

ENTRETIEN AVEC PATRICK HIVON

BONIMENTEUR DU KINOAUTOMAT, 2012



Date : 11 septembre 2018

Format : Retranscription d'un appel téléphonique

Réalisé par : José-Louis de Miras

1 À propos

2 Patrick Hivon est un acteur québécois diplômé de l'École nationale de théâtre du Canada (2000). En
3 février 2012, dans le cadre des Rendez-vous Québec Cinéma, il reprend le rôle de bonimenteur du
4 Kinoautomat (Radúz Činčera, 1967), 45 ans après la performance de Miroslav Horníček (Petr Novák dans
5 le film) au Pavillon tchécoslovaque de l'Expo'67 de Montréal.

6 JLDM

7 **Pouvez-vous vous présenter et décrire votre parcours professionnel ?**

8 PH

9 Je suis diplômé de l'École Nationale de théâtre du Canada. J'ai été diplômé en 2000. Depuis ce temps-là,
10 j'ai cumulé plusieurs expériences de travail. Ça a commencé avec le théâtre, un an plus tard c'était la
11 première série télévisuelle et ça s'est enchaîné neuf ans plus tard avec le cinéma. C'est le melting-pot de
12 tous ces trois arts-là, théâtre, télévision et cinéma à la fois. J'essaie toute sorte de choses nouvelles quand
13 je peux, parce qu'il faut s'intéresser à tout, le marché est plus petit et puis on ne sait jamais ce qui nous
14 attend. Si je faisais tout le temps la même chose, je m'emmerderais, je pense (rires).

15 **JLDM**

16 **En février 2012, vous avez animé la projection de *Kinoautomat : One Man and his House*, de**
 17 **Radúz Činčera, un film interactif réalisé en 1967 dans le cadre de l'Expo '67 de Montréal.**
 18 **Comment vous êtes-vous retrouvé à animer ce que beaucoup considèrent comme le premier film**
 19 **interactif au monde ?**

20 **PH**

21 J'étais en très bons termes avec les organisateurs des rendez-vous du cinéma québécois, et ils voulaient
 22 présenter justement ce premier film interactif qui avait eu lieu à Montréal. Je n'étais même pas au courant
 23 de son existence. J'avais déjà entendu parler de *l'audorama*, mais je n'ai jamais pu y participer. Je trouvais
 24 ça intéressant et puis ça me permettait de travailler avec quelqu'un qui venait de République tchèque et de
 25 rencontrer des gens nouveaux, et puis je trouvais ça très périlleux, on n'avait pas beaucoup de temps pour
 26 se préparer. J'ai regretté un peu par la suite (rires), pendant le projet, parce que je trouvais que c'était trop
 27 court comme préparation, et puis on ne communiquait qu'en anglais, donc c'était assez périlleux. Mais en
 28 même temps ça permettait d'avoir un contact direct avec le public, puis il y avait aussi le côté nostalgique,
 29 historique. Ça avait été présenté à Montréal dans le cadre de l'Expo 67 et on en garde encore aujourd'hui
 30 de magnifiques vestiges, ça a vraiment changé le monde. Au Québec, ça a tout changé. Beaucoup d'adultes
 31 qui ont 60-70 ans aujourd'hui disent qu'il y a eu un avant et un après l'Expo. C'était un peu la fin de cette
 32 période sombre qu'on appelait la Révolution tranquille, ça fait partie, je crois, de ce mouvement-là. On
 33 s'ouvrait sur le monde et on avait accès à plein de gens qui venaient d'ailleurs et ça a été très bénéfique
 34 pour nous.

35 **JLDM**

36 **Quelle a été votre relation avec Alena Činčerová, fille du réalisateur ? Pouvez-vous nous parler**
 37 **de son travail dans le cadre de la préparation de la projection ?**

38 **PH**

39 C'était un travail très rigoureux, dans le plaisir, mais très rigoureux. C'est l'œuvre de son père, elle se fait
 40 un peu l'héritière de cette œuvre et elle tâche de la faire vivre, de la rendre éternelle si l'on veut. C'était un
 41 travail assez important, d'autant plus qu'on n'avait pas beaucoup de temps pour le réaliser. Elle m'a mis
 42 un peu dans le bain parce qu'elle m'avait déjà vu plusieurs fois et m'a expliqué le contexte politique dans

43 lequel ce film a été exporté à Montréal. Là-bas, c'était le communisme dur. Il y a beaucoup de choses qui
 44 sont entrées en compte ; elle m'a parlé de cette période et je sentais qu'il y avait un message beaucoup
 45 plus important. Ce film offre une grande liberté et je pense que ça allait aussi avec le fait qu'ils étaient un
 46 peu prisonniers d'un mouvement et cette façon de réaliser ce cinéma, de laisser le choix aux gens, c'était
 47 peut-être une façon de se donner le choix, de prendre des décisions, et quand on ne peut pas les prendre
 48 politiquement ou dans la vie de tous les jours, on les prend dans l'art peut-être.

