

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA FICTION HYPERMÉDIATIQUE :  
UNE ANALYSE INTERMÉDIALE DES RELATIONS  
ENTRE LA FICTION, LA NARRATIVITÉ ET LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

THÈSE  
PRÉSENTÉE  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
AU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR  
RENÉE BOURASSA

JUIN 2008

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'aimerais d'abord remercier mes deux directeurs, Johanne Villeneuve et Bertrand Gervais, pour leur soutien indéfectible ainsi que pour leurs précieux commentaires et conseils tout au long de ma recherche doctorale. J'aimerais également exprimer toute ma gratitude à Louise Poissant, doyenne de la faculté des arts et lettres de l'Université du Québec à Montréal, pour son immense appui et le support qu'elle m'a apporté. Je ne saurais trop la remercier pour sa confiance et sa générosité qui s'est manifestée dans plusieurs circonstances. Tous mes remerciements vont à Josette Féral, Shawn Huffman, Pierre Gosselin et Sylvie Fortin, professeurs à l'UQAM, pour le plaisir et la qualité de nos échanges qui ont enrichi ma réflexion. J'aimerais remercier le Conseil de la recherche en sciences humaines (CRSH) ainsi que l'UQAM pour leur soutien financier. Je dédie cette thèse à mon conjoint, François Lavoie, à ma mère et à mon père, et enfin à Maxence, pour sa passion des mondes ludiques.

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ .....	vii
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I	
DE L'HYPertextUALITÉ À L'HYPERMÉDIALITÉ :	
CONCEPTS ET PROBLÉMATIQUES DE LA CYBERFICTION .....	16
1.1. L'hyperfiction textuelle et la théorie critique .....	22
1.1.1. Spatialisation, cyberfiction et théorie critique .....	24
1.2. Aarseth : littérature ergodique, cybertexte et machine textuelle .....	46
1.3. Hayles et le concept de matérialité : la notion de technotexte .....	52
1.4. Murray et le devenir du récit dans le cyberspace .....	57
1.5. Bolter et Grusin : remédiation, transparence médiatique et hypermédialité .....	60
1.6. Conclusion et perspectives .....	65
CHAPITRE II	
FICTION HYPERMÉDIATIQUE ET RÉCIT :	
ENTRE SPATIALITÉ ET NARRATIVITÉ .....	68
2.1. Les incidences médiatiques sur la narrativité .....	69
2.2. Spatialité, narrativité et environnements hypermédiatiques .....	82

2.3. Interfaces hypermédiatiques et modes de configuration spatiale .....	95
2.4. Le conflit entre la spatialité du médium interactif et la narrativité.....	102
2.5. Tradition orale et récits à épisodes .....	106
2.6. Encyclopédies fictionnelles : du Dictionnaire Khazar aux Cités obscures .....	113

### CHAPITRE III

MONDES FICTIONNELS, ESPACES LUDIQUES.....	128
---	-----

3.1. Frontières de la narratologie et de la ludologie .....	129
3.1.1. Narratologie et ludologie : les paradigmes du récit et du jeu.....	134
3.1.2. Le corpus des jeux interactifs : entre le vertige et le masque.....	142
3.1.2.1. Jeux à tendance performative et à faible teneur narrative.....	143
3.1.2.2. Jeux de quête à tendance narrative .....	146
3.2. Le jeu interactif de quête et la construction de la signification.....	155
3.2.1. Le rôle actantiel du joueur et la construction de la signification.....	156
3.2.2. Le rôle interprétatif du joueur et l'environnement expérientiel .....	163
3.2.3. Métaphores spatiales et interfaces hypermédiatiques .....	171
3.2.4. Cartes cognitives, plans virtuels et mécanismes inférentiels .....	174
3.2.5. Aporie du récit interactif, mise en intrigue et stratégie du leurre.....	180
3.3. Potentialités narratives des jeux interactifs et incidences culturelles .....	188

## PARTIE 2

## DU FILMIQUE A L'HYPERMÉDIATIQUE :

ARCHITECTURES FICTIONNELLES ET ESPACES VIRTUELS.....193

## CHAPITRE IV

DE *L'ARS MEMORIA* AU CYBERESPACE :

SYSTÈMES DE LIEUX ET FICTIONS ENCYCLOPÉDIQUES .....200

4.1. Systèmes de lieux, principe associatif et stratégies narratives .....201

4.1.1. Précurseurs de l'hypermédialité : machines de mémoire.....203

4.1.2. Des théâtres encyclopédiques du monde aux cybrides .....221

4.1.3. De l'*ars combinatoria* aux idéogrammes dynamiques .....226

4.1.4. De la bibliothèque au cyberspace.....238

4.2. Fiction encyclopédique, mode ludique et pensée hypermédiatique .....247

4.2.1. Systèmes classificatoires et obsessions de la collection .....251

4.2.2. Circulations réseautiques : du cinéma étendu aux installations urbaines  
.....261

4.2.3. Principe encyclopédique, bases de données et montage spatial .....268

## CHAPITRE V

## DE L'IMMERSION FICTIONNELLE À LA SIMULATION :

CINÉMA ET RÉALITÉ VIRTUELLE .....278

5.1. Immersion, réalité virtuelle, représentation et simulation.....280

5.2. Immersion fictionnelle, littérature et langage cinématographique .....307

5.3. Immersion, distanciation critique et imaginaires catastrophistes .....317

CHAPITRE VI	
ESPACES NAVIGATIONNELS, TRAJECTOIRES NARRATIVES, COGNITION SPATIALE ET RÉALITÉ MIXTES.....	340
6.1. Cognition spatiale : la construction du sens de l'espace .....	343
6.1.1. La genèse de la conception spatiale chez l'humain et la narrativité.....	344
6.1.2. Stratégies de parcours : la construction du sens de l'espace .....	353
6.1.3. Cognition spatiale, ergonomie des interfaces et cyberspatialité.....	362
6.2. De la cité idéale aux mondes virtuels du cyberspace .....	368
6.3. Stratégies narratives dans l'espace urbain.....	387
6.3.1. Espaces urbains, environnements hypermédiatiques et cybrides .....	389
CONCLUSION	
VOIES PROSPECTIVES DE LA FICTION HYPERMÉDIATIQUE .....	403
BIBLIOGRAPHIE.....	416

## RÉSUMÉ

Cette thèse porte sur la fiction hypermédiatique. Elle analyse les relations entre la fiction, la narrativité et les environnements hypermédiatiques selon une perspective sémiotique et intermédiaire. Les nouvelles formes fictionnelles et narratives engendrées par les technologies numériques, où prédomine un mode spatial, sont mises en relation avec leurs précurseurs et leurs avenues prospectives. Le concept d'hypermédialité est élargi afin d'inclure des dispositifs qui ne dépendent pas nécessairement de technologies complexes. Par extension, il désigne un mode de configuration en réseau faisant appel à plusieurs médias disséminés dans l'espace.

Formes hétéroclites, les propositions contemporaines prolongent plusieurs pratiques artistiques issues des domaines littéraire, filmique, scénique et environnemental, ou encore elles constituent de nouvelles formes autonomes. La thèse gravite autour d'une question centrale : Comment les environnements hypermédiatiques instaurent-ils de nouvelles formes fictionnelles et comment le sujet humain construit-il la signification à partir d'elles? Nous investiguerons la manière dont les environnements hypermédiatiques peuvent devenir le support de nouvelles propositions fictionnelles, en explorant d'abord les genres constitués de la fiction hypermédiatique, pour en développer ensuite l'analyse critique. La thèse tentera de cerner comment la fiction hypermédiatique se lie à des précurseurs. Par exemple, les fictions encyclopédiques, les arts de mémoire, la cathédrale médiévale, les villes utopiques ou les théâtres encyclopédiques de la Renaissance préfigurent les formes actuelles. L'hypermédialité se manifeste également dans des formes cinématographiques ou scéniques en relation avec les mondes virtuels du cyberspace. En partant de ces précurseurs, nous tenterons d'explorer de manière prospective comment ces formes peuvent évoluer en déployant des imaginaires signifiants du point de vue de l'expérience humaine.

La première partie de la thèse examinera deux genres existants de la fiction hypermédiatique, soit l'hyperfiction textuelle et le jeu interactif, en relation avec les théories narratologiques. Nous appuyons la réflexion sur les concepts de textualité, de médialité et d'interface. Le premier chapitre se centrera sur l'évolution des questions ayant balisé l'étude des œuvres de première génération jusqu'aux formes actuelles. Il fera un survol de positions théoriques ayant influencé l'étude des formes



de fiction émergentes. Il développera une analyse critique des premières formes de l'hyperfiction textuelle en mettant en évidence l'importance de la prise en compte du sujet dans l'analyse. Dans le deuxième chapitre, nous aborderons le problème de la tension entre deux modes de configuration qui, de prime abord, entrent en conflit dans les environnements interactifs : soit les principes narratif et associatif. Nous demanderons alors comment réconcilier ces deux principes, réflexion qui se poursuivra tout au long de la thèse. Nous verrons que les environnements hypermédiatiques ne construisent pas des formes du récit à l'état pur : le principe narratif se conjugue avec des traits encyclopédiques ou ludiques. En analysant d'abord les relations entre les notions de jeu et de récit, le troisième chapitre se centrera sur les mondes fictionnels et les espaces ludiques des jeux interactifs.

La seconde partie se tournera vers les formes prospectives en élargissant les corpus, allant du cinéma aux formes scéniques et aux environnements architecturaux. Pour cela, nous adopterons d'abord une approche historicisée. Au cours du quatrième chapitre, nous convoquerons dans notre analyse les arts de la mémoire issus de la tradition rhétorique ainsi que les théâtres encyclopédiques de la Renaissance, pour montrer comment les formes hypermédiatiques naissent du croisement entre les principes narratif et associatif. Puis, au cours du chapitre cinq, en élargissant les corpus au cinéma étendu ou aux dispositifs de réalité virtuelle, nous ferons appel aux concepts d'immersion, de présence ainsi que de simulation. En s'appuyant sur le concept de réalités mixtes, le chapitre six traitera des espaces navigationnels par le biais de la cognition spatiale et des relations entre espaces matériels et virtuels. L'analyse s'appuiera sur l'étude des mondes virtuels du cyberspace et des environnements urbains investis par les technologies numériques.

Mots clés : fiction, hypermédia, spatialité, narrativité, remédiation, espaces ludiques, immersion, présence, agentivité, réalités virtuelles, réalités augmentées, réalités mixtes.

## INTRODUCTION

Cette thèse explore la rencontre entre la fiction, la narrativité et les environnements hypermédiatiques selon une perspective sémiotique et intermédiaire. Elle met en relation les nouvelles formes fictionnelles engendrées par les technologies numériques avec leurs précurseurs et leurs avenues prospectives. Dispositifs hétéroclites et polymorphes, issus de la convergence médiatique des protocoles et langages numériques, les propositions contemporaines prolongent plusieurs pratiques artistiques issues des champs littéraire, filmique, scénique et environnemental, ou encore elles constituent de nouvelles formes autonomes. Il s'agira d'investiguer dans quelle mesure les environnements hypermédiatiques peuvent devenir le support de nouvelles propositions fictionnelles, en explorant d'abord les genres constitués de la fiction hypermédiatique, pour en développer ensuite l'analyse critique. La thèse examinera comment la fiction hypermédiatique se lie à des précurseurs, dispositifs sémiotiques qui ne dépendent pas nécessairement de technologies complexes. Enfin, elle tentera de cerner de manière heuristique comment ces formes peuvent évoluer en convoquant de riches imaginaires.

Selon une première définition, la fiction hypermédiatique désigne donc les formes fictionnelles et narratives qui émergent du cyberspace. Cet environnement médiatique, configuré par les systèmes informatiques, génère un ensemble de genres déjà constitués ou encore en devenir : hypertexte de fiction, jeu interactif, mondes et

communautés virtuelles sur Internet (*muds*), cinéma étendu<sup>1</sup>, installations muséologiques ou environnementales, dispositifs fictionnels de réalité virtuelle, augmentée ou mixte. Cet ensemble hétérogène se caractérise d'abord par le traitement numérique des matières expressives, dont découle leur malléabilité plastique et leur transformabilité. La fiction hypermédiatique se constitue dans une interface graphique, dans la représentation virtuelle d'un espace 3D sur Internet, ou encore dans un espace scénique, muséologique, architectural ou environnemental. Les formes numériques du cyberspace ont pour traits communs la spatialité, d'où peut émerger la narrativité, et l'agentivité. Leur hybridité rend poreuses les frontières entre les genres.

Les environnements hypermédiatiques varient selon la spécificité de leurs interfaces. Pour certains genres, comme l'hyperfiction textuelle ou le jeu interactif, l'écran de l'ordinateur constitue la surface d'expression et l'interface principale. D'autres formes émergent du croisement entre les médias numériques et les formes fictionnelles existantes, qu'elles soient filmiques (cinéma numérique) ou scéniques. Certains de ces dispositifs, comme ceux de réalité virtuelle, exploitent le système perceptif pour instaurer de nouveaux modes de représentation. De tels environnements immersifs peuvent-ils devenir le support de mondes fictionnels? Peuvent-ils prolonger les formes existantes du cinéma? Dans le cas du théâtre de l'image ou d'installations tridimensionnelles, l'image déborde de la surface bidimensionnelle de l'écran pour s'intégrer à l'espace environnemental. Ces propositions agrandissent l'espace perceptuel en abolissant le cadre de l'image, ou encore elles créent un environnement tridimensionnel auquel se juxtaposent les technologies informatiques. Les environnements hypermédiatiques génèrent alors des hybridations entre espace réel et virtuel, que Peter Anders (2003) a appelé des

---

<sup>1</sup> Le cinéma étendu est un ensemble hétérogène qui participe de manière extensive au champ d'analyse cinématographique, même s'il en constitue des cas limites (Odin, 1990).

« cybrides ». Ces dispositifs de réalité augmentée ou mixte peuvent investir un espace muséologique ou urbain, à l'échelle d'une ville : Il s'agit alors d'un espace palimpseste, constitué de couches qui se superposent les unes aux autres. Les cybrides convoquent l'agentivité du sujet ainsi que la mobilité du corps spectatorial, qui s'échappe alors du dispositif scopique propre au cinéma ou au théâtre.

La fiction hypermédiatique oscille entre mondes fictionnels et espaces ludiques. Ses manifestations complexes ne constituent pas des récits à l'état pur; elles croisent les principes narratifs, associatifs et ludiques en de multiples variantes. Par ailleurs, les formes fictionnelles du cyberspace ne sont pas nécessairement de type narratif. Parfois situées aux limites de la narrativité, dans la marge entre le fictionnel et le figural, les cyberfictions résistent souvent à la mise en récit ou en contestent les formes normatives. Le contexte hypermédiatique interroge les fondements de la notion de récit. Il la met en procès en suivant la trace de plusieurs pratiques artistiques contemporaines comme l'écriture fragmentaire, le Nouveau Roman, les fictions encyclopédiques, ou encore la dynarration filmique. Les concepts qui génèrent l'environnement du cyberspace relient l'œuvre fictionnelle modulée par les technologies numériques à l'ensemble de ces pratiques.

Par extension, la fiction hypermédiatique désigne alors un mode de configuration réseautique qui agit selon un principe associatif et ne dépend pas nécessairement de dispositifs technologiques complexes. Selon une première hypothèse de travail, les concepts issus du domaine des nouveaux médias permettent de jeter un nouvel éclairage sur les modes et les mécanismes de la fiction. Inversement, la fiction hypermédiatique peut s'incarner dans des formes antérieures, vues comme des précurseurs, lesquelles suggèrent des pistes de lecture intéressantes pour la compréhension des dispositifs contemporains. Cette hypothèse situe l'analyse dans une perspective historicisée. Par exemple, les fictions encyclopédiques de type

littéraire, l'espace narratif de la cathédrale médiévale, les théâtres encyclopédiques de la Renaissance, les villes utopiques comme *La Cité du Soleil* de Campanella, ou encore les mondes imaginaires de Giordano Bruno fondés sur *l'ars memoria*, deviennent des précurseurs de la fiction hypermédialité. Des liens se tissent entre certaines préfigurations de l'hypermédialité et les formes contemporaines que génèrent les technologies numériques, comme les mondes virtuels du cyberspace ou les jeux interactifs. Ainsi, une fiction comme les *Cités obscures*, de Schuiten et Peeters, ou le *Dictionnaire Khazar* de Milorad Pavic, ne reposent pas sur un support technologique complexe, mais activent une pensée associative. De même, les corpus de la tradition orale présentent des traits propres à un mode réseautique, où s'insère la narrativité. Ou encore, le concept d'immersion est mis en évidence par les technologies numériques, mais on peut analyser les dispositifs de réalité virtuelle dans le prolongement d'une perspective cinématographique. Une approche comparative permet d'éclairer les similitudes comme les spécificités de chaque forme expressive. Parfois, il s'agit de formes sémiotiques complexes qui ne reposent pas sur un seul support expressif, mais se disséminent dans l'espace, comme c'est le cas du projet *The Tulse Luper Suitcases*, de Peter Greenaway, ou de ses installations urbaines. À partir de 92 valises développant autant de trames narratives, Greenaway déploie un ambitieux projet, lequel veut réinventer le cinéma et en modifier la perception. L'hypermédialité renvoie alors à la dispersion spatiale d'un univers fictionnel où se joue la tension entre principes narratif et associatif. Enfin, on peut interroger les rapports entre la fiction, la narrativité et les environnements architecturaux investis par les technologies numériques en convoquant le concept de réalité augmentée ou mixte. Selon cette perspective, l'espace virtuel construit par les technologies numériques ne peut se penser en dehors de son ancrage dans le monde, en relation avec l'imaginaire du sujet. Les nouvelles formes qui en émergent forment des hybridations entre espace réel et imaginaire. Ils prolongent d'anciennes pratiques comme celles issues de *l'Ars memoria*. Les thèmes qui exploitent les lieux de l'imaginaire ou l'imaginaire des lieux esquissent l'une des pistes intéressantes pour

envisager, de manière prospective, le devenir des fictions hypermédiatiques. Dans de tels environnements hybrides, l'espace devient protagoniste et génère le récit.

Nous lierons donc les manifestations contemporaines de la fiction hypermédiatique à des formes spatiales plus anciennes pour en dégager certains principes de configuration et poser ensuite un regard prospectif à partir de quelques études de cas. De cette manière, nous tenterons d'échapper aux pièges des genres constitués comme l'hyperfiction textuelle ou le jeu interactif. En effet, nous adoptons une position critique par rapport à ces deux corpus. Alors que le premier a de la difficulté à se constituer un lectorat, le second procède trop souvent par une réduction de l'imaginaire à des contenus dont la valeur culturelle est discutable. Afin de répondre aux lacunes ou aux impasses des corpus existants, l'examen de quelques précurseurs permettra, en retour, de penser les formes en devenir de manière plus significative sur le plan de l'expérience humaine.

La notion de spatialité traversera cette thèse. Il s'agit du fil conducteur qui fédère un ensemble de dispositifs sémiotiques par ailleurs hétérogènes et dont découlent les autres propriétés des fictions hypermédiatiques : l'interactivité, l'agentivité et l'encyclopédisme. Les formes hypermédiatiques ont comme trait commun la prédominance du mode spatial dont dépendent, par exemple, leurs qualités immersives. Sur un autre plan, la notion de spatialité devient centrale pour comprendre comment s'effectue la sémiologie au sein de l'espace imaginaire généré par la fiction. Elle permet d'élaborer une poétique de la fiction hypermédiatique dans sa relation à l'espace mental du sujet.

La question des relations entre spatialité et narrativité est rendue saillante par les environnements hypermédiatiques qui sont au cœur de cette recherche. Les caractéristiques propres aux fictions hypermédiatiques ont été considérées de

manière différente par divers théoriciens des médias numériques. Pour Murray (1997), les environnements numériques comportent quatre propriétés essentielles : ils sont procéduraux, participatifs (interactifs), spatiaux et encyclopédiques (immersifs). Ryan (2001a) met en évidence les propriétés immersives et interactives des médias numériques. Elle aborde le concept de monde fictionnel comme réalité virtuelle et développe plus amplement un modèle de l'interactivité (2004). Manovich (2001) explore la notion d'interface et relève deux propriétés des environnements numériques, soit les concepts d'espace navigable et de base de données, lesquels correspondent aux propriétés spatiales et encyclopédiques identifiées par Murray. Nous réorganiserons quelque peu ces propositions en retenant deux qualités fondamentales : soit la spatialité et l'agentivité. De la spatialité découlent les propriétés immersives et encyclopédiques des interfaces. Par le biais de la notion d'interface, l'agentivité se négocie en relation étroite avec la spatialité au sein d'environnements qui se reconfigurent de manière dynamique. Comme le souligne Ryan (2004), la réponse interactive à un environnement changeant est l'une des propriétés les plus fondamentales des interfaces informatiques. Les médias numériques ne constituent pas un texte statique, mais génèrent plutôt un objet dynamique modulé en fonction des actions du sujet. C'est donc autour de la notion de spatialité que gravite l'ensemble des autres propriétés constitutives des interfaces hypermédiatiques (encyclopédiques, immersives et agentives). Ce découpage constitue un parti pris méthodologique et non ontologique. En effet, toutes ces propriétés façonnent les interfaces et leur catégorisation vise à dégager des concepts heuristiques. Il ne s'agit pas de rechercher l'essence des choses, mais plutôt de proposer une perspective sur leur complexité inépuisable.

La question de l'interactivité pose une difficulté centrale dans l'analyse. Selon une seconde hypothèse de travail, il existe un conflit latent entre la temporalité linéaire de la narrativité et le mode interactif. Le contexte hypermédiatique exige une

négociation constante entre la prédominance temporelle de la narrativité qui pousse le récit vers l'avant et l'interactivité qui le ralentit. De cette difficulté découle une série d'interrogations : Comment élaborer un récit à partir d'un média non linéaire ? L'interactivité met-elle le récit en procès ? Comment la mise en intrigue classique, qui est un échafaudage linéaire dirigé vers la clôture du récit, peut-elle se concilier avec la liberté de l'interacteur que promet le récit interactif ? S'agit-il d'une fausse promesse ? La question même de l'interactivité se pose : Est-elle nécessaire ? Est-elle souhaitable ? Comment se conjugue-t-elle avec la narrativité ? Ces questions conduisent à la recherche d'autres principes de configuration que la mise en intrigue afin de négocier les relations entre la narrativité et l'interactivité dans un contexte décentré. Mais faudra-t-il l'abandonner définitivement ? L'analyse du jeu interactif de quête ou d'enquête nous montrera qu'il est prématuré d'enterrer les composantes téléologiques du récit. Au contraire, les mécanismes du récit servent de balises afin d'éviter la dérive navigationnelle qui résiste à la construction du sens ou à l'émergence de la sémiotique. La réponse à ces interrogations suppose de bien distinguer les notions de fiction, de récit et de narrativité.

Du point de vue méthodologique, nous croiserons plusieurs horizons théoriques qui permettront de dégager les concepts opératoires sur lesquels nous nous appuierons. L'analyse adoptera globalement une perspective sémiotique informée par les sciences cognitives. Cette approche cherchera à comprendre comment se construit la signification dans la relation entre le sujet humain et le dispositif matériel. Abordée de manière qualitative, elle investiguera la production du sens en tant que processus complexe. La thèse explore une question centrale : Comment les environnements hypermédiatiques instaurent-ils de nouvelles formes fictionnelles et comment le sujet humain construit-il la signification à partir d'elles ? Elle interroge la reprise ou la transformation de formes anciennes préfigurant les modes actuels. Tout au long de ce parcours, nous examinerons les relations de ces dispositifs fictionnels avec leurs



interprètes tout en dégagant les principes qui configurent ces œuvres. Selon cette approche, le dispositif hypermédiatique se lie de manière irréductible à l'imaginaire du sujet qui se l'approprié en tant qu'objet mental, ainsi qu'au contexte culturel dans lequel il s'inscrit. Par ailleurs, nous interrogerons la notion d'espace dans sa relation au sujet, d'une part, à partir d'une perspective narratologique et, d'autre part, en situant la spatialité dans le champ des arts visuels, architecturaux ou environnementaux, qui mettra en évidence leur médialité. Dans l'étude plus spécifique du jeu interactif, seront convoqués les champs théoriques de la ludologie ainsi que les études sur la performativité issues des arts scéniques et médiatiques. Nous cernerons comment s'opère l'hybridation des matières expressives dans les environnements hypermédiatiques. La jonction des concepts provenant du champ de la narratologie et des arts de l'espace permettra d'explorer, à partir des phénomènes spatiaux, la manière dont se construisent les mondes fictionnels dans les environnements hypermédiatiques.

Il s'agit de ne pas réduire le concept de « signification » à une pure approche formaliste, telle qu'elle se pratiquait dans la sémiologie d'obédience structuraliste selon la tradition saussurienne. L'approche sémiotique que nous adoptons intègre en son centre les notions de sémiologie et de complexité. Elle s'éloigne donc des méthodologies structuralistes qui envisagent le signe comme une unité simple et la production du sens à partir de la combinaison systématique de ces unités selon un modèle scientifique de tradition cartésienne. Rappelons que l'étymologie de la notion de complexité renvoie à *Complexus*, soit ce qui est tissé ensemble<sup>2</sup>. Selon cette perspective sémiotique, la signification émerge de manière irréductible de la relation

---

<sup>2</sup> Selon Edgar Morin, « la méthode de la complexité n'a pas pour mission de retrouver la certitude perdue et le principe Un de la vérité. Elle doit au contraire constituer une pensée qui se nourrit d'incertitude au lieu d'en mourir [...]. C'est le voyage à la recherche d'un mode de pensée qui respecterait la multidimensionnalité, la richesse, le mystère du réel, et saurait que la détermination cérébrale, culturelle, sociale, historique que subit toute pensée co-déterminent toujours l'objet de connaissance. C'est cela que je nomme pensée complexe » (1980, p. 9-10).

entre le sujet et le dispositif médiatique. Issue du champ de l'informatique, la fiction hypermédiatique peut également s'enfermer dans un autre modèle réducteur en s'appuyant de manière étroite sur les concepts issus des recherches cognitives ou de la cybernétique qui l'isolent des perspectives culturelles, philosophiques et esthétiques. C'est le parti pris d'Aarseth (1997) par exemple. Cependant, il nous semble d'autant plus nécessaire d'inclure un niveau d'analyse qui tienne compte du sujet et des interprétants culturels que les nouveaux médias tendent à s'enfermer dans ce type de formalisme réducteur. Par ailleurs, cette analyse des relations entre les dispositifs spatiaux et le sujet fera appel à la sémiotique cognitive, croisée avec les théories de la lecture/spectature<sup>3</sup>. La fiction hypermédiatique est donc envisagée comme un signe complexe : si elle se matérialise dans un dispositif médiatique que s'approprie un sujet humain en tant qu'objet de pensée au sein d'un espace imaginaire, elle se déploie également dans un espace culturel.

Les incidences de l'immersion et de l'interactivité sur les modalités narratives dans la fiction hypermédiatique rendent cette approche particulièrement pertinente. En effet, la prise en compte du sujet s'avère cruciale pour analyser les mécanismes à l'œuvre dans le jeu interactif, par exemple. Cette approche souligne la nécessité d'intégrer dans l'analyse non seulement les modalités configuratives des dispositifs sémiotiques (aspects sémantiques ou syntaxiques du texte lui-même), mais également la dimension pragmatique qui lie l'objet à son interprète dans la création d'un espace imaginaire. Afin de rendre compte du travail complexe du sujet dans la fiction hypermédiatique, la question de l'interactivité est donc centrale à l'analyse. En développant le lien entre immersion et interactivité, nous démontrerons comment celle-ci, en se centrant sur l'action, est un puissant vecteur d'immersion pour le sujet. La question de l'immersion rend compte des processus d'élaboration de la sémiose

---

<sup>3</sup> J'emploie ici le terme « lecture » au sens large en l'extrapolant à un contexte qui n'est pas nécessairement linguistique (verbal ou scriptural).

dans l'acte de spectature en faisant intervenir ses dimensions actantielles, cognitives et émotives. Nous développerons donc l'analyse des propriétés immersive et interactive de la fiction hypermédiatique dans ses incarnations technologiques en adoptant l'angle de la lecture/spectature. Par exemple, nous explorerons comment s'élabore la signification dans l'environnement du jeu interactif de quête par l'implication active du joueur. En convoquant les notions d'interface, d'immersion et d'interactivité afin d'en analyser les diverses modalités, nous n'isolons pas ces concepts les uns des autres, mais développerons plutôt leur interrelation. Il s'agira d'examiner comment ces propriétés façonnent les formes hypermédiatiques pour un sujet humain dans l'intrication entre espace textuel, mental et culturel.

Nous croiserons cette approche sémiotique avec une perspective intermédiaire, en abordant de manière comparative diverses configurations spatiales dans leur relation avec la narrativité. Par de multiples hybridations ou en les remédiatisant, la fiction hypermédiatique emprunte aux formes orales, scripturales, picturales, architecturales, filmiques et scéniques. Aussi exige-t-elle pour sa saisie adéquate une approche historicisée. Plus que sur les médias eux-mêmes en tant qu'objets, l'intermédialité met l'accent sur la relation entre les médias, soit l'entre-deux médiatique. Une première définition de cette approche a été formulée en 1994 par Jurgen E. Müller et délimite son objet de recherche comme l'ensemble des relations variables entre les médias, entendus originellement comme dispositifs techniques de reproduction ou de communication. Le concept de médialité est donc central dans cette approche. L'intermédialité déborde d'une pure analyse médiatique pour intégrer les préoccupations issues du champ de l'histoire de l'art. Une autre approche de l'intermédialité intègre le concept de remédiation développé par Bolter et Grusin (1999). En nous appuyant sur cette perspective, nous interrogerons notre sujet de recherche d'un point de vue historique et critique tout en privilégiant une approche comparative entre la fiction hypermédiatique et les formes filmiques, littéraires ou

architecturales qui les précèdent. Une approche intermédiaire permettra de creuser les relations entre spatialité et narrativité à partir de dispositifs qui ne dépendent pas nécessairement de technologies complexes. En interrogeant la qualité des corpus issus des technologies numériques qui se constituent maintenant en genres établis, elle tissera des liens entre les précurseurs et les propositions contemporaines.

Par cette approche intermédiaire, nous posons comme troisième hypothèse de travail que loin de constituer une « rupture épistémologique », les discours entourant les nouvelles technologies prolongent d'anciennes problématiques culturelles ou esthétiques reconfigurées selon de nouvelles modalités. Cette position constitue notre thèse ainsi que notre position épistémologique pour cette étude des formes fictionnelles en relation avec les médias numériques. Il ne s'agit pas de nier les spécificités propres aux nouveaux médias, mais bien de les comprendre plus largement en fonction d'une continuité historique avec les formes qui les ont précédées. Cette approche évite de réduire l'analyse de notre objet de recherche uniquement en fonction de ses déterminants technologiques. Une perspective intermédiaire permettra d'étayer cette thèse en situant l'émergence de la fiction hypermédiatique dans un contexte qui en détermine les interprétants. Ainsi, les nouvelles formes fictionnelles du cyberspace ne sont pas nées d'une génération spontanée, mais sont tributaires d'un environnement culturel et d'un milieu qui les situent historiquement. Elles plongent leurs racines au sein de pratiques artistiques antérieures qu'elles remédialisent. Sans nier l'importance des dispositifs technologiques dans cet ensemble, leur émergence procède de déterminants conceptuels qui témoignent de la sensibilité globale d'une époque et qui perfusent l'ensemble des pratiques artistiques contemporaines, tout en se rattachant à des racines historiques dans les domaines de l'histoire de l'art, des sciences et des idées ainsi que de la littérature. Concepts philosophiques ou esthétiques et dispositifs technologiques interagissent de manière interdépendante dans une matrice

d'influences mutuelles et non selon des rapports linéaires de cause à effet. Les diverses formes sémiotiques de la fiction ne s'isolent pas les unes des autres, mais s'interpénètrent, se conjuguent ou se juxtaposent pour former des hybridations.

Nous privilégierons donc une approche comparative entre plusieurs formes qui oscillent entre les précurseurs, les genres constitués et les formes prospectives. Phénomène en émergence, les environnements numériques dans lesquels la fiction hypermédiatique s'enracine sont en pleine mutation dans un espace culturel en devenir. Cette recherche vise à cerner un objet en cours de constitution qui est appelé à évoluer et à se transformer. L'approfondissement des concepts qu'il soulève croise les études littéraires et filmiques avec le champ de l'histoire de l'art pour créer de nouvelles perspectives sur chacun des domaines convoqués. Il s'agit d'abord d'une thèse théorique que nous exemplifierons au moyen d'œuvres choisies, et non pas de l'étude d'une pratique sémiotique spécifique liée à un corpus.

La thèse se divise en deux parties. La première section sera centrée sur deux genres constitués de la fiction hypermédiatique, soit l'hyperfiction textuelle et le jeu interactif. Elle tentera de dégager certaines considérations narratologiques issues de ces corpus. Le premier chapitre analysera l'évolution des problématiques liées à la fiction hypermédiatique à partir des œuvres de première génération jusqu'à la prolifération des formes actuelles. Nous situerons d'abord l'émergence de la fiction hypermédiatique à partir des positions théoriques développées par Bolter (1991) et Landow (1992) ainsi que de ses premières formes expérimentales, issues des milieux littéraires américains à la fin des années 1980. Puis nous développerons une analyse critique de l'hyperfiction textuelle de première génération. Nous tenterons de comprendre les raisons des difficultés de ce corpus à se constituer un lectorat. Dans la deuxième section de ce chapitre, nous ferons un tour d'horizon de quelques concepts-

clés qui balisent les études de la fiction hypermédiatique, en convoquant dans l'analyse les notions de textualité, de matérialité et de médialité.

Le deuxième chapitre examinera de manière synthétique diverses approches narratologiques relatives à la médialité et à la spatialité. Nous tenterons de montrer que la prise en compte du médium est indispensable à la compréhension des environnements hypermédiatiques et de leurs relations avec la narrativité. Puis, nous investiguerons de plus près la spatialité des environnements hypermédiatiques en convoquant la notion d'interface. Sera abordée la question du conflit entre la temporalité narrative et la base de données en relation avec la mise en intrigue aristotélicienne. Nous verrons alors que les fictions hypermédiatiques ne constituent pas de purs récits mais plutôt des hybridations avec d'autres modes configuratifs, comme le principe encyclopédique, le jeu ou encore la performativité.

Le troisième chapitre explorera les mondes fictionnels et les espaces ludiques des jeux interactifs. Cette recherche proposera d'abord un éclairage pour comprendre quels sont les points de convergence ou les écarts entre le jeu et le récit. Puis, nous montrerons l'étroite intrication *entre spatialité et agentivité*. Dans les environnements hypermédiatiques, l'espace de la représentation se double d'un autre espace, celui de l'expérience. Le sujet actantiel adopte deux rôles qui se superposent de manière complémentaire : comme acteur performatif, il trace des parcours qui narrativisent l'espace fictionnel ou encore manipule les entités fictionnelles de l'environnement de manière dynamique. Comme interprète, il construit la signification en posant des inférences dans l'espace d'expérience déterminé par un horizon d'attente.

La deuxième partie de la thèse orientera la recherche par une approche historicisée. En faisant intervenir les précurseurs de la fiction hypermédiatique, il

s'agira de saisir les formes prospectives qui ne se matérialisent pas encore dans des genres constitués. Afin de comprendre comment se configure l'espace hypermédiatique, nous questionnerons les relations entre spatialité et narrativité à partir d'œuvres qui ne dépendent pas de dispositifs technologiques complexes, tout en tissant des liens entre ces précurseurs et les formes contemporaines de la fiction hypermédiatique.

Le quatrième chapitre explorera quelques précurseurs de la fiction hypermédiatique en lien avec l'imaginaire des lieux. Poser la question des relations entre spatialité et narrativité dans un contexte architectural, c'est interroger leurs rapports à la temporalité, à la mémoire et à l'histoire par la relation du sujet à la signification, à travers ses trajectoires dans les lieux habités de l'imaginaire. La construction d'une topographie nous renvoie aux systèmes de lieux et d'images de *l'ars memoria* qui conjugait mémoire et visualisation mentale pour créer un parcours narratif dans un réseau de *loci* imaginaires. Cette tradition s'est modifiée au cours de sa traversée médiévale en se réifiant dans des dispositifs matériels comme les cathédrales, par exemple. Pendant la Renaissance, les mutations de l'*Ars memoria* ont donné naissance aux théâtres de mémoire ainsi qu'à diverses formes encyclopédiques, lesquelles préfigurent les fictions hypermédiatiques contemporaines. La deuxième section de ce chapitre développera une analyse des relations potentielles entre fiction, pensée encyclopédique et mode ludique, que nous exemplifierons à partir de l'œuvre de Peter Greenaway.

Le cinquième chapitre centrera la recherche sur la question de l'immersion, qu'elle soit matérielle ou fictionnelle. Seront convoqués les concepts de présence, de réalité virtuelle et de simulation. La question sera abordée non seulement par rapport aux nouvelles technologies contemporaines mais également en relation à d'autres formes qui ont jalonné l'histoire de l'art. En effet, le concept d'immersion traverse

l'histoire de la représentation en s'incarnant sous diverses formes. Certes, il se lie aux nouveaux médias, mais il mobilise d'autres dispositifs qui ont jalonné l'histoire de l'art, comme l'invention de la perspective linéaire ou les débuts du cinéma, en remédiant les mécanismes de l'illusion fictionnelle.

Le sixième chapitre abordera deux questions relatives aux espaces navigationnels : celle de la cognition spatiale et celle des relations entre espaces matériels et virtuels dans les interfaces hypermédiatiques. Comment l'espace signifie-t-il dans sa relation au sujet? Comment s'opère le processus de sémiotisation de l'espace? Nous verrons comment la compréhension sémiotique de l'espace et la narrativité prennent toutes deux racines dans l'expérience originaire de la corporalité. Nous tenterons ensuite de cerner comment s'établit la relation du sujet à l'espace dans les environnements hypermédiatiques de type urbain. L'analyse inclura quelques mondes virtuels du cyberspace s'inspirant de la figure de la cité, ainsi que les cybrides. En s'appuyant sur les concepts de réalité augmentée ou mixte, c'est dans le lacs entre les espaces matériel et imaginaire que se constituent les fictions hypermédiatiques.



## **CHAPITRE 1**

### **DE L’HYPERTEXTUALITÉ À L’HYPERMÉDIALITÉ : CONCEPTS ET PROBLÉMATIQUES DE LA CYBERFICTION**

Ce chapitre vise à examiner quelques positions théoriques ayant marqué l’étude des formes fictionnelles du cyberspace, à partir des fictions hypertextuelles de première génération jusqu’aux oeuvres hypermédiatiques actuelles. En particulier, nous aborderons les notions de textualité et de médialité, afin de souligner le passage effectué entre ces deux paradigmes dans les préoccupations théoriques des dernières années. Le concept de médialité détermine les intérêts de recherche actuels dans le champ des nouvelles formes fictionnelles liées aux médias numériques.

Bien que plusieurs auteurs se consacrent à la théorisation des médias numériques dans le champ de l’art, peu d’entre eux ont examiné de manière spécifique leurs rapports avec la fiction et la narrativité. Pour de telles recherches, il faut se tourner surtout du côté des théoriciens littéraires. L’hyperfiction textuelle a généré beaucoup de travaux théoriques, comme en témoignent les écrits représentatifs de Bolter (1991), Landow (1992) et Douglas (2000). Ces travaux gravitent autour de la notion d’hypertextualité. Du côté francophone, les études qui touchent la problématique de la fiction et des médias numériques se font beaucoup plus rares et se concentrent principalement sur l’hypermédia (Balpe, 1990, 1991,

1999) ou encore sur les dispositifs hypermédiatiques de téléprésence et de réalité virtuelle dans les domaines de l'information et des communications (Weissberg 1999). Les travaux plus récents de Balpe (2000, 2001) traitent du récit génératif. Les écrits de Jean Clément (Villemin et Lenoble, 1995) ainsi que ceux de Christian Vandendorpe (1999, 2002) gravitent surtout autour de la question de l'hypertexte. L'analyse de Schaeffer (1999) se démarque comme l'une des rares études francophones centrées sur le concept de fiction, qui prend en compte les enjeux soulevés par les médias numériques. Ce chercheur examine de manière critique la question de la perméabilité des frontières entre fiction et réalité qu'engendreraient supposément les images de synthèse et les dispositifs de réalité virtuelle.

Par ailleurs, très peu de théoriciens se sont penchés sur les rapports entre le cinéma et les médias numériques. Parmi ceux-ci, il faut mentionner de manière prédominante le travail de Lev Manovich (2001). L'analyse de Beau, Dubois et Leblanc (1998) constitue l'un des rares ouvrages francophones abordant de manière critique la question des nouvelles technologies dans le domaine cinématographique.

Les développements issus du champ littéraire ou des sciences de l'information ont été suivis d'analyses plus larges sur la cyberfiction (Aarseth, 1997, 2004a, 2004b; Murray, 1997; Hayles, 2002; Ryan 2001a, 2001b, 2004, 2006). Ces études élargissent le champ d'analyse en prenant en compte d'autres formes de la cyberfiction comme le jeu interactif, ainsi que les dispositifs de réalité virtuelle. Il ne s'agit pas ici d'une énumération exhaustive de l'ensemble des recherches théoriques sur la question, mais d'études représentatives qui balisent ce champ. Mentionnons également le travail amorcé autour du laboratoire NT2 dirigé par Bertrand Gervais (<http://www.labo-nt2.uqam.ca/>, consulté le 20 octobre 2007).

Au cours des années 1990, bien que les questions relatives à l'hypertexte et au cyberspace aient fait couler beaucoup d'encre, peu d'auteurs se sont penchés plus spécifiquement sur la question de la fiction interactive afin d'en étudier les mécanismes, d'en tracer une poétique ou d'en dégager les paramètres esthétiques dans ses rapports avec l'imaginaire. Les ouvrages de Bolter (1991) et Landow (1992) explorent le concept d'hypertextualité et tentent de fonder le texte électronique à partir du cadre poststructuraliste dominant le milieu littéraire américain. Ces deux auteurs ne consacrent respectivement qu'un seul chapitre à la fiction interactive et ne considèrent pratiquement qu'une seule forme, soit l'hyperfiction textuelle. Ils exemplifient leur position théorique à partir d'*afternoon, a story* de Michael Joyce, devenue l'œuvre paradigmatique de l'hyperfiction textuelle telle qu'elle s'est développée à la librairie en ligne *Eastgate Systems inc* (<http://www.eastgate.com/>, consulté le 20 octobre 2007). En basant sa réflexion sur quelques précurseurs littéraires, Bolter tente de démontrer que le principe de l'hypertextualité agit non seulement dans des œuvres sur support électronique, mais également dans des textes imprimés. Quoiqu'il suggère quelques pistes générales pour aborder la fiction interactive, Landow traite surtout des incidences du médium sur le schéma aristotélicien du récit tel que présenté dans la *Poétique*. Il analyse en particulier les questions de la non linéarité, de la totalité et de la clôture. Son approche fusionne les rôles respectifs de l'auteur et du lecteur pour forger un néologisme, le *Wreader*.

Les travaux de Laurel (1991) analysent la question de l'interaction humain-machine. Ils intègrent dans un modèle théâtral le design d'interface ainsi que les environnements immersifs comme ceux de réalité virtuelle. En particulier, Laurel aborde les questions liées aux agents d'interface. Chercheuse issue du MIT, son approche est beaucoup plus proche de celle de Murray (1997) que de Bolter (1991), développée à la même époque. En traitant des questions ergonomiques liées à l'interface, elle démontre que l'approche des rhétoriciens de l'hypertexte n'était pas

la seule manière d'aborder les nouveaux espaces d'écriture en émergence. Plusieurs des recherches sur les agents d'interface qu'elle développait alors, en relation avec la compagnie Apple, font partie intégrante des interfaces actuelles.

Au cours de la dernière décennie, les formes narratives du cyberspace ont évolué. À partir de 1995, le déploiement d'Internet étend le public potentiel de la fiction interactive. L'hypertexte ne fait plus figure de nouveauté et la réflexion critique sur l'hyperfiction textuelle remplace progressivement la fascination initiale pour le médium. Rappelons que l'hypertexte ne désigne pas en soi une forme fictionnelle, mais une condition de mise en forme. Afin de rendre compte de la diversité de ces formes actuelles, d'autres auteurs considèrent un spectre beaucoup plus large que celui envisagé par les premiers théoriciens de l'hypertexte : jeux interactifs (textuels et graphiques), environnements multi-joueurs (*MUDs*), générateurs automatiques de récits ou de poésie issus des recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle, mondes virtuels du cyberspace. De nouvelles formes hybrident des espaces réels avec les technologies informatiques en s'appuyant sur le concept de réalité augmentée ou mixte. L'intérêt se porte vers un élargissement des formes ou encore vers des positions plus critiques. Des manières inédites d'envisager la textualité émergent du champ des nouvelles technologies; elles génèrent des concepts comme ceux de cybertexte (Aarseth, 1997) ou de technotexte (Hayles, 2002). La forme verbale de la textualité perd son statut de paradigme. Les problématiques se déplacent depuis le concept d'hyper textualité vers celui de l'hypermédialité, soit du paradigme de la textualité à celui de la médialité.

Deux chercheurs proposent chacun un modèle de textualité pour analyser les incidences des nouveaux médias sur les formes littéraires. Les concepts de cybertexte (Aarseth, 1997) ou de technotexte (Hayles, 2002) témoignent de nouvelles manières d'envisager la textualité. Aarseth (1997) adopte une approche formaliste et

développe le concept de cybertexte à partir d'un modèle cybernétique qu'il qualifie de « machine textuelle ». Il s'agit d'une étude, non pas sur les mécanismes de la fiction narrative, mais sur une perspective de la textualité qu'il oppose aux dispositifs narratifs. L'étude d'Aarseth porte sur les différences fonctionnelles et les similarités entre différents média textuels; il cherche à en dégager les implications pour les pratiques de la littérature, afin de produire un cadre théorique sur le cybertexte. Par la suite, ses travaux se dirigeront vers l'étude du jeu interactif, à partir duquel il fondera les bases d'une nouvelle discipline, la ludologie. Il sera suivi dans cette voie par plusieurs chercheurs (Wolf, 2001; Wolf et Perron, 2003; Frasca, 2003; Grodal, 2003; Lahti, 2003; Eskelinen et Tronstad, 2003; Eskelinen, 2004; Juul, 2005).

Pour sa part, Hayles (2002) développe un cadre théorique qui repose sur le concept de technotexte et sur la question de la matérialité des artefacts. Alors qu'Aarseth plaide pour une approche formaliste en développant une perspective sur la textualité à partir du modèle cybernétique, Hayles insiste sur l'importance des notions de média et de matérialité dans le regard porté sur le technotexte. L'approche critique de Hayles prend en compte l'appareillage matériel produisant l'oeuvre littéraire en tant qu'artefact physique ainsi que son inscription technologique. Elle s'inspire également du concept de remédiation développé par Bolter et Grusin (1999). Hayles ouvre une perspective interdisciplinaire sur les oeuvres issues du cyberespace; elle déborde du domaine des études littéraires et prend en compte les champs d'intérêt propres à l'histoire de l'art.

Deux des écrits les plus importants portant sur la cyberfiction et ses incidences dans le domaine littéraire sont ceux de Janet Murray (1997) ainsi que de M.-L. Ryan (2001a). Dans son ouvrage séminal, *Hamlet on The Holodeck- The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), Murray centre entièrement son analyse sur les questions afférentes à la fiction narrative dans le cyberespace, afin de réfléchir de

manière prospective sur son devenir. Il s'agit de l'une des premières études portant entièrement sur la question de la fiction interactive ou sur les dimensions fictionnelles des œuvres issues du cyberspace. La chercheuse identifie deux modalités principales de la cyberfiction : l'immersion et l'interactivité. Pour Murray, de ces deux traits découlent les propriétés spatiales, encyclopédiques (immersives), procédurales et participatives (interactives) des formes fictionnelles du cyberspace. Les concepts d'immersion et d'interactivité seront repris par Ryan dans *Narrative as Virtual Reality* (2001). Dans cet ouvrage fondamental sur l'incidence des nouveaux médias dans le domaine littéraire, elle explore le concept de réalité virtuelle, définie comme une expérience à la fois immersive et interactive générée par ordinateur. Ryan développe l'idée que l'immersion dans la fiction littéraire est une forme de réalité virtuelle. Elle conçoit un modèle de la littérature en tant qu'espace immersif de réalité virtuelle. La chercheuse propose d'aborder ce concept à la fois dans son sens littéral et métaphorique : le dispositif technologique et fictionnel invite le lecteur ou le spectateur « à se perdre » dans l'œuvre. L'immersion et l'interactivité définissent deux problématiques centrales. L'analyse des relations entre les modes narratif et ludique s'opère à partir des notions de monde possible et de jeu.

En engageant une réflexion sur la question de la transparence médiatique, l'ouvrage de Bolter et Grusin (1999) prolonge la problématique de l'immersion fictionnelle étudiée par Murray. Dans *Remediation*, ces deux auteurs n'analysent pas les mécanismes fictionnels en tant que tels. Ils n'abordent pas de manière directe la question de la fiction, mais ils s'intéressent aux médias numériques dans une perspective intermédiaire. Leur contribution témoigne d'une évolution des problématiques, lesquelles se déplacent du concept d'hypertextualité vers celui d'hypermédialité. Cette évolution opère un glissement de paradigme, de la textualité vue comme un prolongement des approches sémiologiques à prédominance linguistique, à la prise en compte de la médialité; elle reflète un intérêt grandissant

pour les formes hybrides du cyberspace liées aux technologies de l'image et du son. Au sein du cyberspace, la fiction s'incarne dans un espace multisensoriel. Selon Bolter et Grusin, le concept d'hypermédialité (*hypermediacy*) se définit dans son rapport dialectique avec la logique de l'immédiateté (*immediacy*). La problématique de la remédiation tient compte d'un environnement médiatique qui englobe la dimension historique et le contexte culturel. Ce concept nous servira d'assise tout au long de cette thèse afin de comprendre les manifestations de l'hypermédialité.

### **1.1. L'hyperfiction textuelle et la théorie critique**

Une première forme expérimentale de l'hypertexte de fiction, ou hyperfiction textuelle, est née dans le giron académique des milieux littéraires américains vers la fin des années 1980. Ses principaux théoriciens se rattachent à la librairie en ligne *Eastgate systems* (<http://www.eastgate.com>), qui regroupe des chercheurs et auteurs comme Jay D. Bolter, George Landow, Michael Joyce, Stuart Moulthrop et J.Y. Douglas. Dans les années 1960, Théodore Nelson avait défini l'hypertexte comme une nouvelle forme d'écriture non séquentielle sur ordinateur donnant accès à des unités textuelles de manière interactive. Le schéma hypertextuel organise le texte comme un réseau de fragments interconnectés. Les travaux de Nelson s'appuyaient eux-mêmes sur les écrits de Vannevar Bush; dans un article séminal intitulé « *As We May Think* » (1945), ce conseiller scientifique du président Roosevelt avait réfléchi sur les modes d'accès à l'information et sur l'organisation documentaire. À partir de ces textes fondateurs, les chercheurs d'*Eastgate* ont théorisé l'hypertexte de fiction en établissant une convergence avec les approches poststructuralistes. Ils se sont appuyés principalement sur les thèses de Barthes et de Derrida, ainsi que sur les penseurs de la postmodernité comme Jean-François Lyotard. Dans cette perspective, ils ont produit un premier cadre théorique, orientant leur approche de la cyberfiction

autour du concept d'hypertextualité. Dans les années suivant les analyses de Bolter (1991) et de Landow (1992), le déploiement fulgurant d'Internet a confirmé le succès de l'hypertextualité comme condition de mise en forme des savoirs, et son impact culturel majeur. Toutefois, l'efficacité du médium technologique dans une approche informationnelle ne constitue pas nécessairement un gage de réussite pour les formes fictionnelles qui émergent du cyberspace. Celles-ci posent d'autres questions : sur le plan narratologique, elles mettent en jeu les notions de fiction et de narrativité dans leurs relations avec les concepts de linéarité, de mise en intrigue et de clôture. Sur le plan sémiotique, elles intègrent le lecteur de manière irréductible.

Les travaux de Bolter (1991) et de Landow (1992) cherchent à construire un nouveau domaine littéraire et à le fonder théoriquement. Leurs efforts ont contribué à faire reconnaître la fiction interactive comme une forme littéraire valable dans les milieux académiques. Par contre, eux-mêmes artisans de l'hyperfiction de première génération, ces théoriciens n'ont pas développé une position critique, mais plutôt une posture apologétique qui visait à soutenir l'émergence d'un nouveau médium expérimental. Ils cherchaient à intégrer l'hyperfiction au paradigme déconstructionniste alors fortement dominant dans les départements de littérature aux États-Unis. Leur théorie, de prime abord séduisante et menée rigoureusement, prête le flanc à la critique. En effet, l'approche préconisée par ces praticiens-expérimentateurs ne tenait pas compte des questions ergonomiques et de la désorientation cognitive suscitée par des interfaces opaques. Lorsqu'on se place dans la posture du lecteur cherchant à créer un sens à partir de son parcours de lecture, les difficultés que rencontre l'hyperfiction de première génération à se constituer un lectorat plus large que celui des milieux académiques d'où elle est issue révèlent les lacunes de cette approche. Ce cadre théorique encourage la désorientation cognitive au lieu de tenter de l'enrayer et ne prend pas en compte les questions ergonomiques dans la construction des interfaces ou les besoins pragmatiques des lecteurs dans l'assimilation progressive de nouvelles habitudes de manipulation : il s'avère



finalement difficile à soutenir, voire intenable. En effet, le type de navigation que l'hyperfiction textuelle de première génération valorise ne fait que stimuler la frustration du lecteur et son désir de fuite hors du labyrinthe qui l'étouffe. La forme n'arrive pas vraiment à se dégager du cadre expérimental dont elle est issue; elle ne peut constituer une souche vive de la fiction narrative qui se nourrit de son lectorat et qui s'y subordonne. La question est de savoir si une forme artistique expérimentale quasi dépourvue de lectorat est viable sur le plan culturel et social, ou si elle n'est pas condamnée à plus ou moins long terme à l'obsolescence. Si on place le lecteur ou le spectateur au centre du processus sémiotique, poser la question, c'est y répondre. Il n'y a pas d'œuvre sans lectorat, pas de texte sans interprète. On ne peut construire un nouveau genre qui soit viable dans un paysage fictionnel absent de ses lecteurs.

### 1.1.1. Spatialisation, cyberfiction et théorie critique

Dans *Writing Space* (1991), Bolter développe le lien entre la théorie critique et l'espace d'écriture électronique. Son analyse se concentre surtout sur la théorisation de l'hypertexte et non sur une poétique de la fiction interactive, laquelle demeure très succincte. Dans son chapitre huit consacré à cette dernière, il s'appuie principalement sur l'analyse de *afternoon, a story* de Michael Joyce, seule œuvre hypertextuelle recensée dans son livre; elle lui sert à exemplifier son approche de la fiction interactive. Bolter voit dans l'hypertexte de fiction une continuité de la démarche d'écriture à partir de romanciers qui ont cherché à déconstruire les structures traditionnelles de la littérature. En brisant la stabilité du texte, l'hypertexte de fiction appartient à la tradition de littérature expérimentale qui a marqué le XX<sup>e</sup> siècle, du modernisme à la poésie concrète, en passant par le futurisme, le dadaïsme, le surréalisme et le Nouveau Roman. Bolter recense plusieurs précurseurs littéraires : Sterne, Joyce, Woolf, Borges. Cette approche de la fiction interactive cherche à

comprendre les incidences de l'hypertextualité sur les formes littéraires à partir de ses précurseurs. Il s'agit d'identifier un mode quasi hypertextuel au sein d'oeuvres littéraires comme le *Tristram Shandy* de Sterne ou encore *Ulysses* et *Finnegans Wake* de James Joyce, pour poser un éclairage nouveau sur elles. La fiction interactive se situe alors dans la continuité de la modernité esthétique : tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, plusieurs écrivains ont remis en question les prémisses du récit fondé sur le modèle aristotélicien ou encore l'esthétique héritée du roman du XIX<sup>e</sup> siècle. En effet, ces auteurs tentaient tous d'établir de nouvelles relations entre l'expérience de lecture et notre perception des structures qui organisent et contrôlent le texte. Ainsi, l'écriture topographique du médium électronique est une sorte d'extension naturelle de leur démarche créative; elle redéfinit la tradition moderniste pour un nouveau médium d'expression. Autrement dit, les auteurs modernes tentaient d'écrire de manière topographique avec le médium de l'imprimé, lequel, selon Bolter, ne serait pas approprié à ce type d'écriture. Les recherches expérimentales des précurseurs de l'hypertexte témoignent d'une lutte pour établir de nouvelles formes littéraires sur un support qui résiste à de telles tentatives. La remise en question des conventions du roman traditionnel et de la notion même de récit qu'expérimentent les écrivains du XX<sup>e</sup> siècle prépare le terrain à l'émergence du nouveau médium électronique, lequel favorise la pleine expression de la spatialité de l'écriture. Comme le remarque Bolter,

All of these writers were trying to set up new relationships between moment-by-moment experience of reading a text and our perception of the organizing and controlling structures of the text. The surprising fact is that topographic writing in the space provided by the computer is a natural extension of their work. Topographic writing redefines the tradition of modernism for a new medium. To put it another way, modern authors have already been writing topographically but they have been using the medium of print, which is not well suited to that mode of writing [...]. All topographic writers (Sterne, Joyce, Borges, Cortazar, Saporta) are difficult writers, and the difficulty is that they challenge the reader to read multiply. They call to the reader's attention the painful contrast between the temporal flow of narrated events and the

interruptions and reversals that the act of writing imposes upon those events [...]. In each case, the printed fiction must work against its medium in order to be topographic. There is a conflict between the printed volume as a frame and the text that is enframed. The frame is not adequate to contain and delimit the text, which is constantly threatening to spill out of its container [...]. By contrast, the computer provides a frame that gives way as the text strains against it [...]. While the novelists have been straining with progressively greater violence against the conventions of the novel, their critics have been arguing that we must therefore reconsider the narrative and indeed writing itself [...] contemporary fiction will have no difficulty moving into an electronic medium that gives the fullest expression yet to the spatiality of writing (1991, p. 132, 143, 160).

Les formes spatiales du récit qu'on retrouve dans le Nouveau Roman et dans les formes contemporaines du récit littéraire peuvent-elles nous proposer un éclairage intéressant pour aborder les fictions hypermédiatiques? De l'écriture fragmentaire des romantiques du début du XIX<sup>e</sup> siècle aux formes du Nouveau Roman, plusieurs œuvres littéraires manifestent une tendance à la spatialité et peuvent être considérées comme des précurseurs de la fiction hypermédiatique. Par exemple, on peut citer *Le conte à votre façon* de Raymond Queneau (1967), *La vie mode d'emploi* de Georges Perec (1985) ou encore *A Humument- A Treated Victorian Novel* de Tom Philipps (1982). Plusieurs structures hypertextuelles de la littérature sont antérieures au dispositif électronique. Par exemple, l'interprétation du Talmud tisse un immense réseau hypertextuel; *Le Dictionnaire Khazar* (1987) de Milorad Pavic s'appuie sur un principe encyclopédique. Aarseth (1997) relève l'exemple fort intéressant du *Yi King* chinois, ou *Livre des Transformations*. L'œuvre de Borges est jalonnée de nouvelles qui préfigurent de manière étonnante le récit hyperfictionnel, comme « Le livre de sable » ou « Le jardin aux sentiers qui bifurquent ». Témoignant d'une pensée visionnaire, les thématiques borgésiennes multiplient les univers labyrinthiques de bibliothèques infinies; elles suggèrent une spatialité monstrueuse, comme dans « La bibliothèque de Babel » (1956). Les descriptions visuelles des romans de Robbe-Grillet dans lesquelles s'abîme le récit participent d'une écriture

spatiale influencée par le cinéma. Les dispositifs trans-représentationnels du Nouveau Roman qu'analyse Saint-Gelais (1994) mettent en évidence l'influence de l'écriture visuelle, laquelle conditionne les dispositifs inférentiels et d'attente de la lecture. Ces œuvres manifestent une tendance à la spatialisation de l'écriture, qui s'est dessinée à partir de la modernité littéraire des romantiques jusqu'aux œuvres postmodernes.

Selon Joseph Frank (1996), la spatialisation constitue un trait représentatif de la littérature moderniste; celle-ci cherche à substituer à la progression temporelle du récit un modèle de relations spatiales entre des événements fragmentaires. Cette écriture tente de saisir une simultanéité événementielle, comme le théâtre ou le cinéma réussissent d'emblée à le faire. Une configuration narrative jouant sur les simultanéités est typique d'un théâtre de l'image comme celui de Robert Lepage, pour ne citer qu'un exemple contemporain. Plusieurs actions reliées peuvent se dérouler sur divers niveaux scéniques. À ses débuts, lorsque le cinéma cherchait encore son langage, des metteurs en scène comme Abel Gance ont expérimenté les simultanéités événementielles par juxtaposition de trois plans distincts projetés sur trois écrans. Ces recherches ont été reprises dans le cinéma contemporain par Lars Von Trier (*Europa*) et par l'esthétique baroque de Peter Greenaway (*Prospero's Books*, *The Tulse Luper Suitcases*). Sous l'influence de l'art vidéo numérique, le montage spatial juxtapose et superpose les fragments filmiques dans le plan; il agit de manière complémentaire au montage temporel. Contraint par le flux linéaire de l'écriture, le roman brise en fragments la séquence temporelle : en intriquant plusieurs niveaux d'action, il tente de simuler une simultanéité perceptuelle qu'il ne peut atteindre directement. Cette tendance à la spatialité de l'écriture est présente dès le début du XX<sup>e</sup> siècle dans des œuvres comme *Ulysse* de James Joyce, ou encore *À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust. Le roman de Joyce repose sur la multiplication de références reliées les unes aux autres, lesquelles sont fragmentées

par une écriture souvent volontairement anachronique. Une telle écriture sollicite le travail actif du lecteur, qui tente d'établir des liens pour recréer une vision cohérente. C'est pourquoi on dira de Joyce qu'on ne peut le lire, puisqu'on ne peut que le *relire*.

L'espace est l'un des paramètres essentiels par lesquels les auteurs d'une modernité tardive de la littérature occidentale déconstruisent la narrativité. Ce type de littérature manipule de manière active les stratégies spatiales dans la configuration narrative et, plus particulièrement, la cartographie cognitive que construit le lecteur<sup>4</sup> à partir du texte et qui *localise* les entités ou les événements dans le monde fictionnel. Cette perspective suggère une similitude entre les configurations dynamiques des interfaces hypermédiatiques et la spatialisation dans le récit contemporain.

L'hyperfiction prolonge les démarches d'écriture contemporaines en évitant de refermer le texte électronique sur lui-même. Elle l'intègre plutôt dans un contexte esthétique global qui témoigne de la sensibilité d'une époque. Une approche basée sur l'analyse des précurseurs permet donc, d'une part, de jeter un regard réflexif sur les formes expérimentales de la littérature à partir des nouvelles formes du cyberspace. En effet, le concept d'hypertextualité éclaire de manière rétrospective certains aspects de ces dispositifs textuels. D'autre part, l'investigation des précurseurs de la cyberfiction stimule une recherche esthétique de nature prospective; celle-ci peut guider la constitution des imaginaires au sein du cyberspace et aider à comprendre les modalités de la fiction hypermédiatique. Cette recherche met en relief certains mécanismes narratifs ou des principes d'organisation qui peuvent se transposer aux formes informatisées. Elle peut convoquer des régimes

---

<sup>4</sup> La notion de cartographie cognitive réfère au processus par lequel les entités et les événements sont modélisés mentalement comme étant localisés quelque part dans le monde. Voir l'étude de *The Third Policeman* (1976) de Flann O'Brien dans Herman (2002, p. 285-296) ainsi que Saint-Gelais (1994).

de lecture alternatifs à celui de la représentation, par exemple les régimes trans-représentatifs du Nouveau Roman (Saint-Gelais, 1994). Ainsi, une analyse des mécanismes de constitution du récit chez les précurseurs littéraires, filmiques ou scéniques de l'hyperfiction peut éclairer de manière intéressante une poétique de la fiction hypermédiatique. En effet, tous ces auteurs se sont penchés sur les mécanismes narratifs qui encouragent l'ouverture de l'œuvre, explorent une esthétique fragmentaire, contestent l'exigence de clôture du récit et proposent de nouveaux schèmes de lecture.

