de course automobile uniquement pour quelques scènes. Le scénario doit se plier au cadre d'action prédéterminé par la jouabilité : « *More often than not, the core decisions are made, and the writer works within those parameters*¹⁴. » Le budget et le temps alloués aux animations et à la modélisation de personnages peuvent également influencer sur nos choix. Fatima Voyer-Ndiogou, designer narrative au studio montréalais Lowbirth Games, affirme que les scénaristes sont forcés de se plier aux contraintes des autres départements, puisque l'élaboration d'une trame narrative demande moins de ressources que d'autres corps de métier. Voyer-Ndiogou explique que si elle décidait d'ajouter un dragon à l'histoire d'un jeu vidéo, par exemple, elle pourrait facilement trouver des justifications narratives afin que celui-ci s'intègre bien au récit, mais l'équipe d'animation aurait beaucoup plus de contraintes qu'elle en matière de temps et d'argent, puisqu'il est difficile de modéliser et de faire bouger une créature aussi complexe. D'où l'importance qu'un scénariste comprenne ce que les autres équipes ont comme tâches et contraintes : « C'est bien de savoir ce qui se passe dans toutes les équipes pour être capable de respecter le budget des autres, parce que [celui du scénariste] n'est pas représentatif du vrai budget¹⁵. »

13 Christina Lassheikki, *Game Writers and Narrative Designers: The Evolving Role of Storytelling Professionals in Game Development*, mémoire de maîtrise, Aalto, Aalto University, 2022, f. 23-24, en ligne : <https://aalto-doc.aalto.fi/handle/123456789/114844> (page consultée le 26 août 2022).

14 « La plupart du temps, les grandes décisions sont prises, et l'écrivain travaille en fonction de ces paramètres. » Rafael Chandler, *Game Writing Handbook*, p. 27 ; nous traduisons.

15 Propos recueillis lors d'un entretien avec Fatima Voyer-Ndiogou, décembre 2021.

Le pouvoir décisionnel sur ce qui vaut la peine d'être modélisé et réalisé pour accommoder le scénario n'appartient pas au scénariste, qui occupe un rôle de fournisseur de contenus narratifs¹⁶. De là, il faut comprendre que le travail de conception narrative sera souvent partagé entre plusieurs personnes ; quelque part en cours de route, on décidera par exemple de prévoir un niveau de jeu dans un environnement spécifique, ou on imaginera un nouveau type d'adversaire, une quête optionnelle spécifique, un gadget ou une technique supplémentaire, et on demandera au scénariste d'intégrer cela dans le récit.

TENSION ET ÉQUILIBRAGE ENTRE JEU ET RÉCIT

Jusqu'ici, on a parlé de la scénarisation dans la dimension qu'on lui reconnaît traditionnellement dans le milieu de l'audiovisuel : scénariser, c'est prévoir des événements, nouer une intrigue et des pivots dramatiques, développer des personnages ; en un mot, inventer une histoire. Cette responsabilité s'accompagne à peu près toujours de la deuxième dimension du travail scénaristique : l'écriture comme telle. Ces deux tâches sont intimement liées dans l'appellation « scénarisation » et « scénariste », puisqu'au cinéma, l'invention narrative s'incarne dans un *scénario*, un texte qui relaie l'histoire telle qu'on en fera l'expérience. Le milieu du jeu vidéo, lui, sépare ces deux tâches en métiers distincts. Le premier volet est celui de la conception narrative (*narrative design*), qui implique une conciliation entre le *game design* et la narration. Un *narrative designer* est formé (ou expérimenté) en matière de design de jeu et a pour mandat de trouver les moyens d'intégrer la narrativité dans les possibilités d'action, les règles et les mécaniques de jeu. Le deuxième volet est celui de l'écriture (*game writing*) et des écrivains (*writers*) qui sont chargés de produire les textes nécessaires au jeu et à sa création. Une grande partie de leur production textuelle ne participe pas à l'élaboration de la trame narrative globale, et peut dans les faits se rapprocher davantage de la rédaction.

C'est ici qu'il faut aborder une question centrale : l'extrême variabilité des ambitions narratives des jeux vidéo. Dès les années 1990, des concepteurs de jeux comme Greg Costikyan écrivaient des articles dans des revues professionnelles¹⁷ pour souligner une tension fondamentale entre la liberté accordée aux joueurs de prendre leurs propres décisions dans les jeux, et la linéarité d'un récit et sa chaîne causale d'événements soigneusement préparés pour mener à une histoire bien conçue. Plus on limite la liberté de jouer, c'est-à-dire de faire des choix parmi des options raisonnables et plausibles, plus on s'éloigne d'un jeu pour se rapprocher d'une histoire, c'est-à-dire une suite de choix prédéfinis effectués par les personnages dont on est spectateur. Les premiers temps des études du jeu vidéo ont été marqués par ce paradoxe, menant à un débat entre les approches dites de la ludologie et de la

16 À moins, bien sûr, que la personne portant le chapeau de scénariste pour un projet n'occupe également d'autres fonctions, comme nous le montrons avec le cas du studio Sabotage pour *The Messenger* plus loin dans cet article.

17 Greg Costikyan, « I Have No Words and I Must Design », Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), *The Game Design Reader*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 192-211.

narratologie¹⁸. Les ludologues voyaient l'effacement du récit comme une condition nécessaire pour que brille le jeu, les narratologues exigeant au contraire qu'on tienne compte de la narrativité pour comprendre l'intérêt des jeux vidéo. Ce débat n'a pourtant pas lieu d'être si on adopte une posture pragmatique plutôt que prescriptive.

Dans nos enseignements, nous pratiquons une gradation heuristique et très souple pour identifier quatre grandes catégories de jeux vidéo selon le degré d'importance qu'ils accordent au récit par rapport à la jouabilité. Certains jeux sont pratiquement des films interactifs, avec une interactivité très limitée et une narration omniprésente, à peu près toujours linéaire avec quelques variations. On pense à *Heavy Rain*, *Detroit : Become Human* ou *Life is Strange*. Dans ces jeux que nous qualifions d'*hypernarratifs*, le récit est la raison d'être du jeu, ce qui mène à une couverture de presse qui met l'accent, par exemple, sur son scénario de 2 000 pages¹⁹. Bien qu'impressionnant, ce chiffre ne dit pas grand-chose dans les faits, vu l'absence de standardisation dans la rédaction d'un « scénario » de jeu vidéo²⁰ (on suppose qu'il s'agit d'un texte formaté en continuité dialoguée cinématographique, avec des mentions du type « SI LE JOUEUR DIT A, SAUTEZ À LA PAGE 37 »). Ce qu'il faut surtout retenir, c'est que les jeux hyperratifs ne représentent pas la majorité de la production, mais plutôt une position extrême sur le spectre des arimanges entre jeu et récit. Comme le dit Odile Prouveur²¹, scénariste au studio montréalais Outerminds,

la règle du scénario et de la scénarisation en jeu vidéo, c'est qu'on doit s'adapter aux besoins du projet. Bien souvent, il n'y a même pas de scénario, les dialogues vont directement dans Excel pour pouvoir les enregistrer et les intégrer, parce que [Excel] est *lié* avec Unity [ou d'autres moteurs de jeu]. [Il faut] créer des banques de données²².

La plupart des jeux tombent plutôt dans une relation d'équilibre relatif, vaste catégorie que nous nommons *mésomnarrative*, où l'expérience alterne entre moments narratifs et moments interactifs, avec possibilité de moduler son implication dans l'un ou l'autre de ces volets selon ses intérêts (par exemple, on pourra sauter les séquences narratives et on aura un journal de bord qui nous résumera l'essentiel

18 Celia Pearce, « Theory Wars: An Argument Against Arguments in the So-Called Ludology/Narratology Debate », *DiGRA 2005. Changing Views: Worlds in Play Conference Proceedings*, 2005, en ligne : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf> (page consultée le 26 août 2022); Christian Roth, Tom van Nuenen et Hartmut Koenitz, « Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox », *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 2018, p. 93-106, en ligne : https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_7 (page consultée le 26 août 2022).

19 Owen S. Good, « *Detroit : Become Human's* Script Is 2,000 Pages Long », *Polygon*, 14 juin 2017, en ligne : <https://www.polygon.com/e3/2017/6/14/15803834/detroit-become-humans-e3-2017-script-david-cage> (page consultée le 14 février 2022).

20 Voir Wendy Despain, « Interactive Script Formatting », Wendy Despain (dir.), *Professional Techniques for Video Game Writing*, Wellesley, A.K. Peters, 2008, p. 13-19.

21 Lors de l'entretien en décembre 2021, Odile Prouveur travaillait chez Outerminds. Elle n'occupe toutefois plus cet emploi.

22 Unity est un moteur de jeu, c'est-à-dire un logiciel de création qui intègre la programmation, les éléments visuels, les éléments audio et les éléments écrits. Par le lien (*link*), Prouveur indique que, lorsqu'on s'adresse à un personnage dans le jeu, le programme va puiser la bonne réplique dans un fichier Excel pour l'afficher.

de ce qu'il faut faire pour progresser sans s'embêter de la complexité du récit). Dans cette vaste catégorie de jeux à laquelle appartiennent *Uncharted* ou *Assassin's Creed*, il y a un récit et des personnages assez détaillés, mais la jouabilité prend souvent le dessus et on peut ignorer ou relativiser le récit dans une certaine mesure tout en retirant un plaisir du jeu. La catégorie des jeux *hyponarratifs*, elle, regroupe des séries comme *Super Mario Bros.* ou *Angry Birds*. Il y a un récit élémentaire qui sert à justifier l'action et la mission, mais il joue un rôle largement décoratif et on ne peut s'y investir réellement (si la jouabilité n'est pas intéressante, on ne poursuivra pas l'expérience par désir de connaître le dénouement de l'intrigue). Enfin, il faut reconnaître l'existence de jeux *anarratifs*, c'est-à-dire complètement dépourvus de récit. On pense évidemment à tous les jeux abstraits comme *Tetris*, mais aussi à des jeux comme *SimCity* et *Civilization* : bien que l'on construise une ville ou un empire et que nos actions créent des événements, il n'y a pas de trame narrative ou de scénario préétabli.

Cette position excentrée qu'occupe le récit signifie que le concepteur narratif (ou l'écrivain, dans les projets où la conception narrative n'incombe pas à quelqu'un en particulier) doit se porter à la défense du récit et de la narration (en anglais, on dit qu'il doit en être le *champion*), car ils sont susceptibles d'être déconsidérés par d'autres intervenants du projet qui souhaiteraient les diminuer pour favoriser la jouabilité et l'interactivité. En effet, de prime abord, plus on tente de conférer une signification accrue aux actions des personnages en les liant à des événements passés scénarisés, plus on restreint la liberté ludique, car les choix deviennent incohérents avec le fil narratif, ce que Clint Hocking a appelé la « dissonance ludonarrative²³ ». Décrit simplement, ce phénomène survient lorsqu'il y a un mauvais arrimage entre jeu et récit (par exemple, le scénario présente un personnage comme étant charmant et héroïque, alors que la jouabilité nous permet de le faire tuer gratuitement des centaines de personnes). Il est vrai que, si on élimine le récit et qu'on le réduit à un rôle de soutien mineur, toute dissonance ludonarrative est évitée. Mais avec un bon travail de conception narrative, on peut éviter les dissonances et produire plutôt des consonances ou une harmonie ludonarrative en structurant le contenu scénarisé pour qu'il s'intègre et renforce la liberté ludique d'agir (et vice versa).

L'ÉCRITURE ET LES FORMATS DES DOCUMENTS SCÉNARISTIQUES

C'est avec ce portrait d'ensemble en tête qu'on peut se tourner vers la question du « scénario » de jeu vidéo. Produire un jeu exige la rédaction de documents de conception, dont la nature et l'ampleur seront déterminées par l'échelle du projet (le *scope*) et sa nature²⁴. En règle générale, plus une équipe est petite, moins la documentation

23 Clint Hocking, « Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game is About », *Click Nothing. Design from a Long Time Ago*, 7 octobre 2007, en ligne : https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (page consultée le 14 février 2022).

24 Pour un aperçu synthétique de la nature et des fonctions des documents dans le processus de conception de jeux vidéo, voir Jesse Schell, « L'équipe communique parfois par le biais de *documents* », Jesse Schell, *L'art*

sera fournie, car il est plus facile alors de partager une même vision d'ensemble. Le document central qu'on trouvera dans tout projet et qui sera le plus consulté par l'ensemble des membres de l'équipe, et qui constitue donc l'équivalent du scénario de cinéma, c'est le *game design document* (GDD). Il présente les grandes lignes du jeu pour assurer que la vision d'ensemble reste cohérente, incluant les actions, les pouvoirs ou améliorations disponibles, les environnements, une liste des niveaux, les ennemis et les obstacles, avec des illustrations, schémas et explications parfois très techniques. L'histoire ou le scénario, souvent réduit à un synopsis ou à des paragraphes contextuels qui résument les événements, occupera typiquement une portion restreinte de ce document central. Le GDD sera accompagné d'autres documents spécialisés : la bible artistique (*art bible*) pour les artistes et autres personnes qui doivent échanger avec eux sur le style visuel, divers documents techniques pour les programmeurs et directeurs techniques, et enfin les matériaux narratifs spécialisés, pour les membres de l'équipe qui ont besoin de les consulter (parfois réunis en une bible narrative ou *story bible*)²⁵.

Le GDD et la documentation n'auront pas un format standard ou partagé par toutes les compagnies de jeu vidéo. Le rôle de conception narrative consiste à produire des documents de travail destinés aux autres membres de l'équipe, un peu comme le scénario au cinéma. Ces documents peuvent prendre diverses formes : mémos brefs, diagrammes décisionnels (*flowcharts*), articles d'encyclopédie de type wiki, fiches de personnages, matériels destinés à un site Web ou à des usages promotionnels, etc. Certaines compagnies iront même jusqu'à développer leurs propres outils de documentation plutôt que d'utiliser des logiciels existants, afin d'assurer efficacement une méthode d'intégration de dialogues à même le moteur de jeu utilisé. Par exemple, Elise Trinh, assistante directrice narrative²⁶ du projet *For Honor* chez Ubisoft Montréal²⁷, mentionne que l'outil interne utilisé pour l'écriture de scénario se nomme Oasis, et utilise les fonctions de Final Draft et d'Excel. Elle utilise également l'outil Confluence, exploité par de nombreuses compagnies, afin de documenter le travail narratif, ce qui équivaut à faire des bibles :

J'ai des sortes de bibles [sur Confluence] qui sont adaptées pour un format interactif. Notamment, le côté wiki est très pratique parce que tu peux taper un mot clé et trouver de l'information, tu peux formater ton texte de façon à ce que ce soit lisible, comme pour le vocabulaire. C'est d'autant plus crucial et compliqué quand tu es dans un jeu *live* parce que ça ne fait que grossir, tu ne fais qu'ajouter des choses²⁸.

du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux, traduit de l'anglais par Antony Champane avec la contribution technique de Mathieu Anthoine et Olivier Lejade, Paris, Pearson, 2010, p. 401-407.

25 Pour une vision d'ensemble des divers types de documents produits lors de la création d'un jeu vidéo, voir Katy Daiger, « The Documents and Assets Created During the Video Game Production Process », projet d'étude individuel, Austin, University of Texas, 2009, 31 f., en ligne : <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1101/1101.5833.pdf> (page consultée le 26 août 2022).

26 Le titre officiel d'Elise Trinh est « Associate Narrative Director », qu'elle a traduit lors de l'entrevue.

27 Lors de l'entretien en décembre 2021, Elise Trinh travaillait chez Ubisoft. Elle n'occupe toutefois plus cet emploi depuis mars 2022.

28 Propos recueillis lors d'un entretien avec Elise Trinh, décembre 2021.

Certains studios utilisent aussi ces outils de documentation et ces bibles pour le volet d'écriture ou de rédaction des scénaristes/écrivains. Ceux-ci doivent intégrer directement dans le moteur de jeu des contenus plus traditionnels, comme les dialogues des personnages ou le monologue d'un narrateur, mais aussi tout ce qu'on appelle le *lore* (des éléments narratifs périphériques qui participent à l'appréciation globale de l'univers) : descriptions d'items et inventaire, conversations entre personnages secondaires qu'on peut entendre en arrière-plan, fiches d'information qu'on peut consulter dans le jeu, quêtes, carnet ou journal de bord tenu par le personnage, tutoriels, livres ou documents qu'on peut consulter au sein de l'univers du jeu, etc. :

Je fais des scénarios dans Confluence et je mets des liens qui vont vers des dialogues dans Excel. Il m'arrive des fois de ne même pas écrire de scénario, ça va juste être des *bullet points* de synopsis [...]. Tout ce qui va être mis en scénario, ce sera des scènes dans lesquelles tu enregistreras des VO, par exemple, et qu'on va envoyer à d'autres départements et à d'autres endroits qui ne sont pas dans la compagnie. Les scénarios dans les standards cinématographiques seront créés pour être envoyés à des équipes audio, par exemple²⁹.

S'il n'y a pas de standards quant à la scénarisation, le logiciel Excel est souvent exploité afin d'écrire les dialogues et de les incorporer dans le moteur de jeu. Dans le cas des séquences cinématiques (appelées plus couramment *cut scenes*), il arrive qu'on écrive des scénarios reprenant les règles de mise en forme utilisées par les cinéastes, car ces séquences sont non interactives, typiquement dotées d'un accompagnement musical et doublées par des comédiens, tous étant habitués à ce format qui convient bien à du matériel audiovisuel linéaire.

Enfin, des différences importantes distinguent la structuration du travail dans les studios AAA et les studios indépendants (ou, plus exactement, dans les grands projets issus de grandes équipes et les petits et moyens projets issus de petites et moyennes équipes), mais également au sein même de ces catégories.

LA SCÉNARISATION DANS LES STUDIOS AAA

Chez Ubisoft Montréal, on trouve des concepteurs narratifs (*narrative designers*) et des scénaristes (*writers*) qui travaillent sur des projets précis. Par exemple, mentionne Elise Trinh, « [il y a] beaucoup de *game writers* qui sont des écrivains de jeu. C'est un profil qui se rapproche de ce qu'on trouve en audiovisuel³⁰ ». Ces écrivains s'occupent des dialogues et des structures narratives des cinématiques, notamment, ainsi que de tout ce qui peut toucher à l'écriture technique, comme le texte des menus, les tutoriels, le nom des modes de jeu, etc. Ces *game writers* (qui peuvent aussi se faire appeler *technical writers* ou scénaristes techniques) vont aussi s'occuper de l'harmonisation du langage dans le jeu vidéo.

29 Propos recueillis lors d'un entretien avec Odile Prouveur, décembre 2021.

30 Propos recueillis lors d'un entretien avec Elise Trinh, décembre 2021.

Lorsqu'on gravit les échelons, d'autres titres de métier émergent, comme celui de designer narratif. Chez Ubisoft, les designers narratifs techniques (*technical narrative designers*) sont chargés de la mise en œuvre des textes au sein du système de jeu, tandis que les designers narratifs s'occupent également des textes et des manières dont la narration pourra être en phase avec le design du jeu vidéo afin d'assurer une cohérence ludonarrative. On retrouve aussi des postes plus haut placés dont le rôle principal est de superviser la narration dans l'entièreté du jeu :

Il y a les *lead writers* ou *lead narrative* qui vont avoir une approche beaucoup plus *high level*, plutôt sur la structure de la narration en général. [...] Chez Ubisoft, par exemple, les *leads* sont quasi des *managers*, c'est-à-dire qu'ils s'assurent que les tâches sont bien réparties, un peu comme un *showrunner* dans un *writer's room* pour la télévision, afin de s'assurer que les intrigues et les personnages sont uniformes. Il y a aussi le rôle de directeur narratif, qui est moins basé sur la gestion des personnes, mais plutôt sur la vision et la cohérence de la narration avec les autres départements (animation, *gameplay*, art, etc.), pour s'assurer que tout le monde raconte la même histoire³¹.

Toutefois, les tâches qui incombent à un même rôle peuvent varier au sein d'Ubisoft Montréal, puisque plusieurs projets sont développés en même temps, et les équipes sont indépendantes. Trinh affirme que son poste d'assistante directrice narrative (pour le jeu *For Honor*) « est assez unique, parce qu'une personne qui est scénariste sur *Assassin's Creed* fera un travail complètement différent de ce [qu'elle fait] en ce moment, même si [les deux ont] techniquement le même titre ».

Ce manque de standardisation des métiers liés à l'écriture de jeux vidéo se remarque encore plus lorsqu'on regarde des offres d'emploi d'autres studios AAA, comme WB Games Montréal ou encore EA Motive. Deux postes possédant un même titre auront possiblement des tâches et des responsabilités complètement différentes, selon le studio³². On peut néanmoins noter une certaine tendance au sein des grands studios possédant des équipes complètes consacrées à la narration d'un jeu vidéo : par exemple, les directeurs narratifs (*narrative directors*) auront des tâches liées au processus d'idéation, incluant la création d'univers, la création de personnages, la trame et la structure narratives, tandis que tout ce qui a trait à l'écriture (dialogues, menu principal, paratextes, etc.) sera effectué par des personnes occupant un poste différent, utilisant souvent l'appellation de *game writers* (qu'on pourrait traduire par scénaristes, rédacteurs ou écrivains).

Puisque la taille des projets AAA exige de nombreuses personnes pour réaliser le travail de scénarisation et d'écriture, les studios peuvent alors recruter et assigner des personnes à des rôles qui correspondent à leurs compétences, notamment en

31 Ibid.

32 Le mémoire de maîtrise de Christina Lassheikki est consacré à la cartographie des métiers d'écriture du jeu vidéo, à partir d'une analyse de contenus qu'elle pratique sur 149 offres d'emploi. Voir Christina Lassheikki, *Game Writers and Narrative Designers: The Evolving Role of Storytelling Professionals in Game Development*, mémoire de maîtrise, Aalto University, 2021, p. 23-24, en ligne : <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/114844>.

séparant les rédacteurs formés uniquement à l'écriture des designers narratifs pouvant jumeler l'écriture avec le design. En effet, l'utilisation des notions de design peut générer une tension avec la narration, ce qui explique qu'on veuille distinguer ces deux types de tâches. Lorsque l'on observe les tâches des scénaristes de jeu vidéo, on constate qu'elles appartiennent à plusieurs sous-catégories. Se basant sur ses propres expériences, Prouveur développe l'idée selon laquelle

[l]a scénarisation est plutôt du côté du personnage, du côté de la construction d'une bonne histoire avec un bon développement de personnage. C'est là qu'on va trouver l'arc dramatique qu'on retrouve en scénarisation en général. On a un monde qui évolue autour du personnage. C'est avec le design narratif qu'on est plutôt du côté du joueur, en fait, et de la manière dont le joueur va rencontrer le monde qu'on a conçu³³.

La scénarisation et le design narratif comportent plusieurs volets. Certains scénaristes peuvent se spécialiser dans la progression du récit, alors que d'autres seront plus aptes à créer des personnages ou encore l'univers et l'écosystème narratif. Le design narratif viendra ajouter une couche supplémentaire pour trouver des manières de faire coïncider la progression du récit avec la progression de la jouabilité à l'aide de méthodes spécifiques à un jeu vidéo (ce que les scénaristes appellent les *narrative delivery methods*, que l'on pourrait traduire par « méthodes de transmission du récit »):

Le design narratif peut avoir plusieurs déclinaisons selon les projets. Il peut être spécialisé dans le développement de certains systèmes pour « délivrer » du récit, comme un système de dialogues par exemple. Un designer narratif peut se spécialiser dans les *barks*, ces dialogues systémiques qui sont programmés selon une certaine logique et certains paramètres. Il y a certains designers narratifs qui sont plutôt spécialisés dans la livraison des informations dialoguées qui seront diffusées dans le jeu. Le design narratif est au bout du compte lié à la jouabilité³⁴.

LA SCÉNARISATION DANS LES STUDIOS INDÉPENDANTS

Si l'on se tourne du côté de l'industrie indépendante, avec des équipes plus petites, la scénarisation tend à se fondre plus naturellement avec le design narratif. Les personnes endossant le rôle de scénariste ont plutôt tendance à devoir travailler autant sur l'écriture que sur le design narratif. Certains studios réussissent à engager plusieurs personnes s'occupant de la narration, comme c'est le cas d'OuterminDS, basé à Montréal: bien qu'Odile Prouveur ait un poste en « scénarisation et conception narrative », elle s'occupe de diverses tâches liées au design narratif ainsi qu'à la progression narrative et touchant à la jouabilité, alors que son collègue scénariste s'occupe plutôt de la construction d'univers et du *lore*. D'autres studios, comme

33 Propos recueillis lors d'un entretien avec Odile Prouveur, décembre 2021.

34 Ibid.

Lowbirth Games, aussi situé à Montréal, n'auront qu'une seule personne pour s'occuper autant de l'écriture que du design narratif, comme c'est le cas de Fatima Voyer-Ndiogou. Cette dernière mentionne qu'elle s'occupe de la « construction de personnage, [d']établir les dialogues, [de] les écrire, [elle a] fait un système narratif aussi. [Elle s'occupe de] tout ce qui est écriture [...]». Avec le design narratif, [elle s'implique] dans certaines décisions de design pour s'assurer que ces décisions suivent le cours de l'histoire³⁵ ». Ainsi, en travaillant pour un studio qui ne contient qu'une quinzaine d'employés, Voyer-Ndiogou est la personne-ressource qui veille à tout ce qui a trait à l'architecture narrative, c'est-à-dire aux piliers narratifs qui assurent une cohérence globale du récit à tous les niveaux du jeu.

Dans les studios indépendants, les scénaristes auront non seulement des tâches plus larges, parfois liées au design, mais devront aussi travailler de pair avec des collègues ayant d'autres spécialisations, comme l'animation de personnages, le design de niveau, les artistes s'occupant des cinématiques, et ainsi de suite. Ces équipes réduites n'auront pas de *lead* ou de directeur narratif qui s'assure de la cohérence globale avec les autres départements, ce rôle incombant directement aux scénaristes. De plus, certaines tâches inusitées peuvent apparaître : par exemple, plutôt que de mobiliser une équipe audio ou la direction créative, Odile Prouveur s'occupe aussi de la direction d'acteurs pour les enregistrements des voix des personnages afin de s'assurer que sa vision se transmette de manière efficace. Cette juxtaposition de tâches s'explique par le fait qu'elle est elle-même comédienne de voix et doubleuse, ce qui montre bien que les définitions de poste suivent beaucoup les profils individuels des membres des équipes, et qu'en plus d'une bonne connaissance des spécialisations et des impératifs de production, une grande polyvalence est de mise dans un studio indépendant. C'est vrai pour la majorité des emplois, mais particulièrement vital pour l'écriture et la scénarisation, dans la mesure où beaucoup de jeux *indies* présentent peu de contenus textuels et de narration, la plupart se basant plutôt sur des mécaniques de jeu singulières ou innovantes et une forme de minimalisme qui laisse peu de place à la narration « lourde » ou foisonnante qu'on trouve dans les jeux AAA, capables de déployer une intrigue sur des dizaines d'heures. En conséquence, beaucoup de jeux sont réalisés sans le concours d'une seule personne spécialisée travaillant à temps plein sur l'écriture.

Cette réalité apparaît clairement dans *The Messenger* du studio Sabotage de Québec. Ce jeu d'action-plateformes à saveur rétro comprend une assez grande quantité de textes par rapport à ses semblables du même genre. Le mystérieux « bottiquier » qui nous guide dans l'aventure nous raconte des histoires à travers des dialogues souvent désopilants, et occasionnellement philosophiques et touchants. Ce personnage articule une réflexion sur le rôle des histoires, des enseignements et des valeurs qu'elles transmettent, et sur le sens de notre expérience de ce jeu, qu'il nous revient de construire. Pour toute la quantité de texte qu'on y trouve, seul un nom figure au générique du jeu pour son écriture (*writing*) : Thierry Boulanger, programmeur d'expérience qui est cofondateur de Sabotage Studio avec son collègue Martin Brouard, et qui assure sur *The Messenger* les tâches de *game design*, de programmation

35 Propos recueillis lors d'un entretien avec Fatima Voyer-Ndiogou, décembre 2021.

et de réalisation (*direction*). L'écriture est donc l'un des nombreux chapeaux portés par la personne qui détient la vision créative d'ensemble sur le projet. Le boutiquier loquace nous offre par ailleurs un regard autoréflexif sur les conditions dans lesquelles l'écriture s'est faite, dans un dialogue optionnel caché qu'il nous livre si on insiste pour tenter d'ouvrir l'armoire dans sa boutique :

BOUTIQUIER: Tu connais l'histoire du type qui reste tard un vendredi soir, pris d'une envie folle d'écrire des dialogues cachés, persuadé qu'ils feront la joie de qui-conque prendra la peine de les chercher³⁶ ?

L'humour bon enfant qu'on trouve dans la rédaction et dans le scénario est décuplé quand on choisit au menu des options de langue, aux côtés de l'anglais et du français (entre autres), la version « québécoise », qui offre une expérience en joul assumé :

BOUTIQUIER: En tout cas, c'est moi le personnage mystique qui va être ton mentor pis qui va te supporter dans ta quête épique pour sauver le monde. Tout c'que t'as à faire, c'est d'apporter le parchemin en haut d'une montagne lointaine où trois sages de mon ordre vont t'attendre.

MESSAGER: Ton ordre ? Ta peu là, c'était ben trop de texte pour yinke une boîte de dialogue !

BOUTIQUIER: Check, continue vers l'est, pis essaye de ramasser toute les Cristaux de Temps que tu rencontres parce que j'peux les utiliser pour upgrader tes habilités pis tes artéfacts.

D'ailleurs, le premier est su l'bras, kin !

SYSTÈME: Tu as obtenu les Griffes d'Escalade ! Pèse contre les murs pendant que tu es dans les airs pour t'accrocher³⁷.

Un jeu offrant une version « en québécois » (distinct du français) est rare. Puisque le jeu vidéo est une industrie mondialisée et transnationale par excellence, les jeux sont toujours créés dans l'optique du marché international, et donc dans la *lingua franca* qu'est l'anglais.

Certains jeux indépendants développés au Québec réussissent à faire un compromis quant au choix de la langue d'écriture. Tout en restant dans l'optique du marché international, Lowbirth Games travaille actuellement à la sortie de son premier jeu vidéo intitulé *This Bed We Made*, qui se déroule à Montréal et qui aura sa part de joul :

[*This Bed We Made*], on le fait en *franglais*. Il y a des personnages qui sont québécois, qui parlent français, qui vont s'exprimer en français des fois, des articles de journaux en français. Comme Montréal ! Les gens parlent autant anglais que français, tout le monde comprend. Le jeu est beaucoup plus anglophone, mais il y a du français, des accents [québécois et internationaux]³⁸.

36 Transcription d'une boîte de dialogue du jeu, version en français.

37 Transcription de six boîtes de dialogue du jeu, version en québécois.

38 Propos recueillis lors d'un entretien avec Fatima Voyer-Ndiogou, décembre 2021.

Cette dualité illustre une réalité de l'industrie du jeu vidéo au Québec et de ses scénaristes : si le produit final est en anglais, il est courant que les équipes de production communiquent en français, et même qu'il soit prédominant dans certaines petites compagnies :

L'équipe parle en français [...], à moins qu'il y ait un anglophone qui ne sache pas parler français. En général, l'écriture se fait en anglais, mais toujours avec une pensée pour la localisation, pour la traduction en français pour le Québec. C'est un atout, parler en français au Québec [dans l'industrie du jeu vidéo], ça rend la communication plus facile avec les autres équipes. [...] Je sais qu'il y a beaucoup d'écrivains et de *narrative designers* qui sont seulement anglophones, et ça bloque la communication avec le reste de l'équipe. Juste parler anglais, ça va créer un petit blocage³⁹.

Toutefois, bien que le français soit de mise pour les communications internes, il n'en demeure pas moins que l'anglais est essentiel pour les scénaristes de jeu vidéo. En effet, « un francophone qui n'écrit pas en anglais et qui veut aller travailler en scénarisation de jeu vidéo va avoir bien de la misère à se trouver de la *job*. Il va peut-être être plus facile pour lui de se spécialiser en traduction⁴⁰ ». Évidemment, plus les équipes grandissent, plus l'utilisation de l'anglais à l'interne finit par s'imposer, notamment dans les entreprises AAA, qui emploient nécessairement plus de travailleurs internationaux ou qui délocalisent une partie de leurs activités avec des partenaires à l'étranger.

AU-DELÀ DU RÉCIT : L'INFUSION NARRATIVE

Dans cet article, nous avons voulu expliciter les conditions pragmatiques dans lesquelles la scénarisation de jeux vidéo se pratique au Québec et les réalités des différents métiers qui la composent. Nous ne disposons pas ici de l'espace pour réfléchir aux implications théoriques du jeu vidéo et de ses formes de récit sur la narratologie, dans la mesure où les récits vidéoludiques bouleversent un bon nombre de questions et de définitions classiques et nous obligent à adopter une vision de la narrativité beaucoup plus large. En guise d'exemple, nous terminerons en touchant brièvement au concept d'infusion narrative. Beaucoup de jeux vidéo présentent une histoire minimale, mais un monde richement détaillé dans lequel l'action se déroule, et l'expérience narrative consiste à découvrir l'histoire de ce monde par le biais de divers canaux plus ou moins étroitement liés à l'expérience principale. Généralement appelés *lore* ou *flavor text*, ces canaux sont constitués d'« *additional information about a game's world which fills out the illusion of an expansive, lived-in fiction*⁴¹ », ainsi que l'explique De Fault, par exemple des descriptions d'objets collectionnés dans les

39 Ibid.

40 Ibid.

41 Soit des « informations supplémentaires sur le monde d'un jeu qui parachèvent l'illusion de vivre dans une fiction étendue ». Antony De Fault, « Breaking the Lore », *Wireframe*, 2022, en ligne : <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/breaking-the-lore> (page consultée le 14 février 2022) ; nous traduisons.

menus du jeu, des journaux intimes, des notes ou des documents qu'on peut consulter, ou des écrans de sélection de niveaux qui vont offrir une mise en situation et un historique autour de la mission à accomplir. Les éléments de récit peuvent se trouver n'importe où en marge du jeu, voire complètement en dehors (dans un message sur un écran de chargement pendant que le programme fait ses opérations techniques). Dans bien des cas, un scénariste ne construit pas un récit comme tel, mais saupoudre ou mélange quelques ingrédients narratifs qui, bien dosés, parfumeront l'ensemble de l'expérience de jeu en l'imprégnant de narrativité.

La scénariste Elise Trinh, qui travaille depuis quelques années sur le jeu *For Honor*, développé par Ubisoft Montréal (depuis 2016), affirme s'être heurtée à la difficulté d'établir une narration de manière satisfaisante dans le jeu⁴². Il faut dire que ce dernier ne s'y prête pas nécessairement : pour l'essentiel, il s'agit de participer à une guerre des clans sanguinaire entre Vikings, chevaliers et samouraïs, le mode multijoueur étant l'attrait principal. Lors de son embauche, *For Honor* ne possédait que très peu de *lore*, et celui-ci n'était pas formalisé de manière cohérente par l'équipe de développement, ce qui rendait les informations narratives minimales. Les joueurs pouvaient s'inventer des histoires à propos de leurs personnages. Son rôle a été « d'injecter » de la narration au sein du jeu, notamment en imposant des identités définies aux personnages existants. Trinh explique que « forcer des identités, ça a été vécu de manière un peu violente par les joueurs et les joueuses⁴³ », qui refusaient de se voir imposer des récits qui pouvaient interférer avec leurs propres narrativisations. Trinh indique toutefois que son équipe a trouvé la solution en ajoutant simplement des informations supplémentaires venant enrichir le monde du jeu, sans toucher aux personnages :

[Finalement], on a testé plusieurs formes d'injections narratives, parce que le jeu [*For Honor*] n'a pas été conçu à la base [pour avoir un récit]. [...] La manière la plus satisfaisante pour nous, c'est d'ajouter [ce que j'appelle] des miettes de narration. [Il s'agit de] rester sur cette fantaisie de « moi, en tant que joueur, je veux faire ma petite histoire », mais je peux emmener ici ou là des petits éléments de *lore*. [...] Il n'y a pas une cinématique, par exemple, qui impose une identité précise [aux joueurs], par contre il y a plein de petits éléments comme ça, de petits indices, de noms évocateurs, que [le joueur] lit ici ou là et qui sont toujours brefs et cryptiques⁴⁴.

Pour éviter de trop brusquer les joueurs qui avaient développé une narrativisation personnelle à propos du personnage qu'ils incarnent depuis des années, l'équipe de

42 *For Honor* est un jeu en ligne qui évolue de saison en saison, au fil des mises à jour qui peuvent modifier le jeu de manière très importante. Dresser un portrait juste de la réception du jeu à travers le temps et pour les différents types de joueurs serait une vaste entreprise en soi. En parcourant quelques forums ou sites de discussion en ligne, il est facile de voir que les solutions retenues par l'équipe ne font pas l'unanimité (et qu'en fait, à peu près rien ne la fait). Nous présentons le témoignage d'Elise Trinh pour ce qu'il est : celui d'une professionnelle qui explique sa pratique, de son point de vue, dans le but de comprendre une des formes que peut prendre le travail des scénaristes de jeu vidéo.

43 Propos recueillis lors d'un entretien avec Elise Trinh, décembre 2021.

44 *Ibid.*

scénarisation a ultimement opté pour la création de *lore* tels que nommer des arbres ou créer des histoires et donner des noms à des armures qui sont disséminées dans le jeu afin d'enrichir l'environnement et l'univers du jeu sans intervenir directement sur les personnages.

Ces techniques pour insuffler des informations narratives dans le monde du jeu en laissant les joueurs y accéder en fonction de leur intérêt et de leur volonté de s'engager plus profondément dans l'histoire révèlent une des particularités de la scénarisation interactive pour le jeu vidéo, vaste champ de recherche et d'expérimentations qui reste à parcourir. Car au-delà des défis et des constats plutôt négatifs ou angoissants pour les scénaristes « traditionnels » que notre article a esquissés, de l'aspect périphérique du scénario et de la narration, du manque de contrôle des scénaristes sur les projets ou du travail en anglais, par-dessus tout, il faut retenir que le scénario et la scénarisation de jeux vidéo constituent un objet et une pratique multiformes, hétérogènes et bien difficiles à saisir dans toutes leurs variantes, à l'image des divers mondes auxquels ils donnent vie.

« QUELQU'UN EST MORT, PERSONNE EST SUSPECT »

Scénariser un projet de recherche-création hybride
entre la partie et la performance

+ + +

COLLECTIF OBÈLE¹

Le Collectif Obèle est une initiative de recherche-création² regroupant des membres issus de différents horizons disciplinaires (littérature, ludologie, communication). Nous présentons, dans notre manifeste, notre programmation et notre poétique en ces termes :

D'un côté, la littérature ; forme artistique millénaire, établie, codifiée, qui doit encore et toujours se réinventer et migrer vers de nouveaux territoires afin de ne pas prendre la poussière. De l'autre, le jeu vidéo ; un « nouveau média » dont l'histoire compte déjà quelques décennies et au cours de laquelle se sont créés des tropes, des langages et des schémas d'action, mais qui peine à obtenir sa lettre majuscule de Noblesse Artistique.

Ces deux disciplines semblent séparées par certaines frontières : la frontière culturelle départageant le *highbrow* du *lowbrow* ; la frontière théorique opposant une pratique esthétique à une activité ludologique ; la frontière médiatique où les lettres, inscrites sur du papier, requièrent une attention soutenue et complète, tandis que les sons et les pixels s'agitant sur des écrans disperseraient l'attention du public.

Il est cependant réducteur, même erroné, de voir les choses ainsi. Notre époque plaide pour la transdisciplinarité, ce qui amène à l'effritement, voire à l'effondrement, de ces frontières. Celles qui sépareraient la littérature et le jeu vidéo peuvent plutôt être considérées comme des lignes de démarcation où se produisent

1 Ont contribué à la rédaction de cet article : Vincent Cliche (UQAM), Frédéric Dion (Université de Montréal), Pierre-Gabriel Dumoulin (UQAM), Mathieu Pierre (UQAM), Léa Rouleau (UQAM), Vincent Roy (UQAM), Léa-Rose Tremblay (UQAM), Gabriel Tremblay-Gaudette (TÉLUQ) et Amélie Vallières (UQAM). Les autres membres du Collectif sont Frédéric Brunet-Jacques (UQAM), Marilou Francis (UQAT), Alexis L'étoile (Université Laval), Mai Laliberté (UQAM), Ian Limoges (UQAM), Max-Émilien Marques (UQAT), Léa Martin (NAD-UQAC), Priscilla Mateus (UQAM) et Laurance Ouellet-Tremblay (Université McGill).