49

50 **JLDM**

51 **Ce film offre en effet un sentiment de démocratie, mais aussi une illusion de cette démocratie,**
 52 **puisque finalement le vote du public n'est pas toujours pris en compte.**

53 **PH**

54 Je me souviens que les votes étaient pris en compte, cependant, la structure du film à plusieurs
 55 embranchements, mais le film finit inévitablement à la même chose. C'est peut-être un regard critique sur
 56 notre démocratie en occident (rires). On a l'impression de décider quelque chose, mais finalement l'issue
 57 sera toujours déterminée de la même façon.

58 **JLDM**

59 **Que pensez-vous du film en tant qu'acteur et professionnel du cinéma ?**

60 **PH**

61 À mon avis, ce film ne peut pas être un film d'auteur, il en est un, mais voir un film d'auteur, c'est avoir
 62 accès à l'univers de quelqu'un avec sa fin, on ne décide de rien. Je vois mal comment un film très personnel
 63 d'un auteur pourrait être utilisé à des fins démocratiques. Il faudrait toujours que ça reste un peu léger ou
 64 impersonnel.

65 **JLDM**

66 **Comment décririez-vous le cinéma interactif à une personne non initiée ?**

67 **PH**

68 C'est un film à choix de réponses, comme les examens. On détermine l'issue, on détermine l'action,
69 plusieurs choses dans le film, ce qui fait qu'on est impliqué directement. On devient comme un
70 personnage. C'est comme les livres dont vous êtes le héros que j'essayais d'appriivoiser quand j'étais jeune,
71 où tout était déjà déterminé d'avance, on prenait ce qu'ils nous offraient comme choix, mais il n'y a pas
72 d'autres choix extracœuvre.

73 **JLDM**

74 **Combien de fois avez-vous animé ces séances ?**

75 **PH**

76 Une seule fois, une seule soirée.

77 **JLDM**

78 **Où avait-elle lieu ? Était-elle gratuite ?**

79 **PH**

80 Je ne me souviens pas s'il fallait payer, c'était dans le cadre du festival des Rendez-vous du cinéma
81 québécois, c'est un festival assez important. On est très productif dans le cinéma au Québec bizarrement,
82 pour le petit peuple qu'on est. On le prépare pour février chaque année, il y a même une tournée qui est
83 organisée à travers le Canada pour aller présenter les films québécois, et les « Rendez-vous », c'est un gros
84 événement, il y a aussi des soirées en hommage aux œuvres qui ont marqué le cinéma québécois, des
85 remises de prix, bref, c'est très gros. On met également en parallèle des activités pour informer le public
86 sur ce qui a déjà eu lieu, pour les divertir ; ils essaient tout un tas de formules et cette fois c'était pour les
87 45 ans du Kinoautomat.

88 **JLDM**

89 **En quoi consiste le rôle d'un animateur du Kinoautomat ? Quelles en sont les différentes**
 90 **facettes ? Vous considérez-vous comme un animateur, un bonimenteur, un modérateur ?**

91 **PH**

92 Dans le cadre du Kinoautomat, le rôle de l'animateur est avant tout un rôle de bonimenteur. Chacun avait
 93 une télécommande qui était reliée à une centrale qui recevait tous les votes et qui les compilait. Il y avait
 94 des lumières rouges ou vertes qui déterminaient quelle direction prendre dans le film. J'étais préparé aux
 95 deux éventualités, c'est-à-dire en fonction du vote, je savais quelles actions prendre et comment les animer.
 96 Il y avait quelques changements qui n'étaient pas si énormes, donc, quelle que soit la direction ça revenait
 97 toujours au même. C'était sensiblement la même chose.

98 **JLDM**

99 **Dans la version originale, l'animateur du Kinoautomat n'était autre que l'interprète de Mr. Novák,**
 100 **Miroslav Horníček. Il y avait un jeu de miroir entre le personnage du film et celui situé à**
 101 **l'extérieur de l'écran. Dans votre cas, interprétiez-vous le rôle de Mr. Novák ou étiez-vous**
 102 **seulement animateur ?**

103 **PH**

104 Je n'interprétais pas M. Novák, je refaisais ce qu'il avait fait, mais on ne m'a jamais donné la directive
 105 d'être M. Novák.

