

[www.layar.com](http://www.layar.com)

Pascale Malaterre

---

Numéro 103, octobre 2014, février 2015

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/72962ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (imprimé)

2368-0318 (numérique)

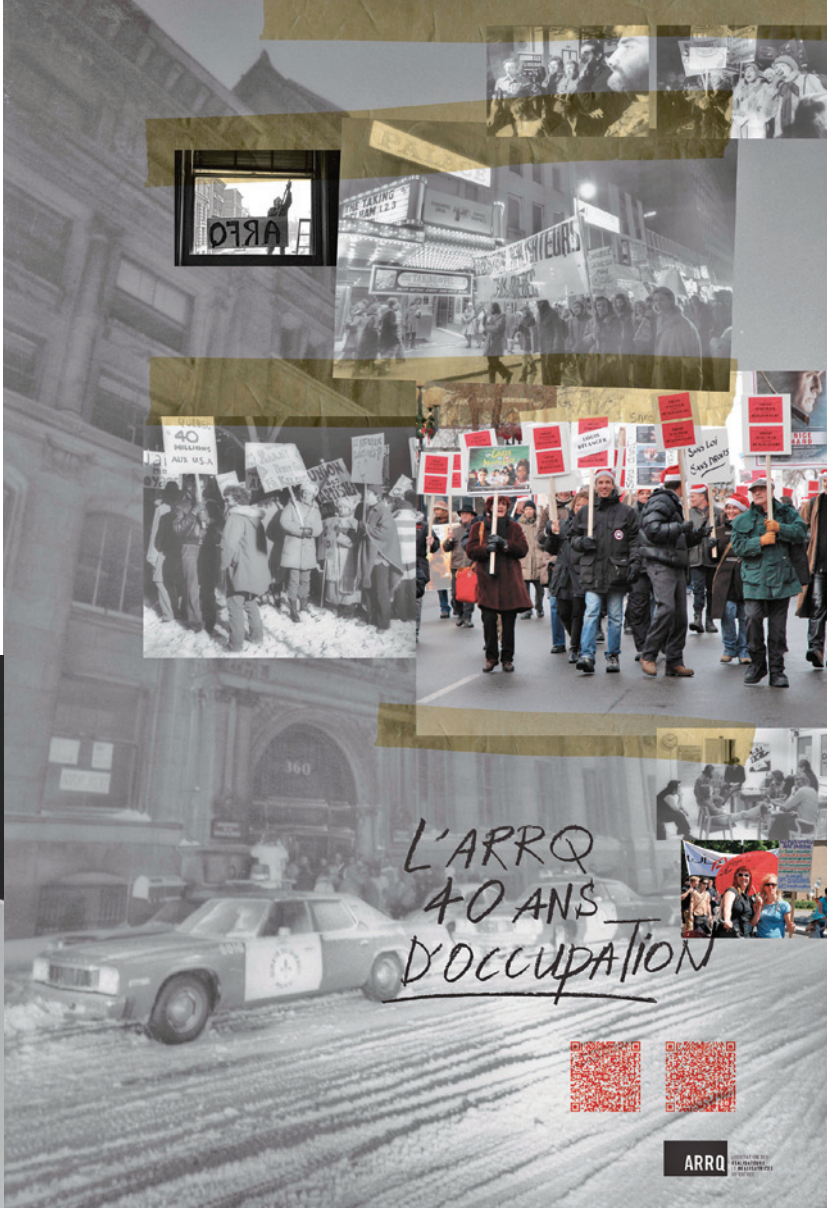
[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

Malaterre, P. (2014). [www.layar.com](http://www.layar.com). *ETC MEDIA*, (103), 53–53.

www.  
layar.  
com



réalité qu'elle augmente<sup>2</sup>. Dans le champ de l'art, telle qu'elle vit, là, ses débuts, elle est proche d'une mécanique qui a pour but de mettre en exergue des exercices de style, offerts comme plus-value de sens, puis comme possibles d'un incroyable espace calligraphique, en écho à la « révélation première » de l'image, du média utilisé : la réalité augmentée fait partie du genre transmédia. Il ne s'agit