Toutefois, la cyberfiction ne se réduit pas à un seul régime de lecture basé sur une approche esthétique favorisant l'hermétisme et l'opacité. Elle devrait plutôt permettre de dégager clairement la différence entre une conception métaphorique des mécanismes de l'hypertextualité, les questions de configurations narratives et le dispositif technologique lui-même. En effet, les positions de Bolter (1991) et de Landow (1992) militent en faveur de l'hypothèse selon laquelle le dispositif hypertextuel réifie la déconstruction. Occupés à valider une forme en émergence en fonction d'une position académique largement répandue dans le milieu littéraire américain, Bolter et Landow insistent constamment sur la supposition que l'hypertexte matérialiserait les thèses poststructuralistes. Il s'agit à prime abord d'une hypothèse séduisante, laquelle multiplie les analogies entre les concepts issus de Barthes, de Derrida<sup>5</sup> ou encore de Foucault et le mode hypertextuel. Ainsi, l'hypertexte valorise un refus de la clôture et de la totalité à la faveur d'une esthétique fragmentaire de discontinuité. Les notions de multilinéarité, de nœuds, de liens et de réseaux ouverts remplacent le concept de linéarité. Par exemple, Landow

---

<sup>5</sup> Comme Landow le souligne, il ne s'agit pas ici d'assimiler la pensée de Barthes à celle de Derrida ou vice-versa en résorbant leurs différences, par exemple celles relatives au concept d'écriture et de décentrement chez Derrida ou de texte chez Barthes, mais de souligner que les notions de centre et de marge, de hiérarchie, de pluralité et de linéarité discutés par ces auteurs se lient de manière intéressante à l'hypertextualité (1992, p.2).

réfère à la pensée de Barthes formulée dans *S/Z* pour montrer comment l'hypertexte réalise l'idéalité textuelle :

Dans ce texte idéal, les réseaux sont multiples et jouent entre eux, sans qu'aucun puisse coiffer les autres ; ce texte est une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés ; il n'a pas de commencement, il est réversible ; on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut à coup sûr être déclarée principale ; les codes qu'il mobilise se profilent à perte de vue [...] de ce texte absolument pluriel, les systèmes de sens peuvent s'emparer, mais leur nombre n'est jamais clos, ayant pour mesure l'infini du langage (Barthes, 1970, p. 11).

Barthes décrit ainsi le texte afin de souligner le mécanisme pluriel de l'interprétation textuelle, ouverte sur l'infini des sens possibles, et qui ne peut s'enfermer dans une logique du récit, une grammaire ou une structure narrative préétablie. Le texte se définit par sa pluralité, sa polyvocalité. Pour Landow, la liaison électronique de fragments textuels ouvrant de multiples parcours définit l'hypertexte<sup>6</sup> ; les notions de lien, de nœud, de réseau, de toile ou de parcours propres à l'hypertextualité réalisent cette textualité ouverte, sans finitude. Pour Derrida, le concept d'écriture met en évidence le jeu dans le langage ; il n'existe pas de signifié originaire ou transcendantal qui se situerait au-delà du texte. Le jeu de renvoi de signe à signe, dans une dérive perpétuelle, déconstruit la métaphysique de la présence (1967a, p.73). Il suggère le mécanisme de l'hypertextualité. Derrida associe l'écriture linéaire au logocentrisme qu'il cherche à déconstruire ; il annonce de nouvelles formes d'écritures non linéaires fonctionnant, par exemple, comme des rébus, des hiéroglyphes ou des idéogrammes, en activant le principe associatif. Il nous rappelle ainsi les premières écritures, par lesquelles le sens se construit de façon

---

<sup>6</sup> Pour Landow, l'hypertexte dénote un texte composé de blocs ou lexies qui s'interconnectent par des liens électroniques ; l'hypermédia étend cette notion en incluant l'information visuelle et sonore, l'animation ou tout autre type de données. Il ne distingue donc pas en tant que tel le principe de l'hypertextualité et celui de l'hypermédialité.

non linéaire. Le philosophe appelle à « dé-sédimer quatre mille ans d'écriture linéaire » (1967a, p. 128); la domination de la pensée linéaire refoulerait la pensée symbolique, de nature pluri-dimensionnelle. Cette « fin de l'écriture linéaire » signifierait la fin du livre, principal véhicule de la métaphysique occidentale. L'hypertextualité semble donc une réponse à la déconstruction de l'écriture linéaire et du phonocentrisme que prône Derrida. De même, dans *L'Archéologie du savoir*, Michel Foucault (1969) mentionne que les frontières du livre ne sont jamais clairement définies, car elles sont prises dans un système de références à d'autres textes : chaque texte est un nœud dans un réseau de références. L'hypertexte incarnerait alors le concept même d'intertextualité en le réifiant. Le mécanisme intertextuel devient partie intégrante du dispositif technologique qui le matérialise. Autrement dit, l'hypertexte constitue un système fondamentalement intertextuel : par les liaisons qu'il permet au sein d'un texte, il rend explicite le champ de relations qui le traversent.

Par ailleurs, l'hypertexte est un système non hiérarchisé : il peut se décentrer et se recentrer à l'infini. Son point de gravité temporaire dépend entièrement de l'activité lectorale : l'hypertexte n'a pas de centre prédéfini, mais s'organise plutôt autour des champs d'intérêt du lecteur. Landow établit alors un parallèle avec le concept de décentrement derridien et le rejet des hiérarchies particulières qu'encouragerait le mode hypertextuel. Ainsi, le lecteur ne serait pas enfermé dans une organisation rigide qui lui préexisterait. Mais il s'agit de deux plans d'analyse distincts : en effet, dans « Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Science » cité par Landow, Derrida (1972) discute la manière dont l'ethnologie contemporaine a forcé l'ethnocentrisme européen à se décentrer, en cessant de se considérer comme la culture de référence. Selon nous, il est inadéquat d'assimiler la notion de décentrement issu d'un contexte de critique culturelle à un dispositif technologique, lequel serait décentré en soi. En effet, en quoi le mécanisme hypertextuel servirait davantage la déconstruction agissant sur le plan idéologique



que ne le fait un texte imprimé? Comme le souligne Landow lui-même, la même technologie peut produire des effets variés, parfois contradictoires (p.31). On ne peut donc l'assimiler, à priori, aux mécanismes de la déconstruction.

Pour Bolter (1991), le texte électronique confirme les positions déconstructionnistes sur l'instabilité du texte et l'autorité décroissante de l'auteur. Il pose un défi au texte imprimé, sur lequel repose la stabilité du canon littéraire et s'exerce le contrôle de l'auteur ou de l'éditeur. La constitution même d'un canon dépendait étroitement de la technologie de l'imprimerie, laquelle a encouragé la fixation culturelle autour d'œuvres vénérées ou de « grands auteurs ». Ce centrément a eu pour conséquence le rejet dans les marges des auteurs non sanctionnés par le canon, en particulier les écrivains appartenant à des minorités. L'avènement de l'hypertexte viendrait donc ébranler cet édifice en venant appuyer les thèses déconstructionnistes. Une structure en réseau favoriserait davantage la prolifération de voix marginales autour du texte. En déniait la fixité du texte ou l'autorité de l'auteur, le texte électronique menacerait l'autorité d'un canon hiérarchique et encouragerait l'attitude critique du lecteur. Le contrôle échapperait ainsi à l'auteur.

Par contre, en prenant un instant ses distances avec l'hypothèse que l'hypertexte réifierait la déconstruction, Bolter affirme que :

It may be that the electronic writing space embodies the notions of the deconstructionists too well or rather too easily. Deconstruction works by reversal, by upsetting tradition, and one tradition that it seeks to upset is that of humanism in the age of print [...] deconstruction envisions its adversary in the form of the printed book [...]. Deconstructivist critics seek to drive latent ambiguities in the text into the open [...]. But an electronic text is and claims to be only a potential text, and as such even its ambiguities are only potential [...]. Because the text changes with each reading, it may not ever make a univocal statement that invites deconstruction [...]. An electronic text already comes to us in pieces, as a tentative, fluid collection of words: why seek to

deconstruct it further ? [...] Electronic writing takes us beyond the paradox of deconstruction, because it accepts as strengths the very qualities – the play of signs, intertextuality, the lack of closure – that deconstruction poses as ultimate limitations of literature and language (1991, p. 164-166).

En effet, les concepts théoriques de Barthes et de Derrida appliqués au contexte du texte linéaire ne se transposent pas nécessairement à l'environnement hypertextuel. Celui-ci déploie un espace narratif et un contexte interprétatif très différent de celui du support imprimé. Le cyberspace est un espace centrifuge, toujours-déjà fragmenté. Plutôt qu'une valorisation de la fragmentation, qui lui est inhérente comme condition initiale, cet espace toujours-déjà déconstruit n'invite-t-il pas au contraire à s'interroger sur les modes de construction permettant d'élaborer un espace signifiant du point de vue de la lecture? À la naissance d'un nouveau médium d'écriture, n'est-il pas préférable de rechercher les principes structurants qui luttent contre l'état de fragmentation initial et servent au lecteur de point de départ pour entamer le procès sémiotique?

Une telle posture suppose de s'affranchir des prémisses sur lesquelles se fondent les premiers théoriciens de l'hypertexte comme Landow et de reculer d'un pas par rapport à l'approche déconstructionniste; celle-ci encourage la confusion du lecteur et finalement sa fuite hors de l'espace textuel, comme Dédale s'échappant du labyrinthe destiné à le piéger. La rhétorique hypertextuelle de première génération privilégie l'opacité du signe : elle met en évidence le mécanisme connexionniste de l'hypertexte, pour mieux voiler la confusion résultant d'un tel environnement dépourvu de repères. En effet, cette opacité ne représente-elle pas un coup de force du point de vue du lecteur? Dans les cyberfictions de première génération, celui-ci tente péniblement de tracer une route à travers une interface opaque qui résiste au décryptage des significations.

En s'appuyant sur les concepts poststructuralistes, les premiers théoriciens de l'hyperfiction bannissent la téléologie du récit. Leur approche esthétique valorise une interface ayant tendance à perdre le lecteur : En effet, plutôt que de considérer la désorientation de l'internaute comme une condition expérimentale initiale à dépasser, cette position favorise les maladresses ergonomiques. Ces auteurs confondent alors les procédés de configuration du récit ou ses régimes de représentation avec le dispositif technologique lui-même. Si, comme le pense Bolter (1991), le médium imprimé résiste aux expérimentations formelles des écrivains contemporains, en revanche le médium électronique résiste à la construction narrative, qui ne s'y glisse pas aussi facilement qu'il le suppose. L'environnement hypertextuel se prête davantage à un mode encyclopédique que narratif. La narrativité ne s'impose pas d'emblée dans un contexte interactif. La problématique de la fiction interactive dans le cyberspace découle des difficultés de mener une narration linéaire dans un cadre spatial non linéaire. Plutôt que de chercher à désorienter le lecteur en le laissant aux prises avec une interface opaque, ne faut-il pas plutôt réfléchir sur les mécanismes ergonomiques l'aidant à construire la signification par une assimilation progressive des habitudes de manipulation? Comme nous le verrons plus loin, ces questions mettent en jeu l'espace de liberté consenti à l'internaute au sein de la cyberfiction, ainsi que les rôles respectifs du lecteur et de l'auteur.

Selon Landow (1992), la fin du XX<sup>e</sup> siècle voit s'opérer une révolution de la pensée humaine. Il s'agirait d'un changement de paradigme qui nous pousse à abandonner les systèmes conceptuels fondés sur les idées de centre, de hiérarchie et de linéarité pour les remplacer par la multilinéarité, les liens et les réseaux. L'héritage poststructuraliste permet de théoriser l'hypertexte; inversement, ce dernier permet de tester certains aspects de la textualité et de la narrativité, en particulier les fonctions du lecteur et de l'auteur. Les interrogations sur le récit interactif portent notre attention vers les liens étroits entre narrativité, culture et humanité : la

narrativité n'est pas un simple code qu'on peut abolir mais constitue plutôt l'un des modes les plus fondamentaux de l'expérience humaine. Pour montrer les rapports entre le concept d'hypertextualité et le cadre épistémologique de la postmodernité, Landow établit un parallèle entre le mode de lecture non linéaire ou multi-linéaire qu'induit la narration hypertextuelle et la sensibilité culturelle décrite par Lyotard dans *La condition postmoderne* (1979), laquelle suppose la perte de confiance dans les grands récits fondateurs. Selon Landow, l'intérêt des auteurs contemporains pour la fiction interactive viendrait ainsi confirmer le rejet du sol fondateur que la narrativité linéaire présupposait.

Tout comme celle de Bolter, la réflexion de Landow sur la fiction interactive demeure succincte et se résume à un chapitre de son livre. Il n'analyse pas le spectre de configurations possibles et ne développe pas en détail une poétique de la fiction interactive. Le théoricien cherche plutôt à lier l'hypertexte de fiction au cadre épistémologique de la postmodernité esthétique. Ainsi, il formule une première analyse des défis que pose le nouvel espace d'écriture au modèle aristotélicien du récit. Plus particulièrement, il aborde les questions de la linéarité, de la clôture ainsi que du rôle du lecteur-auteur (*Wreader*).

En poursuivant la réflexion amorcée par Bolter (1991), Landow adopte une deuxième approche du récit hypertextuel, laquelle ferait abstraction des précurseurs pour fonder sa spécificité sur les qualités propres à l'hypertexte : la multivocalité, la non linéarité ou multilinéarité, l'hybridation médiatique, l'intrication du verbal et du visuel. La question de la linéarité du récit est centrale dans l'analyse des relations entre l'hypertextualité et la fiction.

In order to comprehend the combined promise and peril with which hypertextuality confront narrative, we should first recall that narratology

generally urges that narration is intrinsically linear and also that such linearity plays a central role in all thought. As Barbara Herrnstein argues, « there is very few instances in which we can sustain the notion of a set and sequence of events altogether prior to and independent of the discourses through which they are narrated » (1992, p.103).

Selon Landow, l'hypertexte de fiction pose un défi aux formes littéraires basées sur la linéarité comme principe d'organisation dominant. Il remet en question la conception aristotélicienne du récit et plus particulièrement, les notions d'intrigue et d'histoire. L'hypertexte questionne la fixité de la séquence, l'organisation du récit comportant un début, un milieu et une fin, la notion d'ouverture et de clôture du récit, la magnitude définie d'une histoire, ainsi que l'unité et la totalité du modèle aristotélicien. Landow souligne avec justesse que l'hypertextualité ne suppose pas l'abandon de toute linéarité, puisque le parcours même du lecteur trace une linéarité. Par contre, celle-ci ne s'attache plus à la structure du médium comme dans le cas du livre imprimé, mais plutôt à l'expérience individuelle du lecteur dans sa traversée de l'hypertexte. Cet argument est très contestable, car le livre imprimé n'est pas un support linéaire en soi. À partir du codex, il est un médium spatial que la trajectoire de lecture linéarise, mais il peut également être le support d'autres formes non linéaires, comme l'encyclopédie.

L'espace narratif convié par l'hypertextualité est multidimensionnel; il comporte un vaste nombre de connexions possibles, variables, fixes ou arbitraires. Le lecteur choisit lui-même sa route à travers le labyrinthe. Landow en déduit que le lecteur devient lecteur-auteur par son rôle actif dans la lecture, par sa possibilité d'introduire de nouvelles stratégies narratives, d'ouvrir de nouvelles voies, d'interagir avec les personnages et même avec l'auteur. Nous verrons que cette déduction est abusive et que cette approche de la fiction interactive est un leurre.

Plusieurs précurseurs littéraires fournissent des exemples de clôtures multiples et de sérialité. Les romans de Charles Dickens, par exemple, ou encore les *Mystères de Paris* d'Eugène Sue étaient écrits spécifiquement pour des périodiques mensuels ou quotidiens. Le *Quatuor d'Alexandrie*, de Lawrence Durrell, les œuvres de Faulkner, *La vie mode d'emploi* de Perec montrent que les écrivains ont rencontré des problèmes similaires à ceux des écrivains d'hyperfictions et ont développé des solutions formelles et thématiques à ces problèmes. Plusieurs œuvres littéraires au XX<sup>e</sup> siècle participent de cette tendance à réduire le rôle de la clôture. C'est le cas, par exemple, des histoires qui se terminent avant qu'un dénouement ne se produise. La forme ouverte préexiste donc à l'hypertexte de fiction. Pour Michael Joyce, auteur de *afternoon, a story*, « closure is, as in any fiction, a suspect quality, although here it is made manifest. When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading it ends » (Joyce cité dans Landow, 1992, p. 113). Ici, la clôture est imputable à l'acte du lecteur. Selon Landow, les lexies successives que le lecteur rencontre finissent par prendre la forme de récits; des agglomérats narratifs se construisent, des ébauches de structure narrative émergent. Certaines lexies ouvrent sur plusieurs alternatives. Le lecteur finit par atteindre un certain point où la dissonance cognitive et la perplexité initiales disparaissent : malgré les changements de narrateurs ou de situations, les choix du lecteur produisent des agrégats narratifs qui le satisfont. Le lecteur crée ainsi la clôture. Mais est-ce bien le cas?

Selon Landow, dans *afternoon, a story*, les habitudes de lecture conditionnent la manière dont le lecteur organise les éléments hétéroclites fournis par Joyce : relations maritales ou érotiques, politiques, sexuelles, publicité, histoire du cinéma, informatique, mythes, littérature, etc. Le lecteur deviendrait lecteur-auteur parce qu'il construit le récit en établissant des associations à partir des fragments narratifs qui s'interconnectent à travers ses déambulations aveugles. Il aide à créer le récit dans

une version particulière qui lui est propre. Le lecteur doit créer lui-même la signification, qu'il associe à l'enchaînement des lexies tels qu'elles se présentent dans son parcours. Cet argument justifierait la rhétorique du lecteur-auteur. Selon J. Hillis Miller,

A story is readable because it can be organized as a causal chain [...]. A causal chain is always an implicit narrative organised around the assumption that what comes later is caused by what comes before, *post hoc, propter hoc*. If any series of random and disconnected events is presented to me, I tend to see it as a causal chain [...]. We cannot avoid imposing some set of connections, like a phantasmal spiderweb, over events that just happen as they happen [...] reading is always a kind of writing or rewriting that is an act of *prosopopoeia*, like Pygmalion giving life to the statue (cité dans Landow, 1992, p.115).

Cette construction d'une totalité évanescence est constitutive de l'acte de lecture; mais dans le cas de l'hypertexte, il s'agirait en plus de la construction de son propre texte à partir de fragments séparés. Ce bricolage correspond, selon Landow, à l'expérience du lecteur dans l'hypertexte qui le transforme en lecteur-auteur. L'hypertexte de fiction repose alors sur une esthétique du fragment, où le lecteur est invité à « créer l'œuvre » en agencant lui-même des lexies par son parcours dans l'hypertexte. Le récit « émergerait » de lui-même, sans intervention préalable de l'auteur, par un jeu de hasard issu d'une déambulation aveugle.

À l'instar d'Aristote, Paul Ricoeur définit l'intrigue (*muthos*) comme la suture de l'hétérogène, soit des événements multiples et dispersés qui s'organisent en un tout cohérent. Selon lui, l'intrigue réalise la synthèse entre les circonstances, les buts et les moyens (1984). Pour Landow, c'est le parcours du lecteur à travers le champ dispersé des lexies qui échafaude un récit en un tout unifié, mais différent à chaque trajectoire. Pourtant, l'expérience d'*afternoon, a story* révèle plutôt une lutte à finir avec un parcours circulaire. Dans ses circonvolutions aveugles, le lecteur bute

constamment sur les mêmes fragments au sein d'un labyrinthe dépourvu de repères navigationnels. Par exemple, les hyperliens ne comportent aucun indice qui permettrait au lecteur d'amorcer un processus d'inférence; il ne peut déduire où mènent les liens dans le parcours global, et régler en conséquence le régime de lecture. Par ailleurs, la structure de l'oeuvre ne repose pas sur une configuration topologique permettant, comme dans le cas des jeux interactifs, de reconstruire l'espace de manière intuitive. Le lecteur peine à créer une carte mentale de la structure de l'oeuvre grâce à laquelle il pourrait amorcer la sémiose. Il se perd dans un espace confus et contradictoire qu'il n'arrive pas à cartographier. Selon le modèle suggéré par Eco (1985), si l'auteur prévoit un lecteur modèle qu'il intègre comme stratégie dans le texte, le lecteur, à l'inverse, tente de reconstruire une cohérence qu'il présuppose dans le texte. L'impression de se perdre dans un monde dont il n'arrive pas à saisir la structure ne génère pas un procès sémiotique, mais bien une frustration qui le pousse à quitter un environnement hostile. De telles hyperfictions révèlent davantage la maladresse de l'interface, contre laquelle s'échouent les tentatives de construction de la signification par le lecteur. La trajectoire d'hyperfictions comme *afternoon, a story* s'achève dans l'épuisement du lecteur : c'est le sens que Michael Joyce donne au terme de « clôture ». L'ennui, c'est que les auteurs d'*Eastgate* ont érigé cette confusion en position esthétique qu'ils valorisent. Selon la rhétorique du lecteur-auteur, la confusion du lecteur ne provient pas d'une mauvaise conception d'interface, ou d'une déficience de programmation, mais des propriétés même de la forme, laquelle remet en question les attentes narratives du lecteur et le stimule à construire son propre texte à partir de ces fragments.

Mais si des ébauches de récit peinant à s'organiser émergent effectivement des tentatives aveugles du lecteur, s'agit-il vraiment d'expériences de lecture satisfaisantes, comme l'affirme Landow? Et s'agit-il de récits intéressants? Lorsqu'il construit le récit, l'auteur doit toujours choisir à travers un champ de possibles



organisant l'histoire. Mais tous les agencements possibles sont-ils valables? Dans le processus d'écriture habituel, l'auteur exerce un tri dans la variation imaginative pour ne retenir que les agencements qu'il considère optimaux à partir d'un jugement actif. Substituer une déambulation aveugle agissant par collage aléatoire au processus créatif de l'auteur a toutes les chances de mener à de piètres agencements; ces fragments se perdent dans la redondance et mènent, finalement, à l'échec de l'expérience de lecture. En voulant les fusionner dans le concept de *wreader*, Landow confond, d'une part, le processus de construction de la signification à partir du texte, lequel appartient à la refiguration du lecteur, et d'autre part, le travail créateur de l'auteur configurant le texte. S'il est vrai que dans le procès sémiotique, le lecteur cherche constamment à recréer la signification à partir du donné du texte, on ne peut en conclure que tout agrégat narratif produit par une circulation aléatoire procurera une expérience de lecture satisfaisante.

Les théoriciens de l'hyperfiction ont valorisé la supposée liberté de l'interacteur, qui se serait affranchi des limites imposées par le support de l'imprimé. On peut cependant en douter. Le type d'environnement hypertextuel généré par un logiciel comme *Storyspace*<sup>7</sup>, par exemple, contraint la lecture dans les limites des configurations topologiques du logiciel. Les structures résultantes dépendent entièrement des décisions préalables de l'auteur et de la manière de constituer le réseau d'hyperliens connectant ensemble les lexies. Cette configuration préalable contrôle l'accès aux fragments hypertextuels. L'auteur lui-même n'est pas libre de ces configurations, lesquelles se conforment de manière rigide à la structure

---

<sup>7</sup> Le logiciel *Storyspace* a été conçu par Bolter, en collaboration avec J. Smith et Michael Joyce, dans le but spécifique de créer des hypertextes de fiction selon la structure d'une série d'unités textuelles qui se lient les unes aux autres. Cependant, même si les créateurs du logiciel proclament que l'hyperfiction « libère » le lecteur, dans les faits, il s'agit d'un système très contraignant. En effet, du point de vue de l'ergonomie et de la conception de l'interface, le logiciel ne permet que ce que ses auteurs ont prévu. Les hyperfictions résultantes doivent toutes se conformer à un moule structurel prédéterminé, qui est finalement très limité.

inhérente au logiciel<sup>8</sup>. En effet, ce mode est beaucoup plus contraignant que l'accès non linéaire permis par un codex médiéval, par exemple, ou par un livre imprimé. En effet, dans ces deux cas, aucune contrainte matérielle n'interdit au lecteur de consulter le livre dans l'ordre de son choix.

Aarseth (1997) analyse la problématique du lecteur-auteur en contestant l'hypothèse d'adéquation entre les concepts barthésiens et le dispositif technologique de l'hypertexte que nous avons examiné plus tôt.

It is a common trope among hypertext theorists to claim that hypertext « embodies » or « make manifest » this or that literary or theoretical concept (a co-optive rhetoric that we might call the reificational fallacy) [...]. For Roland Barthes, *tnesis* is the reader's unconstrained skipping and skimming of passages, a fragmentation of the linear text expression that is totally beyond the author's control. Hypertext reading is in fact quite the opposite : as the reader explores the labyrinth, she cannot afford to tread lightly through the text but must scrutinize the links and venues in order to avoid meeting the same text fragments over and over again (this is typical of *afternoon*) (1997, p. 78).

Aarseth dénonce la déambulation claustrophobique du lecteur qui tente de tisser son chemin à travers le labyrinthe hypertextuel, à la recherche de nouveaux liens. Il ne faut pas confondre la désorientation résultante avec ce que Barthes appelle la *tnèse* dans *Le plaisir du texte* (1973). Chez Barthes, cette notion réfère à la capacité du lecteur de sauter librement des passages d'un texte linéaire, et non selon les directives de l'auteur. Dans le contexte de l'hypertexte, la liberté du lecteur est un leurre, car son parcours est contraint par la configuration topologique établie au préalable par l'auteur. Ainsi, l'hypothèse de base des théoriciens de l'hyperfiction

---

<sup>8</sup> Cette contrainte des logiciels préfabriqués n'est pas spécifique à Storyspace ; elle pose les limites des programmes de traitement graphique, par exemple. Conçus de manière à faciliter une série d'opérations conventionnées, ces logiciels s'avèrent d'une grande rigidité lorsqu'il s'agit d'opérer en dehors des schèmes prévus par leurs auteurs. Comme le lecteur est contraint par les choix préalablement établis par l'auteur de l'œuvre, ce dernier est lui-même assujéti aux décisions structurelles des auteurs du logiciel.

textuelle procède par détournement de concepts qui, sous la plume de Barthes, concernaient un tout autre contexte, celui du texte linéaire dans sa forme imprimée. Par exemple, dans la foulée de l'entreprise structuraliste stipulant « qu'il n'y a pas de hors-texte », la notion barthienne de « mort de l'auteur » vise à proclamer l'autonomie sémiotique du texte, à l'abri d'une recherche des « intentions de l'auteur ». Les théoriciens de l'hypertexte ont détourné ce concept pour l'appliquer à une prétendue fusion des rôles de l'auteur et du lecteur. L'argument d'Aarseth contribue à démonter le mythe du lecteur comme co-auteur de l'œuvre. En effet, un tel contexte ne suppose d'aucune manière que le lecteur contribue à faire l'œuvre avec l'auteur. On ne peut pas en inférer non plus que l'hypertexte serait un meilleur outil de pensée que les plus anciennes technologies de l'écriture, ou encore que l'hypertexte provoquerait une fusion dans un même processus de l'acte d'écriture et de lecture. La migration du texte vers un nouveau médium provoque bien sûr des changements et des possibilités nouvelles d'écriture, de même qu'un nouvel environnement de lecture; mais est-ce que ces facteurs constituent en soi une nouvelle manière de lire ou encore une rupture de la frontière théorique entre l'auteur et le lecteur? Le dispositif hypertextuel n'abolit pas en soi le modèle théorique qui sépare le lecteur, l'auteur et le texte.

Pour les premiers théoriciens de la fiction interactive, les promesses hyperboliques de réseaux fabuleux au sein de « jardins aux sentiers qui bifurquent » viendraient abolir les codes ancestraux de la narrativité ; elles suffisaient à pallier les lacunes de mondes narratifs aux formes chaotiques. En réalité, ceux-ci font fi des habitudes du lectorat ou de son expérience pragmatique. En effet, les « nouveaux mondes » textuels des hypertextes de première génération rebutent le lecteur en déstabilisant ses habitudes. Au lieu de faciliter son apprivoisement progressif, l'approche esthétique préconisée par les premiers théoriciens de l'hyperfiction lui font au contraire violence : en célébrant la désorientation par des interfaces qui

bannissent les codes traditionnels du récit, comme ses polarités et sa clôture, ils encouragent plutôt une déambulation aveugle au sein de réseaux hermétiques. Dans l'environnement centrifuge de la navigation hypertextuelle, les principes configurants du récit agissent comme des digues et des balises. La gestion des polarités et des tensions, le principe de clôture ou encore le rôle structurant de la mise en intrigue n'en sont que plus nécessaires. Bolter lui-même souligne qu'il ne s'agit pas d'abolir la cohérence formelle de ces espaces d'écriture, mais d'en découvrir les nouvelles configurations narratives.

The elements of the text are no longer fragments of a prior whole, but instead form a space of shifting possibilities. In this shifting electronic space, writers will need a new concept of structure. In place of a closed and unitary structure, they must learn to conceive of their text as a structure of possible structures. The writer must practice a second-order writing, creating coherent lines for the reader to discover without closing off the possibilities prematurely or arbitrarily. This writing of the second order will be the special contribution of the electronic medium to the history of literature (1991, p. 144).

Au lieu de tabler sur la désorientation et la confusion du lecteur en lui faisant ainsi violence, ne vaudrait-il pas mieux prendre son expérience de lecture comme point focal d'une poétique de la fiction interactive ? Il s'agirait alors d'inventer de nouvelles configurations en tenant compte de ce qui peut contribuer à retenir le lecteur dans l'univers fictionnel, plutôt que d'ériger en vertu sa désorientation. Autrement dit, plutôt que de chercher à adapter le lecteur à une forme qui lui résiste ou l'égare, ne faudrait-il pas plutôt, à l'inverse, adapter l'expérimentation formelle aux besoins de ce lecteur ? La notion d'ergonomie de l'interface est alors essentielle ; c'est l'une des erreurs fondamentales des premiers théoriciens de l'hyperfiction de ne pas placer l'expérience du lecteur au centre de leur réflexion. Ces deux facteurs expliquent partiellement l'échec de l'hyperfiction textuelle de première génération.

En somme, la rhétorique hypertextuelle de première génération ne constitue pas une analyse des traits inhérents au dispositif technologique de l'hypertexte; elle est porteuse d'un biais esthétique. Elle rejette l'organisation normative du récit et pulvérise les significations en une multitude de signes flottant à la dérive d'un océan sans directions. Cette approche préconise l'absence de buts dans la configuration narrative, la remise en question de l'approche téléologique du récit, l'absence de directions qu'orientent les pôles attractifs de la mise en intrigue classique. Elle valorise la désorientation et le brouillage des repères. Ainsi, l'état fragmentaire initial de l'espace hypertextuel n'appelle pas un dépassement. Cependant, l'environnement du cyberspace peut mener à des approches autres que déconstructionnistes. Si l'hypertexte peut s'organiser en des réseaux totalement dépourvus de direction ou de polarité, ce n'est pas la seule configuration narrative possible dans le cyberspace. Les fragments textuels peuvent être régis par les polarités du récit qui hiérarchisent des parcours téléologiques, ou encore par d'autres mécanismes prévus par l'auteur. La configuration de l'œuvre dépend donc davantage d'un choix d'auteur que des contraintes inhérentes au seul dispositif technologique ou aux conditions de mise en forme. Les positions esthétiques des premiers théoriciens de l'hypertexte se reflètent dans la manière de penser la fiction interactive : l'opacité de l'interface ou la désorientation qu'elle provoque chez le lecteur est cautionnée et encouragée par ce cadre théorique. Ses limites ne sont donc pas remises en question, mais au contraire valorisées en tant que tel.

D'autres approches, au contraire, peuvent chercher à combattre la fragmentation ou à l'organiser dans un tout structuré : il s'agit alors de contrer les limites d'un espace tendant naturellement à perdre le lecteur. L'hypertexte de première génération cherche à déstabiliser le lecteur au sein d'environnements qui ne lui sont pas encore familiers : celui-ci n'arrive plus à reconstituer les points de repère spatiaux lui permettant de construire une carte cognitive du récit. Il se perd alors dans

les déambulations aveugles au sein d'un labyrinthe textuel dont il n'arrive plus à reconstituer le sens. Il faudra donc chercher d'autres stratégies que celles de l'errance et de la déconstruction pour assurer la cohésion des œuvres. Une conception postmoderne n'est pas la seule approche possible à la fiction hypermédiatique. Le cyberspace est un espace toujours-déjà déconstruit. Environnement fragmentaire, il provoque la dérive dans un mouvement centrifuge. Il a donc besoin de balises : c'est ce que les configurations narratives du récit comme l'exigence de clôture permettent d'élaborer. Les difficultés de navigation propres à l'hypertexte constituent un problème ergonomique que les chercheurs en informatique ont cherché à résoudre depuis les années 1970. Les systèmes hypertextuels basés sur un paradigme de communication ont cherché à faciliter le parcours du lecteur sous formes de divers mécanismes de repérage régissant la navigation : C'est le rôle des cartes situant la position du lecteur dans l'interface, des historiques ou encore des fonctions de recherche textuelles. Il s'agit de voir comment ces mécanismes peuvent s'intégrer dans un espace fictionnel pour faciliter le parcours intuitif de l'interacteur.

Au sein du cyberspace, le rôle de l'auteur dans l'organisation de l'espace narratif ne devient que plus nécessaire. Plutôt que de dévaloriser son apport au profit d'une liberté absolue du lecteur qui s'avère illusoire, ne doit-on pas au contraire, mettre l'accent sur la prise de contrôle de l'auteur dans le façonnement de l'œuvre ? Il s'agira alors de structurer l'environnement hypertextuel de manière à stimuler le procès sémiotique chez le lecteur. Afin d'assurer leur viabilité future, les fictions hypermédiatiques reposeront sur des interfaces graphiques et logicielles plus conviviales : elles doivent prendre en compte les questions ergonomiques ainsi que les habitudes de l'internaute.

## 1.2. Aarseth : littérature ergodique, cybertexte et machine textuelle

Dans *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Aarseth (1997) propose un cadre d'analyse afin de rendre compte des nouvelles formes issues du cyberspace. Il critique l'hyperfiction textuelle vue sous l'angle du poststructuralisme littéraire et relève à juste titre que l'approche des premiers théoriciens de l'hypertexte a laissé dans l'ombre les questions relatives aux configurations fictionnelles et narratives. De quelle manière l'hypertexte peut-il être considéré comme narratif ? Comment la fiction hypertextuelle diffère-t-elle des autres types de fiction ? Alors que la narrativité est souvent considérée comme une sous-catégorie de la fiction, Aarseth suggère de les distinguer l'une de l'autre<sup>9</sup>. L'hypertexte peut donc être conçu comme une forme fictionnelle sans qu'elle soit nécessairement narrative.

Le concept de cybertexte définit un modèle cybernétique du texte conçu comme une machine qui s'inscrit dans une perspective fonctionnelle. Cette approche repose principalement sur une investigation formelle. La perspective adoptée par Aarseth exclut toute référence au contexte historique ou social; elle se démarque clairement de celle de Landow (1992) et des premiers théoriciens de l'hypertexte qui cherchaient à intégrer la fiction interactive dans le cadre épistémologique du poststructuralisme et dans la constellation idéologique de la postmodernité esthétique. Aarseth conteste fortement cette approche et cherche à s'en démarquer : selon lui, la notion de cybertexte est apolitique. Il ne développe pas non plus une

---

<sup>9</sup> Pour situer la fiction, Aarseth se base sur l'analyse sémantique qui établit la distinction entre fait et fiction en fonction de la référence dans le monde. Elle représente donc pour lui une catégorie du contenu et non de la forme, alors que la narrativité représente une catégorie formelle. Par contre, si la fiction est une modalité de la sémantique selon le modèle des mondes possibles développé par les logiciens, elle peut s'analyser sous une perspective pragmatique qui tient compte de ses effets sur le lecteur/spectateur. C'est la position adoptée par Schaeffer (1999), par exemple, ou encore celle de Saint-Gelais (1994). Ce dernier examine la fiction sous l'angle de la lecture.

réflexion sur ses implications sociales ou herméneutiques. Son utilisation du concept de texte s'inscrit donc dans une perspective formaliste. Afin de tenter de cerner une galaxie de nouveaux objets, l'approche qu'il développe se veut un modèle pragmatique et empirique. Aarseth situe le concept de cybertexte sur le plan fonctionnel et non pas sur le plan social ou herméneutique.

Le concept de cybertexte se base sur l'analogie d'une organisation cybernétique, soit une machine textuelle qui se saisit dans la complexité et intègre la figure du lecteur/spect-acteur en son centre. Selon Aarseth, cette hypothèse de travail veut dépasser le paradigme instauré par les théories de la lecture, lesquelles se penchent sur l'activité mentale et interprétative du lecteur dans l'acte de lecture. Le rôle du lecteur/spect-acteur au sein du cybertexte déborde la construction d'un espace noématique et suppose un travail de construction physique dont les théories de la lecture ne rendent pas compte : il qualifie ce mode de phénomène « ergodique ». Ce néologisme vient des mots grecs *ergon* et *hedos*, qui signifient « travail » et « chemin » selon une terminologie empruntée à la physique. Aarseth subsume l'hypertextualité au concept plus général de « mode ergodique » qui offrirait une alternative au mode narratif. Dans les approches fictionnelles, les deux modes entrent en conflit.

Le modèle ergodique implique non seulement l'interprétation du lecteur, mais son intervention active dans un monde-jeu aux contours labyrinthiques qui diffère du modèle narratif. Dans la littérature ergodique, la traversée du texte par le lecteur réclame un effort particulier. Pour Aarseth,

The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more : a struggle not only for interpretative insight but also for narrative control [...]. The study of cybertexts reveals the misprision of the spacio-dynamic metaphors of narrative theory, because



ergodic literature incarnate these models in a way linear text narratives do not (1997, p. 4).

Ainsi, le lecteur de l'œuvre ergodique devient un joueur qui peut effectivement explorer, se perdre, découvrir des parcours secrets non seulement de manière métaphorique, mais à travers les structures topologiques de la machinerie textuelle. Il peut intervenir dans le déroulement du récit ou modifier l'environnement dans lequel il est plongé.

Selon Aarseth, une littérature non ergodique se résume à l'activité mentale du lecteur mais n'implique pas de mouvement physique qui active l'œuvre, sinon le mouvement des yeux ou l'acte de tourner les pages du livre. C'est une manière de décrire la « passivité physique du lecteur ». Cette position est très contestable. En effet, comme l'ont bien démontré les théories de la lecture/spectature, l'acte de lecture d'un livre imprimé ou d'un film est loin d'être passif. La prise en compte des mécanismes de la lecture/spectature pour tout texte fictionnel affaiblit de beaucoup la distinction entre « texte ergodique » et « non ergodique » que tente d'établir Aarseth; elle met en question la validité des prémisses qui instituent ce néologisme. Les frontières entre le « texte linéaire » et « le texte non linéaire » ne sont pas aussi tranchées que cette position théorique voudrait l'établir. Pour cette raison, nous ne retiendrons pas le terme « ergodique » pour définir les nouvelles formes textuelles, qui repose selon nous sur de fausses prémisses. Nous nous baserons plutôt sur le concept d'hypermédialité.

Le modèle ergodique d'Aarseth se caractérise par la non linéarité. Les environnements multi-joueurs du cyberspace (*Muds*), par exemple, sont des systèmes participatifs que construisent les communautés d'internautes, fluctuant au gré d'univers labyrinthiques sans début ni fin. Le concept de littérature ergodique

dessine un large spectre médiatique/textuel et ne se définit pas comme un genre littéraire. D'une part, Aarseth insiste sur l'importance de fonder une poétique du cybertexte qui se définit selon ses caractéristiques propres. Il réfute l'approche des premiers théoriciens de l'hypertexte ou de la théorie littéraire, qui a construit ses objets selon d'autres paradigmes à partir du texte imprimé. D'autre part, le concept de littérature ergodique ne se réduit pas seulement aux textes électroniques actuels. Le *I Ching*, par exemple, est un texte ancestral dont le rituel de lecture n'est pas linéaire : il relèverait donc de la littérature ergodique. Ainsi, le support matériel ou technologique ne détermine pas l'appartenance à cette catégorie d'œuvres.

La littérature hypermédiatique relève-t-elle encore de la textualité au sens employé dans un contexte littéraire ? La notion de texte est-elle encore pertinente comme paradigme pour rendre compte de ces univers fictionnels ? Selon Aarseth, le concept de cybertexte définit une perspective sur la textualité afin d'explorer les stratégies communicationnelles de textes dynamiques; il ne constitue pas une catégorie de cette dernière. On peut décrire les cybertextes comme des structures verbales qui visent un effet esthétique, ce qui les incorpore au paradigme du texte. Par contre, ces œuvres pointent vers des dimensions para-verbales dont la notion de texte ne rend pas compte. Le cybertexte se veut une machine à générer une variété d'expressions dans un environnement non linéaire; il agit sur le plan du dispositif textuel, qu'il ne faut pas confondre avec la polysémie du texte linéaire agissant sur le plan sémiotique.

Quels sont les objets d'étude que vise Aarseth ? Les phénomènes de littérature ergodique dessinent un spectre large, allant des formes brèves de poésie jusqu'aux programmes informatiques complexes sous-tendant certaines fictions interactives. Aarseth adopte une perspective globale sur toutes les formes de la textualité afin d'inclure dans ce concept des objets qui débordent du domaine littéraire ou qui en

constituent des formes marginales, par exemple la tradition fascinante des livres d'artistes. Le concept de texte qu'il emploie ne repose pas sur une dichotomie entre le champ littéraire traditionnel (basé sur le support de l'imprimé) et les formes électroniques; il n'instaure pas de rupture radicale entre elles.

Le concept de cybertexte regroupe donc de manière hétérogène un ensemble de médias. Aarseth le définit comme le spectre large des textualités potentielles vues comme une typologie de machines; il s'agit d'un ensemble varié de systèmes de communication dans lesquels les différences fonctionnelles entre les parties mécaniques du système déterminent l'esthétique. En suivant une approche formaliste, Aarseth situe chaque type de texte selon ses capacités fonctionnelles. Le concept de cybertexte remet en question le schéma communicationnel de Jakobson fondé sur le modèle émetteur/message/récepteur, ou encore le modèle auteur/texte/lecteur. Aarseth veut lui substituer un modèle cybernétique qui définit l'idée de machine textuelle, en incluant, par exemple, le concept de boucle rétroactive issu de la cybernétique. Aarseth entreprend l'étude de quelques-unes de ces machines textuelles : l'hypertexte de fiction, les générateurs automatiques de récits ou de poésie, la création de personnages virtuels à partir de l'intelligence artificielle (cyborgs), les environnements sociaux multi-joueurs (*Muds*), les jeux d'aventure textuels ou encore les mondes virtuels du cyberspace, systèmes participatifs qui simulent des mondes.

Comme le préfixe « cyber » l'indique, le texte est vu comme une machine, non au sens métaphorique, mais comme un dispositif mécanique destiné à la production et à la consommation de signes verbaux. Selon Aarseth, cette « machine textuelle » adopte un modèle triadique irréductible, qui comprend la collection de signes verbaux, le médium dans sa matérialité, et le facteur humain, devenu « l'opérateur » de la machine. Les frontières entre ces trois composantes demeurent fluides; leurs

interrelations génèrent le spectre des formes textuelles qualifiées d'ergodiques. Le texte lui-même est la résultante de cette relation triadique qu'on ne peut réduire ni à l'une de ses composantes, ni à ses aspects matériels, linguistiques ou historiques. Bien qu'Aarseth se défende d'adopter une perspective sémiotique qu'il critique, son modèle triadique s'inspire nettement de la sémiotique peircienne tout en réduisant celle-ci à une approche formaliste issue de la cybernétique. Ce modèle tente d'enfermer, sans vraiment y parvenir, le statut de l'interprète dans une approche instrumentale qui ne tient pas compte des ramifications mentales, culturelles et sociales que suppose la fonction interprétante dans la sémiotique peircienne. Ainsi, réduire le rôle du facteur humain à celui d'un opérateur au service de la machine textuelle nous semble contestable. Selon nous, cette position d'Aarseth est un leurre; le concept même de « machinerie textuelle » est empreint de présupposés qui chargent le terme de connotations culturelles et sociales. En effet, comparer un texte à une machinerie n'est pas sans impliquer une série de déterminants idéologiques. Selon ce modèle, par exemple, l'humain devient « l'opérateur » de la machine. C'est enfermer le lecteur dans un schéma opérationnel fortement réducteur qui place l'humain au service du dispositif machinique. Ce modèle induit également ce qu'Aarseth qualifie de « position esthétique », celle du cyborg : il s'agit d'une manière de penser les relations triadiques comme l'intrication de processus organiques et inorganiques suggérant une symbiose humain-machine. Cette approche formaliste ne tient pas compte des implications culturelles ou sociales du paradigme cybernétique dans lequel elle se situe. On ne peut qualifier de « position esthétique » la référence au cyborg qu'Aarseth développe succinctement, tout en disqualifiant du même souffle ses dimensions contextuelles ou ses connotations culturelles.

### 1.3. Hayles et le concept de matérialité : la notion de technotexte

Dans son essai *Writing Machines* (2002), Hayles interroge le concept de textualité en l'inscrivant dans une approche médiatique. Le concept de matérialité devient le point focal de l'analyse. La chercheuse développe une analyse soucieuse de la matérialité des œuvres et de ses liens avec la littérature. Afin d'exemplifier son cadre théorique, elle interroge quelques pratiques. Son analyse s'appuie sur trois études de cas: une œuvre électronique, soit *Lexia to Perplexia* de Talan Memmott, la tradition des livres d'artiste ainsi qu'un roman imprimé, *A Humument- A Treated Victorian Novel* de Tom Philips. Ces études démontrent diverses stratégies matérielles; elles dessinent un spectre esthétique large, allant de lectures plus sélectives jusqu'aux œuvres adressées à des publics de masse. Sa réflexion pose une interrogation critique sur la manière dont le médium construit l'œuvre et, à l'inverse, comment l'œuvre construit le médium. Dans le cadre des débats sur la notion de littérature électronique, à partir de l'hypertexte de première génération jusqu'aux œuvres multimédias, Hayles explore de quelle façon le concept de matérialité a affecté la littérature. Il s'agit de penser l'interaction entre le contenu et les environnements numériques : ces réflexions peuvent influencer, en retour, la manière de concevoir le texte imprimé. Selon Hayles, le concept d'hypertexte peut se matérialiser tant sous la forme d'une encyclopédie imprimée, que sous celle du média électronique, par exemple dans le réseau tentaculaire d'Internet. *Le Dictionnaire Khazar* de Milorad Pavic est un cas exemplaire d'une telle incarnation hypertextuelle dans une œuvre imprimée. De Bolter (1991) à Hayles (2002), en passant par Landow (1992), Aarseth (1997) et Ryan (2001a), l'intérêt pour les précurseurs de la fiction interactive demeure une constante. Comme nous l'avons vu précédemment, les théoriciens de la littérature s'intéressent à la relecture des œuvres imprimées que l'étude des textes électroniques éclaire sous un nouveau jour.

Au lieu des concepts d'hypertexte, développé par Bolter (1991) et Landow (1992), et de cybertexte (Aarseth, 1997), Hayles propose celui de *technotexte*. Ce concept met en évidence la matérialité de l'œuvre et l'artéfact physique que, selon elle, les études littéraires traditionnelles négligent. Lorsqu'une œuvre littéraire interroge la technologie d'inscription qui la produit, elle mobilise une boucle réflexive entre le monde imaginaire et l'appareil qui matérialise cette création en tant que présence physique. Ces technologies d'inscription, ce sont les machines à écrire (*Writing Machines*) produisant les technotextes. Le terme de *Writing Machine* veut également décrire, sur le plan métaphorique, la manière dont les technotextes exposent la machinerie dotant les constructions verbales d'une réalité physique.

Le concept de technotexte que développe Hayles comporte des similarités et des différences avec les concepts de cybertexte (Aarseth) et d'hypertexte tel que défini par T. Nelson. Celui-ci comporte trois caractéristiques essentielles : des parcours de lecture multiples, un texte fragmentaire et un mécanisme de liens interconnectant ces fragments. Les analyses effectuées par les théoriciens de première génération (Bolter, Landow) insistent sur l'importance du principe hypertextuel. Il s'agissait alors d'œuvres basées presque exclusivement sur le texte écrit. La matérialité de l'œuvre avait déjà été pressentie dans les études de Bolter (1991); le chercheur reliait alors, de manière fort pertinente, l'hypertexte à l'histoire du livre. Bolter avait avancé le concept d'espace d'écriture et mis en évidence la matérialité du support physique de l'œuvre. En critiquant la position de Bolter comme nous l'avons fait précédemment, il ne faudrait pas oublier de souligner cette contribution essentielle; en effet, la réflexion de Bolter sur le devenir du livre selon une approche historique demeure toujours valable. Il avait mis en évidence le jeu de rapports entre divers plans d'analyse (espace d'écriture comme espace physique, mental et social). Cependant, il n'avait pas tiré toutes les conséquences de son concept d'espace d'écriture : en effet, celui-ci s'éloigne désormais de la dimension

verbale/scripturale pour investir plutôt le champ de l'image et des interfaces sensorielles. Nous verrons que même dans son évolution et ses prises de positions subséquentes, Bolter demeure toujours critique des approches reposant sur les dimensions perceptives et sensorielles.

Par son concept de métaphore matérielle et de technotexte, Hayles se démarque de l'approche strictement formaliste d'Aarseth. Elle engage son analyse dans une approche résolument médiatique, qui met l'accent sur la matérialité des inscriptions technologiques et de leurs résultantes imaginaires. Un bouclage rétroactif entre les deux dimensions s'établit. Cette perspective rappelle celle de la médiologie française (Debray, 1991). Hayles appelle *media-specific analysis* (MSA) son approche critique; elle prend en compte l'appareillage matériel produisant l'oeuvre littéraire en tant qu'artéfact physique. Elle ramène donc dans l'analyse les relations entre la matérialité de l'oeuvre et le plan métaphorique par une démarche qu'Aarseth visait à évacuer de son propre modèle théorique.

Selon Hayles, le cyberspace ne dématérialise pas le monde, comme les discours de première génération sur la réalité virtuelle sont tentés de le penser en créant un clivage entre les deux espaces. Au contraire, le déploiement de l'espace cybernétique suppose un ancrage dans la matérialité du monde, comme pour tout support de médiation. « If representation is an increasingly problematic concept, materiality offers a robust conceptual framework in which to talk about both representation and simulation as well as the constraints and enablings they entail » (2002, p. 6). Cette approche souligne l'intrication étroite entre la matérialité du médium, le support physique de l'oeuvre et les stratégies artistiques qui en découlent.

Materiality thus emerges from interactions between physical properties and a work's artistic strategies [...]. Materiality depends on how the work mobilizes

its resources as a physical artifact as well as on the user's interactions with the work and the interpretative strategy she develops- strategies that include physical manipulations as well as conceptual frameworks. In the broadest sense, materiality emerges from the dynamic interplay between the richness of a physically robust world and human intelligence as it crafts this physicality to create meaning (2002, p. 33).

Ainsi, le concept de matérialité constitue l'une des pierres d'assise afin d'analyser les pratiques artistiques du cyberspace. La réflexion déborde largement le domaine des études littéraires pour investir les champs de l'histoire de l'art et de la technique. En effet, alors que l'histoire de l'art est depuis longtemps attentive à la production matérielle de l'objet d'art, le champ traditionnel des études littéraires a plutôt érigé une cloison entre la représentation et les technologies qui les produisent. Les pratiques expérimentales de la poésie concrète et la riche tradition des livres d'artistes ouvrent de nouvelles problématiques; elles soulignent l'importance du livre en tant qu'objet matériel. L'étude du texte électronique ravive l'intérêt pour la culture médiévale du manuscrit, par exemple, qu'elle éclaire sous un nouveau jour. Selon Hayles,

We can no longer afford to ignore the material basis of literary production. Materiality of the artefact can no longer be positioned as a subspeciality within literary studies; it must be central, for without it we have little hope of forging a robust and nuanced account of how literature is changing under the impact of information technologies (2002, p.19).

Le paradigme de la textualité instauré par Barthes et ses successeurs bascule progressivement vers celui de la médialité. Dans son article « De l'Oeuvre au Texte » (1984), Barthes anticipe l'hypertexte électronique en associant la notion de texte avec celles de dispersion, d'auteur multiple et de structure rhizomatique. Mais, selon Hayles, malgré l'importance de ces travaux, ils ne sont pas sans contrepartie : en étendant la notion de textualité au delà de la page imprimée et l'analyse



sémiologique à prégnance linguistique à tous les systèmes, cette posture théorique a eu l'effet pervers d'éliminer les différences au niveau de la matérialité des oeuvres. Après avoir accordé tant d'importance au tournant linguistique, la réflexion de Hayles invite à porter un regard sur les différences apportées par la matérialité du médium pour rapprocher la littérature des préoccupations de l'histoire de l'art. Ce tournant a été pris depuis un bon moment par la narratologie filmique ainsi que par les études sur les formes spatiales (picturales, architecturales) des arts, sensibles aux différences dans la matérialité expressive qu'apporte la spécificité de chaque médium. L'analyse médiatique de Hayles (*Media Specific Analysis*) interroge également le processus de recyclage par citations et la *mimesis* d'un médium à l'autre. Elle repose sur le concept de remédiation de Bolter et Grusin. Selon ces deux chercheurs, « media constantly engage in a recursive dynamic of imitating each other, incorporating aspects of competing media into themselves while simultaneously flaunting the advantages their own forms of mediation offer » (1999, p. 30).

Le concept de textualité n'est pas évacué, mais il perd sa position centrale en engageant un rapport dialogique avec le concept de médialité, lequel ouvre d'autres champs théoriques. Une approche interdisciplinaire pour l'étude des nouveaux médias entraîne une mixité des concepts, lesquels sont issus tant de la théorie littéraire (fictionnalité, narrativité) que du champ de l'histoire de l'art (matérialité, médialité). Elle nous conduit à une démarche qui s'inscrit résolument dans une approche intermédiaire. Pour cette raison, il sera utile de faire porter notre enquête sur la narrativité du côté des études transmédiales, qui prennent en compte la spécificité du médium et la matérialité expressive de l'œuvre fictionnelle. Ce sera l'objet du chapitre deux.

#### 1.4. Murray et le devenir du récit dans le cyberspace

Dans *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), Murray interroge les incidences de l'ordinateur sur l'art de raconter. Elle examine les propriétés fondamentales de la fiction numérique, soit l'immersion et l'interactivité. Après les écrits des premiers théoriciens de l'hypertexte, l'ouvrage de Murray constitue, avec celui d'Aarseth (1997), une seconde génération d'études théoriques sur la cyberfiction. Alors que Bolter (1991) et Landow (1992) réduisent leur analyse à une seule forme de fiction interactive qui gravite autour du concept d'hypertextualité, la théoricienne élargit l'analyse à un spectre plus vaste de formes fictionnelles. Murray prend ses distances par rapport aux positions esthétiques ou idéologiques des théoriciens de première génération. Au lieu de s'appuyer sur une méthode critique de déconstruction, elle se tourne plutôt vers les méthodologies développées dans le domaine du multimédia éducatif. À partir des années 1980, ces approches analysent l'ordinateur comme outil pédagogique. Murray s'appuie également sur les recherches dans le domaine de la cognition. Issue de la culture informatique développée au MIT, la chercheuse prend appui sur sa formation initiale et son expérience comme programmeur-analyste de systèmes informatiques, qu'elle croisera subséquemment avec ses intérêts littéraires.

C'est de ce giron du MIT qu'émergent les premières formes de fiction interactive, comme les jeux d'aventure textuels ou les « Donjons et dragons » (*Muds*). À partir des années 1970, certains informaticiens se passionnent pour la fiction; ce domaine leur sert de banc d'essai afin de concevoir des programmes informatiques. Leur approche de la fiction se base sur des prémisses esthétiques souvent naïves ou des schémas actantiels stéréotypés, dans la lignée des formalistes russes (Propp) et des structuralistes. Par contre, leur connaissance opérationnelle du médium leur permet d'élaborer des modèles du récit interactif qui prennent en

compte les ressources logicielles afin d'inventer de nouvelles formes fictionnelles. Outre l'hyperfiction textuelle, ce noyau constitue le second courant important issu des États-Unis; il donnera naissance aux jeux interactifs et aux jeux vidéo. Le genre du jeu d'aventure textuel, que Montfort (2003) analyse, est le précurseur des jeux interactifs actuels, au graphisme sophistiqué. Cette forme a permis l'expérimentation poussée de l'interactivité; le clavier de l'ordinateur sert d'interface à la description en langage naturel de mondes fictionnels. L'interacteur génère des commandes en langage naturel, auxquelles réagit le locuteur cybernétique. Ces environnements textuels imbriquent de manière étroite les modalités structurelles de la fiction narrative. Celles-ci se transcrivent directement en langage informatique. Les jeux exploitent les ressources technologiques de l'interactivité de manière beaucoup plus importante que le genre de l'hyperfiction textuelle. Contrairement à cette dernière, qui n'arrive pas à se constituer un lectorat en dehors des milieux académiques, le jeu d'aventure textuel a suscité un engouement certain pour devenir une forme commercialement viable. Il déclinera finalement, suite à l'émergence des jeux graphiques qui lui succèdent, mais il demeure encore vivant au sein d'une communauté restreinte d'*afficionados* (<http://www.ifarchive.org>, consulté le 15 septembre 2005).

Murray aborde la fiction interactive à partir des environnements immersifs, comme ceux destinés à l'apprentissage des langues par exemple. Ces programmes cherchent à comprendre les mécanismes de construction du sens afin de favoriser une meilleure assimilation des connaissances; ils privilégient les méthodologies d'apprentissage heuristiques selon des visées didactiques basées sur l'exploration et la découverte. Ces approches cherchent à saisir comment les dispositifs numériques peuvent servir la représentation de certains types de connaissances mieux que les technologies de l'imprimé. Par exemple, elles explorent des mises en situations virtuelles. Murray mentionne les travaux de Nicholas Negroponte, lesquels ont

constitué le noyau des recherches au *Media Lab* du MIT à ses débuts. Ces travaux examinent comment la combinaison du texte, de la vidéo et de l'espace navigable peut être configurée dans un univers fictionnel dynamique basé sur des personnages et des événements. Selon Murray, l'état fragmentaire des environnements numériques est une première phase temporaire dans le procès d'émergence d'un nouveau médium qu'il s'agit de domestiquer afin de dépasser les maladresses ergonomiques initiales. Elle veut donc transposer les approches et les méthodologies liées au multimédia d'apprentissage à une recherche sur les modalités de création d'univers fictionnels au sein du cyberspace. Elle tente d'imaginer le devenir d'un nouveau médium narratif à travers ses multiples manifestations, en tenant compte des problématiques ergonomiques et des propriétés spécifiques aux environnements numériques : il s'agit d'inventer la cyberfiction de demain.

Murray relève la simplicité des contenus narratifs qui prédominent dans l'esthétique des jeux vidéos, ainsi que les aspects stéréotypés et superficiels des personnages qu'ils proposent. Comme nous le verrons au chapitre trois, le matériau narratif se trouve souvent en compétition avec l'aspect ludique ou l'interactivité. C'est le cas des jeux d'action dont les thématiques guerrières privilégient le réflexe performatif plutôt que la réflexion critique. Par contre, les jeux interactifs comme *Myst* (1993) et *Riven* (1997), ou encore l'œuvre de Benoît Sokal (*Amerzone, Cybérie*), inaugurent un genre qui se démarque des jeux vidéos agonistiques, fondés sur les réflexes des joueurs. Leur potentiel créatif peut s'ouvrir à d'autres approches esthétiques plus raffinées et évoluer vers des formes dramatiques ou narratives complexes. Ces jeux constituent une avenue de recherche intéressante pour le devenir des fictions hypermédiatiques.

### **1.5. Bolter et Grusin : remédiation, transparence médiatique et hypermédialité**

La problématique de l'immersion et d'une esthétique de la transparence, posée par Murray, sera reprise par Bolter et Grusin (1999). Ceux-ci opposent la logique de la transparence médiatique à celle de l'hypermédialité. La perspective théorique qu'ils développent dans *Remediation : Understanding New Media* se démarque de l'approche initiale de Bolter (1991) qui gravitait autour du concept d'hypertextualité. Le nouveau cadre conceptuel adopté par Bolter montre l'évolution des approches théoriques que suscitent les nouvelles technologies dans le champ artistique depuis les quinze dernières années. Celles-ci ne se confinent plus au domaine littéraire, mais se situent dans une perspective médiatique; elles orientent la recherche vers l'ensemble des médias numériques visuels. L'évolution du concept d'hypermédialité démontre cette transformation des problématiques depuis les premières positions des théoriciens de l'hypertexte, au début des années 1990. Pour Landow (1992), l'hypermédialité ne se distingue de l'hypertextualité que par l'ajout de médias comme l'image et le son; elle n'est qu'une extension médiatique du dispositif hypertextuel, lequel met l'accent sur l'interconnectivité des fragments (1992, p.4). Dans l'approche de Bolter et Grusin (1999), les médias numériques de l'image et du son ne se subsument plus sous un paradigme textuel au sens verbal/scriptural du terme. La notion d'hypermédialité se situe plutôt dans la perspective des rapports à l'image ou encore des environnements multisensoriels ; elle se dirige vers la pluralité médiatique du cyberspace. Pour Bolter et Grusin, l'hypermédialité entre dans un rapport dialogique avec l'immédiateté. Ces deux logiques coexistent de manière interdépendante à travers l'histoire des représentations jusqu'aux nouveaux médias numériques.

Selon la logique de l'immédiateté, le médium lui-même s'efface pour nous laisser en présence de la chose représentée dans la transparence. Elle ignore la

présence du médium et l'acte de médiation. Pour Bolter et Grusin, notre culture multiplie les médias tout en cherchant à effacer les traces de la médiation (1999, p. 5). Au sein des nouveaux médias, la logique de l'immédiateté se manifeste par l'idéal de l'immersion qui veut effacer la marque du média, comme dans le cas des dispositifs de réalité virtuelle; elle exprime l'idéal de la *mimesis* que veut atteindre l'image de synthèse, ou encore celui de « l'interface sans interface » (*Interfaceless interface*), voulant dissimuler la présence de l'outil technologique. Ces dispositifs cherchent à stimuler un sentiment de présence de la chose représentée, dans l'oubli de leur propre présence.

Si la logique de l'immédiateté efface l'acte de représentation, la logique de l'hypermédialité juxtapose les actes de représentation tout en les rendant visibles. Elle se manifeste par les fenêtres hétérogènes des interfaces *Web*. Ce type de médiation multiplie les points de vue en affichant leur médialité et privilégie une esthétique de la fragmentation. La combinaison médiatique que suppose l'hypermédialité ne repose plus sur le paradigme textuel/verbal au sens étroit du terme : aucun média ne subsume l'autre à priori sous sa dépendance. Alors que l'immédiateté privilégie un espace visuel unifié, l'hypermédialité juxtapose des espaces hétérogènes dans lesquels la représentation n'est pas conçue comme « une fenêtre sur le monde » mais comme étant elle-même « fenestrée ». L'enchâssement des fenêtres ouvre sur d'autres représentations ou d'autres médias. Selon Bolter et Grusin, la logique de l'hypermédialité multiplie les signes de la médiation en tentant de reproduire la richesse sensorielle de l'expérience humaine (1999, p.34). Elle se manifeste non seulement dans les interfaces de l'écran numérique, mais également dans les systèmes qui hybrident les nouvelles technologies avec le monde physique, en cherchant à diriger l'attention vers la médiation.