106 **JLDM**

107 **Aviez-vous une démarche plus historique, mémorielle ?**

108 **PH**

109 Absolument. Du moins, c'est comme ça que j'ai voulu l'aborder. Je ne me suis pas penché là-dessus très
 110 exhaustivement, mais je l'ai toujours pris comme ça en effet, comme le guide de cette œuvre historique.

111 **JLDM**

112 **Vous êtes à la fois la personne qui présente les choix, mais aussi celle qui explique comment**
113 **l'œuvre a été créée, c'est pédagogique.**

114 **PH**

115 Pendant l'expérience c'est pédagogique, mais pendant que le bonimenteur opère, c'est comme s'il faisait
116 revivre l'œuvre. Il ne l'explique pas de long en large.

117 **JLDM**

118 **Il y avait aussi un aspect comique, notamment lorsque vous interrompiez le film pour avertir le**
119 **public de certaines conséquences, comme celle du garde à la toute fin, où l'on peut décider de**
120 **lui casser une bouteille sur la tête¹.**

121 **PH**

122 Je suppose que ça devait être comme ça à l'époque aussi. Parce que ce qui avait été écrit par Alena, il me
123 semble que c'était l'intégral de ce qui avait été présenté en 1967.

124 **JLDM**

125 **En tant qu'acteur, comment avez-vous vécu l'expérience ? Avez-vous, en fonction des choix**
126 **réalisés par les spectateurs, un script différent ?**

127 **PH**

128 J'ai eu 3-4 jours de préparation, mais je ne savais pas trop comment l'aborder. Alena m'avait envoyé un
129 peu tout ça deux semaines auparavant, mais je ne savais pas trop comment apprendre le script, c'était
130 tellement un drôle d'OVNI que je n'arrivais pas à l'apprendre comme ça, je ne savais pas sous quel angle
131 elle aurait voulu que je le traite. Je n'avais pas encore la version cinématographique de son père, donc je
132 ne savais pas comment l'aborder. C'est un projet qui a été très anxiogène. Heureusement qu'elle était là et
133 qu'elle était très sensible à mes angoisses, mais je suis habitué aux textes où rien ne se détermine comme

¹ La séquence en question est disponible sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=A7CwQaMhme8&t=14s>

134 ça, parfois sur les plateaux de cinéma, mais si on se trompe on refait la scène. Mais quand c'est en live, je
 135 ne vais pas me déconcentrer, mais ça m'agace vraiment et j'appréhende ces moments. C'était très difficile
 136 et très stressant.

137 **JLDM**

138 **Vous étiez davantage dans une position théâtrale que cinématographique.**

139 **PH**

140 Totalement !

141 **JLDM**

142 **Le concept de modération date des années 1960, là où les nouveaux films interactifs ont fait le**
 143 **choix de supprimer cette configuration du spectacle : pensez-vous que modérer un film interactif**
 144 **est aujourd'hui quelque chose d'obsolète ?**

145 **PH**

146 Si ça reste ludique, ça ne pose pas de problèmes, ça peut même être intéressant d'avoir un bonimenteur
 147 pour l'aspect humoristique, pour l'énergie, etc. Mais dans le cas d'un film de suspense, d'horreur, je pense
 148 que le bonimenteur vient briser la magie qui peut se créer avec l'œuvre. On est plus absorbé par l'œuvre
 149 s'il n'y a pas de bonimenteur. Mais dans l'esprit ludique, je pense que quelqu'un d'efficace va ajouter
 150 quelque chose à l'expérience.

151 **JLDM**

152 **Qui dit modération dit également interruption volontaire du film pour animer la séance : pensez-**
 153 **vous que cela a eu un impact auprès des spectateurs ?**

154 **PH**

155 C'était quand même un objet obsolète et archaïque, les gens le prenaient comme tel. Mais aujourd'hui, si
 156 ça se faisait encore, je pense qu'il n'y aurait pas d'engouement, à part dans une soirée festive et agréable.
 157 Je pense que c'est démodé, que cette façon d'agir est dépassée, pour un film comme celui-là. Ce qui

158 fonctionnerait le plus aujourd’hui, c’est d’avoir une urgence à voter pendant le film, que ceux qui n’auraient
159 pas été assez vifs ne voient pas leur vote être comptabilisé, et là ça pourrait créer un certain côté périlleux
160 au projet.

161 **JLDM**

162 **Avez-vous remarqué une certaine anxiété de la part de certains membres du public qui n’auraient**
163 **pas obtenu leur version ?**

164 **PH**

165 Pour le Kinoautomat, non. Je ne sais pas comment c’était dans les années 1960, peut-être que les gens
166 avaient déjà deviné qu’il n’y avait pas tant d’options au problème qui nous était présenté. Je pense qu’ils
167 étaient conscients que ça revenait à la même chose.