2 En cours d'articulation, notre posture de recherche-création se transforme et s'adapte au fil des projets que nous démarrons. Il est essentiel pour nous de pouvoir réfléchir à ceux-ci à partir de concepts issus de différents horizons théoriques – comme nous le ferons au cours des prochaines pages –, tout en nous accordant une latitude créative dans leur élaboration.

des échanges, des unions, ou même des transferts. Ces deux territoires ne sont pas mutuellement exclusifs.

C'est en vue de contribuer à la mise en place de dialogues entre ces pratiques et au décroisement des parois qui les séparent que nous avons créé la présente initiative. Le Collectif Obèle cherche à pratiquer des interventions littéraires dans des environnements vidéoludiques, au profit d'un dialogue accru – car reconnu et libéré par le fait de cette reconnaissance – entre ces deux disciplines³.

Si notre manifeste annonce, au cœur de notre démarche (et des projets qui en émaneront), la mise en place de plusieurs « interventions littéraires en environnements vidéoludiques », il sera ici question d'une *performance scénarisée* bien précise. Celle-ci est fondée sur la concaténation de trois éléments centraux : un concept théorique issu des recherches vidéoludiques (le métarèglement), un dispositif littéraire canonique (le quiproquo, l'ambiguïté et ses variantes) et un jeu vidéo (*Among Us*). Dans le présent article, nous proposons d'aborder ces éléments à partir de notre posture de recherche-crédation, de ses inspirations et de ses spécificités, pour ensuite passer à une explication du processus d'écriture d'un scénario spécifique à une performance au sein d'un jeu vidéo. Il convient toutefois d'introduire d'abord notre lectorat au jeu vidéo à partir duquel et à travers lequel notre scénario a été élaboré.

AMONG US COMME TERRAIN DE JEU ET THÉÂTRE D'ACTION

Créé en 2015, le petit studio indépendant Innersloth avait un seul jeu à son actif (*Dig2China*, 2015) avant le lancement en 2018 d'*Among Us*, son plus gros succès à ce jour. D'abord sorti en version Beta sur Android et iOS, *Among Us* offrait uniquement une expérience de jeu locale, c'est-à-dire pour des gens physiquement réunis dans un même espace. Ce n'est que deux mois plus tard qu'*Among Us* est offert sur ordinateur, avec l'ajout simultané d'un mode de jeu en ligne. Graduellement, le nombre de joueur-euses se multiplie et, dès la fin de l'année 2020, le jeu fait sa première apparition sur console (Nintendo Switch, puis Xbox et PlayStation en décembre 2021). Depuis, le jeu n'a cessé de gagner en popularité et a même remporté plusieurs prix en 2020 et en 2021, dont celui du meilleur jeu multijoueur aux Game Awards 2020⁴. Dans un contexte de confinement et de pandémie, *Among Us* a rapidement piqué l'intérêt du public, puisqu'il s'agit d'un jeu simple et gratuit (ou moyennant quelques dollars selon les plateformes) qui permet de se réunir virtuellement. En effet, *Among Us* est un jeu qui repose en bonne partie sur les relations interpersonnelles et les discussions entre les joueur-euses, deux éléments qui ont gagné en importance avec l'isolement engendré par la pandémie de COVID-19⁵. Devant cette popularité sou-

3 Collectif Obèle, « Manifeste du Collectif Obèle », en ligne : <https://collectifobele.art/manifeste/> (page consultée le 26 août 2022).

4 Innersloth, *Among Us*, en ligne : <https://www.innersloth.com/games/among-us> (page consultée le 7 janvier 2022).

5 À propos de l'impact de la pandémie de COVID-19 sur la popularité d'*Among Us*, voir : Satviki Sanjay, « What Is It About *Among Us* That Has Millions Hooked? », *vice.com*, 24 septembre 2020, en ligne : <https://>

daïne, le studio Innersloth a annulé son projet de produire une suite au jeu déjà existant afin de pouvoir se concentrer sur le développement de cette version initiale. Cela implique la sortie de nouvelles « cartes » où peuvent se dérouler les parties de nouveaux modes de jeu, ainsi que des mises à jour régulières afin d'optimiser les performances du logiciel. En parallèle, certain·es utilisateur·trices développent leurs propres variantes officieuses du jeu, notamment des rôles, des costumes et des environnements personnalisés.

Among Us est un jeu multijoueur en ligne dans lequel les joueur·euses incarnent des membres d'un équipage devant terminer les préparatifs du lancement de leur vaisseau spatial. Parmi eux et elles se trouvent un ou des imposteurs qui doivent assassiner les autres membres de l'équipage avant que ceux et celles-ci n'aient terminé les préparatifs. Les rôles sont distribués aléatoirement et secrètement en début de partie. Le rôle de chacun·e n'est pas révélé aux autres participant·es. Si un·e joueur·euse est désigné·e par le jeu comme un membre de l'équipage, il ou elle doit effectuer quelques tâches assignées aléatoirement pour assurer le lancement du vaisseau. Ces tâches prennent la forme de mini-jeux dans des interfaces secondaires que chaque membre peut ouvrir en se rendant dans différentes parties du vaisseau : raccorder des fils, télécharger des documents, gérer l'oxygène, etc. Il est possible pour les personnes jouant ce rôle de gagner la partie en terminant toutes les tâches qui leur sont confiées avant que le ou les imposteurs ne les assassinent, ou en éjectant du vaisseau celui-ci (ou ceux-ci) après l'avoir identifié au terme d'un vote collectif.

Si un·e joueur·euse est imposteur, son but est différent : tout en gardant secret son rôle, il ou elle a pour mission de tuer les autres participant·es et d'empêcher les membres de l'équipage d'accomplir leurs tâches. C'est de ces deux manières qu'il ou elle peut parvenir à remporter la partie. Seuls les imposteurs ont l'option de saboter le vaisseau (fermer les lumières, déclencher une panne de réacteur, couper l'oxygène, etc.) et d'utiliser le système de ventilation afin de se déplacer rapidement d'une pièce à l'autre. Finalement, bien que les imposteurs n'aient pas à effectuer de tâches, une fausse liste leur est fournie, ce qui leur permet d'imiter les actions des membres de l'équipage pour ne pas attirer les soupçons.

Tout·es les joueur·euses (imposteurs inclus) ont la possibilité de signaler (*report*) la présence d'un cadavre lorsqu'ils ou elles en voient un, et d'ainsi déclencher une réunion obligatoire avec l'ensemble de l'équipage. Un bouton d'urgence au centre du vaisseau permet également d'imposer une réunion impromptue. Lorsque les participant·es sont rassemblé·es pour la réunion, une discussion est entamée (sa durée est définie dans les paramètres du jeu), durant laquelle ils et elles débattent de qui serait le ou les imposteurs. Parallèlement au débat, un vote facultatif se déroule. Ce dernier permet de déterminer si une personne est expulsée du vaisseau et, surtout, qui. Il y a deux possibilités à l'issue de ces rencontres : soit un·e joueur·euse est éjecté·e, soit tout le monde reste à bord. Dans le cas où un membre de l'équipage est éjecté, son fantôme continuera à hanter le vaisseau et il aura la possibilité

www.vice.com/en/article/m7jzeb/what-is-it-about-among-us-that-has-millions-hooked (page consultée le 23 juin 2022).

de poursuivre ses tâches. Si un imposteur est éjecté, il devient lui aussi fantôme et garde la possibilité de continuer à saboter le vaisseau. La partie prend fin si tous les imposteurs ont été éjectés ou si toutes les tâches ont été réalisées (victoire de l'équipage); ou encore si les imposteurs ont éliminé suffisamment de membres de l'équipage pour se retrouver en majorité (victoire des imposteurs).

Au bout du compte, le noyau du jeu est donc cette période de discussion où chacun·e tente de convaincre le groupe qu'il ou elle n'est pas l'imposteur, ce qui donne lieu à des échanges chaotiques où se croisent les accusations intempestives, les promesses de probité morale, les tractations les plus comiquement sordides (« éliminez-moi et, s'il reste des imposteurs, vous saurez que mon accusateur·trice en est un »). C'est donc la popularité de ce jeu auprès du public, son caractère multijoueur, la possibilité de scénariser le déroulement d'une partie ainsi que la place centrale qu'y occupent les performances discursives qui nous ont amenés à retenir ce jeu comme un environnement propice à une performance littéraire.

ENJEUX DE L'HYBRIDATION ENTRE LITTÉRATURE ET JEU VIDÉO

Les collaborations entre littérature et jeu vidéo ne se sont pas établies sous les meilleurs auspices; du moins, si l'on adhère à l'idée qu'au début des années 2000, un fameux « débat » a dominé les échanges dans le jeune domaine de la ludologie (entendue ici plus précisément comme l'étude des jeux vidéo). Au cœur de ce débat se seraient opposées deux factions: dans le coin gauche, les « narratologues », qui proposaient d'aborder l'analyse des jeux vidéo par la lorgnette de leurs récits; dans le coin droit, les « ludologues », qui plaidaient pour une approche théorique innovatrice dans laquelle les mécaniques de jeu étaient au centre des réflexions. Certains membres du second camp ont fait grand bruit à l'époque en exprimant leurs craintes que les narratologues veuillent imposer à la jeune ludologie des outils conceptuels éculés et mal conçus pour ce nouvel objet. Espen Aarseth affirmait en ce sens: « *Games are not a kind of cinema, or literature, but colonizing attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again*⁶. » Autre figure importante des premiers moments de la ludologie, Markku Eskelinen critiquait aussi la trop grande influence des études littéraires dans son propre champ disciplinaire: « *If and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonized from the fields of literary, theatre, drama and film studies*⁷. »

6 « Les jeux ne sont pas un genre cinématographique ou littéraire. Toutefois, ces deux disciplines ont déjà tenté de les coloniser, et elles le tenteront à nouveau sans aucun doute. » Espen Aarseth, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. I, n° 1, juillet 2001, en ligne: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (page consultée le 11 janvier 2022); nous traduisons.

7 « Lorsque les jeux, surtout les jeux sur ordinateur, sont étudiés ou théorisés, ils sont, presque sans exception, colonisés par les disciplines de la littérature, du théâtre et des études cinématographiques. » Markku Eskelinen, « The Gaming Situation », *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. I, n° 1, juillet 2001, en ligne: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/> (page consultée le 11 janvier 2022); nous traduisons.

Or, comme l'a démontré Gonzalo Frasca dans son texte «Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place⁸», cette querelle était en bonne partie imaginaire, puisqu'un consensus s'est rapidement établi selon lequel, certes, certains jeux proposaient un pendant narratif qui pouvait être analysé à l'aide des techniques des «anciennes disciplines», mais que cela ne saurait fonctionner pour l'ensemble des composantes formelles du jeu vidéo. En somme, la cohabitation, la coopération et les emprunts entre la ludologie et d'autres disciplines, dont la narratologie, pourraient s'avérer non seulement utiles, mais souhaitables⁹. La poussière de cette tempête (dans un verre d'eau) étant retombée depuis un moment, un terreau propice aux hybridations entre littérature et jeu vidéo se profile désormais. Cette hybridation peut s'effectuer de plusieurs manières, mais il importe tout d'abord de préciser depuis quelle posture méthodologique opère le Collectif Obèle.

Le concept qui est au cœur de nos activités est celui de la «transécriture». Ce terme a été proposé une première fois en 1993 à l'occasion d'un colloque à Cerisy organisé par André Gaudreault et Thierry Groensteen. Comme l'écrivent les organisateurs dans l'introduction des actes : «Le concept de transécriture a été proposé comme simple proposition de travail pour remplacer celui, passe-partout et quelque peu galvaudé, d'«adaptation»¹⁰.» Or, de l'aveu même de ces derniers, l'événement, pas plus que la publication à laquelle il a donné lieu, n'a pas produit de définition claire de ce terme; en conclusion de l'ouvrage, un Gaudreault résigné écrit :

Commençons par un point de vocabulaire. D'abord, ce fameux titre, la «transécriture», qui n'est ici dit «fameux», dans un sens du mot, que précisément parce qu'il n'était pas fameux avant le colloque, qu'il ne l'a pas vraiment été au cours même du colloque, et qu'il n'a que fort peu de chance de le devenir à la suite de ce collectif¹¹...

Or, il nous apparaît que la volonté d'aborder le processus de transfert entre deux médias sans s'arrêter à des considérations d'ordre narratif (ce qui est souvent privilégié dans les études de l'adaptation) est pertinente. En nous appuyant sur les quelques prémisses définitionnelles du terme que nous avons pu trouver dans les

8 Gonzalo Frasca, «Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place», *DIGRA*, 2003, en ligne : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf> (page consultée le 11 janvier 2022).

9 De fait, on peut également constater que l'industrie du jeu vidéo se montre de plus en plus capable de produire des œuvres qui se distinguent par leurs qualités «littéraires», si l'on peut dire; pensons par exemple au succès remporté par *Firewatch* (Campo Santo, 2016), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) et *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), trois œuvres saluées par la critique pour l'immense qualité de leur écriture, et au précédent récemment établi par les Hugo Awards qui ont décerné un de leurs prestigieux prix littéraires à *Hades* (Supergiant Games, 2018), ce titre remportant les honneurs dans une nouvelle catégorie spéciale réservée aux jeux vidéo. À nos yeux, il s'agit ici davantage de reconnaissance que de colonialisme.

10 André Gaudreault et Thierry Groensteen, «Avant-propos», André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), *La transécriture: pour une théorie de l'adaptation. Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip*, Québec/ Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 6.

11 André Gaudreault, «Variations sur une problématique», André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), *La transécriture: pour une théorie de l'adaptation*, p. 267.

actes de colloque¹², nous proposons donc la définition suivante de ce concept : la transécriture désigne un processus d'adaptation transmédiatique qui se caractérise par les libertés, parfois radicales, que prend cette dernière vis-à-vis de l'œuvre originale, afin d'occasionner un dialogue entre les médias convoqués. La perspective analytique de la transécriture consiste à porter son attention sur les procédés formels discrets exacerbant les frictions médiatiques dans le passage d'une œuvre à l'autre ; ces procédés transsémiotiques opacifient le mouvement d'un média à l'autre, les rendant d'autant plus concomitants. Il s'agit, en quelque sorte, de réfléchir aux manières dont deux disciplines peuvent se transformer au contact l'une de l'autre à travers des points d'intersection à cerner, à définir et à investir.

Nous pouvons d'emblée distinguer deux formes importantes de transécriture liant la littérature et le jeu vidéo au sein de celui-ci. D'abord, la « littérature vidéoludique », où des œuvres littéraires prennent comme thématique ou cadre le jeu vidéo, et qui ne nous occupera pas ici. Ensuite, ce que nous pourrions baptiser le « vidéoludisme littéraire », où la littérature se déploie à partir du jeu vidéo. Deux catégories du vidéoludisme littéraire peuvent être discernées.

Il y a d'abord le vidéoludisme littéraire primaire, par lequel un jeu vidéo propose une adaptation vidéoludique d'une œuvre littéraire. Il existe des exemples assez variés de cette forme de vidéoludisme littéraire. Certains sont pour le moins déconcertants ; par exemple, *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010), jeu vidéo de type *beat-em' up*, prend comme point de départ *La Divine Comédie*¹³ de Dante Alighieri, mais le personnage principal de ce jeu troque rapidement les vers pour la faux et un arsenal autrement plus violent. D'autres explorent de façon plus investie les possibilités de la transécriture : à titre d'exemple, citons *Game*¹⁴ de VectorBelly¹⁵, une simulation très convaincante – puisqu'assez statique – d'*En attendant Godot*¹⁶ de Samuel Beckett. Finalement, un exemple de vidéoludisme primaire qui prend au pied de la lettre l'action de création littéraire comme motif et objectif de jeu est *Eveline*¹⁷, de Pippin Barr, qui propose d'incarner James Joyce alors qu'il écrit les premières phrases de la nouvelle « Eveline », publiée dans son recueil *Dubliners*¹⁸.

Des formes plus hétérogènes d'emploi de la littérature au sein d'un jeu vidéo qui relèvent de ce que nous appellerons « vidéoludisme littéraire secondaire »

12 Nous retenons notamment deux passages ; celui-ci, tiré de l'introduction : « L'objectif du colloque était double : d'une part, une approche assurément pragmatique, consistant à décrire au plus près certaines opérations dans leur technicité ; d'autre part, une approche philosophique voulait mieux cerner les véritables enjeux d'une pratique culturelle » (André Gaudreault et Thierry Groensteen, « Avant-propos », p. 6) ; et celui-là, tiré de la conclusion : « En opposition à l'adaptation qui décrit un procédé, le mot transécriture infère un processus, le processus même de l'écriture. » (André Gaudreault, « Variations sur une problématique », p. 268.)

13 Dante Alighieri, *La Divine Comédie*, traduit de l'italien, préfacé et annoté par Danièle Robert, Paris, Acte Sud, coll. « Babel », 2021, 928 p.

14 Le jeu porte ce nom pour le moins banal en raison d'une menace de représailles légales par les Éditions de Minuit suivant sa parution sous le titre original de *Waiting for Godot*.

15 VectorBelly, *Game*, en ligne : <http://vectorbelly.com/waitingforgrodoudou.html> (page consultée le 11 janvier 2022).

16 Samuel Beckett, *En attendant Godot*, Paris, Éditions de Minuit, 1952, 124 p.

17 Pippin Barr, *Eveline*, en ligne : <https://pippinbarr.com/eveline/> (page consultée le 26 août 2022).

18 James Joyce, *Dubliners*, Londres, Wordsworth Editions, 1993, 170 p.

s'observent aussi. Un texte littéraire peut ainsi être transposé, en l'altérant ou non, dans un environnement vidéoludique, ou peut être composé dans l'objectif explicite d'être intégré dans un jeu. L'intégration de textes littéraires au sein d'un jeu était la prémisse de deux projets exécutés au sein du jeu de tir à la première personne en ligne *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation et Hidden Path Entertainment, 2012), lesquels constituent en quelque sorte l'origine du Collectif Obèle, puisque l'un de ses fondateurs a pris part à leur conceptualisation, à leur exécution et à leur documentation scientifique *a posteriori*.

Pour le projet *Beckett Spams Counter-Strike*, une équipe constituée de cinq personnes a offert une représentation – au sens théâtral du terme – de la pièce *Fin de partie*¹⁹ de Samuel Beckett, la représentation s'étalant sur plusieurs parties de *Counter-Strike*. Le texte a d'abord été adapté de manière à ce qu'en soient retirées les didascalies et les portions de dialogue jugées superflues pour les besoins de la représentation, afin de ne conserver que les dialogues entre les quatre personnages de la pièce. Puis, il a été interprété à l'aide du système de clavardage au sein du jeu lors de parties opposant l'équipe effectuant la performance à des adversaires humains – une cinquième personne assurant tant bien que mal le rôle de « garde du corps » des joueurs-personnages et étant prête à prendre le relais en cas d'expulsion d'un des membres de l'équipe²⁰.

Le second projet, *Poems You Should Know*, se déployait dans le même environnement vidéoludique, mais suivant des modalités différentes. Tout d'abord, les textes étaient cette fois-ci tirés du canon littéraire poétique anglo-saxon²¹, leurs métriques ayant été altérées afin de se plier à la limite d'insertion maximale de 128 caractères par message imposée par le système de clavardage. Dans ce projet, une équipe formée de deux joueurs était responsable de l'insertion du texte; un premier joueur, dont l'identifiant était « Poems You Should Know », était chargé d'insérer les textes dans le clavardage, et un second joueur, « You Should Know Poems », prenait le relais en déclamant les vers dans son micro, au bénéfice de tou·tes²².

Dans le cadre de ces deux projets, l'enjeu des performances était d'abord de parvenir à intégrer les textes littéraires choisis au sein du jeu, ce qui a demandé un travail important de sélection, de réflexion et de préparation de ceux-ci. Mais aussi et surtout, le défi venait du jeu en soi et de ses modalités particulières : un jeu de tir à la première personne comme *Counter-Strike: Global Offensive*, dont les affrontements frénétiques se déroulent en ligne – donc en direct et en équipe –, accommode fort mal des actions artistiques (et pacifiques !) comme la déclamation de poèmes ou de répliques de théâtre. Pour mener à bien les performances et les considérer comme

19 Samuel Beckett, *Fin de partie*, Paris, Éditions de Minuit, 1957, 128 p.

20 Ce projet est présenté et commenté par ses participant·es dans l'article suivant : Sandy Baldwin, Yvonne Hammond, Katie Hubbard, Kwabena Opoku-Agyemang, Gabriel Tremblay-Gaudette et Phillip Zapkin, « Beckett Spams Counter-Strike », *Sens public*, 2016, en ligne : <https://doi.org/10.7202/1044389ar> (page consultée le 11 janvier 2022).

21 Les poèmes retenus pour cette performance étaient « Death, Be Not Proud » de John Donne (1633), « Daffodils » de William Wordsworth (1807), « I Hear America Singing » de Walt Whitman (1860) et « The Owl and the Pussycat » d'Edward Lear (1871).

22 Ce projet est présenté et commenté par ses participant·es dans l'article suivant : Sandy Baldwin et Gabriel Tremblay-Gaudette, « Pwning Gamers, One Text at a Time », *Digital Media and Textuality*, 2017, p. 57-71.

« satisfaisantes », tant sur le plan vidéoludique que littéraire, il aura fallu réfléchir à des tactiques et à des stratégies à partir même du jeu, de manière à pouvoir conjuguer rafales de mitraillettes et de vers au sein de la même partie, dans le but de maintenir un engagement ludique crédible face à nos adversaires, participant-es involontaires de nos performances, grâce à une démonstration de compétences (toutes relatives) pour l'activité vidéoludique dans laquelle les projets avaient lieu.

Il s'agissait donc, dans le cadre de ces projets de vidéoludisme littéraire secondaire, d'effectuer une réflexion à double visée : d'abord, des considérations littéraires quant au(x) texte(s) à employer en vertu de critères variés (par exemple, des résonances thématiques entre une œuvre littéraire et un jeu vidéo, ou des questions plus pragmatiques de longueur) ; ensuite, des considérations vidéoludiques concernant les modalités de jeu à respecter, à exploiter ou à détourner afin de rendre possible la performance. C'est sur ce second pan de la réflexion que nous nous pencherons maintenant en abordant un concept des études vidéoludiques, le métarèglement, qui sert de point d'ancrage et de potentiel d'action aux performances du Collectif Obèle.

LA PERFORMANCE LITTÉRAIRE COMME MÉTARÈGLEMENT

En tant qu'expérience, le jeu – et par extension le jeu vidéo – est un ensemble relativement complexe de règles définies par des concepteur-trices afin d'orienter et de limiter l'activité de la ou des personnes prenant part au jeu dans l'atteinte de leurs objectifs. C'est, du moins, l'un des éléments centraux de la définition de jeu telle que formulée par Katie Salen et Eric Zimmerman. Dans *Rules of Play*, les auteur-rices compilent et synthétisent différentes définitions des théoricien-nés de la ludologie afin d'en arriver à la leur : « *A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*²³. » Jesper Juul propose une définition plus longue du jeu, qui s'appuie aussi sur la notion de règlement :

*A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable*²⁴.

Or, comme l'a proposé Roy, il ne convient pas de voir le jeu comme une activité où les joueur·euses ne font que réagir et se plier aux règles. En effet, il est également

23 « Un jeu est un système dans lequel les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, fixé par des règles, qui aboutit à des résultats quantifiables. » Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 80 ; nous traduisons.

24 « Un jeu est un système de règles qui mène à des résultats variables et quantifiables, dans lequel aux différents résultats sont associées différentes valeurs. Le joueur fait des efforts afin d'influencer les résultats, auxquels il se sent émotionnellement attaché, et les conséquences de l'activité sont négociables. » Jesper Juul, *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, The MIT Press, 2005 p. 6-7 ; nous traduisons.

envisageable de modifier les règles habituelles, en procédant par addition ou par soustraction, ce qui permet de manipuler, de transformer et de s'approprier le jeu²⁵. En d'autres termes, les joueur-euses sont en mesure de modifier et d'actualiser leur expérience de jeu (et le plaisir qui en découle) en implantant des règles qui supplantent celles définies par les concepteur-trices du jeu. C'est ce que Roy appelle une pratique de métaréglementation.

La métaréglementation comprend « l'ensemble des pratiques contraignantes, volontairement effectuées par le joueur qui désire s'approprier et modifier une œuvre à la suite d'une réflexion sur sa nature, et ce, afin d'en tirer une satisfaction personnelle²⁶ ». Ainsi que le relève Roy, ces pratiques peuvent se dérouler tout au long du jeu, lors d'un segment plus limité, ou même à l'extérieur de celui-ci. Cela ne veut pas dire pour autant que les joueur-euses ignorent les règles « traditionnelles » du jeu. La différence est que le système de jeu de base (ses règles et ses objectifs) n'agit plus comme seul encadrement et régisseur de l'expérience ludique, puisque les joueur-euses pratiquant la métaréglementation définissent de nouveaux règlements et objectifs auxquels ils et elles assignent une importance supérieure par rapport à ceux formulés par le jeu.

Puisque le Collectif Obèle a comme visée d'injecter du littéraire dans un jeu vidéo, notre approche passe forcément par la métaréglementation ; d'abord en ajoutant un objectif (le *quantifiable outcome* identifié par Juul et Salen et Zimmerman) aux jeux où se déploient les performances, puis en élaborant des métarèglements qui reposent sur les insertions littéraires en cours de partie. L'intérêt d'une pratique de recherche procédant par hybridation du jeu vidéo et de la littérature apparaît ici plus clairement : que signifie, en effet, du point de vue du rapport entre l'œuvre et son intention, d'envisager une pratique littéraire à l'aune d'un *quantifiable outcome* ? De plus, la cultivation, la mise en pratique d'un projet artistique dans un espace essentiellement réglementé, au point où c'est (seulement ?) par l'addition d'une règle (par exemple : « tel personnage écrira cette réplique après tel autre ») ou d'une anti-règle (par exemple : « le tueur choisi par le jeu ne tuera point ») qu'il peut être modifié, permet de mettre en relief le caractère à la fois instituant et institué de cet espace où le jeu vidéo place son public²⁷.

Avant d'aborder plus en détail le projet dont il sera question dans la suite de cet article, il est nécessaire de décrire les procédés littéraires qui nous ont servi d'inspiration pour la création de métarèglements dans notre performance.

25 Vincent Roy, *Metaruling. L'expérience vidéoludique comme processus d'appropriation*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2020, f. 1.

26 *Ibid.*, f. 2.

27 Cette application de la notion d'instituant-institué de Castoriadis est tirée d'une présentation d'Émilien Maubant, « "Women are not historically accurate" : le pouvoir explicite de l'institué dans les espaces-jeu », tenue à *Interférences*, colloque étudiant du Département de communication de l'Université de Montréal, 25 mars 2022.

L'AMBIGUÏTÉ COMME MÉTARÉGLEMENTATION

Au moment de choisir une métaréglémentation permettant d'ajouter une dimension littéraire au jeu vidéo *Among Us*, l'un des membres du Collectif a suggéré de s'inspirer d'un sketch classique du répertoire burlesque états-unien, *Who's on First* ? Popularisé par le duo Abbott et Costello à partir de la fin des années 1930, ce sketch est un dialogue entre deux personnages au sujet d'une équipe de baseball dont les joueurs portent des noms de famille prêtant à confusion : le joueur de premier but s'appelle Who, What est au deuxième but, I Don't Know défend le troisième coussin et l'avant-champ est couvert par I Don't Care, ce qui rend les échanges entre les deux personnages du sketch pour le moins incongrus. L'humour de ce texte repose donc sur les quiproquos engendrés à un rythme effréné par la difficulté d'identifier facilement de qui (sinon de quoi) il est question au cours de la discussion.

Or, dans ce cas-ci, s'agit-il bien de « quiproquos » ? En effet, dans sa thèse intitulée *Genèse et mécanismes du quiproquo*, Mathias Szpirglas distingue plusieurs concepts qui semblent relever du même phénomène, mais qui ne sont pas forcément équivalents : « Malentendu, méprise, ambiguïté, quiproquo sont des termes qui désignent un défaut de compréhension dans un échange linguistique²⁸. » Il importe donc ici de donner quelques définitions et de démêler différents termes afin d'identifier plus précisément les procédés littéraires inspirés de *Who's on First* ? que nous avons employés comme métarégléments dans le cadre de notre performance.

Tout d'abord, l'ambiguïté désignerait quelque chose de difficile à cerner ou à préciser. Elle concernerait plus directement la polysémie des mots. Dans son article « L'ambiguïté : définition, typologie », Catherine Kerbrat-Orecchioni présente en introduction une citation d'Apollonius Dyscole (d'après Jean Lallot) : « L'ambiguïté (*amphibolia*) est une expression signifiant deux ou plusieurs sens²⁹. » Or, si la polysémie est une notion lexicologique désignant la propriété d'un signifiant de renvoyer à plusieurs signifiés qui présentent des traits sémantiques communs, l'ambiguïté, quant à elle, désigne un énoncé, partiel ou non, dont le sens est, en contexte, particulièrement indécidable. Pour sa part, la méprise serait, toujours selon Szpirglas, le fait de prendre quelqu'un pour quelqu'un d'autre ou de confondre deux choses ayant une grande ressemblance : « L'acteur qui se méprend se trompe sur la nature ou l'identité d'une chose ou d'un individu³⁰. » Il s'agit donc d'une erreur d'attribution entre le signe et son référent dans un contexte donné. Le malentendu, quant à lui, serait une notion plus large qui concerne une « divergence d'interprétation du sens d'un dialogue, entre personnes qui croient se comprendre³¹ ». Finalement, le quiproquo

28 Mathias Szpirglas, *Genèse et mécanismes du quiproquo : approches théoriques et organisationnelles des nouvelles formes de gestion des risques*, thèse de doctorat, Paris, École nationale supérieure des Mines de Paris, 2006, f. 164.

29 Jean Lallot, « Apollonius Dyscole et l'ambiguïté linguistique : problèmes et solutions », Irène Rosier (dir.), *L'ambiguïté : cinq études historiques*, Lille, Presses de l'Université de Lille, 1988, p. 33. Cité dans Catherine Kerbrat-Orecchioni, « L'ambiguïté : définition, typologie », Louis Basset et Frédérique Biville (dir.), *Les jeux et les ruses de l'ambiguïté volontaire dans les textes grecs et latins. Actes de la table ronde organisée à la Faculté des lettres de l'Université Lumière-Lyon 2 (23-24 novembre 2000)*, Lyon, Maison de l'Orient, 2005, p. 14.

30 Mathias Szpirglas, *Genèse et mécanismes du quiproquo*, f. 164.

31 *Ibid.*, f. 165.

serait un malentendu de situation ; il est fondé sur la substitution d'intention entre plusieurs acteur·trices : « C'est un malentendu d'une forme particulière qui décrit le fait d'une personne qui a donné, pris, fait ou dit une chose pour une autre³². » Ces notions concernent toutes « un défaut d'interprétation », mais nous pouvons tout de même percevoir les quelques nuances qui distinguent leurs usages.

La trame narrative du sketch *Who's on First ?* – et par extension celle de notre projet – est principalement constituée d'ambiguïté, de méprise et de malentendu. Tout commence par l'ambiguïté générée par l'indécidabilité face aux noms des personnages, qui sont des déictiques. Ici, l'ambiguïté est recherchée par nos scénarios et est créée par des interventions verbales lors des discussions au sein du jeu. Le nom des personnages est confondu pour un pronom qui renverrait à autre chose ou à quelqu'un d'autre, ce qui mène à une méprise. À partir du moment où les personnages sont mal identifiés, un malentendu émerge, puisque cela crée une multitude d'interprétations possibles au sein d'un dialogue. Ainsi, dans le cadre de notre performance, plusieurs procédés se télescopent : l'ambiguïté des noms des protagonistes de *Who's on First ?* – et de nos participant·es – génère une méprise qui s'amplifie à mesure que les malentendus s'accumulent ; l'incompréhension résultant de ce cafouillage communicationnel est, ultimement, source d'humour. Aussi, pour maximiser le potentiel de provoquer des situations comiques lors des périodes d'échanges verbaux dans *Among Us*, nous avons établi comme pivot de notre métaréglementation le choix de noms d'avatar propices à engendrer de l'ambiguïté.

Maintenant que nous avons exposé les composantes conceptuelles du projet (transécriture, métaréglementation, ambiguïté, méprise et malentendu), nous pouvons passer à sa présentation détaillée.

DE L'IMPROVISATION À LA SCÉNARISATION, DE LA PARTIE À LA PERFORMANCE

quoi : Quelqu'un est mort. Personne est suspect.

tout : Pour l'instant !

personne : Mais je n'ai rien fait. J'étais dans la sécurité.

rien : Alors que quelqu'un n'y était pas.

personne : Je ne peux donc pas être soupçonné.

rien : Tout ne tourne pas autour de vous.

tout : En effet !

Nous avons décidé de lancer un projet, dont le titre est devenu « L'ambiguïté parmi nous », afin de créer une performance au sein du jeu vidéo *Among Us*, performance que nous souhaitions initialement à mi-chemin entre le théâtre et l'improvisation. Afin de nous assurer que tou·tes les participant·es à la partie parlent la même langue (en l'occurrence, le français) et prennent part au jeu en respectant les mêmes méta-règlements, nous avons commencé à jouer des parties hebdomadaires, réunissant

32 Ibid.

six membres du Collectif Obèle, dans un canal de jeu privé qui nous assurerait que nous seuls prendrions part à l'action³³.

Puisque, dans *Among Us*, chaque joueur·euse a la possibilité de personnaliser son pseudonyme pour chaque partie, il nous est rapidement apparu qu'un jeu de langage fertile pourrait prendre comme point de départ ces pseudonymes, si instrumentaux lorsque vient le temps de lancer des accusations ou d'orienter les suspensions. Cette approche nous a semblé cohérente avec une expérience typique du jeu, celle d'un dialogue ardu, voire insensé, vu l'information incomplète et asymétrique dont chacun dispose, en plus de la zizanie qu'ont intérêt à y injecter les imposteurs. Nous inspirant de *Who's on First*?, nous avons donc choisi de contribuer volontairement à la confusion par une sélection délibérée de noms confondants d'avatars : en vertu de cette volonté, les déictiques se sont vite imposés comme une solution efficace. Il nous a fallu toutefois respecter les contraintes préétablies par le jeu : le nombre de caractères est limité à 10 (espaces incluses) ; doit être composé de lettres ou de chiffres ; les lettres peuvent être en majuscules ou en minuscules, et elles peuvent être accentuées ; la ponctuation et tous les autres caractères spéciaux ne sont pas acceptés. Nous avons décidé de nous inspirer des échanges pendant les réunions, et donc de reprendre les pratiques langagières du jeu, afin de constituer une banque de mots pour la création de nos identifiants. La liste finale des termes a été établie après de multiples séances de jeu qui ont permis de tester le potentiel combinatoire de chacun d'entre eux. Nous avons constaté que tous les déictiques n'offraient pas le même degré d'interaction ou n'avaient pas la même pertinence pour le projet. Par exemple, les déictiques temporels s'incorporaient moins facilement et fluidement dans nos discussions et ont donc été écartés. Aussi, pendant ces expérimentations, nous avons constaté que faire fonctionner les personnages en paires (Quelqu'un/Personne, Tout/Rien, Ici/Là, etc.) permettait aux débats d'être plus dynamiques : les personnages isolés (non appariés ou dont le partenaire était absent, voire éliminé) avaient plus de difficulté à intégrer la conversation et leur potentiel de génération d'ambiguïtés était grandement diminué. Toutefois, nous avons constaté que la paire « Nous/Vous » s'intégrait mal à nos échanges, et a donc elle aussi été écartée.

Afin de garder une trace de ces expérimentations, les séances de jeu ont été enregistrées et placées dans un dossier infonuagique pour qu'elles soient accessibles à toutes les membres du Collectif. Toujours dans l'optique de la création de notre futur scénario, nous avons retranscrit les dialogues enregistrés, ce qui a permis une accumulation de données textuelles, à partir desquelles nous avons pu effectuer une sélection de manière à mettre en lumière les meilleures combinaisons de personnages, ainsi que les interactions les plus fluides et les plus pertinentes. Une fois ce travail achevé, les membres ont choisi un personnage sur lequel ils ou elles

33 En 2022, une mise à jour du jeu a rendu possible la création de canaux de jeu dans une langue déterminée. Il serait donc dorénavant envisageable de lancer un nouveau projet, intitulé « L'ambiguïté parmi vous », où quelques membres du Collectif, composant la moitié des joueur·euses d'une partie en français accessible à toutes en ligne, pourraient prendre part à une joute en utilisant nos noms d'avatars générateurs d'ambiguïté, et de découvrir si les joueur·euses exposées à notre métaréglémentaire incongrue sont réceptives à notre démarche, voire tentées d'y prendre part activement à leur tour.

souhaitaient travailler, et nous avons trié les répliques afin de conserver celles qui offraient les meilleures possibilités combinatoires. À ce stade, les répliques pouvaient donc être considérées comme un répertoire de réparties, à mi-chemin entre l'improvisation libre et le scénario textuel contrôlé.

Au fil de ces séances d'élaboration, nous avons également constaté, de manière inattendue, que l'incarnation répétée des personnages (chaque membre du Collectif ayant accepté de reprendre le même nom d'utilisateur pour les parties) a fait émerger des personnalités chez chacun d'entre eux. En effet, des répertoires de répliques se dégagent des tendances langagières qui se sont cristallisées en lignes directrices de l'identité des personnages. Par exemple, « Tout » multiplie les déclarations catégoriques, alors que « Rien » tente de se faire oublier ; « Quoi » est constamment sur la défensive, alors que « Qui » a la plus grande des difficultés à suivre les échanges. C'est par la mise en place de performances de plus en plus cohérentes, axées sur la personnalité des personnages, que nous en sommes venus à la décision d'élaborer un scénario fixe.

LES CYCLES HEURISTIQUES : DE L'IDÉATION AU PROTOTYPAGE, ENCORE ET ENCORE

personne : Tout indique que nous sommes dans une impasse.

tout : Ah oui ?

qui : Pourtant, quelqu'un est forcément coupable !

quoi : J'en doute, il est mort...

tout : Cette discussion mène à rien.

rien : mais enfin, foutez-moi la paix !

En parallèle à une première phase de travail prenant la forme d'expérimentations improvisées, il nous est rapidement apparu que, si nous voulions élaborer un scénario détaillé, il nous fallait d'abord bien comprendre les différentes composantes du jeu. Pour ce faire, nous avons monté un dossier comprenant la définition des rôles et des différentes mécaniques existant dans *Among Us*, de même qu'une liste des tâches pour chaque pièce du vaisseau, une description détaillée des différents modes de jeu téléchargeables, ainsi qu'un résumé des différentes stratégies qu'il est possible d'adopter lors des expérimentations. L'établissement de cette documentation rigoureuse nous a permis, entre autres, d'explorer les possibilités qu'offrait *Among Us*. Cela a également jeté les bases pour la création d'un scénario à la fois crédible (pour les gens qui connaissent le jeu et évaluent la vraisemblance de notre scénario) et compréhensible (puisque nous sommes en mesure d'expliquer les choix que nous avons faits), et ce, autant pour nous que pour les spectateur-trices d'une performance éventuelle. Ce dossier était également une manière de repertorier et de définir le langage spécifique à ce jeu vidéo afin de mieux l'intégrer au scénario.

Les différentes séances de tests mentionnées plus haut nous ont permis de faire ressortir plusieurs répliques (ou groupes de répliques) propices aux décalages

sémantiques que nous voulions mettre de l'avant. Puisque certaines interventions ont été obtenues selon un contexte bien précis, il nous a fallu recréer ces conditions afin de les utiliser convenablement. Les dialogues ont donc été aménagés de sorte qu'ils s'agencent aux lieux et qu'ils continuent de produire du sens selon la disparition ou non d'un personnage donné. Le dossier élaboré en parallèle de nos séances de jeu a joué un rôle clé afin de garder une certaine cohérence dans la coordination des tâches et des actions des personnages.