Le concept de remédiation suppose qu'aucun média ne s'isole de l'environnement médiatique qui l'entoure, selon une historicité irréductible. Les médias numériques s'inscrivent dans un ensemble de forces culturelles et sociales incluant ses dimensions économiques. Ce réseau crée une écologie médiatique dont participent les autres médias qui les ont précédés, soit l'imprimé, la peinture, la photographie, le film et la télévision. Les processus de remédiation jalonnent l'histoire de la représentation visuelle en oscillant entre l'immédiateté et l'hypermédialité. Selon cette double logique, les médias contemporains remodelent leurs prédécesseurs, tout comme ils s'influencent les uns les autres. Par exemple, les espaces de la peinture hollandaise, des cathédrales médiévales et des manuscrits enluminés répondent à la logique de l'hypermédialité. Les représentations multiples dans les fenêtres créent un espace hétérogène. Par ailleurs, les images numériques empruntent aux stratégies de la peinture et de l'image photographique pour atteindre la transparence dans l'idéal de l'immédiateté. Selon Bolter et Grusin, elles étendent la tradition de la fenêtre albertienne (techniques de la perspective linéaire) pour satisfaire notre obsession du réalisme. Quoique chaque médium promet de reformer ses prédécesseurs en offrant une expérience plus immédiate ou plus authentique, la promesse de la réforme nous conduit inévitablement à devenir conscient du nouveau médium en tant que médium. Ainsi, l'immédiateté conduit à l'hypermédialité; les deux logiques s'entrelacent et se répondent. Le procès de remédiation inscrit les médias dans un jeu de signes, entre transparence et opacité de la médiation. Les technologies médiatiques constituent des réseaux ou des hybrides comportant des dimensions matérielles, sociales, esthétiques, et économiques. Chaque nouveau média remodèle l'ensemble de ces réseaux selon une écologie médiatique; il émerge d'un contexte culturel qu'il contribue en retour à façonner. Le procès de remédiation insiste sur la présence réelle des médias au sein de notre culture, qui ne sont plus que de simples véhicules des représentations; ils se réifient pour cohabiter avec les artefacts matériels comme les bâtiments architecturaux.

La nouvelle posture de Bolter est surprenante lorsqu'on la compare à son analyse de 1991. Dans son approche initiale de l'hypertextualité, l'ajout d'images ne venait que bonifier une conception essentiellement textuelle (scripturale au sens étroit du terme) selon une optique similaire à celle de Landow (1992). Dans *Writing Space* (1991), il critiquait les approches multimédias qui substituent, selon lui, un espace perceptif à un espace symbolique. Selon Bolter,

We need to consider how digitized images and sound should be integrated into an electronic encyclopedia. In more than one proposal for the encyclopedia of the future, the pictures, texts, sounds and even smells and tastes seem to overwhelm and replace verbal text. The result would not be principally a hypertext, but instead a multimedia presentation in which the computer addresses all the reader's sense and puts the reader into the situation described. (1991, p. 97-98).

Bolter envisageait de manière prospective, par exemple, les encyclopédies multimédias qui s'inspirent de métaphores visuelles.

Readers do not read about the French Revolution; they visit Paris in 1789. They do not read about the chemistry of rubber; they take part in an experiment [...]. There is a danger in such an encyclopedia of losing the symbolic character of reading and writing [...]. As an encyclopedic computer program grows more elaborate, it may make more decisions for the reader and present these decisions in a perceptual, rather than symbolic form. The reader becomes a mere viewer, and the encyclopedia becomes interactive television, or what is sometimes called « virtual reality » (1991, p. 98).

Pour Bolter (1991), de tels programmes informatiques seraient une sorte d'anti-encyclopédie, comme les environnements simulés sont des « anti-livres ». Dans cette optique, il affirme que le fait de s'immerger dans un environnement est l'antithèse de la lecture, puisqu'à la place d'une structure symbolique faite de mots, d'équations, de graphiques et d'images, le programme offre à l'utilisateur l'illusion de l'expérience



perceptuelle. La rencontre avec les textes est remplacée par les perceptions directes des phénomènes. Ainsi, les pouvoirs d'abstraction et de distanciation du texte sont perdus.

A simulated rock star or even Leonardo da Vinci as the personified voice of an encyclopedia is no solution at all to the problem of encyclopedic organization. To the extent that the persona is a convincing personality, it merely rests in the way. To structure knowledge, we need a book : in the electronic medium the computer as hypertext, not as superhuman (1991, p. 98-99).

Le passage du concept de l'hypertextualité à celui d'hypermédialité redéfinit complètement cette perspective, par ailleurs très contestable. Plutôt que sur le concept de textualité qui subsume les médias visuels ou en déduit les modalités à partir du modèle verbal ou scriptural, l'hypermédialité s'appuie davantage sur les concepts de médialité, d'immersion, de perception et de sensorialité. Ce sont justement les dimensions de l'hypermédia que dénonçait Bolter en 1991. Dans *Remediation*, l'idée d'immersion associée à la logique de l'immédiateté éveille encore le soupçon de Bolter; il favorise plutôt la distance critique associée à l'idée d'hypermédialité. Malgré l'évolution de son approche entre 1991 et 1999, il demeure critique des approches immersives basées sur le principe de réalité virtuelle.

Le concept de remédiation permettra d'examiner, tout au long de cette thèse, les rapports entre les précurseurs littéraires, architecturaux ou cinématographiques de la fiction hypermédiatique et ses manifestations plus récentes, de même que ses formes prospectives.

## 1.6. Conclusion et perspectives

Ce chapitre a permis d'effectuer un tour d'horizon sur l'évolution des problématiques liées aux formes fictionnelles du cyberspace. Les études pionnières de Bolter (1991) et de Landow (1992) se concentrent sur le concept d'hypertextualité et n'abordent la question de la fiction que de manière succincte, en se contentant d'indiquer de vagues pistes d'exploration pour les générations futures à partir d'une seule forme : l'hyperfiction textuelle. La rhétorique des premiers théoriciens de la cyberfiction demeure liée aux formes verbales et scripturales de la textualité qui en constituent le paradigme. Bien que son concept « d'espace d'écriture » soit particulièrement fécond, Bolter n'en tire pas toutes les conséquences et demeure sceptique sur les environnements émergents de simulation perceptuelle qui annulent, selon lui, la distance critique. En conséquence, bien que les théoriciens de l'hypertexte annoncent les nouvelles approches multimédias, le modèle scriptural demeure, selon eux, le médium privilégié. En se croisant avec des valeurs esthétiques qui privilégient l'opacité de l'interface au détriment de ses qualités ergonomiques, l'hyperfiction textuelle de première génération n'a pas constitué un lectorat capable de lui assurer une viabilité. Notre analyse a montré les limites d'une approche textuelle négligeant les questions ergonomiques et l'importance du lecteur.

Bolter (1991) a interrogé l'émergence du nouveau médium électronique dans une perspective historique qui l'intègre aux divers moments de l'histoire de l'écriture et des médias. Selon sa thèse, l'avènement de l'hypertexte annonce la fin de l'ère de l'imprimé et le début de l'ère du texte électronique. Ce changement ne signifie pas la disparition du livre en tant que tel dans le nouvel espace culturel, mais plutôt un changement de valeur et un déplacement de sa position privilégiée comme technologie d'écriture dominante. Il instaure un nouveau rapport à l'écriture et à la lecture, comme ce fut le cas de chaque changement important dans l'histoire des

technologies de l'écriture. Bolter insiste sur le glissement de la position dominante d'un média par rapport à un autre. Mais dans les faits, l'hyperfiction textuelle demeure encore une forme d'écriture littéraire marginale et ne constitue pas une menace pour les formes littéraires bien établies, lesquelles reposent encore sur le support du livre imprimé. Malgré les annonces récurrentes dans l'espace médiatique depuis vingt ans, le livre n'est pas mort; toutefois sa prédominance est ébranlée par le déclin des habitudes de lecture que provoquent la prolifération médiatique et la domination actuelle des médias de communication comme la télévision ou les jeux vidéos. Ce phénomène pourrait bien s'amplifier dans les années à venir, mais ce n'est certainement pas l'essor de la cyberfiction qui menace le livre à court terme.

Les études plus récentes ont élargi le spectre vers d'autres formes hyperfictionnelles. L'évolution des formes fictionnelles du cyberspace appelle un élargissement du concept de textualité et la mise en place d'un rapport dialogique avec un autre paradigme, celui de la médialité. L'analyse de la fiction hypermédiatique déborde du champ de la théorie littéraire et ne peut pas se situer uniquement dans le paradigme de la textualité, vue comme un prolongement de la langue parlée ou écrite. Elle suggère une mise à distance des concepts issus de la linguistique et une prise en compte de la médialité dans l'analyse narratologique. Les concepts de cybertexte et de technotexte montrent l'évolution de la manière de concevoir la textualité. L'approche formaliste d'Aarseth ne comporte pourtant pas d'analyse détaillée des mécanismes de la fiction interactive. Elle pose une aporie fondamentale entre le mode narratif et les environnements hypermédiatiques. Mais si les cybertextes ne sont pas des textes narratifs à l'état pur et sont gouvernés par d'autres règles, ils retiennent tout de même certains traits narratifs. Il faudra donc chercher à définir un modèle hybride qui se distingue d'une approche strictement narratologique, mais qui rend également compte des éléments narratifs des cyberfictions.

Outre l'hyperfiction textuelle, l'autre courant important de la cyberfiction s'est développé à partir des années 1970 dans le giron des informaticiens du MIT, auxquels se lient des chercheurs comme Laurel (1991), Murray (1999) et Montfort (2003). Le jeu d'aventure textuel, avatar de la première génération d'œuvres électroniques, a connu une courte existence pour finalement disparaître, absorbé par les jeux interactifs de deuxième génération qui ont développé des univers graphiques beaucoup plus riches. Si on la compare à l'hyperfiction textuelle, cette autre forme s'est développée non pas à partir de canons académiques modernistes, mais plutôt en subissant les influences de la culture populaire. Les environnements narratifs qui en découlent demeurent encore très schématiques et fortement conventionnés. Par contre, l'approche de cette génération d'informaticiens a ouvert de manière heuristique les potentialités de l'informatique pour créer de nouveaux environnements narratifs. Ceux-ci tiennent compte à la fois des questions ergonomiques et des diverses modalités de manipulation de l'information (bases de données, outils de recherche, etc). Leur exploration a généré des interfaces beaucoup plus intuitives qui dépassent de loin, sur le plan de l'interactivité, la simple navigation des hyperfictions textuelles. Les différences entre les deux genres se situent donc à la fois au plan formel et esthétique. Si les formes textuelles de la fiction interactive survivent encore chez quelques *afficionados*, elles se marginalisent toujours davantage par rapport à un public plus large et rien n'indique qu'elles connaîtront une pérennité future. Les difficultés de ces formes ne remettent pas en question l'existence de la fiction interactive en tant que telle, mais plutôt ses approches de première génération. Les nouveaux modes en mutation de la cyberfiction s'inscrivent désormais dans des environnements graphiques qui prennent en compte les spécificités du médium informatique et les questions ergonomiques. C'est ce que nous examinerons au cours des prochains chapitres.

## CHAPITRE II

### FICTION HYPERMÉDIATIQUE ET RÉCIT : ENTRE SPATIALITÉ ET NARRATIVITÉ

*Toutes les histoires [...] sont hantées par les fantômes des histoires qu'elles auraient pu être.* Salman Rushdie.

Ce chapitre situera l'analyse dans une perspective narratologique afin d'élaborer une poétique de la fiction hypermédiatique. Selon une approche intermédiaire, quelles sont les incidences de la médiation sur la narrativité? Comment envisager les relations de l'espace à la narrativité dans les environnements hypermédiatiques? Comment se négocie la mise en intrigue dans un contexte non linéaire? Les environnements hypermédiatiques résistent-ils à la mise en récit? Ces questions guideront notre parcours. En s'inspirant des travaux d'Herman (2002) et de Ryan (1991, 2001a, 2001b, 2004) influencés par les approches cognitives, nous cernerons un modèle spatial de la narrativité. Le chapitre se terminera par une analyse de la rencontre entre le principe encyclopédique, la fiction et la narrativité en s'appuyant sur deux exemples : *Le Dictionnaire Khazar* de Milorad Pavic et *Le Guide des cités* de Peeters et Schuiten. Ce dernier cas nous montrera la fécondité de l'imaginaire des lieux pour générer des espaces hypermédiatiques empreints de narrativité.

## 2.1. Les incidences médiatiques sur la narrativité

La mise en récit du monde façonne les représentations et la vie des sociétés, qui, à leur tour, génèrent de nouvelles formes narratives. Le passage du récit oral au récit scriptural puis aux diverses formes filmiques, scéniques ou environnementales représente autant de mutations qu'a connues la narrativité. La notion de récit ne peut plus se fonder sur une définition univoque qui en fixerait une fois pour toutes la structure élémentaire ou « l'essence ». Le récit évolue selon les contextes et les cultures. Dans le cyberspace, la fiction hypermédiatique se situe à un point de convergence entre les formes du récit littéraire, filmique, scénique et environnemental. La narrativité cotoie un principe associatif, qui met en évidence la spatialité des environnements hypermédiatiques.

Les travaux sur l'intermédialité et les nombreuses fertilisations interdisciplinaires du champ des nouveaux médias ont mis en évidence la question des incidences médiatiques sur la manière de raconter. Celles-ci s'avèrent cruciales afin d'élaborer un cadre théorique portant sur les formes narratives à prédominance spatiale. Cette question déplace l'emphase de la notion de textualité vers celle de médialité. Déjà amorcé par la narratologie filmique, puis élargi par les sémiotiques de l'espace, ce tournant conceptuel s'est d'abord fondé sur les approches discursives en vogue dans les années 1970-80. Celles-ci font elles-mêmes suite aux premières approches du récit chez les formalistes russes, puis chez les structuralistes.

Selon la perspective structuraliste, les sémiologues et narratologues de première génération ont analysé le récit en faisant abstraction du médium qui le véhicule. Les narratologies de Propp, de Greimas et de leurs héritiers se sont occupées de l'histoire, des actions, des fonctions et des relations des personnages,

indépendamment des formes de l'expression. Claude Brémond (1973) résume bien cette orientation qui insiste sur la compréhension de l'histoire, ou du narré :

La structure [d'une histoire] est indépendante des techniques qui la prennent en charge. Elle se laisse transporter de l'une à l'autre sans rien perdre de ses propriétés essentielles : le sujet d'un conte peut servir d'argument pour un ballet, celui d'un roman peut être porté à la scène ou à l'écran, on peut raconter un film à ceux qui ne l'ont pas vu. Ce sont des mots qu'on lit, ce sont des images qu'on voit, ce sont des gestes qu'on déchiffre, mais à travers eux, c'est une histoire qu'on suit, et ce peut être la même histoire (1973, p. 12).

La méthode structuraliste a cherché à définir un modèle universel du récit basé sur la dichotomie linguistique entre la parole et la langue. En disséquant le récit de manière synchronique, elle a figé la temporalité pour en extraire les invariants et ainsi la spatialiser. Le schéma narratif, devenu modèle normatif du récit, s'est par la suite développé sous l'angle des approches cognitivistes; celles-ci ont étendu sa portée en englobant non seulement le récit littéraire, mais également le récit issu des situations quotidiennes. En l'intégrant par la suite aux théories de la lecture, la psychologie cognitive a testé de manière empirique l'hypothèse du schéma narratif pour en confirmer la validité. Ces approches datant des années 1970-80 ont prolongé à bien des égards les travaux des structuralistes et la grammaire narrative; elles ont mis l'accent sur le narré plutôt que sur la narration en tant qu'acte d'énonciation. En intégrant à l'analyse la mémoire du récit, la psychologie cognitive a cherché à déterminer quels sont les paramètres structuraux sur lesquels reposent la construction de l'histoire dans son aspect sémantique (Fayol, 1985). Par exemple, afin de montrer que le schéma narratif correspond bien aux structures mentales de base, certains travaux ont tenté d'extraire du récit les éléments structuraux qui se condensent sous forme de résumé.

Toutefois, cette approche du récit, qu'on peut qualifier de « spatiale », ne vise que les relations entre les fonctions narratives dans leur dimension sémantique. Elle fait abstraction de leurs modalités expressives, soit de la manière de raconter et de ses incidences sur le narré. Dans les deux cas, il ne s'agit pas de comprendre l'espace à partir de sa dimension perceptive ou matérielle, en tant que média de l'expression, mais de fixer les relations paradigmatiques mises en jeu par les fonctions narratives abordées du point de vue logico-sémantique, en dégageant leurs structures profondes. En somme, l'approche sémantique des travaux précités isole le récit de sa dimension sensorielle qui le constitue de manière originale, à travers ses diverses modalités orales, visuelles ou haptiques (tactiles). Par exemple, les résumés descriptifs de film qui condensent l'histoire ne représentent pas sa totalité expressive; ils ne pourront jamais en extraire la matérialité vibrante, laquelle conditionne en profondeur la manière de raconter.

Par ailleurs, l'approche structuraliste ne prenait pas vraiment en compte la dimension singulière des récits dans leur prolifération complexe, comme le feront les narratologies phénoménologiques de Ricoeur (1983, 1984, 1985) ou de Peter Brooks (1984). Par un juste retour du balancier, ces théoriciens ont placé la notion de temporalité au cœur de la narrativité en critiquant les approches statiques issues du structuralisme : celles-ci cherchaient à en figer le flux dans l'analyse synchronique des relations fonctionnelles ou encore à en réduire la complexité dans des schémas abstraits. Ces études des relations logico-sémantiques ne tiennent pas compte de leur incarnation dans l'acte narratif. En s'inspirant de la psychanalyse freudienne, Brooks met en évidence l'importance du désir comme force active du récit; il montre comment la temporalité narrative s'associe de près à la mortalité, laquelle détermine le sens de la finalité. Pour Ricoeur, le récit rend compte de notre expérience phénoménologique du temps; c'est par sa médiation que se construit l'identité narrative du sujet. La préfiguration du récit prend racine dans le vécu et l'action



humaine, puis se prolonge dans la configuration poétique de l'œuvre pour enfin se refigurer dans l'acte de réception. La manière de raconter altère inévitablement le narré; elle en forge les modalités existentielles par la constitution de l'identité narrative du sujet et la singularité de chaque récit. Dans *Le sens de l'intrigue*, Villeneuve (2004) insiste sur la diversité des intrigues et sur leur vitalité ramifiante, qui ne peut se réduire à un simple schéma normatif. S'il est vrai qu'une même histoire réduite à son résumé peut générer une variation de récits pris en charge par une diversité de médias, c'est dans leur singularité propre que la narrativité prend tout son sens; en effet, elle inscrit en son cœur non seulement la complexité des intrigues, mais ses multiples modalités d'expression à travers les véhicules qui le médiatisent.

Dans les récits oraux, par exemple, les intonations du narrateur ou sa gestuelle modulent l'histoire de manière irréductible et en altèrent la trajectoire<sup>10</sup>. La situation orale constitue l'acte interactif par excellence, où le narrateur s'ajuste constamment aux questions ou aux réactions de son auditoire. Loin de se figer dans un flux inéluctable, le récit oral n'est jamais tout à fait le même d'une prestation à l'autre du conteur; ce sont ces variations infinies qui en constituent la sève vitale. En ce sens, l'interaction humain-machine est une pseudo-interactivité. Les travaux de Ong (1982) sur le passage entre l'oralité et la littéracie s'avèrent particulièrement révélateurs pour comprendre comment le médium façonne non seulement les formes du récit, mais également la manière de se représenter le monde à travers ses modes d'expression. Le récit basé sur une mise en intrigue téléologique n'aurait pu se développer au sein d'une tradition orale et sans l'avènement du récit scriptural, par la médiation des technologies de l'écriture. De même, l'intériorisation progressive des personnages, le développement de leur complexité et l'intérêt pour le flux de

---

<sup>10</sup> Pour un développement fort intéressant sur le récit oral, voir l'article de David Herman, « Toward a Transmedial Narratology » dans Ryan (2004, p.47-75). L'auteur remarque qu'on ne peut isoler la manière de raconter du récit oral (intonations de voix), qui est l'acte interactif par excellence.

conscience, qui détermine le passage entre le héros épique de la tradition orale et l'anti-héros typique de la modernité, ont demandé l'avènement du roman, lui-même rejeton des technologies de l'imprimerie apparues au XV<sup>e</sup> siècle (Ong, 1982). On voit l'importance de la médialité se dessiner dans le domaine de la narratologie, particulièrement dans les approches discursives.

Le modèle de l'énonciation instauré par le linguiste Benveniste a mis l'emphase sur la parole en acte en distinguant l'énoncé de l'acte d'énonciation : les théoriciens se préoccupent alors d'identifier l'instance énonciatrice ainsi que les marques qu'elle laisse dans l'énonciation. Il s'agissait d'un tournant qui déplaçait les intérêts théoriques de la structure sémantique des récits vers leur incarnation discursive, donc vers leurs modalités expressives, soit leur médialité. Celle-ci met en jeu la vitalité de la parole; elle prend en compte la diversité des médias qui configurent la matière expressive. Le modèle narratologique inauguré par Genette (1972) s'est occupé surtout des formes de l'expression en étudiant les manifestations du narrateur dans le récit, les questions de points de vue, de niveaux de narration et de temporalité. Cette narratologie discursive s'est établie à partir de la dichotomie entre la *fabula* et le *sjuzhet* des formalistes russes, laquelle distinguait le « quoi » de la narration du « comment »<sup>11</sup>.

La narratologie filmique a mis en évidence l'importance de la médiation dans la manière de raconter. D'abord, les théories de l'énonciation ont été reprises par des chercheurs comme Gaudreault (1988), Gaudreault et Jost (1990), Chatman (1978) et Metz (1990); leurs travaux ont mis l'accent sur les modalités de l'expression, soit sur

---

<sup>11</sup> Dans son modèle influent de l'énonciation, Benveniste a établi la différence entre récit et discours. Cette dichotomie a été reprise par Genette (1972) et par d'autres théoriciens comme Chatman (1978), pour développer le jeu de la double temporalité qui s'établit entre histoire et discours. Dans sa définition du terme de « récit », Genette distingue le « narré » de l'acte de narration. Selon la narratologie genettienne, les récits sont des séries d'événements organisés de manière séquentielle. La fonction de base de la narrativité est de situer les entités dans le temps.

le volet discursif des rapports entre la *fabula* et le *sjuzhet*. Par exemple, Gaudreault (1988) transpose l'approche genettienne à l'analyse du récit filmique. Plusieurs théoriciens des années 1970-80 veulent adapter le cinéma au modèle discursif : on cherche à identifier le narrateur responsable de l'énonciation filmique, les marques d'énonciation dans le discours ou encore le foyer de la narration. Du « Grand Imagier » de Laffay jusqu'au méga-narrateur de Gaudreault, en passant par le foyer d'énonciation impersonnel de Metz (1990), les instances narratives plus ou moins anthropomorphiques prolifèrent. La plupart des approches francophones de la narratologie filmique empruntent au modèle de l'énonciation : elles confirment l'emprise des approches linguistiques.

L'approche discursive a permis de poser un jalon important dans la prise en compte de la médiation, fondant ainsi une narratologie de l'expression à partir du « comment de la narration », de la manière de raconter. Celle-ci n'est pas seulement irréductible au narré : elle l'altère en profondeur. Certes, le modèle discursif du récit rend compte de plusieurs phénomènes narratifs, mais non pas de toutes ses manifestations. Toute perspective théorique est forcément partielle et n'épuise jamais son objet de recherche. Si elle contribue à en éclairer certains aspects, elle en voile d'autres dimensions. Cette question est particulièrement saillante dans le cas des formes visuelles et spatiales du récit (cinéma, théâtre, opéra, architecture, environnements hypermédiaques).

Afin d'échapper aux modèles discursifs qui prévalaient alors dans les études cinématographiques, quelques théoriciens anglosaxons comme Bordwell (1985) se sont tournés vers les modèles issus des sciences cognitives; cette perspective alimenta également le tournant pris par les théories de la lecture ainsi que par les sémiotiques de l'espace dans les années 1980-90. En particulier, Bordwell a contesté la recherche obsessionnelle du « foyer de l'énonciation » et l'anthropomorphisation qui en

découle. En abandonnant les modèles narratologiques établis par les théories de l'énonciation, il s'est opposé au concept d'instance narratrice.

En se distanciant des théories issues de la sémiologie structurale, qui assimile l'image cinématographique à un texte et, de manière corollaire, à un énoncé linguistique, Deleuze (1983) s'inspire des travaux de Bergson ainsi que de la sémiotique peircienne, qu'il adapte de manière libre pour contester le modèle discursif. Plutôt que de concevoir le donné filmique comme un discours, il l'envisage plutôt à partir de la notion d'image-mouvement. La matière filmique se cristallise autour d'un centre d'indétermination. C'est l'image-mouvement qui engendre la narrativité, et non l'inverse. Selon Deleuze, l'image-mouvement est

une condition antérieure en droit à ce qu'elle conditionne. Ce n'est pas une énonciation, ce ne sont pas des énoncés. C'est un énonçable [...]. On ne veut plus dire, comme pour la sémiologie, qu'il y a des langages sans langue, mais que la langue n'existe que dans sa réaction à une matière non langagière qu'elle transforme [...]. Ainsi l'image-mouvement donne lieu à un ensemble sensori-moteur qui fonde la narration dans l'image (1983, p. 44).

Cette approche aura des conséquences importantes sur la manière de concevoir les rapports entre l'image cinématographique et le cadre symbolique de la diégèse. La narration est issue de l'image qui la fonde, et non pas l'inverse. Ainsi, la narrativité filmique prend d'abord racine dans l'image, ou dans la matière non langagière, que le procès de symbolisation convertira peu à peu en cadre narratif. La filmicité procède en premier lieu de l'indétermination : elle est d'abord image-perception et image-affection, qui renvoient aux données qualitatives déjà inscrites dans l'image-mouvement. Ce n'est qu'après ce stade premier que l'image-mouvement passe à la secondéité pour devenir image-action, espace déterminé où s'inscrit la diégèse. Ce deuxième moment relie la matière expressive, donnée fondatrice de l'image, à un état de fait dans le monde fictionnel. L'acte de

monstration performatif actualise dans un moment singulier la puissance expressive des qualités, d'où émerge la gaine narrative du film. Comme l'affirme Wittgenstein, « il y a des choses qui se montrent mais ne se disent pas ». Le concept d'image-mouvement met en jeu la manière dont le récit émerge de la matière sensorielle et l'importance de la médialité. De même, l'espace hypermédiatique engendre la narrativité sans nécessairement reposer sur un modèle linguistique. Cet environnement non linéaire se fonde sur le concept « d'image-interface », que nous examinerons dans la section 2.3.

La question des incidences de la médiation sur la narrativité met en évidence l'importance de la relation entre le monde mental du sujet et le monde textuel. Comme le souligne Bolter (1991), l'esprit humain devient une surface d'écriture, il est un espace de médiation, une interface. En s'inspirant des travaux en sciences cognitives qui analysent les mécanismes de compréhension du texte, les théories de la lecture ont tourné leur attention vers l'acte phénoménologique de lecture, soit vers le procès dynamique mis en jeu dans la construction de la signification par le sujet. Les narratologies cognitivistes insistent sur la construction mentale de l'univers narratif, sur sa spatialisation dans l'imaginaire du sujet. Pour Jerome Bruner, le récit constitue l'une des modalités les plus fondamentales de la pensée, par lequel l'humain organise son expérience et donne un sens à son existence. L'imaginaire narratif devient l'un des principaux instruments de la cognition. Comme le rappelle M-L Ryan (2004), si la narrativité est si fondamentale à la pensée humaine, c'est que nous construisons constamment des histoires embryonnaires à partir des objets ou des événements de notre environnement perceptuel. Selon le psychologue Pierre Janet, « la narration a créé l'humanité parce qu'elle est le fondement de la mémoire : nous nous souvenons de ce que nous avons envie et l'intention de raconter » (Janet cité dans Molino, 2003, p. 17). Non seulement le récit est présent sous ses formes artistiques, mais il sature la vie individuelle et collective sous plusieurs formes tirées du vécu humain. Médiateur qui organise le savoir et le vécu, le récit est l'un des plus

importants vecteurs de transmission de la mémoire humaine, qu'elle soit individuelle ou collective.

Les sémiotiques de l'espace ont tenté d'envisager l'environnement architectural en termes narratologiques. Cette perspective a permis d'aborder la question de la médiation du récit par l'espace environnemental, ou la manière de raconter qui lui est propre. Les approches discursives ont marqué fortement les domaines de l'architecture et de l'urbanisme, par exemple. Ces environnements naturels ou construits sont le lieu par excellence pour « penser l'espace » et étudier comment se construit la signification spatiale. Née vers 1966, à l'apogée des théories structuralistes, la sémiotique architecturale française a eu de la difficulté à se détacher du modèle greimassien, pour fonder une étude des formes spatiales autrement que sur le paradigme linguistique. Elle a été fortement influencée par le premier modèle sémio-narratologique de Greimas et, plus tard, par le modèle de l'énonciation<sup>12</sup>. Quelques voix contestèrent l'hégémonie du modèle linguistique pour fonder les sémiotiques de l'image et de l'espace. Ce modèle sera peu à peu remplacé par le modèle cognitiviste à partir des années 1990 ; les approches du signe visuel reposent sur l'importance grandissante de la sémiotique peircienne. Dans la sémiotique de l'architecture exposée par A. Renier, l'espace de la représentation est une construction mentale projetée sur les qualités attribuées aux phénomènes physiques (1982, p.17). Il s'agit d'étudier le continu de signification tel qu'il se

---

<sup>12</sup> Selon le modèle du « parcours génératif de la signification », le cadre greimassien utilise de nombreuses métaphores spatiales, comme la notion de parcours. Dans la sémiotique narrative de J.M. Floch, par exemple, les schémas discursifs ou programmes narratifs deviennent la manifestation syntagmatique de valences logico-sémantiques qui génèrent une grille de valeurs. De nombreuses analyses sémiotiques ont été conduites dans cette optique, par exemple celles de Felix Thürleman en arts plastiques, qui analyse les parcours génératifs des tableaux de Paul Klee (1982). Les premières tentatives de la sémiotique de l'architecture s'y inscrivent. Les limites de cette approche résident dans la constitution arbitraire d'une axiologie binaire qui se veut universelle; elle pose des catégories aprioriques et réduit ainsi les valeurs à une grille préconçue. On ne peut enfermer la signification dans une catégorisation binaire fixée à l'avance.

manifeste, par exemple, dans un parcours urbain ou dans l'interaction entre espace et vie sociale. Cette approche part de la prémisse selon laquelle les phénomènes produits dans l'espace constituent des continuums de signification par lesquels s'opèrent la lecture et l'appropriation des lieux. Elle s'oppose à la sémiologie qui conçoit l'espace architectural ou urbain comme un système de signes, lequel suppose l'existence préalable d'un élément-signe, soit d'une unité combinatoire. La sémiotique de l'architecture envisage alors l'espace urbain comme texte à déchiffrer. C'est le parcours du sujet humain dans la ville qui la constitue comme texte en y inscrivant une trajectoire, un itinéraire. Selon cette approche influencée par la phénoménologie, le tissu urbain se textualise par l'appropriation du sujet; sa perception environnementale inscrit dans la ville un parcours de lecture qui la narrativise. Mais la notion de texte comme tissu renvoie également à celle de texture : l'espace urbain devient un tissu entrelacé de réseaux, il s'hypermédiatise.

Le rôle de la spatialité dans la construction de la fiction hypermédiatique suggère des formes de temporalité non linéaires ou multi-linéaires. Selon une pensée architecturale de la temporalité, celle-ci multiplie ses couches en les superposant. La temporalité peut se concevoir non pas comme une ligne uni-dimensionnelle, mais plutôt comme un centre radial qui se cristallise à partir du présent pour se déployer, d'une part, vers le passé dans le rapport au souvenir et à la mémoire et, d'autre part, vers le devenir, en créant des horizons d'attente. Cette conception de la temporalité se déploie dans la pensée deleuzienne sous la forme de l'image-temps, inspirée de Bergson. Par ailleurs, la conception phénoménologique de la temporalité narrative chez Ricoeur s'établit à partir de la tension-distension entre le passé et le futur, médiatisée dans le présent. Si la pensée de Ricoeur prolonge la perspective aristotélicienne du récit, elle suppose néanmoins un autre rapport au temps que celui qui s'inscrit dans la linéarité inéluctable. Les concepts de « polychronie » (Herman, 2002) ou encore d'anachronisme peuvent devenir des outils heuristiques fort utiles

pour théoriser ces nouvelles formes du récit. Dans un environnement non linéaire, la fiction hypermédiatique privilégie les formes spatiales du temps plutôt qu'une conception linéaire de la temporalité : ces formes s'élaborent à partir d'un mode associatif qui déploie des réseaux figuraux. Ce n'est pas un hasard si la forme spatiale du labyrinthe domine les environnements hypermédiatiques, depuis le jeu d'aventure textuel jusqu'aux mondes virtuels du cyberspace.

En somme, les formes spatiales du récit exigent la prise en compte du média expressif. En s'appuyant sur les manières de raconter propres à l'espace, il serait préférable de s'appuyer sur un autre paradigme que celui du modèle discursif fortement imprégné de la linguistique. Les rapports entre la narrativité et les environnements hypermédiatiques appellent une approche qui intègre les propriétés intrinsèques du média. En effet, la médiation façonne la forme du récit et affecte l'expérience narrative. Comme l'ont déjà amorcé la narratologie filmique ainsi que les sémiotiques de l'espace depuis quelques années déjà, cette approche insiste sur le mode de transmission technologique du récit en rapport avec la perception du sujet. Même pour une esthétique de la transparence, la matérialité du média influence la signification qu'il véhicule. Le pouvoir expressif et l'efficacité médiatique sont spécifiques à chaque média. Ainsi, les propriétés médiatiques ouvrent des potentialités et posent des contraintes qui façonnent la narration, le texte et l'histoire. Chaque expression médiatique véhicule donc des types particuliers de récits qui lui sont mieux adaptés. C'est dans ce sens qu'il faut aborder les fictions hypermédiatiques : certains types de récits conviennent mieux à leurs propriétés que d'autres. C'est pourquoi il est important, avant d'aborder la narrativité propre aux environnements hypermédiatiques, de comprendre quelles sont ces propriétés et comment celles-ci agissent sur la manière de construire le récit. Chaque média singulier élabore ses propres modes narratifs. Cette approche inverse le paradigme greimassien : plutôt que de manifester des structures profondes, le parcours narratif



émerge de l'espace sensoriel et de la médialité pour en constituer une sève vitale. La narrativité construite dans l'espace mental forme un lacs inextricable avec la matérialité de son expression. D'où l'importance de l'étude de la spatialité, condition de l'émergence narrative dans les interfaces hypermédiatiques du cyberspace, tout comme dans les environnements scéniques, architecturaux ou urbains.

Comment se conjuguent spatialité et narrativité selon les divers médias? Cette question est centrale à une étude plus spécifique des interfaces hypermédiatiques en tant que mondes fictionnels. L'approche adoptée dans cette thèse pose que la narrativité émerge de l'espace à travers une diversité proliférante de médiations. En somme, la spatialité devient l'une des dimensions fondamentales d'une poétique de la fiction hypermédiatique. L'analyse adoptera une perspective nourrie de l'approche cognitive, qui s'inspire en particulier des travaux de Herman (2004) et de Ryan (1990, 2001a, 2001b et 2004), ainsi que de la phénoménologie de la lecture/spectature.

Si les cyberfictions, les jeux interactifs, les environnements de réalité virtuelle, les mondes virtuels du cyberspace ou les installations tri-dimensionnelles dans des environnements scéniques, muséologiques ou urbains configurent des histoires, ils le font de manière irréductible à partir de l'espace. Ces formes spatiales s'éloignent également du modèle narratif développé à partir du schéma aristotélicien basé sur la tension entre *desis* et *lisis*, soit la mise en intrigue classique qui bâtit la tension dramatique vers le nœud de l'intrigue et son dénouement. Elles privilégient la fragmentation, le micro-récit, la dispersion narrative dans l'espace ou encore la multiplication des lignes narratives (multilinéarité plutôt que non linéarité). Mais cette diffraction spatiale de la narrativité menace-t-elle la cohérence du récit? Son éclatement fragmentaire dans un environnement spatial fonde-t-il une nouvelle forme de narrativité, ou au contraire vient-il l'abolir en le privant de ses mécanismes

fondamentaux que sont la temporalité, la mise en intrigue téléologique, le sens de la finalité et la totalité? La narrativité peut-elle se fonder sur d'autres modèles que celui du schéma aristotélicien? Le conflit latent entre la spatialité du médium interactif et la temporalité narrative constitue l'une des problématiques fondamentales du récit interactif dans le cyberspace contemporain. Pour les théoriciens de l'hypertexte, les formes hypertextuelles constituent en soi de nouveaux modes de la narrativité (Bolter, 1991; Landow, 1992). Nous verrons, au cours des prochains chapitres, que la fiction hypermédiatique constitue une série de genres hybrides, où le mode narratif doit négocier avec son « autre », que ce soit la pensée encyclopédique, le principe ludique ou la performativité. Par exemple, les chercheurs du domaine de la ludologie (Wolf, 2001; Wolf et Perron, 2003; Frasca, 2003; Eskelinen, 2004; Aarseth, 2004a, 2004b; Juul, 2005) se demandent si le jeu interactif doit être considéré comme une forme narrative et quels sont les rapports entre le jeu et le récit.

Si, pour paraphraser Metz, le cinéma avait dès le départ « la narrativité chevillée au corps », on ne peut pas en dire autant des environnements hypermédiatiques, qui résistent souvent à la mise en intrigue aristotélicienne. M-L Ryan pose la question de la manière suivante : « When an interactive text achieves narrative coherence, does it do so by working with or against the medium? » (2004, p.330). En d'autres termes, comment peuvent se réconcilier les caractéristiques spatiales des formes hypermédiatiques avec la temporalité narrative? Pour répondre à cette question, il faudra d'abord examiner de plus près quelles sont les caractéristiques propres aux environnements hypermédiatiques. Le problème se pose non seulement pour les formes technologiques issues du cyberspace, mais aussi pour l'ensemble des formes expressives où la dimension spatiale est prédominante. La narratologie s'est établie à partir des formes verbales de la narrativité ainsi que du récit scriptural. Dans une perspective intermédiaire, il faudra donc explorer les formes à prédominance spatiale pour envisager d'autres modes de la narrativité qui intègrent

cette dimension. Nous verrons comment celle-ci en émerge, ou comment elle se manifeste de manière non verbale. Nous concevrons les fictions hypermédiatiques et les mondes narratifs, d'une part, comme des représentations mentales d'*espaces habités* qui se peuplent d'entités, personnages ou objets et, d'autre part, comme des interfaces dynamiques reconfigurées par l'action du sujet. Cette double approche examine comment la dimension spatiale se situe au cœur de la narrativité et, à l'inverse, comment la narrativité émerge de la spatialité caractéristique des environnements hypermédiatiques.

## **2.2. Spatialité, narrativité et environnements hypermédiatiques**

Nous nous pencherons maintenant de plus près sur la dimension spatiale de la narrativité dans les environnements hypermédiatiques. Il ne s'agit pas de reprendre le cadre d'analyse synchronique du structuralisme, ni de nier l'importance cruciale du flux temporel qui fonde la narrativité. Il ne s'agit pas non plus de suspendre le mouvement du récit en le figeant dans des analyses fonctionnalistes ou formalistes, mais plutôt, au contraire, d'en observer l'émergence à partir des trajectoires phénoménologiques du sujet dans l'espace médiatisé. Les approches phénoménologiques de la lecture situent leur plan d'analyse à la surface expressive du récit, tel qu'il se manifeste au fur et à mesure de la trajectoire du lecteur, et non pas dans ses structures profondes. Nous concevrons l'action du sujet dans l'interface entre l'espace perceptuel/sensoriel et l'espace mental où se situe l'espace fictionnel. Cette thèse analyse comment la narrativité naît de la matérialité spatiale dans les environnements hypermédiatiques et comment elle se conjugue avec la notion de monde fictionnel.

Les théories structuralistes ont abordé l'espace sémantique du récit à partir de la notion de *cadre spatio-temporel*, définissant l'ancrage situationnel de l'action. Les théories de la lecture, qui se sont fortement inspirées des théories cognitives, ont repris par la suite cette manière d'envisager l'espace narratif. Le « schéma interactif » développé par Gervais (1990)<sup>13</sup> se base sur le modèle du schéma narratif issu des théories cognitives et de l'intelligence artificielle ainsi que des travaux de Schank et Abelson (1977). Le cadre spatio-temporel définit la relation complémentaire qui s'établit entre un espace et un temps, laquelle est nécessaire à la représentation de l'action (1990, p.81). Pour Gervais, « le récit est le lieu de la représentation discursive de l'action » (p.20). En effet, le cadre spatio-temporel définit un contexte d'occurrence incontournable au cœur du récit. Toutefois, afin d'examiner les mécanismes de l'action, l'analyse de Gervais se base principalement sur un corpus littéraire et vise la dimension sémantique du récit (1990, p.103-110). Cette approche ne se préoccupe pas de son inscription dans un environnement perceptuel et ne prend donc pas en compte les dimensions sensorielles de la spatialité; celles-ci sont fondamentales pour analyser les incidences narratives dans les environnements hypermédiatiques.

La plupart des formes narratives, qu'elles soient littéraires, scéniques, cinématographiques ou hypermédiatiques, s'inscrivent dans un cadre spatial où l'action, les événements, les personnages et les situations viennent s'insérer. Il s'agit du point d'ancrage de la situation narrative. Dans le cas du récit scriptural, ce cadre

---

<sup>13</sup> La notion de schéma interactif s'inspire fortement du concept de schéma d'action issu des sciences cognitives. Elle se définit comme « cette structure qui organise les catégories du réseau conceptuel de l'action » (Gervais, 1990, p.80). Gervais la relie de manière intéressante à la question de la compréhension pratique de l'action que développe Ricoeur (1983). D'une part, elle se situe dans la pré-compréhension de l'action (*mimesis I*) et, d'autre part, elle est mise en pratique par le biais du lien entre le lecteur et la situation textuelle. Cette compréhension suppose l'ancrage à partir de l'expérience pratique du lecteur. Cette analyse propose une base intéressante pour concevoir l'action dans le contexte de la fiction interactive.

s'exprime généralement au moyen de la description. L'analyse du cadre spatiotemporel qui se développe à partir du récit scriptural se fonde sur la dichotomie traditionnelle entre description et narration, telle que l'a développée Genette (1972). Elle aboutit à une conception statique de l'espace, envisagé comme un « récipient » de la situation narrative plutôt que comme un agent actif dans l'émergence de la narrativité.

Dès les premières œuvres d'hyperfiction textuelle, une métaphore spatiale organise l'espace narratif : un labyrinthe, une ville, une carte géographique, la représentation d'un corps humain. Dans les premiers jeux d'aventure interactifs adoptant une forme scripturale plutôt que visuelle, le récit débute par une description de l'espace; on voit bien l'emprise de la dimension spatiale sur la conception du jeu. Par exemple, le jeu d'aventure *Zork* ([1977] 1980) développe un monde fantastique inspiré des jeux de rôle « Donjons et dragons ». Les joueurs se déplacent de chambres en chambres en tapant sur leur clavier des commandes comme *north*, *south*, *east*, *west*, *up*, *down* et cherchent des objets qu'ils peuvent manipuler. L'interaction dans l'univers du jeu se fait à partir de ces commandes écrites, telles que « lire le livre », « prendre l'épée », ou encore « boire la potion ». Le joueur combat des méchants trolls et résout des énigmes. Le jeu commence ainsi :

Welcome to Zork.

West of House.

You are in an open field west of a big white house with a boarded front door. There is a small mailbox here.

Interactor : Go north.

North of House.

You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all the windows are barred.

Interactor : East.

Behind House.

You are within the white house. In one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

Interactor : Open the window.

With great effort, you open the window far enough to allow entry.

Interactor : Go in.

Kitchen.

You are in the kitchen of the white house. A table seems to have been used recently for the preparation of food. A passage leads to the west, and a dark staircase can be seen leading upward. To the east is a small window which is open. On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers.

A bottle is sitting on the table.

The glass bottle contains :

A quantity of water. (Murray,1997, p.74-75).

Cette contrainte d'une description verbale caractérise les premiers environnements ludiques sur ordinateur; elle disparaîtra lorsque les jeux se matérialiseront dans des interfaces graphiques plus développées. Dans les environnements informatiques actuels, le cadre spatial s'inscrit dans l'interface. La mise en espace se dépouille des exigences de la description spatiale; elle tend vers un réalisme toujours plus grand, soit vers la simulation d'un espace tridimensionnel. Dans un environnement hypermédiatique comme celui de la série *Myst*, exemple paradigmatique des jeux de quête, les interfaces graphiques cherchent à recréer un analogon du monde; ils instituent une réalité fictive dans laquelle s'insèrent les entités (personnages ou objets), les situations narratives, les événements ainsi que les actions des agents.

Même lorsque le récit emprunte une forme à prédominance scripturale où sont réduites au minimum les composantes sonores et visuelles, la fiction hypermédiatique suppose toujours une mise en scène dans l'espace; l'interface graphique des jeux interactifs, par exemple, est d'abord un *espace d'image*. La mise en espace hiérarchise les matières expressives qui incarnent le contenu narratif en subordonnant le texte scriptural à l'image. En somme, toute forme hypermédiatique est toujours-déjà espace : la spatialité en constitue l'une des propriétés intrinsèques. La dichotomie entre la description (cadre spatiotemporel) et

la narration, qui polarise les deux termes, ne tient plus. En plaçant l'emphase sur le concept d'action, la poétique de type aristotélien réduit le rôle de la description à une fonction purement secondaire ou décorative. Plutôt que de moduler l'espace et la narrativité de manière linéaire par une alternance entre la description et la narration, l'espace hypermédiatique enchâsse la narrativité de manière irréductible; cette modalité d'expression influe profondément sur les formes fictionnelles qui en découlent. Le récit hypermédiatique modulé par la spatialité génère des formes nouvelles et singulières de fiction au niveau de l'expression. Cette dimension spatiale influence non seulement la mise en forme, mais également le contenu sémantique, soit non seulement le *sjuzhet* (la manière de raconter), mais également la *fabula* (ce qui est raconté). On verra plus loin toute l'importance du principe d'enchâssement pour l'organisation à la fois narrative et spatiale de la fiction hypermédiatique.

Dans son analyse du rôle de l'espace dans le récit, Herman (2002) conteste le clivage établi par la narratologie classique entre « description » et « narration ». Il montre que la dimension descriptive se situe au cœur de la narrativité. Le récit ne se définit pas seulement comme un mécanisme de transformation temporelle : la narrativité est l'un des modes cognitifs fondamentaux pour procéder à la représentation d'un monde et la spatialité y intervient de manière cruciale. Herman aborde cette question à partir de la notion de *storyworld*, soit de monde diégétique, qui s'applique aux récits tant fictionnels que non fictionnels. Le récit crée un monde qui entrelace l'espace mental et textuel; les interprètes jugent la situation narrative selon divers critères évaluatifs reposant sur le genre ou sur les modalités référentielles. Le pouvoir immersif du récit se manifeste par sa capacité de transporter les interprètes vers les lieux imaginaires qu'ils habitent.

It would be difficult to account for the immersive potential of stories by appeal to structuralist notion of *story*, that is, strictly in terms of events and existents arranged into a plot by the narrative presentation. Interpreters of narrative do

not merely reconstruct a sequence of events and a set of existents but imaginatively (emotionally, viscerally) inhabit a world in which, besides happening and existing, things matter, agitate, exalt, repulse, provide grounds for laughter and grief, and so on- both for narrative participants and for interpreters of the story. More than reconstructed timelines and inventories of existents, storyworlds are mentally and emotionally projected environments in which interpreters are called upon to live out complex blends of imaginative and cognitive response, encompassing sympathy, the drawing of causal inferences, identification, evaluation, suspense and so on (Herman, 2002, p.16-17).

Selon Herman, les récits ne sont pas seulement des structures d'actions organisées de manière temporelle. Ce sont également des systèmes d'indices verbaux ou visuels insérés dans des modèles mentaux qui invitent leurs lecteurs à spatialiser des mondes diégétiques (*storyworlds*). Ces mondes mentaux sont dotés d'une structure spatiale spécifique; ils forment des configurations évolutives de participants, d'objets et de lieux. La spatialité ne constitue pas seulement une caractéristique secondaire ou optionnelle, comme c'est le cas dans les approches basées sur la dichotomie entre narration et description ou dans l'approche structuraliste de Barthes (1966).

Pour Herman, plus que des inventaires d'existants ou des réceptifs passifs, les mondes fictionnels sont des environnements mentaux et émotionnels : ils invitent les interprètes à construire par l'imaginaire des assemblages complexes à partir d'une réponse cognitive qui suscite la sympathie, la conduite d'inférences causales, l'identification, l'évaluation et le suspense. Cette approche a été amplement développée dans les théories de la lecture. Celles-ci ont mis en évidence, en particulier, les mécanismes d'inférence à l'œuvre dans la trajectoire du lecteur au sein du texte, sur laquelle se fonde la compréhension du récit (Eco, 1985; Fayol, 1985; Gervais, 1990 et 1992; Denhière et Baudet, 1992; Saint-Gelais, 1994). L'approche de Herman nous conduit à une conception spatiale du récit; elle se révèle



par les métaphores spatiales comme celle d'un « transport dans l'imaginaire », de « mondes habités », « d'environnement narratif » ou encore « d'immersion fictionnelle ». Il ne s'agit pas d'une conception statique, mais dynamique de l'espace fictionnel : celui-ci se construit au fur et à mesure de la lecture en se transformant incessamment à partir des mécanismes inférentiels et des réglages de lecture qu'opère le lecteur. Dans le modèle de Herman, l'approche structuraliste du récit ou les théories de l'énonciation sont abandonnées au profit d'une conception immersive de la narrativité, devenue l'agent de construction de mondes mentaux par lesquels l'humain façonne sa compréhension du monde. On voit l'influence des théories cognitivistes dans cette manière de concevoir le récit.

C'est sur cette base que Ryan (2001a) envisage les mondes fictionnels. En transposant la notion de réalité virtuelle à la littérature, elle s'appuie sur l'idée phénoménologique « d'être dans le monde ». L'univers fictionnel devient une simulation mentale qui se tisse à travers la relation imaginative entre l'interprète et le monde textuel : se crée ainsi un *espace immersif*. Pour Ryan,

In the phenomenology of reading, immersion is the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language independent reality populated with live human beings [...]. For a text to be immersive, thus, it must create a space to which the reader, spectator or user can relate, and it must populate this space with individual objects. It must, in other words, construct the setting for a potential narrative action, even though it may lack the temporal extension to develop this action into a plot. This fundamentally mimetic conception of immersion remains faithful to the VR experience, since the purpose of VR technology is to connect the viewer to a simulated reality. It applies to novels, movies, drama, representational paintings, and those computer games that cast the user in a role of a character in a story (2001, p. 15).

En marge des théories structuralistes décrivant le texte comme un système de signes incorporé dans des relations horizontales entre signifiés, Ryan mentionne

d'autres approches qui ont abordé les dimensions immersives de la cognition, comme la psychologie cognitive, les approches empiriques de la littérature, la philosophie analytique ainsi que la théorie sémantique des mondes possibles. Pour Ryan<sup>14</sup> comme pour Herman, le récit devient une représentation mentale d'états et d'événements liés de manière causale. À partir du texte narratif, le lecteur/spectateur construit un monde virtuel qu'il peuple d'agents intelligents, les personnages. Ceux-ci participent à ce monde fictionnel par le biais de leurs actions. L'intrigue ne fait pas que moduler la temporalité narrative : elle suppose la mise en place de parcours, de simultanités, de trajectoires. Ces métaphores spatiales décrivent les ramifications labyrinthiques du monde fictionnel. La théorie sémantique des mondes possibles conçoit la phénoménologie de la fiction comme un recentrement imaginaire d'un univers de possibles autour d'un monde actuel.

Ainsi, le monde fictionnel déborde la mise en forme narrative selon un modèle strictement discursif pour se situer également dans le hors-champ du texte qu'il absorbe. Il se constitue non seulement à partir de la matière textuelle, mais également du paratexte, de l'intertexte, ainsi que des connaissances co-latérales du lecteur/spectateur, qu'il puise dans son vécu ou ses savoirs préalables. La construction du monde fictionnel ne procède pas seulement de manière linéaire, dans le flux narratif, mais devient tributaire d'une réorganisation mentale; les complexités textuelles se conjuguent aux multiples réseaux associatifs qui naissent du contact entre l'imaginaire de l'interprète et l'oeuvre. La sémiologie procède donc de manière

---

<sup>14</sup> Dans son article « Beyond Myth and Metaphor- The Case of Narrative in Digital Media » (2001b), Ryan se base encore sur les principes d'une narratologie qui fait abstraction du médium. Pour elle, celui-ci n'influe pas sur l'histoire. Les premiers travaux de Ryan se basent essentiellement sur une approche littéraire du récit n'intégrant pas les incidences des modalités d'expression. Ce n'est que tout récemment, dans *Narrative across media* (2004), que Ryan s'est penchée sur l'influence du médium sur la narrativité pour aborder le récit sous l'angle de l'intermédialité. Dans cet ouvrage, Ryan cherche à établir une convergence entre narratologie et études médiatiques afin de poser les bases d'une narratologie intermédiaire (ou transmédiatique). Elle propose d'élargir la définition de la narrativité afin de l'adapter de manière plus large à divers contextes d'expression.

« hypermédiatique » : les modes de constitution du sens construisent des réseaux associatifs non linéaires ainsi que des trajectoires, que chaque lecture reconfigure de manière singulière. Cette jonction entre mode associatif et narratif, qui agit sur le plan mental, suggère la spatialité hypermédiatique modalisée par les interfaces numériques.

C'est la narratologie cinématographique qui a ressuscité le terme de « diégèse », emprunté à Platon et aux Grecs anciens.<sup>15</sup> En 1953, Étienne Souriau la définit comme étant « tout ce qui appartient dans l'intelligibilité à l'histoire racontée, au monde proposé ou supposé par la fiction » (cité dans Metz, 2003, p. 100). C'est l'univers construit par le film. Christian Metz l'intégrera à la théorie filmique en la désignant comme « l'instance représentée du film, c'est-à-dire en somme l'ensemble de la dénotation filmique : le récit lui-même, mais aussi le temps et l'espace fictionnels impliqués dans et à travers le récit, et par là les personnages, les paysages, les événements et autres éléments narratifs » (2003, p. 100). Pour Genette, qui a repris le concept pour l'appliquer au champ littéraire, « la diégèse est l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (1972, p. 280). Selon lui, la diégèse est ce qui se rapporte ou appartient à l'histoire et elle précède le récit, elle est son antécédent logique. Elle appartient à la préfiguration du récit ou au domaine de l'endo-narratif<sup>16</sup>. L'approche pragmatique modifie la notion de diégèse pour y intégrer l'activité interprétative du spectateur. Selon Jean Châteauevert,

la diégèse apparaît non pas comme le résultat global d'un texte, qu'il soit filmique ou littéraire, mais bien comme un instrument de liaison qui est actif

---

<sup>15</sup> Malgré cet emprunt, il ne faut pas confondre le terme moderne de « diégèse » avec la « diegesis » platonicienne qui renvoie à la vieille opposition entre « diegesis » et « mimesis ».

<sup>16</sup> Selon Gervais, « l'endo-narratif, c'est l'en deçà narratif, cette frange théorique étroite qui rend compte des processus de saisie et d'identification des actions représentées discursivement, avant leur intégration à une narration. Ce qui est visé par là n'est pas la compréhension des récits et de leurs structures modélisantes mais celle des actions et de leur déroulement » (1990, p. 17).

dans le travail d'interprétation du spectateur. La diégèse s'avère en ce sens un outil de compréhension qui structure le matériel présenté et permet d'induire des lieux, des personnages, des actions, etc. absents du texte ou du film, sur la base d'inférences spectatoriennes qui viennent saturer les ellipses du texte (1996, p. 66).

Nous retiendrons cette définition de la diégèse pour la suite de l'analyse. En se centrant sur la notion de monde fictionnel ou monde diégétique (*storyworld*), on voit apparaître la manière dont se constitue l'environnement narratif dans la spatialité, en deçà de sa saisie discursive selon un mode linéaire. Ainsi, les notions de « fiction » et de « narrativité » se distinguent clairement l'une de l'autre (Pavel, 1985; Ryan, 1991; Saint-Gelais, 1994; Schaeffer, 1999). Comme nous le rappelle Ryan (1991), la littérature en général appartient à la catégorie de la fiction. Les exemples prototypes de la fictionnalité sont des textes narratifs et la fiction déploie une grande variété de techniques narratives. Cependant, la littérature, la narrativité et la fictionnalité demeurent trois notions distinctes qui ne se présupposent pas les unes les autres. Les romans, nouvelles, œuvres dramatiques ou la poésie épique sont des textes littéraires à la fois narratifs et fictionnels. Les autobiographies ou les récits historiques se rangent dans la catégorie des récits non fictionnels. Les collections d'aphorismes sont des textes littéraires non fictionnels et non narratifs. Il peut exister également des fictions narratives non littéraires, comme certains textes journalistiques, des textes narratifs non fictionnels et non littéraires, comme les récits d'expériences personnelles ou du quotidien ou encore les reportages télévisuels, et enfin des fictions non narratives et non littéraires, comme les dialogues de Platon par exemple. Le texte fictionnel suppose la plupart du temps au moins un embryon de narrativité<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Pour Ryan (1991), la distinction entre fiction et narrativité permet d'envisager les deux notions de manière autonome et d'étendre le récit de manière transdisciplinaire aux études sociolinguistiques ou à la psychologie cognitive en débordant du strict domaine littéraire. La logique et la sémantique de la fiction sont des champs de recherche autonomes de la philosophie analytique.

La fiction envisagée selon les modèles sémantiques des logiciens dans la tradition de la philosophie analytique repose sur une perspective ontologique : elle cherche à déterminer le statut référentiel du contenu textuel à partir d'un jugement de vérité établi selon son adéquation à un état du monde. Peu sensible à la question de la matérialité ou de la médialité, cette ontologie de la fiction se définit généralement en fonction de la notion de référence et n'implique pas les structures du récit, ni sa construction par un lecteur/spectateur. Searle (1975) définit la fiction dans l'horizon de l'intentionnalité alors que Fish (1980) la relie au concept de communauté interprétative. D'autres théoriciens comme Pavel (1985) situent la question de la vérité dans l'horizon interne du monde fictionnel. Toutefois, les analyses logico-sémantiques n'ont que peu de conséquences pour une approche de la lecture/spectature. Comme le démontre Saint-Gelais (1994), le statut de la fiction dépend étroitement de la lecture. Selon les théories issues de la psychologie cognitive (Fayol, 1985), la reconstruction d'une histoire par le lecteur/spectateur ne dépend pas de son statut fictionnel ou non fictionnel (soit de sa véracité, de sa vraisemblance, ou de son statut imaginaire, réaliste, mensonger ou fantastique). On sait comment les fictions littéraires ou cinématographiques jouent avec ces frontières. La question de la véracité des cyberfictions touche également les rapports entre encyclopédie et récit ou encore la validation des micro-récits peuplant le cyberspace. Cet environnement peut lui-même être conçu comme un espace fictionnel qui engendre la narrativité<sup>18</sup>.

La distinction entre fiction et narrativité nous incite à imaginer l'espace fictionnel comme un lacis entre les monde mental et textuel qui ne se matérialise pas entièrement dans le flux temporel de la linéarité narrative. On peut envisager des formes diffuses de narrativité qui s'enchâssent dans l'espace hypermédiatique de façon non linéaire, en intervenant de manière locale. Nous rejoignons ici la

---

<sup>18</sup> Pour un excellent compte rendu de la question de la fiction dans l'horizon des théories de la lecture, voir « La fiction comme régime(s) de lecture » dans Saint-Gelais (1994), p. 109-145.

perspective des théories de la lecture informées des sciences cognitives : le monde fictionnel (*storyworld*) est d'abord une construction active que le lecteur effectue en partant du texte. Cette représentation mentale spatialise les actions ou événements de la fiction : elles les intègre dans un contexte qui se modifie constamment de manière dynamique à partir des inférences lectorales/spectatorielles. Le lecteur/spectateur construit une carte cognitive, laquelle localise les entités ou événements dans le monde fictionnel en les spatialisant. Plutôt qu'un schéma linéaire emportant le récit dans le flux temporel, se dégage un modèle réseautique de la représentation mentale : le monde fictionnel devient une construction spatiale<sup>19</sup> qui se configure de manière dynamique et interagit avec le monde du sujet : il devient une interface.

Dans le contexte des environnements hypermédiatiques, la notion de spatialité peut se comprendre selon deux plans d'analyse : soit sur le plan matériel du dispositif, soit, comme tout monde imaginaire, sur le plan mental de la construction fictionnelle. Ces deux plans travaillent de manière similaire les relations entre la spatialité et la narrativité. La construction de l'espace fictionnel repose, d'une part, sur la matérialité de l'œuvre et, d'autre part, sur un mode imaginaire propre à l'immersion fictionnelle. Il s'agit d'un tissu sémiotique complexe qui prend racine dans l'interface entre les espaces sensoriel et imaginaire. Le sujet élabore un monde dans l'espace mental et le peuple d'entités (personnages et objets) ainsi que d'événements. Ce mode non linéaire se construit à partir de réseaux associatifs de type cognitifs, affectifs ou symboliques. Du *topos* à la figure, les liens entre la mémoire et l'imaginaire figural mettent en jeu les métaphores spatiales, entre les théâtres de mémoire de la Renaissance et les multiples labyrinthes qui fondent les espaces hypermédiatiques contemporains. Ceux-ci s'appuient sur un principe architectural, celui d'un *espace construit*. Dans un même monde diégétique

---

<sup>19</sup> On pourrait également rapprocher ce modèle de l'image-temps deleuzienne : le temps ne se dessine plus comme une ligne tracée dans l'espace, qui détermine un avant et un après : la figure du temps juxtapose le passé et le présent dans un même point d'indétermination.

(*storyworld*), les situations narratives et expérientielles des cyberfictions s'enchaînent à partir des plans matériels et de la représentation virtuelle. Sur le plan matériel, la spatialité s'inscrit dans l'interface hypermédiatique. Sur le plan de l'imaginaire, la notion de réseau figural opère selon un mode de pensée analogique et tisse des temporalités non linéaires ou polychroniques. Dans les deux cas, c'est le principe associatif de l'hypermédialité qui est à l'œuvre.

La distinction entre le monde fictionnel (*storyworld*), constituant l'environnement endo-narratif, et la narrativité en tant que telle nous permet de conclure de l'analyse que les jeux interactifs, les mondes virtuels du cyberspace ou les installations hypermédiatiques ne s'élaborent pas seulement selon des modalités narratives. Ces dispositifs médiatiques mettent en œuvre d'autres modes de construction de l'espace fictionnel qui échappent à la linéarité narrative. Si la performativité rend compte de quelque-uns de ces modes dans le cas des jeux vidéo d'action par exemple, d'autres mécanismes peuvent également s'y glisser en faisant appel au mode figural, où se déploient les réseaux associatifs et les labyrinthes de l'imaginaire. Le mode associatif sous-tend le principe hypertextuel où se joue la connectivité; il fonde également une conception encyclopédique de l'espace, vu comme une étendue infiniment extensible ou comme un dispositif fractal. Le monde fictionnel devient un milieu qui déborde la représentation discursive de la narrativité. Dans les environnements hypermédiatiques, celle-ci agit alors de manière locale en s'hybridant à d'autres modes de construction fictionnelle selon un degré variable. Comme le suggère Ryan (2004), la notion de « degré de narrativité » permet de répondre de manière adéquate aux questions soulevées par une approche intermédiaire de la narrativité, qui se manifeste par une diversité grandissante de médias aux frontières poreuses. Elle rend compte de la prolifération des genres au sein de la cyberfiction.

Conçue de cette manière, la fiction hypermédiatique ouvre un réservoir inépuisable d'espaces fictionnels. Dans les environnements informatiques contemporains, ceux-ci conjuguent les réseaux associatifs de la figure avec les modes narratifs linéaires qui agissent de manière locale. Cette perspective nous incite à explorer de manière heuristique l'imaginaire des lieux : de ce riche terroir peuvent émerger de nouvelles avenues créatives, entre les précurseurs de la fiction hypermédiatique et ses formes prospectives.

