

LES CRÉATIONS MULTIMÉDIA DE MICHELINE PARENT À LA DISTILLERIE

EXPOSITION

Par **Guillaume Garcia** – Semaine du 13 mai au 19 mai 2008



Cornucopia, ou corne d'abondance, est un objet mythologique qui était utilisé par Ploutos, dieu grec de la richesse et de l'abondance. Cette métaphore sied parfaitement à la création de Micheline Parent, qui dévoile à travers une oeuvre multimédia les innombrables possibilités que proposent aux artistes les nouvelles technologies. Un dédale de croquis et d'objets à découvrir s'offrent à l'utilisateur qui par son action va se promener dans l'univers créé par l'artiste.

Une souris, un écran, de l'imagination et de la patience, voilà tout ce dont on a besoin pour profiter de la création multimédia de Micheline Parent, installée au Laboratoire d'art (Labo) du quartier de la Distillerie dans le cadre de l'exposition *Jeu de mémoire*, visible jusqu'au 1er juin 2008.

Ce projet vieux de huit ans a pu voir le jour grâce à la participation de plusieurs collaborateurs dont un acteur professionnel, qui joue plusieurs personnages du scénario, mais aussi grâce à Jean-Luc Bonspiel, compositeur, et Richard Brandow, programmeur informatique.

L'objectif était simple comme l'explique Micheline Parent: «Je voulais simuler des rencontres, les personnages te parlent et reconnaissent ta présence, l'utilisateur se met en situation où il devient l'animateur».

La comparaison avec les jeux vidéos n'est pas absurde, dans les deux cas, l'utilisateur se voit proposer plusieurs choix et l'action se déroule en fonction de ceux qu'il opère.

Pour l'artiste, cela ne fait aucun doute, «c'est exactement le même mode de pensée que dans *Grand Theft Auto* (jeu où l'utilisateur doit effectuer des missions interactives), il y a la même multiplicité des scénarios, cela vient fondamentalement du même principe, sauf que mon projet a pour but la contemplation».

«Ici il n'y a pas de fin»

Techniquement, Cornucopia s'avère être un monde clos où le public se promène dans différents parcours, mais qui n'ont pas d'interaction entre eux, c'est-à-dire que les choix opérés par l'utilisateur ne bloquent pas d'actions, il y en a un nombre définitif, le public doit tenter de les trouver mais ne peut en créer de nouvelles.

Comme l'explique l'artiste, «il faut gérer les variables en fonction des choix du spectateur, les médias visuels ou sonores ne sont pas vus s'ils ne sont pas déclenchés par l'utilisateur. Il faut qu'il fasse quelque chose sinon rien ne va se passer, ensuite c'est selon l'envie ou le niveau de curiosité».

Le spectateur se voit offrir un monde limité où tout est à explorer. Mais les limites sont grandes et l'exploration peut durer un bon moment. Dans un monde où l'ordinateur et ses codes ont pris énormément d'importance, Micheline Parent a souhaité «garder les conventions de l'interactivité pour se placer dans l'intelligibilité du plus grand nombre». C'est ainsi que se découvre toute l'interactivité de l'installation.

«Ce projet a été une folie»

Pour obtenir un tel résultat, Micheline Parent a dû schématiser toutes les étapes de l'oeuvre avant que le programmeur ne les traduise en code informatique: «le processus de schématisation est une étape incontournable dans la mise en place du scénario, c'est le même processus que pour la création d'un site Internet» résume l'artiste.

Pour autant, le projet fut plus laborieux que la simple création d'un site Internet, qui est aujourd'hui à la portée de tout internaute. En effet, quand le projet a débuté, les espaces de stockage de données n'étaient pas aussi importants, il fallait donc tout sauvegarder sur CD et Micheline Parent en détient aujourd'hui une grande collection.

Projet laborieux donc, qui aurait nécessité un plus grand nombre de collaborateurs; l'artiste avoue amusée: «ce projet a été une folie, il a pris une grande ampleur, ça n'en finissait plus!»

Pour l'artiste, qui travaille par ailleurs à temps complet dans l'animation graphique pour une chaîne de télévision, cette exposition «a reçu de bons retours, les gens ont pris du plaisir à se promener dans l'univers proposé».

Cornucopia est une installation très réussie qui ravira les plus jeunes, habitués aux logiques des jeux vidéo, mais aussi les adultes prêts à découvrir des univers virtuels.

Exposition au Laboratoire d'art (Le Labo) de la Distillerie, jusqu'au 1er juin. 55 rue Mill, Édifice Cannery, n° 58, studio 317. Toronto. 416-861-1853.

© 2006 L'Express. Tout droits réservés.