Puisque notre objectif était de filmer notre performance, nous avons par la suite désigné un joueur pour agir comme témoin des événements tout en restant un élément actif de la mise en scène. Le personnage qui s'y prêtait le mieux devait être la première victime de l'imposteur : une fois tué, le joueur demeure dans la partie, mais dans un état de « fantôme » qui lui permet de terminer ses tâches en flottant d'un endroit à l'autre. Sa capacité à traverser les murs le dispense des contraintes physiques de déplacement au sein de l'environnement de jeu, ce qui lui permet de suivre les actions des vivant·es – et d'effectuer une captation de la performance. Cela lui donne également accès à la messagerie secrète des fantômes. Le nom du personnage était également important, puisque, comme cela a été mentionné plus tôt, le fonctionnement en paires favorise une certaine fluidité. Parmi tous les pseudonymes retenus, « Quelqu'un » semblait être le plus à même de permettre des échanges dynamiques le concernant sans que sa présence ou ses réactions soient nécessaires pour créer une ambiguïté sémantique avec son binôme. Par ailleurs, le fait que « Quelqu'un » soit tué par « Personne » participe à l'effet de confusion. De plus, le terme « Quelqu'un » peut diriger les soupçons sur tous les autres personnages tandis que « Personne » a comme effet de les éviter. Dans notre volonté d'ambiguïté sémantique, cette capacité à disparaître des conversations lorsqu'il est mentionné faisait de lui le candidat idéal à la position d'imposteur.

Une fois les lignes directrices établies, une phase d'ajustement s'est rapidement mise en place afin de tester et de retravailler certains dialogues ou encore de rectifier l'emplacement de certains personnages. Pour ce faire, nous avons enchaîné les séances pour rejouer le scénario, et certaines répliques ou actions ont été ajoutées ou supprimées afin de l'améliorer et d'en corriger les incohérences. En plus de permettre aux membres du Collectif de se coordonner et de se familiariser avec leur rôle, cette dernière phase nous a permis d'en arriver à ce que nous croyions être la version la plus aboutie de notre scénario.

Puis, lors de la première tentative d'enregistrement de notre performance scénarisée (qui était l'équivalent d'une « générale » de théâtre, puisque ne visant pas à être diffusée au public dans l'immédiat), nous avons constaté un raté de notre scénario : certains personnages prenaient la parole à de nombreuses reprises, et parfois pour livrer des répliques plutôt longues. Or, le système de discussion dans *Among Us* n'autorisant pas d'effectuer un copier-coller depuis une source externe, il fallait que chaque membre du Collectif prenant part à la performance retranscrive en direct chacune de ses répliques ; cela occasionnait parfois des latences dans l'apparition des dialogues en raison de la longueur des répliques, et pouvait engendrer un stress supplémentaire chez les personnes qui devaient retranscrire un plus grand nombre

de répliques sans faire de fautes³⁴; nous avons donc dû procéder à une séance additionnelle de réécriture pour redistribuer et abrégé certaines répliques afin de rendre l'exécution de la performance scénarisée plus fluide et équitable.

On le voit, notre démarche de création a naturellement épousé l'approche des « cycles heuristiques » décrite par Louis-Claude Paquin³⁵, où le processus de création passe par des phases alternatives d'idéation et de prototype³⁶. De fait, la mise à l'épreuve des concepts initiaux au sein du jeu nous a amené-es à revoir certaines de nos intentions de départ : la découverte des nuances concernant le quiproquo et ses variantes a affiné l'écriture de notre scénario, et les expérimentations à même *Among Us* nous ont mené-es à de nouvelles idées, dans une boucle évolutive d'actions, de rétroactions et d'altérations successives.

En somme, la scénarisation de notre performance, bien que reposant sur des contraintes et des métarèglements tant vidéoludiques que littéraires, s'est élaborée dans une grande malléabilité qui tenait à plusieurs facteurs : d'abord, les faibles coûts de production et de « tournage » de notre performance ; ensuite, la possibilité d'incorporer de manière fluide les inspirations et épiphanies suscitées par le processus interactif de notre écriture de textes en direct puis en différé ; et finalement, la possibilité de scénariser une partie complète de jeu vidéo uniquement depuis la perspective d'un seul de ses participants, le « Quelqu'un » assassiné d'entrée de jeu et qui rôde dans le décor afin de capter l'action. Élaborer une performance qui repose sur une hybridation de deux pratiques artistiques nous aura ouvert-es à des marges communes au sein desquelles il s'est avéré aisé de manœuvrer³⁷.

CONCLUSION : LES INGRÉDIENTS À RÉUNIR POUR PRÉPARER UN SCÉNARIO DE PARTIE/PERFORMANCE

Dans le cadre de notre projet, nous avons convenu que les conditions de victoire normalement prévues pour le jeu *Among Us* – à savoir trouver ou non l'imposteur, en fonction du rôle que l'on se fait assigner en début de partie – ne définissent pas strictement le « succès » d'une partie. Pour les membres du Collectif Obèle prenant part à la performance, « bien jouer » passe surtout par la métaréglementation d'ordre littéraire qui entre en scène lors des portions de jeu dédiées aux « réunions », soit

34 Notons au passage que cette contrainte de la reproduction manuelle et sans fautes des répliques a fait émerger une sorte de métaréglementation ludo-littéraire : notre « performance » s'accompagnait d'un critère d'évaluation de nos actions dans le jeu, y compris l'exécution correcte de notre retranscription des répliques, et nous visions naturellement l'obtention d'un « score parfait », à savoir une retranscription immaculée de nos textes respectifs.

35 Louis-Claude Paquin, « Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques », *lcpaquin.com*, 2019, en ligne : http://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf (page consultée le 26 août 2022).

36 C'est au contact d'Audrey Villiard que cette approche a été découverte par un des membres du Collectif Obèle ; qu'elle se voie remerciée ici.

37 Le résultat final de cette démarche, intitulé « Quelqu'un est mort, personne est suspect », peut être visionné à l'adresse suivante : <https://collectifobele.art/projet-among-us/> (page consultée le 26 août 2022). On trouvera également à cette adresse le scénario ainsi que la documentation initiale des mécaniques de jeux de *Among Us* produite au début du projet.

au moment où les joueur·euses doivent argumenter afin de déterminer qui sera expulsé·e du vaisseau spatial à l'issue d'un vote. Avec le métarèglement forçant les joueur·euses à se doter d'un nom d'avatar pouvant créer de l'ambiguïté lors des argumentations, la réussite et le plaisir des parties sont déterminés par la confusion générée, et non par la séquence annonçant la fin de la joute et le parti victorieux. Aussi, toutes les variables que les joueur·euses peuvent modifier avant le début de la partie (le nombre de tâches à effectuer et la durée des réunions, par exemple) sont altérées dans l'objectif explicite de favoriser les conditions d'écriture. Ultimement, les conditions de « réussite » d'une partie/performance d'*Among Us* suivant la métaréglementation établie par le Collectif Obèle ne reposent plus sur les notions de victoire ou de défaite telles qu'établies par le jeu ; il s'agit de tirer du plaisir – un axiome prioritaire dans tous nos projets ! – à insérer dans le flux des conversations un maximum de répliques employant les noms des avatars des participant·es afin de générer de l'ambiguïté et du malentendu. Les règles du jeu n'en sont pas moins déterminantes pour l'expérience du jeu-performance de ceux et celles qui y prennent part, tout comme pour celle de leur éventuel public : la présence de l'imposteur n'a jamais pu être omise comme élément central dans le flux des événements et des discussions, le silence imposé dans le jeu entre les périodes de discussions n'a pu être rompu, les fantômes ont toujours été condamnés à l'observation passive, bien que nous ayons décalé ce rôle vers celui de caméraman. Autrement dit, le jeu au premier degré n'est pas abandonné dans le cadre de la performance, il est bonifié par une contrainte d'écriture qui en redéfinit la jouabilité sur les plans littéraire et ludique (puisqu'au final, nous jouons sur et avec les mots).

« DIVERSITÉ SCÉNARISTIQUE » : UNE DISCUSSION CHORALE

+ + +

GABRIELLE TREMBLAY

Université du Québec à Montréal (UQAM)

NEUF AUTEUR·RICES ANONYMISÉ·ES

Affiliations non divulguées

À l'automne 2021, je me suis entretenue avec des scénaristes et des scénaristes-réalisateur·rices québécois·es, blanc·ches et non blanc·ches, certain·es né·es au Québec, d'autres non, tantôt professionnellement bien établi·es, tantôt en début de carrière, sinon faisant état de leur difficile intégration professionnelle. À l'origine, à travers ces entretiens durant lesquels je suis allée à la rencontre d'une majorité de personnes de couleur, avec en tête le concept bricolé de « diversité scénaristique », j'avais pour objectif de rendre compte de préoccupations actuelles et de cibler différentes pistes de réflexion encore inexplorées, à ma connaissance, au sein des études scénaristiques au Québec. Je voulais savoir dans quelle mesure le manque de diversité sur les petits et les grands écrans québécois (un phénomène de plus en plus étudié et ouvertement dénoncé sur plusieurs tribunes depuis nombre d'années maintenant) pouvait être pensé en lien avec l'écriture de scénarios. Or, rapidement, les conversations, lors des entretiens réalisés, ont débordé le strict cadre des seules pratiques scénaristiques. Si au départ mes questions se voulaient précises, il m'aura fallu me rendre à l'évidence de leur étroitesse, puisque pour parler de « diversité scénaristique », il est de fait nécessaire d'aborder une diversité d'enjeux. Pour le dire autrement : personne n'écrit de scénarios « en dehors du monde ». En effet, la scénarisation est une activité humaine, une expérience socioprofessionnelle vécue qui s'inscrit dans un contexte soumis à différentes dynamiques de pouvoir et d'oppression, d'inclusion et d'exclusion – tantôt volontaires, tantôt systémiques.

Au total, j'ai rencontré neuf personnes qui, collectivement, rendent compte d'une grande diversité de parcours et d'expériences tant dans le milieu de la télévision, de la websérie que du cinéma québécois. La « discussion chorale » livrée ici sous la forme d'une cinquantaine de fragments d'entretiens accorde une grande place aux paroles récoltées¹. Tout au long du texte, les fragments numérotés sont regroupés par thèmes et enjeux à l'aide de sous-titres. Une certaine convergence

1 Je tiens à témoigner de ma sincère reconnaissance envers la générosité des personnes rencontrées lors des entretiens, ainsi qu'envers le rigoureux travail de transcription effectué par Gaëlle Baumans. Les propos recueillis ont été transcrits le plus fidèlement possible. Des reformulations et des ajouts ponctuels ont cependant été nécessaires pour assurer la lisibilité des éléments cités. Une partie des personnes rencontrées n'ont pas le français comme première langue.

d'idées a certes pu être observée à travers les entretiens réalisés. Il me faut toutefois souligner d'emblée ceci : la diversité ne saurait être monolithique et les personnes rencontrées ne s'expriment pas « d'une seule voix ». Malgré leur anonymat, les personnes dont le propos est aujourd'hui rapporté sont individuellement à considérer comme coauteur·rice de la présente publication. Enfin, plus globalement, ce qui est discuté dans les pages à venir doit être entendu, me semble-t-il, en étroite résonance avec différentes prises de parole et études interrogeant le manque de diversité dans le monde des arts et de la culture au Québec, non seulement du côté du cinéma, de la télévision et du Web, mais aussi du côté de la littérature, du théâtre, de la musique, de la danse et des arts visuels.

DIVERSITÉ TOI-MÊME

FRAGMENT 1

Moi, je suis complètement indifférent·e au vocabulaire. J'utilise les mots à la mode. Un temps, je disais « racisé·e ». Et à un moment, on m'a dit « de la diversité », alors je me suis mis à dire : « Je suis un·e cinéaste de la diversité. » En général, je dis « de la diversité », mais la diversité, c'est un mot qui a été repris. J'ai vu récemment, par exemple, qu'on s'est mis à parler de « la diversité des genres » dans certains organismes. C'est quelque chose qu'on ne disait pas avant – comme quoi on peut facilement le reprendre à sa sauce : « Au Québec, on a la diversité des genres, on a de la diversité ! »

FRAGMENT 2

« Diversité », c'est une nouvelle catégorie ! Il y a des *thrillers*, des drames, des comédies, etc., et maintenant, on a « des diversités »... *But what does that even mean?* À la base, le mot « diversité », par définition, désigne tout le monde. On en fait toutes parties, parce qu'on est toutes différentes suivant notre genre, notre orientation sexuelle, nos origines, etc. Et là, c'est devenu un mot thème pour désigner les personnes de couleur. Ça nous marginalise encore plus : il y a d'un côté les Blanc·ches, et de l'autre, « la diversité ». C'est réducteur. On est toutes mis·es dans le même paquet. On voit même passer des requêtes du type : « On aimerait que tel rôle soit tenu par une actrice de la diversité... » C'est rendu qu'on parle « de la diversité » comme d'un pays ou d'une langue ! Mais ça veut dire quoi, « issu·e de la diversité » ? Les Blanc·ches aussi font partie de la diversité.

FRAGMENT 3

Je trouve que ce qui est le plus énervant avec ça, c'est que, maintenant, c'est comme si tu étais *obligé·e* de parler de ça. Au sens où ça ne peut pas juste être des histoires

différentes, racontées de façons différentes, depuis différents points de vue. Non. Il faut nécessairement en faire une histoire « qui parle de la diversité ».

FRAGMENT 4

Pour moi, « diversité », ça voulait dire quelque chose avant la mort de George Floyd. Depuis, j'ai l'impression que ça veut dire quelque chose d'autre et c'est lourd. Ça pis « racisé ». Je pense que « racisé », c'est pire. Dans ma vie, je ne me réveille pas chaque matin en me disant : « Ah, je suis une personne racisée ! » Je suis une personne qui vit sa vie, tu sais. Mais on me dit : « Toi, tu es une personne racisée. » D'une manière ou d'une autre, on est tout le temps renvoyé-e à notre *blackness*.

« ÊTRE QUÉBÉCOIS·E »

FRAGMENT 5

J'ai assisté à beaucoup de discussions à propos de la question de l'intégration et je demande toujours : « Mais c'est quoi, l'intégration ? » Selon moi, je suis très bien « intégré·e », mais je ne sens jamais que je suis Canadien·ne. En fait, je ne suis pas d'accord avec la définition que tout le monde utilise pour l'intégration : que tu dois parler la langue, travailler, payer tes impôts et te soumettre aux lois. Il y a plein de gens qui font tout ça – et même plus que ça ! – et qui ne sont pas intégrés. L'intégration, c'est une chose culturelle, ce n'est pas seulement quelque chose d'administratif. Je suis une personne arabe chrétienne. Ma culture est islamique, mais je ne suis pas musulman·e. Et moi, je représente la culture islamique, pas l'islam salafiste, non, mais l'islam libéral. Dans un cours à l'UQAM, peu après mon arrivée au Canada, un prof m'a demandé ceci : « Pourquoi as-tu émigré de chez toi ? » J'ai dit : « Pour une seule raison : pour donner à mes yeux la chance de regarder une vie différente. » J'ai été accepté·e pour immigrer au Canada par l'ambassade canadienne [d'un pays du Moyen-Orient] au début des années 2000 et je suis venu·e. C'est tout.

FRAGMENT 6

C'est cliché de dire ça et de l'assumer, mais quand même, travailler pour le Wapikoni mobile², ça a changé ma vision du Québec, voire ma vision du monde. Ça a été un choc culturel énorme que d'être confronté·e de manière très locale à quelque chose

2 Le Wapikoni mobile est un organisme de médiation, d'intervention, de formation et de création audiovisuelles qui, depuis 2004, va à la rencontre de nombreuses communautés autochtones, principalement au Québec, mais aussi ailleurs au Canada et à l'étranger. Pour une présentation détaillée de l'organisme, on peut consulter son site Web : www.wapikoni.ca. On trouvera également des éléments d'explication quant au fonctionnement et à la réalité de terrain du Wapikoni mobile dans les fragments 23, 26 et 32 du présent texte.

avec quoi je n'avais jamais été mis-e en contact jusque-là dans ma vie. J'avais l'impression d'être en voyage au cœur de mon propre pays. Au début, dans les communautés autochtones que je visitais pour la première fois, je rencontrais une culture que je ne connaissais pas du tout, qui était à la fois très québécoise et très « autre chose ».

FRAGMENT 7

C'est simple, je ne me sens pas Québécois-e.

FRAGMENT 8

Mais pour moi, le toupet, c'est quand tu lis des articles de Christian Rioux ou autres, et que des Blanc·ches profitent de leur tribune pour 1) s'adresser aux « Haïtien·nes » comme si tou·tes les Noir·es au Québec venaient d'Haïti ; et 2) nous dire qu'on devrait s'identifier à la culture québécoise en premier et non à la culture noire. *Who are you* pour me dire à quoi et à qui je devrais m'identifier en tant que personne noire ? Et c'est quoi, au juste, « être Québécois-e » ? Les personnes de couleur ne sont pas présentes dans l'imaginaire culturel québécois, *but yet*, on devrait être fier·ère d'être Québécois-e ? L'imaginaire culturel actuel n'est pas représentatif de la réalité. On nous dit aussi qu'on devrait être fier·ère d'être francophone... Mais le français, concrètement, c'est une langue de colonisateur. Si je parle français, c'est parce que tu as colonisé *my people*. Il y a 30 millions de Congolais qui sont morts aux mains du roi de Belgique, et moi, je devrais être davantage fier·ère de parler français que d'être Noir·e ? *Are you on crack ?!* Aussi, il y a un vrai *double standard* : on répète aux personnes de couleur qu'il faut apprendre et préserver la langue française... Mais est-ce que tu fais le même effort, toi, pour conserver les langues autochtones ? Parce que tu n'es pas plus dans ton pays que moi ici.

REGARDS SUR LES ÉCRANS QUÉBÉCOIS

Fragment 9

Je suis étonné·e des gens qui ne font qu'applaudir tout le temps un cinéma qui est assez mauvais, à mon avis, qui ne raconte rien, en fait. On ne parle pas vraiment de la société québécoise telle qu'elle est dans les films d'ici. Je suis né·e au Moyen-Orient, j'ai vécu en France et immigré au Canada dans les années 1990 en m'établissant d'abord à Toronto. Mais j'ai tourné mon film à Montréal, parce qu'à Toronto, j'avais du mal à trouver des comédien·nes arabes qui parlent français. J'ai ensuite déménagé à Montréal avec la mission d'apporter la diversité dans la société québécoise, dans le cinéma québécois. Je pensais qu'il était possible de raconter d'autres formes d'histoires bien ancrées dans la société ici. Je ne comprends pas les gens qui font

des films de voyage, qui vont tourner des choses en Europe, par exemple, et qui reviennent au Québec. Moi, je n'aime pas ces films-là.

FRAGMENT 10

C'est comme ça : dans les films québécois, il n'y a quasiment jamais d'immigrant-es. Les Québécois-es ne s'intègrent pas à nous. C'est pour ça que, pour la plupart des immigrant-es, le cinéma québécois n'existe pas.

FRAGMENT 11

Depuis ma petite enfance – depuis *L'Héritage* dans les années 1980 –, j'ai écouté toutes les séries faites au Québec. Je me suis toujours projeté-e dans les histoires qu'on me racontait, parce que c'est ça le *whole point* de raconter des histoires ! Mais à l'époque, je ne me rendais pas compte nécessairement que les personnages étaient pas mal tous blancs... C'est après que c'est venu. Quand j'ai réalisé, par exemple, que, moi-même, je créais juste des personnages blancs ! Lorsque je regarde la télé aujourd'hui et que je constate que pas grand-chose n'a changé finalement... je ne suis plus capable !

FRAGMENT 12

Quand, plus jeune, j'ai pu écouter des émissions (surtout américaines) avec des personnages auxquels je pouvais vraiment m'identifier, ça a pris un *next level* pour moi. J'étais comme : « OK ! C'est ça, se reconnaître à la télé ? ! » En fait, la télé québécoise, aujourd'hui, en tant qu'adulte, je ne l'écoute plus du tout.

FRAGMENT 13

[Malgré votre pratique active depuis votre arrivée au Québec, sentez-vous que vous faites partie du « cinéma québécois » ?] Pas du tout. Parce que le cinéma québécois ne présente en général que les préoccupations québécoises, des histoires québécoises, il est très local. Et je trouve que c'est la raison principale pour laquelle le cinéma québécois n'a pas de résonance chez les immigrant-es. Quand on voit un film québécois, il ne nous appartient pas. On a des problèmes, nous, les immigrant-es, plus importants que les problèmes qu'ont les Québécois-es. Et les Québécois-es ne parlent pas de nous. Sauf dans le cas où ils présentent des caricatures de nous. Mais, moi, en tant qu'immigrant-e « ordinaire », je suis où, moi, dans les films québécois ? Pourquoi mon histoire n'est-elle pas racontée ?

QUI RACONTE QUOI

FRAGMENT 14

[Avez-vous l'impression qu'on s'attend à ce qu'un-e scénariste de couleur mette en scène un récit politique ou politisé?] Non, pas du tout. Non, au contraire, les décideurs (producteurs, financeurs, etc.) n'aiment pas ça. On s'attend à ce qu'un-e scénariste de la diversité écrive une histoire, raconte une histoire qui plaise à des gens qui ne sont pas de la diversité. Mais on ne demande pas à la diversité qu'est-ce que ça lui fait de voir tant d'écrans où il n'y a que des Blanc-ches. Il n'y a aucune enquête faite pour savoir comment, au Québec, les gens qui ne sont pas blancs se sentent en voyant une télé et un cinéma aussi blancs. On parle quand même de plus du tiers de la population de Montréal ici³ ! Il n'y a aucun sondage là-dessus, à ma connaissance, aucune enquête réalisée. Il n'y a aucune enquête auprès des jeunes pour savoir quel impact le manque de diversité dans la culture a sur eux. Or, on n'arrête pas de nous dire « qu'on est en train de perdre les jeunes », mais le cinéma québécois ne s'occupe pas de son public. Moi, j'habite près de l'école Côte-Saint-Luc à Montréal : les gens qui font le cinéma québécois oublient que ces gens-là, ces enfants qui sont noirs, asiatiques, arabes, mixtes... Ça va être leur futur public ! Les jeunes, en tant que public, sont de plus en plus américanisés. Mais il n'y a aucune réflexion, aucun dialogue de fond là-dessus. Sur comment nous – les immigrant-es, les personnes non blanches – on voit la société québécoise, comment on voudrait qu'elle soit représentée à l'écran. Les gens de la diversité, le public de la diversité : jamais la SODEC ne va interroger ce public. Est-ce que les distributeurs ont déjà parlé du public de la diversité, de comment il faudrait cibler les films pour les rejoindre ? Pas à ma connaissance. Je n'ai jamais vu la moindre étude. Je n'ai jamais entendu personne se demander : « Est-ce que nos films de comédie touchent les gens de la diversité ? »

FRAGMENT 15

Si nous deux, toi et moi, on est subventionné-es pour écrire deux scénarios, toi, qui es blanche et qui es née ici, tu vas écrire un scénario québécois, et moi, je vais écrire un scénario d'immigrant-e. Alors, assurément, le fait d'employer des immigrant-es pour écrire des histoires va changer les couleurs du cinéma québécois. Et les immigrant-es ne vont pas écrire sans les Québécois-es, sans mettre des personnages qui représentent la vie au Québec. Mais les Québécois-es ne savent pas écrire des histoires d'immigrant-es. C'est toujours *fake*. Ce n'est pas authentique. Parce que le vrai existe dans les détails.

3 Selon les statistiques d'État disponibles, au Canada, une personne sur cinq appartiendrait à une minorité visible, et à l'échelle du Québec, il s'agirait d'une personne sur dix – ce qui représente plus de 800 000 personnes.

FRAGMENT 16

Sur un projet, l'un de nos personnages était un pasteur et c'était important pour l'histoire. Il y avait un gars (côté *prod* ou diffuseur, on n'a jamais vraiment su qui c'était) qui lisait les textes. Pis là, on reçoit ceci comme commentaire : « Faudrait pas qu'il y ait une histoire d'Église, parce que, tu sais, au Québec, on n'aime pas vraiment ça, la religion. » Premièrement, on est tou-tes né-es ici, et deuxièmement, oui, il y a des communautés au Québec où les gens vont à l'église ! D'ailleurs, l'église où j'allais quand j'étais jeune, c'était majoritairement une église de Blanc-ches !

FRAGMENT 17

On nous a récemment approché-es pour écrire un projet. Une histoire vraie, super intéressante, qui se passe à Montréal-Nord. L'équipe à la tête du projet insistait beaucoup pour qu'on mette l'accent sur « la dure réalité du quartier ». Il fallait tout le temps que l'histoire soit ramenée à ça. On nous demandait de « bien montrer la misère » – ce qui est déjà vraiment raciste, en soi, de penser que tou-tes les Noir-es sont juste des *thugs*. Les commentaires qu'on recevait sur nos textes en début de projet, c'était comme : « Ouais, ça prendrait plus de jeunes en situation d'échec. » Deux des cinq personnages principaux étaient des aîné-es, à l'origine, mais on insistait pour nous dire que « deux aîné-es, ça fait beaucoup : faudrait qu'il y ait plus de jeunes, que l'on comprenne dès le départ qu'iels sont en situation d'échec et qu'iels sont dans un gang de rue ». J'étais comme : *what?! C'est une histoire vraie, et ce n'est pas ça qui s'est passé !* Mais le préjugé à l'égard de Montréal-Nord est rendu tellement fort que, même si on veut raconter autre chose, on se fait toujours demander de revenir aux mêmes clichés. Il n'y a pas d'ouverture. Tu m'approches en tant que scénariste, mais tu veux que j'écrive ce que tu veux... Dans le fond, pourquoi tu me le demandes ? Écris-le toi-même, ton projet !

FRAGMENT 18

Les films représentent notre interprétation artistique d'événements majeurs et, le plus souvent, ça remplace même l'histoire populaire. Par conséquent, en tant que créateur-riche, on a une responsabilité. Si tu demandes à quelqu'un, par exemple, « Quels sont tes souvenirs du débarquement de Normandie ? », iel risque de te raconter une histoire, sinon de te parler de films qui ont été tournés sur le sujet. Moi, si je pense à des favelas, je pense à *City of God* (F. Meirelles, K. Lund, 2002). Je n'ai jamais réellement vu, pas même dans des archives, à quoi ça ressemble, cette réalité-là au Brésil. Je pense juste à un film. Si on pense au Danemark, on pense aux films danois. Etc. On a réellement une responsabilité, parce que les gens prennent pour du *cash* les histoires qu'on raconte.

FRAGMENT 19

Lorsque tu écris un rôle, est-ce que tu as nécessairement envie que sa couleur de peau soit un enjeu dramatique ? Des fois, non. Donc je pense qu'il faut ouvrir les *castings* et commencer à *mixer* les gens de sorte que ce qui est porté à l'écran ressemble un peu plus à ce qu'on peut vivre dans la « vraie vie ». Cela dit, nier le fait que la couleur de peau peut avoir un impact au quotidien, c'est problématique – même dans un contexte scénaristique. Moi, je suis Blanc-che. Et comme Blanc-ches, notre privilège est de ne même pas avoir à s'interroger là-dessus, ni à imaginer l'impact que ça peut avoir dans la vie. Donc, tu construis des personnages et tu occultes complètement un pan de ce qu'ils peuvent vivre au quotidien. Mais en même temps, tu n'as pas envie de parler juste de ça en cloisonnant des personnages – genre : un personnage a le droit d'exister et de ne pas aborder tout le temps sa couleur de peau. Je pense qu'il y a un équilibre à trouver. Lorsqu'on aura plus de créateur-rices non blanc-ches, que la diversité va avoir pris d'assaut la scénarisation et la réalisation, je pense que ça va être possible de créer des séries où, au cinquième épisode, par exemple, quelque chose se passe et il y a une discussion dans laquelle on aborde plus authentiquement certains enjeux.

FRAGMENT 20

Notre métier de scénariste a des répercussions pas uniquement sur nous, mais aussi sur les comédien-nes de couleur qui vont jouer nos textes par la suite. On est toujours très conscient-e de cet aspect-là de notre travail.

FRAGMENT 21

Je suis quelqu'un de très calme et je suis capable de travailler sous pression. Mais je me souviens de commentaires et de situations au cours de certains projets où j'ai failli perdre patience. Tu te retrouves devant des gens qui se croient tout permis. On te fait sentir très fort qu'il y a une hiérarchie. En télé particulièrement, il y a tellement de contraintes et on te dicte ce que tu peux ou ne peux pas faire. Ce qui est frustrant, c'est que non seulement il y a cette espèce de cadrage là très strict, mais en plus il y a une fermeture à essayer de comprendre et d'accepter d'autres perspectives. Ça empêche de diversifier les contenus. Concrètement, je trouve que ça nivelle par le bas la qualité de ce qui est créé et ça diminue la possibilité pour des gens de différents horizons de s'identifier aux histoires racontées. On finit par raconter toujours les mêmes choses.

FRAGMENT 22

Dans un texte que j'écris en ce moment, il y a un jeune personnage qui parle un *slang* prononcé, avec du joul arabe et créole. Et là, on m'a averti-e : « Va peut-être falloir

sous-titrer ce qu'il dit.» Ça m'a *triggered*: sous-titrer pourquoi? On comprend très bien ce qu'il dit! En tant que scénariste de couleur, ce n'est pas vrai que je vais mettre mon nom sur un projet où il y a un personnage arabe qui va être sous-titré! Le personnage parle français! Est-ce qu'on met des sous-titres pour moi lorsqu'on fait des scènes avec des Gaspésien·nes?! Non.

FRAGMENT 23

Même si le Wapikoni mobile a été fondé en collaboration avec la nation atikamekw et que Manon Barbeau était sensible dans son approche, il y avait toute la question d'arriver dans les communautés et d'être perçu·es comme des Blanc·ches qui viennent faire des films avec des instruments de Blanc·ches. Encore aujourd'hui, dans les communautés, ce sont beaucoup les aîné·es qui racontent et partagent les histoires. Les traditions orales ont leur importance. Une personne blanche qui arrive et montre aux jeunes comment raconter des histoires, est-ce qu'elle ne se substitue pas un peu à l'aîné·e, et ce, sans aucune légitimité ancestrale? C'est une question que je me pose souvent.

FRAGMENT 24

J'ai déjà voulu raconter l'histoire d'un Inuit qui arrivait à Montréal. Et j'ai abandonné le projet après un an et demi parce que je n'étais pas à l'aise. Et ça a pris du temps, parce que je me disais: «J'ai le droit de le faire si c'est bien fait.» Mais je n'étais pas à l'aise du tout. Pis, à un moment donné, ta réflexion se transforme, évolue. Cela dit, c'est continuellement dans ma tête, à chaque projet: est-ce que je prends la place de quelqu'un? Et en même temps, j'ai le privilège d'avoir ces occasions-là, de pouvoir parler, de faire des films et des séries. Raconter ma vie de gars avec des problèmes de gars ou celle de gens du Plateau qui ont *besoin* d'un vin nature le vendredi soir... Ça ne m'intéresse pas, ça! Chaque fois que je me suis mis à écrire une histoire près de moi, vraiment près de ma vie à moi, je me disais: «Je gaspille mon temps!» Je n'en ai pas, de combat, moi. C'est comme les histoires d'amour: ça ne m'intéresse pas – à moins que ça soit une histoire d'amour campée dans un réalisme social.

FRAGMENT 25

Admettons que j'écris un scénario de film ou de série sur des Haïtien·nes à Saint-Michel, je ne pense pas qu'il soit primordial que j'aie un·e Haïtien·ne dans mon équipe d'écriture... Mais il est primordial qu'en cours de route, je discute en profondeur du projet avec des gens de la communauté et qu'ils lisent et approuvent le contenu du scénario. Et que des comédien·nes de la communauté intègrent le projet, en fassent partie et le défendent avec moi. C'est un travail d'équipe, tout ça. Moi, je suis le gouvernail et j'amène ça dans un sens, mais c'est un travail d'équipe. «Je suis un *auteur*,

et c'est *moi* qui décide de tout ! » : ce type d'attitude, très peu pour moi ! Tu sais, on entend souvent ça, dans le milieu culturel : « Moi, j'écris des histoires, pis c'est *mon* roman, c'est *mon* film... et je ne dois rien à personne ! » Et à ça, je réponds : « Mais ferme ta gueule ! » Comment ça, « tu ne dois rien à personne » ? ! Ton livre est publié, ton film sort en salles : le monde peut le lire, le voir. Tu *as* une responsabilité – à moins que tu ne parles que de lutins ou de trucs insignifiants. Mais si tu parles d'un milieu de vie, tu as une sorte de responsabilité, même si tu cherches à t'en dérober.

FRAGMENT 26

Quand j'ai commencé à travailler pour le Wapikoni, on était encore à l'ONF (Office national du film du Canada) et il y avait seulement quatre personnes dans l'équipe de bureau. Depuis, l'organisme a grossi. Le Wapikoni s'est doté d'un département de distribution, qui, lui, en résumé, veut des bons films pour aller dans des gros festivals. Au début, il y a eu un peu de tensions, puisqu'on observait une certaine tendance à encourager la coréalisation de films entre le-a participant-e autochtone et le-a formateur-riche allochtone. J'étais, et je suis encore, profondément contre ce type d'approche. Manon Barbeau était très sensible à tout ça, mais le discours de l'organisme à ce sujet-là a vraiment changé lorsqu'Odile Joannette a pris la relève à la direction du Wapikoni mobile et qu'on s'est mis à parler davantage de *souveraineté narrative*. C'est là un concept porteur qui met le-a créateur-riche de l'avant et s'assure qu'il est en contrôle de son projet. Moi, en tant que cinéaste, dans mon monde professionnel, je ne fais plus ma propre caméra, je ne fais pas mon son : c'est délégué, ces affaires-là. Je n'ai pas pour autant l'impression de perdre la souveraineté narrative de mes projets. Mais là, dans le contexte des escales du Wapikoni, c'est différent, puisque c'est un contexte communautaire d'initiation et d'apprentissage. Nous, on arrive là en tant qu'expert-es, donc les participant-es vont se fier à nous. La question se pose : jusqu'où doivent-ils s'en remettre à nous pour réaliser leurs projets ? C'est un réel enjeu. Il y a des participant-es qui commencent un projet et qui abandonnent à mi-chemin : est-ce qu'on laisse le projet foirer ou bien on donne un petit *push* pour que le projet existe et que cette personne-là, qui était simplement découragée, soit fière de son accomplissement ? En même temps, parfois, on a fait un *push* un peu trop fort, et après ça, les participant-es sont envoyés à l'étranger dans des festivals et on leur demande de parler de leur processus créatif et... ils ne sont pas en moyen de le faire ! Ce n'est pas leur rendre service, ça. Au cours des dernières années, dans les escales, j'ai pris le parti de ne plus toucher à la caméra. On enseigne, on conseille, on donne du *feedback*, mais on ne touche pas à la technique pendant les tournages. Cela dit, la tentation d'intervenir est grande : les formateur-rices sont souvent des cinéastes, et durant les escales défile devant nous une série de sujets incroyables, inédits, auxquels on n'aurait jamais accès autrement... Et ça nous brûle les doigts de toucher au truc, de créer. Mais, ce n'est pas notre rôle. Avoir de plus en plus de formateur-rices autochtones aide aussi à préserver la souveraineté narrative des projets. Il m'arrive de participer au processus d'embauche de nouveaux-elles formateur-rices, et durant les entrevues, j'insiste vraiment beaucoup auprès des

candidat·es (surtout les allochtones): les films réalisés lors des escalas ne sont pas vos films!

FRAGMENT 27

Tu sais, moi, je ne pense pas que je doive taire ma voix masculine-blanche-hétérosexuelle. Je pense que j'ai le droit d'être qui je suis, mais sans chercher à toujours me mettre en situation d'opposition avec les autres. Malheureusement, c'est là un réflexe que je vois souvent chez les gars dans le milieu. Plusieurs se plaignent: « On ne peut plus rien dire! », « On veut nous effacer! »... Mais non, monsieur, tu es encore là. Pis le monde veut ce qu'il veut, mais on est encore là pour longtemps. Ce qu'il faut, c'est une *pluralité* de voix, une diversité de voix. Peut-être que, dans 10 ans, lorsqu'il y aura plein de scénaristes et de réalisateur·rices de couleur, je vais peut-être moins ressentir l'urgence de raconter certaines histoires.

FRAGMENT 28

Si tu essaies de raconter une réalité qui n'est pas la tienne, tu viens à bout de souffle créativement, parce que ce n'est pas ton histoire. Ce n'est pas seulement une affaire d'avoir peur d'être critiqué·e et d'être pointé·e du doigt. Je repense à un projet qui a avorté et je me rends compte qu'on manquait de réflexion. Je le voyais venir: je manquais de jus, je ne connaissais pas la réalité que j'essayais de mettre en scène. J'avais atteint mes limites. Ce projet-là n'a pas vu le jour pour plein de raisons, mais s'il avait continué, il aurait fallu aller en consultation, et là, j'aurais fait de la place à quelqu'un d'autre.

FRAGMENT 29

Je trouve que, lorsqu'on dit: « C'est de la fiction, ce n'est pas grave si ce n'est pas authentique », on se déresponsabilise. Moi, souvent, ce que je remarque, c'est que les gens, après avoir regardé un film ou une série qui se passe dans un milieu qui est très éloigné de leur petite réalité, tiennent comme vérité ce qu'ils ont vu à l'écran. C'est pour ça que je trouve qu'on a une forme de responsabilité en tant que scénariste-réalisateur·rice envers les gens, les situations et les environnements que l'on dépeint, surtout s'il s'agit de gens et de milieux de vie généralement marginalisés dans notre société. À la limite, je m'en fous si ce que je fais est bon ou pas: ce qui m'importe, c'est que les personnes que je représente ne se sentent pas insultées. Se dédouaner devant les critiques en disant: « Ah, c'est juste une histoire! », je trouve que c'est manquer une occasion d'affirmer quelque chose, sinon d'assumer le fait qu'on s'est trompé. Moi, j'en ai dit, des affaires que je regrette! J'évolue. Je pense que c'est important.

INTÉGRATION PROFESSIONNELLE, RACISME ET TOKÉNISME

FRAGMENT 30

C'est simple, je ne me sens pas intégré·e. Personnellement, ça va, mais professionnellement, zéro : mon intégration est désastreuse. Pour s'intégrer dans le milieu, en fait, il faut être né·e ici. Si vous êtes né·e au Québec, vous avez fait des formations de cinéma ici, vous parlez comme les gens d'ici et tout ça – et là, vous arrivez bien ! Aussi, les métiers du cinéma s'apprennent sur le tas et, idéalement, il faut donner de l'argent aux gens pour qu'ils puissent raconter leurs histoires, parce que c'est en faisant qu'ils vont apprendre. Oui, ils peuvent apprendre un peu à mieux écrire des scénarios à l'école et à l'université, mais on revient toujours à la même chose : comment les nouveaux·elles arrivant·es peuvent-ils vraiment rivaliser avec Denys Arcand, avec Xavier Dolan devant les institutions ?

FRAGMENT 31

J'aimerais que, si tu rencontres beaucoup de personnes comme moi pour cet article, tu fasses en sorte que les gens entendent nos voix. Il faut que les Québécois·es [de naissance], les responsables des programmes au Conseil des arts et ailleurs nous entendent. Parce que, nous, les immigrant·es, on ne voit personne, on ne parle avec personne et on a toujours quelque chose à dire, on a des histoires à raconter. On aimerait bien être intégré·e dans la machine. Ce n'est pas juste l'argent qui nous manque, c'est surtout de nouer des relations professionnelles avec des Québécois·es. On est toujours prêt·e à travailler avec les Québécois·es, mais les Québécois·es ne veulent pas de nous.