### **2.3. Interfaces hypermédiatiques et modes de configuration spatiale**

Les rapports à la spatialité constituent une donnée fondamentale qui est nécessaire à la mise en récit. Le sujet interacteur cherche à construire mentalement un monde virtuel qu'il peuple d'entités et d'événements en les situant dans l'espace. La notion d'interface présuppose une relation dynamique et interactive entre le sujet et son environnement; elle répond davantage à la conceptualisation des fictions hypermédiatiques que celle de « cadre »<sup>20</sup>, qui présuppose un modèle statique. La métaphore de l'interface met l'accent sur les aspects dynamiques et relationnels du continuum spatio-temporel dans la mise en récit. À cet égard, l'usage des métaphores conditionne la compréhension en mettant en évidence certaines dimensions et en masquant d'autres aspects (Lakoff et Johnson, 1985). À travers la métaphore de l'interface, la relation interactive du sujet à l'environnement ne s'établit pas de

---

<sup>20</sup> Comme l'ont bien analysé Lakoff et Johnson (1985), les métaphores qui nous servent à modéliser notre conception du monde ne sont pas innocentes : elles servent à mettre en perspective certaines dimensions des phénomènes et en masquent d'autres. Envisager la spatialité selon la métaphore du cadre (statique) ou celle de l'interface (dynamique) infléchit la manière de concevoir la fiction hypermédiatique.



manière statique, mais plutôt de manière dynamique par une mise à jour incessante des données spatio-temporelles. Celle-ci s'effectue à travers les processus inférentiels et selon les horizons d'attente du sujet tout au long de la traversée textuelle. Dans la fiction hypermédiatique, l'espace ne se définit donc pas seulement comme un cadre pour l'action, mais comme une interface qui médiatise la relation entre le monde fictionnel et le sujet. Il devient espace dynamique en perpétuelle transformation selon une double lecture : espace mental des significations, espace matériel des environnements hypermédiatiques.

Par le biais de la métaphore de l'interface, on voit apparaître une similitude entre la construction du récit dans la rencontre entre le monde du texte et le monde du lecteur et la notion d'interface hypermédiatique qui provient du champ technologique. Selon cet horizon sémantique, le terme « interface » désigne la limite commune à deux systèmes permettant des échanges d'informations. Dans le contexte informatique, la notion d'interface désigne en général la zone d'échange entre l'être humain et la machine, le médiateur entre deux langages. Dans le domaine des arts médiatiques, les dispositifs physiques protéiformes que sous-tendent les interfaces technologiques sont eux-mêmes l'objet de la recherche; ils déploient un vaste champ de pratiques artistiques<sup>21</sup>. Pour David Rokeby, par exemple, l'interface elle-même devient le contenu. Cet axe de recherche artistique explore les nouvelles conditions expressives de la sensorialité d'où émergent d'autres manières de sentir ou de percevoir : elle façonnent de nouvelles esthétiques. Nous rejoignons ici également la conception de Bolter et Grusin (1999), où s'opposent la transparence dans l'immédiateté et l'hypermédialité des interfaces. Pour plusieurs œuvres numériques contemporaines, le contenu sémantique se dissout au profit d'une exploration

---

<sup>21</sup> Des multiples incarnations de l'écran informatique aux environnements immersifs, l'interface matériel constitue une palette très large de dispositifs technologiques. Les arts médiatiques l'ont intégré comme objet d'exploration esthétique. Voir à ce sujet les travaux de Louise Poissant (2003).

exclusivement dirigée vers les modalités expressives de l'interface elle-même. Toutefois, si cette heuristique des médias numériques suscite de nombreuses propositions artistiques, elle ne se préoccupe que rarement des configurations narratives qu'elle pourrait susciter. Dans l'optique de cette thèse, la question de l'interface est considérée d'abord dans une perspective narratologique, ce qui délimite la portée de l'enquête. Cette perspective n'exclut pas la dimension expressive : comme l'a relevé Gilles Deleuze au sujet du cinéma à partir de la notion d'image-mouvement, la narrativité ne précède pas la mise en forme expressive, elle en découle. Intégrée à un modèle narratologique, l'interface constitue donc l'espace où se déploie la fiction hypermédiatique; ce lieu d'ancrage institue la relation entre le sujet et le monde diégétique de l'oeuvre. La notion d'interface agit à la fois comme métaphore narratologique et comme fondement matériel des environnements hypermédiatiques. La question de l'interface est donc indissociable de la notion d'interactivité qui singularise les cyberfictions : dans un contexte hypermédiatique, la relation entre spatialité et agentivité conditionne le monde fictionnel.

L'interface informatique médiatise la relation entre l'humain et l'instance cybernétique, ou encore entre les membres des communautés virtuelles qui y transitent; elle intègre deux aspects fondamentaux, soit la dimension spatiale (graphique) et logicielle. L'interface logicielle agit selon un mode algorithmique que régissent des règles formelles rigoureuses. Celles-ci sont inhérentes aux langages et aux protocoles informatiques; elles opèrent en filigrane de l'environnement spatial pour médiatiser la relation entre le sujet et cet environnement. Autrement dit, l'interface logicielle organise l'espace hypermédiatique à travers la logique algorithmique de la programmation informatique en le modulant de manière dynamique : elle en est la surface d'expression. Ces propriétés procédurales identifiées par Murray (1997) caractérisent les environnements numériques; elles sont reprises par la plupart des théoriciens des nouveaux médias (Aarseth, 1997;

Manovich, 2001; Couchot, 2003; Hansen, 2004). Les matériaux expressifs se configurent par la médiation de l'interface logicielle. Ils s'enchâssent dans une interface graphique dans le cas d'œuvres sur support DVD ou internet, ou encore ils se dispersent dans l'espace réel en s'hybridant à un substrat matériel dans le cas des œuvres scénographiques, architecturales ou environnementales. Il s'agit alors de dispositifs de « réalité augmentée ». La fiction hypermédiatique s'inscrit dans ces espaces complexes capables de se reconfigurer dynamiquement, où se négocie l'interaction entre le sujet et le monde fictionnel. Pour rendre compte de tels environnements, la dimension formaliste que conditionne la couche de traitement informatique demeure incontournable : c'est elle qui modélise le récit et en organise les configurations matérielles. Une narratologie intermédiaire doit prendre en compte les propriétés médiatiques inhérentes au véhicule de l'expression.

La notion d'interface se définit donc sur deux plans : l'un métaphorique, dans la relation du sujet au monde fictionnel, l'autre graphique et logicielle, qui régit les configurations expressives de l'espace numérique. À travers un jeu de renvois sur deux plans d'analyse, l'espace fictionnel devient interface dynamique et l'interface hypermédiatique devient espace fictionnel. Dans les jeux interactifs ou les mondes virtuels du cyberspace, la logique algorithmique sous-tend la mise en espace. Comme on l'a vu dans le chapitre précédent, ce sont d'abord des programmeurs du MIT qui investirent le champ du récit interactif. Ils implantèrent la logique narrative dans les interfaces en la croisant avec une pensée algorithmique, dont le joueur tente de recréer un modèle mental lorsqu'il interagit avec l'interface graphique.

Selon Manovich (2001), la notion d'interface modélise les espaces hypermédiatiques suivant deux modes de configuration : soit l'espace navigable et la base de données. Ceux-ci s'appliquent autant à un espace informationnel comme le cyberspace qu'à un environnement fictionnel comme celui des jeux interactifs :

dans les deux cas, il s'agit de représentations spatialisées où l'interacteur navigue dans un espace virtuel. Dans ce contexte, le *design* de l'interface prend en charge la constitution de la base de données ainsi que les méthodes navigationnelles au sein de métaphores spatiales ou de paysages de données (*datalandscapes*). L'engin de recherche qui sous-tend les sites Internet d'information ou l'interface immersive de jeux interactifs comme *Riven* constituent les pôles extrêmes de ce spectre de configurations possibles. Dans le cas des sites d'information, la médiation de l'interface agit de manière transparente et vise l'efficacité de l'accès aux données. Dans le cas d'univers fictionnels, comme ceux des jeux vidéos, elle vise l'immersion dans un espace imaginaire. L'interface se déploie alors, la plupart du temps, par l'implantation d'une métaphore spatiale qui circonscrit le monde diégétique. Selon une logique immersive, le jeu interactif de quête se développe à partir du concept d'image-interface (Manovich 2001, Hansen 2004) : l'image spatialisée se reconfigure de manière dynamique par l'intervention du joueur. Le statut de l'image a basculé : le sujet ne se contente plus de la regarder, il y pénètre en s'y immergeant de manière active, puis interactive. D'abord représentationnelle, l'image se transforme et devient milieu expérientiel ou espace navigable. Elle se fait médiatrice entre le joueur et le monde fictionnel. L'image spatialisée devient un environnement dans lequel le joueur se déplace et interagit.

Les deux modes de l'espace navigable et de la base de données se combinent selon un spectre varié de configurations entre ces deux horizons polaires. D'une manière générale, tout environnement hypermédiatique s'organise par la construction d'une interface configurant un paysage de données (*datalandscape*). Par contre, cette interface peut matérialiser un monde fictionnel en déployant un espace imaginaire plutôt qu'informationnel. La représentation s'appuie alors sur une métaphore spatiale et agit comme interface de la fiction, en « déguisant » la modulation de l'information par la base de données sous-jacente. Dans le cadre d'une poétique de la fiction

hypermédiatique, les deux modes informationnel et fictionnel croisent les principes associatifs et narratifs selon plusieurs variantes possibles en générant des hybridations. Leur coexistence au sein du même objet ne va pas de soi : cette problématique centrale questionne la notion même de récit hypermédiatique. Comment concilier la narrativité avec la non linéarité des environnements hypermédiatiques? En effet, les principes associatif et narratif constituent deux modes fondamentaux qui organisent la mémoire de l'expérience ou des savoirs.

Dans les environnements hypermédiatiques, les propriétés encyclopédiques ou participatives (agentives) relevées par Murray (1997) découlent d'abord de cette conception spatiale de la fiction hypermédiatique qui se dégage progressivement de notre enquête. L'interface exploite de manière dynamique l'une des propriétés inhérentes à la spatialité du médium : soit l'étendue infiniment extensive d'une collection de contenus qui se matérialise sous diverses formes sémiotiques (séquences vidéos, images, textes, son). La notion de base de données subsume la question de la fragmentation, de la modularité et de la non linéarité de l'accès au contenu. Par la médiation de l'interface, ces propriétés inhérentes à la spatialité des environnements informatiques se greffent à l'étendue infiniment extensive du contenu sémantique selon une mise en espace non linéaire.

Pour Manovich (2001), le modèle de la base de données qui sous-tend la plupart des environnements hypermédiatiques s'oppose à la narrativité : les structures du récit et des bases de données sont des ennemis naturels. La base de données représente le monde comme une liste d'éléments, sans privilégier un ordre particulier. Au contraire, le récit présuppose l'enchaînement causal des éléments qui le constitue. Par exemple, le caractère ouvert de l'espace informationnel du Web confirme sa logique anti-narrative : les sites Internet sont rarement des formes achevées. Ils se développent plutôt de manière organique dans une croissance

continue par l'ajout de nouveaux liens, de nouveaux éléments dans une liste constamment ouverte, en constituant des collections et non pas des récits. Comment, demande Manovich, peut-on conserver une cohérence narrative dans un contexte où le matériau constituant se renouvelle sans cesse? Autrement dit, comment peut-on réconcilier le récit avec la base de données, forme naturelle du cyberspace? La notion de base de données correspond davantage aux environnements hypermédiatiques. C'est le cas des encyclopédies multimédias à caractère culturel.

Mais peut-on concilier récit et encyclopédie? Il s'agit de deux modes de configuration de nos expériences ou de notre connaissance du monde. Leur coexistence au sein du même objet ne va pas de soi. Les musées virtuels, par exemple, favorisent la forme de la base de données. Plusieurs simulent l'expérience traditionnelle du musée, soit l'exploration de chambre en chambre dans une trajectoire continue. Le mode du récit devient alors une manière parmi d'autres pour accéder au contenu. Dans un contexte de remédiation, les genres qui ont une structure de base de données comme les albums de photo ou les biographies se prêtent naturellement à une transposition hypermédiatique sur support cédérom ou sur le Web.

Ainsi, les principes encyclopédiques (base de donnée) et narratif (récit) constituent deux modes fondamentaux d'organisation de la connaissance et de la mémoire humaine : ils évoluent en parallèle et se remédient dans l'environnement informatique contemporain. Selon Manovich, alors que les récits romanesque et cinématographique sont les formes culturelles que privilégie la période moderne à partir du XIX<sup>e</sup> siècle, l'âge de l'information met de l'avant la notion de base de données qui devient une nouvelle forme culturelle prédominante. Comme le souligne Bolter (1991), les médias ne se remplacent pas les uns les autres dans l'espace culturel, mais glissent plutôt d'une position dominante à la périphérie, ou l'inverse.

Ce fut le cas, par exemple, entre la cathédrale médiévale, véritable encyclopédie de pierre, et le livre imprimé. Dans l'espace contemporain, cette position est contestable : peut-on vraiment affirmer que la base de données est plus présente dans notre environnement culturel que le roman ou le film? D'une part, l'ajout d'une nouvelle forme ne signifie pas nécessairement le déclin des anciennes formes. D'autre part, comme nous le développerons au cours du chapitre quatre, la collection de données sous forme encyclopédique est loin de constituer une « nouvelle » forme : elle plonge ses racines dans l'Antiquité et connaîtra des développements importants à partir des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, avec l'émergence de la science moderne. Il s'agit d'une méthode pour organiser la matière infinie du monde. Les mutations du principe encyclopédique se prolongeront jusqu'à notre époque pour donner naissance aux bases de données informatiques. Par contre, il est adéquat d'affirmer la prédominance du mode de la base de données dans la société de l'information, d'où émerge une forme culturelle co-existant avec les autres médias. Nous retiendrons donc les deux concepts *d'espace navigable* et de *base de données* pour la suite de notre analyse.

#### **2.4. Le conflit entre la spatialité du médium interactif et la narrativité**

La question du conflit latent entre la spatialité du média, qui détermine ses propriétés interactives, et la narrativité introduit l'une des difficultés centrales dans l'analyse des fictions hypermédiatiques. Elle renvoie à la question posée par Ryan : lorsqu'un texte interactif parvient à atteindre une cohérence narrative, le fait-il en travaillant avec ou contre le médium? (2004, p. 330). En effet, les trajectoires du sujet au sein des environnements non linéaires de la fiction hypermédiatique suffisent-elles pour créer un récit, comme le supposait Landow (1992) dans son analyse de l'hyperfiction textuelle? La mise en intrigue classique peut-elle être

conciliée avec la spatialité interactive inhérente au médium? Autrement dit, les propriétés spatiales et non linéaires du médium sont-elles compatibles avec la mise en intrigue classique?

Dans la poétique aristotélicienne, le *muthos* constitue « le principe et comme l'âme de la tragédie »<sup>22</sup>. Selon le récit normatif, la mise en intrigue organise les situations narratives et les événements, elle soude ensemble les éléments hétérogènes du monde diégétique, soit les agents, les buts, les moyens, les circonstances, les jeux d'attente et les retournements de situations. Principe configurant, elle structure le matériau diégétique et en effectue la synthèse. Elle transforme une série d'événements et d'actions hétérogènes en un récit en les agençant de manière téléologique, soit en orientant ses lignes de force en fonction d'un point de tension unique, le nœud de l'intrigue qui se résout dans le dénouement. L'événement, l'unité narrative singulière, s'intègre au récit en fonction de sa contribution au développement de l'intrigue, qui l'organise dans une totalité intelligible. Pour Peter Brooks (1984), la mise en intrigue constitue la force motrice du récit et s'associe étroitement à la temporalité. Elle agit comme concept intégrateur entre la *fabula* et le *sjuzet*. Les significations narratives se développent dans le temps et ne peuvent se réduire à un modèle spatial, comme pouvait le laisser entendre le modèle structuraliste. Selon la narratologie genettienne, l'intrigue se tisse à partir des

---

<sup>22</sup> À juste titre, Paul Ricœur remarque que la *Poétique* d'Aristote doit être replacée dans son contexte historique à prédominance orale, où le récit se restreignait à quelques formes seulement. Il est donc important, en référant à la *Poétique*, de tenir compte de ce contexte et d'adopter un concept élargi non seulement de la notion de « récit », mais également de celle « d'intrigue », qui s'est métamorphosée au fil des mutations du récit. C'est pourquoi Ricœur préférera le concept de « mise en intrigue » comme opération configurante plutôt que celui « d'intrigue ». C'est cette fonction d'intégration des éléments narratifs hétérogènes qu'il retient dans son analyse de la mise en intrigue et de ses transformations. Ricœur souligne que « sous la condition d'un plus grand degré d'abstraction et avec l'addition de traits temporels appropriés, le modèle aristotélicien ne sera pas radicalement altéré par les amplifications et les corrections que la théorie de l'histoire et la théorie du récit de fiction lui apporteront » (1983, p. 126).



discordances qui se créent entre la temporalité de l'histoire, basée sur l'ordre chronologique des événements, et celle du discours énoncé par le narrateur.

Pour Paul Ricœur, la mise en intrigue est l'opération qui tisse une configuration à partir d'une simple situation. L'organisation épisodique du récit inscrite dans la temporalité permet à l'auditeur de suivre le récit. « Suivre une histoire, c'est avancer au milieu de contingences et de péripéties sous la conduite d'une attente qui trouve son accomplissement dans la conclusion » (1983, p. 130). Mais si la dimension épisodique, ou le temps de l'histoire, « tire le temps narratif du côté de la représentation linéaire » (1983, p. 130), sa dimension configurante crée l'unité du récit à partir d'une totalité temporelle et impose à la suite des événements « le sens du point final » (Kermode, 1967). C'est cette perspective unique du récit qui permet de le saisir comme un tout cohérent. La compréhension de l'histoire se base sur la congruence de la conclusion avec la succession des épisodes agencée par la mise en intrigue. Ce sont les jeux de tensions et d'attentes conditionnés par la clôture qui instaurent la mise en intrigue. Selon Ricœur, en inversant l'ordre chronologique des événements de l'histoire, « la reprise de l'histoire racontée, gouvernée en totalité par sa manière de finir, constitue une alternative à la représentation du temps comme s'écoulant du passé au futur » (1983, p. 131). Dans le roman policier par exemple, les ressorts de l'intrigue reposent souvent sur la rupture de l'ordre chronologique des événements. Comme nous le rappelle Peter Brooks, le désir de la fin agit comme le moteur du récit, le début présuppose la fin. Celle-ci devient le pôle attractif vers lequel convergent toutes les forces narratives. Nous lisons les situations narratives comme les promesses de la cohérence finale : la fin appelle le début du récit, elle le transforme. Nous extrayons du récit les signes qui permettent de construire la signification. Ces indices sous-tendent la causalité inhérente à l'événement.

The sense of beginning, then, must in some important way be determined by the sense of an ending. We might say that we are able to read present moments- in literature, and by extension, in life- as endowed with narrative meaning only because we read them in anticipation of the structuring power of those endings that will retrospectively give them the order and significance of plot (1984, p. 94).

Pour Edgar Allan Poe, maître de l'intrigue policière, « ce n'est qu'en ayant sans cesse la pensée du dénouement sous les yeux que nous pouvons donner à un plan son indispensable physionomie de logique et de causalité- en faisant que tous les incidents, et particulièrement le ton général, tendent vers le développement de l'intention. » (Poe cité par Adam, 2001, p. 635). En somme, la mise en intrigue aristotélicienne échafaude la logique du récit autour de la clôture et d'un principe de totalité.

Ainsi, la temporalité narrative du récit configuré par la mise en intrigue aristotélicienne entre en conflit avec la spatialité interactive des environnements hypermédiatiques. Comment rendre un flux discursif, qui s'inscrit dans un temps linéaire, au sein d'un contexte non linéaire? La mise en intrigue aristotélicienne suppose l'imbrication étroite de chaque événement en fonction d'un échafaudage qui se résout dans la clôture; elle présuppose un choix préalable de l'auteur dans l'ensemble des possibles narratifs, lequel va à l'encontre de la liberté supposée de l'interacteur. Comment concilier un tel système à un environnement non linéaire? Est-ce bien le parcours du sujet qui fait le récit, comme le présupposaient les théoriciens de l'hypertexte (Landow, 1992), ou cette liberté n'est-elle pas un leurre si elle s'exerce de manière aléatoire?

Les réponses à ces interrogations demeurent complexes et ne peuvent s'appliquer de la même manière à tous les corpus de la fiction hypermédiatique. Comme nous l'avons vu dans le cas de l'hyperfiction textuelle, on ne peut générer un

récit cohérent à partir du collage aléatoire de lexies. Par ailleurs, la fiction hypermédiatique ne constitue que rarement un pur récit et se déploie sous plusieurs formes : elle génère plutôt des hybridations, soit sous le mode d'un conglomérat de multiples récits dans le cas de formes encyclopédiques, ou encore d'amalgames avec d'autres mécanismes configurants dans le cas du jeu interactif. Pour résoudre de tels dilemmes, faudra-t-il s'éloigner de la mise en intrigue aristotélicienne pour investiguer d'autres modes du récit? Si, comme le suggère Manovich, le mode narratif et la base de données sont des ennemis naturels, c'est plutôt la mise en intrigue aristotélicienne qui devient suspecte. Dans l'analyse du jeu interactif de quête dont le paradigme est la série *Myst*, nous verrons que cette conclusion est peut-être prématurée et que la mise en intrigue aristotélicienne peut encore intervenir selon d'autres modalités. Elle peut contribuer à structurer l'univers diégétique dans un environnement non linéaire à partir d'un récit enchâssant, afin de réaliser ce que Ricoeur appelle « la suture de l'hétérogène ». Nous entreprendrons cette analyse au cours du prochain chapitre. Mais d'abord, nous examinerons de manière succincte d'autres modèles du récit aux formes ouvertes qui peuvent co-exister avec les environnements hypermédiatiques ou encore s'y implanter, comme les corpus de la tradition orale ou les récits à épisodes. Puis, nous explorerons comment le principe encyclopédique peut générer des architectures fictionnelles.

## **2.5. Tradition orale et récits à épisodes**

Dans son analyse du passage entre oralité et littérarité, Walter J. Ong (1982) a bien montré que la mise en intrigue classique ne constitue qu'une forme particulière de la narrativité, conditionnée par l'avènement de la forme romanesque à partir des technologies de l'écriture et de l'imprimerie. Dans le cas particulier de formes narratives ouvertes issues de la tradition orale, il faut abandonner le modèle normatif

hérité du roman sans nécessairement renoncer à la cohésion, par le biais d'un principe configurant qui organise l'espace fictionnel de manière cohérente et fait appel au micro-récit. Cette tradition nous suggère d'autres manières d'envisager les environnements hypermédiatiques issus des technologies numériques. Organisée par la programmation informatique, la collection de données traditionnelle ne demeure pas intacte. Elle se restructure de manière dynamique par la médiation de l'interface et stimule l'hybridation des matières expressives : segments filmiques, textes, spatialisation sonore. De tels environnements hypermédiatiques, qui se veulent non linéaires, peuvent intégrer de manière locale des segments de narration linéaire par l'intermédiaire d'un narrateur verbal, sous forme d'un micro-récit. Afin de configurer ces espaces, on peut s'inspirer de corpus comme ceux des *Mille et une nuits*.

La tradition orale des *Mille et une nuits* exemplifie un mode narratif à forme ouverte qui peut se transposer dans une forme hypermédiatique sans que celle-ci entre en conflit avec le mode du récit. Dans ce corpus paradigmatique, les contes s'enchaînent à travers des enfilades de situations narratives, lesquelles se relaient les unes les autres. La prestation de la narratrice principale fournit le cadre diégétique des contes et les subsume, alors que les narrateurs épisodiques s'enchaînent sans nécessairement adopter un modèle linéaire. On pourrait très bien imaginer leur insertion dans une structure nodale, au sein d'une architecture informatique à navigation libre ou encore dans un jeu interactif; l'accès au personnage principal s'opérerait de manière ponctuelle. L'environnement hypermédiatique gère alors une constellation de micro-récits, dont la force cohésive repose sur la cohérence du monde diégétique. Dans une telle configuration, on peut imaginer sans peine un récit enchâssant comme celui de Shéhérazade, qui fédère les emboîtements narratifs. Toutefois, la transposition d'un tel système narratif dans un environnement informatique du cyberspace ne laisse pas le récit intact. Il module sa médialité en

mettant en jeu l'interactivité avec le sujet humain : la dispersion ou la diffraction d'une collection de micro-récits partage l'espace fictionnel avec des situations expérientielles vécues par le joueur/interacteur dans l'univers diégétique. On voit ici l'importance de distinguer les notions de monde fictionnel (*storyworld*), de récit et de narrativité. L'alternance des situations expérientielles et narratives (conçues comme des interventions locales dans l'espace fictionnel) peut alors se conjuguer avec un mode encyclopédique : celui-ci multiplie les enchâssements où les lignes narratives secondaires et n'exige pas nécessairement de cadre chronologique ou linéaire autre que celui du méta-récit enchâssant.

Ainsi, la collection de micro-récits ouvre un espace narratif compatible avec le mode hypermédiatique du cyberspace. Les situations narratives peuvent devenir le pivot d'autant de situations exploratoires au sein des univers diégétiques qui encadrent de manière locale chacun des narrateurs secondaires. Elles effectuent un transport dans l'imaginaire, un déplacement vers la situation fictionnelle dans laquelle s'immerge le joueur/interacteur. Chaque récit singulier devient objet d'une collection qui peut se configurer de manière dynamique par l'action du joueur dans l'interface : celle-ci se construit en déployant une métaphore spatiale. Par exemple, la chambre nuptiale du sultan, point d'ancrage des contes, peut devenir le point pivot autour duquel gravitent les ramifications labyrinthiques des situations narratives enchâssées. Chacune d'entre elles peut projeter un contexte spatial singulier où s'incrument l'intervention locale des narrateurs et les situations expérientielles comme l'exploration des lieux ou encore la manipulation interactive d'objets. Les micro-récits se greffent à « l'espace navigable », qui se déploie sous forme de lieux à explorer à partir d'une métaphore spatiale devenue interface : une ville fictive, un bâtiment, un labyrinthe, un réseau d'îles, etc. Dans les cyberfictions, l'interface graphique implante un *système de lieux* : Celui-ci intègre les situations narratives et expérientielles dans un même espace, devenu à la fois environnement représentationnel et expérientiel. Ce milieu enchâsse les micro-récits des narrateurs

verbaux et l'action concrète du joueur dans leur univers propre par la manipulation interactive d'objets ou d'entités du monde fictionnel. Comme nous l'analyserons plus en détail dans le prochain chapitre, l'interactivité se manifeste par la rencontre avec des personnages fictifs, par l'exploration de l'environnement interactif sous forme de navigation libre ou encore par la manipulation des objets du monde fictionnel.

Ainsi, même si on abandonne le mode téléologique du récit normatif, la fiction hypermédiatique exige tout de même un principe configurant afin d'éviter que la navigation ne devienne pure dérive ou errance aveugle, écueil de l'hyperfiction textuelle de première génération. Il faut quelque chose de plus qu'une simple déambulation aléatoire pour assurer la force et la cohésion du récit dans un environnement hypermédiatique : celui-ci exige plutôt un contrôle minutieux par l'auteur des parcours potentiels de l'interacteur, dans une stratégie du leurre qui tient compte de l'ergonomie des interfaces. Par la simulation d'un milieu expérientiel, la mise en intrigue devient plutôt « mise en espace métaphorique », qui construit un systèmes de lieux.

Mais qu'advient-il de la force motrice du récit ou du principe désirant (Brooks, 1984), moteur de la mise en intrigue et, par extension, de la narrativité? Celle-ci agit à travers le principe même qui génère les micro-récits, à partir du récit enchâssant. Par exemple, le mécanisme de l'énigme propre au jeu interactif demeure l'un des rouages fondamentaux qui incite le sujet à explorer la configuration narrative; il agit à la fois comme force active de l'intrigue et comme principe de cohésion. Le désir qui pousse le sujet à s'absorber dans le monde fictionnel ne se confine pas à la narrativité, mais intervient également dans la situation exploratoire où il est plongé. Au sein d'un environnement hypermédiatique, le moteur de la fiction ne dépend plus seulement d'un narrateur, mais d'abord du joueur/interacteur. Au lieu de tendre vers un nœud unique, la mise en intrigue disperse dans l'espace un réseau d'énigmes qui

jalonnent le parcours du joueur en agissant de manière locale. Elle participe toujours du désir intrigant, lequel devient moteur de l'action ludique. Entre le mode encyclopédique et les principes formels qui sous-tendent le jeu interactif s'ouvre un spectre de formes potentielles, où le principe de l'énigme intervient plus ou moins comme force motrice de l'exploration.

Ainsi, la collection de micro-récits peut se déployer de manière tout à fait naturelle dans un environnement hypermédiatique sans que les qualités inhérentes au médium entrent en conflit avec le mode narratif, envisagé de manière locale. Dans une telle structure narrative, un site internet peut croître de manière organique en cumulant les micro-récits. On a vu comment un corpus de la tradition orale comme les *Mille et une Nuits* peut servir de modèle<sup>23</sup>. C'est également le cas des chroniques historiques proposant des collections de micro-récits, ou encore des récits à épisodes. Un site internet basé sur un monde fictionnel peut très bien évoluer sans nécessairement se plier à la clôture narrative qu'exige le récit aristotélien, comme dans le cas des téléromans : les concepteurs se contentent de poser le cadre fictionnel de la série, soit le profil des personnages et le contexte diégétique global, tout en développant de manière locale les situations narratives propres à chaque épisode. Dans le cas du site Internet, les micro-récits s'intègrent de manière non linéaire à l'environnement hypermédiatique. Nous répondons ainsi à l'objection formulée par Manovich, qui oppose le récit (forme totalitaire) au modèle encyclopédique corollaire de la base de données (forme ouverte), en montrant qu'il n'y a pas nécessairement une incompatibilité entre les deux modes. Le récit est alors subsumé sous le mode hypermédiatique.

---

<sup>23</sup> N'oublions pas que les *Mille et une Nuits* demeurent fondées sur le sens de la clôture : c'est bien la fin (la mort) qui demeure suspendue à la fois au-dessus de la tête de Shéhérazade et de celle de l'auditeur. Nous verrons au chapitre trois que ce modèle est repris dans le corpus des jeux interactifs soutenus par des récits de quête. C'est le milieu du parcours qui se transforme par l'intrusion du joueur, pour devenir environnement interactif, tout en conservant le sens de la clôture dans le récit englobant.

Un exemple du roman-feuilleton remontant au XIX<sup>e</sup> siècle conditionne de manière dynamique la mise en intrigue par la formule « à suivre », à la manière des *Mille et une nuits*. À partir du modèle des *Mystères de Paris*, d'Eugène Sue, le lectorat peut même influencer de manière interactive l'écriture fictionnelle pour en modifier le développement. Sue a inauguré une nouvelle forme de la narrativité en ouvrant une topographie urbaine de déviance sociale et criminelle dans les bas-fonds de Paris, qui se construit au fur et à mesure de sa publication. Les *Mystères de Paris* tisse un labyrinthe de multiples intrigues autour des personnages (prostituées, voleurs ou assassins), lesquels agissent comme points pivots d'un entrelacs de situations narratives. La sérialisation de la fiction par l'avènement de la presse diffusée à intervalle régulier modifie la manière d'organiser les intrigues, car elle permet l'intervention du lectorat qui se greffe au monde fictionnel en collaboration avec l'auteur<sup>24</sup>. Si les séries télévisuelles à épisodes remédialisent le modèle du roman-feuilleton, elles permettent difficilement l'intervention interactive du public, comme ce fut le cas des séries diffusées par la presse écrite.

On peut imaginer la remédiation de ce genre fictionnel sur un site Internet qui emprunterait une forme textuelle (scripturale), et permettrait l'intervention des lecteurs. Selon une forme hypermédiatique plus visuelle, le monde souterrain de la criminalité urbaine pourrait également se transposer dans la métaphore spatiale d'une cité pour créer un monde fictionnel dans lequel interviendrait une communauté d'internautes. C'est l'avenue qu'empruntera un jeu interactif comme *Grand Theft Auto*, tout en reconduisant les modèles hollywoodiens. Dans ce cas, le joueur ne se contente pas de modifier l'expression fictionnelle par des suggestions à l'auteur : il y participe de manière expérientielle. Ainsi, la métaphore spatiale de la cité virtuelle devient l'un des ancrages récurrents dans le cyberspace; comme on le verra un peu

---

<sup>24</sup> À ce sujet, voir l'analyse des *Mystères de Paris* par Brooks dans « The Mark of the Beast : Prostitution, Serialization and Narrative » (Brooks, 1984). Voir également Gervais (1990).



plus loin, l'espace urbain et les utopies de la cité peuvent devenir la base de nouvelles formes fictionnelles qui ne sont pas nécessairement captives des stéréotypes hollywoodien.

Formes hybrides, les espaces hypermédiatiques n'instaurent pas en soi une nouvelle forme de narrativité, il conjuguent plutôt de manière intermédiaire les stratégies narratives de plusieurs médias qui se juxtaposent ou s'enchâssent. Comme la ville enchâsse l'édifice, celui-ci emboîte à son tour l'espace pictural sous forme de micro-récits. L'histoire de l'architecture abonde en exemples qui montrent comment les structures architecturales peuvent encadrer les épisodes d'un récit au sein d'un parcours environnemental. Cette question met en évidence le parallèle entre la structure enchâssante de l'espace hypermédiatique et celle du récit. L'environnement hypermédiatique imbrique ces formes spatiales, par exemple en intégrant de courtes séquences filmiques dans un espace multiple, ou encore en incrustant un livre-objet dans le parcours heuristique d'un jeu interactif : cette sous-métaphore spatiale ouvre alors un espace scriptural qui se greffe au parcours navigationnel primaire dans le monde fictif. La linéarité narrative n'est donc pas absente à priori des environnements hypermédiatiques, contrairement aux affirmations des analyses de première génération insistant sur la non linéarité du médium; mais elle est subsumée sous un mode spatial qui l'englobe. Rien n'interdit donc d'introduire la linéarité narrative de manière locale par l'incrustation de séquences vidéo numériques dans un environnement encyclopédique : par exemple, l'insertion de narrateurs verbaux peut jalonner le parcours de l'internaute au fur et à mesure de son exploration. Ces personnages peuvent alors assumer des fragments de récits au sein d'une structure hypermédiatique, laquelle demeure globalement non linéaire.

## 2.6. Encyclopédies fictionnelles : du Dictionnaire Khazar aux Cités obscures

Le principe encyclopédique génère un espace d'information non linéaire qui peut se fictionnaliser. La fiction hypermédiatique se prête à l'hybridation entre les genres. Cette conjonction permet d'envisager des formes prospectives particulièrement fécondes, lesquelles entrelacent la forme encyclopédique et la fiction au sein du cyberspace en exploitant la porosité de leurs frontières. Le genre documentaire et l'encyclopédie se conjuguent alors avec le récit fictionnel. Quelques œuvres contemporaines qui ne passent pas nécessairement par des interfaces technologiques complexes exemplifient de manière intéressante la fiction hypermédiatique élaborée à partir du principe encyclopédique comme mode fictionnel. Elles témoignent également de la perméabilité des frontières entre fiction et non fiction. Deux œuvres hybrides reposant d'abord sur un support imprimé exemplifient le concept, soit *Le Dictionnaire Khazar*, de Milorad Pavic (1988) et *Les Cités obscures : Le Guide des cités* de Schuiten et Peeters (1996). Ces œuvres préfigurent les cyberfictions; elles montrent la variété des registres qu'elles peuvent adopter à partir d'univers diégétiques facilement transférables aux modes technologiques du cyberspace.

Dans *Le Dictionnaire Khazar*, l'histoire palimpseste d'un peuple disparu bascule du côté de la fiction. Ce roman-lexique en 100 000 mots prend la forme d'un dictionnaire. Publié pour la première fois dans sa version originale en 1984, il précède de six ans la première fiction hypertextuelle, *afternoon a story* de Michael Joyce, parue en 1990. À la fois encyclopédie, glossaire, collection de légendes et de bibliographies, *Le Dictionnaire Khazar* exploite le thème du livre maudit. L'œuvre retrace l'histoire des Khazars. Ce peuple guerrier et nomade venu d'Orient s'installa au Caucase vers la moitié du V<sup>e</sup> siècle. C'est à la suite d'une polémique religieuse

que les Khazars finirent par se convertir à l'une des trois religions pratiquées alors : soit le judaïsme, l'islam et le christianisme. Puis, ils disparurent, tout comme leur royaume. L'événement au cœur du roman date du VIII<sup>e</sup> ou IX<sup>e</sup> siècle. Le chef Khazar demanda à trois philosophes, un moine, un rabbin et un derviche, d'interpréter son rêve portant sur la polémique. La question religieuse des Khazars suscita de nombreux débats contradictoires dans les milieux hébraïques, chrétiens et islamiques. Elle rebondit au XVII<sup>e</sup> siècle, puis en 1982.

Le *Dictionnaire Khazar* s'ouvre sur une narration dont l'ambiguïté poétique se situe à la charnière entre fait et fiction, dans la lignée des fictions de savoir : En 1691, un certain juif appelé Daubmannus aurait publié toutes les archives rassemblant les écrits sur la question khazare sous forme d'un dictionnaire, le *Lexicon Cosri*. Pavic relate que ces témoignages comprenaient même l'étude des voix des perroquets vivant près de la mer Noire : on croyait qu'ils parlaient la langue khazare disparue. L'ouvrage de Daubmannus aurait été imprimé avec une encre vénéneuse. Le livre interdit, exposant ses lecteurs à un danger mortel, aurait échappé à la censure de l'inquisition, et se serait par la suite transmis de génération en génération par l'intermédiaire d'une famille prussienne. Un sablier, incrusté dans le livre, laissait écouler le sable pendant la lecture; lorsque le processus était achevé, le lecteur devait retourner le livre et le lire en sens inverse, vers le début, afin d'en dévoiler la signification secrète. Au cours de ses pérégrinations, le dictionnaire de Daubmannus aurait été finalement détruit. Il n'en subsisterait que des fragments, mais Pavic en aurait repris le principe, pour forger sa « deuxième édition ». Il s'agirait de reconstituer l'édition perdue, elle-même tissée de matériaux légendaires aux sources incertaines. Dans l'univers foisonnant de Pavic se croisent l'histoire des Khazars et l'imaginaire, sous forme d'entrées bibliographiques : le lecteur rencontre une secte de chasseurs de rêve, capables de lire les rêves d'autrui et d'y élire

domicile; une princesse qui se réveillait chaque matin avec un visage nouveau; des sculpteurs musicaux éveillant les sons du vent en taillant des blocs de sels.

Ouvert à un jeu de combinatoire, le roman entrecroise trois versions de l'histoire, chrétienne, judaïque et islamique : chacune dessine un cheminement de lecture différent. Les entrées biographiques offrent trois versions des personnages. Le texte présente deux versions, l'une masculine et l'autre féminine, sous forme d'exemplaires distincts qui ne se démarquent que par une seule différence. Selon Pavic, cette différence tient à ce « qu'un homme vit le monde hors de son corps alors que la femme porte l'univers en elle » (p.16). Le roman ne comporte pas d'organisation structurée selon un début, un milieu et une fin : l'approche encyclopédique repose sur un principe intertextuel où prolifèrent les parcours potentiels. Le lecteur peut y pénétrer par plusieurs points d'entrée pour forger par la suite, de manière singulière, sa compréhension du récit. Selon la langue de l'édition, l'ordre alphabétique modifiera la séquence des entrées. Forme combinatoire de la littérature, le récit fragmentaire abandonne la chronologie linéaire. L'œuvre se déploie comme un organisme vivant, elle peut se lire dans n'importe quel sens : à l'envers, au hasard, en diagonale ou en partant du milieu. Peu à peu des fils ténus se tissent entre les fragments d'histoires, les personnages se lient les uns aux autres. La croissance du monde fictionnel est similaire à celle d'un site Internet, permettant l'ajout de nouvelles entrées de manière organique. D'ailleurs, l'auteur invite de futurs lexicographes à se joindre à lui dans son entreprise.

Le *Dictionnaire Khazar* compare la mise en place de sa lecture à un jeu de dominos ou de cartes et préfigure les cyberfictions. Selon Bolter, « Playfulness is a defining quality of this new medium...No matter how competitive, the experience of reading in the electronic medium remains a game, rather than a combat, in the sense that it has no finality » (1991, p.130). Le *Dictionnaire Khazar*, traduit en 28 langues,

fut publié à Stockholm en 2005 sur support cédérom. L'édition comprend la version serbe originale ainsi que des traductions en anglais, en turc, en grec et en hébreu (<http://www.khazars.com/en/>, consulté le 05 juillet 2007). L'édition papier que nous avons consultée (2002) en serait la « version androgyne ».

Dans *Le dernier amour à Constantinople*, paru en 1994, Pavic exploite la combinatoire du jeu de tarot en tissant un roman autour d'une collection de récits. Le livre comporte 22 chapitres, numérotés de 0 à 21; chacun de ces chapitres porte le nom d'un arcane majeur du Tarot et relate une histoire inspirée de cette carte. Entre Venise et Constantinople, le roman met en jeu le destin de la femme dans le monde masculin des vainqueurs et des vaincus. Le lecteur peut traverser le roman de façon linéaire, ou encore suivre le jeu des Tarots en sautant d'un chapitre à l'autre, lui révélant alors son propre destin.

Ainsi, le concept d'une encyclopédie fictive mettant en relief la perméabilité entre le fait et la fiction préexiste à sa réification technologique, par exemple dans *Tlon, Uqbar, Orbis Tertius*, une nouvelle de Borges tirée de son recueil *Fictions* ([1956] 1957). La nouvelle commence ainsi :

C'est à la conjonction d'un miroir et d'une encyclopédie que je dois la découverte d'Uqbar. Le miroir inquiétait le fond d'un couloir d'une villa de la rue Gaona, à Ramos Mejia; l'encyclopédie s'appelle fallacieusement *The Anglo-American Cyclopædia* (New York, 1917). C'est une réimpression littérale, mais également fastidieuse, de l'Encyclopédie Britannica de 1902. Le fait se produisit il y a quelque cinq ans. Bioy Casares avait dîné avec moi ce soir-là et nous nous étions attardés à polémiquer longuement sur la réalisation d'un roman à la première personne, dont le narrateur omettrait ou défigurerait les faits et tomberait dans diverses contradictions, qui permettrait à peu de lecteurs – à très peu de lecteurs – de deviner une réalité atroce ou banale. Du fond lointain du couloir le miroir nous guettait. Nous découvrîmes (à une heure avancée de la nuit cette découverte est inévitable) que les miroirs ont quelque chose de monstrueux. Bioy Casares se rappela alors qu'un des hérésiaques

d'Uqbar avait déclaré que les miroirs et la copulation étaient abominables, parce qu'ils multipliaient le nombre des hommes. Je lui demandai l'origine de cette mémorable maxime et il me répondit que *The Anglo-American Cyclopædia* la consignait dans son article sur Uqbar. La villa (que nous avions louée meublée) possédait un exemplaire de cet ouvrage. Dans les dernières pages du XLVI<sup>e</sup> volume nous trouvâmes un article sur Upsal; dans les premières du XLVII<sup>e</sup>, un autre sur *Ural-Ultaic Languages*, mais pas un mot d'Uqbar. Bioy, un peu affolé, interrogea les tomes de l'index. Il épuisa en vain toutes les leçons imaginables : Ukbar, Uqbar, Oocqbar, Oukbahr... Avant de s'en aller, il me dit que c'était une région de l'Irak ou de l'Asie Mineure. J'avoue que j'acquiesçai avec une certaine gêne. Je conjecturai que ce pays sans papiers d'identité et cet hérésiarque anonyme étaient une fiction improvisée par la modestie de Bioy pour justifier une phrase. L'examen stérile des atlas de Justus Perthes me confirma dans mon doute (1957, p. 11-12).

On voit ici comment Borges, à force de détails insistant sur le caractère factuel de la situation narrative, manipule son lecteur pour le conduire à croire dans la réalité de la mise en scène qu'il construit de toutes pièces en s'incluant lui-même, en tant qu'auteur, dans sa propre fiction. Borges veut nous convaincre que sa recherche sur l'hypothétique encyclopédie a vraiment eu lieu. Le dispositif de falsification s'installe dès le début de la nouvelle et met l'emphase de manière trompeuse sur sa factualité; l'auteur veut nous faire croire à l'existence de l'encyclopédie décrivant un monde fantastique et la charger du poids ontologique de la réalité. Bientôt, c'est ce monde lui-même décrit par l'encyclopédie qui bascule dans la réalité du narrateur (Borges fictif) en entraînant avec lui la frontière fragile entre réalité et fiction. On pourrait imaginer une transposition hypermédiatique du monde de Tlon sur un site Internet. À partir de l'œuvre borgésienne, le genre encyclopédique devient le territoire de dispositifs fictionnels explorant cette marge ténue. Il annonce une série d'œuvres fictionnelles qui se configurent selon le principe encyclopédique et incorporent des éléments narratifs sans nécessairement faire appel au récit aristotélicien.

*Le Guide des Cités* de Schuiten et Peeters présente un cas exemplaire d'une fiction hypermédiatique incarnée d'abord sur support imprimé, mais qui peut se transposer sans difficultés dans le cyberspace en activant le principe encyclopédique. *Les Cités obscures* constituent une collection de cités utopiques et déploient un imaginaire proche de celui de Borges, maître du conte philosophique et du subterfuge narratif. Témoignage d'une fable architecturale, *Le Guide des Cités* (1996) est une encyclopédie fictive; celle-ci décrit une série d'utopies urbaines de manière factuelle, comme s'il s'agissait d'un monde réel. L'ouvrage de Schuiten et Peeters propose d'emblée une posture « pseudo-épistémologique », jouant sur le registre de la satire. Les auteurs commencent ainsi :

Jamais sans doute, il n'a été autant question des Cités obscures. Jamais hélas, on n'a lu et entendu autant d'absurdités à propos de ce mystérieux univers. Le but du présent guide est de corriger de nombreuses inexactitudes qu'on a pu lire ici et là et de donner une information aussi complète qu'il est aujourd'hui possible sur quelques particularités de ce monde : des notions essentielles sur sa géographie et son histoire, une évocation de quelques villes majeures et de quelques personnages célèbres ou injustement oubliés. Après tant d'informations éparées, le moment nous paraît venu de rassembler les données en notre possession (1996, p.3).

Dans un esprit ludique proche de la nouvelle borgésienne, la construction fictive de Schuiten et Peeters explore les limites du « faire-semblant » en multipliant les effets de réalité; elle prend l'apparence d'une enquête réelle qui reposerait sur les normes courantes de validation scientifique de la recherche. Les auteurs échafaudent leur falsification en mentionnant leurs sources d'information et d'iconographie; ils appellent d'autres spécialistes à compléter ou étendre leur propre recherche sur les Cités obscures. La bibliographie de l'ouvrage comporte des entrées sur des auteurs réels ou fictifs en les intégrant sans distinction dans la fiction. Cette manœuvre crée des filiations qui hantent l'univers utopique des Cités et en constitue de manière intertextuelle le réseau imaginaire sous-jacent, comme *Le Pendule de Foucault*

(Eco), *L'invention de Morel* de Bioy-Casares, le *Château* de Kafka ou encore les fictions de Jules Verne et de Borges. Ces oeuvres côtoient les ouvrages architecturaux ou philosophiques d'architectes et d'urbanistes fictifs. Un certain Régis de Brok, par exemple, aurait écrit *Le mystère d'Urbicande*, « publié » aux Presses de l'Académie des sciences de Brüssel; l'auteur ferait état d'un « champ de savoir interdisciplinaire », l'urbicandologie, en reliant la physique, la chimie, la philosophie, la psychologie sociale et l'ésotérisme. Cette pseudo-science se propose d'explorer les « mystères du réseau ». Un autre ouvrage de « Martinus Lepage », aux éditions interurbaines, voit dans la question du réseau une « métaphore spatialisée ». Le titre de l'ouvrage fictif est révélateur : *Le Zéro et le Réseau, anthropologie d'un signe vide! Le Guide des Cités* fait état des nombreuses controverses entourant le Réseau d'Urbicande, sans oublier les allusions aux résonances ésotériques des polyèdres platoniciens...

Les auteurs eux-mêmes ne sont pas les « créateurs » de ce monde, mais plutôt des « chercheurs » méticuleux; ils ont construit l'encyclopédie d'une civilisation à part entière en décrivant avec minutie ses moindres détails. Monde parallèle au nôtre qui en constitue une sorte de reflet décalé, ils posent d'emblée la réalité d'un univers « trop longtemps considéré comme mythique ». Les auteurs multiplient les stratagèmes pour faire croire à la validité scientifique de leur entreprise. Les glissements dans le registre utopique n'en deviennent que plus savoureux. Ainsi, Schuiten et Peters « démontrent » que les liens entre l'univers obscur et le nôtre sont anciens et fréquents. Parmi les écrivains et philosophes ayant pressenti l'existence du monde des Cités obscures, les auteurs citent Novalis, Kafka, Walter Benjamin, Italo Calvino, Swedenborg et l'incontournable Borges. « Quant à Jorge Luis Borges et Adolfo Bioy Casarès, ils se sont évertués, toute leur vie durant, à travestir la très précieuse connaissance qu'ils en avaient. » (p.4). Les auteurs ne manquent pas d'asseoir la factualité et la validité de leur entreprise en mentionnant les imposteurs



qui les falsifient, ce qui constitue une preuve par l'absurde du « caractère non fictionnel » de leur propre entreprise à laquelle ils voudraient nous faire croire. La fiction encyclopédique calque les normes qui régissent ce genre depuis les travaux des premiers encyclopédistes du XVII<sup>e</sup> siècle. Le style prétendant à l'authenticité veut conférer une valeur de vérité à la description des Cités obscures.

Les auteurs comparent les deux mondes pour en rendre saillants les décalages et en multiplier les paradoxes ou les controverses. Le plaisir ludique du *Guide des cités* provient de ce jeu d'écart et de glissements qui opèrent sur la frontière entre le réel et la fiction. En empruntant le style encyclopédique, le guide décrit de manière factuelle la géographie, l'histoire, la faune, la flore, les arts, les sciences et les techniques de cet univers ou encore ses traits de civilisation; il abonde de plans, de cartes et de schémas illustratifs. Comme un guide touristique, l'ouvrage comprend des informations pratiques sur le logement, la cuisine ou les vins des Cités obscures, ou encore des biographies fictives de personnages se voulant réelles. Le continent obscur publie un périodique, *L'Echo des cités*; ce journal fourmille de renseignements et d'informations indispensables aux voyageurs éventuels qui y accèderaient. Les citoyens de cet univers parallèle se passionnent pour la cartographie, considérée dans ce monde comme l'une des branches de la philosophie; cette discipline géographique suscite des débats enflammés. Les sociétés secrètes et le culte du secret marquent la philosophie de ce monde; l'architecture domine tous les arts, le Livre est un objet de culte. Par contre, la littérature ou la fiction romanesque sont considérées comme un vice ou une perte de temps, sauf pour quelques rares romanciers, par exemple Milorad Pavic, dont les ouvrages circulent de manière clandestine. Jules Verne, que les auteurs décrivent comme un « passeur entre les deux mondes », constitue une exception de taille : pour les habitants des Cités obscures, ses ouvrages ne sont pas des fictions, mais des objets de savoir. Verne se serait lui-même inspiré des Cités obscures pour imaginer ses Voyages

extraordinaires. Le principe du cinéma ne les séduit pas davantage. Les populations du continent obscur lui préfèrent le « panorama mobile » de Calvani ou le « Fixorama » d'Alexis. Celui-ci ne projette que des images fixes, en noir et blanc, au graphisme stylisé. Quant au panorama mobile, il se situe au cœur des gigantesques serres de Calvani; il projette une seule image qui évolue à la lenteur de la croissance végétale.

En s'appuyant sur l'imaginaire des lieux et de l'architecture, le guide brosse un portrait des Cités obscures comme Alaxis, Blossfeldtstad, Calvani ou Xhystos. Chaque cité constitue un micro-monde aux traits parfois contrastés qui déploie une sensibilité urbaine aux relents utopiques. Cet univers fictif emprunte à la tradition des villes idéales, à partir de la République de Platon jusqu'au cyberspace, en passant par l'*Utopie* de Thomas More et la *Cité du Soleil* de Campanella. À Xhystos, par exemple, des quartiers complets de la ville se dédoublent en se reproduisant dans les moindres détails. Cette particularité du design urbain est même à l'origine d'une étrange pathologie. Comme le souligne le guide, « c'est sans doute ce qui conduit régulièrement des habitants à ne plus pouvoir retrouver le chemin de leur habitation et à errer sans fin à travers les rues » (p.130). Un médecin de Xhystos décrit ce mal comme une perte des repères spatiaux qui se double d'une crise d'identité. Ici, Schuiten et Peeters ironisent à propos des études en cognition spatiale dans le domaine du design d'environnement, lesquelles démontrent l'importance de la diversité dans le tissu urbain pour se repérer<sup>25</sup>. Calvani est une cité idéale de plantes composée de serres gigantesques qui s'enchâssent les unes dans les autres. Ses citoyens se passionnent pour les jardins. En contraste, Mylos se construit sur le principe d'un consortium industriel. Cette cité glauque dessine un univers urbain qui n'est pas sans rappeler le *Metropolis* de Fritz Lang : les travailleurs y sont soumis à

---

<sup>25</sup> Nous aborderons la question de la cognition spatiale et de son importance dans le design d'interfaces ergonomiques au cours du chapitre six.

la vie des machines aux fumées âcres, aux sonorités assourdissantes et aux cadences dominatrices qui rythment la production. La cité de Brüssel est une sorte de doublon de Bruxelles qui se perd en polémiques au sujet du « facadisme » et de « l'affichisme ». À Brüssel, se pratique une profession sinistrée : celle des architectes. De réputation trouble en raison de leurs éternels retards et leurs dépassements budgétaires, on finit par les arrêter et les cantonner dans un hospice où on les prive de livres et de tables à dessin.

Le guide décrit le moyen d'accéder aux Cités obscures par des « lieux de Passage ». La question du passage entre les deux univers parallèles est un sujet complexe donnant lieu à de nombreuses conjectures et rumeurs dans le continent obscur. Des contacts sporadiques s'opèrent entre les deux mondes sous des formes imprévisibles. Des tunnels assurent le relais entre les Cités obscures et des lieux réels comme la station de métro *Arts et Métiers* de Paris ou des lieux fictifs que les auteurs situent dans notre monde réel comme le Musée A. Desombres. Le Palais de Justice de Bruxelles est quasi-identique au Palais des Trois Pouvoirs de Brüssel. Une porte sert de liaison et permet d'accéder à l'une ou l'autre des Cités jumelées. Les auteurs ne manqueront pas de mentionner l'appartenance aux francs-maçons de Joseph Poelaert, né en 1817; cet architecte fictif dessina les plans du Palais de Justice de Bruxelles. Finalement, ce fait ne serait que la couverture d'une autre visée occulte : Poelaert aurait été surtout l'un des fondateurs d'une société secrète qui cherchait à établir des ponts avec la ville de Brüssel et ainsi, à rejoindre le continent obscur. Quelques habitants des Cités obscures auraient tenté le passage en sens inverse : la « secte du Sentier » serait obsédée par les liens avec notre monde. Eugène Robick, le brillant « urbatecte » qui a dessiné Urbicande, aurait cherché à rejoindre notre monde pour y mettre en œuvre ses idées en matière d'urbanisme... Les connexions architecturales entre les deux univers urbains se font par un réseau souterrain de

filiations occultes. Les zones désaffectées des stations de métro cachent quelques points de passage.

Les zones de passage des Cités créent des liaisons intertextuelles entre univers fictifs : dans un clin d'œil au maître de la fiction philosophique, Mylos, l'une des Cités obscures, comprend la porte d'Uqbar, située sur la planète Tlon dans la nouvelle borgésienne. L'allusion relie ainsi l'univers des Cités obscures à l'imaginaire de l'écrivain argentin. Par le style et par de multiples liens intertextuels, celui-ci hante l'œuvre de Schuiten et Peeters. D'autres pistes intertextuelles se glissent dans les replis du *Guide des Cités* : la station des *Arts et Métiers* du métro de Paris est l'occasion d'une allusion au *Pendule de Foucault*, d'Umberto Eco. On sait que ce roman encyclopédique ironise sur la question de l'hermétisme et des sociétés secrètes ou de ceux qui cherchent des « passages occultes » entre des univers parallèles. En quelque sorte, ce système de liaisons associatives qui traverse les Cités obscures rend diégétique le principe même de l'hypertextualité par le biais d'une métaphore spatiale englobante : un réseau urbain s'étale sur le plan de l'imaginaire. On verra ce même stratagème à l'œuvre dans notre étude de la série *Myst*, que nous entreprendrons au cours du prochain chapitre. Dans ce cas, ce sont des « livres de liaison » qui agissent comme interfaces ou modes de passage entre des mondes fictionnels. Ces mécanismes activent le principe de migration ou de transport dans des mondes possibles.

Bien que les genres constitués comme le jeu interactif de type hollywoodien n'aient pas beaucoup exploré ces avenues, la métaphore spatiale peut se développer autrement que par le réalisme pictural des esthétiques de la transparence et adopter un style graphique plus inventif. Elle peut également explorer des environnements labyrinthiques comme les mondes eschériens, les prisons de Piranesi ou l'emboîtement à l'infini de manuscrits au sein d'une bibliothèque borgésienne. Le

principe encyclopédique se combine au récit palimpseste qui suggère la superposition d'espaces : à la complexité spatiale peut se conjuguer la complexité narrative des formes littéraires du récit par la multiplication des personnages ou des points de vue. Le mode hypermédiatique peut ouvrir un nouvel espace fictionnel pour rejoindre les formes proliférantes et labyrinthiques du récit littéraire. Celles-ci multiplient les instances narratives en les associant à un champ d'érudition encyclopédique où prolifèrent les chemins de traverse, comme *Le pendule de Foucault* d'Umberto Eco par exemple, ou *Terra Nostra* de Carlos Fuentes. Ce dernier roman exploite la double dimension historique et mémorielle.

L'univers des Cités obscures montre toute la fécondité de la métaphore spatiale qui s'organise autour du *topos* de la cité, métaphore récurrente pour décrire le cyberspace (Lévy, 2002; Wertheim, 1999; Mitchell, 1995), ainsi que de l'urbanisme. Ici, au lieu de déterminer un espace d'information qui se fonderait sur l'idée de cité virtuelle, elle se place au service de la fiction tout en jouant sur ses frontières. On peut facilement imaginer la transposition de cette collection de cités utopiques sur le Web. Le site Internet officiel du monde des *Cités obscures* se réduit à la fonction d'une vitrine publicitaire pour la série imprimée : ses potentialités créatives demeurent donc en latence (<http://www.urbicande.be/>, consulté le 20 août 2007). Par contre, un réseau de sites interreliés propose une extension du monde créé par Schuiten et Peeters. Par exemple, le site *Obskür* propose une version journalistique de l'univers des Cités obscures, en s'inspirant du magazine fictif *L'Écho des Cités* (<http://www.ebbs.net/>, consulté le 20 août 2007). Il comprend un lien à un dictionnaire abrégé de cet univers complexe, réalisé par Sylvain St-Pierre (<http://dictionary.ebbs.net/>, consulté le 20 août 2007). En prolongeant la démarche poétique de Schuiten et Peeters, ce site comporte un index classé par ordre alphabétique, qui donne accès de manière hypertextuelle aux divers éléments du monde fictif. Deux de ces entrées renvoient aux auteurs originaires de la série,

désormais incorporés dans leur propre univers utopique où se mêlent biographies réelles et fictives. Bulletin de l'Académie des Sciences, notes de voyage sur le Premier Congrès Obscur, correspondances entre Peeters, Schuiten et des écrivains du monde obscur : dans un répertoire de dossiers aux frontières fluctuantes, les voix de plusieurs auteurs s'entrecroisent en tissant l'univers fictionnel des Cités obscures de manière tentaculaire. Ils multiplient les voies de passage entre les deux mondes. L'analogie entre les passages virtuels sur le réseau Internet et ceux qui relient notre monde aux Cités obscures, texture de liens fragiles et instables, incorpore le parcours même de l'internaute au sein de ces circulations clandestines : sa navigation participe de l'espace métaphorique. Ici, on voit comment la fiction peut s'organiser selon un principe encyclopédique plutôt que sur le mode du récit téléologique, tout en comportant des composantes narratives indéniables. Transposées sur un site internet, les propriétés spatiales et non linéaires du médium informatique exploitent la rencontre entre la fiction et l'encyclopédie, tout en faisant appel à un mode narratif qui ne se base pas sur le récit aristotélicien. Le monde fictionnel croît de manière organique en suivant un principe hypertextuel.

L'univers hypermédiatique des Cités obscures se prolonge par une série de supports : livres, images, sculptures, expositions-spectacles. Schuiten et Peeters multiplient les interventions dans les lieux réels sous forme de projets scénographiques : les espaces muséologiques deviennent alors les points d'ancrage des formes utopiques générées par les livres. Par exemple, dans une scénographie intitulée *Le Musée des Ombres* (1989-92), issue de l'univers des Cités obscures, le trajet du lecteur se transforme pour devenir un parcours dans un labyrinthe. Ce projet naquit d'un lieu, le *Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image*, situé à Angoulême, en France. Il se diffusa par la suite dans divers sites à Sierre, Bruxelles et Paris. La scénographie se modifiait selon les contextes d'implantation. Présenté en même temps que la *Foire du Livre* de Bruxelles, le dispositif incorporait alors un

livre géant situé près de la Bibliothèque Royale. À Sierre, une bibliothèque de livres géants offrait des percées visuelles sur les fresques réelles de l'Hôtel de ville (Schuiten et Peeters, 2000, p 18-19). Dans la version d'Angoulême, le *Musée des Ombres* est conçu comme un récit induisant une trajectoire dans l'espace. Le visiteur pénètre dans l'exposition en traversant une large faille dans un mur, laquelle sectionne une planche tirée de *La fièvre d'Urbicande*, l'un des albums de Schuiten et Peeters. Il découvre tour à tour les évocations de Mylos, la ville-symbole du travail industriel, ou la ville-serre de Calvani. Le visiteur traverse une bibliothèque bourgeoise aux livres démesurés, d'où s'échappent les sons et les bruits qui habitent leurs mondes virtuels : ceux de Kafka, de Verne, de Borges ou de Calvino. Dans le bureau d'Eugen Robick, sous un immense dôme où se dessine la carte des Cités obscures, est mis en scène ce personnage fictif. Il se parle à lui-même :

Échec, échec complet...Jamais je n'arriverai à fabriquer ce Cube. Comment pourrais-je construire ce que la nature nous avait offert? Me serais-je trompé pendant toutes ces années? Construire, construire, je n'ai que ces mots sur les lèvres. Moi, Eugen Robick, soutenu par la Commission des Hautes Instances, j'allais rebâtir Urbicande...Quelle vanité! Il a suffi que le Cube se mette à grandir pour que tout ça soit balayé. De tout mes plans, que reste-t-il aujourd'hui? (Schuiten et Peeters, 2000, p.23).

Ce projet montre comment une pensée scénographique de l'espace met la narrativité en jeu. Elle s'inscrit de manière locale dans une trajectoire, comme elle le ferait dans un jeu interactif transposé dans une scénographie à l'échelle réelle. Une autre scénographie de Schuiten et Peeters, *L'évasion*, fut incorporée à un Salon du livre tenu à Grenoble, en octobre 1989, lors d'un festival du Roman et du Film Noirs (p.9). Le thème retenu cherchait à immerger l'événement dans un climat narratif tenant du fantastique et du polar. Dans une autre intervention, *La Ville imaginaire*, incorporée dans l'exposition *Cité-Cinés* tenue à Paris, Gand et Montréal en 1989-90, le sol devient l'élément narratif autour duquel se construit la scénographie. « Le public avançait sur une mer de pavés, ondulant comme sous l'effet des vagues, d'où

émergeaient des colonnes corinthiennes » (p.12). Cette exposition associait le cinéma et la ville.

Ainsi, la collection de Cités obscures pourrait prendre corps dans une installation étendue à l'échelle d'un réseau de villes réelles et hybridé au cyberspace. Chaque cité pourrait devenir le point d'ancrage d'un monde virtuel sous forme d'un environnement de simulation 3D réalisé en images de synthèse, à l'instar des riches univers graphiques des jeux interactifs de quête ; là pourrait croître un espace expérientiel peuplé de narrateurs ponctuels et d'entités interactives. Il s'agirait alors d'une hybridation entre un espace réel et virtuel. Ces exemples montrent comment un concept fictionnel et narratif issu d'une série imprimée peut se déployer dans un ensemble médiatique. Ils suggèrent une forme de narrativité diffuse émergeant de l'espace scénographique, lequel se rattache à un monde fictif qui le déborde. Il s'agit d'une autre forme de l'hypermédialité, que nous développerons davantage dans la deuxième partie de cette thèse.