168 **JLDM**

169 **Une séance d’un film interactif est-elle mouvementée : les spectateurs parlent-ils entre eux, vous**
170 **questionnent-ils ?**

171 **PH**

172 Non, peut-être que dans un autre cadre, comme celui d’un théâtre d’été, ça aurait peut-être été différent,
173 mais dans ce cas-là, les gens étaient plus timides. C’était quand même un OVNI qui leur a été présenté.
174 Ils étaient très engagés, la concentration était là.

175 **JLDM**

176 **Le public du Kinoautomat semblait être plus discipliné que celui de *I’m Your Man* (Bob Bejan,**
177 **1992). Les quelques coupures de journaux que j’ai pu me procurer faisaient état d’une cacophonie**
178 **assez importante où les spectateurs se levaient pour appuyer sur les boutons des autres boîtiers**
179 **afin d’obtenir davantage de points. Quel était le public du Kinoautomat version 2012 ?**

180 **PH**

181 Au Québec, c'est beaucoup l'élite qui consomme la culture pointue. Le cinéma d'auteur n'est pas présenté
 182 d'une manière commerciale comme un *Avengers* de Marvel, ça reste toujours, et malheureusement c'est
 183 comme ça, les *aficionados* qui vont s'intéresser à ce cinéma-là, ce ne sont pas les gens qui sont occupés à
 184 survivre, et je ne dis pas ça péjorativement, puisque je viens de ce milieu où quand j'étais jeune je n'étais
 185 pas au courant de toutes ces œuvres et de toute la culture. Il n'y a pas assez de moyens efficaces qui
 186 permettent à tous d'apprécier ces œuvres.

187 **JLDM**

188 **À la fin de la projection, vous informez le spectateur de façon ironique que la fin est la même,**
 189 **quels que soient les choix pris par le spectateur. S'agit-il selon vous d'une illusion de**
 190 **l'interactivité ?**

191 **PH**

192 Ce n'était pas totalement interactif, mais ce n'était pas une fausse promesse non plus. C'est tellement lourd
 193 à produire une œuvre cinématographique que c'est un énorme défi que de faire plusieurs fins comme ce
 194 que peut se permettre l'industrie du jeu vidéo. Même avec les meilleures intentions de rendre ça le plus
 195 ouvert possible et le plus participatif, c'est quasi impossible faute de budget, de temps. La technologie ne
 196 le permet pas, ce n'est pas pour autant une fausse promesse bien que ça ne soit pas entièrement interactif.

197 **JLDM**

198 **En 2015 sort sur *Steam* le film interactif, *Missing : an interactive Thriller – Ep 01*, réalisé par**
 199 **Tristan Dubois et développé par Simon Tremblay, un ancien employé d'Ubisoft. Quelle est selon**
 200 **vous la principale différence entre le Kinoautomat et *Missing* ?**

201 **PH**

202 À la base c'est la même volonté de faire participer le spectateur, par contre le fait que ça soit un genre
 203 différent – l'un est humoristique tandis que l'autre est plus suspens/thriller – change la donne par rapport
 204 au Kinoautomat. J'étais plus impliqué émotionnellement dans ce jeu que dans *Kinoautomat*. À cause du genre,
 205 ça change l'expérience. Si on avait ajouté des *QTE* à *Missing*, ça aurait ajouté quelque chose de plus dans
 206 la tension, mais il n'y avait pas ça dans le jeu et encore moins dans le Kinoautomat.

207 **JLDM**

208 **Le Kinoautomat était finalement une sorte de prototype du cinéma interactif.**

209 **PH**

210 Oui c'est ça, alors que pour *Missing* j'ai été dirigé comme dans un vrai thriller, avec les états d'âme propres
211 aux personnages de ce genre de films. Ça implique émotionnellement le spectateur, il s'identifie aux
212 personnages. Dans le Kinoautomat, j'ai moins senti cela.