FRAGMENT 32

Les escales du Wapikoni mobile dans les communautés s'étalent sur un mois. La roulotte-studio est transportée par un camionneur. On engage quelqu'un localement à titre de coordonnateur·rice, qui prépare un peu le terrain avant notre arrivée, qui met des affiches, qui annonce à la radio, etc. Dans l'équipe qui vient de l'extérieur de la communauté, il y a deux formateur·rices cinéastes et un·e intervenant·e. On essaie, autant que possible, d'envoyer les mêmes équipes aux mêmes endroits annuellement pour assurer une certaine continuité. Avec les années, dans les communautés, on embauche aussi des ancien·nes participant·es comme assistant·es, puis comme formateur·rices cinéastes. Ça fait partie du processus de décolonisation même du Wapikoni que de faire en sorte qu'en définitive, le pourcentage de formateur·rices autochtones soit le plus élevé possible.

FRAGMENT 33

Les panels, les tables rondes, les articles, etc. : le plus souvent, c'est juste pour « discuter », mais sans action. C'est discuter pour se donner bonne conscience. Dans le milieu, il n'y a pas d'actions concrètes, et on nous fait porter un double fardeau : 1) déjà, on vit du racisme, et 2) il faut être capable d'en parler en tout temps d'une façon super articulée.

FRAGMENT 34

Je ne suis plus en début de carrière. Ce dont parlent les jeunes auteur·rices aujourd'hui, je l'ai aussi vécu avant. Mais ce que j'ai trouvé dur l'année passée [en 2020], c'est que les décideur·euses ont pris certains moyens, comme les quotas, et vraiment rapidement la dynamique du milieu a viré au mépris. Je sentais du mépris à travers quantité de commentaires exaspérés que j'entendais, du genre : « Là, il faut changer les personnages ! Moi, j'ai écrit ma série avec un *lead* blanc, et là faut que je *switch* pour une femme noire ! » Ça chialait et ça chiale encore beaucoup. C'est violent : « Là, à cause de *vous*, faut qu'on fasse ça ! » C'est dur. Et si tu parles, tu crains d'être tassé·e d'un projet et de ne pas être payé·e. Ça ou, à l'inverse – mais ça revient au même –, on t'approche pour n'importe quel projet « qui a de la diversité ». Dans le fond, tout ce qu'on veut, c'est que ce soit plus inclusif comme milieu, mais là, c'est comme : « Bon, il faut créer des personnages noirs ! » Sans pour autant demander aux gens « de la diversité » d'écrire *leurs* propres projets. Mais concrètement, nous, « la diversité », on ne vous demande pas d'inventer des personnages noirs : on vous demande de nous laisser notre place ! On se retrouve souvent à devoir éduquer les gens. Par exemple, à devoir expliquer que, lorsqu'on disait qu'on voulait plus de diversité à l'écran, c'est parce qu'il fallait *aussi* nous inclure dans le processus créatif !

FRAGMENT 35

On m'approche parce que je suis Noir·e. Ça m'est arrivé à plusieurs reprises. On pense à moi pour un projet juste parce que je suis Noir·e : « C'est la diversité, c'est toi, on a pensé à toi. »

FRAGMENT 36

On m'a déjà appelée pour me *pitcher* une affaire à 24 heures d'avis, parce que leur projet devenait soudainement « projet femme » et avait « plus de chances d'être sélectionné ». C'est un autre enjeu là, mais j'imagine que ça ressemble à ce que peuvent vivre aussi des personnes de couleur dans le milieu. « Les gars blancs, devant la SODEC et Téléfilm, on est pénalisés d'avance ! » : ça, je l'entends tout le temps. C'est rendu socialement acceptable, dans certains petits cercles, de s'apitoyer sur son

sort : « Ce n'est pas la bonne époque pour être un homme blanc ! C'est plus facile d'être Noir, d'être gai... » Le monde ne s'en cache même pas. Je trouve que c'est une connerie monumentale. Ça témoigne d'un réel manque de réflexion.

FRAGMENT 37

Un jour, une productrice (blanche) d'une grosse boîte (avec laquelle je n'ai jamais travaillé) me téléphone. Je savais qu'il y avait un appel à projets en cours auprès d'un diffuseur et tout le monde déposait quelque chose (c'est comme ça que ça fonctionne dans le milieu). On était deux jours avant la date limite, et en raison du succès récent de certaines émissions telles que *M'entends-tu ?* (2018-2021) à Télé-Québec, tout le monde pense que les diffuseurs « veulent de la diversité ». Alors on appelle les deux-trois scénaristes de couleur relativement connus du milieu en leur disant : « Peut-on écrire votre nom sur le projet juste pour le dépôt ? » La productrice qui m'appelle, donc, me dit : « Salut, on dépose un projet et on voudrait savoir si tu souhaiterais collaborer avec l'auteur... » L'auteur en question est un homme blanc. Je demande plus d'infos. La productrice m'explique que c'est l'histoire d'une femme noire qui se transforme en homme blanc pour intégrer un univers professionnel X. Et là, il y a eu un long silence. Je demande si on envisage d'avoir recours à des prothèses et à du maquillage (à la *Mrs. Doubtfire*) ou si on va utiliser deux comédien·nes pour le tournage. La productrice me dit candidement : « Je pense qu'on va y aller avec deux commédien·nes. » J'étais comme : « OK, donc c'est l'histoire d'une femme noire jouée, genre, par Claude Legault... ?! » Et là, la productrice me répond : « Ah, on n'avait pas vu ça de même... mais c'est vrai... » Finalement, je racroche. Le lendemain, je reçois un texto de l'auteur : « Salut, c'est X. La productrice m'a raconté votre conversation d'hier et je trouve que tu as vraiment des points intéressants. Peut-on se parler à 14 h aujourd'hui ? » Sérieux, non. C'est aussi quelque chose de fatigant, ça : sentir qu'on s'attend à ce tu sois toujours disponible. On ne te demande pas *tes* disponibilités pour une rencontre. Non. Il faut en fait que *tu* sois disponible pour *elleux*. Et c'est toujours extrêmement à la dernière minute, et on s'attend à ce que tu aides et « sauves » le projet – même si, au détour, on te fait sentir qu'on t'accorde une faveur en t'offrant la « chance » de travailler à leur côté.

FRAGMENT 38

Pour les personnes de couleur dans le milieu, il y a cette pression de devoir être parfait·e, de ne pas avoir le droit à l'erreur, parce que, si tu te plantes, on ne va pas dire : « Ah, tel·le auteur·rice a foiré », mais : « Ah, les Noir·es sont moins solides. »

FRAGMENT 39

Le fait d'être une femme dans ce milieu vient avec son lot de défis, mais il y a un *double down* pour les femmes noires. Parce que, déjà, les femmes se font tout le

temps *mansplainer* leur métier, mais quand tu es Noire, il y a un truc de plus : tes interlocuteur·rices blanc·ches tiennent toujours pour acquis que tu es une amatrice ou une incompetente.

FRAGMENT 40

On m'a déjà dit en réunion : « Je ne pense pas que tu comprennes à quel point c'est un sujet délicat, le racisme systémique au Québec... » *Quoi ?!* Pendant plus d'une heure, il y a une bande de Blanc·ches qui m'expliquent à quel point, *moi*, une personne de couleur, je ne comprends pas ça, le racisme ! Et on se met à *brainstorm* d'autres affaires devant moi, par exemple : « On pourrait faire un sketch où, au lieu que ce soit un policier blanc qui bat un Noir, c'est un policier noir qui bat un Blanc ! » Je proteste et on me dit : « De toute façon, peu importe ce qu'on va faire, les Noir·es vont chialer. »

FRAGMENT 41

Faut toujours qu'on mette des gants blancs (!) pour expliquer les choses. On ne vous demande pas de créer des histoires pour « combler le manque de diversité », on vous demande de nous laisser raconter nos histoires nous-mêmes ! Que des producteur·rices, des réalisateur·rices, des auteur·rices non blanc·ches soient visibles dans les médias pour que les jeunes voient et comprennent qu'il y a de la place pour elleux dans le milieu.

FRAGMENT 42

Tu sais, lorsque les gens commencent non pas à *perdre* – ce n'est pas le bon mot –, mais lorsque les gens ont l'impression que leur légitimité est au minimum remise en question... Ça engendre toutes sortes de réactions. Même avec mon chum, on s'est chicanés là-dessus. À une époque pas si lointaine, on m'appelait plus que lui pour des *jobs* parce que « je suis une fille réalisatrice ». C'est vrai qu'on m'appelait beaucoup. Mon agent se le faisait dire : « On cherche une fille. » Le monde ne s'en cachait même pas. Pendant ce temps, mon chum se faisait zéro appeler. Évidemment, je me sentais coupable et je me questionnais : est-ce qu'on m'appelle pour mon talent ou seulement parce que je suis une fille ? Tu vas là dans ta tête. En même temps, il y a tellement de réalisatrices talentueuses que tu te dis : « Non, iels m'ont choisie parce que je suis capable de faire la *job* ! » Mais au début, mon chum se braquait : « Je devrais me faire appeler autant que toi. On devrait se faire appeler de la même manière... » Et j'étais comme : « *Cry me a river!* » À un moment donné, faut que ça change et que ça se rééquilibre. Malgré tout, je le sais que mon chum était sincèrement content pour moi. Aujourd'hui, ses affaires roulent bien. Ce qu'il exprimait, ce n'était pas de la jalousie négative... Je pense qu'il avait simplement de la peine et il se questionnait sur comment défendre sa place, comment devenir légitime, comment affirmer sa signature...

Mais à travers notre expérience à lui et moi, ce qui ressort, c'est un rapport problématique au sentiment d'*entitlement*, à ce que l'on considère qui nous est dû.

FRAGMENT 43

En cinéma, comme en télé, souvent, les producteur-rices ont une drôle de manière de parler. Iels « cochent des cases ». C'est vraiment ça. Ce n'est pas une réflexion créative. Iels manquent de curiosité. Mais iels sont dans le jus et ça va vite. C'est ça qui est poche dans notre système – surtout en télé, je trouve. Les producteur-rices sont dans le jus, iels sont tout le temps *booké-es*, donc iels vont dans la facilité. Et, oui, iels versent dans le *tokenism*. Il faut que tu viennes à elleux, il faut qu'iels aient entendu parler de toi, il faut que ça sonne une cloche. Iels n'ont pas le temps. Mais ça fait partie du problème que de ne pas avoir de temps pour consommer de la culture, regarder des séries, voir ce qui se fait. Je suis comme : allez voir les courts métrages, les séries et les webséries qui sortent ! Il y a des gens qui font des trucs vraiment *nice* !

UN MILIEU ET SA STRUCTURE

FRAGMENT 44

Les producteur-rices ont en main une clé que les réalisateur-rices et les scénaristes n'ont pas. Donc, je mets toujours mon chapeau de producteur-riche, parce que c'est là que je peux aller parler à Téléfilm et à la SODEC, qui financent les projets, alors que si je suis « simplement un-e réalisateur-riche », on va me dire : « Va te trouver un-e producteur-riche et reviens nous voir ensuite ! » Pour moi, en fait, le manque de diversité dans les films et les séries, ce n'est pas une question de scénarisation. C'est plutôt une question de financement. Et là, j'insiste beaucoup. Théoriquement, pour pouvoir donner des enveloppes « à la diversité », les organismes financeurs devraient en donner moins aux producteur-rices établi-es. Et, visiblement, ce n'est pas ce qu'ils veulent faire. Alors, on présente la problématique ainsi : « On n'a pas assez de gens de la diversité à l'écran, il nous faut des scénarios de la diversité, etc. », mais on ne dit jamais qu'il faudrait *aussi* des producteur-rices de la diversité. Même si les producteur-rices blanc-ches commencent à embaucher des Arabes ou des Asiatiques ou des Haïtien-nés ou des Africain-es pour pouvoir montrer qu'il y a de la diversité dans leurs projets, l'argent va aller en premier lieu aux producteur-rices blanc-ches. Tu vois, finalement, c'est assez rusé comme méthode, parce que, justement, les décideur-euses veulent que ce soit l'industrie québécoise blanche qui règle le « problème » de la diversité.

FRAGMENT 45

Ça ne peut plus retomber seulement sur les épaules individuelles des créateur-rices. Je reproche aux organismes financeurs, aux diffuseurs et aux distributeurs – qui

sont quand même ceux qui dictent ce qu'on regarde sur nos écrans – leur grande hypocrisie. « Il n'y a pas de réalisatrices dans le milieu, il n'y a pas d'autrices ! » : arrêtez, Téléfilm et compagnie, vous n'avez jamais financé de projet de filles ! C'est ça, la raison. Et après, vous allez mettre ça sur le dos des gars, pis vous vous vantez ensuite d'être « pro-diversité », « pro-féminisme », mais vous financez encore des affaires comme *Menteur* (É. Gaudreault, É. K. Boulianne) – en 2019, là – où le *lead* féminin est relayé à un rôle de *marde* tout le long du film ! Vous êtes responsables. Vous jouez les martyrs, mais vous êtes hypocrites. Vous vous dites paritaires, mais vous donnez les productions avec le moins d'argent aux filles. Je ne pense pas que tout le monde dans ces institutions-là soit nécessairement mal intentionné, mais il y a quand même quelque chose qui ne tourne pas rond ! Vous voulez de la diversité ? Qu'est-ce que vous faites *concrètement* à ce sujet depuis 10 ans ?

FRAGMENT 46

C'est tellement un petit milieu consanguin que j'ai l'impression que les gens se complaisent un peu dans un système qui les sert bien. Il y a ça aussi qui joue, je pense, dans le fait de ne pas oser parler à visage découvert. En télé, il y a trois diffuseurs au Québec, donc si tu en fais chier un, tu sais bien qu'il ne te dira plus jamais oui.

FRAGMENT 47

Dans le milieu, il y a de la complaisance et un entre-soi à déconstruire. Je pense qu'il faudrait commencer notamment par choisir autrement avec qui on travaille et être plus curieux-euses en général. Est-ce que je le fais ? Sûrement pas assez. Il faut aussi accepter le fait qu'on puisse se tromper. Reconnaître nos maladresses et réellement être à l'écoute des personnes qui nous les pointent.

FRAGMENT 48

Si ce que tu fais [un atelier thématique, une embauche, la création d'un personnage, voire l'écriture d'un article] se limite à n'être qu'une initiative ponctuelle dans le milieu, c'est comme un coup d'épée dans l'eau.

FRAGMENT 49

Je pense que la solution, c'est d'avoir plus de personnes de couleur dans les postes clés : production, diffusion, etc. Je ne demande pas aux personnes blanches d'écrire des histoires pour nous – continuez d'écrire vos histoires : je me suis déjà projeté-e dans vos histoires, ce n'est pas ça le problème. C'est plutôt d'avoir notre place dans l'industrie qui est le problème. Et aussi, au lieu de me faire lire *ton* scénario, peux-tu

lire et produire *mon* scénario ? Au lieu de me dire que je devrais créer des personnages blancs, « puisqu'il n'y a pas d'acteurs de couleur », peux-tu simplement faire tes recherches ? À l'origine, je pensais que c'était parce que ça coûtait plus cher de prendre le temps de faire des recherches... Mais non, c'est parce qu'on ne veut pas faire l'effort ! Faudrait qu'on mette fin à cette espèce de mauvaise foi. Je pense donc qu'il faut qu'il y ait des personnes de couleur dans des postes clés pour changer les dynamiques en présence. Parce que tu la vois, la différence, quand tu échanges avec un-e producteur-riche de couleur ! Dès que des personnes de couleur sont dans des postes clés, ça ouvre des possibilités et – peu importe le domaine – le truc devient systématiquement plus inclusif.

FRAGMENT 50

Moi, j'aimerais bien voir le jour où il y aura *plusieurs* producteur-rices noir-es. Je pense que c'est vraiment important que les droits d'auteur reviennent aux Noir-es. Que ce soit *Black owned*. Et à partir de ce moment-là, je sais qu'il y aura des occasions de travail pour les artisan-es, les artistes, les auteur-rices noir-es.

FRAGMENT 51

Lorsque des gens – des têtes fortes, aujourd'hui très politisées – vont se retrouver dans les bureaux de la SODEC pour défendre des projets, devant un analyste de type « homme blanc » chargé de leur dossier, je pense que quelque chose va éclater. On va nommer des choses, du genre : « Ce que tu essaies de m'imposer là, pour mon projet, c'est une vision coloniale. » Je pense que ça va se dire, et il va y avoir des gens prêts à ça et d'autres qui ne le seront pas et qui vont crier au « wokisme ». Mais je trouve qu'il est grand temps que ce type de remise en question arrive. Il faut que les gens se décentrent. Il faut que les gens arrêtent de voir le monde depuis leur seule perspective et commencent à écouter.

+

Personne ne connaît mieux que ses victimes la réalité d'une discrimination. Sommes-nous à égalité, oui ou non ? Si oui, alors la première chose à faire quand un non-Blanc vous parle de racisme, c'est de l'écouter en mettant de côté son biais blanc. De prendre le temps d'entendre ce qu'il a à dire, de réfléchir aux arguments qu'il déploie. Peut-être est-il un peu excessif, peut-être souffre-t-il d'un délire de persécution... mais peut-être pas. Et si ce qu'il dit est corroboré par un grand nombre de témoignages et soutenu par plusieurs études sociologiques, alors il a sûrement raison.

— Lilian Thuram, *La pensée blanche*⁴

4 Lilian Thuram, *La pensée blanche*, Montréal, Mémoire d'encrier, 2020, p. 160.

+ + +

ÉTUDE

+ + +

PROJET MÉMORIAL ET POSTURES MULTIPLES

Le cas des *Mémoires d'un patriote*
d'Amédée Papineau

+ + +

MARIE-HÉLÈNE NADEAU

Université du Québec à Trois-Rivières

Il y a un peu plus de dix ans déjà paraissait, dans *Voix et Images*, un numéro consacré au genre des Mémoires¹, lequel se situe à la rencontre des récits autobiographiques et historiques, et à ses représentations canadiennes-françaises². Les contributions au dossier, par le large parcours offert – allant des *Mémoires* (1866) de Philippe Aubert de Gaspé père aux *Mémoires* (1903) posthumes de Robert Shore Milnes Bouchette, en passant par les *Mémoires de famille* (1869) d'Éliza-Anne Baby, les *Mémoires* (1873) également posthumes de Pierre de Sales Laterrière, les *Réminiscences* (1892) d'Arthur Buies et les *Souvenances canadiennes* (1899-1902) de l'abbé Henri-Raymond Casgrain –, insistent tant sur la variété des styles que sur une filiation en train de s'instituer. À la lumière de ce travail de synthèse, un trait apparaît encore peu étudié dans le corpus canadien-français : celui du retour sur un événement historique marquant dont le mémorialiste fut témoin, sorte d'aveu rendu pour mieux s'expliquer et en expliquer les tenants et les aboutissants. En effet, malgré le potentiel de certains textes qui semblent pourtant favorables à ce genre d'analyse – on pense ici à ceux de Sales Laterrière et de Bouchette, compte tenu de l'implication politique importante de ces deux auteurs, le premier ayant vécu de près l'invasion américaine de 1775, le second, les soulèvements de 1837-1838 –, le discours scientifique se penche rarement sur la posture revendiquée par le mémorialiste alors que celui-ci s'impose comme dépositaire d'une vérité historique. Or, puisque le XIX^e siècle foisonne de grands bouleversements sociohistoriques³, on retrouve assurément dans ces textes les traces d'un héritage historique lourd de sens qu'il importe de confier à la postérité.

1 Nous utilisons ici le terme « Mémoires » avec une lettre majuscule pour le distinguer du simple document d'archives (mis au pluriel) que représente son pendant écrit avec une minuscule. Voir Marc Fumaroli, « Les Mémoires au carrefour des genres en prose », *La diplomatie de l'esprit. De Montaigne à La Fontaine*, Paris, Hermann, coll. « Savoir. Lettres », 1998, p. 187.

2 Dossier intitulé « Les mémorialistes québécois du XIX^e siècle », sous la direction de Claude La Charité et Lou-Ann Marquis, *Voix et Images*, vol. XXXV, n° 3, printemps-été 2010, p. 9-114.

3 On songe ici aux instabilités, toujours présentes au tournant du XVIII^e siècle, ayant suivi l'implantation du régime britannique, à la guerre de 1812, aux tentatives d'union de 1810 et de 1822, à la révolte des Patriotes, à l'union des Canadas en 1840 et à la Confédération.

Dans cette optique, l'épisode des rébellions de 1837-1838 est particulièrement intéressant du point de vue de l'histoire des vaincus, que rejette d'ordinaire l'histoire officielle, mais qui est précisément celle que désirent faire entendre les mémorialistes. Un homme comme Louis-Joseph Papineau, par exemple, qui, en tant que chef du Parti patriote, fut au cœur de l'action, aurait eu tout intérêt à rédiger ses Mémoires en fonction de sa position privilégiée avec l'Histoire⁴. Bien qu'Yvan Lamonde ait tenté de pallier ce silence en proposant une remarquable forgerie, qui prenait pour modèle les *Mémoires d'Hadrien* de Marguerite Yourcenar et s'inspirait de la correspondance de Papineau⁵, cette reconstitution ne saurait se substituer à la découverte d'un vrai document. Toutefois, depuis le tour de force de Lamonde, les Mémoires d'un autre Papineau ont refait surface : ceux du fils aîné de Louis-Joseph, Amédée⁶. Rassemblés par Georges Aubin⁷, les *Mémoires d'un patriote*⁸ connurent d'abord une édition partielle sous le titre de *Souvenirs de jeunesse*⁹ en 1998, avant d'être publiés intégralement en 2021. Plusieurs aspects peuvent expliquer cette publication tardive : la transmission des manuscrits sans indication précise concernant une impression désirée ; la conservation longtemps réduite au cercle familial et léguée aux archives publiques seulement en 1941¹⁰ ; l'état inachevé de l'œuvre, dont l'auteur semble s'être désintéressé en cours de route. Malgré leur statut d'*opera interrupta*, les *Mémoires d'un patriote* demeurent pourtant riches de sens puisqu'ils sont en tout point représentatifs d'un travail qui se prête au service de l'Histoire. D'une facture hétéroclite, entremêlant récit de soi, livre familial, écrits diaristes et recueil

4 Nous utilisons également le terme « Histoire » avec une lettre majuscule, toujours suivant l'usage qu'en fait Fumaroli dans *La diplomatie de l'esprit*.

5 Voir Yvan Lamonde, « [Mémoires partiels de Louis-Joseph Papineau] », Marc André Bernier et Claude La Charité (dir.), *Philippe Aubert de Gaspé mémorialiste*, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « Cultures québécoises », 2009, p. 153-162.

6 Pour une biographie brève mais efficace d'Amédée Papineau, et puisqu'il est absent du *Dictionnaire biographique du Canada*, voir Georges Aubin, « Amédée Papineau, un Fils de la Liberté », *Bulletin d'histoire politique*, vol. VII, n° 2, hiver 1999, p. 114-122.

7 Nous tenons à exprimer notre sincère gratitude à M. Georges Aubin pour sa précieuse collaboration. Par sa grande disponibilité, sa profonde connaissance des Papineau et du XIX^e siècle québécois ainsi que sa générosité sans égale, il nous est venu en aide à plusieurs reprises. Qu'il en soit chaleureusement remercié.

8 Amédée Papineau, *Mémoires d'un patriote*, texte établi avec introduction et notes par Georges Aubin, L'Assomption, Aubin-Blanchet, recherches historiques, 2021, 461 p. Le titre donné à l'œuvre ainsi que la découpe du texte sont d'Aubin ; cette dernière, rapportée en table des matières à la page 461, se décline ainsi : souvenirs de jeunesse ; 1837 ; 1838 ; 1839 ; 1840 ; mon pèlerinage au Canada en 1840 ; notes de George Bell ; mon pèlerinage au Canada en 1840 (suite) ; 1840 (suite) ; 1841 ; 1842. Désormais, les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle MDP, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

9 Amédée Papineau, *Souvenirs de jeunesse (1822-1837)*, texte établi avec introduction et notes par Georges Aubin, Sillery, Septentrion, coll. « Cahiers du Septentrion », 1998, 134 p. Le titre donné à l'œuvre est d'Aubin.

10 Après la mort d'Amédée, ses manuscrits furent d'abord légués à sa seconde femme, Martha Jane Curren, avant d'être vendus par celle-ci à Georges-Casimir Dessaulles, cousin d'Amédée, en 1925, qui les revendit la même année à Julie-Augustine Bourassa, nièce d'Amédée. En 1941, à la suite du décès d'Augustine, les documents passèrent à son frère, Henri Bourassa, qui en fit don aux Archives nationales du Québec. Voir le site Web de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (plateforme *Advitam*), fonds Famille Joseph Papineau (P417), sous « Historique de la conservation », en ligne : <https://advitam.banq.qc.ca/notice/312430> (page consultée le 25 mai 2022).

documentaire, les Mémoires d'Amédée reflètent tout autant de postures différentes, dont trois qu'il importe de dégager ici : la posture du mémorialiste, par le biais de laquelle l'auteur inscrit son œuvre dans un genre littéraire particulier ; la posture du collectionneur, l'auteur compilant pièces justificatives et documents historiques conservés précieusement comme devoir de mémoire ; enfin, la posture de l'historien, qui témoigne chez l'auteur non seulement d'une forte conscience historique, mais aussi d'une prise de responsabilité envers sa famille et sa patrie, l'une et l'autre étant intrinsèquement liées.

LA POSTURE DU MÉMORIALISTE : S'INSCRIRE DANS UN GENRE EN FORMATION

D'une origine qui remonte au Moyen Âge avec, comme première manifestation, les Mémoires de Philippe de Commines, le genre mémorialiste connaît de légères variations dans son acception à travers les années. D'abord qualifiés de « relations de faits, ou d'événements particuliers pour servir à l'Histoire¹¹ » dans la première édition (1694) du *Dictionnaire de l'Académie française*, les Mémoires se définissent ensuite, dans sa sixième édition (1835), selon une perspective nouvelle qui vient ancrer les relations écrites sous l'autorité de « ceux qui ont eu part aux affaires publiques, ou qui en ont été les témoins oculaires¹² ». Le point focal est ainsi passé de la constitution du document, qui se voudrait purement objectif, à l'état de l'auteur, à son statut sociopolitique. Cette mouvance au sein même de la définition du genre vient habilement souligner la jonction entre récit de soi et récit historique, aspect fondamental de l'écriture mémorialiste. Au surplus, à la même époque au Québec, cette transition dans l'acception du genre se conjugue à une seconde transition dans l'affirmation lyrique des Mémoires, dérivant quelque peu de leur tangente historique pour jeter les bases d'un genre littéraire¹³. En parallèle se développe, on le sait, le mouvement littéraire de 1860, qui contribue à renforcer l'enthousiasme d'un public plus élargi pour la littérature, notamment avec la mise sur pied des revues *Les Soirées canadiennes* (1861-1865) et *Le Foyer canadien* (1863-1866). C'est d'ailleurs dans cette dernière que sont publiés des extraits des *Mémoires* de Philippe Aubert de Gaspé père¹⁴. Moins de deux ans auparavant, ce même auteur avait laissé une empreinte notable au sein des lettres québécoises avec son roman historique *Les*

11 « Mémoires », *Dictionnaire de l'Académie française*, 1^{re} édition, Paris, Jean-Baptiste Coignard, 1694, t. II, p. 38.

12 « Mémoires », *Dictionnaire de l'Académie française*, 6^e édition, Paris, Firmin Didot, 1835, t. II, p. 187 ; nous soulignons.

13 Selon Bernard Andrès, l'émergence du style mémorialiste est intimement liée à l'engouement envers les témoignages historiques qu'ont pu susciter les initiatives éditoriales d'une institution comme la Société littéraire et historique de Québec. Voir Bernard Andrès, « Des mémoires historiques aux Mémoires littéraires. L'apport de la Société littéraire et historique de Québec », *Voix et Images*, vol. XXXV, n° 3, printemps-été 2010, p. 15-32.

14 Philippe Aubert de Gaspé père, « Les récollets », *Le Foyer canadien*, Québec, Bureaux du *Foyer canadien*, t. III, 1865, p. 281-308. Notons également la présence de deux autres chapitres d'Aubert de Gaspé dans *Le Foyer canadien*, soit « La statue du général Wolfe » et « Le village de la jeune Lorette » (t. IV, 1866, p. 513-523 et

Anciens Canadiens (1863), duquel le public de l'époque fut vivement amusé par la section « Notes et éclaircissements », sorte d'annexe où l'auteur prit soin de relater les anecdotes personnelles ayant inspiré sa rédaction. Le succès de cet addenda fut tel qu'on pressa Aubert de Gaspé d'en prolonger l'écriture pour en constituer un volume complet, ce qui occasionna les *Mémoires*, édités en 1866. Près de vingt ans plus tard, l'admiration pour la prose d'Aubert de Gaspé est encore vive, en particulier chez ceux qui entreprennent la rédaction de leurs *Mémoires*. Amédée Papineau en fait partie, lui qui, dès 1881, entreprend ce projet de longue haleine. En habile lecteur d'Aubert de Gaspé, Papineau évoque l'auteur et son œuvre dès les premières pages de ses *Mémoires*, les posant tous deux comme modèles : « La tâche est assez difficile pour ceux qui, comme moi, n'ont pas de précédents. Le seul Canadien qui ait encore publié des mémoires intimes, que je sache, fut M. de Gaspé. *Les Anciens Canadiens* sont si pleins de charmes et d'esprit que son exemple doit nous stimuler tous à le suivre dans cette bonne voie. » (MDP, 17) Outre la probable erreur que semble faire Papineau en référant au roman d'Aubert de Gaspé plutôt qu'à ses *Mémoires*¹⁵, on remarque un fort désir de contribuer au mouvement mémorialiste québécois, encore tout récent, et d'en instiller l'envie auprès des contemporains. Plus qu'un appel au patriotisme, c'est une invitation au prolongement du genre que lance un Papineau en train, mine de rien, de se positionner lui-même comme mémorialiste.

Évoquer ainsi Aubert de Gaspé, en le posant comme modèle digne d'être suivi, suppose au surplus un double effet bénéfique pour la posture mémorialiste de Papineau. D'abord, l'œuvre nouvelle se trouve placée sous l'égide de celle, « plein[e] de charmes et d'esprit », du maître du genre. Ensuite, l'écrivain se développe un *ethos* (dans le sens de « caractère ») compétent, que la finesse de l'esprit littéraire qu'il démontre par sa connaissance des *Mémoires* publiés antérieurement renforce. Le développement d'un *ethos*, aspect fondamental du genre mémorialiste, agit à nouveau quelques lignes plus loin, cette fois-ci par une *captatio benevolentiae*, une recherche de bienveillance de la part du public : « Que le lecteur pardonne les défauts de style à la bonne intention, aux bons motifs des écrivains. Une critique sévère étoufferait dans son germe une littérature naissante, aussi faible que la nôtre. » (MDP, 17) S'inscrivant encore une fois dans le prolongement d'Aubert de Gaspé – qui n'hésite pas à prier son lecteur d'excuser le manque de discipline dans sa prose, préférant obéir au flux de ses réminiscences plutôt qu'à un ordre chronologique rigoureux¹⁶ –, cet appel à l'indulgence du lecteur et à la clémence du critique traduit chez Papineau un sentiment d'humilité et de modestie essentiel au renforcement de sa posture mémorialiste.

p. 533-551), mais qui ne feront pas partie des *Mémoires* (1866). Ils seront toutefois publiés de façon posthume dans un recueil intitulé *Divers* (1893).

15 Peut-être Amédée avait-il en tête la section « Notes et éclaircissements » des *Anciens Canadiens*, qui relève du genre mémorialiste ? Quoi qu'il en soit, la nature des deux œuvres est si semblable qu'Aubert de Gaspé lui-même affirme humblement que ses *Mémoires* « ne peuvent avoir de mérite que comme complément aux notes de [s]on premier ouvrage, *Les Anciens Canadiens* ». Philippe Aubert de Gaspé, *Mémoires*, édition établie, présentée et annotée par Marc André Bernier et Claude La Charité, Montréal, Bibliothèque québécoise, 2007, p. 497.

16 *Ibid.*, p. 41-42.

Outre de l'humilité, l'*ethos* tire avantage à se parer également d'une mémoire remarquable, ce que ne manque pas de faire Papineau, à l'instar d'Aubert de Gaspé dont la mémoire exceptionnelle dès l'enfance lui occasionne d'être promené « dans les salons de Québec, comme un petit animal rare¹⁷ ». Puisqu'il importe d'abord à Papineau de « fixer l'époque de [s]a mémoire » (MDP, 18), il creuse profondément dans ses souvenirs pour en extirper son plus ancien souvenir : celui d'une baleine échouée dans le havre de Montréal à l'automne 1822. Le jeune Amédée, alors âgé de trois ans, l'esprit vivement impressionné, se fait conduire au lieu d'exposition : « Lorsqu'elle eut été amenée sur la berge près [de] la Pointe-à-Callière, et renfermée sous une longue baraque pour y être exhibée, l'on m'y porta et je la vis *comme ma mémoire la voit encore*. » (MDP, 18; nous soulignons) S'ensuit alors une description étoffée de l'odeur et de l'aspect physique de la bête (longueur du corps en pieds, détails des dents et de la langue, yeux conservés longtemps au musée Cajetani), qui a pour effet de garantir la véracité du témoignage. La mise en évidence par Papineau de l'acuité de ses facultés mémorielles, qui fait subsister encore vivement ses souvenirs malgré le passage du temps, est à relativiser. Si ce procédé est commun aux mémorialistes, c'est pour mieux en appeler au pacte d'authenticité implicite entre l'auteur et son lectorat¹⁸. Bien que Papineau se prête efficacement au jeu, son souvenir est quelque peu erroné : l'année de cet événement n'est pas 1822, mais bien 1823¹⁹. Puisque demeurent encore présents à l'esprit de Papineau de nombreux détails et précisions concernant cet étrange hôte, le procédé reste efficace et répond ainsi aux codes exigés par le genre. Autrement dit, c'est moins la recherche d'une vérité absolue que le fait de se poser comme témoin vraisemblable de l'Histoire qui ajoute à l'*ethos* son caractère digne de foi.

L'autorité que confère à l'*ethos* une mémoire remarquable s'arrime à un autre aspect chez Papineau, soit des prédispositions à l'expression efficace, à l'oral ou à l'écrit. Plutôt que de se présenter comme un don naturel à l'instar de sa mémoire, l'aisance de l'expression, ici mise en relief par les facultés de la parole, est davantage une conquête pour le jeune Amédée :

La parole vint si tard que tout le monde croyait, sans oser se le dire, que je serais muet. Et, pendant bien des années, ma langue fut si liée que je balbutiais et prononçais si mal beaucoup de mots que, même entré à l'école, l'on se moquait de mon jargon. Ces moqueries me piquèrent assez pour que je m'attachasse plus tard à parler et [à] écrire correctement. J'en devins puriste. Et je pus à mon tour me moquer des jargons bien moins pardonnables d'adultes devenus des juges et des chefs politiques même ! (MDP, 18)

17 Ibid., p. 44.

18 Au sens où l'entend Philippe Lejeune dans *Le pacte autobiographique* (Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1975, p. 11-46).

19 Voir à ce sujet *Le Canadien* du 24 septembre et du 1^{er} octobre 1823. Dans ce dernier numéro, on précise que le spécimen mesurait 42 pieds et 8 pouces de long, quelque 18 pieds de moins que la mesure donnée par Amédée (« pas moins de soixante pieds de longueur » [MDP, 18]). On reconnaît bien l'amplification des dimensions que comporte souvent un souvenir d'enfance, l'esprit juvénile voyant tout plus grand que nature.

Tranchant ici avec le modèle du jeune surdoué que propose Aubert de Gaspé – lequel, dès l'âge de six ans, s'exprimait déjà si aisément qu'il pouvait réciter par cœur toutes les fables de La Fontaine²⁰ –, l'anecdote de Papineau, plus réaliste, ajoute tout autant de poids à l'*ethos* par l'honnêteté qui s'y décèle. Contrairement aux auteurs qui se piquent d'être en droit de prendre la parole en rédigeant leurs Mémoires parce qu'ils sont, purement et simplement, nés éloquents, Papineau explique qu'il a dû faire de grands efforts pour acquérir une parole fluide et claire. En soulignant ainsi l'aspect méritoire derrière un droit de parole chèrement acquis, l'auteur bonifie encore une fois son *ethos*, ici avec la légitimité de sa parole, ce qui a pour effet de solidifier les bases de sa posture mémorialiste.

Enfin, nous ne pouvons passer sous silence un autre épisode susceptible d'attirer la sympathie du lecteur par le ton léger et attendrissant de l'anecdote de jeunesse, favorable à la *captatio benevolentiae*. Alors en visite chez sa grand-mère Bruneau pour le réveillon, le jeune Amédée est témoin de sa première guignolée, tradition proprement canadienne de collecte de nourriture accompagnée de chants. Le chœur est au dernier couplet de sa chanson populaire (« Mais si vous voulez rien nous donner/Dites-nous lé-é/Nous prendrons la fille aînée-é/Nous lui ferons chauffer les pieds » [MDP, 21]) lorsqu'il se voit être brusquement interrompu par les cris du garçon. N'appréciant guère ce qu'il croit être une menace lancée contre sa mère, le jeune Amédée riposte :

À cette dernière strophe, je m'écriai, en crispant mes petits poings et m'avancant fièrement vers ces messieurs : « Non ! Non ! vous prendrez pas maman ! Je vous bat-trai ! » Mais cet élan de courage se changea presque aussitôt en un paroxysme de cris et de pleurs violents, et je me jetai dans les bras de ma mère qui m'emmena loin de ces affreux ravisseurs. (MDP, 21)

Outre le caractère humoristique qui colore cette anecdote, il s'y exprime une capacité à solliciter la bienveillance du lecteur par les sentiments touchants mis en scène. On y perçoit de plus qu'en raison de la position de l'auteur, au moment de rédiger ces lignes, un moi écrivant observe ce moi d'autrefois. Par cette perception sensible modifiée avec le temps s'opère une mise à distance critique de soi qui permet de mieux relativiser les émotions bouillantes de jadis, entreprise à la source même de l'écriture mémorialiste. Au reste – et c'est peut-être là le plus grand intérêt de cet extrait –, une nouvelle facette de l'auteur se donne à voir par cette dynamique : celle de l'ardent défenseur de sa famille. Tel un porte-étendard du drapeau des Papineau, Amédée se pose d'emblée en protecteur, figure qui revient quelques pages plus loin lors de la narration des révoltes occasionnées par les élections de 1834 et l'adoption des 92 Résolutions. D'un ton sérieux et dramatique, l'épisode laisse voir un Amédée d'une quinzaine d'années, confiant et entièrement consacré à sa mission, celle de protéger son père contre l'attaque des émeutiers du clan adverse qui envahissent la maison familiale et la détruisent à coups de pierres, de bâtons et de haches : « ils passeront sur mon corps avant d'atteindre mon cher père » (MDP, 51), clame-t-il.

20 Voir Philippe Aubert de Gaspé, *Mémoires*, p. 44.

Dès lors, la posture du mémorialiste se complète. Après avoir pris soin de justifier sa prise de plume en démontrant le caractère humble de sa démarche, l'exemplarité de sa mémoire et la légitimité de sa parole, à l'instar du maître Aubert de Gaspé dont il se réclame, Papineau ajoute aux fondements de sa posture la défense de l'honneur de la famille. Cet élément, comme on le verra, transite vers un rôle de témoin et de passeur des faits qui contribue à forger dans l'écriture de Papineau une seconde posture, soit celle du collectionneur.