L'analyse du monde des Cités obscures exemplifie la manière dont l'imaginaire des lieux peut se déployer en constituant des alternatives aux stéréotypes hollywoodiens de la fiction hypermédiatique. À partir du thème inépuisable des archi-fictions ou encore des utopies urbaines, elle souligne les potentiels du croisement entre littérature et architecture pour générer les formes fictionnelles du cyberspace. L'analyse des rapports entre le principe encyclopédique, la fiction et la narrativité se prolongera dans le chapitre quatre. De l'*ars memoria* aux univers labyrinthiques de Peter Greenaway, nous explorerons alors d'autres modalités du principe encyclopédique où se dessine une conception architecturale de l'espace fictionnel. Dans le prochain chapitre, nous nous pencherons d'abord sur les rapports entre le récit et le jeu. Nous examinerons comment se configurent les mondes fictionnels du cyberspace à travers un autre corpus, le jeu interactif.



## CHAPITRE III

### MONDES FICTIONNELS, ESPACES LUDIQUES

*Contrairement au simple joueur, pour qui la réalité est temporairement suspendue, le tricheur est à la fois dans et à l'extérieur du jeu dont il contrôle par conséquent les limites. Son jeu consiste à faire semblant de faire semblant. Ce faisant, il se préoccupe davantage de la réalité tandis qu'il maintient, devant les joueurs ordinaires, se soumettre aux règles [...]. Assujetti en définitive à la loi de la réalité, le tricheur n'en demeure pas moins libre d'imposer une règle nouvelle, un jeu nouveau, voyant s'ouvrir devant lui l'espace-temps où prolifèrent d'infinies possibilités.*

*Johanne Villeneuve, Le sens de l'intrigue.*

Ce chapitre portera sur la question du jeu interactif comme forme de la fiction hypermédiatique et, plus spécifiquement, sur les rapports entre le jeu, la fiction, le récit et la narrativité. Dans la section 3.1, l'analyse prendra appui sur la narratologie, la ludologie et les études sur la performativité afin d'explorer une question centrale : les jeux interactifs sont-ils des récits? Afin de dégager les traits communs ou les écarts entre les paradigmes du récit et du jeu, nous poserons d'abord les concepts de monde fictionnel et d'espace ludique.

Dans la section 3.2, nous entreprendrons une étude plus spécifique de la construction de la signification dans le jeu interactif à tendance narrative, en nous appuyant sur un exemple paradigmatique, la série *Myst*. Les prototypes littéraires ou cinématographiques de ce type de jeu sont les genres du mystère, de l'enquête policière ainsi que les récits de quête ou de suspense. Nous mènerons cette réflexion en nous basant sur les théories de la lecture/spectature informées par les sciences cognitives. L'analyse se centrera sur les rôles expérientiel et interprétatif du joueur. En effet, l'implication du joueur comme actant constitue l'une des spécificités du jeu interactif par rapport aux formes littéraire, filmique ou scénique. Si les cyberfictions, les jeux vidéos, les installations muséales tri-dimensionnelles ou les environnements de réalité virtuelle configurent des histoires, ils le font de manière irréductible à partir d'un environnement spatial dont il faut prendre en compte les propriétés inhérentes. L'interactivité constitue l'un des principaux traits qui déterminent la spécificité des cyberfictions. Elle est au cœur des mondes fictionnels et des espaces ludiques du jeu interactif. Comment se conjuguent spatialité et narrativité dans les jeux interactifs ? Quelles stratégies proposent ces environnements ludiques pour réconcilier la spatialité du médium interactif et la temporalité narrative? Ces questions orientent la réflexion sur la relation entre spatialité et agentivité propre à ces environnements ludiques.

### **3.1. Frontières de la narratologie et de la ludologie**

Les environnements hypermédiatiques du cyberspace peuvent-ils devenir le support d'univers narratifs complexes? Quels types de récit s'adaptent le mieux au contexte des environnements interactifs? Déjà, en examinant les jeux vidéos existants, des tendances se dégagent. Mais les jeux vidéos sont-ils des récits? À la suite des analyses conduites par les pionniers de l'hyperfiction au cours des années

1980-90, certains théoriciens veulent fonder un nouveau domaine d'études, la ludologie (Wolf et Perron, 2003; Frasca, 2003; Eskelinen et Tronstad (2003); Eskelinen, 2004; Aarseth, 2004a, 2004b; Juul, 2005; [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org), consulté le 04 mai 2006). Ces chercheurs se demandent si le jeu par ordinateur doit être considéré comme une forme narrative, ou encore si les études sur le jeu ne devraient pas faire *tabula rasa* en s'éloignant de la narratologie pour établir un autre cadre théorique. Quels sont les points de convergence et les écarts entre récit et jeu, entre monde fictionnel et espace ludique?

Afin de comprendre les environnements hypermédiatiques des jeux interactifs et d'en clarifier les enjeux, nous rappelons ici la distinction établie précédemment entre les notions de fiction et de narrativité. La fiction peut être analysée non seulement sous l'angle sémantique, selon le modèle des mondes possibles par exemple, mais également selon une approche qui tient compte de ses effets sur le lecteur/spectateur. C'est la position adoptée par Saint-Gelais (1994), qui examine la fiction sous l'angle des théories de la lecture, ou encore par Schaeffer (1999, 2002), qui distingue la perspective pragmatique de l'approche sémantique. En suivant cette piste, le monde fictionnel (*storyworld*) constitue l'environnement endo-narratif du jeu. Comme je l'ai soutenu précédemment, une œuvre peut être fictionnelle sans être narrative, et vice-versa. Si le jeu met en œuvre de manière intrinsèque les mécanismes de la fiction par l'attitude ludique du faire-semblant et s'inscrit presque toujours dans un contexte fictionnel, comment en concevoir le rapport avec la narrativité?

Aarseth (1997, 2004a, 2004b) plaide pour un modèle non narratif des textes « ergodiques »<sup>26</sup>. Selon lui, le devenir des cybertextes ne se situe pas dans l'art de

---

<sup>26</sup> Je rappelle ici les réserves exprimées sur ce néologisme. Je l'emploie ici dans le contexte du travail théorique d'Aarseth.

raconter, mais plutôt dans un nouveau paradigme issu des jeux par ordinateur. Le théoricien cherche à dégager l'analyse des jeux de l'approche narratologique ou de la théorie littéraire, pour tenter de fonder un nouveau champ de recherches à part entière. Cette approche met en évidence l'importance de la situation expérientielle, qui prend racine dans la spatialité du monde ludique (*gameworld*) et se configure de manière dynamique autour de l'interactivité. Selon une telle perspective, un jeu n'est pas une histoire racontée, et l'engagement du joueur ne repose pas sur les mêmes paramètres que ceux qui président à l'immersion dans la fiction littéraire ou cinématographique. Par exemple, le roman ou le récit filmique reposent la plupart du temps sur l'identification à des personnages crédibles dans un système représentationnel. Selon Aarseth, la similitude entre jeu et récit dépend davantage de leur racine commune dans l'espace phénoménologique, au sein du vécu humain, que de traits extensifs qui assimileraient le jeu à l'inventaire des genres narratifs.

La position théorique de plusieurs théoriciens de la constellation ludologique, qu'on pourrait qualifier « d'anti-narrative », tend à isoler les œuvres issues des médias numériques de leurs prédécesseurs en niant leur historicité. Cette perspective formaliste ne se soucie pas des dimensions éthiques ou sociales de son objet d'étude, de la valeur culturelle de son contenu sémantique ou de la richesse de l'imaginaire qu'il convoque. Une position radicale évacuant la narratologie prive le champ potentiel du jeu interactif de tout un pan d'analyse pour envisager son devenir selon d'autres expressions de l'imaginaire que celles qui dominent le marché actuel. L'évolution des jeux vidéos vers des environnements narratifs plus complexes échappant à la minceur sémantique ou aux stéréotypes hollywoodiens constitue l'une des voies prometteuses de la fiction hypermédiatique<sup>27</sup>. Si cette complexité narrative

---

<sup>27</sup> L'enracinement des jeux dans l'imaginaire hollywoodien dépend de considérations socio-économiques qui sont de première importance mais que je n'analyserai pas dans le cadre de cette thèse.

émerge dans des jeux comme *Grand Theft Auto*<sup>28</sup>, par exemple, elle n'en reconduit pas moins les stéréotypes qui réduisent l'imaginaire aux valeurs sociales de la société de consommation de masse nord-américaine dans son modèle phallocratique<sup>29</sup>. Une perspective purement formaliste sur les jeux interactifs comme celle d'Aarseth ne suffit pas. Ces jeux n'échappent pas à la nécessité d'une position critique sur leur dimension éthique, laquelle peut contribuer à l'émergence d'imaginaires alternatifs.

La plupart des jeux vidéo ont un cadre fictionnel et reposent sur les mécanismes de la fiction ludique, même ceux qui manifestent peu de narrativité et qui se situent presque entièrement dans le champ de la performativité, comme les jeux de combat par exemple<sup>30</sup>. Certains jeux vidéos se prêtent à une analyse intégrant la notion de performativité, qui les associe à tout un pan de recherche dans les domaines des arts scéniques ou médiatiques<sup>31</sup>. Cette perspective théorique cherche à penser les rapports entre performativité et narrativité. Les théories de la performativité se sont développées, d'une part, autour des études théâtrales, des arts de performance ainsi que des arts médiatiques et, d'autre part, à partir du concept de

---

<sup>28</sup> Pour une analyse de ce jeu, voir Samuel Archibald (2006), « Damn it Feels Good to Be a Gangster, narrativité et interactivité dans *Grand Theft Auto : San Andreas* ». Communication présentée lors du colloque *Interactivité et formes narratives*, Archée, 2007, sous presse.

<sup>29</sup> Les jeux vidéos actuels offrent un terrain de prédilection pour les *gender studies*. Brenda Laurel a fondé une compagnie de jeux destinés à une clientèle féminine; cette compagnie a fait faillite. Voir à ce sujet Laurel (2001).

<sup>30</sup> Il existe des jeux qui ne comprennent aucune composante fictionnelle (jeu de go, jeu *Tétris*) ou dont cette dernière n'est que résiduelle (jeu d'échecs). Toutefois, ce chapitre ne constitue pas une analyse exhaustive des jeux dans l'horizon de la ludologie, mais se limite aux formes ludiques de la fiction hypermédiatique, soit aux jeux fictionnels à tendance narrative. Je ne cherche pas à établir une théorie des jeux interactifs dans leur ensemble, mais plutôt à extraire de ces derniers les ingrédients qui peuvent alimenter les formes prospectives de la fiction hypermédiatique.

<sup>31</sup> Je réfère en particulier aux travaux du groupe de recherche sur la performativité et la théâtralité dirigé par Josette Féral et Louise Poissant.

performativité issu des travaux d'Austin sur les actes de langage (*speech acts*)<sup>32</sup>. Ces outils conceptuels permettent d'analyser les jeux qui ont peu ou aucun contenu narratif, ou encore les aspects non narratifs des jeux, par exemple l'engagement corporel du joueur dans les jeux d'action qui font appel aux réactions physiques. D'un autre côté, les théories narratologiques offrent des outils d'analyse ainsi que des concepts éprouvés afin de mieux comprendre les jeux qui présentent des traits narratifs plus importants. Les échanges entre ludologie, narratologie, théories de la performativité et de la théâtralité, études culturelles et recherches issues des sciences cognitives ainsi que des théories sémiotiques de la lecture/spectature peuvent contribuer à leur ensemencement mutuel afin d'analyser le jeu interactif comme corpus de la fiction hypermédiatique.

Si l'élément ludique traverse le récit contemporain par les jeux de langage, l'attitude parodique ou ironique, les effets de réflexivité ou de mises en abyme, la narrativité habite en retour le jeu interactif pour en façonner les possibles. D'une part, le monde fictionnel des jeux interactifs constitue un environnement global qui déborde la représentation discursive de la narrativité, mais qui en comprend indéniablement certains aspects. D'autre part, les jeux interactifs ne s'élaborent pas seulement selon des modalités narratives, mais mettent en œuvre d'autres modes de construction de l'espace ludique. Ainsi, les jeux interactifs enchâssent dans un même monde diégétique les situations narratives et expérientielles. Ils ne constituent donc pas des récits à l'état pur, mais plutôt des hybridations entre le performatif et le narratif, qui s'interpénètrent selon des degrés variables pour constituer un spectre de genres. Qu'il s'agisse du principe non linéaire de la base de données ou de la performativité, la narrativité doit toujours composer avec d'autres principes organisationnels dans la fiction hypermédiatique. La notion de «degré de narrativité»

---

<sup>32</sup> Voir Bourassa, R. « Théâtre et médias : du scénique à l'hypermédiatique. Entre théâtralité et performativité ». Article à paraître dans *Théâtralités*, dir. J. Féral, Presses de l'université de Vincennes.

permet de tenir compte de genres qui ne se réduisent pas au modèle du roman hérité du XVII<sup>e</sup> siècle. Dans le contexte d'oeuvres spatiales, la narrativité devient plutôt une qualité diffuse, intervenant de manière locale dans une interface non linéaire. Nous développerons cette question plus en détail dans la section 3.2. du présent chapitre.

### 3.1.1. Narratologie et ludologie : les paradigmes du récit et du jeu

Quels sont les points de convergence ou les écarts entre les concepts de récit et de jeu? Les deux paradigmes se traversent l'un l'autre : ils se rejoignent dans la construction d'un monde fictionnel. Par ailleurs, tous deux font appel au concept d'action, lequel définit le rapport du sujet à l'espace représentationnel et expérientiel. L'action intervient au cœur de toute situation ludique ou narrative. Selon Aristote,

L'histoire est l'imitation de l'action [...]. La plus importante de ces parties est l'agencement des actes accomplis, puisque la tragédie imite non des hommes, mais l'action [...]. Bien loin d'imiter des caractères grâce à des personnes en action, les auteurs conçoivent au contraire les caractères à travers les actions [...]. Le principe, l'âme pour ainsi dire de la tragédie est donc l'histoire [...]. La tragédie est imitation d'action et à travers cette dernière précisément, imitation d'hommes en action (*Poétique*, 1449b-1450b).

La réflexion de Ricoeur (1983, 1984, 1985) prolongeant la poétique aristotélicienne nous a montré que le récit prend d'abord racine dans l'action humaine issue du vécu; elle en constitue une préfiguration. En se basant sur une théorie de la lecture informée des sciences cognitives, Gervais (1990) a bien analysé les mécanismes de l'action dans le récit scriptural. L'action se situe d'abord dans l'espace endo-narratif, ce qui explique les connivences possibles entre récit et jeu

dans les hybridations de la fiction hypermédiatique. Mais entre les deux modes du récit et du jeu, l'action bascule d'un paradigme représentationnel à un paradigme performatif.

Si l'action humaine est au cœur de la notion de récit, on peut concevoir une partie importante de l'agir humain en tant que pur jeu. L'acte narratif lui-même, par exemple la prestation du conteur dans la tradition orale, bascule du côté de l'agir performatif et se rapproche du jeu de l'acteur dramatique. L'acte du conteur transporte son auditoire dans un monde imaginaire et le situe de manière spatiale. Il crée une représentation mentale qu'il partage avec son auditoire : cet acte illocutoire institue une réalité fictive et produit des effets perlocutoires sur l'auditoire. Il s'agit, dans les termes d'Austin, d'un acte de langage performatif (Austin, 1991). L'attitude ludique du conteur oriente l'interaction avec son public en modulant la narration à partir de ses réactions. De même, le jeu comporte à la fois une dimension représentationnelle et performative. Par la construction d'un monde fictionnel, le narrateur et le joueur créent une réalité imaginaire à partir de l'être-en-acte. Alors que l'acte narratif module l'expérience en la restituant au passé, fondant ainsi la mémoire et le souvenir à travers les aporétiques de la temporalité (Ricoeur), l'acte ludique se rapproche davantage de l'action dramatique qui se situe au présent.

Le concept platonicien de « récit mixte » permet de rendre compte des deux aspects narratif et dramatique. Dans la *République*, Platon distingue trois types de récits : le récit simple (dithyrambe), où le poète parle en son propre nom; le récit fait à travers une imitation (tragédie-théâtre); et enfin le récit mixte (l'épopée), qui mêle les deux modes de narration (*République*, III, 392e à 398a ). Le récit simple suppose qu'un narrateur le prenne en charge, alors que dans le mode imitatif, la parole revient aux personnages. Les poèmes homériques représentent le modèle du récit mixte (épopée). La dichotomie entre les arts dramatiques (théâtre) et narratifs (épopée, récit



mixte) provient de la distinction platonicienne qui traverse l'histoire occidentale. En tant que récit mixte, le récit filmique, par exemple, ne repose pas uniquement sur le premier mode de narration mais aussi sur la monstration de personnages en acte. La rencontre entre le jeu dramatique (les personnages en acte) et la narration (l'acte raconté) fonde le modèle du récit filmique proposé par Gaudreault (1999)<sup>33</sup>.

En conjuguant les deux modes narratifs, la notion de récit mixte peut éclairer en partie l'analyse du jeu interactif. À l'acte interprétatif dans une représentation ou une situation narrative se juxtapose l'acte performatif dans une situation expérientielle, qui rapproche le jeu informatique du jeu théâtral. En effet, l'action même du joueur dans le monde ludique se compare au jeu de l'acteur ou du performeur, elle devient *performative*. Le même concept d'action est au cœur à la fois du récit, du jeu sous plusieurs de ses formes et de l'interaction entre le sujet et l'espace cybernétique, régie par l'algorithmique. Dans le jeu interactif de quête, la narration peut être prise en charge localement par un personnage que le joueur rencontre sur son parcours à travers l'espace navigationnel. Cette intervention narrative est subsumée sous le monde fictionnel, devenu espace de simulation; elle agit de manière analogue à une situation narrative dans le monde réel. Le joueur peut s'engager dans un (pseudo)-dialogue avec l'un des personnages rencontrés sur son chemin. Ainsi, le jeu interactif se lie au récit mixte, lequel combine les genres dramatique et narratif. Par exemple, le jeu interactif tiré du *Seigneur des anneaux* met en scène une saga guerrière aux dimensions épiques qui intercale des séquences vidéonumériques linéaires (mode narratif) avec des situations interactives (mode dramatique et performatif).

---

<sup>33</sup> En s'appuyant sur la notion de récit mixte, Gaudreault (1999) analyse le concept de récit chez Platon pour dégager un modèle cinématographique qui met en jeu les personnages en acte par la monstration.

La fonction ludique est l'un des traits fondamentaux de l'agir humain; elle prend racine dans les jeux de la petite enfance. Entre gravité et légèreté, le jeu est d'abord une action libre aux puissantes qualités immersives qui génère ses propres finalités. Similaire à l'attitude fictionnelle, la conduite ludique présuppose la suspension du monde habituel ou des us et coutumes de la vie courante par une adhésion imaginaire et participative à une représentation fictionnelle. Dans son ouvrage séminal sur la fonction sociale du jeu, Huizinga (1951)<sup>34</sup> définit la notion de jeu comme suit : « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d' « être autrement » que la « vie courante » » (p.58). Huizinga propose également une autre définition qui met en évidence la relation étroite entre le jeu et la fiction :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber complètement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis à vis du monde habituel (1951, p. 32-33).

Le jeu est une action libre sans finalité autre qu'elle-même, sentie comme fictive, qui immerge totalement le joueur. Malgré son implication intense au sein de

---

<sup>34</sup> Dans cet ouvrage fondateur, Huizinga analyse les caractéristiques fondamentales du jeu en montrant son rôle primordial dans la constitution et la vitalité de la culture à travers les institutions juridiques, les arts, la philosophie et la poésie ou à travers certaines manifestations de la guerre et de l'amour courtois. Il ne s'agit pas d'analyser les jeux mais plutôt de montrer l'esprit de jeu à l'œuvre dans la sphère culturelle. Caillois (1967) nuance les définitions de Huizinga en incluant les jeux de hasard dans la sphère ludique pour montrer qu'elle n'est pas toujours dénuée d'intérêts matériels ou de la quête du profit. Pour Caillois, ce caractère lucratif qui peut même devenir ruineux dans ses formes extrêmes le distingue du travail ou de l'art. Les enjeux socio-économiques et les aspects éthiques qui sous-tendent le déploiement du jeu vidéo dans l'espace public en montrent bien les rouages complexes.

l'espace ludique, le joueur *sait* qu'il joue : les frontières ontologiques entre le réel et la fiction ludique demeurent intactes dans le *faire-semblant*. Selon Huizinga, « la notion de jeu comporte en soi la synthèse de cette unité indissoluble de croyance et de non croyance, de cette association de la sainte gravité à l'affectation et à la folie » (p.52). Alors que le jeu se distingue clairement des aspects discursifs du récit et de la narrativité, on voit sa relation étroite avec le concept de fiction.

L'espace ludique est d'abord un espace sémiotique aux puissantes qualités immersives, qui institue une frontière idéale le séparant du monde « réel ». Comme le faire-semblant de la fiction, l'activité ludique génère un monde propre où se détermine la fonction sémiotique du jeu. En effet, le monde fictionnel s'élabore par deux mécanismes : d'une part, par la constitution d'un territoire ludique et, d'autre part, par l'investiture d'une identité fictive. Comme la représentation théâtrale l'exemplifie, l'activité ludique instaure un premier clivage entre espaces réel et fictionnel et un second clivage entre les identités réelle et fictionnelle du joueur; ces deux écarts définissent l'espace ludique. La différence entre la représentation théâtrale et le jeu interactif vient du fait que le joueur ne se situe plus uniquement du côté du regard spectatorial, mais bascule du côté de l'actant pris dans les filets du monde fictionnel.

La notion de jeu se pose d'abord dans sa dimension spatiale. L'espace ludique se définit par la constitution d'un territoire propre où s'établit la frontière entre le réel et le fictionnel, en fixant des limites spatiales et temporelles. La durée du jeu délimite un temps conçu en termes d'espace. Comme le mentionne Huizinga,

Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes

identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table de jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en fonction de l'accomplissement d'une action déterminée (1951, p.29-30).

Le joueur sémiotise l'espace en traçant les frontières d'un territoire fictif, lieu où s'inaugure et se déroule le jeu. Ces frontières spatiales du jeu sont à la fois matérielles et imaginaires. Elles visent à séparer les événements ayant lieu dans l'espace ludique de la vie courante ou de l'environnement quotidien pour construire un monde fictionnel. En instaurant une coupure sémiotique ou un premier clivage entre réel et imaginaire, on voit comment les notions de monde fictionnel et d'espace ludique se rejoignent. Toutes deux activent un processus sémiotique qui fictionnalise l'espace. Le passage de la frontière entre réalité et fiction s'opère dans l'espace mental du joueur en créant le simulacre. Il s'agit de ce que Winnicott ([1971], 1975) appelle « l'espace potentiel » et que J. Féral associe à la notion de théâtralité<sup>35</sup>.

L'instauration de mondes fictionnels et d'espaces ludiques est intimement liée à la question de la conduite ludique; celle-ci repose sur la notion de feintise, commune à la fiction et au jeu. Ainsi, le deuxième clivage qui institue l'espace ludique de manière sémiotique est inauguré à partir du jeu de l'acteur qui se dédouble entre identités propre et fictionnelle, soit lorsqu'il se glisse dans la peau d'un personnage. Selon Schaeffer (1999), la fiction elle-même se comprend à partir des mécanismes fondamentaux du « faire-comme-si » remontant aux jeux de rôle de la petite enfance (p.11) et aux jeux d'imitation (*mimicry*). Malgré une critique féroce

---

<sup>35</sup> Voir la définition de la théâtralité proposée par Josette Féral dans l'introduction de *Théâtralités* (à paraître), dir. J. Féral, Presses de l'université de Vincennes.

de cette notion dans l'histoire de l'art contemporain, l'imitation émerge de prédispositions anthropologiques dont on ne s'extirpe pas si facilement. De même, les jeux interactifs reposent sur cette propension à s'immerger de manière intentionnelle dans un monde fictionnel régi par la feintise ludique. Selon Caillois,

Dans tous les cas, le domaine du jeu est un espace réservé, clos, protégé : un espace pur [...]. Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : in-lusio), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence (1967, p. 37 et 60-61).

Le modèle du jeu dramatique aide à saisir le rôle du joueur dans la cyberfiction interactive : en participant à une communauté ludique, le joueur se glisse dans la peau de son avatar tout en conservant son identité propre, ou encore, dans un univers fictionnel comme celui de *Myst*, il s'identifie au point de vue subjectif d'un personnage (première personne). La relation du joueur à son avatar ainsi qu'aux personnages fictionnels demeure complexe. La conduite ludique qui régit le jeu de l'acteur repose soit sur l'identification fictionnelle issue de la poétique aristotélicienne, soit sur le principe de distanciation issu du jeu brechtien. Pour Aristote, l'inclinaison naturelle à l'imitation est à la base de l'attitude fictionnelle<sup>36</sup>. Aristote définit la tragédie comme l'imitation ou encore la représentation des hommes agissants ( *Poétique*, 1448 a1 et a25). Selon la Poétique,

---

<sup>36</sup> En reprenant les termes de Platon, soit *diegesis* pour récit et *mimesis*, Aristote opère un glissement de sens important en intégrant sous le nom de *mimesis* les deux formes du récit que distingue Platon, soit la *diegesis* et la *mimesis* : l'une des deux formes est assumée par le narrateur et l'autre par des personnages en action. Le terme *mimesis* n'a donc pas le même sens chez Platon et chez Aristote. Il comporte une totale inversion des valeurs ; chez Aristote, la *mimesis* ne constitue pas une dégradation par rapport à la réalité comme chez Platon.

La tragédie est donc l'imitation d'une action noble [...]. C'est une imitation faite par des personnages en action et non par le moyen d'une narration [...]. Il s'agit de l'imitation d'une action et elle est accomplie par certaines personnes qui agissent. Imiter est naturel aux hommes et se manifeste dès leur enfance (l'homme diffère des autres animaux en ce qu'il est apte à l'imitation et c'est au moyen de celle-ci qu'il acquiert ses premières connaissances (*Poétique*, 48b).

Par le biais du concept d'imitation, on voit comment l'une des théories fondatrices de la narratologie effectue au départ un rapprochement entre la conduite ludique dans l'enfance et le récit.

De son côté, Brecht s'oppose à la conception du jeu de l'acteur reposant sur l'identification mimétique et propose un autre mode qui s'appuie sur la distanciation. Selon ce principe, la personnalité de l'acteur-joueur ne se dissout pas complètement dans le personnage. Dans certains jeux vidéo, comme *Doom* par exemple, la performativité s'active à partir des réactions physiques du joueur; celui-ci s'échappe temporairement du mode symbolique et oublie le contexte fictionnel pour s'abandonner aux vertiges de la jouissance ludique, dans l'immédiateté de la situation expérientielle. Mais le joueur demeure lui-même, il ne s'identifie pas à un personnage fictionnel. D'autres jeux comme *Myst*, où la prégnance du contexte fictionnel est plus grande, accentuent davantage la dimension symbolique : ils penchent alors vers la narrativité et mettent à l'oeuvre les mécanismes d'identification fictionnelle, selon une esthétique de la transparence qui cherche à effacer la présence de l'interface. Les deux attitudes ludiques co-existent de manière hétérogène. Elles convoquent, d'une part, l'immersion dans le monde fictionnel par un processus de symbolisation et, d'autre part, la dimension performative dans l'immédiateté de l'acte ludique.

Le rôle actantiel du joueur dans l'espace ludique oscille donc entre représentation symbolique, performativité et interprétation. Par la substitution de l'identité du joueur qui sémiotise son action dans le cadre diégétique de la fiction, le jeu se situe dans le domaine de la représentation. En agissant directement dans l'espace ludique par la manipulation des objets et l'interaction avec les entités du monde jalonnant ses trajectoires d'exploration, le joueur accomplit des actes performatifs, lesquels accentuent son sentiment de présence. Dans les jeux d'énigmes tendant vers un univers narratif plus complexe, le joueur superpose aux dimensions représentationnelle et performative une action interprétative, comme c'est le cas pour tout acte de lecture ou de spectature. Nous examinerons cette question plus en détail dans la section 3.2. de ce chapitre.

### **3.1.2. Le corpus des jeux interactifs : entre le vertige et le masque**

Les jeux interactifs ne constituent pas un corpus homogène, mais fondent plutôt une série de genres; ils manifestent une indéniable inventivité formelle, entre performativité et narrativité. Jeux d'aventures, de quête et de mystère, jeux de combat ou de simulation en temps réel, ils incarnent les classes proposées par Roger Caillois (1967), oscillant entre le masque et le vertige. Dans la foulée de l'analyse culturelle du jeu inaugurée par Huizinga, Caillois établit une typologie des jeux qui se distinguent en 4 catégories : les jeux de compétition (*Agon*), les jeux de hasard (*Alea*), les jeux de simulacre (*Mimicry*) et les jeux de vertige (*Ilinx*). Ces classes déterminent diverses attitudes ou conduites ludiques gouvernées chacune par un principe de base. Simulacre, compétition, hasard et vertige : si les quatre termes déterminent divers espaces ludiques, ils forment aussi le creuset du récit dans ses variations inépuisables autour du sens de l'intrigue (Villeneuve, 2004).

Afin de rendre compte de la prolifération des genres, les jeux vidéos forment un spectre qui varie entre les pôles de la performativité et de la narrativité. Ces genres se manifestent par une diversité grandissante de médias aux frontières poreuses. Ainsi, les espaces cybernétiques du jeu interactif ne constituent pas nécessairement des récits à part entière, mais plutôt des hybridations entre le performatif et le narratif.

### **3.1.2.1. Jeux à tendance performative et à faible teneur narrative**

D'un côté du spectre des genres, les jeux vidéos performatifs à faible incidence narrative mettent l'accent sur la situation expérientielle par l'engagement physique du corps dans l'espace ludique. Ils se rapprochent des arts de performance qui évacuent le contenu narratif au profit de la corporalité. Des jeux de combat comme *Wolfenstein* (1992), *Doom* (1993), *Quake* (1997), *Tomb Raider* (1996) et *Half Life* (1998) combinent les modes de l'*Agôn* (combat, compétition) et de l'*Ilinx* (vertige) selon la classification de Caillois (1967). Ces jeux immersifs mettent en évidence la dimension corporelle de l'expérience et les éléments performatifs, comme les réactions viscérales du joueur basées sur ses réflexes; cette dimension performative n'est pas sans rappeler le vertige des parcs d'amusement ou les *Halle's tours* des débuts du cinéma. Pour Eskelinen et Tronstad (2003), les jeux vidéos se rapprochent des arts cinétiques ou robotiques, qu'ils appellent « arts ergodiques » à la suite d'Aarseth. L'œuvre cybernétique se situe dans un paradigme performatif plutôt qu'interprétatif (œuvre narrative) ou contemplatif (l'œuvre d'art statique). Cette position met l'accent sur les jeux vidéos à faible teneur narrative, en les associant



aux arts de performance des années 1960 et 1970, lesquels contestaient les notions théâtrales de *mimesis* et de représentation<sup>37</sup>.

Plusieurs procédés se sont rapidement standardisés dans les jeux vidéos 3D et concourent à la création d'une expérience immersive : l'impression d'un espace de jeu illimité permettant le choix de la direction dans le mouvement, un point de vue à la première personne, le mouvement dans l'axe de la profondeur de l'image et des objets qui bougent en direction du joueur. Ces procédés contribuent à créer l'impression de pénétrer au cœur du monde représenté. La perspective subjective à la première personne qu'adoptent la plupart des jeux agonistiques fusionne le joueur et le personnage dans l'espace virtuel. Elle vise à renforcer l'homologie expérientielle entre le monde réel et le monde fictionnel, ou encore à recréer une expérience qui prolonge le monde réel dans lequel se situe le joueur, sans qu'il y ait une coupure marquée par la limite de l'écran. En ouvrant celui-ci sur un espace apparemment illimité, ces procédés visent à renforcer l'immersion sensorielle et le lien du corps physique avec l'espace ludique. L'emphase se place sur la manière dont l'environnement réagit à la présence et sur l'engagement physique à partir des réactions corporelles primaires. Le désir de fusion humain-machine induit une relation cybernétique qui reconduit le thème du cyborg propre à l'imagination survoltée des technophiles, dans l'ombre utopique ou catastrophiste d'un devenir post-humain. Le jeu-vertige conduit à la transe corporelle et à l'addiction<sup>38</sup>, en prolongeant les rituels guerriers sous le fantasme du désir machinique. La technologie est vue comme une extension ou une prothèse du corps créant une condition hybride. Elle adopte l'attitude paradoxale qui voudrait fusionner le corps

---

<sup>37</sup> Pour plus de détails sur les rapprochements entre les arts de performance, le *Happening* des années 1969 et 1970 et le jeu vidéo, voir Eskelinen et Tronstad (2003).

<sup>38</sup> Dans un jeu *Playstation* appelé *Burnout*, l'accent est mis sur les réflexes corporels primaires. Dans le vertige des jeux de combat, un clignement des yeux signifie la mort de son avatar.

avec la machine tout en poursuivant l'utopie d'une libération des contraintes corporelles dans les univers virtuels.

Nous faisons ici l'hypothèse que les concordances étroites dans le vécu humain entre l'espace, la situation expérientielle et la narrativité expliquent pourquoi les jeux vidéos amalgament d'emblée à la situation performative pure un sens fictionnel ou narratif. Les joueurs sont plongés au coeur de mondes qui se veulent des analogons du réel : de même que la narrativité est sous-jacente aux situations expérientielles qu'il rencontre dans le monde, de même le joueur a besoin de créer du sens à partir des espaces virtuels des cyberfictions : il tend à sémiotiser l'espace en l'inscrivant dans un contexte fictionnel et symbolique. Même dans les jeux de combat performatifs à faible teneur narrative, qui se basent sur le principe d'action-réaction et sur les réflexes moteurs, en plongeant le joueur entre l'*agon* et l'*ilinx*, les concepteurs sentent le besoin de créer un monde fictionnel autour de l'acte performatif : il s'agit d'un espace symbolique où se négocient les frontières entre les dimensions ludiques et narratives. Le joueur ne se contente pas de se perdre dans des labyrinthes sans fin et de tirer sur des cibles abstraites : le monde se fictionnalise en inscrivant la sémiose dans un contexte imaginaire que s'approprie le joueur. Pour s'investir dans l'espace ludique, le joueur doit combattre des « monstres » ou « des créatures mythiques », et non pas seulement des « triangles abstraits ». Autrement dit, il doit avoir l'impression qu'il participe à un monde fictionnel à part entière. Ce faisant, il sémiotise l'espace ludique en le reliant à un contexte symbolique qui, dès lors, se narrativise et enchâsse une dimension performative. Toutefois cette couche narrative demeure mince. La performativité bascule du côté de l'immersion corporelle, alors que la narrativité met l'accent sur l'immersion fictionnelle par l'imaginaire. Il s'agit de deux modes d'immersion que nous examinerons plus en détail au cours du chapitre 5.

### 3.1.2.2. Jeux de quête à tendance narrative

À l'opposé du spectre des genres, les jeux interactifs à tendance narrative conjuguent les deux dimensions expérientielle et narrative, en se situant plus près d'un paradigme narratologique ou dramaturgique. Ces environnements ludiques s'opposent au vertige des jeux de combat dans la combinatoire de *l'ilinx* et de *l'agon*<sup>39</sup>. Ils activent plutôt le plaisir contemplatif d'une errance contrôlée dans des espaces navigationnels à la texture luxuriante; il font appel aux habiletés cognitives nécessaires pour résoudre un tissu d'énigmes ou encore au plaisir de se glisser dans la peau d'un personnage. Les jeux de quête reposent d'abord sur le principe du simulacre (*mimicry*) et marquent bien la frontière entre le masque et le vertige. Leur ancêtre est le jeu *Myst* (1992), qui inaugure un genre basé sur le récit de quête. D'autres jeux interactifs suivent le modèle de *Myst*, par exemple *Amerzone* ou *Syberia*, de l'auteur de bandes dessinées Benoît Sokal. La série *Myst* elle-même évolue vers une présence plus importante de la constituante narrative. D'autres genres s'inspirent des récits de mystère, des romans policiers ou des romans d'aventure. *The Adventure Company* multiplie les adaptations littéraires à partir de romans policiers comme les *Dix petits nègres* d'Agatha Christie (<http://www.agathachristiegame.com>, consulté le 05 août 2006) et les romans d'aventure de Jules Verne.

Ces jeux interactifs mettent en évidence les caractéristiques topologiques présentes dans les romans. L'environnement conjugue l'action performative et interprétative du joueur. En tant qu'espace navigable ou comme base de données, l'interface se reconfigure de manière dynamique à partir des actions du sujet et déborde l'espace représentationnel pour devenir espace expérientiel. Dans ces

---

<sup>39</sup> Selon Caillois, ces deux catégories sont incompatibles. Pourtant, les jeux vidéos démontrent bien que ce n'est pas le cas...

interfaces hypermédiatiques, l'espace est plus que le lieu où se situe l'action des personnages ou des entités en arrimant les situations narratives : il constitue le lieu d'ancrage de l'expérience du joueur. La situation expérientielle se conjugue avec la situation narrative et fonde ainsi les deux rôles actantiels du sujet, soit le rôle performatif (situation expérientielle) et le rôle interprétatif. En effet, les jeux interactifs configurent le récit en le liant avec les situations expérientielles; celles-ci placent le joueur au centre de la *fabula* et tissent les relations ludiques avec les objets de ces mondes.

Par exemple, dans l'adaptation interactive de *Dix petits nègres* d'Agatha Christie, le récit narratif englobe la dimension ludique, il active le réseau diégétique d'abord par le paratexte : le livret accompagnant le jeu fournit l'information nécessaire à la construction du contexte fictionnel par le joueur, première étape de la sémiologie. Les références au roman agissent comme information collatérale ou comme prétexte à une mise en situation qui se cristallise autour de l'exploration du lieu du crime. Situation sémiotique idéale, le joueur doit résoudre une série d'énigmes locales afin de progresser dans la recherche du coupable. En collectant les bribes d'informations qui parsèment le parcours spatial, il tisse un réseau d'inférences déclenchant la sémiologie. Les concepteurs du jeu extraient du contexte narratif original une situation spatiale où s'opèrent les déplacements du joueur, la manipulation des objets ou entités du monde fictionnels, ainsi que les rencontres avec les personnages.

Ce n'est pas un hasard si les jeux interactifs de quête, d'enquête ou de mystère prolifèrent : ces genres fictionnels mettent en évidence l'espace comme paramètre fondamental de l'univers fictionnel, où s'établissent les rapports entre le narratif et le ludique. La notion de spatialité inhérente aux environnements hypermédiatiques du cyberspace nous incite à explorer les lieux de l'imaginaire ou encore l'imaginaire des lieux, d'où peuvent émerger les nouvelles formes de la fiction hypermédiatique

en s'échappant des stéréotypes. Cette dimension spatiale met en évidence l'une des transformations importantes qui découle de l'adaptation de romans au contexte hypermédiatique : la *fabula* n'est plus le fait d'un narrateur ou d'un méga-narrateur, mais se transpose plutôt globalement dans une simulation expérientielle liée à l'environnement spatial. D'une certaine manière, le contexte diégétique « recule » en arrière-plan de la situation vécue par le joueur. Mais il n'en demeure pas moins présent de manière vitale dans une couche sous-jacente au tissu expérientiel, pour revenir à l'avant-plan lorsque, par exemple, un personnage intervient dans une situation (pseudo)-dialogique. Dans le jeu vidéo de type performatif à degré de narrativité faible, comme dans le jeu de quête, le contexte diégétique qu'active le paratexte tombe à l'arrière-plan quand les valeurs performatives du jeu prennent le dessus sur la narrativité. Un jeu de va-et-vient s'opère entre la mise en avant-plan du contexte diégétique, par exemple dans les séquences intercalées qui ponctuent le jeu, et sa mise en arrière-plan lors des séquences interactives de type performatif.

Dans les jeux de quête ou de mystère, la mise en intrigue agit encore de manière active pour structurer l'espace ludique. Par contre, elle transforme en profondeur l'action du *sjuzet* : contrairement à ce qui se produit dans le récit scriptural, la mise en intrigue n'est plus prise en charge par un narrateur qui raconte les péripéties événementielles des protagonistes, ni par un monstateur comme au cinéma, mais bien par la mise en espace d'un monde intégrant le joueur en son centre. Le principe de la quête ou du mystère, qui régit les actions dans cet espace ludique, devient un puissant moteur de l'immersion fictionnelle. La résolution d'énigmes agit comme principe désirant pour motiver le joueur à poursuivre la quête ou l'enquête. La mise en intrigue s'enroule autour de l'action performative et interprétative du joueur qui l'actualise dans l'espace ludique, mais elle en constitue du même souffle la force motrice. Cette question met en évidence le rapport qu'entretient la fiction interactive avec la narrativité et répond partiellement à la

perspective « anti-narrative » sur le jeu interactif que prônent les ludologues (Frasca, 2003; Aarseth 2004a, 2004b; Eskelinen, 2004; Juul, 2005).

Les univers ludiques de quête ou d'enquête exploitent le principe du simulacre (*mimicry*) à travers une esthétique du masque. Le jeu fraie volontiers avec l'énigme et l'intrigue dans les arcanes du secret et du mystère. Dans son analyse du jeu, Huizinga retrace la connivence étroite entre l'activité ludique et le secret, le mystère ou le simulacre. Selon lui, la dimension ludique d'une société fonde la culture de manière originaire. Riche de significations, le jeu prend racine dans la dimension esthétique de la présence au monde : il s'agit d'une catégorie d'actions distinctes de la vie courante, mais qui conditionne l'ensemble de la vie sociale. La dimension ludique participe de la culture : selon Huizinga, elle s'apparente à l'esprit créateur de langage et fondateur de mythes ou de cultes. Or, s'il existe une parenté symbolique entre culte et jeu, ou entre le saisissement cosmique et la dimension ludique de l'existence, celle-ci précède la première, comme le révèle le jeu animal et enfantin<sup>40</sup>. Dans les sociétés primitives, la dimension ludique précède toute symbolisation culturelle à travers des cérémonies ou des cultes. La thèse inverse soutient que si l'esprit de jeu est essentiel à la culture, l'activité ludique récupère dans son horizon propre les rituels désuets d'une culture, les incantations mortes ou les croyances religieuses désaffectées de leur signification originale. Avant de devenir des jouets, le bilboquet ou la toupie, par exemple, étaient des objets magiques qui participaient aux rituels des confréries en Angleterre. Les jeux de hasard s'associaient à la divination et les tournois d'énigmes s'intégraient aux rituels d'intronisation. Les jeux de marelle reproduisaient les labyrinthes ésotériques où s'égarait l'initié; de même ils sont récupérés dans le dédale des jeux interactifs sous forme de lieux tentaculaires à

---

<sup>40</sup>Selon Huizinga, « la communauté archaïque joue comme jouent l'enfant et l'animal [...]. Dans une phase plus évoluée seulement de la vie sociale s'associe à ce jeu la conception que quelque chose s'y trouve exprimé : une image de la vie [...]. Ce qui était un jeu dépourvu d'expression verbale, prend une forme poétique [...]. Dans le jeu pénètre peu à peu la signification d'un drame sacré. Le culte se greffe sur le jeu. Le jeu en soi fut toutefois le fait initial (1951, p. 42).

explorer ou d'énigmes à résoudre. Autrement dit, le fait culturel précède sa récupération sous une forme ludique, laquelle se détache désormais d'une signification politique ou religieuse tombée en désuétude.

Caillois tente de réconcilier ces deux positions en montrant que, bien qu'elles soient opposées, elles ne sont pas nécessairement exclusives l'une de l'autre : le jeu est consubstantiel à la culture et leurs manifestations s'enchevêtrent de manière inextricable. Le masque devient le symbole même de ce principe de transfert entre les significations rituelles d'une société vers l'activité ludique qui, en les transformant, se dépouille de leur sens politique ou religieux. Le passage du rituel sérieux au jeu opère une réduction symbolique qui en transforme la fonction sociale. Mais par un effet de miroir ou de révélateur, ce processus dévoile les mécanismes du jeu inhérents aux rituels ou aux activités sociales. Ce jeu de renvoi n'abolit pas la séparation rigoureuse entre les sphères du réel et du fictionnel qui régissent leur cohabitation dans un même espace social. Comme on le verra au cours du prochain chapitre, les jeux interactifs deviennent de nouveaux palais de mémoire énigmatiques, rappelant en cela la tradition de l'*ars memoria* des rhétoriciens antiques, les théâtres de mémoire de la Renaissance et la symbolique hermétique de l'art des jardins maniéristes (Bélanger, 2004). À travers la fascination pour l'allégorie, le secret et l'énigme, ces espaces ludiques conçus comme de vastes architectures fictionnelles constituent de véritables précurseurs de la fiction hypermédiatique. En les remédiatisant dans de nouveaux imaginaires, les jeux interactifs contemporains mettent en jeu les poétiques du secret et les mécanismes de l'énigme échappés des rituels primitifs ou des croyances périmées.

La conduite ludique s'enveloppe volontiers de secret et de mystère; elle détermine souvent l'appartenance à une communauté à travers la médiation du masque, de la mascarade ou du travesti. Ces traits sont apparents dans les

communautés ludiques du cyberspace (*Muds*) qui mettent en jeu le simulacre<sup>41</sup>. L'interface médiatise un univers fictionnel qui se base sur l'intersubjectivité sociale à travers deux activités : par la feintise ludique partagée, la communauté ludique procède à la construction de territoires fictifs où prend racine l'interaction sociale. Derrière le masque des avatars, les participants prennent des identités fictives, ils jouent un rôle, se déguisent, se travestissent. Les frontières du territoire fictionnel que tracent les joueurs débordent l'espace cybernétique et se prolongent dans l'identification sociale aux règles d'une communauté ludique. Comme le remarque Huizinga,

La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé [...]. Le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales exerce sa séduction au delà de la durée du seul jeu [...]. Le caractère exceptionnel et exclusif du jeu revêt sa forme la plus frappante dans le mystère dont celui-ci s'enveloppe volontiers [...]. Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur (1951, p.34).

Si l'action du joueur se veut libre, en revanche le jeu secrète sa règle qui devient impérieuse. Le jeu engendre l'ordre, et la règle qui le régit en est le principe inébranlable. Selon Valéry, que paraphrase Huizinga, dans la perspective des règles d'un jeu,

aucun scepticisme n'est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. Aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule [...]. Le joueur qui s'oppose aux règles, ou s'y dérobe, est un briseur de jeu [...]. Il enlève au jeu l'illusion, inlusio, littéralement « entrée dans le jeu », mot chargé de signification. Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté joueuse (1951, p.32).

---

<sup>41</sup> Nous développerons la question des mondes virtuels du cyberspace au cours du chapitre 6 (section 6.2).



Pour Caillois,

les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles précises, arbitraires, irrécusables qu'il faut accepter comme telles et qui président au déroulement correct de la partie. Le tricheur, s'il les viole, feint du moins de les respecter [...]. La malhonnêteté du tricheur ne détruit pas le jeu. Celui qui le brise est le négateur qui dénonce l'absurdité des règles, leur nature purement conventionnelle, et qui refuse de jouer parce que le jeu n'a aucun sens (1967, p.38).

Ainsi, le joueur est libre seulement dans les limites et les contraintes de la règle instituée par la communauté ludique. Celle-ci condamne sans appel le briseur de jeu : celui qui viole les règles ou s'y dérobe sape les fondements même de l'univers ludique, qui dès lors s'écroule. Au sein du cyberspace, la règle prend deux aspects : d'une part, sur le plan pragmatique, c'est la règle sociale ou celle du rituel qui gère le comportement au sein des *Muds* : on n'y contrevient pas sous peine d'exclusion par la communauté. D'autre part, sur le plan formel, l'espace ludique se constitue par la règle informatique qui régit le jeu dans ses soubassements. Celle-ci est sous l'emprise de l'algorithmique sous-tendant l'interface logicielle : elle est incontournable.

Caillois (1967) nuance les propos de Huizinga au sujet de la règle et institue une division entre deux conduites ludiques qui s'inspirent de l'étymologie grecque et latine, la *paidia* et le *ludus*. Ces deux attitudes subsument les catégories de l'*agon*, de l'*alea*, de la *mimicry* et de l'*ilinx* et peuvent se déceler dans chacune d'entre elles. La *paidia* met en évidence le jeu d'improvisation libre et insouciant, l'exubérance espiègle ou anarchique; elle s'oppose au *ludus*. Celui-ci sous-tend plutôt un système contraint par des règles ou des conventions arbitraires et impératives qui multiplient les obstacles à la tendance anarchique de la *paidia*. Bien que les deux conduites

ludiques s'opposent, elles agissent de manière complémentaire, participant au jeu interactif selon divers degrés. Le *ludus* discipline la *paidia*; il repose sur l'effort, l'adresse ou l'ingéniosité qui se déploie en fonction d'un but régi par la règle du jeu. Soumise à la règle implacable de l'algorithmique, c'est plutôt au *ludus* qu'il faut associer le jeu interactif dans sa dimension logicielle. Selon Wolf et Perron (2003), l'algorithme constitue le protocole ou l'ensemble des procédures qui contrôlent les éléments d'une interface (éléments graphiques ou sonores, procédures et comportements qui régissent l'interaction avec le joueur). Il se subdivise en 4 tâches principales liées à la représentation, aux réponses (*responses*), aux règles et à l'aléatoire qui composent un jeu. Cette terminologie s'apparente aux quatre propriétés relevées par Murray (1997) : les environnements numériques sont procéduraux, participatifs (interactifs), spatiaux et encyclopédiques (immersifs). Pour sa part, Manovich (2001) identifie les propriétés procédurales et interactives avec l'algorithmique alors que les propriétés spatiales et encyclopédiques coïncident avec la notion d'espace navigable et de base de données. Selon Manovich, les jeux vidéos ne suivent pas une logique de base de données, mais plutôt une logique guidée par l'algorithme. Pour atteindre le but du jeu, le joueur doit traverser un espace régi par une logique algorithmique. L'interface graphique et logicielle configure la métaphore spatiale.

Si le tissu logique de la quête s'enroule au rouet ordonné de l'algorithmique, l'enchaînement causal d'une série de buts par le biais de la mise en intrigue manifeste une autre dimension du *ludus* : son pouvoir de brider l'insouciance légère et désordonnée de la *paidia*. En effet, l'activité du joueur dans l'espace navigationnel du jeu comporte des traits constitutifs de la *paidia*. La flânerie esthétique dans une image-interface luxuriante comme celle de la série *Myst* ou des œuvres de Benoit Sokal, le plaisir ludique de se glisser dans la peau d'un personnage, d'adopter un rôle ou de se travestir manifestent cette conduite ludique où domine l'instinct de jeu sous

l'emprise d'un désir de liberté. En disciplinant la *paidia* pour la contraindre à un contexte diégétique spécifique, le *ludus* se manifeste par la mise en intrigue et forge les instruments algorithmiques qui contraignent les dérives de l'errance.

Les règles sont inséparables du jeu sitôt que celui-ci acquiert ce que j'appellerai une existence institutionnelle [...]. Ce sont elles qui le transforment en instrument de culture fécond et décisif. Mais il reste qu'à la source du jeu réside une liberté première, besoin de détente et tout ensemble distraction et fantaisie. Cette liberté en est le moteur indispensable et elle demeure à l'origine de ses formes les plus complexes et les plus strictement organisées. Pareille puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, que je nomme *paidia*, se conjugue avec le goût de la difficulté gratuite, que je propose d'appeler *ludus*, pour aboutir aux différents jeux auxquels une vertu civilisatrice peut être attribué sans exagération. Ils illustrent en effet les valeurs morales et intellectuelles d'une culture (Caillois, 1967, p.75).

Si on peut analyser le jeu en fonction de sa règle, Caillois rappelle en revanche que toute une catégorie de jeux ne comporte pas de règles en tant que telles. C'est le cas, en particulier, des jeux de rôle qui reposent sur la feintise et le faire-semblant. Ils se situent dans l'horizon de la *paidia*.

Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirais qu'ici la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction [...]. Au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation arbitraire que définit d'autres jeux (1967, p. 40-41).

On verra au cours du prochain chapitre que la *paidia* prédomine dans d'autres corpus de la fiction hypermédiatique. Ceux-ci supposent l'exploration libre d'un univers ludique sans qu'il ne soit régi par les règles contraignantes d'une quête.

L'œuvre de Peter Greenaway exemplifie cette attitude ludique de l'artiste pénétrée d'un regard ironique. Si, comme le suggère Huizinga, l'une des fonctions du jeu est de chercher à établir un ordre dans le chaos du monde, on verra comment l'attitude ludique préside à la construction des théâtres de mémoire de la Renaissance ou à l'imaginaire baroque d'un Greenaway à travers les labyrinthes de la pensée encyclopédique. On verra alors comment les liens étroits entre jeu et culture permettent de s'éloigner des genres stéréotypés de la fiction hypermédiatique pour en imaginer plutôt les formes prospectives. Mais d'abord, nous nous pencherons d'un peu plus près sur les jeux interactifs de quête dont le paradigme est *Myst*.

### 3.2. Le jeu interactif de quête et la construction de la signification

La présente section tentera de cerner comment s'opère la construction de la signification dans le jeu interactif à tendance narrative. Elle prendra appui sur une approche sémiotique issue des théories de la lecture/spectature et informée des sciences cognitives. L'analyse se centrera sur le rôle du joueur dans le monde fictionnel et l'espace ludique. La série paradigmatique *Myst* en exemplifiera la problématique.

Le jeu interactif suppose un dispositif spatial qui entoure le joueur de manière immersive et participative. Le joueur bascule au cœur de la *fabula* et devient le ressort principal du *sjuzet*. Son parcours s'effectue dans un espace métaphorique, que ce soit une ville, un espace architectural ou une série d'îles reliées. Il déjoue ainsi l'un des pièges de l'hyperfiction textuelle : l'une des faiblesses ergonomiques de la fiction hypermédiatique de première génération était de ne pas avoir pris suffisamment en compte les caractéristiques spatiales du médium, ce qui conduisait à l'errance à travers des labyrinthes inextricables dont l'internaute tentait vainement de

s'échapper. Nous avons analysé précédemment les impasses auxquelles ont conduit une telle approche. Nous avons également établi que dans l'hyperfiction textuelle ou dans les encyclopédies fictionnelles, les formes spatiales de la narrativité s'éloignent de la mise en intrigue téléologique, qui bâtit la tension dramatique de manière pyramidale. De ce fait, elles placent le récit en situation de risque. Afin de réconcilier la spatialité des interfaces hypermédiatiques avec la temporalité narrative, il s'agira maintenant d'examiner de plus près les stratégies empruntées par un autre corpus de la fiction interactive. Faut-il renoncer définitivement à la mise en intrigue téléologique pour organiser la fiction hypermédiatique? L'analyse du jeu interactif de quête nous permettra d'amorcer une réponse en montrant qu'au contraire, le jeu des finalités structure les errances et contribue à bâtir un univers cohérent autour des notions d'intentionnalité, de but et de quête. Le *ludus* s'associe à la mise en intrigue pour discipliner la *paidia* en la bridant, mais il ne l'abolit pas.

### 3.2.1. Le rôle actantiel du joueur et la construction de la signification

D'un strict point de vue sémantique, la série *Myst* constitue un exemple paradigmatique de récit normatif. Le monde fictionnel qui s'en dégage repose sur les archétypes et les oppositions actantielles. Gehn, le dernier habitant d'une civilisation détruite, transmet à son fils Atrus l'art de créer des « livres de liaison », sorte de pratique magique aux racines ancestrales. L'écriture minutieuse qui intervient dans la fabrication de ces livres matérialise le monde imaginaire décrit par l'auteur. C'est en y pénétrant littéralement que les protagonistes se transportent au sein de tels univers, que ce soit l'île paradisiaque de *Myst* dans le contexte du premier volet de la série ou encore le monde de *Riven* dans le volet subséquent. Mais bientôt, une rivalité s'installe entre le père et le fils dans la création de ces univers; la révolte dégénère en une inimitié mortelle. Les mondes imaginés par Gehn s'avèrent instables et voués à

la destruction. Dans le premier volet, Atrus finit par piéger Gehn au sein de l'île de Myst en l'y emprisonnant. Dans les jeux subséquents, les fils d'Atrus, Sirrus et Achenar, trahissent leur père et l'enferment à leur tour. À travers les quatre volets de la série, les protagonistes voyagent de monde en monde à l'aide des livres de liaison, en tissant ainsi la trame diégétique du jeu. On voit que, contrairement aux affirmations des théoriciens « anti-narrativistes », l'univers ludique s'appuie bien sur une histoire sous-jacente et qu'une composante narrative est clairement en jeu. En empruntant une identité fictive, le joueur s'intègre à la mise en intrigue pour en constituer le rouage central. Si le joueur est appelé à agir en tant qu'actant principal, il n'abolit pas pour autant le cadre diégétique issu de la *fabula*, mais il en modifie en profondeur la manifestation expressive.

Récit de quête aux personnages souvent schématiques ou stéréotypés, le jeu interactif se prête bien à une réduction formaliste de type structuraliste. Dans chacun des volets de la série, le joueur subit des épreuves qu'il doit surmonter; il reçoit parfois l'aide d'adjuvants, il rencontre des opposants. Par exemple, au début de *Riven*, Atrus remet un livre de liaison au joueur qui devient le destinataire. Cet échange lui confère ainsi un rôle actantiel autour duquel s'organise par la suite l'univers diégétique. L'exploration des divers mondes de la série *Myst* s'appuie sur la résolution d'énigmes, qui sont autant d'obstacles à surmonter dans la réalisation de la tâche.

La structure diégétique actualise les fonctions actantielles définies par Propp dans son analyse des contes russes et reprises par Greimas. Comme dans la poétique aristotélicienne, cette approche place l'action au cœur de l'analyse narratologique. Pour des raisons méthodologiques, l'analyse structuraliste de la *fabula* réduit celle-ci à un corps dont on aurait enlevé la chair et ne peut convenir qu'à des formes archétypales du récit, comme celles des corpus étudiés par Propp, ou encore à des

formes narratives qui se basent surtout sur l'action, tel le récit d'aventures. En effet, elle isole la structure actantielle des autres dimensions fondamentales du récit sur les plans phénoménologique, affectif et perceptif. Dans le cas du jeu interactif, il n'y a souvent pas beaucoup de chair autour des personnages et il faut admettre que l'ablation n'est donc pas si douloureuse; selon une narratologie orientée vers l'histoire racontée, ses formes schématiques répondent bien au modèle actantiel. Toutefois, cette approche structuraliste ne prend pas en compte d'autres facteurs que le texte lui-même, ce qui exclut tout un pan d'analyse pourtant indispensable à la compréhension de la construction du sens. Sa perspective se borne à la sémantique du récit, soit à la compréhension de l'histoire (le narré) et non pas à sa mise en forme par un média spécifique. Or, comme nous l'avons soutenu plus tôt, la prise en compte de la relation du sujet au texte, soit du joueur à l'espace ludique, ainsi que de la médiation du monde diégétique par l'interface hypermédiatique, s'avère particulièrement cruciale pour analyser les mécanismes à l'œuvre dans le jeu interactif de quête. Une perspective fondée sur les théories de la lecture/spectature tiendra compte de ces facteurs dans l'analyse qui suivra bientôt.

Par ailleurs, dans un contexte informatique, le concept d'action prend une importance accrue : s'il modalise le monde fictionnel et l'espace ludique, il est également au cœur des mécanismes algorithmiques configurant le médium. Pour voir comment s'opère la mise en intrigue et se module la *fabula* dans un tel environnement, la prise en compte de la médialité est donc incontournable. Dans la première section de ce chapitre, nous avons exploré les notions de récit et de jeu en montrant leur étroite relation avec le concept d'action. Nous avons tenté de cerner la conduite ludique à partir de l'action performative du joueur qui détermine l'espace ludique. Sur le plan narratif, le monde de l'action se tisse autour du *muthos*, lequel réalise, selon Ricoeur, la synthèse de l'hétérogène. Dans la perspective narrative inspirée d'Herman et de Ryan (chapitre 2), nous avons insisté sur un mode spatial du

récit : celui-ci devient un monde virtuel que le sujet peuple d'entités et d'objets à partir d'un processus abductif d'inférences. Comprendre comment l'action s'intègre de manière dynamique à la spatialité nous permettra de mieux dégager la relation entre espace et narrativité dans les jeux interactifs. En effet, l'action ne se situe pas seulement au coeur du récit, mais également à la genèse de la compréhension spatiale par le sujet. Ces considérations s'avèrent indispensables pour comprendre comment se constituent les trajectoires narratives dans les environnements hypermédiatiques à dominance spatiale comme ceux du jeu interactif. C'est à travers elles qu'émergent les significations.

Les analyses du récit, élaborées dans le domaine des sciences cognitives et plus particulièrement de l'intelligence artificielle, prolongent les approches sémiotiques pour fonder un modèle actantiel qui fait appel aux notions de scripts, de plans et de buts (Schank et Abelson, 1977). Depuis les années 1970, l'approche des sciences cognitives convoque les neuro-sciences, la linguistique, la psychologie, ainsi que l'intelligence artificielle pour tenter de comprendre comment s'opèrent les processus cognitifs de construction de la signification chez l'être humain. Les analyses du récit ou du schéma narratif dans la perspective cognitiviste ont mis en évidence le rôle indispensable des schèmes mentaux dans le processus de compréhension de texte (Schank et Abelson, 1977; Gervais, 1990; Denhière et Baudet, 1992). La sémiotique a alimenté ce courant de réflexion tout en bénéficiant de ses apports, lui permettant de se renouveler. Par exemple, Eco (1985) s'est inspiré des travaux cognitivistes pour développer son propre modèle de la lecture.

Comme l'a relevé Bruner (1986), la fonction narrative est l'une des modalités les plus fondamentales selon laquelle l'humain configure son expérience du monde et du soi. Les approches cognitives (Schank et Abelson, 1977; Fayol, 1985) ont émis l'hypothèse du schéma narratif pour rendre compte de l'organisation implicite des



récits au niveau des structures mentales<sup>42</sup>; ce schéma cognitiviste s'apparente au modèle canonique des linguistes et théoriciens littéraires. Selon Fayol (1985), le schéma narratif ne découle pas des structures langagières comme les théoriciens de la grammaire des récits ont tenté de le définir. Il renvoie plutôt à une représentation cognitive pré-linguistique qui se lie de près aux mécanismes de la mémoire<sup>43</sup> ainsi qu'aux comportements finalisés intervenant dans la résolution de problèmes ou que l'on rencontre dans la vie courante. Cette structure cognitive prélangagière pourrait donc sous-tendre plusieurs modalités expressives : récit oral, scriptural ou filmique et jeu interactif. Par contre, au niveau de l'expression de surface, chaque médium est irréductible.

Selon Fayol, le schéma narratif constitue une organisation cognitive générale qui rend compte de séquences comportementales planifiées en fonction d'un but. Il régit l'acte de lecture en stimulant chez le lecteur un réseau d'attentes face à une matière narrative. Par exemple, une complication provoquerait l'attente d'une résolution selon un schéma cognitif préalable. Le lecteur perçoit les événements

---

<sup>42</sup> De 1977 à 1983, les chercheurs en psychologie cognitive conduisirent des travaux de recherche importants afin de comprendre les mécanismes à l'œuvre dans la saisie du récit par le lecteur ou l'auditeur. Ces recherches tentaient d'élaborer des modèles pour comprendre l'organisation sous-jacente du récit dans le rappel des histoires. Le concept de schéma narratif est issu de ces travaux. Selon Fayol (1985), il ne faudrait pas se hâter de conclure à la validité générale du modèle canonique issu des analyses littéraires et linguistiques : celui-ci vise davantage la structure interne du texte que le traitement effectué par le sujet psychologique dans l'acte de lecture. C'est sur ce dernier aspect que focaliseront les recherches cognitives. Pour plus de détails sur la notion de schéma narratif, voir Fayol (1985, p. 45-61).