213 **JLDM**

214 ***Kinoautomat, Missing* : le cinéma interactif semble intéresser en tant qu'acteur. Est-ce le cas ?**

215 **PH**

216 Je n'aime pas beaucoup la technologie, j'aime bien les vieux objets, l'histoire, je suis plus quelqu'un qui se
217 contenterait de vivre dans le passé. Mais c'est important pour moi d'accepter que les choses changent, et
218 pas nécessairement de la façon que je souhaiterais. Je refuse de me fermer à ces nouvelles pratiques, ça
219 voudrait dire se déconnecter complètement. Ce qui me fascine beaucoup plus qu'un avion, c'est un bateau
220 en écorce ou en cuir, alors qu'un avion, ça ne me fait absolument rien. Ça me dépasse et ça me fait peur,
221 mais je me refuse d'aller là-dedans, et puis j'ai beaucoup de gens autour de moi qui sont impliqués dans
222 les technologies. Souvent j'émet des opinions très fermées sur la question, alors que ça fait partie d'une
223 réalité qui est là. Je ne pense pas que c'est bien ou que c'est mal, l'humain est comme ça et ça fera partie
224 de l'histoire. En ce qui me concerne, dans l'Art, au cinéma, l'acting, je veux me fermer à rien. Ça me
225 permet aussi de rester à jour pour pouvoir converser avec mes enfants (rires). Les langages changent, mais
226 ce sont toujours les humains qui les utilisent, et la technologie doit servir les humains.

227 **JLDM**

228 **Film ou jeu vidéo : comment qualifieriez-vous le cinéma interactif ?**

229 **PH**

230 Pour qu'une œuvre soit cinématographique, il faut que je sente l'esprit de celui qui l'a réalisée ou de celui
231 qui l'a créée. Je sens moins ça dans les œuvres interactives. Dans le Kinoautomat, j'apprends peu sur le

232 créateur, sur son histoire, sur ce qu'il a vécu, sur sa vision de la vie ou de ce qu'il est à l'intérieur. Dans
 233 *Missing*, il n'y a pas de connexions sentimentales, je n'ai pas accès à l'art des créateurs. S'il n'y a pas la vision
 234 d'un auteur, ce n'est pas tout à fait du cinéma. Mais si quelqu'un reprenait son histoire, avec les drames
 235 qu'il a vécus et les choix qu'il aurait voulu prendre, je pense que ça pourrait être une œuvre interactive
 236 extrêmement intéressante.

237 **JLDM**

238 **En tant qu'acteur : quels ont été les défis dans *Missing* ? Le fait de jouer un personnage d'un film**
 239 **interactif est-il si différent du fait de jouer dans une production non interactive ?**

240 **PH**

241 On joue un peu seul dans notre coin. Celui qui me donne la réplique, c'est celui qui joue au jeu derrière
 242 l'ordinateur. On a beau être dirigé par le réalisateur, les situations sont plus abstraites, parce qu'il n'y a pas
 243 d'autres acteurs pour nous donner la réplique, mais ça arrive aussi dans le cinéma conventionnel ou dans
 244 la série télévisuelle, avec des scènes où on doit jouer seul, on est dans notre appartement, on vit un drame,
 245 mais on ne l'a pas encore joué. Mais pour *Missing*, c'était une situation invraisemblable de kidnapping, il
 246 fallait chercher loin dans le travail d'acting pour maintenir l'émotion et y croire.

247 **JLDM**

248 **Depuis son lancement, *Missing* n'a pas fait l'objet d'un épisode 2 : pouvez-vous nous en donner**
 249 **les raisons ?**

250 **PH**

251 Faute de financement, ça a été difficile. C'est quelque chose qui n'est pas encore au point, ça reste un
 252 gadget.

253 **JLDM**

254 **Pour conclure, quel est votre sentiment vis-à-vis du cinéma interactif ? Est-ce des expériences,**
 255 **des *one shot*, ou bien plus que ça ?**

256 **PH**

257 Je pense que le cinéma interactif est fait pour divertir avant toute chose. Pour les consommateurs d'art, je
258 ne pense pas qu'ils veulent y participer nécessairement. L'art sert à avoir accès à une autre vision, et c'est
259 ça qui fait avancer les esprits, les modes de pensée. Si on y participe, c'est un jeu vidéo à mon avis, sans
260 vouloir être puriste. Pour moi, il ne faut pas intervenir sur l'art, sauf si un réalisateur nous mettait dans la
261 situation d'un réel problème social, d'un réel dilemme, peut-être que ça peut devenir de l'art, avec des
262 enjeux réels, dramatiques et prenants. Il faudrait par exemple pouvoir avoir accès aux souvenirs d'un
263 psychopathe, à toute son enfance lorsqu'il était maltraité, et faire des choix pour savoir s'il serait devenu
264 la même chose ou pas. Ça pourrait changer notre vision de certains sujets ou devenir un outil social qui
265 permettrait d'aider les gens à les comprendre, mais je vois mal comment ça pourrait devenir de l'art à
266 court terme. Pour que ce soit une œuvre d'art, il faut des émotions, il faut que ça nous bouleverse à
267 l'intérieur, il faut que ça fasse écho au vécu des gens qui vont la visionner.