LA POSTURE DU COLLECTIONNEUR : OBSERVER ET CONSERVER POUR GARANTIR UN PASSAGE À LA POSTÉRITÉ

S'il n'hésitait pas à se prêter au jeu de l'écriture mémorialiste dans les premières pages en répondant aux codes attendus de ce genre littéraire, Papineau change brusquement de ton lorsque ses souvenirs le mènent aux années 1830, en particulier à l'épisode de l'attaque de la résidence familiale en novembre 1834 précédemment évoqué. Profondément marqué par cet événement, qui semble agir sur lui comme un point de bascule vers le monde adulte, il y revient une fois de plus dans sa narration :

J'avais entendu les hourras des tories, qui venaient en fureur, au milieu de la nuit, pour assassiner mon père dans cette douce maison Bonsecours, et je m'étais placé comme un rempart à son corps. J'étais alors tout feu, tout enthousiasme, plein de foi dans l'émancipation prochaine de la patrie et dans la vertu civique, dans le dévouement désintéressé de tous mes compatriotes. Tout imbu du stoïcisme et de la pureté des grands hommes de la Grèce et de Rome, que les études classiques dans nos collèges nous enseignent d'admirer, je me vouais tout entier et de tout cœur à ce culte de la patrie qui me paraissait le plus digne de l'homme, j'étais prêt à lui sacrifier la vie même. J'étais d'ailleurs à bonne école, sous mon père et mon grand-père, que j'écoutais si souvent discuter et juger la chose publique. Aussi, dès qu'il fut question d'organiser la jeunesse, je fus des premiers sur les rangs. (MDP, 66)

Cet extrait, d'une importance capitale, laisse entrevoir trois éléments constitutifs de l'identité narrative²¹ de Papineau. D'abord, celui-ci rappelle son rôle d'ardent protecteur de la famille (« je m'étais placé comme un rempart à son corps »), ce qui traduit une action non seulement de *défense*, mais aussi de *sauvegarde*. Cette volonté de protéger se transpose tant à l'endroit de la famille (comme ici) que de la patrie (à laquelle Amédée voue un « culte »), l'une et l'autre étant parfois si enchevêtrées dans l'histoire des Papineau qu'il devient impossible de les dissocier complètement. Il évoque ensuite les sources antiques de ce « culte de la patrie », tirées de sa formation classique et qui, mine de rien, ont adroitement développé sa sensibilité à la conservation et à l'honneur qui en découle. À cela s'ajoute enfin sa position privilégiée, légitimée à la fois par son temps passé à la « bonne école » du père et du

21 Au sens où l'entend Paul Ricœur dans *Soi-même comme un autre* (Paris, Éditions du Seuil, coll. « Ordre philosophique », 1990, p. 137-198).

grand-père (autrement dit par son héritage familial) et par son sens de l'observation aiguisé, forgé par des heures d'écoute attentive des figures d'autorité (« mon père et mon grand-père, que j'écoutais si souvent discuter et juger la chose publique »). C'est précisément grâce à la dynamique créée par son sens de l'observation et son désir de conservation que Papineau est à même de présenter une posture de collectionneur agissante et opérante.

Qualité prégnante de l'esprit de Papineau, son sens de l'observation transparaît fortement à travers sa narration²². Ainsi le voit-on ponctuer son récit de marques de transports comme celles-ci : « que de jouissances ! que d'observations ! » (MDP, 39). Tout jeune, il prend plaisir à observer ce qui se déroule à la maison : il regarde avec grand intérêt les parties de whist au salon lorsqu'il y a des invités ; il écoute le jargon caractéristique émanant de l'étude de son grand-père lorsque celui-ci s'entretient avec des clients ou des apprentis ; admiratif, il épie, par la porte entrouverte du cabinet, le grand Jocelyn Waller, fier patriote et rédacteur du *Canadian Spectator* (MDP, 23-27). Son plaisir de l'observation, loin de se restreindre aux gens et aux actions, se porte encore sur les objets. Ainsi, son regard se pose de longues heures sur le patrimoine culturel qui l'entoure : la bibliothèque familiale « contenant les livres les plus amusants des classiques, tels que Racine, Corneille, Molière, Shakespeare, La Fontaine, et *Mémoires* divers, que cher père lisait le soir de sa voix si belle, si harmonieuse²³ » (MDP, 24 ; l'auteur souligne) ; la carte du Bas-Canada de Joseph Bouchette, qui occupe un pan complet de la salle à manger, où Papineau fit ses « premières, longues et ardentes études géographiques, grimpé souvent et longtemps sur le canapé en jonc que cette carte couronnait » (MDP, 24) ; les murs « garnis de tablettes de livres et de cartes géographiques dont les mers présentaient à leur surface toutes sortes de navires et de monstres marins qui nous intriguaient beaucoup » (MDP, 25). Véritable aventure qui en vaut le coup pour le jeune Amédée, celui-ci escalade avec peine « des monceaux de malles et de colis poudreux » (MDP, 25) pour pouvoir observer de plus près ces cartes, authentiques trésors d'un autre monde. Mais ces trésors d'une valeur inestimable peuvent bientôt être perdus, faute de conservation ; Papineau en sait quelque chose. Repensant à ces vieilles encyclopédies du XVIII^e siècle gardées précieusement dans le bureau du père, mais qu'Amédée arrivait tout de même à soustraire à la surveillance paternelle pour mieux en observer les nombreuses images, il écrit : « [Q]ue de joies ces volumes nous ont données ! Ils ont disparu dans la tourmente de 1837, comme tant d'autres trésors, des caisses remplies de correspondances et de gazettes : pertes irréparables ! » (MDP, 25) Confronté tôt au sentiment de perte, touchant ici l'héritage culturel de la famille, Papineau semble avoir toujours accordé, par la suite, temps et énergie à la sauvegarde et à la préservation du patrimoine. De fait, il trouve rapidement en Jacques Viger, voisin des Papineau et cousin de son père, un modèle d'antiquaire improvisé qui marque vivement son esprit. La technique pragmatique de Viger,

22 C'est également le constat de Georges Aubin : « Amédée, toute sa vie, a été un observateur des événements. » Georges Aubin, *Amédée, écrivain patriote*, L'Assomption, Aubin-Blanchet, recherches historiques, 2019, p. 12 ; nous soulignons.

23 Ainsi peut-on imaginer que cette lecture récurrente de *Mémoires* eut une influence considérable sur l'entreprise de Papineau.

« fouillant sans cesse les archives des greffes, les registres des paroisses, des seigneuries, des séminaires et des couvents ; allant sur les lieux crayonner toutes les ruines des vieux forts, églises, moulins, remparts, qu'il pouvait trouver sur toute l'étendue du pays » (*MDP*, 28), trouve écho en Amédée²⁴. C'est d'ailleurs ainsi qu'il procède lors de son premier retour au Canada après son exil en 1837, court séjour de quelques semaines à l'été 1840 au cours duquel il foulera le sol des lieux où se sont tenus les combats patriotes, dessinera des plans et recueillera des objets précieux (nous aurons l'occasion de revenir sur ce « pèlerinage », selon l'expression d'Amédée). Ainsi Papineau se pose-t-il, pour reprendre ses propres termes, comme « le plus zélé et fidèle collectionneur » (*MDP*, 423), ce à quoi le prédisposait sa vive conscience de la sauvegarde du passé, combinée à l'acuité de son sens de l'observation.

De fait, Papineau semble entendre la rédaction de ses Mémoires de la même façon qu'un projet de conservation. C'est du moins ce qu'il tend à exprimer dès les premières pages de son ouvrage, alors qu'il soulève le manque criant d'écrits mémorialistes chez ses contemporains. En raison de son grand intérêt, nous nous permettons de reproduire substantiellement l'argumentaire de Papineau, que nous diviserons en deux temps :

Un trait déplorable dans nos mœurs canadiennes, c'est l'absence de mémoires. Tandis qu'en Europe, chez tous les peuples civilisés, hommes et femmes qui ont quelque instruction, quelque aisance, le moindre loisir, qu'ils appartiennent à la vie privée tout comme à la vie publique, se font un devoir de tenir un journal et des notes plus ou moins quotidiennes de tout ce qu'ils *voient*, entendent, font et *voient faire* ; ils y consignent non seulement les grands événements publics (que la presse de nos jours ne manque pas de constater amplement) mais encore, et surtout, les mille petits incidents sociaux, domestiques, intimes et secrets, qui font mieux connaître un peuple, une époque, les mœurs et la vie réelle et entière, que les généralités recueillies par les historiens. Ici, chaque génération a sa vie propre et très animée, très occupée, très intéressante, souvent pittoresque et charmante ; des rapports familiaux et sociaux pleins d'attraits et de bonheur, de vivacité, et d'individus dignes d'être *conservés* ; mais tout cela se perd. (*MDP*, 16 ; nous soulignons)

D'emblée, on remarque qu'encore une fois, le sens de l'observation occupe une place fondamentale dans le raisonnement de Papineau. C'est par l'articulation de cette faculté et de la sauvegarde par écrit, nous dit-il, que tout individu devient apte à

24 La figure du collectionneur qu'illustre Viger fait d'ailleurs tôt impression sur l'esprit d'Amédée. Alors âgé de 25 ans, il note dans son journal : « [J']eus une longue conversation fort intéressante avec M. Jacques Viger, sur les recherches antiques qu'il a faites de l'histoire du pays. Il me montre sa "Saberdache", collection [de] m[anuscrit]s d'une vingtaine de volumes de ses propres mémoires ; et encore une autre vingtaine de volumes de manuscrits divers qu'il a recueillis. [...] Foi, je donnerais beaucoup pour être héritier des manuscrits de Jacques Viger. Je ne lui demande rien autre chose. Il est à peu près le seul Canadien qui, de nos jours (je puis dire qui, depuis la Conquête), cherche à recueillir et [à] conserver quelques monuments historiques du pays. » Amédée Papineau, *Journal d'un Fils de la Liberté (1838-1855)*, texte établi avec introduction et notes par Georges Aubin, 2^e édition revue, corrigée et considérablement augmentée, Québec, Septentrion, 2010, p. 680. Désormais, les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle *JFL*, suivi du folio, et placées entre parenthèses dans le texte.

rendre compte de ce qui l'entoure, des « grands événements » aux « petits incidents ». *A fortiori*, ce sont ces derniers qui, selon Papineau, sont à même de mieux représenter une société dans son expression la plus vraie. Or, ce sont également ces petits faits quotidiens, trop souvent considérés comme peu dignes d'intérêt, qui sont oubliés faute d'être consignés. Désirant faire comprendre à son lecteur la profondeur de leur importance, Papineau enchaîne son explicatif en précisant les effets néfastes de cette absence :

Vos parents étaient hier pleins de vie, vous aimiez comme vous les aimiez, vous parlaient; vivaient de votre vie; vous confondiez vos pensées, vos idées, vos opinions, vos sympathies. La mort vous les enlève. Vous les pleurez et très sincèrement pendant longtemps; mais leurs ombres muettes se retirent peu à peu dans le lointain. Et si vous cherchez après quelques années à faire revivre leur souvenir dans votre mémoire, pour le traduire et le transmettre à vos enfants, vous êtes étonnés de votre impuissance à évoquer ces souvenirs, à faire reparaître même à vos propres yeux ces êtres que vous aviez si bien connus et que vous chérissez encore. Mais il vous est impossible dorénavant de les faire revivre aux yeux de vos enfants qui vous interrogent avec ardeur et impatience sur vos devanciers et leurs ancêtres. Ceci ne devrait pas être. La tradition écrite devrait, chez nous comme chez d'autres peuples civilisés, relier les générations et tramer la chaîne si douce et si intéressante de leurs filiations. Ce me semble être un devoir impératif, un culte sacré, que chaque génération doit aux précédentes²⁵. (MDP, 16-17)

Ainsi, le « devoir impératif » que suggère Papineau à ses contemporains en est un non seulement de conservation, mais aussi de transmission et de réception. S'agissant d'abord de noter par écrit pensées, idées, opinions et sympathies partagées au sein d'une même famille, l'exercice, pour être pleinement réalisé, doit se poursuivre dans une seconde visée, soit celle du passage à la génération future. Il en sous-entend encore une troisième, effectuée à la fois en amont et en aval, et qui réside dans l'intérêt que doit porter tout héritier au témoignage des générations précédentes qui lui est légué. Telle une relique sacrée, « la chaîne si douce et si intéressante de leurs filiations » doit être préservée, protégée, voire ardemment défendue contre tout péril, sans quoi il se crée « une scission cruelle entre [l]es générations, un vide affreux » (MDP, 16) gouverné par l'ombre et l'obscurité²⁶. D'un ton solennel au *pathos* bien senti, les propos de Papineau évoquent également l'idée d'une *pietas* à l'antique,

25 Papineau sentait déjà cet abîme intergénérationnel lorsque, en 1838, il rédige la préface de son *Journal d'un Fils de la Liberté* : « J'ai toujours remarqué que les hommes, satisfaits de la connaissance qu'ils ont eux-mêmes des événements qui se passent de leurs jours, négligent très souvent les moyens de faire connaître ces mêmes événements aux hommes qui doivent les suivre dans la carrière de la vie. Et cependant avec quel intérêt l'homme cherche à connaître les plus petits détails du passé ! Avec quel plaisir un vieillard âgé lirait l'histoire de sa vie, écrite de sa propre main ! Le petit-fils de ce vieillard lirait l'histoire de son aïeul ! Comme les détails, qui paraissent minutieux dans le temps, sont remplis d'intérêt lorsqu'on les voit bien loin dans le passé ! » (JFL, 31)

26 On se rappellera également la fameuse phrase de Tocqueville : « Le passé n'éclairait plus l'avenir, l'esprit marche dans les ténèbres. » (Alexis de Tocqueville, *De la démocratie en Amérique*, t. IV, Paris, Charles Gosselin, 1840, p. 340.) Amédée a lu *De la démocratie en Amérique* à l'automne 1843, ouvrage qu'il qualifie

sentiment vertueux d'estime et d'honneur que l'on doit aux Anciens, et dont la portée tient avant tout au culte de la filiation, mais peut être élargie jusqu'à l'ensemble de la nation. Pour celui qui se pique d'une éducation classique abondamment nourrie par l'histoire des Grecs et des Romains²⁷, la vertu de la *pietas* trouve évidemment un écho favorable dans l'entendement de l'entreprise mémoriale qui, de prime abord, doit servir à immortaliser sur papier le caractère particulier d'une époque à travers celui de ses grandes familles. C'est dans cette optique que Papineau entreprend son pèlerinage au Canada en 1840, véritable retour aux sources le portant à la rencontre des membres de la grande famille qu'est celle des patriotes.

Au lendemain des agitations armées entre le Doric Club et les Fils de la Liberté²⁸ de novembre 1837, Amédée, âgé de 18 ans, doit fuir seul en terres américaines. La tête du père Louis-Joseph étant depuis peu mise à prix, les attaques à l'encontre des membres de la famille Papineau sont de plus en plus violentes (ce dont le mémorialiste témoigne dans son œuvre, comme nous l'avons vu précédemment), de sorte qu'ils doivent chercher refuge à l'extérieur du pays. Après moult escales, Amédée se fixe à Saratoga, dans l'état de New York, où il termine son droit et enseigne le français à des jeunes filles de familles aisées. C'est au début de l'année 1840 qu'il projette de retourner au Canada quelque temps, suivant l'avis de ses correspondants restés là-bas, qui lui affirment que l'entreprise serait sans danger (MDP, 345). Impatient de « revoir ce cher Canada pour lequel [il a] tant soupiré et pleuré depuis si longtemps » (MDP, 345), Papineau a en tête un but précis : examiner soigneusement les lieux des affrontements²⁹ et récolter autant de précieuses reliques en lien avec les rébellions qu'il lui sera possible. D'ailleurs, le terme « relique » revient à de nombreuses reprises sous sa plume, utilisé tantôt pour désigner des objets³⁰, tantôt pour qualifier des individus : « Je vois aujourd'hui une relique de la Révolution et, ce qui me fait plus

d'« admirable » et de « délicieux », et qui « occupera toujours une place favorite et saillante sur les rayons de [sa bibliothèque] » (JFL, 614).

- 27 Alors qu'il s'épanche sur plusieurs pages à propos de cette « horrible prison » que fut le Collège des Sulpiciens, avec son « atmosphère gelée », son intérieur « sombre et nu » (MDP, 40) et sa « nourriture grossière et insuffisante » (MDP, 42), Amédée semble n'en retenir qu'un avantage : le choix des lectures à l'heure du dîner. « Si nos palais n'étaient pas fort chatouillés, nos esprits du moins recevaient une nourriture excellente. On m'a dit qu'avant mon époque c'était les légendes mirobolantes des saints et des saintes, mais de mon temps, c'était l'histoire grecque et l'histoire romaine, que les meilleurs lecteurs, juchés dans une tribune élevée jusqu'au plafond, nous débitaient de leur mieux. Ces lectures m'intéressaient toujours et me faisaient oublier les efforts qu'il me fallait pour avaler les tristes mets. » (MDP, 41)
- 28 Rappelons brièvement que le Doric Club était l'association des sujets conservateurs loyaux à la Couronne britannique, et que les Fils de la Liberté était celle des patriotes. Pour une synthèse de la dynamique entre ces deux camps adverses, voir entre autres Yvan Lamonde, *Histoire sociale des idées au Québec*, t. I : 1760-1896, Montréal, Fides, 2000, p. 225-248.
- 29 « La vue et l'examen soigneux de tous les principaux lieux où il y eut des engagements, pendant les insurrections, était [l'un] des premiers buts de mon voyage. » (MDP, 358; nous soulignons) Une fois de plus, l'observation est omniprésente dans les propos de Papineau.
- 30 « Selon mon habitude, j'y ramasse un fragment de pierre, un de brique. Reliques. » (MDP, 349); « J'y ramasse comme reliques des morceaux de verre fondu, de pierre, de bois brûlé, et un fragment de bénitier. » (MDP, 354); « Je lui [Zéphirine Labrie, épouse de Jean-Olivier Chénier] demandai un souvenir du Héros de Saint-Eustache, et elle me donna un livre qui lui appartient, précieuse relique que je conserverai toujours. » (MDP, 355); « Je trouve auprès des ruines de la maison Saint-Germain, que l'on vient de déblayer, des morceaux de poêles et de vitres, dont j'enlève des reliques. » (MDP, 358)

de plaisir, c'est que cette relique est canadienne. C'est un petit vieillard de 87 ans, nommé Charles Cloutier, de la paroisse Saint-Pierre, district de Québec. [...] Il n'a pas oublié le français et est très vigoureux pour son âge.» (MDP, 341) C'est que, pour Papineau, les témoignages humains sont d'autant plus importants à conserver qu'ils représentent l'essence même d'une collectivité, de son esprit. Or, si les objets peuvent être préservés dans un endroit sûr³¹, la conservation des témoignages oraux présente de plus lourds enjeux. Usant de ses propres préceptes, Papineau se fait « un devoir de tenir un journal et des notes plus ou moins quotidiennes » (MDP, 16) et couche ainsi sur papier ses entretiens avec ces véritables archives vivantes, leur donnant par conséquent un lieu qui les préserve de l'épreuve du temps et en favorise la transmission.

LA POSTURE DE L'HISTORIEN : TRANSMETTRE UN HÉRITAGE FAMILIAL ET PUBLIC POUR RÉPONDRE AUX SILENCES DE L'HISTOIRE

Collectionneur doté d'un sens aigu de l'observation et d'une sensibilité à la conservation des souvenirs acquise de son éducation classique, Papineau possède également – et depuis longtemps – une forte conscience historique³² qui l'incite à tenir un journal personnel dès lors qu'il voit le mouvement insurrectionnel se mettre en branle. Ce journal, qui deviendra son célèbre *Journal d'un Fils de la Liberté* (1838-1855), contient « une foule de particularités [...] pleines d'intérêt » (JFL, 31) sur des événements importants qui, selon Papineau, seront appelés à « tenir une place sail-lante dans l'histoire du Canada » (JFL, 31). C'est du moins ce qu'il semble exprimer, en mars 1838, dans la préface de son journal, dont il justifie ainsi l'entreprise :

Plus tard, je donnerai une relation de ces graves événements, de leurs causes et de leurs conséquences probables. Aujourd'hui, l'auteur se contente de faire connaître quelques-unes des raisons qui l'ont engagé à commencer un journal de ce qui s'est passé depuis quelques mois en Canada, de ce qui s'y passera, avec des notes journalières de ses propres actions, etc.

[...] D'ailleurs, il est peu de personnes qui puissent mieux que moi réunir les matériaux d'un semblable ouvrage. Ma propre position durant ces événements, celle qu'occupait mon père parmi les hommes publics de mon pays, et par suite mes

31 À l'été 1880, Papineau fait construire un petit bâtiment au côté ouest du manoir de Montebello qu'il appelle son « musée », dans lequel il expose entre autres les reliques récoltées à l'occasion de son pèlerinage de 1840. Voir Amédée Papineau, *D'un pays à l'autre. Journal de voyages, 1876-1880*, texte établi avec présentation et notes par Georges Aubin, L'Assomption, Aubin-Blanchet, recherches historiques, 2020, p. 343-354.

32 Yvan Lamonde précise d'ailleurs que « [l]a vie d'Amédée Papineau est taraudée par la conscience historique » (Yvan Lamonde, « La lecture et "le livre de l'histoire" chez Amédée Papineau [1835-1845] », dans Yvan Lamonde et Sophie Montreuil [dir.], *Lire au Québec au XIX^e siècle*, Montréal, Fides, 2003, p. 76). Voir également : « Fils aîné du leader des patriotes, membre des Fils de la Liberté, il [Amédée] a une conscience exceptionnelle des enjeux politiques et de la signification historique des événements qui se sont produits. » (*Ibid.*, p. 72.)

relations avec un grand nombre des acteurs dans ces scènes, me placent dans le cas de pouvoir rassembler une foule de détails qui, plus tard, seront très intéressants et pourront servir à l'historien. (JFL, 31-32; nous soulignons)

Combinée à sa vive conscience historique, sa position privilégiée pousse le jeune Amédée à entreprendre ce projet rédactionnel de grande envergure. Étant bien placé par définition, « extérieurement parce qu'il est témoin, intérieurement parce qu'il est bien né³³ », Papineau entend déjà « faire parler les silences de l'histoire³⁴ », selon la formule de Jules Michelet. Emporté par ce qu'il qualifie de « guerre civile » (JFL, 31), Amédée confond dans la foulée sa propre expérience, subjective, avec le récit, objectif, qu'il désire offrir à la postérité. Cette hésitation s'observe non seulement dans l'alternance entre les modes personnel et impersonnel du premier paragraphe, mais également à travers l'ensemble du journal, où l'on voit s'illustrer une tension fondamentale entre l'introspection, exigée par la forme diariste, et la consignation de faits, responsabilité qui incombe à sa position d'observateur privilégié. C'est d'ailleurs ce qui le motive à préciser ceci, toujours en préface : « Je ne sais pas si jamais ce journal verra le jour; mais si c'était le cas, il y aurait bien des choses à y retrancher, qu'il ne conviendrait pas de mettre sous les yeux du public. » (JFL, 32) Papineau espère donc donner matière à l'historien, tout en le prévenant qu'« avec les corrections nécessaires, [son journal] pourra peut-être figurer sur les tablettes du libraire » (JFL, 32).

Marc Fumaroli soutenait, à propos du genre mémorialiste, une idée s'appliquant au journal de Papineau, puisqu'il s'agit également d'un écrit de nature historiographique, à savoir que ces ouvrages, même s'ils « ne sont que les ébauches encore imparfaites d'une Histoire idéale qui reste à écrire³⁵ », demeurent, en l'absence de cette Histoire, les dépositaires d'une vérité. La vérité contenue dans son journal, Papineau en connaît la valeur, si bien qu'il n'hésite pas à s'en servir lorsqu'il entame la rédaction de ses Mémoires plus de 40 ans plus tard, retranscrivant de longs passages qu'il prend soin de modifier, le plus souvent en surface, mais parfois en profondeur³⁶. Si tout projet mémorial implique de se replonger dans ses souvenirs et d'en

33 Frédéric Charbonneau, *Les silences de l'histoire. Les mémoires français du XVII^e siècle*, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « République des lettres. Études », 2001, p. 78.

34 Jules Michelet, *Journal*, t. I : 1828-1848, texte intégral, établi sur les manuscrits autographes et publié pour la première fois, avec une introduction, des notes et de nombreux documents inédits par Paul Viallaneix, Paris, Gallimard, 1959, p. 378, cité dans Paul Viallaneix, « Les silences de l'histoire », *Romantisme*, n° 10, 1975, p. 55.

35 Marc Fumaroli, « Les Mémoires au carrefour des genres en prose », p. 186. Frédéric Charbonneau abonde dans le même sens que Fumaroli en précisant que « les Mémoires sont une *Histoire secrète*, ils sont là pour dévoiler l'événement du point de vue irremplaçable de l'auteur, le seul à connaître les faits ou le seul à les oser dire ». Frédéric Charbonneau, *Les silences de l'histoire*, p. 11; l'auteur souligne.

36 Les modifications apportées par Papineau aux séquences prélevées de son *Journal d'un Fils de la Liberté* lorsqu'il les répercute dans ses Mémoires pourraient faire l'objet d'un article à part entière. Disons tout de même que, outre les nombreuses rectifications touchant la forme (où Papineau corrige la plume maladroite de ses 20 ans, encore en quête d'un style fluide), le fond est plusieurs fois retouché, afin d'adoucir l'ardeur et les emportements de la jeunesse en un propos plus pondéré mais non moins positionné. C'est, par exemple, le retranchement complet de critiques acerbes à l'endroit de lord Gosford, des *tories*, du gouvernement et du clergé (JFL, 58-60, 76-77, 112), la suppression de passages trop intimes concernant la

explorer les profondeurs pour en extraire des parcelles de réminiscences, Papineau trouve également au sein de son journal un matériau historique solide qu'il lui semble urgent de réactiver, alors que la mise en lumière des rébellions de 1837-1838 pour en expliquer les tenants et les aboutissants est encore embryonnaire. Afin de combler les « silences de l'histoire », Papineau débute, à l'instar de Michelet, en pressant cœur, oreille et esprit vers le « fond de la terre », à l'écoute des morts et des « mots qui leur restaient à dire et [qui] pèsent encore dans le cercueil³⁷ » :

Il faut commencer aujourd'hui même un projet auquel je rêve depuis plusieurs années, et qui m'a déterminé à mettre fin à mes courses vagabondes de par les pays étrangers, et à venir consacrer mes dernières années de vie dans cette solitude, si paisible et si confortable, à y recueillir tous mes souvenirs, et tout ce que je pourrais trouver de la *vie intime* autant que de la *vie publique* de mon père, de mon grand-père, et d'autres aïeux. Mais il y a longtemps que j'y songe ; que je fouille ma pauvre mémoire ; et que je tâche de la réveiller ; et que je désire consigner ce qu'elle voudra bien me donner. Et je me dis : autant vaut commencer en ce jour que plus tard. L'aiguillon immédiat, sont-ce deux portraits reçus hier de Montréal ? Ils sont là devant moi, pleins de vie, de nature ; me souriant ; et semblant me dire : « Allons ! fils chéri ! à ton œuvre ! fais-nous revivre par tes écrits comme ton peintre nous ramène à toi. » (MDP, 15 ; nous soulignons)

Exposant dès les premières lignes de ses Mémoires ses motivations, Papineau laisse entrevoir dans ses propos une volonté de transmission, lui qui se sent dépositaire non seulement d'une vérité, mais aussi d'une mémoire familiale et publique. D'emblée, le ton frappe par le sens prononcé du devoir : puisqu'« il [le] faut », Papineau est prêt à consacrer ses dernières années de vie à ce projet, à s'imposer une solitude malgré tout paisible, favorable à l'introspection et à la rétrospection, et à presser sa « pauvre mémoire » avant que celle-ci ne lui fasse défaut. À cela s'ajoute un point essentiel de sa visée : le sens des obligations familiales, qui rappelle la *pietas* à l'antique et le culte de la filiation discutés précédemment, qu'illustre l'attention portée aux souvenirs de la vie intime et de la vie publique du père et du grand-père. L'importance des aïeux dans le projet mémorial devient encore plus prégnante lorsque Papineau, par une prosopopée, figure obligée de l'Histoire éloquente³⁸, anime les portraits de ses grands-parents maternels, Marie-Anne Robitaille et Pierre Bruneau, et leur offre une voix, une prise de parole. Faire revivre ainsi ses ancêtres, littérairement, permet aux Mémoires de Papineau d'acquérir une distinction, revendiquée dans la noble tradition du livre de raison, genre valorisant avant toute chose la famille pour mettre

tristesse des épreuves essayées et des séparations familiales imposées par l'exil (JFL, 74, 99), ou encore la modification de propos calomnieux envers les patriotes Thomas Storrow Brown et Amury Girod, qui, d'abord perçus comme des traîtres à la patrie au lendemain des rébellions, se sont vus réhabilités depuis (JFL, 96, 114, 117-118, 484 ; MDP, 205, 236, 421-422). Ces rétroactions ajoutent à l'ambition historique de Papineau pour ses Mémoires, œuvre qu'il entend plus mesurée, réfléchie et juste que son journal.

37 Jules Michelet, *Journal*, p. 378, cité dans Paul Viallaneix, « Les silences de l'histoire », p. 55.

38 Voir à ce sujet Marc Fumaroli, « Les Mémoires, ou l'historiographie royale en procès », *La diplomatie de l'esprit*, p. 235.

en lumière son caractère³⁹. Ainsi le projet mémorial d'Amédée est clair : il s'agira de transmettre à la postérité non seulement quelques souvenirs de sa vie intime, mais aussi et surtout l'importance qu'eurent les membres de la famille Papineau dans l'espace social et politique de l'époque. C'est d'ailleurs ce qu'on pouvait pressentir à la lecture du *Journal d'un Fils de la Liberté* – et dont les Mémoires sont le prolongement –, ce qu'a pris soin de souligner un lecteur attentif de l'œuvre, Lactance Papineau, frère cadet d'Amédée, qualifiant le journal de « source agréable de souvenirs de famille et du pays⁴⁰ ». Et c'est bien là tout l'enjeu de l'écriture chez Amédée : ce dialogue tendu et si significatif entre la famille et la patrie.

Ces Mémoires, qui s'amorçaient pourtant de belle façon, sont brusquement interrompus lorsque Papineau doit se replonger dans l'implication politique de son père et, *a fortiori*, la sienne propre. Il nous semble que c'est en raison d'une impasse tissée au fil d'un lien trop étroit entre le personnel et le politique que le récit familial et intime au ton léger de Papineau bascule rapidement, après seulement 50 pages sur près de 430, vers une écriture lourde et impersonnelle embourbée de transcriptions de documents publics. C'est ainsi qu'on voit dériver le propos d'Amédée de sa participation aux soulèvements des patriotes (« Aussi, dès qu'il fut question d'organiser la jeunesse, je fus des premiers sur les rangs » [MDP, 66]) à une sentence curieusement moralisante, qui aurait toutefois sa place au sein d'un ouvrage de facture libérale sur l'histoire du Canada : « Conquis en 1759 par les Anglais, abandonnés par la France de Louis XV et de la Pompadour, le traité de cession de 1763 et le droit des gens nonobstant, les Canadiens tous français tombèrent sous le règne des gouverneurs militaires anglais. » (MDP, 66) S'ensuit un bref parcours chronologique des faits s'arrêtant aux 92 Résolutions et à la signature de la pétition de février 1836 (MDP, 66-68), sorte de préambule aux rébellions dressé par Papineau qui trahit bien son ambition historique. Cette abrupte révolution dans le discours, d'abord personnel puis impersonnel, est à l'image du reste de l'œuvre, abondamment nourrie de plusieurs passages textuellement retranscrits à partir de périodiques de l'époque⁴¹ concernant l'année 1837 (MDP, 69-90). Vient alors le moment pour Papineau de se replonger dans son *Journal d'un Fils de la Liberté*, qu'il se propose de citer souvent dorénavant (MDP, 90), ce qu'il observe jusqu'à la toute fin de son œuvre, entrecoupant ses écrits diaristes, démarqués de la version d'origine, par d'autres pièces susceptibles d'expliquer les drames de 1837-1838. On y retrouve notamment des déclarations et adresses d'associations diverses (MDP, 113-118, 129-131, 144-149), un condensé de *La rébellion de 1837 à Saint-Eustache* (1883) de Maximilien-Charles-A. Globensky (MDP, 205-221), ainsi que des extraits de l'ouvrage du major anglais George Bell, *Soldier's Glory, Being Rough Notes of an Old Soldier* (1867), portant sur les combats de Saint-Charles et de Saint-Eustache (MDP, 361-369). Outre la reprise des écrits

39 Pour en savoir plus sur le livre de raison et sur son exemplification, voir Claude La Charité, « Les Mémoires de famille (1869 et 1891) d'Éliza-Anne Baby : entre Mémoires et livre de raison », *Voix et Images*, vol. XXXV, n° 3, printemps-été 2010, p. 63-82.

40 Lactance Papineau, « Lettre à Amédée Papineau datée du 2 septembre 1841 », *Correspondance, 1831-1857*, texte établi avec introduction et notes par Renée Blanchet, Montréal, Comeau & Nadeau, 2000, p. 131.

41 Parmi les périodiques sollicités par Papineau, on compte *La Minerve*, le *Montreal Herald*, *Le Canadien*, *The Vindicator*, *L'Ami du peuple* et *Le Populaire*. Voir Georges Aubin, « Introduction » (MDP, 12).

provenant de son journal, on remarque que Papineau se tourne fréquemment vers un discours extérieur, autre que le sien – et parfois même du camp adverse –, ne redoutant pas de multiplier les points de vue idéologiques et linguistiques. C'est que, malgré la volonté de combler les manques de l'Histoire au sujet des insurrections, Papineau sait, pour reprendre les justifications de Frédéric Charbonneau, que « le critère du témoignage reste affaire de degré : si bien placé qu'il soit, le mémorialiste n'a pu tout voir et tout constater, il est forcé de puiser parfois à des sources secondaires qui, en dernière instance, sont elles-mêmes d'autres témoignages⁴² ». Dans une visée totalisante, mue par le désir de rendre un portrait historique le plus complet possible, Papineau cherche à faire parler ces tragiques points d'orgue, autant de vides angoissants que l'adoption d'une posture historienne, soutenue par la sollicitation d'autres voix, permet désormais d'éclairer.

+

Grand observateur et témoin privilégié des événements, attentif avant tout à sa famille et à sa patrie, Papineau n'a répondu que partiellement au projet mémorial initial, présentant à la postérité une œuvre inachevée. Ses *Mémoires d'un patriote* sont visiblement tiraillés entre trois postures, dont nous avons cherché à mieux cerner les contours. Lecteur assidu de *Mémoires*⁴³, voire habile porte-parole du genre, Papineau rencontre les codes esthétiques de l'écriture mémorialiste, érigeant en modèle les *Mémoires* d'Aubert de Gaspé père, et parvient à s'inscrire dans la tradition revendiquée. Son intérêt pour la conservation du passé, qui s'accompagne d'un sens aiguisé de l'observation et de valeurs prégnantes tirées de la *pietas* antique, n'en devient que plus manifeste à la lecture des premières pages, où s'expose la visée du projet mémorial. Ces mêmes pages sont également le reflet de l'héritage familial et politique que cherche avidement à transmettre Papineau, autant de prémices à l'ambition historique de l'auteur, qui finit par imposer au texte une véritable révolution en cours de rédaction.

Dans ses débuts, l'œuvre de Papineau arrive à faire sens et affiche même une profondeur littéraire, jusqu'à ce que l'auteur doive replonger dans ses souvenirs liés aux insurrections. C'est qu'Amédée grandit, se forge et devient homme au rythme des bouleversements, atteignant sa majorité quelques semaines seulement avant de fuir le pays. Pour mener à terme son projet mémorial, il n'a d'autre choix que de ressasser ces événements, d'y porter un regard rétrospectif et de tenter d'en faire une lecture finaliste « dans laquelle le point de chute se révélerait comme but, comme *télos*, harmonisant les heurts et les cahots⁴⁴ ». Cette lecture, malheureusement, lui échappe, et le propos si bien ficelé des premières pages, selon l'esprit mémorialiste, s'embourbe et se voit enterré par des retranscriptions fastidieuses d'articles de journaux et autres papiers collectés au fil des ans et conservés précieusement. À cela

42 Frédéric Charbonneau, *Les silences de l'histoire*, p. 86.

43 Papineau mentionne d'ailleurs dans son journal, à l'entrée du 30 octobre 1880, sa lecture des *Mémoires* de George Sand (*Histoire de ma vie, 1854-1856*). Voir Amédée Papineau, *D'un pays à l'autre*, p. 356.

44 Frédéric Charbonneau, *Les silences de l'histoire*, p. 185.

viennent s'ajouter de nombreuses entrées par date, prélevées à même son journal personnel tenu lors des années troubles, lesquelles, bien que plusieurs soient habilement retravaillées, ont le défaut de leur nature : elles appartiennent au style diariste, et non au style mémorialiste. Ces parties disparates, arc-boutées entre elles, font de l'œuvre entière moins des Mémoires littéraires qu'un lieu de mémoire où siègent notes, pièces et documents historiques rassemblés dans une ultime tentative pour expliquer, saisir et, enfin, clore cette période trouble de la vie d'Amédée. Ce trop-plein historique, causant des débordements rapidement transformés en embûches esthétiques, témoigne d'une impasse devant la rétrospection et la mise en mots, qui ne peut qu'occasionner un projet brisé, une *opera interrupta*. Malgré l'investissement et l'implication de Papineau, lui qui revient inlassablement à son travail et ajoute «[u]ne nouvelle page pour [s]es mémoires» (MDP, 421) plus de sept ans après en avoir commencé la rédaction, l'embarras narratif se fait sentir et l'œuvre n'atteint pas l'unité. Ainsi la conclusion partielle qu'il donne à son texte semble-t-elle annonciatrice de la finalité de l'entreprise : «J'y travaillai avec acharnement. Mais hélas ! des fantômes s'élevaient sans cesse devant moi, pour me distraire.» (MDP, 420) Tels des spectres hamlétiens, les fantômes d'Amédée le détournent habilement de ce qu'il doit affronter de sorte qu'il ne laisse que des croquis, des parts d'ombre à la postérité.

+ + +

CHRONIQUES

+ + +

ESSAIS/ÉTUDES

Ciel, mon récit !

+ + +

JULIEN LEFORT-FAVREAU

Université Queen's

Le hasard des piles de lecture et des obligations professionnelles, dont on sait qu'elles obéissent, les unes comme les autres, à des logiques presque ésotériques, a récemment mis sur mon chemin des ouvrages de Micheline Cambron et de Régine Robin, deux intellectuelles plus proches que l'on pourrait croire au premier abord. Le hasard des actualités politiques – celui-là autrement plus sordide – m'a comme soufflé à l'oreille une perspective de lecture de ces ouvrages. Je ferai ici entrer en dialogue *Le roman mémoriel* de Robin¹ et *Une société, un récit* de Cambron², mariage qui ne va pas de soi, question de filiations intellectuelles, de *gang*, dirais-je trivialement. Et pourtant.

La collection « Essais classiques du Québec » aux Presses de l'Université de Montréal, dirigée par Guy Champagne, Nicolas Lévesque et Patrick Poirier, fait paraître d'importants essais québécois souvent épuisés. Dans un pays où les aléas des structures d'édition ont souvent rendu indisponibles de costauds morceaux d'histoire intellectuelle, nous ne pouvons que saluer cette initiative. De Suzanne Lamy à Marty Laforest en passant par Claude Lévesque, c'est sans limites disciplinaires nettes que la collection bâtit son fonds. Les rééditions du *Roman mémoriel* et d'*Une société, un récit* (respectivement accompagnées de préfaces de Pierre Popovic et de Chantal Savoie), tous deux parus en 1989, participent de cette entreprise éditoriale d'envergure. Plus de trente ans après leur parution, il semble opportun de mesurer leur impact sur les études québécoises en actualisant les enjeux qu'ils soulèvent. Leur parution simultanée permet de forcer un peu le hasard et de tracer les contours d'une séquence historique qui nous mène jusqu'au présent.

Car bien au-delà de la coïncidence des dates, ce sont semblablement les notions de récit, de fiction et d'identité qui se retrouvent élucidées par le travail de Cambron et de Robin. C'est depuis mes études à l'Université de Montréal que je

1 Régine Robin, *Le roman mémoriel. De l'histoire à l'écriture du hors-lieu*, nouvelle édition, préface de Pierre Popovic, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, coll. « Essais classiques du Québec », 2021 [1989], 185 p.

2 Micheline Cambron, *Une société, un récit. Discours culturel au Québec (1967-1976)*, nouvelle édition, préface de Chantal Savoie, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, coll. « Essais classiques du Québec », 2021 [1989], 224 p.

fréquente l'œuvre de Robin. Au début des années 2000, on enseignait encore souvent *La Québécoise* (1983), et c'est avec ravissement et étonnement que j'ai découvert ses grands essais sur la mémoire et l'autobiographie, qui m'ont ensuite accompagné au fil de mes études supérieures. J'y ai trouvé une source d'inspiration théorique, mais surtout – et ce n'est pas rien ! – une posture critique, une méthode de lecture ouverte, souple, digressive. J'ai découvert le travail de Cambron, à ma grande honte, beaucoup plus tardivement, dans les parages des études sur le livre et l'imprimé.