<sup>43</sup> Les chercheurs en psychologie cognitive ont tenté d'établir des liens entre le modèle canonique du récit et la rétention par la mémoire dans des travaux orientés vers le rappel de l'histoire. Les sujets se rappellent davantage les histoires formées selon le modèle canonique, ce qui confirmerait la thèse du schéma. Pour Stein et Nezworski (Fayol, 1985, p.53), ces faits s'interprètent en fonction de la charge imposée à la mémoire de travail, qui est nécessaire pour maîtriser le flux des informations. Bordwell (1985) s'est inspiré des travaux cognitifs pour analyser le récit filmique et montrer qu'il ne s'éloigne pas si souvent de la chronologie événementielle. Les travaux cognitivistes ont démontré que la mémorisation d'histoires implique une construction active d'une représentation cognitive globale faisant appel à des processus inférentiels de la part du lecteur, auditeur ou spectateur, et non pas un simple remplissage des cases vides d'un schéma. Mais celui-ci guiderait tout de même la prise d'information.

comme étant reliés de manière causale et les comportements s'attachent à des finalités. Le schéma traite du contenu et non de la narration en tant que telle. Il s'agit du traitement descendant dirigé par concept (*concept driven*) qui opère du haut vers le bas (*top down*). Le schéma narratif décrit une structure cognitive abstraite qui se dirige par la suite vers le stimulus. Comme ce mécanisme ne suffit pas à rendre compte de tous les phénomènes, on lui associe un processus complémentaire (*data driven*) procédant à l'inverse par un traitement ascendant (*bottom up*) : celui-ci part des informations présentes dans la matière textuelle pour élaborer progressivement une représentation. Les deux modes de traitement fonctionnent en interaction continue. Selon la plupart des chercheurs en sciences cognitives, le schéma narratif constituerait un modèle normatif qui oriente la prise d'informations, la mise en mémoire, la réorganisation et le rappel<sup>44</sup>.

Nous faisons ici l'hypothèse que jeux et récits se ressemblent, dans la mesure où ils relèvent tous deux d'une structure cognitive commune les reliant à l'implication du sujet dans le monde. Cette structure cognitive gère l'action du sujet au sein d'un environnement comme sa mise en récit du monde. Les notions d'intentionnalité, de motivation, de but et de quête interviennent soit dans le contexte d'un discours temporalisé (récit littéraire et filmique), soit dans celui d'une simulation spatiale qui plonge l'acteur humain en son cœur (jeu interactif). Lorsque l'espace ludique se moule à une quête ou une enquête, comme dans le cas de *Myst*, les situations expérientielles et narratives s'appréhendent de manière analogue au réseau d'attentes, de buts et de finalités qui s'exercent dans le monde. Le jeu de quête

---

<sup>44</sup> Selon Fayol, les faits expérimentaux confirment cette hypothèse. Ces traitements s'opèreraient de manière inconsciente par le sujet. L'organisation canonique composée d'un cadre, déclencheur, réaction, but, tentative, résultat et fin aurait une validité psychologique. « On aurait donc bien affaire à une organisation cognitive relativement stéréotypée guidant l'encodage selon les modalités caractéristiques d'un traitement dirigé par concepts. Celui-ci interviendrait également lors des réorganisations en mémoire à long terme » (1985, p.60).

adopte facilement le modèle normatif du récit, dont il constitue fréquemment des exemples paradigmatiques. Les mêmes principes téléologiques issus des études sur la cognition qui gravitent autour du concept d'action ont guidé le développement des interfaces informatiques. Dans les jeux interactifs, les mécanismes du récit sont médiatisés par la logique algorithmique. Les concepteurs de logiciel se sont inspirés des travaux en psychologie cognitive et sciences du langage pour élaborer les algorithmes qui sous-tendent les interfaces informatiques, dont celles des jeux<sup>45</sup>. Le schéma narratif se transpose en langage informatique, qui régit par la suite les configurations de l'interface, soit la relation entre le joueur et l'espace ludique. Bien que ce type de formalisation logicielle puisse sembler rebutante pour établir une poésie, elle est néanmoins incontournable : le monde fictionnel doit nécessairement se traduire dans une logique implacable qui devient, littéralement, *la règle du jeu*. C'est à ce tissu logique que se greffent les notions d'intentionnalité, de condition, de causalité et de but provenant des modèles cognitifs.

Ainsi, le joueur plongé dans l'environnement ludique de *Myst* procède de façon analogue à la manière dont se construit la signification dans le monde réel. L'analyse du fonctionnement des processus mentaux selon l'approche cognitiviste montre que nous procédons à l'encodage des sensations dont nous faisons l'expérience dans le monde lorsque nous arrivons à doter ces sensations d'une structure. Selon les cognitivistes, nous n'expérimentons pas le monde réel tel qu'il est, mais nous expérimentons plutôt une version structurée du monde à travers nos représentations mentales. Selon Hogan, « we do not experience the world as it is in itself. We experience a structured version of the world. Certain details, certain properties, certain relations enter our minds while others do not. Technically, some details and

---

<sup>45</sup> Au niveau logiciel, la programmation orientée objet fait appel aux notions d'*état*, qui renvoie à une condition objective liée au monde, d'*événement* (*Event*) décrivant un changement d'état, de *comportement finalisé* et d'*action*. La logique algorithmique décrit les objets de ce monde en termes de propriétés (*Properties*) qui définissent leurs traits intensifs et modulent leur comportement. L'interface se configure de manière dynamique par l'action du joueur dans le monde ludique.

the like are encoded, while others are not » (2003, p. 11). Le joueur plongé dans l'environnement tridimensionnel recrée ainsi un analogon du monde avec lequel il interagit.

### **3.2.2. Le rôle interprétatif du joueur et l'environnement expérientiel**

Déjà, les théories de la lecture ont analysé le rôle de l'interprète au cœur du dispositif sémiotique. On sait que c'est par la médiation de la lecture/spectature qu'un texte accède à la signification. Loin d'être le réceptacle passif de l'œuvre, le lecteur/spectateur procède à un travail actif et complexe afin de produire le sens à partir du texte. Influencé par la sémiotique peircienne et par les travaux cognitivistes sur la lecture, Eco insiste sur l'importance de la notion d'interprétation afin de comprendre comment s'effectue la sémiologie. Comme il le souligne dans *Lector in Fabula* (1985), cette approche vise non pas la structure profonde du texte, comme c'est le cas dans la perspective structuraliste basée sur les programmes actantiels, mais plutôt sa surface expressive telle qu'elle se révèle dans le processus de la lecture. Elle cherche à comprendre comment le lecteur construit la signification à partir de la matière textuelle au moyen d'inférences et par la construction d'hypothèses; ce processus implique de manière irréductible ses connaissances collatérales. Les travaux d'Eco se situent dans l'approche pragmatique qui a orienté les théories de la lecture et l'esthétique de la réception. Pour Ricoeur, le dynamisme de configuration de l'œuvre achève son parcours dans la lecture. Selon lui, « sans lecteur qui l'accompagne, il n'y a point d'acte configurant à l'œuvre dans le texte ; et sans lecteur qui se l'approprie, il n'y a point de monde déployé dans le texte » (1985, p. 297).

Les théories de la lecture placent le concept d'interprétation en leur cœur. En effet, le texte est un tissu troué, qui ne dit pas tout; le dispositif textuel ne peut fonctionner qu'à partir des mécanismes actifs d'inférence que le lecteur ou le spectateur opère. Celui-ci doit constamment remplir les blancs laissés par le texte et ses interstices en procédant à des hypothèses abductives qui créent les liens dans la chaîne causale du récit. Dans le procès sémiotique, le travail interprétatif se base sur une série d'inférences lectorales ou spectatorielles qui saturent les ellipses ou les blancs laissés par le texte. Ainsi la signification n'émerge pas seulement du matériel disponible dans le texte lui-même, mais également des informations collatérales que le lecteur ou spectateur surajoute à la matière textuelle. Que l'œuvre soit scripturale, filmique, scénique ou interactive, l'interprétation du lecteur/spectateur/joueur se glisse dans les interstices textuels pour construire la sémiuse<sup>46</sup>.

Les analyses cognitivistes de la lecture ont particulièrement mis en évidence la complexité du processus de compréhension textuelle, qui est loin d'aller de soi (Denhière et Baudet, 1992). Plus proches de nous, d'autres chercheurs (Gervais, 1990, 1993; Saint-Gelais, 1994; Lefebvre, 1997; Vandendorpe, 1998) ont repris ce cadre théorique pour l'adapter à la compréhension du récit, de la représentation, de la spectature au cinéma ou de l'énigme. En orientant le rôle du spectateur dans l'espace de réflexion et de réponse qui s'instaure au contact de l'œuvre, le concept d'interaction est déjà en germe dans l'acte de lecture. De l'interprétation telle qu'elle s'opère chez ses précurseurs à l'activité manipulatrice du jeu interactif susceptible de modifier l'environnement de manière dynamique, il ne restait plus au destinataire qu'à se jeter tête baissée dans la fable. Le jeu de quête interactif vient confirmer encore davantage ce rôle-clé du joueur en faisant appel à ses compétences cognitives;

---

<sup>46</sup> Bien entendu, la question de l'interprétation ne se réduit pas à l'acte de lecture, comme nous le rappelle Ricoeur, qui l'associe également à l'herméneutique des récits. En effet, la signification émerge non seulement du rapport entre l'œuvre et le lecteur, mais également du contexte plus largement interprétatif, ou herméneutique, dans lequel le texte fait signe à son tour. Mais il s'agit d'une autre question, que nous intégrerons à l'analyse dans la deuxième partie de la thèse.

celles-ci ajoutent aux activités de compréhension et d'interprétation présentes dans tout acte de lecture/spectature celles de manipulation inhérentes à un environnement interactif. La performativité de l'acte accompli par le joueur concrétise son rôle complexe dans les fictions ludiques du cyberspace.

En étudiant le travail d'interprétation mis en œuvre par le visionnement d'un film, la réception d'un spectacle ou la lecture d'un livre, les théories de la lecture ont évacué depuis un certain temps déjà la notion du lecteur ou du spectateur passif. Le roman contemporain, en introduisant des narrateurs non dignes de confiance, avait forcé la distanciation du lecteur face à l'œuvre, en le poussant vers un processus de réflexion critique. On connaît également l'importance de ce concept chez Brecht et la réévaluation du rôle du spectateur théâtral qu'elle a entraînée. La distanciation brechtienne vise tant le comportement de l'acteur, comme nous l'avons vu plus tôt, que celui du spectateur, qui ne se laisse pas totalement submerger par la fiction. L'œuvre contemporaine requiert un nouveau type de lecteur/spectateur qui questionne, qui interroge, qui réfléchit et qui répond. Elle cherche à briser les manœuvres de l'illusion par la rupture de l'effet de réel, les procédés de distanciation parodiques ou ironiques, la déconstruction des mécanismes d'aliénation.

Cette perspective s'oppose à l'une des objections les plus importantes à l'idée d'immersion fictionnelle qu'a soulevée la critique moderniste, soit celle de l'abolition de la distance critique ou de l'exercice de la raison dans la préhension des œuvres fictionnelles. Selon Eco, « la complexité d'un texte implique une relecture et une construction non linéaire qui suppose un travail actif du lecteur » (1985). On ne peut opposer, comme certaines rhétoriques l'ont fait de manière abusive, un lecteur/spectateur passif du livre, du film ou du spectacle scénique à un joueur actif

du « texte ergodique »<sup>47</sup>. L'activité interprétative s'intègre de manière irréductible au cœur de tout dispositif fictionnel, qu'il soit interactif ou non. Si les questions de l'interprétation et de la compréhension textuelle dans les pratiques de lecture ont été bien analysées par les théoriciens des vingt dernières années, celles de la manipulation ludique dans les univers expérientiels et interactifs de la fiction hypermédiatique l'ont été beaucoup moins. Je prêterai donc une attention particulière à cette dimension dans la suite de mon analyse.

Loin d'être passif, le lecteur d'un livre procède de manière active à l'interprétation des signes qui jalonnent l'œuvre. Comme dans le cas du jeu interactif, il échafaude des hypothèses à partir du donné textuel. Cependant, il ne peut modifier le texte lui-même, qui l'entraîne dans son cours linéaire. L'activité du lecteur consiste à comparer ses prévisions et ses déductions avec les propositions de l'auteur et à ajuster ses attentes au fur et à mesure qu'il traverse l'œuvre. Selon Eco, l'activité coopérative amène le destinataire « à tirer du texte ce que le texte ne dit pas mais qu'il présuppose, promet, implique ou implicite, à remplir les espaces vides, à relier ce qu'il y a dans ce texte au reste de l'intertextualité d'où il naît et où il ira se fondre » (1985, p.5). En lisant un roman policier, le lecteur échafaude constamment des hypothèses sur l'identité de l'assassin ou les circonstances du crime, il construit sa propre interprétation à partir des données de l'univers diégétique, que la proposition de l'auteur viendra confirmer ou non; tout l'art du romancier consiste à manipuler habilement ces inférences du lecteur, à le conduire parfois sur de fausses pistes afin de tromper ses attentes. Dans le cas d'un livre, ce travail abductif se déroule de manière non linéaire en brisant le flux de la lecture, car le lecteur exerce mentalement des retours en arrière, anticipe les événements, élabore des hypothèses sur les intentions des protagonistes; en ce sens, il participe activement à la sémiologie.

---

<sup>47</sup> Je renvoie par exemple à la critique du concept de « littérature ergodique » proposé par Aarseth, qui oppose une lecture supposément triviale (celle des livres ou des films) à une lecture non-triviale.

Par contre, ce jeu d'inférences tissées par l'activité interprétative n'implique pas d'action directe de la part du lecteur dans l'œuvre, elle est purement de nature herméneutique ou sémiotique. Le lecteur ne peut d'aucune manière modifier la version proposée par l'auteur ou encore manipuler les objets du monde fictionnel.

Comment se construit la signification dans un environnement hypermédiatique comme celui de *Myst* ? Le même mécanisme sémiotique régissant l'interprétation de toute fiction est à l'œuvre. Mais de plus, le jeu interactif concrétise le rôle actif du lecteur/spectateur pressenti dans les théories de la lecture, en le faisant basculer au cœur de la fable comme actant à part entière. Du rôle d'interprète qui construit l'espace mental de la signification à partir du texte, le joueur passe à celui d'interacteur. Ce passage n'est pas anodin. Le jeu interactif crée un environnement où le sujet est désormais susceptible d'interagir avec le tissu sémiotique de manière telle qu'il peut en modifier la configuration de manière dynamique. Il devient ainsi le moteur actif qui actualise le récit par son action concrète au cœur de l'interface. Dans le jeu interactif de quête, le rôle du joueur déborde celui de l'interprète placé devant un objet littéraire ou filmique. Si le joueur met en jeu l'activité mentale nécessaire à tout procès sémiotique, il agit également de manière performative à l'intérieur de l'univers fictif pour en orienter le cours. Le joueur devient le pivot du monde fictionnel, autour duquel se construit la mise en intrigue. Par un passage du « voir » au « faire », sa participation active au procès sémiotique comme interprète se double d'un nouveau rôle, celui d'acteur performatif au sens concret du terme; en revêtant les attributs d'un personnage, il participe activement à la diégèse et à son déploiement dans l'interface informatique. L'acte performatif devient en même temps acte diégétique. Ce trait constitue la spécificité de la fiction interactive par rapport à ses prédécesseurs littéraire, filmique ou scénique.



Le monde fictionnel, tout comme l'espace ludique, sont des constructions que le sujet peuple d'entités (personnages et objets) et qu'il met constamment à jour au fur et à mesure de sa trajectoire dans l'œuvre à partir de ses inférences. Comme le suggère Ryan (2001a) pour décrire l'immersion fictionnelle dans une œuvre littéraire, le monde diégétique instaure une « réalité virtuelle » au sens métaphorique. Le mode narratif comme le mode ludique opèrent tous deux par un transport dans l'imaginaire : le lecteur, le spectateur ou le joueur se téléportent dans l'univers fictif et l'habitent en interprétant l'action des agents ou des entités de ce monde. Comme dans la nouvelle « Les ruines circulaires » de Borges, l'agent humain simule un monde de façon minutieuse, il actualise de manière active un monde possible. Dans le jeu interactif, cette construction imaginaire se double d'un parcours concret du regard et du geste à travers l'espace navigationnel de l'image-interface. En s'appuyant sur les informations collatérales issues du paratexte, la *fabula* se dévoile par et à travers l'exploration d'une métaphore spatiale. C'est par la médiation d'un monde simulé dans l'image-interface que s'opère la mise en intrigue, et non par celle d'une narration qui raconte une histoire. Autrement dit, la médiation hypermédiatique *module* une histoire plutôt que de la *raconter*. La mise en intrigue s'enroule de manière irréductible autour de l'agir performatif du joueur selon deux modalités actantielles : d'une part, par l'action concrète dans le jeu, que ce soit par l'exploration navigationnelle du monde fictionnel, la manipulation d'objets, le dialogue avec des personnages ou encore la résolution d'énigmes; d'autre part, par l'interprétation sémiotique de l'environnement, qui guide par la suite son action. Ces rôles actantiels du joueur mettent en évidence deux espaces, représentationnel et expérientiel, lesquels se superposent. Ils activent la mise en intrigue et la mise en espace métaphorique. Le monde fictionnel institue une réalité virtuelle ouverte à de multiples potentialités : il devient un espace multidimensionnel. L'espace représentationnel ancre le monde fictionnel dans la diégèse, alors que l'espace expérientiel constitue le territoire ludique où se déroule l'action performative du joueur.

Le jeu de quête, dont *Myst* est le paradigme, construit donc globalement un monde fictionnel et un espace ludique : l'interface spatiale enchâsse la narrativité ou encore la suspend dans les séquences de manipulation expérientielle ou performative, sans nécessairement dissoudre le monde fictionnel par une narrativité éclatée, comme celle des hypertextes de première génération. La notion de « monde fictionnel » ou « d'environnement diégétique » (*storyworld*) permet d'englober les dimensions expérientielle et narrative dans la mise en place d'univers fictionnels en les détachant de l'incontournable linéarité temporelle qui caractérise le flux narratif à l'état pur. Même s'ils constituent deux paradigmes ludiques différents, l'un exemplifiant le principe du vertige combiné au combat, et l'autre le simulacre, des jeux comme *Doom* et *Myst* construisent le monde fictionnel de manière similaire. C'est le degré plus ou moins grand de narrativité ou de performativité qui les distingue. Nous avons relevé plus tôt que, même dans les jeux vidéos à faible teneur narrative, lorsque les séquences narratives sont suspendues pour faire place à une situation performative, l'univers fictionnel ne se dissout pas pour autant : le joueur est toujours immergé dans le monde diégétique et les actions qu'il entreprend font partie intégrante de ce monde. Son action s'intègre au cœur de la diégèse qu'il contribue à faire évoluer. Les espaces représentationnel et expérientiel ne s'opposent pas : ils entrelacent de manière complémentaire les dimensions interprétative et performative de l'environnement ludique. La cohésion du monde fictionnel repose sur la cohérence du monde diégétique et sur la métaphore spatiale qui l'organise dans l'interface. Ainsi, on peut concevoir une cyberfiction qui intègre des séquences narratives linéaires de manière locale dans un environnement fictionnel non linéaire pour résoudre en partie l'aporie du récit interactif. Dans de tels environnements hypermédiatiques, la narrativité agit de manière locale en alternance avec les situations expérientielles.

Le rôle que le joueur adopte est donc double : d'une part, il devient l'agent principal de l'action et, donc, le moteur dynamique du récit. Sans son action concrète dans le monde ludique, celui-ci ne peut évoluer. Le récit ne peut avancer sans sa participation active. Son rôle consiste donc à actualiser par son action concrète la ligne syntagmatique du récit qui sous-tend le jeu. D'autre part, afin de comprendre l'environnement du jeu et d'agir adéquatement, le joueur active de manière dynamique le processus d'inférence qu'implique tout acte de lecture en adoptant le statut d'interprète. Pour construire la signification, il se livre à une série d'hypothèses à partir du monde fictionnel et de l'espace ludique dans lequel il est plongé. Dans la série *Myst*, par exemple, le joueur doit reconstruire progressivement, par ses hypothèses, le cadre diégétique à partir des indices qui jalonnent son parcours, et les interpréter de manière à agir concrètement dans les situations qu'il rencontre. Cette double posture place le joueur dans une attitude phénoménologique pour laquelle une approche informée de la sémiotique peircienne devient particulièrement pertinente. En effet, c'est à partir d'hypothèses abductives que le destinataire concrétise son action au sein du monde fictionnel. Dans le jeu interactif comme *Myst*, l'interprète se projette dans un univers de traces et d'indices qu'il lui appartient de déchiffrer pour construire la signification du récit, mais également pour orienter son action performative dans l'environnement spatial. En reconstituant les fragments dispersés de l'intrigue, il opère un travail mental actif et devient ainsi le moteur de la mise en intrigue.

En somme, l'univers diégétique du jeu interactif de type informatique simule une situation expérientielle. Le joueur fait agir les connaissances collatérales provenant de son vécu ainsi que de son encyclopédie culturelle pour comprendre le milieu dans lequel il est plongé. Comme dans une situation réelle, ses inférences et déductions le mènent à agir d'une manière susceptible de modifier l'environnement immersif. En effet, ses déplacements ou ses actions provoquent la reconfiguration

dynamique des données du jeu. L'action le conduit donc à interagir avec l'environnement fictionnel, en adoptant un rôle actif qui sollicite ses compétences cognitives et affectives. Le tissu sémiotique qui l'entoure stimule ses capacités à générer des hypothèses abductives en exécutant un travail inférentiel. Il fait appel à ses connaissances sémantiques, à son encyclopédie référentielle et aux données de son expérience pour le mener à l'action concrète en stimulant sa motivation à explorer le monde fictionnel. Dans le cadre d'une situation expérientielle, l'intégration du joueur dans le monde fictionnel s'opère de manière dynamique par une réponse de l'interface à ses déplacements ou à ses actes. L'interaction entre le joueur et l'entité cybernétique se joue en termes d'actions réciproques. Une structure téléologique oriente le cadre situationnel d'un univers ludique tel que celui de *Myst*. Le dispositif du jeu interactif se construit sur la base d'une trame qui tisse un entrelacs de buts, de sous-buts et de plans abductifs, à partir desquels le joueur élabore la sémiiose.

### **3.2.3. Métaphores spatiales et interfaces hypermédiatiques**

Au contraire des modes de l'errance propres à l'hyperfiction textuelle destinée à perdre le lecteur, l'environnement immersif des jeux interactifs se base la plupart du temps sur le développement d'une métaphore spatiale mettant en valeur les propriétés intrinsèques du médium. La mise en place de l'interface graphique et logicielle médiatise la relation du joueur avec l'univers fictionnel. Le monde diégétique s'incarne dans un espace navigationnel qui en favorise la saisie intuitive, la lisibilité et l'intelligibilité. La plupart des jeux de quête, d'enquête ou de mystère proposent des mondes habités qui sont des analogons du monde réel. La médiation de l'interface vise l'immersion dans un espace imaginaire que le joueur explore. Cette activité heuristique constitue l'une des modalités fondamentales de son agir

performatif. D'une manière générale, tout environnement hypermédiatique s'organise par la construction d'une interface modulant une structure de données. Il n'y a rien qui soit spatial à priori dans la configuration des bases de données informatiques. Par contre, en simulant un monde spatial à part entière par le biais d'un réseau métaphorique qui organise l'espace navigationnel, l'interface met en œuvre la stratégie ludique du simulacre. Elle matérialise un monde fictionnel en « déguisant » la modulation informatique de la base de données sous-jacente. Les métaphores spatiales où peuvent s'ancrer les formes prospectives de la cyberfiction sont inépuisables : que ce soit celle du labyrinthe, de la cité ou de la bibliothèque, elles construisent des mondes fictionnels qui sont compréhensibles de manière intuitive, en évitant la désorientation cognitive issue d'un environnement complexe dont on ne peut saisir le sens. Une métaphore spatiale bien développée, au contraire, permet la saisie intuitive de l'environnement. Même si elle n'est pas un gage final de la lisibilité et de l'intelligibilité d'un univers narratif complexe, elle en constitue certainement l'une des prémisses importantes. Au concept de mise en intrigue qui organise le monde fictionnel, il faut donc superposer les concepts de mise en espace métaphorique et de mise en énigme qui configurent l'espace ludique.

Dans la série *Myst*, le joueur effectue d'abord une trajectoire exploratoire au sein d'un environnement fictionnel. Dans le premier volet de la série, par exemple, le cadre situationnel est une île dont le joueur doit déchiffrer les énigmes. Dans *Riven*, il s'agit d'un territoire circonscrit par un groupe d'îles. L'environnement tridimensionnel repose sur une métaphore spatiale immergeant le joueur pour renforcer son implication dans l'univers fictionnel. Par une modélisation en images de synthèse, ce dispositif simule un monde. Le joueur détermine son parcours de manière active en s'orientant visuellement dans l'image, puis en choisissant une direction de déplacement. Dans les deux premiers volets de la série, soit *Myst* et *Riven*, l'espace topographique se compose de quatre plans organisés selon un angle

de 90°. Afin d'explorer le lieu, le joueur interagit avec l'image-interface. Le déplacement se fait selon l'axe latéral (droite, gauche), l'axe vertical (haut-bas), ou encore l'axe de la profondeur (devant-derrrière). Dans ce dernier cas, le joueur évolue alors par progression frontale où les plans se succèdent. Il peut également déterminer l'échelle de plans en choisissant de se rapprocher d'un élément de l'environnement, passant par exemple du plan d'ensemble à un gros plan, ou encore de s'en éloigner. Les jeux plus récents comme *Exile* ou *Revelation* développent un environnement immersif à 360°, dont le joueur active lui-même le déroulement suivant un axe circulaire. Le parcours heuristique du joueur dans la topographie du lieu s'effectue de façon non linéaire. L'environnement virtuel cherche à recréer une situation cognitive similaire à celle que rencontre un sujet humain dans un environnement réel : cet analogon du monde veut imiter, sur le plan iconique, le mode perceptif réel. Il répond à une esthétique du simulacre, devenue l'idéal représentatif de l'image de synthèse.

À la métaphore spatiale principale se greffe un réseau de sous-métaphores ou de figures, qui créent un univers cohérent. Par exemple, dans *Myst*, la métaphore du livre de liaison permet le passage entre deux mondes; elle rend diégétique l'interface. En se déguisant sous le couvert de la fiction, le livre de liaison réifie le principe même de navigation hypertextuelle, devenue partie constituante de la mécanique narrative. Dit autrement, le principe de liaison associative qui est fondamental aux environnements hypermédiatiques s'intègre au contexte diégétique comme l'un de ses rouages. D'autres figures remplissent un rôle dans la diégèse, tout en permettant de construire une interface intelligible et intuitive; elles aident le joueur à faire sens du monde fictionnel dans lequel il est plongé. Par exemple, le journal intime d'un personnage intègre de manière locale un micro-récit dans le monde fictionnel, tout en remplissant une fonction importante comme aide navigationnelle; cette figure favorise la saisie intuitive de l'interface hypermédiatique tout en s'intégrant au dispositif fictionnel. Le journal intime révèle l'espace intérieur d'un personnage,

alors que la lettre adressée au joueur renoue avec la tradition épistolaire en la remédiatisant. Mais ces sous-métaphores sont souvent le prétexte pour intégrer des indices ou des directives dans l'interface; elles visent à aider le joueur à s'orienter dans l'espace virtuel, ou encore à mener sa quête. C'est en interprétant ces indices qu'il peut par la suite accomplir ses actions performatives dans l'espace ludique. À partir du paradigme de *Myst*, plusieurs jeux interactifs insèrent le livre-objet dans un parcours pour y dissimuler à la fois des informations narratives et des aides navigationnelles. Les figures comme celles du livre, du journal ou de la carte géographique permettent d'instaurer l'intelligibilité dans l'espace hypermédiatique. La plupart du temps, ces figures déguisent une fonction d'aide navigationnelle qui s'inscrit dans la diégèse. Ainsi, une photographie abandonnée sur le banc d'un parc public dans le monde fictionnel peut devenir un ancrage indiciel destiné à la résolution d'une énigme. Dans l'adaptation interactive des *10 petits nègres* d'Agatha Christie par exemple, un journal contient des diagrammes; ces schémas sont destinés à guider le joueur dans son exploration du manoir ou dans la manipulation ludique des simulations d'appareils techniques. De même, la carte géographique insérée dans le monde fictionnel aide le joueur à faire sens du parcours spatial. À partir des métaphores spatiales, on voit comment se construit la lisibilité dans l'espace navigationnel et comment l'agir performatif se lie étroitement à un processus d'interprétation dans l'espace ludique. La question de la cognition spatiale et de la lisibilité des mondes virtuels du cyberspace sera discutée plus en détail au cours du chapitre six.

### **3.2.4. Cartes cognitives, plans virtuels et mécanismes inférentiels**

Comment s'opère le procès sémiotique qui permet au joueur de construire la signification ? Sur quels mécanismes mentaux s'appuie-t-il dans son parcours à

travers le monde fictionnel de l'île ? L'action dans l'environnement spatial est conduite dans le temps phénoménologique vécu par le joueur. Son itinéraire même dans le monde diégétique tisse la trame du récit en effectuant une sélection dans un champ virtuel. Il ne raconte pas une histoire, il la module et l'active. Dans la série *Myst*, la focalisation s'effectue à partir d'une perspective phénoménologique en adoptant le point de vue subjectif du joueur. Elle s'articule au présent, dans l'horizon d'une attente conditionnée par le principe désirant de la quête qui génère les buts à atteindre et dans l'espace d'expérience que le monde fictionnel déploie. Le jeu interactif simule la condition ontologique du sujet plongé dans un monde avec lequel il est en interaction de manière permanente et dont il cherche constamment à effectuer la sémiologie en déchiffrant les signes qui l'entourent. L'environnement ludique crée un « monde virtuel » que le joueur tente d'interpréter et avec lequel il interagit.

Comme premier mécanisme d'inférence, le joueur doit se figurer la topographie du lieu à explorer. Ce processus construit l'environnement spatial; il met en jeu les mécanismes perceptifs qui recréent une carte mentale de l'espace navigationnel. La procédure n'est pas si simple qu'elle ne paraît au premier abord : le premier contact avec l'environnement topographique du jeu est souvent déroutant. Pour arriver à se situer et progresser, le joueur doit d'abord constituer une cartographie mentale qui redouble l'espace ludique et l'organise de manière logique. Cette construction topographique part des mécanismes perceptifs, elle constitue une première forme de sémiologie. La première phase d'élaboration du sens implique donc de construire la logique topographique de l'espace navigationnel en créant une carte mentale; celle-ci correspond au plan sous-jacent à l'espace ludique et permet au joueur de se diriger dans l'environnement immersif. Il s'agit d'abord de transformer l'espace en un *lieu* jalonné de points de repères, de marques ou de signes visuels et auditifs devenus significatifs. Afin de s'orienter dans l'espace navigationnel, le



joueur élabore ainsi une *stratégie de route*. Peu à peu se construit un modèle mental qui crée une habitude de navigation et ensuite de manipulation ludique. La fréquentation de tels environnements interactifs augmente la capacité intuitive à construire l'espace à partir des données topologiques. Par ailleurs, la désorientation cognitive résultant d'un environnement que le joueur n'arrive pas à cartographier induit une frustration dans son expérience. Ce sentiment est généré par l'impression d'être perdu dans un monde incohérent dont le joueur n'arrive pas à reconstituer le sens et qui le pousse souvent à quitter un tel lieu hostile. C'est le cas de certaines interfaces de première génération, ce qui explique l'échec lectoral des hyperfictions textuelles. La question de la désorientation cognitive est l'un des problèmes fondamentaux qu'aborde l'ergonomie des interfaces. Si, malgré ses efforts, le joueur n'arrive pas à créer cette cartographie mentale du lieu, sa frustration augmente ; elle suffira parfois à lui faire pousser des ailes et, comme Icare, à chercher à s'évader le plus vite possible du labyrinthe qui l'étouffe<sup>48</sup>. Nous creuserons davantage la question de la cognition spatiale et des stratégies de route au cours du chapitre 6, en comparant la mise en trajectoire d'un espace réel et la navigation virtuelle.

Afin d'éviter cette désorientation cognitive, le joueur cherche donc à construire une cartographie mentale, non seulement du lieu où il se trouve au moyen de stratégies de routes, mais également du plan conceptuel sous-jacent au dispositif ludique. L'environnement perceptif de *Myst* sollicite en permanence les processus cognitifs du joueur qui cherche à dégager ce plan causal de manière active, à partir des traces laissées par le concepteur comme autant de marques indexicales. Dans l'étape interactive d'exploration topographique, le parcours narratif du récit est pour ainsi dire suspendu : le joueur n'est pas placé devant un narrateur « invisible », il fait plutôt partie intégrante de l'univers diégétique dont il tente de percer l'énigme. Le principe désirant de la quête motive le joueur à déchiffrer les énigmes qui jalonnent

---

<sup>48</sup> J'emprunte cette analogie à Samuel Archibald (2002).

son parcours, celui-ci active les mécanismes de résolution de problèmes. En interagissant avec le monde ludique, le joueur construit peu à peu les contours d'un monde fictionnel dont il cherche à reconstituer les fragments épars. Son agir performatif dans l'espace ludique actualise l'espace virtuel de la diégèse. À l'espace topographique se greffent des événements, des situations, des rencontres de personnages et d'événements, des objets à manipuler qui constituent les éléments hétérogènes du récit. Pour que ceux-ci deviennent significatifs, le joueur crée des relations causales entre ces éléments en activant le processus d'interprétation. Le récit se dissémine dans l'espace navigationnel sous forme d'objets à collectionner, d'indices ou d'énigmes locales à déchiffrer ou encore de tâches à accomplir. Mais la suture de l'hétérogène qui conditionne le lieu ne s'opère pas d'elle-même. C'est dans l'espace mental du joueur que s'effectue la synthèse cognitive nécessaire à la sémiologie. La situation expérientielle propre au jeu interactif et l'action interprétative s'interpénètrent de manière irréductible; ils construisent la signification sur les plans topographique (stratégie de route) et conceptuel (quête et résolution d'énigmes ou de problèmes).

Selon Eco, « générer un texte signifie mettre en œuvre une stratégie dont font partie les mouvements de l'autre » (1985, p.65). Les compétences de l'auteur ne sont pas les mêmes que celles de son lecteur. Il doit donc prévoir une entité abstraite qu'Eco appelle le « lecteur modèle » : celui-ci ne renvoie pas au lecteur réel, mais à une stratégie textuelle qui s'incorpore au tissu de l'œuvre. Ainsi,

l'auteur présuppose la compétence de son lecteur modèle et en même temps il l'institue [...]. Prévoir son lecteur modèle ne signifie pas uniquement « espérer » qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. Un texte repose donc sur une compétence mais, de plus, il contribue à la produire (1985, p. 68).

Dans le jeu interactif, le joueur participe également de la stratégie textuelle : elle se présente comme une série d'espaces vides dans lesquels se glissera le joueur réel au moment de l'actualisation du jeu. Pour Eco, si l'auteur construit un lecteur modèle qui devient partie intégrante de la stratégie textuelle, de même le lecteur crée un auteur modèle. Comme pour le lecteur modèle, celui-ci ne réfère pas à l'auteur réel du texte, mais à une stratégie textuelle induisant le lecteur à reconstituer, à partir des indices jalonnant le jeu, la stratégie de l'auteur dans sa configuration du texte. Afin que la synthèse cognitive s'effectue, le joueur doit ressentir de manière intuitive la cohérence de l'œuvre. Il doit reconstruire mentalement sa structure sous-jacente, en reconnaître les configurations et les motifs, réunir les fragments du puzzle dans un schéma mental. Pour éviter l'anthropomorphisme, nous pouvons substituer à « l'auteur modèle » la notion de plan virtuel. Il s'agit d'une configuration sous-tendant l'espace ludique que le joueur tente intuitivement de saisir en créant, en retour, une cartographie mentale au niveau topographique et de la causalité. La construction de ce plan virtuel dans l'espace mental du joueur est une condition nécessaire à l'évolution de la quête; celle-ci ne peut s'opérer d'elle-même, elle exige de manière irréductible la participation active du joueur. Le plan mental de l'univers ludique se construit donc selon deux niveaux : il s'agit, d'une part, de la structure topographique de l'environnement tridimensionnel, et, d'autre part, du schéma causal de la logique fictionnelle. Les deux niveaux s'élaborent par l'immersion expérientielle dans l'œuvre.

Lorsque le joueur intègre progressivement le modèle perceptif de l'espace topographique, se met en place la deuxième phase pragmatique de sa lecture de l'interface : il procède à l'observation de détails inscrits dans cet environnement, détails qui sollicitent son attention et peuvent se muter en indices. Il élabore une série d'inférences qui construisent progressivement la signification. En procédant par hypothèses, le joueur met en relation un tissu d'indices et de traces implantés dans

l'interface, le menant progressivement à reconstruire le plan virtuel. Il remonte ainsi le chemin des relations causales indispensables à la compréhension. Ce travail actif repose sur un processus constant d'inférences logiques réalisées à partir de l'environnement topographique et du tissu événementiel qui s'y greffe. L'interprétation sémiotique est à la base des décisions d'actions performatives qu'il entreprend par la suite. On voit se dessiner ici le lien étroit qui se crée entre l'image-interface et l'espace mental dans la fiction interactive, où se fusionnent les rôles performatif et interprétatif du joueur.

Le monde fictionnel du jeu interactif se peuple d'entités avec lesquelles le joueur peut interagir. Dans *Exile*, par exemple, troisième volet de la série, un personnage convainc le joueur de le suivre. Celui-ci doit opérer une première inférence : ce personnage le mènera probablement vers un indice lui permettant de percer le mystère de l'île. Mais le fugitif entre dans une pièce qui se referme derrière lui. Une serrure empêche le joueur d'aller plus loin. Un obstacle se dresse sur son chemin, qu'il doit contourner. En explorant l'île, il devra inférer que c'est en résolvant une énigme basée sur un dispositif d'activation lumineuse que se déclenchera l'ouverture de la porte. Afin de progresser dans l'univers ludique, le joueur procède donc à un travail abductif intense en échafaudant des hypothèses dont il peut tester les résultats dans l'espace ludique. Le joueur cherche à reconstruire un sens à partir des indices et des fragments insérés dans l'interface graphique. Une fois rassemblés, les indices épars finiront par lui livrer les clés de l'intrigue. Cet exemple est typique des mécanismes à l'œuvre dans la plupart des jeux interactifs de quête, lesquels reproduisent le modèle de la série *Myst*.

La réponse interactive de l'interface permet au joueur de vérifier ses hypothèses. Éventuellement, en cas d'échec, il peut échafauder des variantes de ses suppositions et les mettre à l'épreuve dans l'environnement ludique. La familiarité

du joueur avec ce type d'interface augmente sa compétence à déchiffrer de manière active les mécanismes sous-jacents, et donc à évoluer dans l'environnement interactif à partir du principe désirant inhérent à la quête. Le travail d'inférence nécessaire pour résoudre les énigmes ou surmonter les obstacles du jeu doit toutefois aboutir à un résultat concret favorisant l'évolution de la quête.

### **3.2.5. Aporie du récit interactif, mise en intrigue et stratégie du leurre**

Dans les jeux de quête comme *Myst*, la mise en intrigue organise donc les fragments hétérogènes de l'espace ludique dans un sens téléologique, orienté en fonction d'objectifs, de buts à atteindre, d'un mystère à découvrir, d'une énigme à déchiffrer, d'une signification à construire. La structure du jeu comporte une alternance entre des moments linéaires et des moments synchroniques centrés sur l'interaction. Les moments linéaires sont des passages narratifs obligés, fixés par l'auteur, qui font avancer le récit dans la temporalité. Ils interviennent la plupart du temps au début et à la fin du récit ou encore dans des moments-clés, par exemple à la charnière entre deux épreuves que le joueur doit surmonter ou de problèmes qu'il doit résoudre. Ces moments narratifs éclairent son action et la situent dans le monde diégétique. Ils agissent comme des « récompenses » incitant le joueur à poursuivre la quête. Cette ligne diachronique qui structure globalement le récit se brise pour introduire des moments purement synchroniques; ceux-ci mettent l'accent sur une sélection que le joueur opère parmi un champ de possibilités. Entre les îlots narratifs fixes et prédéterminés par l'auteur composant la ligne narrative primaire, s'intercalent des zones d'exploration libre et d'interaction où la navigation spatiale ainsi que la manipulation d'entités interviennent.

La plupart des jeux interactifs qui adoptent le modèle du récit de quête s'appuient donc sur un mode téléologique, soit une série de buts à atteindre suite à un manque ou à un désir. Dans un univers fictionnel tissé d'obstacles et d'épreuves à surmonter, l'action du joueur crée l'axe syntagmatique du récit. Si c'est l'auteur qui détermine les circonstances heureuses ou adverses dans lesquelles sera plongé le joueur, c'est de celui-ci que dépendront les actions nécessaires afin d'actualiser le jeu-récit et atteindre les buts posés par le programme diégétique. Les épisodes du récit ne dépendent pas d'un narrateur ou d'un méga-narrateur, mais de schèmes heuristiques mis en œuvre par l'action performative du joueur. Ici, la structure temporelle s'ouvre sur la spatialité : dans la conduite du récit, il n'y a plus de passage obligé et fixé une fois pour toutes, mais bien une constellation de routes virtuelles que le joueur actualise en activant l'une des configurations possibles du monde fictionnel. Il s'agit de concrétiser un vecteur parmi un champ de possibilités narratives ou expérientielles. En résolvant un problème, en déchiffrant une énigme, le joueur agit selon un principe de finalité à partir de systèmes de buts qui régissent l'alternance des séquences. L'atteinte du but permet alors de passer à une autre séquence. Dans les séquences basées sur la découverte, le joueur crée le montage du récit par ses actions dans l'espace ludique et par le processus de sélection qu'il exerce. En parcourant l'interface, il crée l'ordre diachronique du récit; se réalise un syntagme à partir d'une matrice multidimensionnelle.

Le jeu interactif ne constitue donc pas une forme narrative à l'état pur, mais il croise plutôt deux stratégies organisationnelles. Le mode narratif de ce type d'univers fictionnel s'accompagne d'un mode interactif/expérientiel qui modifie en profondeur les modalités expressives du récit. En effet, celui-ci s'inscrit dans le flux linéaire de la narration; c'est un mode essentiellement temporel. Selon le modèle narratologique canonique, la linéarité constitue l'un des traits les plus fondamentaux de la narrativité. Le récit s'inscrit dans le flux linéaire de l'acte narratif. Par contre,

l'environnement interactif d'un univers ludique comme *Myst* est construit sur la base de la spatialité et de la non linéarité d'un parcours topologique où vient se briser le flux narratif. L'insertion de la dimension interactive dans le récit conditionne la spécificité du jeu informatique par rapport à d'autres formes narratives. Cette particularité pose une forme d'aporie entre, d'une part, le mode linéaire et temporel de la narrativité et, d'autre part, le mode non linéaire et spatial où se situe l'interactivité. De tels mondes fictionnels opèrent dans une oscillation constante entre ces deux paramètres fondamentaux. Le conflit latent entre les deux modes narratif et interactif du jeu informatique est à l'origine de la construction très schématique des personnages que l'on retrouve dans ce type de fiction : les éléments proprement narratifs de l'environnement ne peuvent pas se développer pleinement comme ils le feraient, par exemple, dans un récit filmique, sans nuire au mode non linéaire de l'interactivité plaçant le joueur au centre du dispositif. Le développement des dimensions performatives contraint fortement celui du plan narratif : le caractère schématique des actants en découle. L'une des spécificités fondamentales du jeu interactif résulte d'une négociation perpétuelle entre les deux modes : selon les contextes du monde ludique, l'une ou l'autre dimension prédomine. La plupart du temps, la solution à ce dilemme se situe dans leur alternance.

Par exemple, dans la série *Myst*, lorsque le joueur explore l'environnement de manière interactive, aucun narrateur hétérodiégétique n'intervient. Si le joueur doit résoudre une énigme en déclenchant un mécanisme par son action directe dans l'univers ludique, le mode narratif est suspendu jusqu'à ce que l'obstacle soit surmonté. Le mode interactif et non linéaire domine alors. Toutefois, dans certaines séquences, l'intervention d'un personnage vient introduire la dimension narrative dans le contexte du jeu en parsemant le parcours d'interventions brèves et ponctuelles. Ce personnage s'adresse directement au joueur sous forme d'une narration à la deuxième personne qui simule une interaction dialogique. Cette forme

d'adresse directe au joueur, beaucoup plus rare dans le cas du récit littéraire ou filmique, devient le mode narratif dominant du jeu interactif. On voit comment la narrativité s'insère de manière locale dans le monde diégétique, par le biais de narrateurs parsemant le parcours du joueur. Ces personnages se manifestent au hasard d'une situation expérientielle, laquelle bascule alors pour devenir (pseudo)-dialogique.

Ce type d'interventions ne fait que simuler une conversation, puisque le joueur ne peut répondre au personnage. Le jeu interactif se construit sur une « stratégie du leurre », qui consiste très souvent à tricher avec le joueur pour donner l'illusion d'une réelle interaction. La liberté du joueur dans le monde ludique est en fait un leurre, car le choix de l'interacteur se situe la plupart du temps dans un ensemble préconçu par l'auteur. Dans l'environnement ludique, le joueur est en quelque sorte « en liberté surveillée ».

Le jeu interactif de quête est un genre en émergence qui évolue. Les premiers environnements de la série *Myst* sont presque dépourvus de personnages. Le joueur explore le monde fictionnel en quête d'indices dans des lieux curieusement vides de présence humaine, comme un plateau de tournage cinématographique déserté de ses acteurs : seul protagoniste, le joueur déambule au sein d'un univers solipsiste, enroulé autour de son seul point de vue. Dans *Riven*, une séquence vidéo introduit le jeu : le personnage d'Atrus tend au joueur-protagoniste un livre de liaison et le plonge alors dans un monde imaginé par Gehn. Cette séquence définit la mission du joueur autour de laquelle s'organisent ses modalités d'intervention dans le monde fictionnel. Mis à part quelques rencontres brèves de ce type, le joueur est livré à lui-même dans un environnement topographique quasi-vide de personnage. Les informations qui décrivent l'action et les motivations des personnages nous sont livrées dans le paratexte que constitue le manuel explicatif de *Riven*. Toutefois, les



personnages eux-mêmes ne se manifestent que très rarement de manière directe. En le comparant au premier volet de la série (*Myst*), le dernier épisode (*Revelation*) développe de manière significative les personnages. Ils se manifestent sous forme de séquences tournées avec des acteurs, lesquels se trouvent sur le parcours du joueur. Ces figures intradiégétiques aident le joueur à progresser dans le monde fictionnel en l'informant sur des détails liés à l'intrigue ou en lui révélant des secrets. En répondant aux lacunes d'univers narratifs trop schématiques, les concepteurs du jeu tentent ainsi d'accentuer le mode narratif par l'intervention d'acteurs dans l'environnement ludique. Le personnage revêt donc un double rôle d'agent diégétique et d'agent navigationnel. Toutefois, sur le plan narratif, la focalisation qui s'opère à partir de la perspective du joueur a tendance à réduire la diversité des points de vue potentiels sur l'univers fictionnel. En effet, dans un univers tel que *Myst*, la perspective proposée sur l'univers diégétique se limite au regard du joueur, par le biais d'une expérience phénoménologique qui tend au solipsisme. Ce trait démontre la difficulté de déployer pleinement le mode narratif dans un environnement interactif, ce que permettrait la multiplication des instances narratives ou la diversification de la focalisation du récit.

Dans le quatrième volet de la série (*Revelation*), le joueur reçoit de l'aide sous forme d'un journal; celui-ci contient des informations l'aidant à progresser dans la trame narrative ou à résoudre les énigmes. Cette aide intradiégétique varie selon le contexte, en fonction des diverses situations que rencontre le joueur au cours de son périple. Cet exemple met en évidence le double rôle actantiel du personnage dans le jeu. Il se lie à la question de l'ergonomie de l'interface, ou de l'intelligibilité navigationnelle. Comme nous l'avons dégagé au cours de notre analyse de l'hyperfiction textuelle, la fiction hypermédiatique peut difficilement faire l'économie d'une construction ergonomique de l'environnement ludique visant à la lisibilité. Dans une interface informative, l'internaute n'est pas livré à l'errance pure,

mais son parcours est balisé par diverses aides navigationnelles sous forme de cartes de navigation ou d'aides contextuelles. L'art du *design* d'interface tente d'organiser le parcours au moyen d'une stratégie globale de la tricherie : l'aide navigationnelle se déguise en s'insérant dans l'univers diégétique pour emprunter ses contours. C'est là qu'interviennent, par exemple, les figures du journal intime, des lettres ou des messages cryptés. Elles font partie intégrante de la diégèse, tout en assumant un rôle d'aide navigationnelle ou de support cognitif. Dans un jeu comme *Myst*, l'ergonomie de l'interface s'implante en mettant à l'œuvre une stratégie du leurre. Celle-ci prend la forme d'une adresse au joueur par un personnage, de messages à déchiffrer, de journaux intimes ou de cartes navigationnelles des îles qui parsèment le parcours. L'évolution de la série entre les tomes un et quatre conduit à une multiplication de telles interventions des personnages, accentuant la présence narrative dans l'environnement expérientiel. Les situations (pseudo)-dialogiques avec un personnage ou les messages constituent des instructions déguisées qui aident le joueur à orienter son parcours. Mais ces aides navigationnelles se camouflent en s'incorporant dans l'univers fictionnel. Cette stratégie met en œuvre les mécanismes de l'illusion qui contribuent au sentiment d'immersion. Loin de consacrer la liberté intégrale de l'interacteur (Landow 1992), le jeu interactif se construit d'abord à partir d'une stratégie de la tricherie; celle-ci bride la liberté du joueur en balisant minutieusement sa trajectoire. L'hyperfiction textuelle de première génération cherchait à « créer le récit » à partir d'une déambulation aveugle tissant de manière aléatoire un réseau de lexies; à l'inverse, un jeu interactif comme *Myst* repose sur une armature fictionnelle qui contraint les actions du joueur, tout en le laissant relativement libre d'explorer l'environnement spatial à sa guise.

Un tel contexte expérientiel et interactif oscille entre *ludus* et *paidia*. Le plaisir de la flânerie baudelairienne, d'une perte et d'un oubli à travers l'espace navigationnel d'un monde luxuriant n'est pas absent de *Myst*; il constitue au

contraire l'un des facteurs d'immersion et d'engagement du joueur dans le monde fictionnel. Mais il ne faut pas confondre cette errance avec une ergonomie déficiente de l'interface. Cet espace de la *paidia* propre à la flânerie se conjugue à la discipline qu'impose le *ludus*. Cette conduite ludique pose des balises à partir de la mise en intrigue et de la construction d'un espace énigmatique. Les mécanismes de la quête et de la résolution d'énigmes qui s'organisent autour de buts contraignent et orientent l'exploration libre de la *paidia*. Ils agissent comme facteurs structurants pour effectuer la suture de l'hétérogène.

En somme, cette analyse nous montre qu'il ne faut pas abandonner si rapidement le modèle aristotélicien du récit. Dans un environnement hypermédiatique qui tend vers la fragmentation, cette visée téléologique permet la réalisation d'une expérience unifiée. Une telle configuration pallie aux lacunes de l'hyperfiction textuelle en évitant le naufrage du récit. En effet, la mise en intrigue aristotélicienne intervient encore dans le jeu inspiré du récit de quête : elle fournit le cadre qui enchâsse à la fois le parcours expérientiel du joueur à travers l'exploration du lieu, la manipulation d'objets dans le monde fictionnel et la rencontre de personnages, en hiérarchisant les niveaux narratifs. Il ne suffit pas d'affirmer que c'est le parcours du joueur qui crée le récit : ce constat s'applique à tout acte de lecture. On a bien vu par l'analyse de l'hyperfiction textuelle que, sans balises, le sujet n'arrive pas à construire la signification par une simple déambulation aveugle dans une interface opaque où ses choix reposent constamment sur une décision aléatoire. Dans une telle situation, il ne sait pas où le conduisent ses choix. Dans un jeu de quête comme *Myst*, la mise en intrigue s'effectue selon des visées téléologiques pour fixer les balises nécessaires à la compréhension cognitive. Les manipulations performatives du joueur s'y subordonnent. Mais elle opère en laissant croire au joueur qu'il est le maître d'œuvre. Les zones de liberté que l'auteur consent au joueur sont en fait des situations contrôlées et planifiées minutieusement.

L'alternance entre les situations narratives et les moments interactifs contribue à résoudre la situation aporétique entre « récit » et « interactivité ». En reprenant le contrôle du jeu sous la gouverne de l'algorithmique, l'instance cybernétique fait avancer le récit de manière linéaire selon une suite prévue par l'auteur; en remettant l'action entre les mains du joueur, la narration s'interrompt momentanément pour faire place à une situation non linéaire. La richesse d'une fiction interactive se mesure donc à sa capacité d'ouvrir des brèches dans la linéarité de la conduite du récit et à multiplier les parcours potentiels dans l'environnement hypermédiatique. Le suspense s'élabore par la traversée d'un monde fictif, soit d'un réseau d'indices à déchiffrer. Dans une structure basée sur une mise en intrigue serrée, la liberté du joueur repose alors sur un « leurre consenti » qui prend l'allure d'un pacte entre lui et l'auteur. Dans la pratique de la scénarisation, l'efficacité d'un tel environnement non linéaire repose sur l'implantation crédible d'une métaphore graphique et d'une variété de situations expérientielles ou narratives qui donnent une illusion de liberté au joueur. Mais la complexité de la conception limite considérablement la capacité de l'auteur à gérer ce champ de possibles qui explose rapidement de manière exponentielle. De plus, les coûts de production exorbitants d'environnements narratifs complexes implantés dans des interfaces graphiques riches contraignent davantage leur actualisation. Afin de rentabiliser de tels projets, les maisons de production misent alors sur les recettes de scénarisation hollywoodiennes qui leur garantissent un public de masse. Ces considérations socio-économiques expliquent en partie pourquoi les formes alternatives de la fiction interactive basées sur des métaphores spatiales riches prolongeant le cinéma d'auteur tardent tant à voir le jour.

### 3.3. Potentialités narratives des jeux interactifs et incidences culturelles

Les études récentes qui se déploient autour des jeux informatiques sous le nom de ludologie ne questionnent que rarement la pertinence culturelle de leurs thématiques. Après les échecs apparents de l'hyperfiction textuelle et du cinéma interactif, la question est de savoir si on peut aller au-delà des stéréotypes que proposent ces univers fictionnels pour produire d'autres alternatives viables. Les jeux interactifs demeurent encore, la plupart du temps, prisonniers d'esthétiques hollywoodiennes qui les contraignent aux lois du marché. On peut déplorer l'envahissement des schèmes hollywoodiens dans ces nouvelles formes fictionnelles, ou encore la minceur narrative de ces dernières. En effet, on peut se demander si elles pourront croiser les formes expérimentales de la fiction selon d'autres esthétiques. Comme nous l'analyserons au cours du chapitre cinq, le danger qui découle de cette situation ne réside pas dans la porosité des frontières entre le réel et la fiction mais plutôt dans une réduction de l'imaginaire aux schémas agonistiques primaires. Toutefois, les jeux interactifs ont le potentiel d'incarner d'autres formes complexes du récit; ils peuvent devenir le support d'univers narratifs complexes qui mettent en jeu des imaginaires significatifs sur le plan de l'expérience humaine.

Le concept de monde fictionnel qui sous-tend les jeux interactifs s'inscrit dans la logique de l'immersion, en prolongeant les idéaux illusionnistes hérités du roman du XIX<sup>e</sup> siècle ou du cinéma de masse du XX<sup>e</sup> siècle. Celui d'espace ludique répond davantage à la logique prédominante de la sensibilité contemporaine, que ce soit à travers la notion de « jeux de langage » de Wittgenstein, de jeux de signe de Derrida ou encore de jeux combinatoires dans des univers textuels fragmentés comme ceux du mouvement Oulipo. Le concept de jeu nous éloigne du réalisme hérité du XIX<sup>e</sup> siècle et nous rapproche de la littérature postmoderne, par exemple des œuvres

d'Italo Calvino, de Georges Perec (*La Vie mode d'emploi*), de Milorad Pavic ou encore de l'univers fictionnel de Borges. Ces œuvres multiplient les mondes labyrinthiques ou les mises en abyme, les effets de distanciation et de réflexivité.

En s'éloignant des conceptions élitistes qui signent la modernité esthétique, la cyberculture adopte globalement une attitude ludique. Le jeu interactif brise la frontière entre les publics; il ouvre un champ d'expérimentation qui ne repose pas nécessairement sur les mouvements d'avant-garde artistique mais sur la culture populaire, laquelle constitue son milieu d'émergence. De l'hyperfiction textuelle au jeu interactif, la notion de jeu traverse donc les pôles extrêmes de la sensibilité contemporaine, oscillant entre gravité et légèreté. Elle déploie des formes fictionnelles originales entre l'illusion mimétique et la réflexivité des jeux de langage. Dans les replis de la postmodernité, entre les esthétiques de la transparence et de l'hypermédialité (Bolter et Grusin, 1999), elle bascule plutôt du côté de l'opacité du signe qui rend visible la construction de la fiction en exposant le médium lui-même. Les interfaces des jeux oscillent entre les deux tendances à la transparence et à l'hypermédialité énoncés par Bolter et Grusin. Si ces environnements visent la plupart du temps l'immersion au sein d'un monde fictionnel, ils affichent le caractère ludique qui les inscrit également dans l'autre tendance esthétique.

Il s'agit de ne pas rejeter les formes postmodernes de la littérature qui se sont d'abord glissées dans les esthétiques de l'hyperfiction textuelle, en prétextant l'échec des tentatives de première génération. Autrement dit, la conjonction entre esthétiques littéraires issues de la postmodernité et celles du jeu interactif, soit la rencontre entre un art élitaire et les formes populaires de la cyberfiction demeure l'une des voies prospectives intéressantes de la fiction hypermédiatique. Il faudra voir si elle ne peut pas se jouer dans la rencontre entre le récit, le jeu et l'encyclopédie, en revitalisant les

imaginaires du secret au sein de nouveaux palais de mémoire. Les mécanismes subversifs à l'œuvre dans l'art contemporain peuvent-ils contaminer le jeu interactif en transgressant les mécanismes d'aliénation dont il se fait trop souvent le complice dans les idéologies hollywoodiennes? Si la notion de jeu est prédominante dans la littérature contemporaine, elle l'est aussi dans le champ de l'art, qui fait appel à l'ironie, à la parodie ou à la déconstruction. Ces attitudes ludiques relèvent davantage de la *paidia* que du *ludus*. On verra bientôt, dans le prochain chapitre, comment l'oeuvre de Peter Greenaway, par exemple, participe d'un imaginaire fécond et d'une ingénuité ludique propre à la *paidia*. Le principe encyclopédique traverse cette oeuvre et suggère de nouvelles formes prospectives.

Pour les théoriciens de l'hypertexte de première génération, les cyberfictions constituent en soi de nouveaux modes de la narrativité. Leurs auteurs ont exploré les formes non téléologiques du récit. Mais les hyperfictions textuelles de première génération n'ont pas pris suffisamment en compte les qualités propres au médium. Elles ont posé comme une esthétique en soi l'errance dans des labyrinthes inextricables. La désorientation cognitive qui en résulte est plutôt perçue comme une source de frustration par l'internaute : il cherchera à s'en affranchir le plus rapidement possible. Les trajectoires aveugles du sujet dans les hyperfictions suffisent-elles pour créer un récit? Il faut quelque chose de plus qu'une simple déambulation aléatoire pour assurer la force et la cohésion du récit dans un environnement hypermédiatique : celui-ci exige plutôt de l'auteur un contrôle minutieux des parcours potentiels de l'interacteur, qui tient compte de l'ergonomie des interfaces. Les rouages narratifs fondamentaux du récit normatif, mettant en jeu le principe désirant de la quête, fixent des balises pour éviter la dérive navigationnelle. Il est donc prématuré de rejeter sa fonction structurante, qui demeure compatible avec l'hypermédialité. Au contraire des modes de l'errance propres à l'hyperfiction textuelle destinés à perdre le lecteur, l'environnement immersif des

jeux interactifs se base la plupart du temps sur le développement d'une métaphore spatiale qui contextualise le monde diégétique pour en favoriser la saisie intuitive et la lisibilité. Il est souhaitable de développer un environnement lisible au moyen d'interfaces conviviales. Les métaphores spatiales permettent d'éviter la désorientation cognitive issue d'un environnement complexe dont on ne peut saisir le sens. Au concept de mise en intrigue qui organise le monde fictionnel, il faudra donc superposer le concept de mise en espace métaphorique, lequel configure l'espace ludique. Dans cet espace métaphorique, la narrativité agit de manière locale en alternance avec les situations expérientielles. En faisant une place importante aux mécanismes du récit, elle permet de baliser l'environnement pour pallier aux lacunes des modes de l'errance. En se combinant à l'intelligibilité de la métaphore spatiale dans laquelle elles s'inscrivent, les configurations narratives du récit participent d'une stratégie qui évite la désorientation cognitive et la dérive navigationnelle liées à des interfaces mal conçues. En prenant en compte l'ergonomie des interfaces, elle déjoue les pièges de l'hyperfiction textuelle pour faciliter la saisie intuitive de l'environnement hypermédiatique. Les qualités ergonomiques du jeu interactif constituent donc l'un des acquis formels permettant d'orienter la recherche vers les voies prospectives de la fiction hypermédiatique.

Toutefois, si la fiction hypertextuelle s'est abîmée dans les apories de l'errance, les formes actuelles du jeu interactif se sont piégées dans une esthétique hollywoodienne. Pour voir naître de nouvelles formes fictionnelles au sein du cyberspace, il faudra réconcilier les formes postmodernes de la littérature avec les esthétiques de la culture populaire, en détachant la question de ses incidences purement formelles.

Au cours du chapitre quatre, nous verrons comment la rencontre entre l'encyclopédie, le mode ludique, la fiction et la narrativité suggère certaines pistes



pour le devenir des fictions hypermédiatiques. Peuvent-elles se glisser dans la peau du jeu interactif, en proposant des thématiques alternatives à celles qui le dominent sur le marché actuel? La conjonction des esthétiques littéraires et cinématographiques issues de la postmodernité avec le jeu interactif demeure l'une des voies prospectives intéressantes de la cyberfiction. C'est par une exploration de quelques-uns de ses précurseurs que l'on pourra dégager des alternatives basées sur d'autres esthétiques. Le jeu interactif peut-il échapper à la minceur sémantique et aux schémas hollywoodiens du récit, en conjuguant la complexité narrative et performative, la richesse sémantique du monde fictionnel et la lisibilité navigationnelle tout en ouvrant le spectre des imaginaires? Cette question demeure ouverte. Il appartiendra aux concepteurs de nouvelle génération d'y répondre.

## **PARTIE 2**

### **DU FILMIQUE A L'HYPERMÉDIATIQUE : ARCHITECTURES FICTIONNELLES ET ESPACES VIRTUELS**

La deuxième partie de cette thèse portera sur quelques architectures fictionnelles en relation avec l'imaginaire des lieux ou la pensée encyclopédique. Une approche historicisée examinera de manière intermédiaire les précurseurs cinématographiques, scéniques et architecturaux de la fiction hypermédiatique, pour en guider l'évolution potentielle vers des formes prospectives. Nous orienterons maintenant la recherche vers les formes spatiales de la fiction hypermédiatique qui prennent en compte la pluralité des modalités d'interface entre l'humain et la machine. En convoquant les concepts de réalité virtuelle et de réalité augmentée ou mixte, nous prendrons en compte les interfaces sensorielles qui débordent l'écran de l'ordinateur pour investir des formes hybrides de plus en plus variées. Ces fictions polymodales constituent l'une des perspectives de recherche prometteuses du champ de la fiction hypermédiatique.

Cette perspective intermédiaire intègre à l'analyse les questions liées à la matérialité des œuvres et à la spécificité des médias. Les narratologies scéniques et filmiques ont mis en évidence comment la matérialité des dispositifs influence les modalités de la fiction. De même, les récentes technologies stimulent l'invention de formes inédites, comme c'est le cas du cinéma étendu ou encore des propositions

émergeant des concepts de réalité virtuelle ou augmentée. À partir de représentations spatiales s'éloignant de la mise en intrigue pyramidale ou des versions textuelles de la fiction interactive, il se dégagera d'autres modes de la narrativité que ceux issus du roman du XIX<sup>e</sup> siècle et reconduits par le cinéma hollywoodien ou le jeu interactif. Afin de cerner un objet encore en émergence et de dégager quelques voies esthétiques pouvant guider le devenir de ces nouvelles formes, cette réflexion veut prospecter un champ potentiel et pas seulement une réalité factuelle fondée sur les genres existants. Les modalités d'interfaces basées sur des approches hybrides peuvent suggérer des voies de développement intéressantes pour le devenir des espaces fictionnels investis par les technologies numériques. C'est en convoquant ces précurseurs et ces formes hybrides que nous pourrions avancer quelques réponses aux lacunes ou aux impasses des corpus existants.