transmettre l'épopée des luttes des créateurs-trices de « cette machine à fabriquer du temps » qu'est devenu le Cinéma depuis l'invention du montage. Car le cinéma est aussi une industrie où chaque reconnaissance de droits syndicaux ou de spécificités a été obtenue après longues luttes. On se souviendra de la directrice actuelle de la Cinémathèque, Iolande Cadrin-Rossignol, signant en 1985/1986, en compagnie de Denys Arcand, le premier contrat type rappelant les droits d'auteur des réalisateurs-trices, et non seulement ceux des producteurs. Gabriel Pelletier, président actuel de l'ARRQ, conscient de la venue du Web parmi les joueurs cinéma, est à l'écoute des demandes de tous ces membres, prêts à en découdre pour ne pas se faire avaler gratuitement par le système. Tous ces nouveaux outils créant un espace d'écriture font rapidement évoluer la situation. L'ennemi actif de toutes ces occasions d'exercer la curiosité de l'esprit étant la littéralité, certes, et le manque de moyens prônés par les politiques actuelles. Donc, à tout censeur, à toute censure, salut ! Et si vous n'aimez pas le cinéma, vous pouvez toujours visiter jardins-symphoniques.com, c'est une toute nouvelle expérience musicale, à Québec, en réalité virtuelle !

Pascale Malaterre

De la RÉALITÉ AUGMENTÉE comme mécatronique<sup>1</sup> de sens, dans *Réaliser le Québec, l'expo*, une installation rendant hommage au Cinéma Québécois, souligne les 40 ans de luttes de l'Association des réalisateurs-trices du Québec à partir d'affiches créées pour l'occasion et présentées du 18 septembre au 23 novembre 2014 sur les murs de la Cinémathèque Québécoise à Montréal. Voici le mode d'emploi pour accéder, à partir des images présentées ici, aux Interfaces de cette réalité augmentée : télécharger l'application gratuite, [www.layar.com](http://www.layar.com), puis scanner une image pour voir les contenus additionnels. Vous n'avez donc pas rêvé, en voilà un exemple. Faites-vous partie de ces gens qui viennent d'éprouver, à travers ce dispositif informatique conjugué à l'écrit d'une revue, un léger vertige qui vous rappelle vos premiers pas, jadis, sur le Web ? Si tel est le cas, et je vous le souhaite, vous venez de vivre alors, en direct depuis l'écrit, une expérience de réalité augmentée ! Remarquez, au passage, l'architecture exploratoire : une porte virtuelle s'ouvre et vous invite à aller vers d'autres paliers, en rajoutant des strates au propos. D'un point de vue pédagogique, la réalité virtuellement ajoutée se doit d'être indissociable de la

plus de dérive comme dans l'hypertexte classique du Web, avec ses pages agencées par vagues concomitantes. La réalité augmentée est dialogue avec une verticalité paradoxale : le réel vous donne à percevoir la plus grande des poupées russes, alors que la réalité augmentée vous élève jusqu'à la plus petite, cachée<sup>3</sup>. Contemplez ce qui s'ajoute par superposition à l'écran, et vous saisissez la logique spatiale d'approfondissement vers le haut de la recherche : chaque porte est une proposition placée dans le parcours de votre regard. En ne touchant pas l'écran, lui-même en immersion dans le réel capté, la porte se referme et elle est absorbée à nouveau dans l'invisibilité de son lieu virtuel. Sur les murs de la Cinémathèque, vous avez droit à six affiches, disposées comme autant de déclencheurs possiblement cliquables, représentant chacune un des thèmes chers aux forces vives du Cinéma Québécois – oser, exister, interpellier, féminiser, accueillir, rayonner –, le tout cogité par un comité d'experts<sup>4</sup>. Nathalie Coutard, en chef de projet et lumineuse conceptrice-directrice artistique du dispositif exposé, a judicieusement confié à Gabriel Varin la réalisation de cette réalité augmentée. Le but de cette exposition est de

1 [fr.wikipedia.org/wiki/Mécatronique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mécatronique) (domaine d'ingénierie interdisciplinaire). Dernière consultation le 10 septembre 2010.

2 [rire.ctreq.qc.ca/2013/09/invisible-visible/](http://rire.ctreq.qc.ca/2013/09/invisible-visible/). Dernière consultation le 18 septembre.

3 Entretien avec Nathalie Coutard, conceptrice de *Réaliser le Québec, l'expo*, à l'Association des réalisateurs-trices du Québec (ARRQ).

4 Jean Châteauvert, Pierre Jutras, Michel Martin, Jean Tourangeau et Pierre Véronneau. Réalisation des Courts-Métrages : Janick Blanchet et Jean Vital Joliat.