La lecture d'*Une société, un récit* a donc pour moi un net effet de nouveauté, trente-trois ans après sa sortie. Si postérité savante il y a aux travaux de Cambron, c'est dans la foulée des projets collectifs comme le CRILCQ et « Penser l'histoire de la vie culturelle au Québec ». J'ai l'impression – peut-être ai-je tort – que ce ne sont pas les adeptes de la sociocritique qui lisent Cambron (peut-être le devraient-ils) ; ce sont plutôt celles et ceux qui envisagent la littérature québécoise comme un phénomène culturel s'inscrivant dans une courtepoinTE formée de multiples motifs d'imprimés, de spectacles, de radioromans, etc. L'objet de l'essai de Cambron est la formation (et la reproduction) d'un récit commun dans les années 1960 et 1970 au Québec. J'ai été surpris de voir l'actualité de ses conclusions, en l'occurrence la persistance de ce récit commun dans le présent. Cambron procède en analysant des œuvres qui ont en partage d'avoir été des succès populaires : les chansons de Beau Dommage, les monologues d'Yvon Deschamps, les articles de Lysiane Gagnon sur la langue française, *Les Belles-Sœurs* de Michel Tremblay, les poèmes de Gaston Miron, *L'hiver de force* de Réjean Ducharme. Afin de reconstituer ce qui est pensable et dicible durant la Révolution tranquille, Cambron propose donc un examen de ces objets hétérogènes entre « l'ordre du récit et le désordre du monde pour questionner la fiction et les modalités de sa lecture comme de son écriture » (16).

Une société, un récit est pleinement un essai de 1989, dans la mesure où Cambron dialogue explicitement avec les travaux, encore relativement récents à l'époque, de Paul Ricœur sur le récit ; récents et pourtant un peu démodés, Gilles Marcotte lui avait semble-t-il rappelé à la blague. Cambron se positionne aussi, plus indirectement toutefois, quant aux développements de la théorie littéraire apportés par la sociocritique (Robert Escarpit) et l'analyse de discours (Marc Angenot, qui publie la même année 1889. *Un état du discours social*³, n'est évidemment pas étranger à la démarche de Cambron). Elle pose des questions théoriques bien de son époque : Comment penser les rapports entre le discours littéraire et le discours social ? Quelle est la distance entre les productions culturelles et l'idéologie ? En ce sens, il me semble utile de lire en parallèle *Une société, un récit* et *L'institution du littéraire au Québec*⁴ de Lucie Robert, dont la publication est exactement contemporaine ; lus côte à côte, les deux essais nous permettent de répondre à des questions connexes. Chez Robert, c'est la valeur d'usage et d'échange des textes qui est évaluée à l'aune du développement d'une institution littéraire proprement québécoise. 1989, grosse année.

3 Marc Angenot, 1889. *Un état du discours social*, Longueuil, Le Préambule, coll. « L'univers des discours », 1989, 1167 p.

4 Lucie Robert, *L'institution du littéraire au Québec*, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « À propos », 2019 [1989], 252 p.

Les cas d'étude de Cambron sont menés en fonction d'une grille inspirée de Ricoeur et de sa conception du récit qui articule les actes de langage en trois mouvements successifs : préfiguration, configuration et refiguration. Le récit est ici considéré comme un système ouvert qu'il s'agit d'analyser en vertu de sa fonction sociale de symbolisation. Pour le dire plus simplement : Cambron ne veut pas réduire le récit de la Révolution tranquille à une anecdote ; elle cherche à comprendre le « procès qui se joue à la fois dans le texte et hors du texte » (60), à cerner son caractère paradigmatique, à voir comment il travaille en profondeur l'ensemble du discours culturel. Quelle histoire les Québécois racontent-ils à ce moment ? « [S]i le récit commun a une fonction modélisante qui permet d'explorer le caractère d'un discours commun, c'est qu'il exprime le dicible d'une société donnée à un moment donné. » (92) Ce récit, insiste Cambron, est plus compliqué qu'il en a l'air au premier abord. S'il est commun de dire que les Canadiens français épousent le progrès et l'avenir durant cette période de l'histoire, le discours culturel paraît plus nuancé. Il semble en effet que l'intelligibilité du discours culturel est aussi définie en fonction de l'ancrage dans le passé et dans la définition d'un « nous » implicite. Cette perspective développée par Cambron est encore riche pour les études culturelles en raison de sa qualité d'ouverture : il existe des discours qui circulent, il faut savoir les écouter sans y plaquer des grilles d'interprétation téléologique.

À cet égard, le texte de Beau Dommage révèle tout à la fois un récit immobile (un « nous » englobant dans lequel le public se reconnaît aisément par le biais de références lisibles) et une mise à distance ironique et nostalgique, où coexistent plusieurs niveaux de langage. *Le drame de l'enseignement du français* de Lysiane Gagnon propose pour sa part une organisation enthymématique (beau mot, que j'ai appris en lisant Cambron, et qui désigne la figure de rhétorique consistant à réduire les raisonnements à des syllogismes simplistes – ici, qui renvoie à un sens commun dont toute critique serait exclue : *tout le monde* trouve que le français décline au Québec), mais qui comprend elle aussi des mécanismes de distanciation. Première conclusion théorique de Cambron : « De là [...] provient la force heuristique du concept de récit commun : il permet de découvrir un modèle narratif hégémonique appréhendé paradigmatiquement et de saisir les forces qui agissent sur ce modèle, lui imposant une historicité, c'est-à-dire le rendant vulnérable dans le temps. » (118)

L'hégémonie, dit-elle, fonctionne comme une identification. Le public a le sentiment que l'œuvre lui parle *directement*, phénomène rendu possible par le réseau de références implicites, d'évidences et de lieux communs qu'elle charrie. Les monologues d'Yvon Deschamps et les pièces de Michel Tremblay créent, par des effets perlocutoires, un sentiment de proximité pour les spectateurs. Dans *Les Belles-Sœurs*, par exemple, la parole apparaît comme le substitut d'une action transformatrice. « Parler, c'est éviter l'affrontement, mais aussi toute possibilité de changement. » (153) L'irruption du tragique chez Tremblay et de l'ironique chez Deschamps produit des conflits de codes, au sens d'André Belleau. Les caractéristiques formelles de ces œuvres mettent à distance le récit hégémonique : « Dans le discours culturel québécois, entre les langages relevant du code élaboré (de la culture savante) et ceux relevant du code restreint (de la culture populaire), il y a une fissure béante : un profond malaise. » (173)

Ces conflits de codes entre « la parole de tous » et la distance qui marquent les œuvres d'art, Cambron les voit aussi chez Miron qui « éprouve l'impossibilité de l'adéquation à une culture » (176) et dans *L'hiver de force* de Ducharme, où André et Nicole se rendent à l'évidence : « refuser de participer au discours commun c'est se condamner au silence, à l'"hiver de force" dans lequel le dedans et le dehors reviennent au même » (199). Après cette analyse minutieuse et sans complaisance, Cambron propose une caractérisation de ce récit hégémonique : celui-ci

constitue un système cohérent et très stable, [qui] se présente comme une sorte de définition de l'identité québécoise. La collectivité y est conçue comme un « nous » englobant, vidé de toute tension sociale ou politique, qui conçoit son destin comme une sorte de permanente reconduction excluant les ruptures de l'axe temporel que supposerait la succession passé-présent-futur. Ce « nous » définit spatialement, hors de toute extériorité (à ce titre, il désigne les Québécois rattachés à un territoire, et non les Canadiens français rattachés à une histoire messianique), rejette d'emblée toute action transformatrice, à la fois parce que les organisations éthique et épistémologique paraissent relever de l'ordre du donné et parce que la temporalité et la spatialité sans perspectives n'aménagent aucune extériorité vers laquelle puissent tendre les transformations. (204)

Cela mène Cambron à réaffirmer, avec les mots de Ricoeur, que l'identité a d'abord et avant tout une fonction narrative, ce qui explique non seulement la teneur du discours, mais aussi la forme même de ce récit commun. Ce récit hégémonique a une grande stabilité, ce que confirment les œuvres analysées ; cela n'exclut toutefois pas les procédés de mise à distance, les modifications au système qui, paradoxalement, en assurent la pérennité. Durant la Révolution tranquille, les Québécois sont subitement perplexes quant au récit dominant qui leur a servi si longtemps de socle. Il leur faudra néanmoins faire le récit de ces paradoxes, car « une culture ne meurt jamais tout à fait, tant qu'elle est retenue au langage par son Histoire, par ses histoires, par le grand récit commun qui fonde son rapport au monde » (210). Cambron montre avec éloquence que le récit commun fonctionne aussi par la force des mécanismes qui œuvrent contre lui : le discours est toujours disjonctif, car il fait entrer en choc le récit hégémonique et les procédés de mise à distance. En conclusion, Cambron s'approprie les réflexions de Fernand Dumont, selon qui la culture est à la fois mémoire et distance, et ce sont l'inscription de la culture première dans la mémoire collective tout comme la mise à distance de la culture seconde qui lui donnent son sens. Cette « déchirure » est le propre du discours culturel québécois, conclut Cambron.

Synthèse de l'hétérogène. Mélanges offerts à Micheline Cambron, dirigé par Karine Cellard et Louise Frappier⁵, montre bien comment ce premier essai de Cambron, tiré de sa thèse, est fondateur pour la suite de ses travaux sur l'histoire de la presse et sur l'enseignement de la littérature. Comme elle l'écrit dans la postface de l'ouvrage :

5 Karine Cellard et Louise Frappier (dir.), *Synthèse de l'hétérogène. Mélanges offerts à Micheline Cambron*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2023, à paraître.

Enseignant la littérature dans un temps vécu, nous faisons moins don de la littérature que du lien social que la mise en circulation des discours échangés crée. D'où il faut dire et répéter que l'enseignement de la littérature est toujours politique, qu'il a à voir avec des communautés de lecture, avec la mise à distance et la mémoire d'une culture et que, cela se faisant dans le temps, notre historicité se trouve mise en jeu⁶.

La temporalité et la spatialité des récits sont toujours des faits politiques, parce que la lecture les refigure en fonction des impératifs propres à chaque communauté. Ce que nous apprend Cambron, c'est à lire la lecture avec des outils et des méthodes qui laissent une grande place à l'aléatoire et à l'hétérogène, et accordent peu d'importance aux hiérarchies et aux grilles théoriques rigides. À cheval entre la philosophie, la linguistique, la sociologie et l'histoire des idées, elle a fait des études littéraires une maison désordonnée et d'une foisonnante lucidité.

Foisonnante, l'œuvre de Régine Robin l'est aussi, sans l'ombre d'un doute. Et si les travaux de Cambron s'intéressent à la notion de récit, à la même époque, Robin, elle, porte plutôt son attention sur les mécanismes d'écriture de l'histoire et sur son caractère toujours subjectif et parfois fictif. La carrière de Robin, qui est décédée au début de l'année 2021, fut longue. Les deux livres dont je parlerai maintenant font office de bilan, *Le roman mémoriel* des vingt-cinq premières années de sa carrière, *Les ombres de la mémoire*, des intersections entre la grande histoire et sa propre histoire. *Le roman mémoriel* reprend en essence le rapport de synthèse de sa thèse de doctorat d'État à l'École des hautes études en sciences sociales (tradition hélas disparue!). Placé sous le signe du voyage (« Récit de voyage si l'on veut, voyage intellectuel, spirituel, existentiel, itinéraire qui ne s'arrête pas au découpage convenu des discours » [21]), *Le roman mémoriel* n'est pas uniquement un exercice institutionnel, cadre que Robin ne prenait pas au pied de la lettre, on le devine. Ceux et celles qui l'ont lue savent qu'elle mêlait sans cesse considérations autobiographiques et réflexions théoriques ou historiques. À ce titre, il me semble que l'une des actualités de son œuvre réside précisément dans cette forme hybride assez prisée en ce moment, tant dans le monde anglophone (pensons à Maggie Nelson, Lisa Robertson⁷) que plus près de chez nous avec Daphné B., Charlotte Biron⁸. Mais il est une différence entre ces écrivaines adeptes d'autothéorie⁹ et Robin, qui a élaboré une œuvre avant tout savante, depuis l'université, tout en faisant bouger sans cesse les formes mêmes de diffusion de la connaissance. Ce n'est pas le même voyage, en quelque sorte.

Le roman mémoriel est donc autoréflexif en ceci qu'il propose une synthèse des travaux antérieurs de Robin, mais aussi parce qu'il propose une réflexion sur la zone poreuse qu'elle investit elle-même entre histoire et fiction. Et pour cela, elle remonte à sa thèse en histoire (*La société française en 1789. Semur-en-Auxois*), fait quelques

6 Ibid.

7 Maggie Nelson, *The Argonauts*, Minneapolis, Graywolf Press, 2015, 143 p. ; Lisa Robertson, *The Baudelaire Fractal*, Toronto, Coach House, 2020, 205 p.

8 Daphné B., *Maquillée*, Montréal, Marchand de feuilles, 2020, 220 p. ; Charlotte Biron, *Jardin radio*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Série QR », 2022, 126 p.

9 Voir Lauren Fournier, *Autotheory as Feminist Practice in Art, Writing, and Criticism*, Cambridge, MIT Press, 2021, 320 p.

détours par son enfance, par l'histoire de ses parents, par sa fréquentation des travaux d'Althusser, de Foucault et de Barthes, sa découverte de Bakhtine, son arrivée à Montréal, l'écriture de *La Québécoise*. Tout se mêle.

Malgré ce grand désordre, *Le roman mémoriel* suit un fil net : celui des raisons pour lesquelles elle est passée de l'histoire sociale à une analyse du discours, du fonctionnement du mémoriel (Ricoeur, Halbwachs) jusqu'au plurilinguisme. Ce parcours, qui suit les grandes conjectures intellectuelles des années 1960 jusqu'aux années 1980, fait office d'apologie de l'hétérogène afin de reformuler « tout le champ des représentations ayant trait au mémoriel, à l'imaginaire social » (48). La réflexion de Robin sur l'écriture de l'histoire, et sur la manière dont mémoire et histoire entrent en relation, concerne à la fois la patrimonialisation, les entremêlements des mémoires nationale, savante, collective et culturelle, ou ce qu'on pourrait globalement appeler « la gestion du passé », thème qui la taraudera jusqu'à ses magistraux *Berlin chantiers* et *La mémoire saturée*¹⁰, parus une décennie plus tard. Mais son interrogation concerne également le rôle spécifique de la littérature dans la constitution de la mémoire. Évoquant tantôt Georges Perec, tantôt Nicole Lapierre (dont l'œuvre constitue une sorte de sœur jumelle de celle de Robin), elle montre comment les différents procédés narratifs (le carnavalesque, le baroque, le burlesque, etc.) des *fictions de l'histoire* contribuent à une déconstruction des mémoires identitaires en proposant des mémoires critiques et poétiques. Le roman mémoriel est une mise en forme narrative du souvenir. Dans les débats historiens, la position de Robin est fuyante, l'a toujours été, et le restera jusqu'à la fin : il n'est d'histoire qui soit neutre, et il serait absurde de se passer – au nom d'une hiérarchie savante – du matériel mémoriel qu'est la littérature si on cherche à comprendre les représentations conflictuelles qui la forment. En cela, Robin est une brillante sociocriticienne, débusquant les chronotopes et les sociogrammes, ne s'intéressant qu'aux textes, qui ne sont ni de « bons » ni de « mauvais » récits (aux yeux de l'historien, « le flic du référent », dit Robin, narquoise). En 1989, alors qu'elle clôt un cycle de recherche sur Kafka, le yiddish, les esthétiques sociales, Robin s'intéresse à la manière dont l'écriture de l'histoire est prise dans une nouvelle conjoncture qui a trait « au multiculturalisme, aux identités ambiguës et molles, multivalentes, et au cosmopolitisme » (161). « Hétérogène langagier et mémoire ont partie liée », écrit-elle.

Les réflexions de Robin sur les différences épistémologiques entre écriture de la fiction et écriture de l'histoire, et sur les zones poreuses entre ces deux pôles, me semblent précurseuses. On l'a vu, dans les trois décennies suivantes, les ouvrages de Ricoeur¹¹ (encore lui), d'Enzo Traverso¹², d'Ivan Jablonka¹³, pour ne nommer

10 Régine Robin, *Berlin chantiers. Essais sur les passés fragile*, Paris, Stock, coll. « Un ordre d'idées », 2001, 445 p. ; *La mémoire saturée*, Paris, Stock, coll. « Un ordre d'idées », 2003, 524 p.

11 Paul Ricoeur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2000, 675 p.

12 Enzo Traverso, *Le passé, modes d'emploi : histoire, mémoire, politique*, Paris, La Fabrique, 2005, 136 p. ; *Passés singuliers. Le « je » dans l'écriture de l'histoire*, Montréal, Lux éditeur, 2020, 223 p.

13 Ivan Jablonka, *L'histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « La librairie du XIX^e siècle », 2014, 339 p.

que ceux-là¹⁴, ont sans cesse interrogé les conséquences éthiques et politiques de la confusion grandissante entre fait et fiction¹⁵, notamment dans l'écriture de l'histoire. Traverso a noté, avec justesse, mais non sans conservatisme, que la subjectivité trop grande de l'historien pouvait verser dans le narcissisme et miner sa crédibilité. Robin prend le parti de rendre visibles les subjectivités écrivantes, mais sans pour autant fixer les identités. Sans cesse dans son propre travail elle brouille les pistes, multipliant les *alter ego*, les villes visitées et habitées, les écrivains lus, les langues parlées.

Les entretiens qu'elle a accordés à Stéphane Lépine peu de temps avant son décès portent bien leur nom : *Les ombres de la mémoire*¹⁶. Soyons sensibles ici à l'aspect polysémique du titre. Tandis que Robin revient dans cet ouvrage sur son enfance et sa jeunesse, on constate à quel point la Shoah et la reconquête ultérieure de son identité juive furent fondatrices de toute sa vie intellectuelle ; l'impératif de mémoire, *Zakhor* – en hébreu : souviens-toi ! –, l'a suivie toute sa vie durant. Cette mémoire est ombrageuse, voire tragique, et a fortement coloré l'ensemble de son travail. Ces *ombres* du titre représentent aussi les membres décimés de la communauté intellectuelle de Robin, la bibliothèque imaginaire qu'elle a traînée dans son sillage : Perec, Kafka, Doubrovsky, Roth... Ce testament me force à mesurer l'apport de Robin aux études québécoises à proprement parler, et mon constat semblera trivial. C'est précisément son rejet de principe du nationalisme qui lui a permis d'élaborer un univers intellectuel cosmopolite, par moments assez peu ancré au Québec, mais qui paradoxalement me semble avoir durablement influencé les études littéraires d'ici. Et sa conception d'une mémoire marquée par la précarité, par une nécessité de se raconter, la rapproche à la fois de Dumont et de Cambron.

+

Il est quelque chose d'indirectement politique dans les essais dont j'ai parlé ici. Je dis « indirectement », car ce sont des ouvrages qui posent des questions théoriques, qui ne portent pas en eux des causes précises. Mais leurs implications politiques sont sérieuses, et concernent notre responsabilité en tant qu'analystes de la culture. Les parcours de Robin et de Cambron nous rappellent que les sciences humaines portent en elles un projet émancipateur, non pas parce qu'elles se doivent d'être essentiellement militantes ou alignées sur des axes idéologiques, mais plutôt parce que la pulsion de connaissance qu'elles manifestent devrait, en dernière instance, enrichir le débat public par un apport net en lucidité. L'hétérogénéité des objets de Cambron et de Robin, leur méthode, leur curiosité désordonnée, voire chaotique, peut aussi servir de leçon politique : les chercheurs doivent être attentifs à ce qui vient rompre les récits lisses.

14 Voir aussi Jean-Pierre Couture, « Notre allergie aux faits sociaux », *Liberté*, n° 331, été 2021, p. 77-78.

15 Sur cette question, voir le tranchant : Françoise Lavocat, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2016, 618 p.

16 Stéphane Lépine, *Les ombres de la mémoire. Entretiens avec Régine Robin*, Montréal, Somme toute, coll. « D'ailleurs », 2021, 223 p.

Sans rabattre trop effrontément ces essais sur le présent, force est de remarquer que les questions de mémoire et d'identité continuent d'alimenter les débats publics. En fait, c'est peut-être cela qui me frappe : de 1989 à 2022, les enjeux sont souvent les mêmes. Nous sommes suspendus dans une non-résolution. J'avais eu la même impression en abordant l'affaire Larue, il y a quelques années¹⁷. Le livre de Cambron montre bien, dans la longue durée, comment des récits nationaux perdurent, et comment les œuvres artistiques, le discours culturel, les reproduisent tout en insérant de la variation dans ce qui semble immuable. Le récent livre de Pierre Nepveu¹⁸, sur lequel je reviendrai peut-être ultérieurement, une fois décanté, donne du grain à moudre sur cette question. En plein dans la mouvance de l'*écriture migrante*, Robin, pour sa part, dans *Le roman mémoriel*, s'interroge :

Ferais-je un jour partie de la littérature québécoise ? Au prix d'une désethnicisation de la notion, dans un jeu ouvert des mémoires collectives même en conflit, dans la traversée des intertextes multiples, même affrontés. C'est à ce prix que la/les littérature(s) québécoise(s) auront un sens pour *que les autres* s'y fassent une place, y soient acceptés, y aient un lieu de parole contribuant à l'élaboration de ce nouvel imaginaire social si nécessaire dans la société québécoise. (175)

Encore une fois, il est tentant de lire le présent à l'aune des questions posées par mes aînées. J'imagine que Robin se réjouirait de voir une littérature québécoise de moins en moins captive d'un récit national ethnocentré. Mais elle serait sûrement inquiète – je le suis – de voir le gouvernement nationaliste de la CAQ tenter d'imposer le « nous » dont parlait Cambron, sans cette fois laisser de portes ouvertes à la variation. Gouvernement de la mêmeté, pourrait-on dire. Lisant la conclusion de Cambron, je ne peux m'empêcher de me dire que ses analyses des textes de Beau Dommage ou de Lysiane Gagnon, si elles appartiennent de toute évidence à une époque révolue, réussissent à mettre le doigt sur l'obsession du « nous » qui gangrène le Québec actuel. Il nous manque peut-être de spécialistes de la littérature sur la place publique pour analyser les signifiants culturels qui finissent par former des récits hégémoniques. J'en viens aussi à me demander ce qu'une lecture d'œuvres de grande diffusion de notre époque (sans juger de leur qualité esthétique à proprement parler) nous indiquerait sur la manière dont l'identité québécoise se pense. Juste y penser me déprime un peu.

17 Julien Lefort-Favreau, « Une mésaventure intellectuelle », *Liberté*, n° 311, printemps 2016, p. 58-59; Dominique Garand, *Un Québec polémique. Éthique de la discussion dans les débats publics*, avec la participation de Philippe Archambault et Laurence Daigneault-Desrosiers, Montréal, Hurtubise, coll. « Cahiers du Québec. Communications/Littérature », 2014, 450 p.

18 Pierre Nepveu, *Géographies du pays proche. Poète et citoyen dans un Québec pluriel*, Montréal, Boréal, coll. « Papiers collés », 2022, 249 p.

ROMAN

Fragments, bivalves et confinement

+ + +

PIERRE-OLIVIER BOUCHARD
Memorial University of Newfoundland

Voilà trois livres bien mal assortis. *Les grands espaces*, d'Annie Perreault (Alto), *Tout est Ori*, de Paul Serge Forest (VLB) et *Femme forêt*, d'Anaïs Barbeau-Lavalette (Marchand de feuilles) ne partagent peut-être que leur appellation générique. Disposés en recueil, ils formeraient un excellent point de départ pour un panorama des différents possibles romanesques de la littérature québécoise contemporaine. Faut-il absolument leur trouver des points communs? Établir entre eux des recoupements qui ne pourraient qu'être superficiels? Comme le laisse entendre le titre décousu de cette chronique, je ne m'y risquerai pas et plongerai plutôt dans le vif du sujet. Qui sait, quelque chose surgira peut-être en cours de route.

+

*Les grands espaces*¹ combine différents fils narratifs lâchement reliés entre eux. Le texte s'ouvre sur le récit d'une rencontre entre une femme nommée Anna et un ermite, surnommé l'Ours. Anna veut traverser le lac Baïkal, mais semble mal équipée pour le faire. L'Ours se remet pour sa part d'un chagrin d'amitié, isolé dans sa cabane. On découvre ensuite une narratrice-écrivaine qui réfléchit à sa vie et à sa pratique, notamment à travers le prisme de sa relation avec la Russie. Un peu plus loin, on retrouve Anna, plus jeune, qui fait la rencontre de Gaby, une jeune femme au charisme irrésistible qui partage sa cabine à bord du Transsibérien. Leur relation est passionnée, mais se dégrade brutalement après un incident. Vient ensuite Eleonore, la tante de Gaby, amoureuse du cosmonaute russe Youri Gagarine et lobotomisée au début des années 1960. Le récit de sa vie constitue un voyage dans le temps et l'espace vers cet âge d'or mythique de la Californie, mais est aussi prétexte à un portrait de Walter Freeman, l'inventeur de cette horrible opération consistant à insérer un pic à glace dans le cerveau des patients en passant à travers leur globe oculaire. À un certain point, on trouve, intercalés entre ces différentes trames narratives, des témoignages dans lesquels des individus relatent le plus grand froid qu'ils aient vécu. Le récit se termine alors que la narratrice s'apprête à courir un

1 Annie Perreault, *Les grands espaces*, Québec, Alto, 2021, 240 p.

marathon d'hiver sur le lac Baïkal, créant un effet de miroir avec l'entreprise désespérée d'Anna qui, dès le début du livre, entreprenait justement de traverser le lac en pleine tempête.

La quatrième de couverture parle d'un « roman polyphonique », mais il faut avouer que le genre romanesque est poussé ici à son extrême limite, dans la mesure où la cohérence entre les différents récits repose presque uniquement sur les thématiques abordées (l'amitié et les relations interpersonnelles, le froid) et sur les effets d'écho (la Russie revient partout, un peu comme le lac Baïkal, tandis que le personnage d'Anna apparaît à diverses époques de sa vie). L'ensemble est divisé en grandes sections nommées selon les points cardinaux, elles-mêmes divisées en plus petites sections adoptant le point de vue des différents personnages.

Perreault ne cherche pas à tout expliquer ni à tout dire et c'est là une force du texte. Il en découle une esthétique minimaliste reposant sur l'évocation et la retenue, où l'esquisse vaut plus que le résultat final. En témoigne ce passage dans lequel la narratrice s'interroge sur l'attitude à adopter quant à l'arme à feu qu'elle a décidé d'inclure dans le décor d'une scène :

Je tourne autour de cette carabine fixée au mur d'une cabane sibérienne. Je ne sais pas encore ce que je vais en faire, mais je la plante dans le décor. Une obsession parmi d'autres. Elle est là à cause d'un drame familial, une histoire qui plane sur ma famille. (55)

Puis, citant Tchekhov (« Si dans le premier acte vous indiquez qu'un fusil est accroché au mur, alors il doit absolument être utilisé quelque part »), la narratrice va plus loin :

Je pense au fusil de Tchekhov. Je pense à la carabine dans la cabane de l'Ours. Je pense à mon impudeur pudique. On me reprochera peut-être d'écrire des livres où j'ouvre plein de portes et n'en ferme aucune, où des fusils de chasse accrochés aux murs plombent l'ambiance. [...] S'enfermer dans des impératifs, un réel où tout s'explique, où les fils se croisent en une trame lisse reliée point par point comme ces images *connect-the-dots* qu'on devine d'avance : pas chez moi. (62-63)

Est-il besoin de préciser que l'auteure s'accorde une grande liberté dans la construction de son récit, écrivant, selon ses propres termes, « à l'instinct » (63) ? Il n'est pas surprenant qu'un roman contemporain se libère des contraintes liées à la cohérence de l'intrigue, mais la démarche de Perreault n'est pas militante. Pas question ici de déconstruire le genre romanesque ni d'en faire le procès. Pas question non plus de proposer une réflexion théorique sur l'écriture ou sur la place de la fiction dans notre rapport au monde. Ceux qui veulent lire une œuvre engagée devront aller voir ailleurs. Perreault ne livre pas les résultats d'une recherche, pas plus qu'elle n'argumente pour défendre une vision de la littérature. Les personnages monologuent sans justification. Ils poursuivent des quêtes impossibles. C'est comme ça, tout simplement. Rien ne justifie que le lac Baïkal s'exprime en son propre nom (« J'englobe tout. Je suis les algues et les poissons, je suis les douces ridules sous le vent d'été, la violence de la débâcle au printemps » [16]), si ce n'est

cette liberté que s'accorde la romancière. Rien d'autre ne permet non plus d'expliquer que des voix étrangères à l'intrigue se mêlent au propos pour raconter leur expérience du froid.

À certains égards, la lecture des *Grands espaces* peut déconcerter, décevoir même. On aimerait parfois avoir quelque chose de plus à se mettre sous la dent. Mais en s'autorisant une écriture libre et instinctive, Perreault se donne les moyens de créer de l'extraordinaire, voire du merveilleux, non pas au sens de surnaturel – encore que l'imaginaire russe aurait offert de belles perspectives à cet égard, et je suis presque déçu qu'il n'ait pas été davantage exploité, maintenant que j'y pense –, mais dans une perspective artistique, c'est-à-dire en créant des scènes qui n'auraient pas de sens dans le monde ordinaire, des scènes qui ne peuvent exister qu'à l'intérieur d'œuvres d'art. Traverser de son plein gré le lac Baïkal à pied en plein hiver au péril de sa vie est invraisemblable, ou du moins le serait dans le monde réel, tout comme dans un texte plus prompt à justifier les actions de ses personnages. Ici, aucune importance. Une fois la situation posée, il ne reste plus qu'à en apprécier... la poésie ? L'étrangeté ? Honnêtement, je ne sais pas, mais tout cela ne mine pas le propos du texte qui vaut certainement plus pour les thématiques qu'il explore – lesquelles n'ont rien de fantastique ou d'extraordinaire, bien au contraire – que pour les faits qu'il raconte. J'en prends à témoin cette déclaration d'amour que le personnage d'Eleonore, adolescente, adresse à Youri Gagarine à la veille de sa lobotomie, alors qu'elle ne l'a jamais rencontré :

Me voilà sur une chaise dure et froide, Youri. Je voudrais te parler, te dire tout ce que j'ai voulu pour nous deux. Je comprends aujourd'hui que rien ne se passera comme je l'avais planifié. Tes lèvres me demeureront à jamais étrangères, je ne t'offrirai pas ma nudité, tu n'applaudiras pas ta belle Californienne qui fend les vagues, tu ne m'appelleras pas ta sirène, ta tornade. [...] Quand il avancera son instrument vers ma tête, je franchirai en pensée des kilomètres et des océans pour me blottir contre toi, tu me verras forte et droite, digne de ton amour, prête au sacrifice. Je regrette seulement de ne pas avoir eu l'audace de m'enfuir. (138-139)

Parler du réel sans s'encombrer du réel. L'aborder en oblique, sans préambule et sans lieux communs, en allant (presque) droit au but. C'est peut-être ce que *Les grands espaces* arrive à faire de mieux. Mais de tels passages sont peu nombreux et le texte en souffre par moments. À l'image des vastes étendues blanches, glacées et désertes qu'il évoque, le roman est parfois insaturé.

+

*Tout est ori*² tient la promesse maximaliste énoncée par son titre : tout, tout, tout y est décrit, expliqué, justifié. Sur le spectre de l'écriture romanesque, Paul Serge Forest se tient à l'extrême opposé de Perreault, au pôle de la surenchère et de la truculence. En refermant le livre, on pourra, selon notre sensibilité, s'émerveiller de

2 Paul Serge Forest, *Tout est ori*, Montréal, VLB éditeur, 2021, 450 p.

l'imagination et de la minutie dont fait preuve l'auteur en détaillant les différentes facettes de son récit ou encore se demander si tout cela en valait vraiment la peine.

Le texte se déroule principalement sur la Côte-Nord, au village de Baie-Trinité, et met en scène les membres de la famille Lelarge, propriétaires des pêcheries du même nom. Le patriarche, Rogatien, meurt, laissant ses trois enfants, Robert, l'aîné, Suzanne, portée vers l'ésotérisme et la philosophie *new age*, et Réginald, dit Saturne, adulescent toxicomane, à la tête de l'entreprise, laquelle vaut plusieurs millions de dollars. La dysfonction de ce trio est sans tarder mise en évidence lorsqu'un mystérieux conglomérat japonais approche les pêcheries Lelarge afin de nouer une relation d'affaires et, ultimement, acheter la compagnie. Robert accepte de faire affaire avec les Japonais, ce qui constitue l'élément déclencheur d'une intrigue louvoyante et touffue, à mi-chemin entre le polar et le roman régionaliste. Il appert en effet rapidement que les activités du conglomérat sont louches. Robert et Saturne sont par exemple témoins de la disparition d'une masseuse lors d'un voyage d'affaires à Tokyo. Des disparitions similaires surviendront à Baie-Trinité peu après l'arrivée du représentant du conglomérat venu superviser les opérations, Mori. Réservé et évasif, ce dernier se révèle au moins aussi louche que la compagnie qu'il est censé représenter, notamment lorsqu'il effectue des prélèvements dans l'eau du fleuve ou qu'il déambule avec une petite mallette noire qui intrigue tous ceux qui l'aperçoivent.

La présence de cet étranger s'avère difficile à tolérer pour les habitants de Baie-Trinité, et surtout pour Robert, puisque l'une de ses filles, Laurie, développe une relation ambiguë avec le nouveau venu. Cette relation est l'une des trames principales du récit et soulève quelques questions, dans la mesure où elle est prétexte à la représentation de la sexualité troublante du personnage de Laurie, âgée de 17 ans. Entre autres choses, cette dernière se masturbe régulièrement sur la plage en lisant John Irving ou Kundera, et fait preuve d'un enthousiasme surprenant pour le sperme que Mori lui offre régulièrement dans des coquillages non sollicités. Certes, tout cela est lié à l'intrigue, mais dans le contexte de cette œuvre plutôt réaliste, les fantasmes de ce personnage, par ailleurs tout à fait équilibré dans les autres aspects de sa vie, détonnent.

Peu après l'arrivée de Mori, une large part de la population de Baie-Trinité ainsi que des visiteurs de marque sont intoxiqués au cours d'une soirée dans un restaurant ouvert par Saturne. Goyette, un inspecteur du gouvernement qui connaît bien la région, est alors chargé d'enquêter sur les causes de cet empoisonnement collectif. Outrepassant largement le mandat qui lui est confié, Goyette finit surtout par s'intéresser aux activités de Mori et découvre que ce dernier utilise des fruits de mer afin de créer une nouvelle couleur, l'ori. Le processus est toutefois particulier : il s'agit de faire passer la conscience humaine à travers des bivalves, ce qui comporte des effets secondaires importants expliquant les intoxications et les disparitions au village. Après cette découverte, au terme du récit, on apprendra avec Goyette que les moindres détails de l'intrigue avaient un sens qui n'attendait que d'être révélé. *Connect-the-dots*, comme on dit.

Ce résumé est imparfait et le texte s'avère beaucoup plus foisonnant que ne le laissent croire les quelques lignes ci-dessus. Ce sont avant tout les personnages qui donnent au texte son relief. Dans la plus pure tradition du roman réaliste, leurs

histoires personnelles sont détaillées et contribuent à représenter des types contrastants – les patrons d'entreprise, les pêcheurs, les fonctionnaires –, sur lesquels l'auteur ne porte pas toujours un regard tendre. On peut noter également que la langue colorée des protagonistes est le moyen privilégié pour représenter la région de la Côte-Nord. La prononciation particulière des habitants de Baie-Trinité est à l'honneur – Serge devient « Sar'h » et J-P devient « Djipi » –, tandis que les dialogues font la belle part aux expressions locales :

— Tu me croiras jamais, Sar'h. Ton frère. Il est arsoudu.

— Arsoudu !?

Un long silence a fait craindre la syncope redoutée.

— Oui, oui, arsoudu, a-t-il fallu répéter.

— Quand ça ?

— C'te nuitte.

— Le tabarnac ! (279)

J'ai écrit que le style de Forest est truculent, et cela s'avère particulièrement dans les descriptions du corps humain. Une bonne part des quelque trois cent vingt pages du roman est en effet dédiée aux différents fluides, aux sécrétions et aux déjections que notre organisme est en mesure de produire, volontairement ou non. On peut penser à la scène de diarrhée collective sur la plage après une intoxication aux fruits de mer – « La baie de la rivière Trinité devenait une fosse d'aisances à ciel ouvert où le sous-vêtement griffé se portait de préférence autour des chevilles » (115) –, à l'habitude malaisante de Mori qui éjacule dans des coquillages avant de les offrir à Laurie – « l'intérieur [de la coquille] était plein de sperme. Elle l'a fait rouler entre ses doigts, longuement, pour en explorer la texture [...] » (168) –, à la découverte de deux cadavres en putréfaction dans l'une des maisons du village – « On voyait [...] la graisse en bulles jaunes de son abdomen. Plus épaisse que le sang rouge, une substance brun noir [...] devait être des selles pas encore formées » (386) –, ou encore à de petites digressions qui ne semblent avoir d'autre raison d'être que de ponctuer le récit ou de créer un effet de réel, comme dirait Barthes – « Elle restait réelle et le mouvement des étrons dans l'eau de toilette ne manquait jamais de lui rappeler la réalité » (308). Certaines de ces descriptions semblent gratuites, mais d'autres finissent par jouer un rôle important dans l'intrigue. Un filon qui traverse l'ensemble du récit est celui du sperme irregardable de certains personnages drogués à l'ontotoxine, un sous-produit de la fabrication de l'ori créant une forte dépendance et absorbé par les glandes sexuelles. Tout comme l'épisode de diarrhée collective, il s'agit d'un élément qui permet plus tard au personnage de Goyette de résoudre le mystère de l'ori et qui explique aussi, puisqu'il le faut, les nombreuses scènes d'éjaculation en public.

La présence de l'ori au cœur de ce roman riche en descriptions et en digressions est antithétique, puisque cette couleur s'avère impossible à décrire : « La couleur était inédite et aussi primaire que le rouge, le bleu et le jaune. Et comme de fait, on s'y faisait rapidement. Une fois le choc initial passé, la couleur s'imposait comme une évidence. » (188) C'est une heureuse trouvaille, du genre qui fait un peu mal à la tête, comme réfléchir au fait que l'Univers est infini. Essayer de se représenter en pensée

une couleur complètement inédite confine aux limites du cerveau, mais illustre tout à fait la capacité du littéraire à faire exister l'impossible. Il est dès lors d'autant plus surprenant que l'auteur s'affaire, dans la dernière partie du texte, à expliquer avec précision les tenants et les aboutissants de la création de l'ori, et les raisons de son existence. Pourquoi célébrer ainsi le pouvoir de l'imagination et les possibilités du littéraire, si ce n'est que pour tenter de les rationaliser par la suite ?

+

*Femme forêt*³ d'Anaïs Barbeau-Lavalette est à la fois une œuvre personnelle et un témoignage des premiers mois de la pandémie. La prémisse est simple : fuyant la ville, Barbeau-Lavalette et son « clan », composé de sa famille, mais aussi d'un couple d'amis, partent s'isoler dans une maison de campagne surnommée la Maison Bleue. En réalité toutefois, bien peu de scènes se déroulent à l'intérieur. La nature est le décor, mais aussi la vedette du texte : sa beauté, sa brutalité et son pouvoir guérisseur sont évoqués presque à chaque page. Loin d'une chronique quotidienne ou d'un huis clos, le texte se compose de petites scènes qui relatent les promenades de la narratrice, ses rencontres avec les voisins, les jeux des enfants dans la forêt, ou qui vont parfois puiser dans les souvenirs d'enfance et d'adolescence de l'auteure. Il n'y a donc pas de récit à proprement parler, mais plutôt *des* récits qui se déploient simultanément.