Nous réitérons ici l'hypothèse que la fiction hypermédiatique ne dépend pas nécessairement de dispositifs technologiques complexes. Autrement dit, le concept préexiste à son incarnation dans le cyberspace. Les environnements hypermédiatiques actuels nous incitent à jeter un regard historique sur les diverses stratégies narratives ou figurales qui préfigurent l'hypermédialité. La question des relations entre spatialité et narrativité se pose non seulement pour les formes contemporaines de la fiction hypermédiatique, mais également pour les formes d'art à prédominance spatiale qui ont traversé l'histoire de la représentation. En effet, cette thèse associe les cyberfictions contemporaines à d'autres formes à prédominance spatiale jalonnant l'histoire de l'art et des idées. Une investigation intermédiaire du côté de ces préfigurations constitue l'une des pistes de recherche intéressantes afin de théoriser les mutations actuelles des formes fictionnelles du cyberspace.

Nous avons vu précédemment que les fictions hypermédiatiques ne constituent pas des récits à l'état pur, mais plutôt des hybridations où la narrativité se négocie

avec d'autres modes de configuration. Nous avons déjà examiné l'importance de l'espace navigationnel dans la configuration des jeux interactifs, qui se construisent à partir d'une métaphore spatiale. Il s'agira maintenant d'approfondir les concepts d'immersion, de simulation, de réalité virtuelle, augmentée ou mixte à partir d'autres formes médiatiques. Par ailleurs, la base de données s'associe de près au principe encyclopédique. Dans cette section, nous prolongerons l'analyse déjà entreprise au cours du deuxième chapitre sur la rencontre entre l'encyclopédie, la fiction et la narrativité. Rappelons ici que, pour Lev Manovich (2001), les formes de la base de données et de la narrativité sont des ennemis naturels. Dans la deuxième partie de cette thèse, nous explorerons les concepts d'espace navigationnel et de base de données, lesquels sous-tendent la configuration des fictions hypermédiatiques. Notre approche historicisée visera à en dégager quelques racines conceptuelles et modalités d'expression.

Le chapitre 4 investiguera d'un point de vue historique les rencontres entre l'encyclopédie et la fiction opérées dans les arts de la mémoire, entre les cathédrales médiévales et les théâtres encyclopédiques de la Renaissance. Puis, en nous penchant sur l'œuvre de Peter Greenaway, nous ouvrirons le champ de recherche vers la rencontre entre le jeu, la narrativité et le principe encyclopédique. Le chapitre 5 abordera la question des espaces navigationnels en interrogeant les concepts d'immersion, de présence, de simulation et de réalité virtuelle. Le chapitre 6 portera sur la relation du sujet à la spatialité; il abordera la cognition spatiale liée aux espaces expérientiels et représentationnels. Nous introduirons la question de la corporalité dans l'analyse, puis nous entreprendrons une étude des mondes virtuels du cyberspace ainsi que des cybrides. Ces derniers environnements architecturaux font appel aux notions de réalités augmentée et mixte.

### La « nouveauté » des nouveaux médias

L'analyse des nouveaux médias repose sur deux attitudes théoriques distinctes. La première met l'accent sur la nouveauté des technologies actuelles, qui fonderait des phénomènes totalement inédits ainsi qu'un champ épistémologique radicalement différent. Cette posture détache l'analyse des nouveaux médias de tout contexte antérieur. Elle ne prend pas en compte les prédécesseurs de ces nouvelles formes ou encore leur contexte d'émergence. Selon Aarseth (1995, 1997) par exemple, il est risqué d'examiner la cyberfiction selon des catégories ou des perspectives théoriques qui découlent d'anciens médias. Son approche formaliste isole l'analyse de considérations sociologiques, historiques ou culturelles<sup>49</sup>. Pour Hansen (2004), le statut ontologique de l'image numérique repose sur sa fluidité matérielle totale et constitue une rupture radicale avec les anciennes formes. L'esthétique des nouveaux médias doit donc se détacher de l'histoire de l'art ou des études médiatiques pour proposer un nouveau champ qui lui est propre.

La seconde attitude théorique fonde l'analyse sur une prise en compte de l'historicité de ces phénomènes et en relativise l'émergence. Beau, Dubois et Leblanc (1998) analysent les incidences des nouvelles technologies dans un cadre cinématographique. Ils s'opposent résolument à une approche basée sur le critère de la « nouveauté ». Selon ces auteurs, les discours sur les nouveaux médias sont victimes d'amnésie. Pour les positions apologétiques issues des théoriciens qui sont aussi des praticiens des médias numériques (Couchot, 2003; Quéau, 1986) comme pour les positions catastrophistes (Baudrillard, 1981; Virilio, 1988), la nouveauté des supports détermine le discours. Mais ces approches cachent souvent de très

---

<sup>49</sup> La position d'Aarseth est contradictoire, car tout en rejetant les approches littéraires dans l'analyse des cybertextes, il suppose que ceux-ci ne dépendent pas nécessairement de technologies complexes. Selon lui, certaines œuvres littéraires sur support imprimé manifestent davantage de traits « ergodiques » que les œuvres hypertextuelles, et à l'inverse, ces dernières sont parfois très linéaires.

anciennes problématiques sur le plan esthétique. Elles ne tiennent pas suffisamment compte de l'historicité du phénomène qu'elles tentent de saisir.

Le cyberspace ne se contente pas de générer des dispositifs technologiques qui le modulent rétroactivement, il engendre également un réseau de concepts qui influencent la manière actuelle de penser les pratiques artistiques contemporaines et suscite des discours culturels qui les déterminent partiellement. C'est le cas des concepts d'immersion ou d'interactivité. Les formes fictionnelles issues de ce contexte d'émergence en sont tributaires. Toutefois, une évolution de l'environnement technique ne constitue pas nécessairement une « rupture épistémologique » sur le plan du savoir ou encore une révolution sur le plan culturel. Tout « nouveau » dispositif technique se situe dans une époque donnée et il est porteur d'innovations potentielles; par contre, c'est sa capacité à convoquer une dimension esthétique qui le consacrera ou non comme forme d'art.

Même si l'évolution des dispositifs techniques contribue à moduler nos représentations du monde, elle ne constitue pas en soi un tournant esthétique majeur, qui détermine un autre plan d'analyse. Si l'on considère l'ensemble d'un milieu culturel et social, les anciennes et les nouvelles formes se côtoient et s'influencent mutuellement ; ces dernières ne constituent pas nécessairement le modèle culturel ou esthétique dominant. Il existe à cet égard un décalage entre les discours théoriques sur les pratiques artistiques et la perception du public ou les habitudes de réception. Nous contestons également une logique évolutive qui voudrait reconduire, dans le domaine esthétique, la notion de progrès issu du projet des Lumières. Ainsi, certaines « évolutions techniques » pourraient aussi constituer des régressions sur le plan esthétique. On ne peut situer la question des dispositifs technologiques dans le champ artistique de manière purement instrumentale par la mise à jour de leurs potentialités sans interroger du même souffle les modes de représentation qu'elles induisent, ainsi

que leurs éventuels effets pervers par le masquage de certaines dimensions esthétiques qu'elles peuvent voiler.

De nouvelles modalités de la fiction se déploient dans l'espace hypermédiatique en se greffant à une continuité historique qu'elles remédient. Sans nier l'importance des dispositifs technologiques dans cet ensemble, leur émergence témoigne de la sensibilité globale d'une époque; tout en se rattachant à des racines historiques dans les domaines de l'histoire de l'art et de la littérature, leurs concepts perfusent l'ensemble des pratiques artistiques contemporaines. La question du réalisme par exemple est fondamentale à l'étude des nouveaux médias mais déborde de loin ce cadre. La fiction hypermédiatique ne surgit pas d'un vacuum idéologique et n'est pas non plus entièrement déterminée par les dispositifs technologiques dans lesquels elle s'incarne. Issue d'une constellation de concepts, elle prolonge plutôt des tendances philosophiques et esthétiques qui traversent l'histoire de l'art, tant dans le champ artistique que littéraire. Les nouvelles formes fictionnelles issues du cyberspace plongent donc leur racine au sein d'œuvres et de pratiques narratives ou artistiques qu'elles remédient.

Selon Lev Manovich (2001), le cinéma est l'un des plus importants médias du siècle dernier. Il constitue la matrice dominante du développement des objets médiatiques et joue donc un rôle fondamental dans la configuration des nouveaux médias. S'il est la forme culturelle clé du XX<sup>e</sup> siècle, les mondes virtuels immersifs et interactifs sont appelés à le remplacer au XXI<sup>e</sup> siècle. Manovich base son analyse sur une corrélation entre les anciens et les nouveaux médias dans une perspective qui prend en compte la continuité historique, tout en mettant en évidence les spécificités propres aux nouveaux médias. Son approche intègre à la fois les bases historiques du phénomène et ses particularités, bien qu'elle se teinte des utopies rhétoriques entourant l'émergence des nouveaux médias. Pour Manovich, « cent ans après la

naissance du cinéma, les manières cinématographiques de voir le monde, de structurer le temps, de raconter une histoire, de lier une expérience à une autre sont devenues des moyens de base par lesquels les usagers de l'ordinateur accèdent et interagissent avec l'ensemble des données culturelles » (2001, p.78-79). Il situe son analyse en prenant appui sur une approche comparative avec le cinéma. Le scénario typique pour un cinéma du XXI<sup>e</sup> siècle met en scène l'utilisateur représenté par un avatar. Celui-ci existe littéralement dans l'espace narratif constitué par une imagerie numérique 3D de type photoréaliste. Hansen (2004) critique cette position car, selon lui, en voulant associer les nouveaux médias au cinéma, Manovich élude leur spécificité dont l'esthétique est en rupture radicale avec l'histoire de l'art. La posture de Hansen est typique de plusieurs théoriciens des nouveaux médias. Rappelons que nous situons l'analyse des médias numériques dans une problématique fictionnelle et narratologique. Il ne s'agit pas d'explorer de manière exhaustive toutes les potentialités artistiques des nouveaux dispositifs technologiques, mais bien de voir comment ils peuvent matérialiser des œuvres fictionnelles.



## CHAPITRE IV

### DE *L'ARS MEMORIA* AU CYBERESPACE : SYSTÈMES DE LIEUX ET FICTIONS ENCYCLOPÉDIQUES

Ce chapitre explore quelques préfigurations de l'hypermédialité mettant en oeuvre les principes associatif et narratif à partir de l'imaginaire des lieux et de la pensée encyclopédique. L'intermédialité situe la réflexion sur les dispositifs médiatiques contemporains dans une perspective historicisée, en les associant à des formes plus anciennes. De *Ars memoria* au cyberspace, les systèmes de lieux et d'images constituent des mondes fictionnels et des espaces ludiques reliant l'imaginaire à un champ culturel propre. Cette approche dessine une problématique du lieu organisé comme système de mémoire. Ainsi, les liens féconds tissés entre les arts de la mémoire artificielle, la pensée encyclopédique et les espaces architecturaux éclairent d'autres manières d'envisager la temporalité narrative dans son rapport à l'espace. De même, le principe d'associativité sur lequel repose l'hypermédialité du cyberspace existait bien avant l'émergence des technologies numériques.

Au cours de la section 4.1., on verra que dans les arts de la mémoire issus de la rhétorique antique, les réseaux imaginaires de la figure se conjuguent avec les dimensions temporelles de la narrativité. La construction d'un espace narratif s'inscrit dans une topographie où mémoire et visualisation mentale se conjuguent

pour créer des trajectoires au sein de *loci* imaginaires. *L'ars memoria* a donné naissance à des systèmes de lieux et d'images qui se sont matérialisés dans l'art et l'architecture, par exemple dans la cathédrale médiévale, ou encore dans les théâtres encyclopédiques de la Renaissance, en préfigurant les fictions hypermédiatiques contemporaines. C'est également dans une autre source des arts de la mémoire issue du lullisme qu'a pris racine le principe encyclopédique.

Dans la section 4.2., on verra comment plusieurs œuvres de Peter Greenaway activent la tension entre la pensée encyclopédique, le mode associatif et la narrativité dans un esprit ludique. Cette analyse pourra suggérer des pistes afin de tracer le chemin des formes prospectives de la fiction hypermédiatique.

#### **4.1. Systèmes de lieux, principe associatif et stratégies narratives**

Corollaire de la spatialité inhérente aux environnements hypermédiatiques, le principe associatif qui se dégage du cyberspace déploie ses collections infinies de matières sémiotiques dans un espace en expansion. Si, selon Christian Metz, le cinéma avait dès sa naissance la narrativité chevillée au corps, c'est plutôt la métaphore de l'encyclopédie qui colle au cyberspace. En effet, au début du siècle dernier, c'est en s'institutionnalisant que le cinématographe a pris la forme du récit narratif, lequel émerge de la succession temporelle irréductible au déroulement linéaire de la pellicule filmique<sup>50</sup>. Par contre, l'organisation spatiale non linéaire se présentant sous forme de base de données est plus naturelle aux environnements

---

<sup>50</sup> Cette affirmation, proche de la conception de Metz, est à nuancer. C'est en s'institutionnalisant que le cinéma devient irréductiblement narratif. On verra un peu plus loin dans ce chapitre comment le cinéma de Peter Greenaway œuvre dans la tension entre narrativité et figuralité. Par ailleurs, le cinéma des attractions d'Eisenstein procède d'une dynamique qui n'est pas nécessairement narrative, mais fait appel au mode figural.

hypermédiatiques que celle du récit aristotélicien orienté de manière téléologique. Les principes narratif et associatif constituent deux modes d'organisation fondamentaux de la mémoire, qui définissent deux rapports à la spatialité et à la temporalité. Alors que le mode narratif s'inscrit dans le flux linéaire de la temporalité, le mode associatif construit des réseaux figuraux et convoque la pensée encyclopédique. Il organise l'espace par ramifications labyrinthiques : s'il appelle la notion de trajectoire, c'est pour la multiplier ou engendrer sa prolifération. Le mode associatif nous conduit à une conception fractale de l'espace narratif. Chaque élément de la collection d'objets devient le point nodal d'une pluralité d'embranchements possibles, c'est-à-dire le pivot d'un espace virtuel selon la logique de la contiguïté ou de l'enchâssement. Les métaphores spatiales qui se conjuguent avec la temporalité ne sont plus celles de la ligne, ou encore le modèle pyramidal du récit orienté vers le nœud de l'intrigue, mais plutôt celles du réseau, du labyrinthe, du rhizome ou du palimpseste. La notion d'hypermédialité renvoie non seulement à son inscription technologique dans les médias numériques, mais également à un mode de configuration réseautique qui sémiotise l'espace.

Comment penser la temporalité narrative dans un espace environnemental? Pour cela, il faut quitter le modèle normatif du récit scriptural qui se manifeste dans une séquence linéaire et découle de la fiction littéraire, pour aborder plutôt une narrativité diffuse, dispersée dans l'espace. Au sein des interfaces hypermédiatiques de type architectural, la spatialité ne constitue pas seulement un cadre référentiel où se situe l'action, mais *une modalité fondamentale d'organisation cognitive et de constitution narrative dans la matérialité*. L'espace devient un environnement actif : il génère la narrativité, tout en l'enchâssant, et s'adapte aux situations agentives.

L'espace expérientiel des fictions hypermédiatiques instaure une temporalité radiale, qui se déploie à partir du temps présent. Comme Ricoeur l'a analysé, le

temps phénoménologique n'est pas le temps de l'instant mesurable selon une conception aristotélicienne ou physicienne mais celui du vécu humain, lequel se distend vers le passé dans le souvenir ou la mémoire et vers le futur dans l'attente. Cette temporalité spatialisée s'étend à partir d'un point nodal, le présent, d'où se ramifient de manière réseautique les multiples temporalités. Le passé (le souvenir, la mémoire) et le futur (l'attente) ne peuvent être vécus de manière expérientielle autrement que par la médiation du présent. En incarnant les caractéristiques spatiales de la temporalité phénoménologique, les interfaces médiatisent espaces matériels et imaginaires. La fiction émerge de ce lacis complexe que je définis comme « espace hypermédiatique » : il ne s'agit pas seulement d'un dispositif matériel aux multiples configurations possibles, mais aussi d'un espace sémiotique élaborant des figures associatives et des parcours narratifs. De l'*ars memoria* au cyberspace, cet espace hypermédiatique est conçu comme un système de lieux matériels ou imaginaires.

#### 4.1.1. Précurseurs de l'hypermédialité : machines de mémoire

La relation entre le mode associatif de la mémoire et la circulation réseautique de l'imaginaire humain dans un espace architectural n'est pas nouvelle : elle plonge ses racines dans la tradition rhétorique qui utilisait des représentations spatiales afin d'édifier la mémoire. Dans le rapport sémiotique entre l'espace réel et imaginaire, la tradition des arts de la mémoire<sup>51</sup>, la pensée encyclopédique et la construction

---

<sup>51</sup> Simonide de Céos (556-468 av.J.-C.), réputé le père de l'*ars memoria*, appartient à la période présocratique. Selon la célèbre anecdote relatée par Cicéron dans *De oratore*, le toit d'un édifice s'est effondré alors que le mécène de Simonide donnait un banquet, tuant du coup les convives assemblés. Le poète identifia alors les corps sous les décombres en indiquant de mémoire l'endroit occupé par chacun des invités. Ce fut l'événement inaugural des arts de mémoire.

d'architectures fictionnelles entretiennent une relation étroite. Elles reposent sur un principe d'hypermédialité.

La mnémotechnique de l'*ars memoria*, issue de la rhétorique antique, consistait à imprimer dans la mémoire une série de lieux (*loci*) qui, la plupart du temps, étaient de type architectural. Selon Quintilien, tel que rapporté par Yates,

Pour former une série de lieux dans la mémoire, il faut, dit-il, se rappeler un bâtiment, aussi spacieux et varié que possible avec l'Atrium, la salle de séjour, les chambres à coucher, les salons, sans omettre les statues et les autres ornements qui décorent les pièces. Les images qui doivent rappeler le discours – comme exemple, on peut, dit Quintilien, utiliser une ancre ou une arme - sont alors placés en imagination dans les lieux qui ont été mémorisés dans le bâtiment. Cela fait, dès qu'il s'agit de raviver la mémoire des faits, on parcourt tous ces lieux tour à tour et on demande à leur gardien ce qu'on y a déposé (1975, p.15).

L'ordre du discours est déterminé par la succession des lieux dans l'édifice imaginaire que parcourt l'orateur. Ce qu'on désigne alors du terme de « mémoire artificielle » se fonde sur les lieux et les images. Selon l'*Ad Herennium*, traité anonyme sur l'*ars memoria* qui a assuré sa transmission de l'Antiquité à la Renaissance, l'art de la mémoire s'édifie sur le plan d'un bâtiment familial : l'orateur place les images dans les recoins des chambres ou des pièces afin de se rappeler les matériaux de son discours. En constituant une écriture intérieure, la mémoire retient facilement un *locus* comme une colonnade ou un arc architectural.

Il faut se rappeler l'importance de la mémoire dans une société qui ne reposait pas sur l'imprimé. Les écrits cicéroniens qui fondèrent la tradition rhétorique de l'*Ars memoria* distinguent la mémoire naturelle et artificielle, dans le contexte de l'oralité prévalente dans l'Antiquité. L'*Ad Herennium* mentionne qu'« il y a deux mémoires,

la première naturelle, la seconde artificielle. La mémoire naturelle est celle que comporte notre esprit et est née en même temps que la pensée; la mémoire artificielle est celle que renforcent une sorte d'induction et les règles d'une méthode » (cité dans Rossi, 1993, p.28). Dans ce système de lieux, les images sont les signes ou les simulacres de ce qu'on désire se rappeler. L'*ars memoria* met en œuvre la pensée créatrice, elle active l'imaginaire figural qui se construit autour des lieux architecturaux.

Selon l'*Ad Herennium*, la mnémotechnique peut se baser sur des lieux fictifs et non uniquement sur des lieux réels. Dans les *loci*, le traité antique recommande de créer des images actives, soit des images conçues comme des agents dynamiques (*imagines agente*). Il s'agit d'aider la mémoire en recherchant des images saisissantes ou inhabituelles qui stimulent l'émotion par leur beauté comme par leur hideur ou leur grossièreté. Les images de mémoire s'organisent souvent autour d'une action dramatique par une mise en scène frappante<sup>52</sup>, laquelle implique des personnages humains ainsi que des accessoires. Par exemple, le traité recommande d'imaginer un médecin tenant à la main des testicules de bélier, qui offre une coupe à un malade. Ces figures impressionnent la mémoire pour y adhérer avec force. En élaborant de telles figures, l'orateur juridique ne répète pas un discours appris d'avance, mais compose mentalement une scène quasi narrative afin de se remémorer les principaux points d'une affaire. Il ne se rappelle pas du discours en tant que tel, mais cherche plutôt à créer de fortes images associées à une cause juridique, en stimulant la pensée associative ou analogique. L'*ars memoria* n'est pas un art de la répétition, mais bien un art de l'invention activant un objet de pensée.

---

<sup>52</sup> Ce principe agit également au fondement de la poétique aristotélicienne, selon laquelle les actions hors du commun (comme dans la tragédie) où les héros plus grands que nature (l'épopée) étaient dignes du récit. Les actes monstrueux ou de grande violence avaient pour avantage d'être retenus plus facilement en mémoire.

La conception contemporaine d'une mémoire artificielle qui fonctionne de manière dynamique ou encore d'une image-interface se lie à une tradition remontant à la théorie de la connaissance aristotélicienne. En effet, Aristote connaissait la mémoire artificielle, issue de l'*ars memoria*, qu'il évoque dans deux traités, le *De anima* ainsi que le *De memoria et reminiscentia*. Par l'intermédiaire d'Albert le Grand et de son disciple St Thomas d'Aquin, le *De memoria* devient au Moyen Age l'une des principales sources des écrits sur l'art de la mémoire, qui croise alors la souche cicéronienne<sup>53</sup>. Selon la théorie de la connaissance d'Aristote, l'âme ne pense jamais sans une image mentale, laquelle est nécessaire au fonctionnement de la mémoire (*De Anima*, 432a, 17). L'imagination agit comme une interface entre les perceptions sensorielles et la pensée conceptuelle pour créer des images mentales, matériaux sur lesquels travaille l'intellect; elle est donc une force médiatrice. Les contenus de la mémoire sensitive sont de nature corporelle. Si toute connaissance découle d'impressions sensorielles, la pensée s'édifie sur le matériau traité par l'imagination. Pour Aristote, la formation de l'image mentale se fait selon un mouvement comparable à celui qui imprime un sceau sur de la cire, elle ressemble à une écriture. Ainsi, les images mentales de la mémoire introduisent la temporalité car elles ne dérivent pas de la perception immédiate dans la présence, mais de représentations du passé. Dans sa théorie de la connaissance, Aristote distingue la mémoire et le souvenir. La réminiscence émerge d'un effort intentionnel pour retrouver dans la mémoire une connaissance ou une sensation préalable à partir de deux principes : l'association (par ressemblance, différence ou contiguïté) et l'ordre. Afin d'illustrer ces deux principes, Aristote réfère aux lieux et aux images de la mémoire artificielle. Ainsi, le souvenir se déclenche en partant de n'importe quel point d'une série. Dans la mémoire artificielle, on peut partir de n'importe quel *locus* et les parcourir dans n'importe quelle direction.

---

<sup>53</sup> Cette lecture d'Aristote s'élabore grâce à Albert le Grand et à son élève St-Thomas d'Aquin dans la *Summa theologiae*, l'un des écrits principaux du Moyen Age. Aristote développe sa théorie de la mémoire et du souvenir dans le *De Anima* qui devient une théorie de la connaissance.

L'art de la mémoire repose donc sur deux composantes : les *Loci* qui organisent l'ordre des images, et les *Imagines agentes*, figures associatives qui reposent sur la connectivité. Ces deux mécanismes principaux préfigurent l'espace hypermédiatique contemporain. Qu'elle agisse sur le plan matériel ou symbolique, la représentation fixe de l'image-interface se présente comme une charpente architectonique plutôt qu'un moment figé dans la continuité cinétique. Elle se charge d'un potentiel narratif concrétisé de manière dynamique par l'action de l'agent. Deux principes agissent dans les environnements hypermédiatiques : celui de la figure (mode associatif et hypertextuel) et celui de la narrativité (parcours, trajectoires). La machine cognitive qu'active l'*ars memoria* constitue un mode hypermédiatique avant la lettre.

La tradition rhétorique de l'*ars memoria* basée sur les lieux architecturaux renaît à partir du XII<sup>e</sup> siècle, où la scolastique d'Albert le Grand et de Thomas d'Aquin l'assimile au dogme chrétien. Pour la culture médiévale, Aristote fournit la justification philosophique de la mémoire artificielle. Elle s'intègre aux univers symboliques et aux courants mystiques qui prévalent alors. Dans l'imaginaire médiéval, le trope de l'architecture est récurrent. Selon Albert le Grand, l'église constitue le meilleur type d'édifice pour former des lieux de mémoire. Au contraire des rhétoriciens antiques qui admettaient les lieux fictifs, il recommande de n'utiliser que des bâtiments réels comme point de départ à la mémoire artificielle. Les lieux qui agissent sur la mémoire sont corporels (*Loca corporalia*). Fidèles à la théorie de la connaissance d'origine aristotélicienne, ils se situent dans la région imaginaire agissant à partir des impressions sensorielles et non pas dans l'intellect. Pour Albert le Grand, la mémoire recueille non seulement la forme des images, mais également leurs *intentiones* afin de créer des symboles corporels. Selon Frances Yates,



(...) L'image de mémoire gagne en puissance. Une image destinée à rappeler la forme d'un loup contiendra aussi l'*intentio* que le loup est un animal dangereux, qu'il est sage de fuir; au niveau animal de la mémoire, l'image mentale que se forme un agneau d'un loup contient cette *intentio*. Et au niveau de la mémoire supérieure d'un être rationnel, cela voudra dire qu'une image choisie, mettons, pour se rappeler la vertu de Justice contiendra l'*intentio* de chercher à acquérir cette vertu (1975, p.77).

Comme le remarque Mary Carruthers (2002), la mémoire médiévale met en action une machinerie mentale qui englobe l'émotion et l'imagination; sa signification renvoie à la construction de la pensée. En termes contemporains, la mémoire spatialisante est dotée d'une fonction cognitive, trait fondamental de l'esprit humain. Il s'agit de fabriquer des images à partir de représentations mentales, ce qui met en évidence le rôle actif de l'image dans la pensée. La mémoire fondée sur les lieux n'est pas un pur réceptacle des souvenirs, mais bien un processus dynamique qui édifie une bibliothèque mentale tout au long d'une vie. Ainsi, les usages inventifs de la *memoria* la transforment en une véritable machine à penser, une *machina memorialis*. Pour Isidore de Séville, une *machina* désigne ce qui permet de soulever, de construire : engins de levage, meule, roue actionnée par l'eau d'un moulin. Par l'emploi du terme *machina*, la pensée s'associe à la construction d'un édifice, dont les matériaux résident dans les structures mémorisées de l'esprit. Selon la métaphore architecturale qu'ils portent, ces espaces sont des réseaux associatifs faits de fragments; mais ils sont aussi des lieux à parcourir. Le travail de la mémoire s'assimile à l'idée de voyage, de trajectoire. Figure et narrativité se conjuguent dans la mémoire spatialisée. Ce système cognitif devient une machine sémiotique faite de réseaux associatifs complexes et de trajets.

Le terme latin d'*inventio* est à l'origine de deux termes modernes : l'invention, qui signifie création de nouveauté, et l'inventaire, qui renvoie au stockage d'information, au principe de la collection. Ce dernier terme suppose l'émergence d'un ordre, d'une organisation. Inventer renvoie au réseau sémantique de trouver,

concevoir, découvrir, imaginer, innover. Inventorier signifie : dénombrer des éléments et par extension, classer, recenser, cataloguer. Dans la pensée médiévale, l'invention suppose l'existence d'un inventaire, soit d'un réservoir de la mémoire dans lequel on puise. Ainsi, toute pensée créatrice repose sur une spatialité qui localise l'information dans les réseaux de la mémoire pour la rendre accessible. La mémoire localisante dotée d'une fonction cognitive se recompose de manière dynamique dans l'espace mental et constitue ainsi un espace virtuel.

L'*inventio* médiévale inaugure la recherche de l'ordre, de la classification, qui donnera naissance, dès la Renaissance et jusqu'à l'âge des Lumières, à l'Encyclopédie. Par extension, elle préfigure donc les mémoires artificielles sous forme de bases de données, lesquelles sous-tendent les espaces hypermédiatiques contemporains. En effet, les environnements informatisés relèvent d'un principe dynamique qui module l'information en se conjuguant à l'image-interface. On voit que le principe associatif de l'hypermédialité repose d'abord sur un processus de l'esprit, avant de s'incarner dans un dispositif technologique.

De même, l'image-interface du cyberspace se base sur l'interconnexion d'un réseau nodal et institue une circulation hypertextuelle à partir de chacun de ses nœuds : elle inaugure un système de lieux qui matérialise l'espace symbolique dans un contexte informatique. Au sein des nouvelles mémoires artificielles, les *Loci* organisent l'ordre des images en les linéarisant à travers des parcours alors que les *images agentes* ou images dynamiques déploient leurs figures associatives qui reposent sur la connectivité. La pensée associative ou analogique permet de tisser le pont entre les arts de la mémoire anciens et les environnements hypermédiatiques contemporains. Si la cathédrale constitue une première réification des arts de la mémoire en fondant les encyclopédies de pierre, les systèmes informatiques en génèrent les formes contemporaines.

La figure et la narrativité construisent l'espace sémiotique de deux manières. La figure agit dans l'espace endo-narratif. Alors que la narrativité introduit dans l'espace la notion de parcours ou de trajectoire en rappelant celle qui informe la phénoménologie de la lecture, la figure organise les fictions hypermédiatiques par un mode associatif. L'environnement hypermédiatique basé sur un support technologique opère de manière analogue à l'espace mental dans sa saisie imaginaire des labyrinthes rhétoriques. Comme je le développerai au cours du chapitre 6, la notion de points d'ancrage ou de repères topologiques rappelle les théories contemporaines de la cognition spatiale. L'espace de la signification active un réseau figural qui multiplie les associations de manière étoilée plutôt que par un déroulement linéaire. Ce modèle réseautique de l'espace fictionnel suggère plusieurs manières d'organiser les trajectoires mnémoniques. La circulation hypermédiatique tisse un réseau associatif, tout en intégrant des trajectoires et des figures quasi-narratives. La pensée spatiale incarnée dans l'image-interface réconcilie le principe encyclopédique et la narrativité.

Dans sa traversée médiévale, la mémoire artificielle se transforme pour passer d'une mnémotechnique à un système de représentation figuratif qui se matérialise en retour dans l'art et l'architecture. D'image interne qu'active la pensée, elle devient représentation externe. Au XII<sup>e</sup> siècle, les *picturae* encyclopédiques intégrées à l'architecture des cathédrales se multiplient. Par exemple, la cathédrale de Chartres incorpore dans sa façade ouest une véritable encyclopédie sculpturale. Le porche menant au sanctuaire de la cathédrale de Sainte-Madeleine de Vézelay est ornée de chapiteaux historiés dont la conception découle de l'*ars memoria* (Carruthers, 2002, p. 280). Ainsi, à partir de sa rencontre avec la scolastique médiévale, l'art de la mémoire donne naissance à une prolifération de systèmes de lieux et d'images. Des fictions encyclopédiques inscrites dans les fresques, les sculptures ou les vitraux des cathédrales médiévales jusqu'aux théâtres du monde de la Renaissance, un réseau

figural engendre l'espace symbolique selon un mode associatif propre à l'hypermédialité, conçue alors comme un mode de circulation dynamique dans l'espace culturel. Certes, la *memoria* construit un objet de pensée pour l'individu, mais elle édifie également un système social. Si le travail de la mémoire définit un espace privé, dans l'intimité de la pensée individuelle, il engendre aussi un espace collectif, d'où le terme de *lieux communs*.

Dans la mémoire artificielle, l'architecture de la cathédrale constitue une assise privilégiée permettant d'élaborer un système virtuel de lieux imaginaires où prennent place les figures. À l'inverse, ces représentations mentales s'extériorisent dans les œuvres d'art pour fonder des réseaux iconiques intégrés aux bâtiments réels. Afin de fixer dans la mémoire le dogme chrétien, les créations architecturales réifient le processus de construction mentale en inscrivant les réseaux narratifs et figuraux dans la matérialité<sup>54</sup>. Le livre ou la cathédrale deviennent des machines à fabriquer des symboles sociaux, ce sont des instruments qui construisent l'espace culturel. La rhétorique antique s'estompe et fait place aux origines surnaturelles dans le grand récit chrétien : les lieux de mémoire se fictionnalisent. Sans la *persuasio*, Lucifer n'aurait pas pu convaincre les anges de se joindre à lui dans sa chute. L'espace architectural des cathédrales se superpose aux espaces littéraires comme ceux de la *Divine Comédie* de Dante : un jeu d'intertextualité tisse un lacis fictionnel où l'espace est sémiotisé. Le travail du scribe et celui du maçon mettent en oeuvre une fabrique de la pensée où littérature et architecture s'interpellent. Dans l'interprétation scolastique de la mémoire artificielle, le Paradis, le Purgatoire et l'Enfer deviennent des systèmes de lieux et d'images. Les vertus et les vices s'incarnent pour devenir signes mnémoniques. Les figures frappantes de l'imaginaire médiéval incitent à se souvenir des régions célestes et infernales. Les Gourmands, les Avars, les

---

<sup>54</sup> Pour des exemples intéressants d'œuvres d'art du XIV<sup>e</sup> siècle qui constituent des systèmes de mémoire, voir Arasse (2004).

Paresseux, les Coléreux, les Vicieux ou les Luxurieux rappellent les lieux de l'Enfer marqués par de fortes inscriptions. Désormais, afin de les fixer dans la mémoire, on peint sur les vitraux et les fresques des églises les figures de la foi, les récits du salut et de la damnation, les méandres qui mènent au ciel par les vertus et à l'enfer par les vices. Les images belles ou répugnantes visent à stimuler l'émotion afin de mieux imprimer la mémoire. Le grotesque ou l'absurde marquent les figures de l'Envie, de la Folie ou de l'Inconstance. Les règles médiévales admettent le fabuleux et le merveilleux destinés à exciter l'imagination et à marquer la mémoire par la création de figures et de métaphores saisissantes. Albert le Grand avalise l'usage des métaphores poétiques et des fables qui mettent en scène les dieux païens en raison de leur force évocatrice. Selon Frances Yates, la mémoire artificielle aurait été un intermédiaire de la survivance des images païennes à l'époque médiévale (p.113).

Les vastes palais de la mémoire s'incarnent dans la matérialité de la pierre en inversant le processus mental qui les construit par les procédés de l'*Ars memoria* : ils érigent des fictions encyclopédiques. On voit comment se met en place la boucle rétroactive entre les plans matériels et imaginaires dans les lieux de mémoire. Le récit circule de manière intertextuelle entre les représentations visuelles des cathédrales et les œuvres littéraires comme la *Divine Comédie* de Dante : une synesthésie s'opère entre littérature et architecture. Pour construire la sémiose, le lecteur médiéval traverse ces espaces hétérogènes en les juxtaposant. La mémoire médiévale entrelace lieux réels et virtuels, elle échafaude le récit chrétien par la médiation de la cathédrale ou du livre<sup>55</sup>. Cet *espace augmenté*<sup>56</sup> associe le visible et l'invisible. L'hypermédialité désigne alors cette conjonction de supports médiatiques

---

<sup>55</sup> À bien des égards, la cathédrale est un livre ouvert et le livre médiéval, avec ses enluminures et ses lettres imagées, est un objet multimédia.

<sup>56</sup> La notion d'espace augmenté est rendue saillante par l'analyse du champ des nouveaux médias. Je la développerai davantage dans ce contexte au cours du chapitre 6. Pour le moment, il s'agit de montrer comment les constructions architecturales de l'époque médiévale instruites par l'*ars memoria* en constituent une préfiguration.

qui engendre des réseaux de circulations. D'une part, la narrativité investit l'espace architectural par les trajectoires du sujet en son sein ou par le biais du grand récit qui le déborde. D'autre part, cet espace symbolique s'édifie dans la matérialité. Ainsi, dans les jeux entre espaces réel et imaginaire, la cathédrale médiévale, véritable encyclopédie de pierre, devient un précurseur de la fiction hypermédiatique sous sa forme contemporaine.

L'extériorisation des images mentales dans l'architecture des cathédrales stimule en retour le travail de l'esprit contemplatif. Pour le moine, il s'agit de créer un temple intérieur favorable à la méditation. Les plans des monastères naissent des visions de leurs fondateurs, images mentales qui ordonnent leurs chantiers de réalisation. Par exemple, l'abbaye du Mont St-Michel provient de trois visions d'Aubert, évêque d'Avranches, expérience mystique qu'il relie à l'Épître aux Hébreux. L'image mentale, imprégnée de symbolisme religieux, est un modèle qui ordonne la construction de l'édifice réel. L'agrandissement de l'église de Cluny se fonde sur la vision d'Ézéchiel, laquelle renvoie à l'édification de la nouvelle Jérusalem. On imagine la Cité céleste. Par le fourmillement de détails figuraux, certaines *picturas*, qui servent de départ à l'édification mentale, ont une portée encyclopédique. Comme le remarque Mary Carruthers, le plan de construction monastique lui-même devient une machine de méditation rappelant l'usage des mandalas dans la tradition bouddhiste (2002, p.287). Le terme de *Templum* évoque tant ce plan que le temple spirituel édifié dans l'esprit du moine, par un jeu de renvoi entre la matérialité architecturale et la construction mentale. Le plan architectural, lui-même produit d'une vision, devient une *image-interface*, support de la contemplation. Schéma d'invention dynamique plutôt que représentation statique, ce plan comporte une route que suit l'esprit dans son parcours méditatif. Tout comme la carte géographique, il induit à la fois une circulation narrative et un processus dynamique de création (*inventio*). Ainsi, le regard mental déambule dans le bâtiment

fictif, il circule de manière active à l'intérieur du plan et met en œuvre *la memoria*. La méditation suit le modèle d'une suite de chambres à explorer au sein de lieux.

Les lieux réels ont le pouvoir de catalyser les visions internes des moines. L'église devient une *machina* pour la pensée, elle induit un mouvement actif de l'esprit, lequel enclenche la mémoire et l'émotion. Certes, le parcours est intérieur, mais l'ensemble architectural composé de plusieurs églises et du monastère suppose des itinéraires qui mobilisent le corps dans l'espace physique. Les processions liturgiques des moines les conduisent d'un bâtiment à l'autre, doublant les étapes d'un périple intérieur. L'affect agit comme la force motrice du parcours, qui se situe sur un plan tant matériel que spirituel. La trajectoire s'oriente en fonction du *skopos*, cible de la méditation; elle représente le voyage de l'âme vers la Cité céleste. Ces processions de chœurs mettent en mouvement l'esprit, le corps et l'affect. Les représentations sculpturales ou picturales qui jalonnent le parcours physique ont pour fonction de stimuler l'émotion et de convoquer le souvenir. Les figures de démons ou de cadavres servent d'amorce à ce travail de l'esprit, en suscitant la crainte. Véritable parcours émotionnel, l'esprit traverse plusieurs états, de la peur engendrée par l'angoisse de la mort jusqu'à la joie de la Cité céleste célébrée par la figure christique. Ces lieux de mémoire ne peuvent se concevoir sans les processions qui supposent la mobilité du corps habité d'affects. Elles induisent la narrativité dans l'espace architectural. La trajectoire dans le lieu physique dévoile peu à peu le récit chrétien; elle se double d'un parcours sémiotique où s'activent l'âme et l'esprit. L'église et le monastère agissent comme des machines de la pensée. Les figures qui jalonnent le parcours, insérées dans les sculptures ou les vitraux, servent de point de départ à l'*inventio*. De même, au cours des pèlerinages à Jérusalem, le parcours physique dans la ville réelle vise à construire une topographie intérieure. Cette dernière sert par la suite d'assise à la mémoire. À partir de cette représentation intériorisée, le pèlerin élabore un itinéraire mental dans lequel il place les figures.



Les fresques et les vitraux des cathédrales déploient l'encyclopédie médiévale de la connaissance à travers une série de figures qui incarnent les vastes palais intérieurs de la mémoire. Le cloître des monastères constitue un autre lieu mnémonique de type architectural. Des scènes narratives ornent les chapiteaux, supports au travail de la mémoire. Selon Mary Carruthers, ce lieu représente une forme encyclopédique qui sert à l'organisation du savoir médiéval ainsi qu'à son inventaire. En particulier, le jardin des cloîtres devient un lieu d'ancrage mémoriel où se rangent les souvenirs provenant des livres (2002, p. 340). Au XIII<sup>e</sup> siècle, le chanoine de la cathédrale d'Amiens décrit une bibliothèque imaginaire qui s'organise selon la métaphore d'un jardin. Cette construction fictive crée un lieu de mémoire servant à structurer les souvenirs provenant des lectures. *Machina memorialis*, le dispositif active le travail de l'esprit; il implique la recherche d'un ordre qui vise à inventorier et à classifier le savoir. Les catégories des arts libéraux s'inscrivent dans un jardin de livres. Ici encore, la circulation dans un lieu physique induit un espace mental; en retour, le jeu de la métaphore oriente la conception de l'espace matériel. Entre espace matériel et virtuel, la bibliothèque imaginaire, lieu de mémoire, instaure une interface hypermédiatique.

La temporalité dans l'architecture conditionne ses rapports avec la narrativité. Comme dans les processions liturgiques des moines médiévaux, un bâtiment ou un édifice ne se perçoit pas dans sa globalité, mais se saisit plutôt à travers un parcours linéaire qui reconstitue la forme dans la mémoire, tout comme l'acte de lecture dans un texte scriptural. L'espace architectural appelle la motricité corporelle, qui trace une trajectoire temporelle dans l'édifice ou encore dans la cité, d'où émerge la narrativité. Le sujet éprouve l'espace de manière expérientielle par sa traversée phénoménologique (séquentielle) à travers les dédales urbains ou les enfilades de corridors et de chambres à l'intérieur des bâtiments, en y associant ses réseaux mémoriels. Selon Steiner,



The conception of a narrative as a procession through the rooms of a building has a long and impressive currency. The word *Stanza*, of course, means « room ». And one might see in the building the contrast between the spatial and temporal arts themselves. A building is as spatial as anything one can imagine, with its floor plan and facades each present to us in a single moment of perception. At the same time, its perception involves temporality, since one cannot see all of its tridimensionality in one moment. The experience of walking through a building, of being a participant in it rather than an external observer, is a temporal progression from stopping place to stopping place, these ordered by structures significantly called « passages » and hall-« ways » (2004, p.170).

On voit comment la notion de trajectoire inscrit la narrativité au cœur de la spatialité. Selon la stratégie de parcours, l'espace environnemental ne se saisit pas d'un seul regard, mais se traverse en étant parcouru; l'acte de navigation instaure une temporalité qui le narrativise. Tout comme un parcours de lecture dans un espace scriptural ou pictural, la sémiologie se construit alors par l'accumulation des vues successives dans l'espace mental; le parcours se virtualise en s'intriquant à l'imaginaire du sujet, à ses mémoires affectives ou à ses savoirs.

Une anecdote provenant de l'histoire des bibliothèques montre comment la trajectoire dans un lieu réel peut se lier de près au travail de construction sémiotique à partir de la mémoire. Dans le passage entre oralité et scripturalité, l'antique bibliothèque d'Alexandrie déployait dans sa matérialité un concept encyclopédique qui se juxtaposait à un lieu physique et à une topographie. Afin de s'orienter dans la prolifération de cet espace de connaissance où s'accumulent les savoirs, les érudits modulaient un parcours linéaire le long des *armaria* pour fixer la mémoire mentale à partir de la disposition physique des manuscrits dans les portiques. L'accumulation des manuscrits au sein de la bibliothèque alexandrine sollicite un travail de mémoire lié de manière irréductible à l'écrit. Perdu dans les labyrinthes de l'écriture que génère la prolifération des manuscrits, l'érudite alexandrin perpétue la tradition rhétorique de l'*ars memoria*. Malgré la constitution de catalogues comme celui du

poète Callimaque, le repérage au sein de la bibliothèque exige une familiarité avec les lieux physiques où s'entassaient les rouleaux. Vitruve rapporte que lors d'un concours de poésie institué par Ptolémée, Aristophane débusqua un plagiat grâce à sa mémoire phénoménale de la bibliothèque. En stupéfiant l'assemblée, il sortit des *armaria* une série de rouleaux qu'il compara à la récitation du poète plagiaire pour le confondre. Selon un rituel quotidien, Aristophane parcourait les rayonnages des *armaria* en suivant la trajectoire linéaire du *peripatos*. Il lisait et relisait dans l'ordre les manuscrits qui s'y trouvaient en les liant à leur disposition topographique dans la bibliothèque : il imprimait ainsi dans sa mémoire une cartographie mentale des contenus en traçant un itinéraire physique. La maîtrise intellectuelle arrimée au vertige des 500,000 rouleaux suppose donc une filiation étroite entre les traditions orales de la mémoire et les statuts de l'écrit qui modifie les conditions de la production savante et de sa transmission (Bourassa, 2005).

Livre de pierre, la cathédrale médiévale matérialise un parcours narratif qui témoigne du grand récit chrétien et déborde de son inscription matérielle. En effet, les édifices institutionnels incarnent les récits d'un milieu culturel. Dispositifs de réalité virtuelle avant la lettre, les représentations picturales de la Basilique d'Assise se répartissent dans l'espace tridimensionnel : elles racontent de manière chronologique la vie de St-François en unifiant « espace virtuel » et « réel » sous l'effet du trompe-l'œil pour élaborer un espace narratif dans lequel circule physiquement le visiteur. L'espace architectural enchâsse les représentations picturales ou sculpturales sous formes de micro-récits qui jalonnent le parcours. L'intrigue d'une vie agit comme facteur unificateur des histoires fragmentaires que racontent les représentations picturales des tableaux inscrit sur le parcours architectural.

Selon Steiner (2004), sur un mode spatial, la causalité narrative peut s'exprimer par la direction du regard établissant la séquentialité, par le mouvement de lecture de gauche à droite, par les liens métonymiques et métaphoriques qui s'instituent à partir de la figure, par une stratégie typologique ou encore par un modèle biographique comme celui de la cathédrale d'Assise. Dans son analyse de l'*Annonciation* de Giovanni di Paolo, Steiner décrit la stratégie typologique impliquée dans l'évocation de scènes connues de l'histoire de la rédemption et de la chute à travers le grand récit chrétien. Les scènes se juxtaposent en ancrant leur signification en tant qu'épisodes de la vision chrétienne de l'histoire. Ce grand récit fonde l'unité narrative de chaque tableau faisant partie de cet ensemble. Les épisodes sont donc disséminés dans l'espace et le temps, mais se rattachent à un récit commun dont ils sont une manifestation parcellaire. La disjonction spatiale ou temporelle de chaque entité n'a plus d'importance : les multiples manifestations du grand récit construisent un espace culturel auquel se réfère chacune de ses incarnations lacunaires. Le récit se remédialise à travers la représentation picturale au moyen d'une mise en espace métaphorique.

En activant le réseau sémantique intertextuel, chaque tableau de l'espace architectural exprime une phase du méta-récit dans une situation narrative figée et n'a pas besoin d'inscrire de manière explicite une séquence temporelle d'événements. Le déploiement narratif du grand récit entoure le tableau dans l'espace invisible de la représentation mentale pour le relier à l'ensemble des circulations qui créent un espace narratif commun. Par la citation intertextuelle, les tableaux renvoient les uns aux autres, selon le déploiement d'un vaste réseau figuratif dont l'unité prend racine dans le récit chrétien. La notion d'hypermédialité prend alors une toute autre dimension : elle ne fait pas seulement référence au passage d'un médium à un autre, mais également à l'enrichissement du réseau sémantique dans la circulation sémiotique au sein de l'espace public par la médiation culturelle. Celle-ci

ne s'incarne pas uniquement dans un objet culturel donné, mais se disperse plutôt dans une série de manifestations ou de médias variés pour se disséminer dans l'espace culturel. Par exemple, le récit chrétien se ramifie dans une série d'objets littéraires ou picturaux qui traversent l'espace et le temps. Ces objets accumulent leur valeur symbolique de manière anachronique dans l'espace contemporain qui les remédiatise, cette fois-ci par le jeu combiné des agents culturels (par exemple les institutions muséales ou les théâtres) et des nouvelles technologies. Selon cette approche, la fiction hypermédiatique ne se réduit pas à sa manifestation technologique contemporaine, bien que ce contexte en accentue la prolifération médiatique. Elle s'actualise par le processus sémiotique à l'échelle sociale et intersubjective. Dans l'espace hypermédiatique contemporain, les technologies numériques ont le potentiel d'amplifier ce phénomène de sémiose, elles en augmentent la portée mais, comme on le voit à travers l'analyse de ses précurseurs architecturaux, ne le constituent pas de manière originaire.

Dans l'espace contemporain, la narrativité circule d'un médium à l'autre; elle s'insère dans un réseau hypermédiatique aux ramifications tentaculaires. Ce réseau surplombe et enchâsse les récits individuels véhiculés par chaque média : l'histoire biblique, par exemple, apprise d'abord de manière orale dans les récits d'une même culture qui se transmettent d'abord dans la petite enfance, se greffe aux évocations picturales de cette même histoire, à l'apprentissage des textes ou à ses représentations cinématographiques. La construction sémiotique transcende les médias individuels. Les récits qu'on raconte aux jeunes enfants témoignent de la prégnance de l'oralité dans nos cultures, qui est loin de disparaître sous l'omniprésence des réseaux informatiques contemporains, mais forme plutôt sa couche sous-jacente. La circulation médiatique de la narrativité se transmet donc d'abord par le récit oral, pour ensuite alimenter les réseaux fluviaux de la sémiose au sein d'une même culture, amalgamés dans l'espace anachronique du monde

contemporain. Chaque représentation médiatique ouvre un espace sémiotique où convergent ces fleuves narratifs.

Le cyberspace prolonge cet espace sémiotique. Il se conçoit comme un espace hybride entre le monde matériel et virtuel, soit comme une *réalité augmentée* ou encore une *réalité mixte*. Ces espaces virtuels ne créent pas des zones désincarnées, ils deviennent plutôt des lieux d'émergence ou de circulation des phénomènes culturels. La dimension architecturale de l'espace hypermédiatique crée un milieu enchâssant ou un réseau figural qui se ramifie à l'infini. La circulation du sens dans l'espace public s'opère par un processus intersubjectif qui lie la notion de récit de manière inextricable à celle de culture. La fiction hypermédiatique prend donc racine, sur un plan symbolique, dans les couches narratives qui s'accumulent au milieu d'une culture donnée. Cette sédimentation produit l'identité narrative d'une collectivité : l'espace architectural en constitue l'une des surfaces d'inscription.

Pour Mark Rakatansky, il n'y a pas d'architecture muette. Tous les édifices racontent des histoires : l'architecture est imprégnée de narrativité car elle se constitue dans un champ irréductible de discours et d'économie qui y inscrit un tissu de mentalités, de pratiques sociales et de traits culturels à travers l'expression du *zeitgeist*. Les dimensions temporelles les plus significatives de l'architecture ne se résolvent pas par l'expérience physique du trajet dans l'espace matériel, mais plutôt par la temporalité des pratiques institutionnelles et des références culturelles inscrites dans l'espace architectural.

The way in which human subjects are constituted and managed in institutional space may provide one of the more productive themes for a narrative architecture [...]. Architecture, according to Georges Bataille, is the expression of the very soul of society, but it is only the very soul of society that which has the authority to command and prohibit, that is expressed in architectural

compositions properly speaking. Thus great monuments are erected like dikes, opposing the logic and majesty of authority against all disturbing elements : it is in the form of cathedral or palace that Church or State speaks to the multitude and imposes silence upon them (1988, p. 203-209).

Rakatansky associe les grands monuments au canon classique des Grands Livres en vertu de leur devoir de mémoire. Ceux-ci répètent les modèles institutionnels sans examen critique et s'abîment dans la répétition. Les institutions dont émanent les récits du pouvoir constituent les sites principaux du travail idéologique : la temporalité s'inscrit soit dans la matérialité architecturale, soit dans le discours narratif qu'elle suscite ou dont elle est issue. Dans son témoignage temporel, la ruine architecturale devient en même temps la ruine des grands récits qui la fonde. Tout comme les récits, les institutions et les idéologies sont des constructions qui n'expriment pas de valeurs universelles ou intemporelles : elles sont plutôt des assemblages artificiels qui émergent de circonstances historiques appelées à se transformer.

#### **4.1.2. Des théâtres encyclopédiques du monde aux cybrides**

Une autre forme historique de l'hypermédialité se manifeste dans le foisonnement des théâtres de mémoire de la Renaissance, que l'on qualifia également de théâtres encyclopédiques. Ces palais de mémoire, issus de l'*ars memoria*, forment les premiers théâtres virtuels, préfigurant les fictions hypermédiatiques contemporaines. Selon ces traditions anciennes, le théâtre virtuel est d'abord un phénomène mental, qui s'opère sur la scène de l'esprit par les jeux de la mémoire. De même, le cyberspace propose un autre modèle du théâtre mental, réalité virtuelle qui se déroule sur une scène collective à travers un jeu d'intersubjectivité. Ces mondes parallèles de l'imaginaire sont propres à chaque culture. Les théâtres virtuels de la

Renaissance se réifient au sein de constructions scénographiques inspirées de l'architecture.

Autre système de lieux et d'images, le théâtre de mémoire de Giulio Camillo (1480-) reprend l'*ars memoria* antique en le transformant à partir de l'influence des courants hermético-cabalistiques et néoplatoniciens de la Renaissance. Il réalise ainsi une synthèse entre l'art de la mémoire cicéronien et les influences provenant de l'académie florentine de Marcile Ficin ainsi que de Pic de la Mirandole. En effet, si l'art de la mémoire se transforme à partir de l'influence aristotélicienne et de la scolastique dans sa traversée médiévale, c'est la redécouverte de Platon qui marque l'art de la Renaissance. Le théâtre de Camillo se nourrit de ces influences pour élaborer une architecture fictionnelle conçue comme une texture réseautique du savoir. Cette construction incarnée dans un lieu physique s'inspire des arts de la mémoire. Le principe architectural se conjugue avec l'encyclopédie dans un espace scénographique et préfigure de manière étonnante les fictions hypermédiatiques contemporaines reposant sur le principe de l'associativité.

Une lettre adressée à Érasme par Viglius, contemporain de Camillo, nous révèle l'apparence matérielle de ce théâtre de mémoire : celui-ci visite l'amphithéâtre mis au point par Camillo. L'ouvrage en bois n'était pas une petite maquette, mais une construction suffisamment grande pour contenir au moins deux personnes. Ce théâtre encyclopédique était rempli de petites boîtes, de tiroirs ou de coffres marqués d'images et répartis selon différents ordres. Chacune de ces boîtes était le *locus* d'une figure donnant accès à de nombreux documents écrits. Ces volumes de papier, camouflés sous les images, contenaient des discours relatifs aux topiques des images en alliant les deux sens du terme « topos » : architecture combinée du lieu et du

savoir. Pour Camillo, ce théâtre était la représentation matérielle d'un esprit ou d'une âme construite, pourvue de multiples fenêtres<sup>57</sup>.

Il prétend que tout ce que l'esprit humain peut concevoir et que nous ne pouvons pas voir de nos yeux corporels, on peut, après en avoir fait la synthèse au cours d'une méditation attentive, l'exprimer par certains signes matériels de telle sorte que le spectateur peut percevoir d'un seul coup d'œil tout ce qui, autrement, reste caché dans les profondeurs de l'esprit humain. Et c'est à cause de cette vision physique qu'il l'appelle un Théâtre (Érasme, *Epistolae*, éd P.S. Allen et autres, IX, p. 479, cité dans Yates, 1975, p. 146).

Ce théâtre de la mémoire n'est plus une mnémotechnique mais plutôt un vaste système du monde qui vise la totalité, en remédiant le principe encyclopédique sous une autre forme. La construction physique du théâtre de Camillo s'inspire de l'architecture romaine de Vitruve (*De Architectura*) et la métaphorise. Il s'agit d'un amphithéâtre composé de sept allées que Camillo transpose pour en faire un système fictionnel de lieux de mémoire empli d'images et imprégné du symbolisme hermétique de la Renaissance. La représentation cosmique de l'univers à travers les stades de la création et à partir des causes premières se compose de sept portes disposées sur sept gradins représentant les sept planètes. Ses images de base sont celles des dieux planétaires et expriment la colère de Mars, la mélancolie de Saturne ou l'amour de Vénus. En mélangeant le cabalisme, les Idées platoniciennes et les causes premières, les images de la caverne platonicienne ou du Banquet divin, Camillo cherche à lier les parties du monde dans un ordre éternel et totalitaire qui l'universalise. Dans un système sémiotique complexe où le signe prend valeur d'énigme, il vise à éveiller la mémoire par un jeu de figures. Les rapports iconiques qui émergent des figures mettent en oeuvre le principe associatif propre à l'hermétisme en empruntant à une esthétique du mystère et du secret. Par

---

<sup>57</sup> Vers 1550, on aurait perdu toute trace du théâtre de Camillo comme objet matériel mais celui-ci inspira les propriétaires de villas ou de jardins qui développèrent, dans des lieux architecturaux couverts de fresques, d'autres « théâtres métaphoriques du monde » (Yates, 1975, p. 149).



l'intermédiaire des figures, l'impact émotionnel est de première importance : il s'agit de stimuler la mémoire en ayant recours à l'émotion.

Orchestrant une vision néoplatonicienne du monde, le Théâtre de Camillo incarne l'idée d'une mémoire devenue un système organique, à l'image de la structure de l'univers. Il montre comment se remédiate un dispositif matériel comme celui de l'architecture vitruvienne; un jeu de renvois crée une analogie entre le théâtre du monde et la matérialité architecturale imprégnée de références astrologiques. On voit comment la Renaissance s'empare des systèmes de mémoire antiques pour les remédier dans ses propres systèmes de valeurs, en fonction d'une conception symbolique de l'architecture. À une époque imprégnée de philosophie occulte valorisant le secret et l'énigme, Camillo convoque dans son théâtre de bois empli d'images une mise en espace métaphorique qui en fait un palais de mémoire énigmatique. L'idéologie du secret propre à la Renaissance taille une réputation de mystère à son auteur. Seul le roi de France peut connaître le fonctionnement du théâtre. La poétique du secret domine ce système de lieux, permettant la construction d'un espace ludique proche des fictions hypermédiatiques contemporaines. On pourrait imaginer sans peine la remédiation du théâtre de Camillo, lequel informerait un espace contemporain en convoquant d'autres jeux symboliques, ceux du cyberspace.

Par exemple, on peut penser que le dispositif de Camillo, fait de boîtes imagées et de tiroirs qui cachent des documents écrits, rappelle de manière irrésistible le concept d'image-interface. Ces nouveaux espaces ludiques remédient les métaphores de la mémoire artificielle en élaborant d'autres systèmes de lieux à partir de la spatialité. En effet, l'analogie entre le théâtre de Camillo et les jeux interactifs de quête, les mondes virtuels du cyberspace, le théâtre de l'image ou les labyrinthes conceptuels d'un Peter Greenaway est saisissante. En activant un principe associatif,

ces formes préfigurent une base de données qui ordonne un système de représentation symbolique : il s'agit d'une fiction hypermédiatique avant la lettre.

En incorporant le théâtre encyclopédique dans les jeux de la mémoire artificielle contemporaine, le système de Camillo préfigure un mode du cyberspace incarné dans un *cybride*, soit un environnement spatial de réalité augmentée hybridant un espace réel et virtuel. Peter Anders a appelé *cybrides* (*cybrids*) les environnements qui conjuguent un espace réel de type scénique, muséologique ou architectural peuplé d'objets physiques ou de personnages, avec un espace virtuel généré par les technologies de réalité virtuelle ou par d'autres dispositifs informatiques (2003). Le terme de cybride est un néologisme formé à partir de « cyber » et de « hybride ». Ce type d'espace hybride explore la superposition de simulations virtuelles et d'objets physiques dans un système où s'insère à son tour le sujet humain. Selon d'autres systèmes de lieux édifiés dans l'espace public, on pourrait imaginer la remédiatisation des théâtres encyclopédiques de la Renaissance se matérialisant dans les bibliothèques, les théâtres ou les lieux de mémoire contemporains.

Les espaces de mémoire issus de l'imaginaire des lieux peuvent être à leur tour augmentés par les technologies contemporaines. En effet, on peut imaginer des itinéraires au sein de lieux réels, investis par des dispositifs technologiques qui médiatisent ces espaces. Les itinéraires dans l'espace physique des processions médiévales, les parcours de lecture à travers les signes énigmatiques inscrits dans la pierre des édifices antiques ou les théâtres encyclopédiques tissent les rapports entre lieux architecturaux et espaces imaginaires. Les technologies actuelles ajoutent une autre couche à l'espace sémiotique afin d'activer les principes associatif et narratif, déjà présents dans la rencontre entre les strates matérielles et imaginaires de l'espace architectural ou scénographique. Les nouvelles *machina memorialis* entrelacent les

espaces matériels et symboliques; elles façonnent ainsi des réalités mixtes. Les parcours dans un lieu de mémoire de type architectural ou environnemental investi par les technologies numériques, que ce soit un lieu historique ou une ville, activent d'autres machines de mémoire dont le mécanisme repose sur l'hypermédialité. Cette analyse se prolongera dans le chapitre six (section 6.3). On verra alors comment les formes prospectives de la fiction hypermédiatique peuvent tirer parti de ce dispositif sémiotique.

#### 4.1.3. De l'*ars combinatoria* aux idéogrammes dynamiques

Le concept d'hypermédialité incarné dans une mémoire artificielle prend racine à partir d'une autre souche. En suivant une direction annoncée par Derrida à travers son concept d'écriture (1967a, p. 111-142), l'hypermédialité sur support informatique réactive un mode sémiotique ancien. Elle nous renvoie aux recherches sur l'écriture et le langage inaugurés par le lullisme. En effet, l'*ars combinatoria* de Raymond Lulle<sup>58</sup> remonte à l'époque médiévale et se poursuit jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle à travers l'émergence de l'encyclopédisme, la recherche d'une langue universelle et

---

<sup>58</sup> Raymond Lulle était le contemporain de St-Thomas d'Aquin, de dix ans son cadet. Il conçut son art à l'apogée de la forme scolastique des arts de la mémoire. La dernière version de l'art lulliste, l'*Ars magna*, date de 1305-1308. Alors que la souche scolastique fut transmise surtout par les Dominicains, ce sont les Franciscains qui diffusèrent la branche lulliste. Lulle s'inspira des néoplatoniciens plutôt que d'Aristote : sa démarche diffère de la scolastique et le rapproche davantage de la Renaissance que du Moyen Age. Au moment où Lulle travaille sur son système, la Cabale se répand en Espagne. Cette mystique juive repose sur la combinatoire des lettres de l'alphabet hébreu qui forment le nom de Dieu. Dans la cabale, la combinaison des lettres hébraïques génère un nombre infini de permutations en reflétant l'être divin qui est la substance de la réalité. Les Noms divins qui fondent l'art de Lulle sont communs à trois traditions religieuses : l'islam par l'intermédiaire du soufisme, le judaïsme et le christianisme. Chez Lulle, ils représentent les racines de la réalité et se manifestent sous la figure de l'*Arbor Scientia* qui en fait un système de lieux. La mémoire devient une méthode de recherche logique pour déchiffrer les structures fondamentales de l'univers. Dans l'*Ars Magna* de Lulle, l'*Arbor Scientia* génère une forêt d'arbres qui symbolise le savoir universel. Chaque racine devenue principe de l'art est représentée par les lettres B à K. Dans *le Pendule de Foucault*, Umberto Eco parodie les sectes secrètes en s'inspirant du nom d'Abulafia, Juif contemporain de Lulle et adepte de la cabale. *Abulafia* devient le code d'accès à l'ordinateur du protagoniste.

la naissance de la science moderne. Là émerge une pensée du calcul, qui fondera par la suite les modes d'écriture basés sur les mathématiques. Dans les nouveaux systèmes de mémoire artificielle, la logique algorithmique issue de la pensée lulliste puis leibnizienne se combine à la puissance symbolique de la figure : l'hypertextualité des systèmes informatiques repose sur les algorithmes de programmation, phénomène d'écriture à part entière. La programmation informatique est issue de la manipulation symbolique développée par les logiciens et les mathématiciens comme Leibniz. Ces recherches prolifèrent aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles; elles se poursuivront jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle. Par ailleurs, en se fusionnant à la tradition rhétorique dans les mondes imaginaires de Giordano Bruno, les images dynamiques ou *Imagines Agentes* préfigurent le cinématographe comme réservoir mnémonique, le principe du montage inauguré par le cinéma ainsi que les bases de données contemporaines.