À plusieurs égards, *Femme forêt* se lit comme l'envers de *La femme qui fuit*⁴. Paru en 2015, ce roman s'intéressait à la grand-mère maternelle de l'auteure, Suzanne Meloche, une peintre et une poète proche des automatistes ayant abandonné ses deux enfants. Dans *Femme forêt*, Barbeau-Lavalette explore plutôt sa relation avec ses grands-parents paternels, Boubou et Jacquot, qui vivent dans un HLM du grand Paris. Loin de l'image déprimante que ce terme de HLM peut évoquer, le logement de Boubou et Jacquot représente pour l'auteure un lieu de mémoire réconfortant qu'elle évoque avec tendresse :

Mais pour moi, la France, la vraie, c'est au sixième étage du HLM d'Ivry-sur-Seine qu'elle se trouve. De l'autre côté du cimetière, assise en jaquette Mickey Mouse, blottie entre mes grands-parents.

Boubou et Jacquot sont la plus belle escale du monde, l'alcôve parisienne de mon adolescence où je fume des cigarettes roulées Amsterdamer par la fenêtre en regardant la lune, subjuguée par toute la vie qui me reste. (35)

Le regard posé sur les grands-parents paternels est bienveillant, mais on sent bien que tout n'est pas rose à Ivry-sur-Seine : Boubou boit et Jacquot finira par se suicider. Il ne faut pas s'en surprendre, puisque *Femme forêt* peut se lire comme un recueil de portraits en miniature dans lesquels le drame n'est jamais bien loin. C'est par exemple Jeanne d'Arc Morency, dont la pierre tombale est trouvée par hasard par les

3 Anaïs Barbeau-Lavalette, *Femme forêt*, Montréal, Marchand de feuilles, 2021, 292 p.

4 Anaïs Barbeau-Lavalette, *La femme qui fuit*, Montréal, Marchand de feuilles, 2015, 378 p.

enfants jouant dans la forêt, Petit B, qui aide son frère à se suicider, Clark Kent (c'est son vrai nom), le déneigeur qui est tombé dans sa fendeuse à bois, et ainsi de suite. Ces histoires servent de prismes à travers lesquels sont diffractés les thèmes abordés dans le roman – le rapport à la nature, à la mort, au deuil, à l'enfance.

L'enquête menée par Barbeau-Lavalette dans *La femme qui fuit* laissait voir une femme ne pouvant pas tenir en place : on retrouvait ainsi Meloche à Montréal, à New York, en Europe et en Gaspésie. *Femme forêt*, au contraire, est un roman du confinement et de l'immobilité :

Je ne peux pas me plaindre. Mais j'étouffe.
Et la honte d'étouffer m'étouffe davantage.
Trop-plein d'humains sur le même plancher.
Notre temps est calculé, nos vivres sont calculés, nos jours sont calculés, nos paroles
sont calculées, nos mouvements sont calculés.
Je ne peux même pas me le dire à moi, que j'étouffe. (136)

C'est aussi un roman plus méditatif invitant à l'émerveillement. Ne pouvant aller nulle part, la narratrice du texte porte son regard vers son environnement immédiat qu'elle décrit sans emphase, dans des phrases courtes et déclaratives. Il en découle un rythme et une poésie qui insufflent un surcroît de sens aux objets décrits. Comme Francis Ponge, dont l'œuvre est évoquée dans le roman, Barbeau-Lavalette prend le parti des choses : sous sa plume, les brindilles, les aiguilles, les brins d'herbe ramassés par les enfants apparaissent comme autant de petits jardins zen, et les fleurs poussent tels des miracles à travers les trottoirs. Les animaux – souris, truites, serpents, écureuils – sont si charmants qu'ils semblent presque sortis d'un des films de Disney que regarde le clan isolé dans sa maison de campagne, sauf lorsqu'ils meurent, décapités comme Gourmande la poule, dont les ailes ont été arrachées par un animal sauvage, ou pris dans des trappes comme les souris qui infestent la Maison Bleue.

À bien y penser, le regard cru posé sur la nature est sans doute le point sur lequel les romans de Perreault, de Forest et de Barbeau-Lavalette sont le plus proches. Le froid violent chez la première, les fruits de mer toxiques chez le second, et la mort omniprésente chez la troisième sont loin d'offrir une vision romantique ou idéalisée du monde naturel. Il s'agit d'une tendance marquée dans la littérature contemporaine, et en ce sens, les trois œuvres sont bien de leur temps. Mais le parallèle s'arrête là.

QUEER

Quand la *queeritude* précède le *queer*

+ + +

CORRIE SCOTT

Université d'Ottawa

À l'aune du chemin parcouru par les études *queer* québécoises ces dernières années, on constate un développement assez considérable. À mesure que se multiplie le nombre d'articles et de livres, de mémoires et de thèses qui abordent des sujets *queer* dans un contexte québécois, la diversité s'accroît même si le champ des études *queer* demeure émergent, surtout en contexte francophone¹. La modeste production du côté francophone s'explique peut-être par le cheminement « particulièrement long et ardu² » des théories *queer* dans les milieux féministes franco-québécois. Malgré tout, aujourd'hui, nous avons à portée de main plusieurs textes qui retracent certaines trajectoires des discours *queer* québécois, et dans cette chronique, je me hasarderai à quelques remarques sur ces filiations pour tenter de répondre à cette question : qu'y a-t-il de *queer* dans les études *queer* actuelles au Québec³ ?

Dans le livre *One-Dimensional Queer*, Roderick A. Ferguson problématise la façon d'imaginer les origines de la théorie *queer* comme étant unidimensionnelles :

Pendant très longtemps, nous avons cru que la libération *queer* était apparue comme un événement à problème unique qui concernait simplement la sexualité. Par conséquent, nous nous sommes dit que la politique *queer* en était venue aux questions de race, de colonisation, d'incarcération et de capitalisme plus tard dans son développement⁴.

- 1 Isabelle Boisclair, Pierre-Luc Landry et Guillaume Poirier Girard (dir.), « Avant-propos. La pensée queer », *QuébeQueer. Le queer dans les productions littéraires, artistiques et médiatiques québécoises*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, coll. « Nouvelles études québécoises », 2020, p. 12.
- 2 Geneviève Pagé, « La lente intégration du queer au féminisme québécois francophone : douze ans de résistance et le rôle de passeur des Panthères roses », *Canadian Journal of Political Science/Revue canadienne de science politique*, vol. L, n° 2, juin 2017, p. 535.
- 3 Clin d'œil au célèbre numéro de la revue *Social Text* intitulé « What's Queer about Queer Studies Now? » (*Social Text*, vol. XXIII, n°s 3-4, automne-hiver 2005).
- 4 « For the longest time we have believed that queer liberation arose as a single-issue event that was simply about sexuality. Hence, we have told ourselves that queer politics came to issues of race, colonization, incarceration, and capitalism later in its development. » Roderick A. Ferguson, *One-Dimensional Queer*, Cambridge, Polity Press, 2019, p. 6. Toutes les traductions sont les miennes.

Le livre de Ferguson raconte «une autre histoire, dans laquelle une multitude de préoccupations multidimensionnelles étaient là dès le début, mais ont été occultées par la suite⁵». Dans la même veine, le champ *queer* américain est sans doute encore trop guidé par ce que David Eng et Jasbir Puar appellent une politique de localisation «non marquée» et «non interrogée» qui rend opaques les conditions matérielles de sa production. Selon Eng et Puar

les études *queer* sont devenues une forme particulière d'études régionales américaines – forme dont la prémisse tacite est l'exceptionnalisme américain, son économie politique et sa culture populaire; il est nécessaire d'élargir nos archives *queer* pour considérer les expériences historiques en dehors du Nord global, écrites dans des langues autres que l'anglais⁶.

Dans un contexte québécois, on est peut-être tenté de se féliciter de produire des travaux *queer* dans une langue autre que l'anglais, mais il me semble néanmoins important de réfléchir à la manière dont le *queer* au Québec mobilise à son tour une politique d'exceptionnalisme et de localisation non marquée et non interrogée. Quelles communautés, et quels processus de relationnalité et de sociabilité sont exclus de ce qu'on appelle le champ *queer* dans le contexte du Québec? Quelles archives sont rendues lisibles, crédibles et, en effet, importantes sous l'étiquette *queer*? Quelles sont les formes reconnaissables de blessures et d'attachements sexuels qui animent la résistance *queer*? Et qu'est-ce qui est laissé de côté? Ma tentative de réponse non exhaustive à ces questions est divisée en trois parties, chacune ancrée dans un discours différent. D'abord, je pose un regard rétrospectif sur l'homophobie du projet nationaliste, pour ensuite m'attarder sur ce que j'appelle le *coming out queer* du Québec et le discours homonational qui lui est propre. En conclusion, je présenterai plusieurs penseurs *queer* qui revendiquent des attaches et des filiations autres que le sujet national blanc. Pour répondre à ces questions qui portent sur le ici et maintenant, je commence par un bref retour en arrière qui nous permettra de situer le *queer* dans le contexte québécois.

WHO'S YOUR DADDY?

Tout d'abord, il me semble important de reconnaître ce que Robert Schwartzwald appelle «la résilience tragique des figures homophobes⁷» dans les productions

5 «This book tells a different story, one in which a multidimensional host of concerns were there from the very beginning only to be excised later on.» Ibid.

6 «Queer studies has become its own particular form of US area studies—one that takes American exceptionalism, its political economy and popular culture, as its unspoken premise—it is necessary to expand our queer archive to consider historical experiences outside the global North written in languages other than English.» David L. Eng et Jasbir K. Puar, «Introduction: Left of Queer», *Social Text*, vol. XXXVIII, n° 4, décembre 2020, p. 4.

7 «[T]he tragic resiliency of homophobic tropes and their consequences», Robert Schwartzwald, «Fear of Federasty: Québec's Inverted Fictions», Hortense J. Spillers (dir.), *Comparative American Identities: Race, Sex, and Nationality in the Modern Text*, New York, Routledge, 1991, p. 176.

culturelles québécoises. Je pense par exemple à son texte « Fear of Federasty: Québec's Inverted Fictions », dans lequel il recense et analyse avec précision l'homophobie du projet nationaliste québécois. Schwartzwald pointe les figures homophobes qui accompagnent le discours de libération nationale, dans lequel les traîtres à la cause de la révolution sont dépeints, de façon négative et répétée, comme étant des hommes passifs⁸. Les prêtres correspondent aux « faux pères » et remplissent « des devoirs de femme dans leurs relations avec le Canada anglophone, [ce sont] des fils efféminés, des hommes ratés, des hommes en jupes », ce qui mène Schwartzwald à conclure que « l'anticléricalisme allait de pair avec l'homophobie⁹ ». Le portrait est celui d'un peuple sans « vrais » hommes, sans « vrais » pères, d'une nation d'« orphelins anxieux » qui manque de « maturité phallo-nationale¹⁰ ».

Pourtant, à mon avis, il faudrait s'attarder plus longuement sur certains aspects du discours nationaliste que Schwartzwald survole assez rapidement. Pensons à Johanne, par exemple, la fameuse amante de Claude dans *À tout prendre*, une femme noire sans nom de famille, qui, selon Schwartzwald, est disqualifiée du discours nationaliste en raison de son origine haïtienne. Étrangère, « elle ne peut que représenter la fuite de l'homme québécois devant son obligation de conquérir et de posséder son propre territoire¹¹ ». Ou encore à la panique homosexuelle qui alimente l'écriture de Hubert Aquin, lequel, dans un essai publié en 1988, a lâché un commentaire homophobe contre les arts du spectacle, les qualifiant de « forme d'expression culturelle appropriée pour les esclaves précisément en raison de son caractère imitatif et répétitif¹² ». Schwartzwald propose également que les anciennes générations, pour contourner leur angoisse d'abandon, ont essayé de se faire passer pour ce qu'il appelle des « nobles primitifs », prêts à se lancer dans un projet de (re)naissance¹³. Ces références à un personnage noir, à l'esclavagisme et aux stéréotypes autochtones font preuve d'un malaise non seulement sexuel, mais racial également.

LE COMING OUT QUEER (ET HOMONATIONAL) DU QUÉBEC

Malgré l'inventaire qu'il dresse de l'homophobie quasi ambiante entourant le projet nationaliste, Schwartzwald avance que « le Québec est, selon toutes les normes traditionnelles, une société particulièrement non homophobe¹⁴ », lui qui a été

8 Ibid., p. 179.

9 « [F]alse fathers, performing womanly duties in their relationship with Anglo-Canada, effeminizing sons, failed men, men in skirts », Ibid., p. 185.

10 « [A]nxious orphans », « Phallo-national maturity », Ibid., p. 180.

11 « [S]he can only represent the flight of the Québécois man before his obligation to conquer and possess his own territory », Ibid., p. 183 ; Schwartzwald souligne. Pour une discussion plus détaillée concernant le personnage de Johanne, voir Gregorio Pablo Rodríguez-Arbolay, « Black Bodies, Queer Desires : Québécois National Anxieties of Race and Sexuality in Claude Jutra's *À tout prendre* (1963) », *Jump Cut : A Review of Contemporary Media*, n° 58, printemps 2018, en ligne : <https://ejumpcut.org/archive/jc58.2018/Rodriguez-ATP-race-sex/index.html> (page consultée le 26 août 2022).

12 Robert Schwartzwald, « Fear of Federasty: Québec's Inverted Fictions », p. 186.

13 « [N]oble primitives », Ibid., p. 188.

14 « Québec is, by any conventional standards, a very non-homophobic society », Ibid., p. 180.

«la première juridiction en Amérique du Nord à adopter une législation condamnant la discrimination fondée sur l'orientation sexuelle¹⁵». La visibilité des préoccupations LGBT au début des années 1970 a sans doute inspiré certains auteurs de l'époque¹⁶. On pense assurément aussi aux hommes comme Pierre Vallières et Pierre Bourgault, pères gais et blancs de la pensée souverainiste. Mais quelle est la fonction de la normalisation des personnes LGBTQ+ dans la famille souverainiste qui trouve son souffle au Québec, surtout avec le mariage gai et l'homoparentalité? L'homonationalisme, concept *queer* de Jasbir Puar, nous permet de penser l'instrumentalisation des enjeux LGBTQ+ au sein de rapports de pouvoir afin d'exclure et de stigmatiser des minorités racisées, et plus particulièrement les musulmans. Dans le contexte québécois, un discours homonationaliste s'élève des débats sur la laïcité et se perpétue par exemple à travers les médias gais, ou l'islam apparaît intrinsèquement lié à l'homophobie, selon les recherches doctorales d'Olivier Roy¹⁷. Comme l'explique la sociologue Leila Benhadjoudja, «le jeu discursif orientaliste est à l'œuvre dans la construction du "soi" national, garant de l'égalité de genre et des sexualités, vis-à-vis d'un autre, étranger (musulman), et sexuellement pervers et oppressif¹⁸».

En se penchant sur le film C.R.A.Z.Y. de Jean-Marc Vallée (2005), Chantal Nadeau réfléchit elle aussi aux «liens intimes entre nationalisme et homosexualité», ou à ce qu'elle appelle «la proximité de l'espace public homosexuel et du nationalisme souverainiste¹⁹». Selon Nadeau, «il n'y a pas d'exclus en termes de droits, mais que des retardataires. Il n'y a pas d'exclus en soit [sic], que des exclus inclus²⁰». Ce qui fascine Nadeau «dans cette course effrénée à la reconnaissance de la famille *queer*, c'est d'ailleurs ça: une obsession presque pathologique de se dire même²¹», et d'être incorporé dans la famille souverainiste. Et pareillement, dans son compte rendu de *Moi aussi, j'aime les hommes*, Pierre-Luc Landry tâche d'être critique à l'égard

15 «[T]he first state jurisdiction in North America to adopt anti-discrimination legislation on grounds of sexual orientation», *Ibid.*, p. 180.

16 Par exemple Victor-Lévy Beaulieu, selon l'analyse que fait Bruno Laprade du roman *Oh Miami Miami Miami* (1973): Bruno Laprade, «La libération par le sexe. L'homosexualité dans *Race de monde* et *Oh Miami Miami Miami*», Isabelle Boisclair et Jacques Pelletier (dir.), *Victor-Lévy Beaulieu, le sexe et le genre*, Montréal, Nota bene, coll. «Cahiers Victor-Lévy Beaulieu», 2014, p. 163-187.

17 Olivier Roy, «The Colour of Gayness: Representations of Queers of Colour in Québec's Gay Media», *Sexualities*, vol. XV, n° 2, mars 2012, p. 175-190. Je pense aussi aux recherches de Valérie Lapointe et Luc Turgeon («Diversités sexuelles et construction nationale: une exploration des frontières de l'homonationalisme au Québec», *Canadian Journal of Political Science/Revue canadienne de science politique*, vol. LIV, n° 2, juin 2021, p. 397-415), de Leila Benhadjoudja («Laïcité narrative et sécularonationalisme au Québec à l'épreuve de la race, du genre et de la sexualité», *Studies in Religion/Sciences religieuses*, vol. XLVI, n° 2, juin 2017, p. 272-291; «Les femmes musulmanes peuvent-elles parler?», *Anthropologie et Sociétés*, vol. XLII, n° 1, 2018, p. 113-133), de Sirma Bilge («... alors que nous, Québécois, nos femmes sont égales à nous et nous les aimons ainsi»: la patrouille des frontières au nom de l'égalité de genre dans une "nation" en quête de souveraineté», *Sociologie et sociétés*, vol. XLII, n° 1, printemps 2010, p. 197-226) et de Chantal Nadeau («C.R.A.Z.Y. Nous/Nu», *Nouvelles Vues*, n° 9, automne 2008, p. 1-15), entre autres.

18 Leila Benhadjoudja, «Laïcité narrative et sécularonationalisme au Québec à l'épreuve de la race, du genre et de la sexualité», p. 278.

19 Chantal Nadeau, «C.R.A.Z.Y. Nous/Nu», p. 2.

20 *Ibid.*, p. 10.

21 *Ibid.*

de l'ouvrage qui recueille la correspondance entretenue par deux hommes gais et blancs, Simon Boulerice et Alain Labonté. L'échange est instigué par Labonté après qu'il a vu les images au journal télévisé de l'assassinat d'un homme homosexuel par des militants de Daesh. Comme l'explique Landry, « [l']ouvrage est pavé de bonnes intentions [...], [t]outefois, cela se fait à travers des lettres infiniment mises en scène et malheureusement teintées par un homonationalisme parfois subtil, parfois évident²² ». Mentionnant que les deux auteurs « se réjouissent d'être nés dans un pays "rassurant" [et] déplorent les décalages "effarants" entre le Moyen-Orient et les pays occidentaux », Landry souligne qu'Alain Labonté

va même jusqu'à déclarer la précellence du Québec sur le reste de la planète en prenant pour exemple la production à l'Opéra de Montréal de la pièce *Les feluettes* de Michel Marc Bouchard, oubliant de préciser au passage les protestations bruyantes de certains abonnés de l'Opéra qui ont refusé de voir une « pièce homosexuelle » sur scène. À Montréal. En 2016²³.

Le sujet gai blanc, tolérant, ouvert d'esprit et libéré, bref « moderne », est inclus dans les coulisses du pouvoir de la nation pour légitimer et renforcer d'autres formes d'exclusion. La sexualité devient la métrique pour évaluer les cultures dites « civilisées » ou « barbares » dont parlent Eng et Puar²⁴, un véhicule du racisme. Si les lois et pratiques homophobes ne peuvent être ni niées ni soutenues, réduire cette violence macropolitique et plurielle à « sa seule dimension culturelle ou religieuse » pour abaisser l'islam (ou quelque religion ou culture que ce soit) à une anti-modernité, c'est, selon l'anthropologue Abdelwahed Mekki-Berrada, « être dans le déni face aux méfaits du capitalisme sauvage transnational et à la non-redistribution des richesses, face à la militarisation croissante du monde et aux guerres qui enrichissent certains et en assassinent d'autres après les avoir rudement appauvris²⁵ ».

TOUJOURS ET DÉJÀ QUEER

Pourtant, nous avons de multiples exemples d'écrits *queer* qui revendiquent des attaches autres que la nation et le sujet blancs. Je pense par exemple à *Hosanna* de Michel Tremblay, où le personnage principal ne parvient pas à se situer par rapport aux deux pôles du système binaire du genre, pas plus, selon Elaine Pigeon, que par rapport à la nation²⁶. Or, cette « absence complète de pouvoir constitue », comme

22 Pierre-Luc Landry, « Littérature *queer*. Le refus du ghetto et des regroupements vaseux », *Nuit blanche, magazine littéraire*, n° 147, été 2017, p. 36.

23 *Ibid.*

24 David L. Eng et Jasbir K. Puar, « Introduction: Left of Queer », p. 7.

25 Abdelwahed Mekki-Berrada, « Présentation. Femmes et subjectivations musulmanes: prolégomènes », *Anthropologie et Sociétés*, vol. XLII, n° 1, 2018, p. 28, qui renvoie alors à l'ouvrage de Lila Abu-Lughod, *Do Muslim Women Need Saving?*, Cambridge, Harvard University Press, 2013, 336 p.

26 Elaine Pigeon, « *Hosanna*! Michel Tremblay's Queering of National Identity », Terry Goldie (dir.), *In a Queer Country: Gay and Lesbian Studies in the Canadian Context*, Vancouver, Arsenal Pulp Press, 2001, p. 46.

l'écrit à bon droit Jorge Calderón, « sa plus grande force²⁷ ». Je pense aussi à « Une histoire de *blackface* » de Marilou Craft, qui s'interroge : « [L]a colère noire est-elle une prise de position *queer*²⁸ ? » Ses recherches concernant le racisme systémique présent dans le milieu théâtral québécois l'amènent à conclure que « si le théâtre est raciste, c'est que nous le sommes aussi. L'admettre, c'est adopter une posture non seulement antiraciste, mais aussi radicalement *queer*²⁹ ». Et je pense à *Nous sommes un continent* de Karine Rosso et Nicholas Dawson, qui a comme objectif d'amplifier la portée de la pensée de l'écrivaine chicana Gloria Anzaldúa en français³⁰. Dans un entretien récent avec Salvador David Hernandez, Rosso critique la filiation *queer* unilinéaire et le manque d'analyse intersectionnelle :

Anzaldúa m'a aussi fait prendre conscience que le féminisme dans lequel j'évoluais à l'université est encore teinté de colonialisme, puisque j'ai vite constaté que ses apports aux théories *queer*, par exemple, ont été en grande partie effacés de l'historiographie de la pensée *queer* francophone. J'avais déjà observé que les milieux féministes francophones étaient majoritairement blancs et que le concept d'intersectionnalité était souvent vidé de sa dimension raciale, mais les travaux d'Anzaldúa m'ont permis d'étayer les modalités de cet effacement³¹.

Dans *Nous sommes un continent*, Dawson et Rosso proposent « de traverser les continents et les disciplines du savoir afin de décentrer la parole blanche, unilingue [...] qui domine les médias et la culture³² », selon la préface. Le livre a fait l'objet d'un compte rendu dans lequel Dominic Tardif explique que les deux amis, respectivement d'origine chilienne et colombienne, se racontent leur « expérience de la violence d'un monde qui tente de les contraindre à choisir leur camp (le français ou l'espagnol, la fiction ou la théorie) » dans une « correspondance *mestiza* » traversée par la pensée d'Anzaldúa :

Visite des coulisses d'un milieu littéraire au cœur duquel les personnes racisées doivent réclamer le droit de parole, chronique de la naissance d'une amitié généreusement exigeante, éloge d'une démarche intellectuelle préférant le doute et l'introspection aux coups de gueule ; ces lettres à la fois clairvoyantes et digressives possèdent la principale qualité d'un échange épistolaire digne de ce nom : elles auto-risent la vulnérabilité³³.

27 Jorge Calderón, « Hosanna, l'art queer du "flop" », Isabelle Boisclair, Pierre-Luc Landry et Guillaume Poirier Girard (dir.), *QuébeQueer*, p. 288.

28 Marilou Craft, « Une histoire de *blackface* », Isabelle Boisclair, Pierre-Luc Landry et Guillaume Poirier Girard (dir.), *QuébeQueer*, p. 349.

29 *Ibid.*, p. 359.

30 Nicholas Dawson et Karine Rosso, *Nous sommes un continent : correspondance mestiza*, Montréal, Triptyque, coll. « Difforme », 2021, p. 9.

31 Karine Rosso et Salvador David Hernandez, « Enjeux du féminisme transfrontalier et décolonial », *Nouveaux Cahiers du socialisme*, vol. XXVII, hiver 2022, p. 169.

32 Nicholas Dawson et Karine Rosso, *Nous sommes un continent*, p. 8.

33 Dominic Tardif, « *Nous sommes un continent* », *Le Devoir*, 21 juin 2021, en ligne : <https://www.ledevoir.com/lire/611739/nous-sommes-un-continent> (page consultée le 26 août 2022).

La valorisation de l'absence du pouvoir, l'aveu de l'échec de nos institutions racistes, la reconnaissance de l'apport de la vulnérabilité... voilà des thèmes toujours et déjà *queer*.

On pense aussi au texte de Karine Bertrand, « Sexualité autochtone, traditions et liens intergénérationnels³⁴ », paru dans un numéro *queer* de *Quebec Studies*. Bertrand propose plusieurs analyses des courts métrages réalisés par les jeunes Autochtones du Wapikoni mobile, un projet d'intervention socioculturelle fournissant aux jeunes Autochtones les outils et les conditions propices à la réalisation et à la diffusion de courts métrages. Elle réfléchit à la manière dont la réappropriation culturelle et la construction de l'identité sexuelle des jeunes passent par la réduction du fossé intergénérationnel et par l'expression de soi. La sexualité et le genre non binaires sont le propre de beaucoup de cultures des Premières Nations, qui n'obéissent pas systématiquement aux diktats de l'hétéropatriarcat blanc³⁵. Si j'ai analysé ailleurs la façon dont Tomson Highway s'appuie sur la notion de bispiritualité pour créer, dans *Champion et Ooneemeetoo* (1998), des personnages *queer* qui transcendent les constructions binaires sur lesquelles se base la masculinité hégémonique³⁶, aujourd'hui, l'apport de la diversité sexuée et genrée me semble beaucoup plus large que la simple remise en question du genre binaire.

D'abord, on comprend assez rapidement qu'il existe beaucoup de façons d'être *queer* qui dépassent la cohérence linéaire de ce que Gayatri Gopinath appelle « un sujet "gai" pleinement réalisé³⁷ », entendu au sens de « ayant fait son *coming out* », ce qui présuppose « des formations sociales et historiques euroaméricaines³⁸ ». C'est d'ailleurs ce que nous dévoile l'analyse de Bertrand du court métrage *Two Spirit*, réalisé par l'équipe du Wapikoni. Nous y rencontrons un jeune Anishnabe dynamique qui assume en toute sérénité ses préférences sexuelles, que nous suivons dans son quotidien pendant les quelques minutes que dure le documentaire. Alors qu'il est en visite chez un aîné bispirituel, ce dernier lui explique que le phénomène du *coming out* n'a pas lieu d'être parce que, dès un jeune âge, les enfants sont identifiés par leur famille comme étant *two spirit* et reconnus comme tels³⁹, ce qui rend le concept de *coming out* incohérent. Je pense aussi à *As We Have Always Done*, dans lequel l'auteure michi saagiig nishnaabeg Leanne Betasamosake Simpson confie, en parlant des intersections entre les études *queer* et les études autochtones : « J'ai l'impression que mes ancêtres vivaient dans une société où ce que j'appelle *queer*, en particulier en matière d'organisation sociale, était *si normal* que ça ne portait aucun nom⁴⁰. »

34 Karine Bertrand, « Sexualité autochtone, traditions et liens intergénérationnels. Le cinéma comme bâton de parole de la jeunesse autochtone québécoise », *Quebec Studies*, vol. LX, n° 1, 2015, p. 83-104.

35 *Ibid.*, p. 85-86.

36 Corrie Scott, « Cowboys et Indiens. Masculinités, métissage et *queeritude* chez Tomson Highway et Louis Hamelin », *temps zéro*, n° 7, décembre 2013, en ligne : <http://tempszero.contemporain.info/document1108> (page consultée le 26 août 2022).

37 « [A] fully realized "gay" subject ». Gayatri Gopinath, « Nostalgia, Desire, Diaspora: South Asian Sexualities in Motion », Jana Evans Braziel et Anita Mannur (dir.), *Theorizing Diaspora: A Reader*, Malden, Blackwell Publishing, 2003, p. 268.

38 « Euroamerican social and historical formations » *Ibid.*, p. 272.

39 Karine Bertrand, « Sexualité autochtone, traditions et liens intergénérationnels », p. 99.

40 « [M]y sense is that my Ancestors lived in a society where what I know as "queer", particularly in terms of social organization, was so normal it didn't have a name. » Leanne Betasamosake Simpson, *As We Have Always*

Ces exemples révèlent au grand jour la blanchité qui se cache derrière les concepts de placard et de normativité, concepts fortement contestés aujourd’hui par nombre de chercheur·euses noir·es, autochtones et racisé·es.

Finalement, l’idée selon laquelle le Québec fut «la première juridiction en Amérique du Nord» à protéger les droits LGBTQ+ me semble également douteuse sachant que les Premières Nations, pour la plupart, n’avaient pas besoin de lois semblables puisque, dans leurs cultures, la discrimination contre les personnes *queer* était tout simplement impensable. Et contrairement aux stéréotypes qui font des Autochtones des êtres figés dans le passé, les écrivain·es et artistes autochtones sont à l’avant-garde en ce qui concerne les identités genrées et sexuées. « Comme l’eau qui précède la vie⁴¹ », pour emprunter la formule poétique de Billy-Ray Belcourt dans *Cette blessure est un territoire*, les *queeritutes* autochtones précèdent ainsi la violence coloniale, les lois LGBTQ+, et le *queer* lui-même.

Done: Indigenous Freedom through Radical Resistance, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2020, p. 138 ; je souligne.

41 Billy-Ray Belcourt, *Cette blessure est un territoire* [*This Wound is a World*], traduit de l’anglais par Mishka Lavigne, Montréal, Triptyque, coll. « Queer », 2019 [2017], p. 7.

+ + +

LIVRES PARUS

+ + +

RÉSUMÉS

+ + +

ABSTRACTS

+ + +

RESÚMENES

+ + +

BIOBIBLIOGRAPHIES

+ + +

LIVRES PARUS

+ + +

ESSAIS / ÉTUDES

BOUCHARD, Serge, *Le moineau domestique*, Montréal, Boréal, coll. « Boréal compact », 2021, 208 p.

LIVVERNOIS, Jonathan, *Entre deux feux. Parlementarisme et lettres au Québec (1764-1936)*, Montréal, Boréal, 2021, 392 p.

RANNAUD, Adrien, *La révolution du magazine au Québec. Poétique historique de La Revue moderne 1919-1960*, Montréal, Nota Bene, 2021, 315 p.

VIAU, Roland, *Gens du fleuve, gens de l'île. Hochelaga en Laurentie iroquoienne au XVI^e siècle*, Montréal, Boréal, 2021, 346 p.

P O É S I E

BOISCLAIR, Antoine, *Un poème au milieu du bruit*, Montréal, Éditions du Noroît, coll. « Chemin de traverse », 2021, 240 p.

CAYOUE, France, *Doubleur du monde*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 88 p.

COURVILLE, Vanessa, *Les miraculeuses*, Montréal, Éditions du Noroît, coll. « Initiale », 2021, 112 p.

DESAUTELS, Denise, *Disparaître*, œuvres de Sylvie Cotton, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 150 p.

DORION, Hélène, *Mes forêts*, Paris, Éditions Bruno Doucey, coll. « Soleil noir », 2021, 112 p.

FORRSTRÖM, Tua, *Je me suis enfoncée dans la forêt*, Montréal, Éditions du Noroît, coll. « Dialogues », 2021, 64 p.

LANDRY, Gabriel, *L'oreille au mur*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 147 p.

LECLERC, Rachel, *La chambre des saisons*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 178 p.

MAINGUY, Thomas, *L'œil dormant*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 112 p.

MALENFANT, Paul Chanel, *Chambres d'écho*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 147 p.

MORENCY, Pierre, *Chez les deux pieds sans plumes*, Montréal, Boréal, 2021, 104 p.

NEVEU, Chantal, *You*, Saguenay, La Peuplade, 2021, 84 p.

POURBAIX, Joël, *L'intimité nomade*, Montréal, Éditions du Noroît, coll. « Ovale », 2021, 202 p.

QUINN, Nana, *Mauve est un verbe pour ma gorge*, Montréal, Poètes de brousse, 2021, 87 p.

RÉGIMBALD, Diane, *Au plus clair de la lumière*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 88 p.

WATTEYNE, Nathalie, *Le sourire des fantômes*, Montréal, Éditions du Noroît, 2021, 56 p.

FICTION

ASSELIN, Pierre-Marc, *Reliques profanes*, Montréal, Boréal, 2021, 184 p.

BÉRARD, Cassie, *L'Équilibre*, Montréal, La Mèche, 2021, 276 p.

BLAIS, Marie-Claire, *Un cœur habité de mille voix*, Montréal, Boréal, 2021, 288 p.

BOUVIER, Patrick, *Terre d'aucun homme*, Montréal, Fides, 2021, 200 p.

CALVÉ, Mélanie, *Léonie et Victoria*, Montréal, Fides, 2021, 350 p.

DUMONT, Dawn, *Perles de verre*, traduit de l'anglais par Daniel Grenier, Wendake, Éditions Hannenorak, 2021, 372 p.

DURAND-BRAULT, Ginette, *La saison des armes*, Montréal, Éditions Druide, coll. « Reliefs », 2021, 320 p.

FARAH, Alain, *Mille secrets mille dangers*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Série QR », 2021, 512 p.

GUAY-POLIQUEIN, Christian, *Les ombres filantes*, Saguenay, La Peuplade, 2021, 344 p.

KARILA, Juahani, *La pêche au petit brochet*, traduit par Claire

Saint-Germain, Saguenay, La Peuplade, 2021, 440 p.

LABROSSE, Serge, *L'encre sèche et on oublie*, Montréal, Lévesque, coll. « Réverbération », 2021, 104 p.

LAPIERRE-OTIS, Rita, *Territoires habités, territoires imaginés*, Montréal, Fides, 2021, 176 p.

MATHIEU, Éric, *Dans la solitude du terminal 3*, Montréal, La Mèche, 2021, 301 p.

NEPVEU-VILLENEUVE, Maude, *Après Céleste*, Montréal, Éditions de ta mère, 2021, 160 p.

OUMET, Michèle, *L'homme aux chats*, Montréal, Boréal, coll. « Boréal noir », 2021, 288 p.

PLAMONDON, Maxime, *Les oiseaux des temps présents*, Montréal, Tête première, coll. « Tête ailleurs », 2021, 320 p.

RAYMOND, Karine, *Limonade et kimchi*, Montréal, Éditions Druide, coll. « Reliefs », 2021, 440 p.

ROY, Simon, *Fait par un autre*, Montréal, Boréal, coll. « Littérature », 2021, 232 p.

SAGALANE, Charles, *Journal d'un bibliothécaire de survie*, Saguenay, La Peuplade, 2021, 432 p.

SIOUI, Jean, *Yandata/L'éternité au bout de ma rue*, Wendake, Éditions Hannenorak, 2021, 163 p.

TREMBLAY, Francine, *Shinobi*, t. II : *L'initiation du ninja*, Montréal, Fides, 2021, 350 p.

BANDES DESSINÉES / ROMANS GRAPHIQUES

GAUTHIER, Catherine, *Petit carnet de solitude*, Montréal, Station T, 2021, 112 p.

GIRARD, Philippe, *Le starzec, un mois à Cracovie*, Montréal, Nouvelle Adresse, 2021, 128 p.

REVUES

XYZ. La revue de la nouvelle, « Algorithmes : ces calculs qui vous dépassent », n° 147, automne 2021, 104 p.

Moebius : écritures/littérature, « Faut que t'aimes le monde sur la brosse. », n° 170, printemps 2021, 152 p.

DIVERS

BIRON, Michel et François
DUMONT, André Major. *Entretiens*, Montréal, Boréal, coll. « Trajectoires », 2021, 256 p.

RÉSUMÉS

+ + +

DOMINIC ARSENAULT ET PASCALE THÉRIAULT LA SCÉNARISATION DE JEUX VIDÉO AU QUÉBEC

Cet article vise à expliciter les conditions pragmatiques dans lesquelles la scénarisation de jeux vidéo se pratique au Québec, et la réalité des métiers qui lui sont associés. En s'appuyant sur des témoignages recueillis auprès de trois praticiennes qui travaillent à la scénarisation de jeux vidéo dans des studios à Montréal, les auteur·rices décrivent la démarche de création d'un jeu vidéo, les différences entre les entreprises AAA et indépendantes, et les enjeux entourant la scénarisation selon les différents types de projets et leurs ambitions narratives. Sont abordées les différences entre conception narrative (*narrative design*) et écriture (*writing*), ainsi que les formes que prennent les documents scénaristiques pour contribuer à un « scénario » vidéoludique, terme qu'il faut repenser autant que le nom de « scénariste » pour ce médium interactif.

+

KARINE BERTRAND RÉCITS ET SCÉNARIOS AUTOCHTONES AU QUÉBEC : ENTRE RÉSURGENCE ET SURVIVANCE

Cet article cherche à démontrer comment l'écriture du scénario de films fictionnels réalisés par des femmes autochtones/allochtones (Québec, Nunavut) peut être considérée à la fois comme un acte de *résurgence*, donc de régénération socioculturelle (Betasamosake Simpson, 2011), et de *survivance*, c'est-à-dire d'une présence dynamique qui se manifeste entre autres à travers l'approche décolonisante de raconter des histoires (Vizenor, 2008). L'importance d'une écriture scénaristique qui redonne à la femme autochtone la place qui lui revient en tant que pédagogue, conseillère, guérisseuse, entrepreneure, mère et guerrière au sein de sa communauté et à l'extérieur est également mise de l'avant. Enfin, la dimension collective et collaborative d'un processus d'écriture qui engage de plusieurs façons des individus, familles et communautés dans des gestes de souveraineté narrative est mise en lumière, à travers la parole même des cinéastes et le partage de leurs expériences respectives.

+

MARIE-HÉLÈNE NADEAU « PROJET MÉMORIAL ET POSTURES MULTIPLES » :
LE CAS DE MÉMOIRES D'UN PATRIOTE D'AMÉDÉE PAPINEAU

Désormais exhumés des archives par la publication récente de Georges Aubin, les *Mémoires d'Amédée Papineau*, fils aîné du grand Louis-Joseph, proposent un étonnant diptyque : une première partie d'une introspection pleine de charmes, exprimée dans une prose excellente et respectant les codes du genre mémorialiste ; une seconde, impersonnelle, largement historiographique, où la prose laisse place à une retranscription de documents officiels et à des entrées diaristiques en lien avec les rébellions de 1837-1838. De ce projet mémorial se dégagent trois postures que cet article met en lumière : celle du mémorialiste, qui permet d'inscrire le texte dans un genre en formation ; celle du collectionneur, marquée au coin d'un sens de l'observation aiguisé et d'une forte conscience historique se traduisant par l'importance de la conservation ; celle de l'historien, poussant Papineau à répondre aux silences de l'Histoire. Ces trois postures analysées, l'objet de l'œuvre, sa destinée et son caractère curieux deviennent intelligibles et éclairent ainsi l'entreprise narrative de Papineau au soir de sa vie.

+

COLLECTIF OBÈLE « QUELQU'UN EST MORT, PERSONNE EST SUSPECT » :
SCÉNARISER UN PROJET DE RECHERCHE-CRÉATION HYBRIDE
ENTRE LA PARTIE ET LA PERFORMANCE

Comment s'y prend-on pour écrire le scénario d'une performance basée sur un dispositif littéraire et qui doit être interprétée au sein d'un jeu vidéo ? Quels concepts méthodologiques, quelles contraintes liées à des mécaniques de jeu, quels paramètres d'écriture doivent être mis à contribution dans le cadre d'une telle démarche ? Le Collectif Obèle, initiative de recherche-crédation qui a comme ambition de proposer des projets visant l'hybridation de la littérature et du jeu vidéo grâce à des interpolations où du contenu littéraire est inséré dans des environnements vidéoludiques, entreprend de répondre à ces questions dans cet article. En abordant le projet intitulé « Quelqu'un est mort, personne est suspect », campé dans le jeu d'enquête interactif et multijoueur *Among Us*, des membres du Collectif Obèle expliquent les paramètres à considérer et les défis à relever afin de mener à bien l'écriture d'un scénario dans un contexte médiatique particulier.

+

GABRIELLE TREMBLAY ET NEUF AUTEUR-RICES ANONYMISÉ-ES « DIVERSITÉS
SCÉNARISTIQUES » : UNE DISCUSSION CHORALE

La scénarisation est une expérience socioprofessionnelle qui s'inscrit nécessairement dans un contexte de travail soumis à différentes dynamiques de pouvoir et d'oppression, d'inclusion et d'exclusion – tantôt volontaires, tantôt systémiques. À travers une série de fragments d'entretiens réalisés à l'automne 2021, ce texte à dix

têtes investit la question de la « diversité scénaristique » dans le contexte québécois contemporain. Ce faisant, la « discussion chorale » qui se déploie au fil des pages rend compte de préoccupations actuelles et cible des pistes de réflexion peu considérées jusqu'à présent au sein des études scénaristiques au Québec.

ABSTRACTS

translated by Michelle Ariss

+ + +

DOMINIC ARSENAULT ET PASCALE THÉRIAULT LA SCÉNARISATION DE JEUX VIDÉO AU QUÉBEC

(VIDEOGAME SCRIPT WRITING IN QUÉBEC)

This article aims to explain the practical conditions in which video game script writing takes place in Québec, and the reality of the professions associated with it. Building on testimonies gathered from three people who work in Montreal studios writing video game scripts, the authors describe the steps involved in creating a video game, differences between AAA and indie businesses, and the issues around script writing according to the different types of projects and their narrative goals. The differences between *narrative design* and *writing* are examined as well as the forms that scripts take in order to make up a video game “scenario,” a term that, like “scriptwriter,” needs to be reconsidered for this interactive medium.

+

KARINE BERTRAND RÉCITS ET SCÉNARIOS AUTOCHTONES AU QUÉBEC : ENTRE RÉSURGENCE ET SURVIVANCE

(INDIGENOUS STORIES AND SCREENPLAYS IN QUÉBEC: BETWEEN REVIVAL AND SURVIVAL)

This article seeks to demonstrate ways in which writing screenplays for fictional films produced by Indigenous/Non-Indigenous women (Québec, Nunavut) can be considered as an act both of revival, thus of socio-cultural regeneration (Betasamosake Simpson, 2011), and of survival, that is to say of a dynamic presence that is apparent in, among other things, the decolonizing approach to recounting stories (Vizenor, 2008). The significance of writing scripts for films that restore Indigenous women to their rightful roles as educators, counsellors, healers, entrepreneurs, mothers, and advocates within the community and beyond is also emphasized. Finally, the collective and collaborative dimension of a process that engages individuals, families and communities in a number of ways in acts of narrative sovereignty is highlighted through the words, even of the film-makers themselves, and through the sharing of their respective experiences.

+

MARIE-HÉLÈNE NADEAU « PROJET MÉMORIAL ET POSTURES MULTIPLES » :
LE CAS DE MÉMOIRES D'UN PATRIOTE D'AMÉDÉE PAPINEAU
(“MEMOIR PROJECT AND MULTIPLE STANCES”: THE CASE OF AMÉDÉE
PAPINEAU’S MÉMOIRES D'UN PATRIOTE)

Only recently retrieved from the archives and published by Georges Aubin, the memoirs of Amédée Papineau, eldest son of the famous Louis-Joseph, offer a striking diptych: the first part, an introspection full of charm, expressed in excellent prose and respectful of memoir genre codes; the second part, an impersonal, largely historiographical account, in which prose is replaced by a re-transcription of official documents and by diary entries relating to the 1837-1838 rebellions. This article highlights three stances that emerge from this memoir project: that of the memoirist, which allows the text to fall within the framework of a nascent genre; that of the collector, distinguished by a sharp sense of observation and by a powerful historical conscience that becomes apparent through the emphasis on conservation; and that of the historian, pressing Papineau to fill in gaps in History. By analysing these three stances, the purpose of the work, its destiny and its curious nature become intelligible, thereby shedding more light on the aging Papineau’s narrative project.

+

COLLECTIF OBÈLE « QUELQU’UN EST MORT, PERSONNE EST SUSPECT » :
SCÉNARISER UN PROJET DE RECHERCHE-CRÉATION HYBRIDE
ENTRE LA PARTIE ET LA PERFORMANCE
(“SOMEONE IS DEAD, NO-ONE IS SUSPICIOUS.”: SCRIPTING A HYBRID
RESEARCH-CREATION PROJECT BETWEEN THE GAME AND THE
PERFORMANCE)

How does one go about writing the script of a performance that is based on a literary device and that has to be interpreted within a video game? Which methodological concepts, which constraints linked to game mechanics, which writing parameters should be applied in such an approach? In this article, the Collectif Obèle, a research-creation initiative which seeks to propose projects that target the hybridization of literature and video games through interpolations where literary content is inserted into gaming environments, attempts to answer these questions. With the project entitled “Someone is dead, no-one is suspicious,” based on the online interactive multiplayer investigative game *Among Us*, members of Collectif Obèle explain the parameters to be considered and the challenges to be met when attempting to write a successful script in a specific media context.

+

**GABRIELLE TREMBLAY ET NEUF AUTEUR·RICES ANONYMISÉ·ES « DIVERSITÉS
SCÉNARISTIQUES » : UNE DISCUSSION CHORALE
("SCRIPTWRITING VARIATIONS": AN ENSEMBLE DISCUSSION)**

Scriptwriting is a socio-professional act which, by necessity, falls into a working environment that is subject to a number of power, oppression, inclusion and exclusion dynamics—at times deliberate, sometimes systemic. Through a series of excerpts of interviews that took place in the fall of 2021, this collaborative article, written by ten people, investigates the notion of “scriptwriting variations” within the contemporary Québécois context. In so doing, the “ensemble discussion” that unfolds over the pages reflects current concerns and targets ways of thinking that have, until now, received little attention in scriptwriting studies in Québec.

RESÚMENES

traducidos por Miguel Matkovic

+ + +

DOMINIC ARSENAULT ET PASCALE THÉRIAULT LA SCÉNARISATION DE JEUX VIDÉO AU QUÉBEC

(LA GUIONIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN QUEBEC)

Este artículo pretende explicar las condiciones pragmáticas en las que se ejerce la guionización de videojuegos en Quebec y la realidad de las profesiones vinculadas a la misma. A partir de los testimonios aportados por tres profesionales que trabajan en la guionización de videojuegos en estudios de Montreal, los autores describen el proceso de creación de un videojuego, las diferencias entre las empresas AAA y las independientes, y los desafíos asociados a la guionización según los diferentes tipos de proyectos y sus ambiciones narrativas. Se tratan las diferencias entre el diseño narrativo (*narrative design*) y la escritura (*writing*), así como las formas que adoptan los documentos guionísticos para contribuir a un "guion" videolúdico, término que es necesario repensar tanto como el nombre de "guionista" para este medio interactivo.

+

KARINE BERTRAND RÉCITS ET SCÉNARIOS AUTOCHTONES AU QUÉBEC : ENTRE RÉSURGENCE ET SURVIVANCE

(RELATOS Y GUIONES AUTÓCTONOS EN QUÉBEC: ENTRE LA RESURGENCIA Y LA SUPERVIVENCIA)

Este artículo intenta demostrar cómo la redacción del guion de películas de ficción realizadas por mujeres autóctonas (Quebec, Nunavut) puede considerarse tanto un acto de *resurgimiento*, y por tanto de regeneración sociocultural (Betasamosake Simpson, 2011), como de *supervivencia*, es decir, de una presencia dinámica que se manifiesta, entre otras cosas, a través del enfoque descolonizante de la narración (Vizenor, 2008). También se plantea la importancia de una escritura de guiones que devuelva a la mujer autóctona el lugar que le corresponde como pedagoga, consejera, sanadora, empresaria, madre y guerrera dentro y fuera de su comunidad. Por último, se destaca la dimensión colectiva y colaborativa de un proceso de escritura que compromete de muchas maneras a individuos, familias y comunidades en actos

de soberanía narrativa, a través de las propias palabras de los cineastas y puesta en común de sus respectivas experiencias.

+

MARIE-HÉLÈNE NADEAU « PROJET MÉMORIAL ET POSTURES MULTIPLES » :

LE CAS DE *MÉMOIRES D'UN PATRIOTE* D'AMÉDÉE PAPINEAU

("PROYECTO MEMORIAL Y POSTURAS MÚLTIPLES": EL CASO DE *MÉMOIRES D'UN PATRIOTE* DE AMÉDÉE PAPINEAU)

Desempolvadas desde hace un tiempo de los archivos gracias a la reciente publicación de Georges Aubin, las Memorias de Amédée Papineau, hijo mayor del gran Louis-Joseph, proponen un díptico sorprendente: una primera parte de introspección llena de encanto, expresada en una excelente prosa y respetando los códigos del género memorialista; una segunda parte impersonal, extensamente historiográfica, donde la prosa da lugar a la retranscripción de documentos oficiales y anotaciones diarísticas relativas a las rebeliones de 1837-1838. De este proyecto memorialista se desprenden tres posturas que este artículo pone de relieve: la del memorialista, que permite que el texto se inscriba en un género en formación; la del coleccionista, marcada por un agudo sentido de la observación y una fuerte conciencia histórica que se traduce por la importancia de la conservación; la del historiador, que induce a Papineau a responder a los silencios de la Historia. Una vez analizadas estas tres posturas, el objeto de la obra, su destino y su carácter curioso se vuelven inteligibles y arrojan así luz sobre la empresa narrativa de Papineau en el atardecer de su vida.

+

COLLECTIF OBÈLE « QUELQU'UN EST MORT, PERSONNE EST SUSPECT » :

SCÉNARISER UN PROJET DE RECHERCHE-CRÉATION HYBRIDE

ENTRE LA PARTIE ET LA PERFORMANCE

("ALGUIEN HA MUERTO, NADIE ES SOSPECHOSO": GUIONIZAR UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN HÍBRIDO ENTRE EL JUEGO Y LA REPRESENTACIÓN)

¿Cómo se hace para escribir el guion de una representación basada en un dispositivo literario y que debe ser interpretada en un videojuego? ¿Qué conceptos metodológicos, qué exigencias relacionadas con los mecanismos de juego, qué parámetros de redacción deben aplicarse en tal proceso? El Collectif Obèle, una iniciativa de investigación-creación, cuya ambición es proponer proyectos que apunten a la hibridación de la literatura y videojuegos a través de interpolaciones en las que se insertan contenidos literarios en entornos videolúdicos, se propone responder a estas preguntas a través de este artículo. Al hablar del proyecto titulado « Quelqu'un est mort, personne est suspect » ("Alguien ha muerto, nadie es sospechoso"), ambientado en el juego interactivo de investigación multijugador *Among Us*, los miembros del Collectif Obèle explican los parámetros que hay que tener en cuenta y los retos que hay que superar para escribir con éxito un guion dentro de un contexto mediático determinado.

**GABRIELLE TREMBLAY ET NEUF AUTEUR-RICES ANONYMISÉ-ES « DIVERSITÉS
SCÉNARISTIQUES » : UNE DISCUSSION CHORALE
("DIVERSIDADES GUIONÍSTICAS": UN DISCURSO CORAL)**

La guionización es una experiencia socioprofesional que se inscribe necesariamente en un contexto laboral sujeto a diferentes dinámicas de poder y opresión, de inclusión y exclusión - a veces voluntarias, a veces sistémicas. A través de una serie de fragmentos de entrevistas realizadas durante el otoño de 2021, este texto escrito por diez personas investiga la cuestión de la "diversidad guionística" en el contexto contemporáneo de Quebec. Al hacerlo, la "discusión coral" que se desarrolla a lo largo de las páginas tiene en cuenta las preocupaciones actuales y apunta a vías de reflexión poco consideradas hasta ahora dentro de los estudios guionísticos en Quebec.

BIOBIBLIOGRAPHIES

+ + +

LES NEUF AUTEUR-RICES ANONYMISÉ-ES qui cosignent, avec Gabrielle Tremblay, le texte « *Diversité scénaristique* » : *Une discussion chorale*, sont des scénaristes et des scénaristes-réalisateur-rices travaillant au Québec. La majorité d'entre eux sont des personnes de couleur. Collectivement, ils rendent compte d'une grande diversité de parcours et d'expériences vécues dans le milieu de la télévision, de la websérie et du cinéma québécois.

+

DOMINIC ARSENAULT est professeur au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Il enseigne et mène des recherches sur la narration et la scénarisation de jeux vidéo, l'histoire du jeu vidéo, les graphismes et l'animation. Il a publié des articles et chapitres dans plusieurs revues et ouvrages de référence en études du jeu vidéo, dont un livre sur Nintendo et la Super NES aux presses du MIT dans la collection « Platform Studies » (*Super Power, Spooky Bards and Silverware*). Il pratique également une démarche de recherche-crédation en musique sur les hybridations entre *heavy metal* et jeux vidéo, avec la publication de chansons et d'albums pour son projet solo de *chipmetal* Multi-Memory Controller.

+

KARINE BERTRAND est professeure agrégée au Department of Film and Media de la Queen's University et codirectrice du groupe de recherche interuniversitaire EPIC (Esthétique et politique de l'image cinématographique). Ses recherches portent sur le cinéma québécois, sur les cinémas autochtones et inuit, sur les pratiques orales cinématographiques ainsi que sur le *road movie*. Elle est actuellement chercheuse principale pour le volet Arnait Video Productions (un collectif de femmes inuit) du projet Archive-Counter-Archive, financé par le CRSH. Ses plus récentes publications portent sur le groupe musical U2 (Mackenzie et Iversen, 2021), la représentation des territoires autochtones dans le cinéma d'auteur (Cahill et Caminati, 2020), le rôle du témoignage dans le cinéma des femmes autochtones (*Revue canadienne d'études cinématographiques*, 2020), l'américanité dans le cinéma québécois (*American Review*

of Canadian Studies, 2019), et le cinéma autochtone canadien et québécois (Oxford Handbook to Canadian Cinema, 2019).

+

PIERRE-OLIVIER BOUCHARD est professeur de littérature québécoise et française à l'Université Memorial. Ses recherches portent sur le roman historique des années 1920, sur le rapport au temps et à l'histoire dans la littérature, de même que sur les récits biographiques français et québécois.

+

JULIEN LEFORT-FAVREAU est professeur agrégé au Département d'études françaises de l'Université Queen's. Ses principales publications sont : *Henri Deluy, ici et ailleurs* (avec Saskia Deluy), Le Temps des cerises, 2017 ; *Politique de l'autobiographie. Engagements et subjectivités* (avec Jean-François Hamel et Barbara Havercroft), Nota Bene, 2017 ; *Pierre Guyotat politique*, Lux éditeur, 2018 ; *Le luxe de l'indépendance. Réflexions sur le monde du livre*, Lux éditeur, 2021.

+

MARIE-HÉLÈNE NADEAU est candidate au doctorat en lettres à l'Université du Québec à Trois-Rivières. Son mémoire de maîtrise, déposé en 2020, porte sur les représentations de la mémoire collective dans les écrits mémorialistes de Philippe Aubert de Gaspé père. Elle est auxiliaire de recherche à la fois pour le Centre Joseph-Charles-Taché de Rimouski et pour le Laboratoire sur l'histoire et la pensée modernes (xvi^e-xix^e siècles) de Trois-Rivières. Elle travaille actuellement à son projet de thèse, subventionné par le Fonds de recherche du Québec (société et culture) et par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada, portant sur la singularité des Mémoires québécois du xix^e siècle, sous la direction de Marc André Bernier et de Claude La Charité.

+

Fondé par Gabriel Tremblay-Gaudette, professeur à la TÉLUQ et anciennement chargé de cours en littérature à l'Université du Québec à Montréal et en création numérique à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, le **COLLECTIF OBÈLE** est une initiative de recherche-crédation visant à pratiquer des interpolations entre littérature et jeu vidéo par des projets d'insertions littéraires dans des environnements vidéoludiques variés. Ses membres (dont certain-es sont des étudiant-es au baccalauréat, à la maîtrise et au doctorat) proviennent de plusieurs domaines d'étude (littérature, communications, création numérique) et de nombreuses institutions. Ont contribué à la rédaction l'article publié dans le présent numéro : Vincent Cliche (Université du Québec à Montréal), Frédéric Dion (Université de Montréal), Pierre-Gabriel Dumoulin (Université du Québec à Montréal), Mathieu Pierre (Université

du Québec à Montréal), Léa Rouleau (Université du Québec à Montréal), Vincent Roy (Université du Québec à Montréal), Léa-Rose Tremblay (Université du Québec à Montréal), Gabriel Tremblay-Gaudette (TÉLUQ) et Amélie Vallières (Université du Québec à Montréal). Les autres membres du Collectif sont Frédérik Brunet-Jacques (Université du Québec à Montréal), Marilou Francis (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue), Alexis L'étoile (Université Laval), Mai Laliberté (Université du Québec à Montréal), Ian Limoges (Université du Québec à Montréal), Max-Émilien Marques (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue), Léa Martin (École des arts numériques, de l'animation et du design [NAD]-Université du Québec à Chicoutimi), Priscilla Mateus (Université du Québec à Montréal) et Laurance Ouellet-Tremblay (Université McGill). On peut visiter le site Web du Collectif à l'adresse suivante : collectifobele.art.

+

JOËLLE ROULEAU est professeure agrégée au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal et se spécialise en études de genre (*Gender Studies*). Documentariste, activiste, chercheure et artiste engagée, elle s'intéresse aux enjeux liés à la représentation et à l'identité. Elle travaille aussi sur des enjeux épistémologiques et méthodologiques qui prennent place dans l'acte de faire de la recherche, et pratique la recherche-crédation dans le but de développer de nouvelles approches de production et de partage de savoirs. Enfin, Rouleau s'intéresse à la posture intersectionnelle et à son intégration dans un contexte d'étude des arts médiatiques afin de réfléchir aux relations entre les représentations culturelles, les relations sociales et les différentes structures de pouvoir qui interviennent dans la construction de la normativité.

+

CORRIE SCOTT est professeure à l'Institut d'études féministes et de genre à l'Université d'Ottawa et membre associée de l'Équipe de recherche en études queer au Québec (ÉREQQ). Elle s'intéresse actuellement à la littérature québécoise en lien avec le colonialisme, la blanchité, le racisme et la masculinité. Elle est auteure de *De Groulx à Laferrière : un parcours de la race dans la littérature québécoise* (XYZ, 2014), ainsi que de plusieurs articles et chapitres d'ouvrages, notamment : « La blanchité sous la loupe des écrivains autochtones » (*Voix Plurielles*, 2021), « Fuck l'enfant ; le temps queer et québécois au féminin », (*Québequeer*, 2020), et « Cowboys et Indiens : masculinités, métissage et queeritude chez Tomson Highway et Louis Hamelin », (*temps zero*, 2013).

+

PASCALE THÉRIAULT est professeure invitée à l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. Elle y enseigne principalement la narration, la scénarisation ainsi

que l'éthique dans le domaine du jeu vidéo. Elle s'intéresse également, dans le cadre de sa thèse, aux approches et aux pratiques féministes dans le jeu vidéo.

+

GABRIELLE TREMBLAY est professeure au Département d'études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Ses travaux récents portent sur les liens entre littérature, cinéma et pratiques scénaristiques au Québec. En 2015, elle a publié *Scénario et scénariste*, un ouvrage dédié à la reconnaissance institutionnelle de l'objet scénaristique dans le monde de l'art cinématographique en France.

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

APPEL D'ARTICLES

La revue *Voix et Images* publie des articles sur tout aspect de la littérature québécoise (analyse d'une œuvre, d'un auteur, d'une époque, d'un genre, d'une problématique). Les articles (16 à 20 pages) doivent respecter le protocole de rédaction de la revue décrit sur notre site Web et être accompagnés d'un résumé d'environ 800 caractères, espaces comprises, et d'une notice biobibliographique de 7 à 9 lignes. Le tout doit nous parvenir par courriel, en pièces jointes, à l'adresse voix.images@uqam.ca. Tous les textes sont évalués par au moins deux spécialistes. Ce processus est anonyme et exige six mois en moyenne. La revue contacte les auteurs dès que les résultats de l'évaluation sont disponibles.

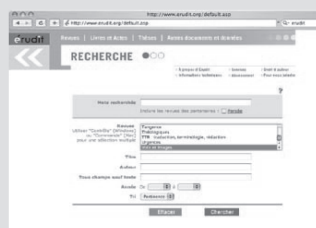
PROPOSITION DE DOSSIER

Toute proposition de dossier consacré à un auteur québécois ou à une problématique doit nous parvenir par courriel (voix.images@uqam.ca) et comprendre toutes les informations suivantes : le nom des responsables du dossier et de leurs institutions d'attache, le titre (même provisoire) du dossier, la liste des collaborateurs (que leur participation soit confirmée ou non), une table des matières ainsi qu'une description brève mais précise du contenu : corpus, problématique ou thématique, enjeux, etc. Un dossier d'auteur doit aussi comprendre un entretien, un court inédit et une bibliographie (de l'œuvre et de la production critique). Le dossier compte généralement de 100 à 125 pages (double interligne). La proposition sera soumise au comité de rédaction de la revue, qui l'évaluera à l'occasion de l'une de ses trois réunions annuelles.

Les dossiers sont généralement dirigés par deux chercheurs, dont au moins un est professeur d'université.

Prière d'envoyer toute correspondance à la revue par courrier ou par courriel à : **LUC BONENFANT**, directeur, *Voix et Images*, Département d'études littéraires, Université du Québec à Montréal, C.P. 8888, succursale Centre-ville, Montréal (Québec), H3C 3P8 ou voix.images@uqam.ca.

L'étude de la littérature québécoise en accès numérique libre



Tous les articles publiés dans la revue depuis la création
de *Voix et Images du pays* en 1967 sont maintenant
librement accessibles en format numérique.

Ainsi, tout en poursuivant la publication imprimée
de ses trois numéros par année, la revue assure la diffusion
de plus de **20000** pages d'articles sur les œuvres
et les auteurs québécois.



Visitez le site www.erudit.org/revue/vi



Érudit

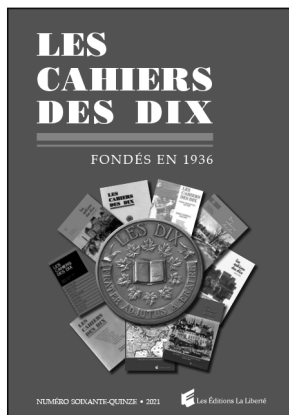
voixetimages

UQÀM
Université du Québec à Montréal

EXPLORER
LA MÉMOIRE
ET L'HISTOIRE

LES CAHIERS DES DIX

Fondés en 1936



Numéro

75
2021

SOMMAIRE

Présentation
Christian Blais

La Société des Dix, sa genèse et les débats sur l'histoire

Andrée Fortin

Les Cahiers des Dix: à la recherche d'une vérité historique à transmettre

Jocelyne Mathieu

La Société des Dix: crise, renouvellement et continuité

Fernand Harvey

Théâtre, socialité et gastronomie. *Les Diners en musique* de Victor Morin

Lucie Robert

Ateliers à louer, le « phalanstère » d'Alfred Laliberté

Laurier Lacroix

La stratification sociale de la société québécoise, revisitée et mise à jour, 1971-2016

Simon Langlois

Pour en finir avec 1848! (2^e partie) Les deux facettes du gouvernement responsable aux parlements de Kingston et de Montréal

Christian Blais

Fluidité des frontières ethniques en Nouvelle-France: la descendance de Nicolas Pelletier-Jeanne Voisy

Denys Delâge

Femmes de Nouvelle-France

Dominique Deslandres

Chronique de la Société des Dix

Jocelyne Mathieu

Abonnement annuel

35\$ + TPS

(un numéro par année)

(Anciens numéros

également disponibles)



Les Éditions La Liberté

1073, Route de l'Église

Québec (Québec) G1V 3W2

Téléphone et télécopieur : (418) 658-3640

Courriel : ed_laliberte@librairiealaliberte.com

Pour voir les sommaires des volumes 1 (1936) à 74 (2020), consulter Érudit (erudit.org) ou le site de la Société des Dix (societedesdix.com).



Littérature *canadienne*

Un périodique de critique et d'analyse

Appel de textes rédigés en français

La revue publie des poèmes ainsi que des comptes rendus et des articles critiques en français portant sur des oeuvres littéraires canadiennes. Cependant nous ne publions pas de fiction narrative.

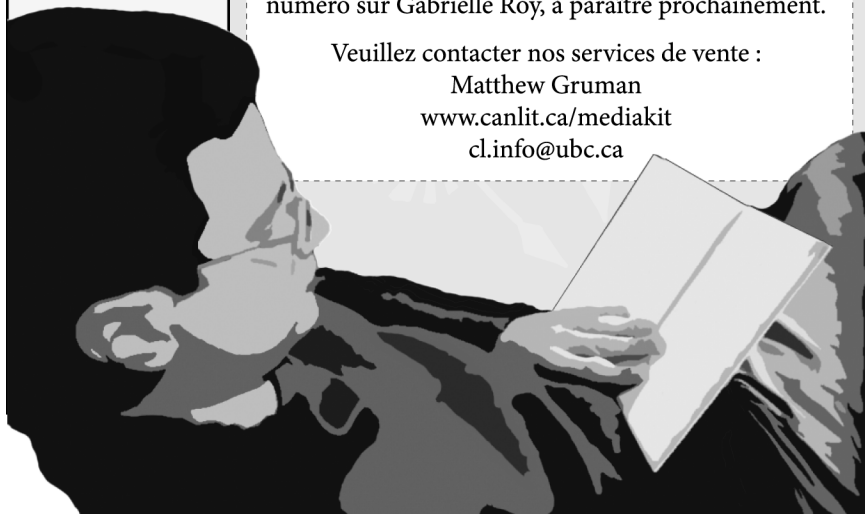
Pour soumettre des textes en français à
Littérature canadienne, visitez notre site :
www.canlit.ca/submit

Pour annoncer dans *littérature canadienne*

Aux éditeurs et aux périodiques désireux de réserver une annonce publicitaire dans nos pages, nous signalons qu'il reste de l'espace disponible dans notre numéro sur Gabrielle Roy, à paraître prochainement.

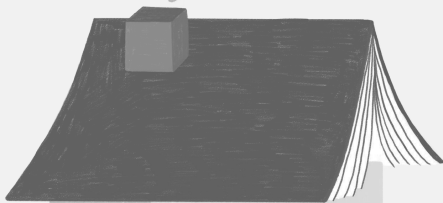
Veuillez contacter nos services de vente :
Matthew Gruman
www.canlit.ca/mediakit
cl.info@ubc.ca

*Littérature
canadienne*
Université de la
Colombie-Britannique
Buchanan E158
1866 Main Mall
Vancouver, BC
V6T 1Z1
Tél: 604.822.2780
Fax: 604.822.5504
can.lit@ubc.ca
www.canlit.ca



Littérature canadienne tient à remercier vivement le Fonds du Canada pour les magazines (FCM) pour son aide financière.

REVUES CULTURELLES QUÉBÉCOISES



ARTS VISUELS
CINÉMA
CRÉATION LITTÉRAIRE
CULTURE ET SOCIÉTÉ
HISTOIRE ET PATRIMOINE
LITTÉRATURE
THÉÂTRE ET MUSIQUE
THÉORIES ET ANALYSES

Graphisme et illustration : Anne-Julie Dufresne

sodep
revues culturelles
québécoises

SODEP.QC.CA

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

Des analyses approfondies et variées sur la production ancienne et contemporaine;
des entrevues avec des écrivains du Québec et des inédits; des chroniques sur l'actualité.

Direction

Luc Bonenfant

Comité de rédaction

Louis-Daniel Godin, Stéphane Inkel, Frédéric Rondeau, Chantal Savoie et Josée Vincent

NUMÉROS DISPONIBLES: Raoul DUGUAY (I, 2); Gérard BESSETTE (I, 3); Fernand LEDUC (II, 1); Jean ÉTHIER-BLAIS (II, 3); Pierre PERRAULT (III, 3); Rina LASNIER (IV, 1); Louis-Philippe HÉBERT (IV, 3); Yves THÉRIAULT (V, 2); Jean-Claude GERMAIN (VI, 2); Philippe HAECK (VI, 3); Adrien THÉRIO (VII, 1); Jacques FERRON (VIII, 3); Guy DUFRESNE (IX, 1); Roland GIGUÈRE (IX, 2); Monique BOSCO (IX, 3); Yolande VILLEMAIRE (XI, 3; 33); Yves BEAUCHEMIN (XII, 3; 36); Suzanne LAMY (XIII, 1; 37); Roger DES ROCHES (XIII, 2; 38); PRATIQUES ILLICITES (XV, 2; 44); Gilbert LA ROCQUE (XV, 3; 45); LES CORRESPONDANTS LITTÉRAIRES D'ALFRED DESROCHERS (XVI, 1; 46); Jovette MARCHESSAULT (XVI, 2; 47); François CHARRON (XVI, 3; 48); Louky BERSIANIK (XVII, 1; 49); L'ÂGE DE LA CRITIQUE, 1920-1940 (XVII, 2; 50); Paul-Marie LAPOINTE (XVII, 3; 51); LES ÉCRITURES MASCULINES (XVIII, 1; 52); Francine NOËL (XVIII, 2; 53); LIONEL GROULX ÉCRIVAIN (XIX, 1; 55); SCIENCE ET FICTION AU QUÉBEC: l'émergence d'un savoir (XIX, 3; 57); ARCHÉOLOGIE DU LITTÉRAIRE AU QUÉBEC (XX, 2; 59); André BROCHU (XX, 3; 60); Gilles HÉNAULT (XXI, 1; 61); Suzanne JACOB (XXI, 2; 62); LE BAVARDAGE DANS LA LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE (XXI, 3; 63); Henri-Raymond CASGRAIN (XXII, 2; 65); Gilbert LANGEVIN (XXII, 3; 66); Madeleine QUELLETTE-MICHALSKA (XXIII, 1; 67); LA CENSURE 1920-1960 (XXIII, 2; 68); LE RÉCIT LITTÉRAIRE DES ANNÉES QUATRE-VINGT ET QUATRE-VINGT-DIX (XXIII, 3; 69); Yves PRÉFONTAINE (XXIV, 1; 70); POÉSIE QUÉBÉCOISE ET HISTOIRE LITTÉRAIRE (XXIV, 2; 71); LA LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE SOUS LE REGARD DE L'AUTRE (XXIV, 3; 72); RÊVER L'ENFANCE. LITTÉRATURE ET PSYCHANALYSE (XXV, 1; 73); LE CHAMP LITTÉRAIRE DE LA JEUNESSE AU CARREFOUR DE LA RECHERCHE UNIVERSITAIRE (XXV, 2; 74); Normand CHAURETTE (XXV, 3; 75); Denise DESAUTELS (XXVI, 2; 77); GÉNÉALOGIES DU PATRIOTE 1837-1838 (XXVI, 3; 78); Fernand DUMONT (XXVII, 1; 79); LA SOCIABILITÉ LITTÉRAIRE (XXVII, 2; 80); Daniel POLIQUIN (XXVII, 3; 81); Noël AUDET (XXVIII, 1; 82); Monique LARUE (XXVIII, 2; 83); Gilles CYR (XXVIII, 3; 84); Claire MARTIN (XXIX, 1; 85); LE LABORATOIRE DE L'ÉCRITURE: MANUSCRITS ET VARIANTES (XXIX, 2; 86); France DAIGLE (XXIX, 3; 87); LE PSEUDONYME AU QUÉBEC (XXX, 1; 88); LES AVATARS DU BIOGRAPHIQUE (XXX, 2; 89); LA LITTÉRATURE ANGLO-QUÉBÉCOISE (XXX, 3; 90); FIGURES ET CONTRE-FIGURES DE L'ORIENTALISME (XXXI, 1; 91); Gilles ARCHAMBAULT (XXXI, 2; 92); Élise TURCOTTE (XXXI, 3; 93); Denis VANIER (XXXII, 1; 94); FÉMININ/MASCULIN. JEUX ET TRANSFORMATIONS (XXXII, 2; 95); LE DIX-NEUVIÈME SIÈCLE QUÉBÉCOIS ET SES MODÈLES EUROPÉENS (XXXII, 3; 96); Michel Marc BOUCHARD (XXXIII, 1; 97); Michel BEAULIEU (XXXIII, 2; 98); GERMAINE GUÉVREMONT. NOUVELLES SURVENANCES (XXXIII, 3; 99); Pierre NEPVEU (XXXIV, 1; 100); Louise DUPRÉ (XXXIV, 2; 101); TRAJECTOIRES DE L'AUTEUR DANS LE THÉÂTRE CONTEMPORAIN (XXXIV, 3; 102); Herménégilde CHIASSON (XXXV, 1; 103); DE L'ANTHOLOGIE (XXXV, 2; 104); LES MÉMORIALISTES QUÉBÉCOIS DU XIX^e SIÈCLE (XXXV, 3; 105); NARRATIONS CONTEMPORAINES AU QUÉBEC ET EN FRANCE: REGARDS CROISÉS (XXXVI, 1; 106); Dany LAFERRIÈRE (XXXVI, 2; 107); ROMANCIERS «FRANÇAIS» AU QUÉBEC, «CANADIENS» EN FRANCE (XXXVI, 3; 108); Marie-Claire BLAIS (XXXVII, 1; 109); LA GUERRE DANS LA LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE (XXXVII, 2; 110); Nicole BROSSARD (XXXVII, 3; 111); RELECTURES D'HUBERT AQUIN (XXXVIII, 1; 112); Louis DANTIN (XXXVIII, 2; 113); Michael DELISLE (XXXVIII, 3; 114); THÉÂTRE ET MÉDIAS (XXXIX, 1; 115); VOIX DE FEMMES DES ANNÉES 1930 (XXXIX, 2; 116); LES ESSAIS QUÉBÉCOIS CONTEMPORAINS AU CONFLUENT DES DISCOURS (XXXIX, 3; 117); Daniel DANIS (XL, 1; 118); POÈTES ET POÉSIES EN VOIX AU QUÉBEC (XX^e-XXI^e SIÈCLES) (XL, 2; 119); André MAJOR (XL, 3; 120); Louis HAMELIN (XLI, 1; 121); LA RÉVOLUTION LITTÉRAIRE DES ANNÉES 1940 AU QUÉBEC (XLI, 2; 122); DESTINS DE L'HÉRITAGE CATHOLIQUE (XLI, 3; 123); André BELLEAU I: RELIRE L'ESSAYISTE (XLII, 1; 124); André BELLEAU II: LE TEXTE MULTIPLE (XLII, 2; 125); LES GENRES MÉDIATIQUES (1860-1900) (XLII, 3; 126); POÉTIQUES DE LA PAROLE. LE PARLER DANS L'ÉCRIT (XLIII, 1; 127); LA BANDE DESSINÉE QUÉBÉCOISE (XLIII, 2; 128); MÉMOIRE DU CONTE ET RENOUVELEMENT DU ROMAN QUÉBÉCOIS CONTEMPORAIN (XLIII, 3; 129); CONTEMPORANÉITÉS D'ANGÉLINE DE MONTBRUN ET DE LAURE CONAN (XLIV, 1; 130); EXPÉRIENCES CONTEMPORAINES DU TEMPS DANS LES FICTIONS QUÉBÉCOISES (XLIV, 2; 131); Patrice DESBIENS (XLIV, 3; 132); LA RÉGION DANS LA LITTÉRATURE DU QUÉBEC (XLV, 1; 133); Jacques POULIN (XLV, 2; 134); Lise TREMBLAY (XLV, 3; 135); ESPACE DÉMOCRATIQUE DE LA LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE CONTEMPORAINE (XLVI, 1; 136); L'ART DU CONTE DANS LA CULTURE CONTEMPORAINE AU QUÉBEC (XLVI, 2; 137); NOUVEAUX VISAGES DE LA RECHERCHE (XLVI, 3; 138); LITTÉRATURE, MÉDIAS ET DISCOURS CULTUREL (XLVII, 1; 139); REGARDS ACTUELS SUR LA SCÉNARISATION AU QUÉBEC (XLVII, 2; 140).

VOIX ET IMAGES EST PUBLIÉE SOUS L'ÉGIDE DU DÉPARTEMENT D'ÉTUDES LITTÉRAIRES DE L'UQAM.

www.voixetimages.uqam.ca

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

(INCLUANT LES TAXES ET/OU LES FRAIS DE PORT ET DE MANUTENTION)

QUÉBEC/CANADA

1 AN (3 NUMÉROS) : étudiant 30 \$ _____
individu 50 \$ _____
institution 125 \$ _____

ÉTRANGER

1 AN (3 NUMÉROS) : étudiant 45 \$ _____
individu 70 \$ _____
institution 150 \$ _____

ABONNEMENT

(taxes et/ou frais de poste inclus)

Je désire m'abonner (me réabonner) à partir du vol. _____

OU DU VOLUME COURANT _____

1 TOTAL POUR L'ABONNEMENT = _____ \$

ACHAT DE NUMÉROS

(19 \$, taxes incluses)

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

Frais de port et de manutention = 6,00 \$

SOUS-TOTAL = _____ \$

2 TOTAL POUR L'ACHAT DE NUMÉROS = _____ \$

1 + 2 GRAND TOTAL = _____ \$

JE PAIE PAR :

☐ chèque*

☐ mandat postal*

☐ Visa

N° _____ exp. ____ / ____

☐ Mastercard

N° _____ exp. ____ / ____

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ PROVINCE/ÉTAT _____

PAYS _____ CODE POSTAL _____

COURRIEL _____

* LES CHÈQUES OU MANDATS DOIVENT ÊTRE FAITS À L'ORDRE DE : VOIX ET IMAGES ET TRANSMIS À L'ADRESSE : VOIX ET IMAGES, DÉPARTEMENT D'ÉTUDES LITTÉRAIRES, UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL, C.P. 8888, SUCCURSALE CENTRE-VILLE, MONTRÉAL (QUÉBEC), H3C 3P8. TÉLÉPHONE : 514.987.3000, POSTE 6664, COURRIEL : VOIX.IMAGES@UQAM.CA, SITE INTERNET : WWW.VOIXETIMAGES.UQAM.CA.

UQÀM

Achevé d'imprimer sur les presses de



imprimerie **gauvin**

Gatineau (Québec), Canada.

LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE

voixetimages

+ + +

140 HIVER 2022

DOSSIER

Regards actuels sur la scénarisation au Québec

¶ GABRIELLE TREMBLAY

Pratiques scénaristiques et perspectives *queer* au Québec.

Entretien avec Joëlle Rouleau

¶ GABRIELLE TREMBLAY

Récits et scénarios autochtones au Québec : entre résurgence et survivance

¶ KARINE BERTRAND

La scénarisation de jeux vidéo au Québec

¶ DOMINIC ARSENAULT et PASCALE THÉRIAULT

« Quelqu'un est mort, personne est suspect. » Scénariser un projet de recherche-
création hybride entre la partie et la performance

¶ COLLECTIF OBÈLE

« Diversité scénaristique » : une discussion chorale

¶ GABRIELLE TREMBLAY et NEUF AUTEUR·RICES ANONYMISÉ·ES

ÉTUDE

Projet mémorial et postures multiples.

Le cas des *Mémoires d'un patriote* d'Amédée Papineau

¶ MARIE-HÉLÈNE NADEAU

CHRONIQUES

ESSAIS/ÉTUDES Ciel, mon récit !

¶ JULIEN LEFORT-FAVREAU

ROMAN *Fragments, bivalves et confinement*

¶ PIERRE-OLIVIER BOUCHARD

QUEER *Quand la queeritude précède le queer*

¶ CORRIE SCOTT

LIVRES PARUS

RÉSUMÉS

ABSTRACTS

RESÚMENES

BIOBIBLIOGRAPHIES

La revue *Voix et Images* est entièrement
publiée sur du papier recyclé 100 %
post-consommation.



19 \$ TTC

ISSN 0318-9201



9

770318

920000

40