Le lullisme constitue une autre forme médiévale des arts de la mémoire qui ne provient pas de la souche cicéronienne issue de l'ancienne tradition rhétorique. L'*Ars combinatoria* de Raymond Lulle ne repose pas sur les lieux et les images, mais plutôt sur une combinatoire de signes abstraits, lettres ou symboles, lesquels réfèrent aux attributs divins. Lulle place ces signes sur des roues mobiles et dynamise ainsi la combinatoire. Il construit un système de mémoire reposant sur une logique encyclopédique, selon laquelle la mise en ordre des notions est censée correspondre à l'ordre même du monde. Les objets de connaissance que désignent les signes lullistes réfèrent directement à la réalité : ils tissent un symbolisme universel. Par le recours à un système de signes mobiles placés sur des roues tournant sur leur axe, Lulle mécanise la combinaison de notions qui, en référant aux objets du monde, manifeste les attributs divins. Ceux-ci agissent comme des archétypes ou des simulacres de la réalité : l'univers est un immense système symbolique incarnant l'être de la divinité à travers ses prédicats. Lulle imagine l'*Arbor Scientia* (Rome, 1295) : les racines des

choses correspondent aux attributs divins dans un symbolisme complexe teinté d'astrologie et de cosmologie. Il s'agit d'une forme de hiérarchisation des connaissances à travers l'édification d'un système universel visant à unifier toutes les branches du savoir. La figure lulliste de l'*Arbor Scientia* incarne le principe de hiérarchisation; elle inaugure la recherche d'une classification systémique du réel qui se poursuivra dans les travaux de Leibniz en annonçant les systèmes informatiques contemporains. Cette quête traversera le Moyen Âge et la Renaissance, puis sera reprise par Bacon et Descartes. Elle fondera alors le projet d'une philosophie première, lequel conduira à la classification encyclopédique du monde dans la nouvelle science. Sept siècles plus tard, le principe de l'*Arbor Scientia* ressurgit comme l'une des formes d'organisation des bases de données : structures logiques, les diagrammes en forme d'arbres se dynamisent pour sous-tendre les interfaces informatiques. D'une époque à l'autre, la mémoire artificielle repose sur les diagrammes, les figures et les schémas. De même, la programmation algorithmique manipule les relations logiques entre symboles. Les langages formels de l'informatique contemporaine constituent une forme d'écriture artificielle que sous-tend la logique du calcul. En dessinant un nouvel espace d'information symbolique où se déploie le jeu des signes, *un espace d'écriture* (Bolter, 1991), ils prolongent la recherche de la langue parfaite des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècle (Derrida, 1967a; Rossi, 1993; Eco, 1994).

L'idée d'une langue artificielle destinée à pallier aux imperfections des langues naturelles, d'une syntaxe universelle et d'un mécanisme conceptuel combinant les symboles de manière indépendante de son créateur émerge du lullisme. Ce courant de pensée se répandra par la suite dans toute l'Europe pour se fondre aux influences néo-platoniciennes et cabalistiques. La recherche des analogies et des signes, qui caractérise l'encyclopédisme lulliste, traverse la Renaissance et imprègne la vie

culturelle du XVI<sup>e</sup> siècle. Elle s'épanouira au siècle des Lumières et nourrira les idées de Leibniz sur la *caractéristique universelle*. Selon Rossi,

l'idée d'une logique de la mémoire, ou du moins l'idée d'une affinité substantielle entre la logique et l'art de la mémoire, est à la base de toutes les tentatives, qu'on reprendra dans la culture européenne du début du XVI<sup>e</sup> siècle jusqu'à Leibniz, d'utiliser l'héritage lulliste pour construire un *ars generalis* unifiant le savoir et un *systema mnemonicum* ou encyclopédie des sciences (1993, p. 77).

Au cours du XV<sup>e</sup> siècle, Pierre de Ravennes, un juriste italien, écrit un traité sur la mémoire artificielle. Le *Phoenix sive artificiosa memoria* (Venise, 1491) devient l'un des traités les plus répandus de la Renaissance sur le sujet. Ainsi, il contribue à propager l'*Ars memorativa* en Italie. Ce juriste voyage en Europe en constituant plus de cent mille lieux de mémoire, le plus souvent à partir de monastères ou d'églises. Pour stimuler sa faculté imaginative, il réalise même un lieu de mémoire à partir du corps d'une femme aimée, Ginevra da Pistoia. Pierre de Ravennes manifeste lui-même une mémoire phénoménale qui valide la *memoria artificialis* auprès de ses contemporains. Au XVI<sup>e</sup> siècle, ce courant de diffusion, véhiculé par les dominicains, rencontre la *logica combinatoria* de Raymond Lulle. Nicolas de Cues, Pic de la Mirandole, Cornelius Agrippa et Giordano Bruno contribuent à répandre ces idées en les amalgamant. La Renaissance multiplie les théâtres et les encyclopédies. Dans son traité *Ars reminiscendi*, Giambattista della Porta définit l'image comme « une peinture animée que nous portons dans l'imagination pour représenter ainsi un fait comme un mot » (cité dans Rossi, 1993, p.135). La résurgence du lullisme à la Renaissance converge avec la cabale, la quête des écritures artificielles et universelles, l'intérêt pour les écritures cryptiques comme les hiéroglyphes ou les idéogrammes, les idéologies du secret dont il faut rechercher la clé, ainsi qu'avec les arts de la mémoire.

La recherche de Leibniz autour du concept de langue artificielle prend racine dans les débats sur la mémoire artificielle à la Renaissance. Les traités de la mémoire comme le *Thesaurus artificiosae memoriae* du dominicain Rosseli (Venise, 1579) assimilent les gestes et les hiéroglyphes à la catégorie plus générale des signes. Au lieu de référer à des mots, les hiéroglyphes égyptiens et l'écriture chinoise renvoient directement à des notions ou à des objets du monde par l'intermédiaire d'images qui constituent des idéogrammes. Le traité de Rosseli transforme l'*ars memoria* en une encyclopédie universelle, laquelle décrit minutieusement les sphères célestes, les démons, les éléments du monde sublunaire (minéraux, végétaux, animaux) ou encore les écritures et les alphabets hébreu, arabe ou chaldéen.

Au cours du XVI<sup>e</sup> siècle, d'autres théâtres encyclopédiques suivront la trace de Camillo, comme le célèbre *Universae naturae theatrum*, du juriste et auteur politique Jean Bodin (1590). Celui-ci s'éloigne du symbolisme magico-mystique de la Renaissance pour s'approcher du ramisme et ordonne à l'intérieur de tables les éléments du monde naturel : fossiles, métaux, êtres vivants et corps célestes. Il introduit les premières classifications scientifiques identifiées à un théâtre encyclopédique qui met en jeu la mise en ordre du monde et l'émergence de la méthode scientifique. Les arts de mémoire s'assimilent progressivement aux visées encyclopédiques qui émergent et se transforment pour devenir un théâtre artificiel du monde réel.

Influencé par le traité de Pierre de Ravenne, Giordano Bruno tente une fusion entre ces courants de pensée. En suivant la trace des théâtres du monde qui ouvrent un espace encyclopédique, il infléchit l'art de la mémoire vers une méthode pour ordonner le monde. Le Nolain réalise la jonction entre les deux traditions médiévales des arts de la mémoire, soit les branches cicéronienne et lulliste. Il constitue ainsi de fantastiques labyrinthes basés sur des systèmes complexes de lieux. Dans son traité

*De imaginum signorum et idearum compositione* (1591), il institue un système de mémoire encyclopédique à partir d'une construction architecturale faite de salles et de chambres proliférantes. Bruno met en œuvre une pensée systématique, laquelle multiplie de manière vertigineuse les possibilités combinatoires et annonce la recherche d'une méthode pour ordonner le monde. Selon un processus associatif, les lieux et les images composent un système complexe visant à représenter la totalité des arts, des sciences, des intentions ou des activités humaines. Pour Bruno, les images ne constituent pas seulement une mnémotechnique : elles servent d'instruments de médiation entre l'âme humaine et l'*animus mundi*. Ici, l'image est conçue comme une interface dynamique, elle médiatise le monde. Elle traduit sur le plan de la sensibilité les rapports idéaux qui tissent la trame universelle. En prolongeant la conception platonicienne du monde, les idées s'incorporent aux formes sensibles par le biais des symboles ou des hiéroglyphes. À travers les sceaux et les figures, les logiques lulliste et scolastique se transforment et convergent dans une logique fantastique propre au Nolain pour signifier à la manière de l'écriture et de la peinture. Encore une fois, on voit ici à l'œuvre le principe de l'hypermédialité.

Pour Bruno, penser, c'est spéculer avec des images. Les roues tournantes de Lulle instrumentalisent la mémoire artificielle en la dynamisant. L'imaginaire survolté de Bruno baigne dans la symbolique hermético-cabalistique propre à la Renaissance : les images tournent sur les roues lullistes pour fonder un art cinétique des images animées. À travers la notion d'une mémoire artificielle qui engendre l'imaginaire des lieux, on pourrait se demander si Bruno n'a pas rêvé le cinématographe 300 ans avant l'invention des frères Lumières. En effet, la combinatoire de l'art lulliste, conjuguée à l'image figurative dans les palais de mémoire, préfigure le réservoir mnémonique sous forme d'archives visuelles qui s'est ouvert au XIX<sup>e</sup> siècle avec l'invention de l'image mécanique, soit d'abord la photographie puis le cinématographe.



On pourrait également considérer le système d'images dynamiques de Bruno, combiné aux roues lullistes, comme l'ancêtre éidétique des bases de données contemporaines issues d'une conception encyclopédique du monde. Dans la section 4.2.3., on verra que le principe même du montage cinématographique constitue l'une des formes de la base de données<sup>59</sup>. En manipulant des systèmes symboliques complexes, les roues mobiles de Lulle, les *imagines agentes* de l'*ars memoria* ou l'*imago mundus* de Bruno annoncent les idéogrammes dynamiques des nouvelles mémoires artificielles. Comme le théâtre de Camillo, le système de Bruno constitue une hypertextualité avant la lettre. Ce principe associatif agit, quelques siècles plus tard, à travers les machines littéraires ou les réseaux du cyberspace. Là se joue une nouvelle conception de l'encyclopédisme.

Du lullisme jusqu'à Leibniz, l'émergence du principe encyclopédique se greffe à la recherche d'une méthode et d'une clé universelle pour comprendre l'énigme du monde qui obsèdera le XVII<sup>e</sup> siècle. Dans l'horizon culturel des Lumières, la question de la mémoire artificielle se lie de près à celle de la naissance de la pensée encyclopédique ainsi que de la recherche d'une langue artificielle capable de rendre compte des objets du monde de manière transparente, ancêtres des mémoires artificielles et des systèmes d'information contemporains. Elle a donné lieu à une réflexion importante sur le rôle des signes, des figures, des symboles et des images dans les questions relatives aux topiques, à la classification et à l'organisation des savoirs. Entre le milieu du XVI<sup>e</sup> siècle et le milieu du XVII<sup>e</sup> siècle, il s'agissait de fonder un art de la pensée ou un système conceptuel qui se déroule de façon mécanique et qui puisse travailler de lui-même par la combinatoire afin d'aider l'humain à déchiffrer le « grand livre de l'univers ». L'énigme du monde se décrypte

---

<sup>59</sup> La pensée de Bruno anticipe également les premières tentatives de théorisation du montage cinématographique chez Eisenstein, que l'on examinera plus en détail dans la section 4.2.3.

à l'aide de symboles; ces signes agissent de manière indicielle en renvoyant directement aux choses ou aux notions.

La recherche de nouveaux alphabets de la pensée que nourrissait la tradition des mémoires artificielles servira d'assise à l'émergence de la pensée algorithmique chez Leibniz et à de nouvelles modalités de l'*ars combinatoria* fondées sur le calcul. Déjà, en 1659, Sebastian Izquierdo plaide pour la mathématisation de la combinatoire lulliste qui devient un calcul. Cette idée sera reprise par le père jésuite Athanasius Kircher dans *Mondus subterraneus* (1664-1665), puis par Leibniz. Sa caractéristique universelle rapproche la combinatoire de l'algèbre et des mathématiques. Elle reprend la recherche d'un alphabet de la pensée sous forme de symboles exprimant directement les notions ou les concepts et tente ainsi de constituer une écriture universelle ou une langue « artificielle et philosophique » construite selon un principe classificatoire. Pour cela, Leibniz s'inspire d'abord des hiéroglyphes égyptiens, des idéogrammes chinois ou des symboles chimiques. La quête de la langue universelle fusionne avec le projet encyclopédique.

La diffusion des dictionnaires et encyclopédies à partir de l'invention de l'imprimerie et l'implantation des nouvelles logiques condamna progressivement l'*ars memoria* à la disparition en tant que mnémotechnique. Toutefois, comme le démontre Paolo Rossi, elle exerça un rôle important dans la constitution de la nouvelle méthode scientifique. Pour Bacon, le déploiement des images dans un système de mémoire artificielle organise un découpage conceptuel dans la matière infinie du monde. En condamnant d'une part la tradition lulliste qu'il accuse de charlatanisme, Bacon retient d'autre part les préceptes de la tradition qui invitent à frapper les sens au moyen de fortes images pour aider la mémoire ou encore l'organisation du savoir à partir d'un système de lieux. Les palais de mémoire artificiels se transformeront pour devenir une topique au moyen de tables (*tabulae*)

organisant les savoirs. La conception encyclopédique de l'univers comme labyrinthe ou comme forêt « pleines de voies ambigües, de ressemblances trompeuses, de signes, de nœuds et de spirales emmêlés et compliqués » (Bacon, cité dans Rossi, 1993, p. 147) se transfère de l'esprit de la Renaissance à la méthode baconienne. Selon Rossi, « recueillir les faits de manière organisée, limiter et délimiter les champs de recherche, élaborer des listes de lieux naturels qui balisent un domaine spécifique du savoir deviennent les bases pour constituer un nouveau savoir et construire l'encyclopédie » (1993, p. 147). À travers ses figures, arbres, roues et tables, schémas et diagrammes, la logique de la mémoire artificielle infuse la nouvelle méthode de la science naissante et prépare ainsi la pensée encyclopédique.

La recherche d'une topique universelle traversera ses zones utopiques, comme celles de la pansophie. La méthode émergente cherche à classifier de manière systématique les objets du monde; elle repose sur la logique qui ordonne le chaos apparent des choses. L'inextricable forêt du savoir constitue la ramification d'un arbre commun où se développent les diverses branches des sciences<sup>60</sup>. Par exemple, dans le projet coménien d'une « encyclopédie totale », le théâtre du monde se couvre des représentations vivantes de la sagesse. Il forme un vaste système universel à l'utopie totalisante et fait écho au théâtre de Camillo (*Theatrum sapientiae*). Comme dans les systèmes d'inspiration lulliste, la logique est mise en relation avec l'encyclopédie dans la quête d'une unité mondaine, devenue le « miroir » de la réalité. La logique encyclopédique constitue la « clé universelle » pour retrouver la profonde unité hiérarchique régissant les éléments du monde. Chez Comenius, l'idée de la pansophie se combine avec la recherche d'une langue universelle dont les symboles correspondent aux choses. Il réfère aux machines capables de fonctionner

---

<sup>60</sup> Au début du XVII<sup>e</sup> siècle se développe l'idéal de la pansophie ; il se mêle à la pensée encyclopédique à travers les écrits de Comenius et de son maître, Alsted (1588-1638), qui édite les livres de Bruno. Alsted reprend la pensée lulliste dans une quête encyclopédique de la systématisme du savoir. L'art de la mémoire se transforme alors pour devenir une encyclopédie qui prolonge le lullisme et organise le monde selon un système logique : il s'agit de la pansophie (Rossi, 1993, p.163-164).

de manière autonome et préfigure ainsi les machines à calculer de l'espace cybernétique contemporain. De même, on pourrait concevoir le *World Wide Web* comme une remédiation des idéaux de la pansophie et des théâtres encyclopédiques du monde. Cette utopie totalisante se manifeste par des projets tentaculaires tels que l'encyclopédie en ligne *Wikipedia*.

La rencontre d'une pensée spatiale de l'image organisant la mémoire selon la tradition cicéronienne avec celle du calcul provenant de la tradition lulliste, puis leibnizienne, fonde le principe encyclopédique remédiatisé par les espaces contemporains de l'information. Là émergent de nouvelles idéographies dynamiques, d'autres systèmes de lieux et d'images, une autre manière de penser la mémoire artificielle. La programmation informatique repose sur une pensée mathématique, laquelle constitue une écriture à part entière, comme nous le rappelle Derrida (1967a). Elle provient des recherches formalistes sur le langage, des systèmes classificatoires ainsi que des théories du signe ayant proliféré aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècle. Du lullisme aux bases de données contemporaines, il s'agit de concevoir une manière d'organiser et de classer les catégories d'objets mondains.

Chaque système d'écriture transforme la manière d'organiser le monde. On voit que les principes sous-tendant l'informatique contemporaine sont anciens : la structure en forme de liste, par exemple, remonte aux premières tablettes mésopotamiennes, soit aux origines de l'écriture. Comme le souligne l'anthropologue Jack Goody, le principe de la liste repose sur la discontinuité. Elle dépend de l'emplacement physique, de la localisation. Elle encourage la recherche d'ordre à partir de critères, que ce soit par nombre ou par catégorie (1977, p.81). Ainsi, le principe de l'indexation réalisé à partir de mots-clés transforme le livre en une structure réseautique. Cette forme tabulaire présente une alternative à la structure logique en forme d'arbre hiérarchique issue du lullisme, ou encore à la linéarisation

de l'écriture phonétique. Au sein d'un livre imprimé, elle regroupe des concepts disséminés à travers l'espace narratif linéaire et construit ainsi une organisation hypertextuelle agissant de manière associative. Bien que cette forme topographique de l'écriture ne se limite pas au médium cybernétique, celui-ci en multiplie les puissances expressives.

Les nouveaux systèmes d'écriture du cyberspace ne remplacent pas les technologies de l'écriture qui les ont précédées, ils les intègrent plutôt dans un même espace combinatoire. Par exemple, l'écriture idéogrammatique ressurgit sous formes d'icônes, soit d'images performant une action au sein d'une interface graphique. Elle nous suggère les *imagines agentes* de Bruno, les manipulations symboliques de la cabale juive et les représentations diagrammatiques de la pensée lulliste. Cet espace sémiotique complexe reprend l'utopie leibnizienne d'un système capable de manipuler les objets de pensée de manière dynamique en simulant les fonctions cognitives. Le traitement symbolique de l'information sous-tend les bases de données, les algorithmes d'intelligence artificielle et les simulations du cyberspace.

Ainsi, la synthèse des signes abstraits de l'*Ars combinatoria*, constituant une sorte d'algèbre, et de la pensée allégorique ou figurative opérée à la Renaissance, puis au cours des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècle, prépare le terrain pour l'imaginaire informatique contemporain. Les interfaces graphiques et logicielles combinent la pensée algorithmique et la puissance figurative afin d'échafauder de nouveaux espaces d'écriture. Elles multiplient les couches d'écriture, allant de la manipulation symbolique des algorithmes à la métaphore graphique. Elles conjuguent, d'une part, les recherches classificatoires ou l'esprit du calcul d'où émerge la pensée scientifique et, d'autre part, la logique fantastique de la figure propre à l'imaginaire brunien qui abreuve les plans artistique et littéraire. La puissance de figuration et de calcul de l'informatique contemporaine se combine avec ses capacités de mémoire artificielle

pour engendrer non seulement des espaces d'information, mais également de nouveaux modes fictionnels.

Dans les théâtres du monde qui prévalent à la Renaissance s'opère la fusion entre le principe encyclopédique et la fiction à travers les univers symboliques ou les imaginaires exaltés des courants hermétiques. Dans les arts de l'information contemporains s'opère une autre synthèse de la pensée scientifique et artistique, qui génère des espaces ludiques dépouillés du carcan mystico-religieux propre à la Renaissance. Quelques siècles plus tard, les formes hypermédiatiques réifient les arts de mémoire à travers les labyrinthes imaginaires d'un Borges, d'un Peter Greenaway, ou dans les mondes virtuels du cyberspace. En conjuguant la narrativité, le mode associatif et le principe encyclopédique selon une logique fictionnelle, les imaginaires littéraires et cinématographiques préfigurent à leur tour les manifestations technologiques des palais ou des théâtres de mémoire au sein des espaces informatisés. De tels systèmes se manifestent sous d'autres formes dans les espaces ludiques des jeux interactifs contemporains : par leurs jeux de masque, les récits de quête et de mystère revitalisent les poétiques du secret dans un esprit ludique. Comme on le verra au cours du chapitre six, d'autres *imagines agentes* s'activent pour construire les mondes virtuels du cyberspace comme *Alphaville* ou *Second Life*, où se remédiatise la métaphore spatiale de la cité. Le cinéma constitue l'héritier indirect des systèmes de mémoire artificielle par l'image; la fiction hypermédiatique dans ses formes actuelles en prolonge la vitalité.

#### 4.1.4. De la bibliothèque au cyberspace

Si la cathédrale médiévale ou les théâtres encyclopédiques de la Renaissance préfigurent les fictions hypermédiatiques contemporaines, la bibliothèque constitue une autre figure architecturale de la mémoire qui déploie un système de lieux : elle engendre autour d'elle un réseau figural où circulent les imaginaires, entre espace matériel et virtuel. Le pouvoir associatif de la bibliothèque polarise l'esprit de collection dans un jeu de condensation, puis de dissémination des savoirs.

Ainsi, les métaphores spatiales associent l'espace cybernétique aux anciens lieux de mémoire dans un jeu de renvois qui les remédialise. Les premiers espaces scripturaux servent de support à la mémoire; ils se greffent sur l'espace environnemental dans lequel on circule. Par exemple, les sutras bouddhistes de Fangshan, fondée en 550 av. J.-C à Hunan, en Chine, étaient gravés dans les stèles de pierre ou sur les murs des caves. Ils spatialisaient la mémoire narrative du bouddhisme dans une topographie matérielle. Ces bibliothèques de pierre se propagèrent dans l'ensemble de la Chine bien avant l'invention de l'imprimerie. Ces palais de mémoire préfigurent les fictions hypermédiatiques de l'espace contemporain. Ici encore, c'est un parcours physique à travers ces forêts de stèles qui en détermine la lecture.

Les constructions pyramidales de l'ancienne Égypte dont les murs couverts d'hiéroglyphes constituaient une surface d'écriture inscrivaient des parcours narratifs dans la topographie du lieu : récits initiatiques du voyageur dans son passage vers l'au-delà inscrits au fond des tombeaux royaux ou encore récits historiques d'une collectivité incrustés dans la matérialité de la pierre. Les surfaces architecturales accueillirent les premières traces de l'écriture, oscillant entre picturalité et signe

abstrait. En traversant le temps pour aboutir à l'espace moderne, ces inscriptions dont on a bientôt perdu le sens fascinèrent des générations de savants et d'artistes occidentaux. Ils créèrent une mise en espace énigmatique à partir des signes de l'écriture appelant le déchiffrement. Interprétée dans l'espace contemporain, la ruine architecturale agit comme un palimpseste qui multiplie les couches temporelles de manière anachronique. L'énigme émerge de l'espace lacunaire à travers les fragments de pierre ou les interstices de la matière qui convoquent l'imaginaire en relayant strates du présent et nappes du passé.

En puisant dans l'histoire des bibliothèques où se condensent et circulent les savoirs, on a vu comment les trajectoires dans des bâtiments architecturaux ou des environnements ancrent la mémoire collective et traversent l'histoire humaine. Elles préfigurent les parcours dans les espaces hypermédiatiques contemporains. On a vu à l'œuvre le principe qui narrativise les bâtiments architecturaux dans les pèlerinages et les processions médiévales. La relation entre la tangibilité des lieux et la mémoire passe par un partage de l'expérience, entre le trajet individuel et le destin collectif. De même, on a vu comment l'imaginaire médiéval édifiait des bibliothèques mentales en activant la mémoire dans le jardin des cloîtres. Celui-ci devient un lieu d'ancrage mémoriel où se rangent les souvenirs provenant des livres.

Certes, la temporalité architecturale peut être interprétée comme un flux linéaire lié aux trajectoires du sujet dans les édifices, mais elle se conçoit également comme une superposition de couches dans le présent. Le présent s'établit dans la tension entre passé et futur. L'édifice, la stèle ou le monument est un objet de mémoire que révèle sa patine, les marques de l'usure qui s'accumulent à sa surface et qui s'inscrivent dans sa matérialité. De même, l'objet architectural inscrit une narrativité qui est dirigée vers le devenir, dans la tension entre ses fonctions liées aux usages et les zones symboliques s'y sédimentant. La temporalité narrative de



l'architecture se construit à partir de l'accumulation des couches qui se superposent les unes aux autres pour former un espace palimpseste. Le dispositif architectural enchevêtre les flux temporels, de manière anachronique. Par les imaginaires de la ruine ou de l'usure, il repose sur une esthétique fragmentaire.

Mary Carruthers exemplifie le fonctionnement de la « mémoire des choses » dans l'espace architectural par l'analyse du *Vietnam Memorial*, situé à Washington, point nodal d'une construction sémiotique dans l'espace social. Liste chronologique de noms gravés dans la pierre qui rappellent les soldats tués au combat, chacun de ces noms active les souvenirs en générant son histoire propre. Dans ce monument commémoratif à la mémoire des combattants du Vietnam se rejoignent l'individuel et le collectif, réseau d'histoires de vie que créent les chaînes associatives du souvenir. Liste interminable de noms gravés dans la pierre noire, le mur est un « lieu commun »; sa matérialité même est le point de départ du réseau associatif. Il institue une collection d'objets mentaux : la mémoire collective, relative à un événement historique, regroupe des destins par ailleurs disparates, que chaque remémoration individuelle peut stimuler. Comme le souligne Carruthers,

Le Mur lui-même ne raconte aucune histoire, mais il invite - et même incite - au récit tous ceux qui le regardent. Et ce sont, bien sûr, toutes les histoires que les spectateurs fabriquent qui font de ce Mur un objet mémorable, tant au niveau personnel que collectif [...]. Le Monument est un instrument doté d'une utilité communautaire et éthique, qui permet que certains souvenirs se fabriquent (2002, p.54-56).

Le monument détermine un point de repère dans l'espace public où se touchent les parcours de vie hétérogènes, rassemblés dans une collection par un même destin historique. Il canalise autour d'un même lieu un tissu d'histoires personnelles, par ailleurs fort différentes les unes des autres. Sa fonction est de localiser, dans un *locus* commun, un réseau de pensées et de souvenirs relatifs à chaque objet de la

collection, en l'augmentant de manière associative. On voit par cet exemple comment s'instaure le rapport entre l'objet matériel et le réseau imaginaire qui en émerge. Cette relation sémiotique s'institue par la circulation du sens dans l'espace public, tout en se liant à l'acte de mémoire individuel. Entre le *pathos* et l'*éthos*, le monument agit comme une machine de mémoire, créant des chaînes associatives dans l'espace social. Chaque personne visitant le monument y insère une relation sémiotique qui lui appartient en propre, mais en même temps, cette histoire personnelle se conjugue aux autres flux narratifs, lesquels construisent l'objet de mémoire collectif. Ainsi, le monument institue un système de lieux, entre sa matérialité et l'agglomération sémiotique qu'il provoque.

Lieu de condensation des savoirs, la bibliothèque forme aussi une figure fictionnelle, entre les imaginaires borgésiens et sa dématérialisation qui en prolonge l'existence en tant que mythe. C'est parfois l'absence de vestige qui fait signe et nous interpelle : le devenir architectural s'abîme de manière irrémédiable dans la cendre ou la ruine. Toutes les grandes bibliothèques de l'Antiquité ont disparu dans les flammes. Leur matérialité architecturale met en évidence la fragilité de la mémoire et de sa transmission. Dans l'imaginaire littéraire ou cinématographique, les bibliothèques ne cessent de brûler, comme la bibliothèque du *Nom de la Rose*, d'Umberto Eco. Quant à la bibliothèque d'Alexandrie, sa présence architecturale n'a laissé aucune trace matérielle : elle a disparu irrémédiablement dans les cendres qui l'ont consumée. Mais elle a perduré de manière étonnante comme figure de l'imaginaire des lieux de mémoire. Elle a traversé les siècles pour aboutir dans les dédales du cyberspace qu'elle nourrit de ses utopies : celles d'un lieu qui contiendrait tous les savoirs dans sa totalité. Livrée à la fragilité matérielle, le fantasme qui entoure la bibliothèque d'Alexandrie deviendra fiction hypermédiatique dans les réseaux du cyberspace, lequel prolonge la figure d'une métaphore spatiale récurrente. À travers les réseaux intertextuels où circule la sémiotique collective, l'imaginaire des bibliothèques tisse des labyrinthes entre le mythe alexandrin, la

bibliothèque médiévale du *Nom de la Rose* et celle de Babel, bibliothèque borgésienne devenue vision cauchemardesque en se déployant dans un réseau infini.

Les lieux tentaculaires où s'extériorise la mémoire renvoient au sens étymologique du mot *Topos* : l'idée de lieu s'unit à celle de topique (thème) en créant un pont entre les architectures matérielles et immatérielles du savoir<sup>61</sup>. L'espace architectural devenu lieu d'ancrage mémoriel rejoint l'utopie encyclopédique en tentant d'échapper à la fragilité matérielle qui abîme la mémoire. Tout deux se dématérialisent dans les réseaux du cyberspace : en croisant leurs métaphores spatiales, ils construisent un réseau figural de la mémoire. Vecteurs de projection des mondes possibles, les livres s'enchâssent dans cet espace remédiatisé qui instaure de nouvelles circulations fictionnelles et participe au réseau figural de la bibliothèque. À travers les rumeurs contemporaines de leur disparition, on interroge à nouveau leur matérialité.

L'utopie alexandrine d'une bibliothèque qui pourrait contenir le monde se reflète dans celle de l'encyclopédie, un livre qui le résumerait entre ses pages improbables. Ce que ces conceptions encyclopédiques du monde interpellent, c'est l'idée de l'infini cristallisée sous la figure d'un livre ou d'une bibliothèque. Les deux métaphores participent de l'imaginaire du cyberspace, lequel remédiatise l'idéal de la pansophie dans un autre contexte historique. En suivant un dédale intertextuel, les ramifications encyclopédiques pourraient nous conduire au *Talmud*, le livre de commentaires issu de l'exégèse juive de la Bible, qui contient ses voix contradictoires en un seul espace d'écriture, à la conception cabalistique du monde dans un jeu de combinatoires infinies, au *Tao Te King*, le *Livre des Transformations* de la tradition chinoise, ou encore au « Livre de sable » de Borges (1990). Cette

---

<sup>61</sup> Selon Yates, le terme de « topique » utilisé en dialectique provient des lieux (*topos*) de la mnémonique. « Les topiques sont les « choses » ou sujet de la dialectique qui ont été dénommés *topoi* à partir des lieux dans lesquels ils étaient déposés » (1975, p.43).

nouvelle visionnaire annonce l'hypertextualité du livre électronique. Afin de calmer l'angoisse que provoque son obsession d'un livre aux pages infinies, soumis au désordre perpétuel, le protagoniste de la nouvelle n'entrevoit qu'une issue : abandonner le livre maudit au hasard d'une bibliothèque publique et le livrer ainsi à l'oubli, désormais anonyme parmi les milliers de livres.

Une autre incarnation du fantasme encyclopédique se manifeste dans le concept de « l'Aleph », tel que l'entend une autre nouvelle de Borges. Ce concept désigne un lieu de condensation infini qui contiendrait tous les lieux. L'Aleph est aussi le symbole de l'infini mathématique (Aczel, 2000). Il annonce le système mnémonique de Vannevar Bush (1945), lorsque celui-ci imagine le *Memex*, ainsi que le système *Xanadu* de Ted Nelson, qu'il développe autour du concept d'hypertextualité.

Le concept du Memex a été développé par Bush dans un article séminal, *As we may Think*, publié pour la première fois en 1945 dans *Atlantic Monthly*. Bush envisage alors la possibilité de construire une machine qui manipulerait l'information à partir des opérations de la logique formelle. Il s'agit d'une machine destinée à prolonger la pensée, en l'aidant dans ses opérations mécaniques. En voulant répondre au problème d'accès à l'information que suscitent la croissance infinie d'une mémoire collective et la complexité qui en découle, le conseiller scientifique du président Roosevelt réfléchit d'abord sur l'organisation documentaire. Le problème à l'origine de cet article est celui de la sélection, de la manipulation, du traitement et de l'accessibilité d'un nombre croissant d'informations sous forme de publications : livres, périodiques, journaux, images. Le Memex est un bureau qui peut être opéré à distance, où l'information est accessible à partir d'écrans et d'un clavier. Des documents de toutes sortes peuvent être transférés à distance et consultés. La réflexion de V. Bush pose les premiers jalons des formes encyclopédiques que

manipulent les nouvelles machines de mémoire. En écho à l'*Aleph* borgésien, Bush envisage en 1945 comment l'*Encyclopaedia Britannica* pourrait se réduire au volume d'une boîte d'allumettes ou comment une bibliothèque contenant des millions de volumes pourrait être compressée dans un volume tenant sur un bureau. Pour V. Bush,

The human mind operates by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain [...]. Man cannot hope fully to duplicate this mental process artificially, but he certainly ought to be able to learn from it (1945).

Le principe essentiel du memex est celui de la relation associative entre les objets du système, interconnectés de manière automatique. On voit ici la pensée lulliste ou leibnizienne à l'œuvre. Sous l'influence des sciences cognitives émergentes, Bush souligne le fonctionnement associatif de l'esprit humain, lequel construit de multiples trajectoires à partir du lien établi entre deux choses. Selon lui, l'analogie avec ce processus mental peut établir un mécanisme de sélection des informations basé sur l'association constituée en réseau plutôt que sur l'indexation alphabétique ou numérique, en palliant la labilité de la mémoire naturelle par un système d'emmagasinage permanent du savoir humain. Selon Bush,

A memex is a device in which an individual stores all his books, records, communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory [...]. It affords an immediate step, however, to associative indexing, the basic idea of which is a provision whereby any item may be caused at will to select immediately and automatically another. This is the essential feature of the memex. The process of tying two items together is the important thing [...]. Wholly new forms of encyclopedias will appear, ready-made with a mesh of associative trails running through them, ready to be dropped into the memex and there amplified (1945).

Dans l'espace informatique contemporain, la mémoire artificielle mécanisée devient un supplément du fonctionnement de l'esprit et de la mémoire humaine. Nouvelle machine de mémoire, les pages des livres se recombinaient à volonté à travers la médiation artificielle d'une vaste encyclopédie mécanisée. V. Bush imagine de manière hypothétique les prémises de ce qui deviendra plus tard la bibliothèque virtuelle du cyberspace.

En reprenant les idées de V. Bush, Ted Nelson invente le concept d'hypertexte au début des années 1960 et tente de l'appliquer à la littérature. Il imagine un système d'information hypertextuel, le *Xanadu hypertext system*, qui inspira par la suite la conception du *Web*, réification du projet utopique de Nelson. Xanadu renvoie au nom du palais de l'Empereur chinois Kublai Khan, figure de la mémoire, que le poète anglais Coleridge décrit dans son poème *Kubla Khan* (1797). À travers Xanadu, le cyberspace est conçu comme un palais de mémoire artificielle<sup>62</sup>. Ce système, en tant que bibliothèque universelle, remédialise le fantasme alexandrin : il préfigure à son tour l'émergence d'un vaste réseau planétaire animé par une communauté d'écriture. La notion même d'hypertexte telle que la définit Nelson en 1965 désigne une manière de relier entre elles des informations à partir de liens inscrits dans une interface<sup>63</sup>. Selon Nelson, il s'agit d'une nouvelle forme d'écriture non séquentielle sur ordinateur donnant accès à des unités textuelles de manière interactive. Le principe associatif du lien engendre une écriture non linéaire, il est au cœur de l'hypertextualité. On voit à travers notre analyse que les racines

---

<sup>62</sup> Le projet *Xanadu* se voulait à l'origine une bibliothèque hypertextuelle emblématique de la démocratie universelle. De manière ironique, le palais réel de Kublai Khan à Xanadu est au cœur d'une controverse sur la censure. Le gouvernement chinois a placé ses ruines hors du territoire mongol, en raison de son symbolisme qui le lie à l'indépendance de la Mongolie.

<sup>63</sup> Il ne faudrait pas confondre cette définition de l'hypertexte avec celle de Genette, qui désigne « tout texte dérivé d'un texte antérieur par transformation simple [...] ou par transformation indirecte » (1982, p.14).

conceptuelles du principe associatif organisant la mémoire sont anciennes, à partir de la théorie de la connaissance aristotélicienne jusqu'à ses diverses transformations dans les arts de la mémoire et son incarnation dans les théâtres encyclopédiques de la Renaissance ou dans les palais de mémoire de Giordano Bruno.

En évoquant les figures de la bibliothèque et du livre qui traversent le temps, on pourrait conclure comme Borges :

Qu'elle brûlat, disent les infidèles, et l'histoire brûlerait. Ils se trompent. Les livres infinis furent créés par les veilles humaines. Si jamais se perdait jusqu'au dernier de ces livres, elles engendreraient tout à nouveau; chaque page, chaque ligne, chacun des amours et des travaux d'Héraclès, chaque leçon de chaque manuscrit (1983, p.129).

Dans l'imaginaire borgésien, le livre échappe à sa matérialité qui en détermine la fragilité et se libère ainsi de sa finitude<sup>64</sup>. Le déploiement du cyberspace interpelle le destin du livre comme celui de la bibliothèque dans leur matérialité. La longue lignée des tentatives humaines pour conjurer l'oubli nous conduit vers les palais de mémoire contemporains qui mettent en jeu le principe encyclopédique. D'une mémoire artificielle à l'autre, le cyberspace prolonge la bibliothèque de plusieurs manières. En dématérialisant les réseaux de mémoire, ou encore en revitalisant certaines fictions qui traversent le temps, comme celle de la bibliothèque alexandrine, une figure utopique émerge. Les mémoires artificielles du cyberspace

---

<sup>64</sup> Borges (1977) réfère au calife Omar censé avoir ordonné la destruction par le feu des manuscrits de la bibliothèque d'Alexandrie lors de la conquête arabe de l'Égypte, en 642. ap. J.C. À son général Amrou qui lui demandait que faire des manuscrits, il aurait répondu : « si leur contenu est en accord avec le Livre de Dieu, ils sont inutiles; s'ils sont en désaccord, ils sont indésirables. Donc, détruisez-les ». Les manuscrits auraient chauffé les thermes d'Alexandrie pendant six mois. Selon Mostafa el-Abbadi, il s'agirait d'une fiction inventée par Ibn al-Qifti, un chroniqueur arabe du XII<sup>e</sup> siècle, pour justifier la dispersion des bibliothèques arabes par Saladin. Celui-ci aurait vendu les livres afin de financer l'effort de guerre pendant les Croisades. Pour al-Qifti, il serait moins grave de disséminer une bibliothèque que d'y mettre le feu. Les commentateurs chrétiens s'emparèrent de cette fiction pour rendre les Arabes responsables de la perte des manuscrits alexandrins (Bourassa, 2005).

réactivent le fantasme encyclopédique, entre l'utopie totalitaire d'un livre qui contiendrait dans ses frontières tous les savoirs du monde, celle d'une bibliothèque tentaculaire aux ramifications infinies ou encore d'une cité virtuelle aux frontières illimitées. Dans le cyberspace, nouveau système de lieux et d'images, se condensent les figures contemporaines de l'imaginaire spatial.

En vertu de l'approche adoptée au cours de ce chapitre, l'hypermédialité désigne donc la circulation des imaginaires dans les réseaux médiatiques contemporains. On verra maintenant comment le principe encyclopédique de la collection, relié à la narrativité, peut œuvrer dans l'imaginaire cinématographique en préfigurant la fiction hypermédiatique. L'œuvre de Peter Greenaway, et plus particulièrement *The Tulse Luper Suitcases*, est exemplaire d'une conception réseautique de l'hypermédialité; elle génère des espaces ludiques où se conjuguent les principes associatif et narratif.

#### **4.2. Fiction encyclopédique, mode ludique et pensée hypermédiatique**

L'œuvre de Peter Greenaway manifeste la tension entre le principe encyclopédique et le récit à travers une pensée réseautique que l'on peut qualifier « d'hypermédiale ». Son imaginaire glisse constamment entre le mode encyclopédique où se joue la pensée associative et celui du récit qui inscrit la narrativité.

Par exemple, dans *100 allégories pour représenter le monde* (2000), le créateur s'inspire de figures allégoriques. En voyageant entre pensée encyclopédique, narrativité picturale et réseaux figuraux, il élabore un théâtre de mémoire



contemporain. Ce livre d'artiste convoque le travail de l'infographie sur le matériau iconique et recombine plus de 2000 documents. Le récit scriptural s'inscrit sur une surface qui n'est pas en soi linéaire : dans la mutation des supports de l'écriture, le codex institue un espace tabulaire qui rompt de manière radicale avec le rouleau antique, enfermé dans une linéarité incontournable. Pendant des siècles, le livre a été à la fois le support matériel d'une mémoire non linéaire que sous-tend l'encyclopédie et celui de la mémoire linéaire que constitue le roman imprimé, lequel a contribué à forger le modèle normatif du récit. Par le support livresque, Greenaway explore le mode encyclopédique de la fiction en convoquant la notion d'allégorie. Selon le dictionnaire *Robert* que cite Greenaway, l'allégorie est « une peinture dont chaque élément évoque minutieusement les aspects d'une idée »<sup>65</sup>. On entend ici les échos de la pensée de Giordano Bruno qui se reflète dans l'imaginaire du cinéaste britannique. En effet, cette phrase résume l'œuvre de Greenaway; en suivant la trace de l'esprit cabaliste, le créateur multiplie les allusions symboliques, les jeux associatifs ou les citations à l'histoire de l'art et des idées.

Dans ce livre-hommage à la pensée allégorique, le cinéaste réfère au symbolisme de Robert Fludd<sup>66</sup>, à la pensée géométrique et symbolisante, aux allégories mythologiques qui traversent l'histoire de l'art. Les travaux des encyclopédistes se mêlent aux références personnelles de Greenaway issues de ses propres films, de ses peintures et de ses dessins, en multipliant les strates iconiques et textuelles ainsi que les niveaux de sens. Les renvois aux encyclopédistes proposent le recyclage de Muybridge, de Diderot et d'Alembert, de Robert Fludd, d'Athanasius Kircher, d'August Sander et d'André Vésale qui se juxtaposent à l'imaginaire

---

<sup>65</sup> Il s'agit ici d'une conception bien spécifique de l'allégorie que je mentionne ici afin de rester fidèle au projet de Greenaway.

<sup>66</sup> Robert Fludd est l'une des figures les plus représentatives de l'hermétisme, de la cabale et du symbolisme ésotérique du XVII<sup>e</sup> siècle.

personnel de Greenaway. En suivant la trace des arts de la mémoire, le cinéaste déploie sous le mode ironique et ludique des mises en scènes graphiques autour de figures frappantes, lesquelles saturent l'espace pictural de réseaux analogiques faits de signes et de symboles. En dressant leur inventaire, il convoque une liste de personnages qui personnifient des idées abstraites par des figures archétypales comme celles du Riche et du Pauvre, du Mendiant et du Voleur, du Détective et du Policier, de l'Idiot et du Philosophe, de la Vierge et de la Prostituée, du Saint, du Sadique, de l'Avare ou de l'Ivrogne, du Martyr, du Cuisinier, du Voleur, de la Femme et de son Amant éconduit. Par une relecture ironique de la pensée allégorique, les vices sont remédiatisés dans de nouvelles figures de l'imaginaire contemporain. Ce livre d'artiste démontre bien comment la pensée hypermédiatique est à l'œuvre sur un support non informatique.

Listes, principes classificatoires ou taxinomies, attributs d'une lettre (H), l'imaginaire encyclopédique traverse l'oeuvre de Greenaway. Pour le cinéaste, le dispositif de la grille pour l'image, tout comme la liste pour le texte sont des principes fondamentaux servant à organiser l'information de manière cohérente. La recherche classificatoire devenue principe configurationnel de l'oeuvre rappelle les premiers encyclopédistes qui cherchaient à organiser le réel par de nouveaux systèmes de classification ou par la combinatoire afin d'en extraire la signification. De ce mode de pensée émergent les premières classifications scientifiques, de Linné à Darwin, ou le mouvement encyclopédique du XVIII<sup>e</sup> siècle autour de Diderot et D'Alembert, dont Greenaway se voudrait l'humble héritier. Mais à travers ces jeux classificatoires qui interrogent le principe de l'ordre, s'opère un détournement : Greenaway constitue un espace ludique traversé par l'ironie et la parodie. Le principe encyclopédique ne demeure pas intact : il agit comme commentaire ironique à la quête inépuisable du principe d'ordre voulant organiser la matière infinie et chaotique du monde. Pour Greenaway, le processus de création « is

to try to orchestrate the universe to understand what surrounds us. Even if, to accomplish that, we use all sorts of stratagems which in the end prove completely incapable of staving off chaos » ( <http://www.petergreenaway.co.uk/>, consulté le 17 juin 2007). S'il construit des taxinomies artificielles, c'est également pour les abolir dans l'acte même qui les met en jeu. Des cabalistes aux premiers travaux scientifiques de classification, l'œuvre de Greenaway met en question les tentatives d'ordonner le monde pour en extraire la signification à partir du chaos.

La prolifération baroque qui caractérise ses films devient également un commentaire sur les tentatives encyclopédiques de créer du sens à partir du chaos en instituant un principe d'ordre arbitraire. Cet espace ludique pose une réflexion sur les tentatives de catégorisation des objets du monde en mettant en jeu la dialectique de l'ordre et du chaos. Pour le cinéaste, les cartes, par exemple, représentent « l'équivalent plastique d'une recherche pour une classification du chaos<sup>67</sup> ». L'un de ses premiers films, *A Walk Through H*, propose un parcours dans un pays imaginaire à partir de cartes fictives organisées comme une collection d'objets<sup>68</sup>. Dans la préface à *L'histoire de l'infamie*, Borges définit le baroque comme « le style qui épuise (ou tente d'épuiser) toutes ses possibilités et qui frôle sa propre caricature » (1954, p.11). Le qualificatif s'applique à l'esthétique de Greenaway, laquelle vacille entre la recherche du sens par le critère d'ordre et l'accroissement du désordre qu'il engendre par la prolifération des signes, symboles et allégories. Ces tentatives rappellent les symboliques cryptiques autour du nombre ou les arcanes allégoriques des théâtres encyclopédiques de la Renaissance. Dans la lignée borgésienne, elles oscillent sur la

---

<sup>67</sup> P. Greenaway, entretien avec M.Ciment, *Positif* no. 276, fév. 84.

<sup>68</sup> Selon Caux et al, « les métalangages de la critique recouvrent à l'infini un film perdu qui n'a peut-être jamais existé [...]. Greenaway est, à strictement parler, un entomologiste rangeant et classant dans ses boîtes optiques et conceptuelles les différents échantillons qu'une humanité (d'ailleurs souvent zoomorphe ou monstrueuse) se plaît à multiplier » (1987, p.27 et p.42).

frontière étroite entre le fait et la fiction en convoquant une série de réseaux symboliques pour faire de chaque film un récit palimpseste. Les références culturelles, citations ou notations encyclopédiques s'accumulent et se juxtaposent : elles entremêlent les réseaux symboliques en jouant simultanément sur plusieurs plans.

#### 4.2.1. Systèmes classificatoires et obsessions de la collection

Dans *A Zed and Two Noughts* (1985), Darwin interpelle Greenaway à travers son obsession de la collection<sup>69</sup>. Sa fascination pour les théories du grand naturaliste, abordées à travers l'ironie et l'humour noir, rejoint son intérêt pour la corporalité et la sexualité qui traversent son œuvre. Le questionnement du cinéaste prolonge les interrogations brûlantes sur le sens, la conscience ou la place de l'humain dans le monde, ouvertes par la théorie de l'évolution darwinienne. Le grand naturaliste passa sa vie à rechercher des spécimens vivants en faisant le tour du monde. Il retarda même pendant 20 ans la publication du livre-choc qui bouscula notre conception de la place occupée par l'être humain dans le monde. Dans *L'Origine des espèces*, l'inventaire taxinomique se mute pour devenir trame narrative. Le récit des origines organise la suite désordonnée de faits naturels sans but apparent; il institue le hasard et le principe de sélection comme protagonistes. Darwin cherche à créer du sens à partir d'une accumulation d'observations sur les phénomènes naturels. Il conçoit le hasard comme principe de l'évolution et s'oppose ainsi à la vision téléologique issue d'Aristote, qui avait dominé la pensée occidentale sur les origines de la vie pendant plusieurs siècles. Mais de manière paradoxale, cette conception du monde naturel prolonge la recherche taxinomique instituée par Aristote, puis reprise par les

---

<sup>69</sup> En 1992, Greenaway produisit également une série pour la télévision portant sur Darwin.

encyclopédistes naturalistes du XVII<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle. Elle veut briser le paradigme finaliste des origines de l'espèce humaine et configurer l'un des récits fondateurs de la pensée contemporaine en ordonnant la narration de l'évolution des espèces par une logique du hasard.

La structure du film de Greenaway s'organise de manière artificielle autour du nombre 8, lequel représente les étapes de l'évolution selon Darwin. Le cinéaste insère dans la trame fictionnelle une série de 8 séquences documentaires qui relatent le récit darwinien, de l'origine de la vie jusqu'à l'avènement de l'homme. En imbriquant la factualité et la fiction, la trame documentaire du récit darwinien ponctue le récit fictionnel. Le synopsis se lit comme suit : Deux jumeaux zoologistes, Oliver et Oswald, s'interrogent sur le sens d'une mort gratuite survenue lors de circonstances étranges. Leurs femmes décèdent dans un accident, alors que l'automobile où elles prenaient place entre en collision avec un cygne. La conductrice, Alba, est amputée d'une jambe suite à l'accident et deviendra par la suite l'amante des jumeaux. Les deux scientifiques tentent de comprendre cet événement absurde en faisant appel à la théorie de l'évolution. Ils orchestrent une série de 8 expériences qui suivent le fil darwinien et filment en arrêt-sur-image la décomposition de végétaux ainsi que d'animaux en putréfaction. Le propos ironique et l'humour noir propres à Greenaway oscillent entre la scientificité et la théologie; le dialogue des jumeaux cherche le sens d'un événement illogique, entre le récit de la Genèse et celui de l'histoire naturelle. La collection de 8 séquences de putréfaction animale montre le processus de décomposition en accéléré et traverse la trame narrative: la quête métaphorique du sens de la vie qu'entreprennent les deux zoologistes s'entremêle aux prétentions taxinomiques du discours scientifique. À la fin du film, Oliver et Oswald mettent en scène une huitième scène de décomposition, laquelle correspond à l'étape humaine selon la progression darwinienne : il s'agit de

rien de moins que de leur propre mort, filmée à l'aide d'un dispositif automatique d'arrêt-sur-image.

À travers ce récit éclaté, le cinéaste met en évidence la tension entre le mode linéaire de la narrativité et le mode associatif de la figure, en faisant appel à un médium qui semble lié de manière inéluctable à la logique linéaire par le déroulement de la bande filmique. Une pensée métaphorique que sous-tend une logique associative traverse en filigrane le flux narratif en le transgressant ou en exposant ses limites. Les énigmes ou les signes cryptiques parsèment le parcours; en raison de la densité sémantique et plastique de la matière filmique, ils ne se laissent que rarement déchiffrer au premier regard. La pensée associative propre aux arts de la mémoire, aux jeux combinatoires de Lulle, aux théâtres encyclopédiques et à l'imaginaire fantastique d'un Giordano Bruno est remédiatisée dans l'espace ludique que construit Greenaway. Ce réseau d'arcanes multiplie les jeux de mots, les doubles sens ou les lectures parallèles à travers une texture symbolique d'une rare densité au cinéma.

Le titre du film exemplifie cet espace ludique du sens travaillé par la figure. Dans l'introduction, les trois lettres ZOO s'inscrivent sur une enseigne au néon qui se reflète dans une mare d'eau. De la scène obscure émergent les mots « *A Zed and Two Noughts* » que remplaceront bientôt les barres verticales d'une cage où un tigre fait les cent pas. Le premier protagoniste, Oliver (le premier « O »), compte les pas du tigre. Dans un autre lieu du zoo, le second « O », son jumeau Oswald, enregistre le mouvement en arrêt-sur-image d'un primate uni-jambiste. En écho aux deux « O » du titre, la tête métonymique d'un zèbre décapité gît sur le plancher de la cage du tigre en complexifiant la figure qui s'amorce. L'abréviation de *A Zed and Two Noughts* se lit comme Z&OO, lequel réfère au mot zoo : combinaison du Zèbre (Z) et des deux jumeaux Oliver et Oswald (les deux « O »). À partir de Z&OO émerge

progressivement une figure à travers laquelle les réseaux sémiotiques prolifèrent. Ces arcanes se mettent d'abord en place autour d'un jardin zoologique dans sa dimension métaphorique. Le signe complexe qui émerge du réseau figural renvoie à l'*Origine des espèces* de Darwin par l'incrustation des huit séquences documentaires ponctuant la trame narrative du film.

Ce jeu de construction du sens rend poreuses les frontières entre factualité (le récit darwinien) et fiction (le récit des jumeaux). Il amorce en parallèle un commentaire sur le processus filmique lui-même, suite d'instantanés photographiques donnant l'illusion du mouvement, et sur la narrativité filmique faite de fragments juxtaposés : les expériences en arrêt-sur-image conduites par les deux jumeaux pour tenter de comprendre le sens de leur drame personnel renvoient à Muybridge, précurseur du cinéma et encyclopédiste du mouvement animal. Afin d'illustrer ses études sur la locomotion animale, le photographe développe en 1880 le zoopraxiscope, un appareil qui simule le mouvement continu à partir de la projection en boucle d'une série d'instantanés photographiques. Il constitue ainsi un catalogue de postures dans *Animal locomotion* (1887). Greenaway commente en affirmant que l'héritage de Muybridge constitue « a telling example of all those highly equivocal human attempts- from Newton to Linnaeus, Messerschmitt to Darwin and every historian and scholar you can think of- to record, order and try to make sense of the variety of chaos » (cité dans Pascoe, 1997, p. 111). C'est dans un zoo, les *Philadelphia Zoological Gardens*, que Muybridge procéda en 1885 à ses prises de vue décomposant le mouvement animal en images fixes. En renvoyant à ce précurseur de l'image cinématographique, les expériences de décomposition animale conduites par Oswald et Oliver rappellent celles de la décomposition du mouvement propre à l'image cinématographique. À travers leur interrogation sur le sens existentiel, les deux zoologistes font écho, par l'absurde, à l'attitude encyclopédiste de Muybridge et expriment un commentaire sur le médium cinématographique.

Par ailleurs, les expériences des deux frères zoologistes sur la décomposition de sept espèces vivantes se complètent par la mise en scène de leur propre mort, formant ainsi 8 séquences. Cette série dirige l'investigation vers deux spécimens de l'espèce humaine pris dans les filets de leurs interrogations sur l'origine humaine comme sur le sens d'une mort absurde. L'orchestration minutieuse de la dernière expérience de leur propre mort bute sur l'infini de ce questionnement, dont le symbole mathématique est  $\infty$ . Le symbole de l'infini se lit également comme un « 8 » couché, chiffre qui préside à l'organisation structurelle du film à travers les 8 étapes de l'évolution darwinienne, les 8 extraits documentaires, les 8 séquences de décomposition animale. Le passage de *A Zed and Two Noughts* à *ZOO* est lui-même un processus de décomposition qui met en abyme les expériences des jumeaux dans sa représentation graphique. Sur le plan symbolique, les lettres inversées de *ZOO*, qui apparaissent dans une enseigne au néon, deviennent *OOZ*. Par une manœuvre fidèle à l'esprit lulliste ou aux jeux allégoriques de la Renaissance, l'anagramme pointe vers le limon (*ooze*) primordial d'où la vie origine.

Le réseau analogique se ramifie encore et se densifie lorsqu'on apprend le « secret » des jumeaux : ceux-ci étaient à l'origine deux frères siamois qui furent séparés à la naissance. Ils fusionneront à nouveau devant l'image du zèbre en putréfaction, projetée sur eux dans l'une des séquences. Ainsi les deux « O » mettent en jeu la figure de la gemellité, à travers la symétrie corporelle ou celle du double mythologique. Lorsque les deux jumeaux Oliver et Oswald deviennent les amants d'Alba, celle-ci engendre deux fils, Castor et Pollux. Et c'est pour répondre aux exigences de la symétrie que le Dr Van Meegeren amputera la seconde jambe d'Alba, la transformant ainsi en femme-tronc. Le chirurgien allègue être le neveu du faussaire de Vermeer dont l'œuvre picturale hante le film. Alba se compare à la peinture *Lady standing at the Virginal* de Vermeer, une autre femme-tronc rivée à son clavier qui dissimule ses jambes. De manière un peu morbide, les deux jumeaux



proposent d'inclure le corps-tronc d'Alba dans leurs expériences de décomposition. Ses jambes absentes, elle s'ajustera plus facilement dans le cadre du film. Les allusions au peintre hollandais abondent : par exemple, dans l'une des scènes, les jumeaux s'assoient sous les reproductions de l'*Astronome* et du *Géographe* de Vermeer; leur posture accentue la composition symétrique et la gemellité.

Les deux « O » (*Two Noughts*) mettent en évidence l'absurdité de l'existence humaine en référant au rien (*nothing*) qu'éclaire le commentaire de l'une des séquences documentaires insérée dans la trame fictionnelle : « It's comparatively easy to understand how one species gave way to another, but perhaps more difficult to understand the evolutionary leap necessary to bridge the most sophisticated of the apes with man, to contemplate how life has created itself apparently out of nothing » (Greenaway, cité dans Pascoe 1997, p. 95). Le récit darwinien des origines se scelle par la mort fictive d'Oliver et Oswald en se fondant dans la trame narrative principale où se joue le mouvement qui va de l'origine à la fin, de l'alpha à l'oméga (O). Le propos se conclut sur le rien (*nothing*) ou l'absence du sens, par l'absurdité de la mise en scène en arrêt-sur-image de la mort des deux spécimens de l'espèce humaine, les deux O, Oswald et Oliver, soit les deux *naughts*. À travers les trois lettres ZOO qui signent le film, Greenaway crypte ses labyrinthes herméneutiques en mettant en question la possibilité même de résoudre les questions obsédantes sur l'origine humaine et son devenir. Le jeu des nombres et des lettres met en évidence le caractère arbitraire des choses que sous-tendent les lois du hasard célébrées par Darwin. Il renvoie à la question posée dans l'introduction du film : « Are animals like car crashes- acts of God or mere accidents- bizarre, tragic, farcical, plotted nowadays into a scenario by an ingenious storyteller, Mr C. Darwin? »

Si l'œuvre de Greenaway exploite le principe encyclopédique, celui-ci se conjugue avec la narrativité picturale tirée de l'histoire de la peinture. Ces références

complexifient la lecture de ses films par les jeux de la figuration. Dans ses palais de mémoire, le cinéaste puise ses sources en hybridant la peinture narrative à la matière filmique; il accumule les effets de sens par un dialogue incessant avec le passé. Un véritable musée imaginaire traverse ses films pour les imprégner de citations tirées de l'art pictural. Comme nous venons de le voir, *A Zed and Two Noughts* est truffé de références à Vermeer, formant ainsi l'un des réseaux associatifs qui hantent le film. Les allusions aux peintures hollandaises de nature morte traversent *The Cook*, *The Thief, his Wife and Her Lover*. Le film *Drowning by Numbers* s'appuie sur les œuvres des Pré-Raphaélites. Dans *The Belly of An Architect*, Greenaway s'inspire de la *Flagellation du Christ (1455-60)* de Piero Della Francesca ou encore de *Andrea Doria as Neptune* de Bronzino (1556) en glissant d'autres couches figurales. Dans *Prospero's books*, le cinéaste réfère au Titien, à Giorgione, à Botticelli et à Bellini. Dans *The Pillow Book*, il renvoie à Utamato et Hokusai. Mémoire encyclopédique de l'histoire de l'art et récit se fondent dans les vastes mises en scène de tableaux vivants qui saturent le champ visuel. Greenaway puise dans l'héritage de la peinture figurative et narrative qu'il combine à son obsession encyclopédique à travers de vastes plans-tableaux. Cette recherche esthétique prend la mesure des effets du temps sur l'espace. En suspendant le mouvement par un rappel de la composition picturale propre à la peinture, la temporalité se spatialise par effets de collage, de juxtaposition et d'emboîtement. La référence constante à la peinture se manifeste également par l'exhibition du cadre, par sa mise en abyme ou sa prolifération.

Dans *Prospero's Books* par exemple, le jeu avec le cadre ou la fenêtre met en évidence une esthétique de l'hypermédialité et agit comme un commentaire sur l'illusionnisme du médium. Dans *The Tulse Luper Suitcases*, les trames parallèles du récit éclaté s'accumulent dans le plan. Les narrateurs se multiplient en exhibant leur présence à l'intérieur de cadres insérés dans l'image principale, qui brisent la narration illusionniste en exposant le médium. Pour Greenaway, le cinéma est

l'héritier de deux mille ans de peinture européenne conçue comme une vaste encyclopédie dans lequel il puise. Cet autre réseau symbolique conditionne la manière d'organiser la matière filmique. La ramification du sens ne peut plus se contenir dans le flux linéaire de la bande-image. La tension entre l'immobilité picturale et l'image-mouvement préfigure les interfaces hypermédiatiques et la notion d'image-interface (immobilité comme condition originaire de l'image qui ne sera active que par le jeu de l'agent).

Cette analyse des jeux associatifs entremêlés à la narrativité met en évidence toute la complexité de l'espace sémiotique. Le signe s'enrichit du musée imaginaire de Greenaway en activant les réseaux de références et de savoirs collatéraux, il revitalise le concept d'*images agentes* issu des arts de la mémoire. Le travail d'interprétation convoqué par la figure de Z&OO renvoie à la sémiologie peircienne sur laquelle s'appuie le modèle sémantique en forme d'encyclopédie suggéré par Eco (1988, 1992); il met en œuvre le réseau collatéral des savoirs préalables. La création de figures dans l'espace mental active le concept d'encyclopédie sur le plan symbolique tout en intriquant l'imaginaire et la matière filmique. En effet, le réseau figural qui se connecte au mot Z&OO associe plusieurs fragments du film dans des relations multiples, lesquels ne suivent pas la contiguïté syntagmatique du récit. Ainsi, il constitue sur le plan mental une forme de configuration hypermédiatique, par l'intermédiaire d'un médium par ailleurs linéaire. Autrement dit, le mode associatif travaille contre la tendance naturelle du médium et exemplifie le concept d'hypermédialité proposé par Bolter et Grusin (1999), lequel s'oppose à une esthétique de la transparence. La figure résiste à cette forme de narrativité qui entraîne le réseau associatif dans le flux linéaire d'un syntagme unique. Autrement dit, son jeu ne se situe pas dans la contiguïté syntagmatique du récit. Elle convoque plutôt l'arborescence associative du sens qui s'active à travers une double économie du film, à la fois diégétique (récit narratif) et symbolique (réseau figural). La figure

agit de façon métaphorique dans l'espace endo-narratif en condensant les significations dans un seul moment temporel ou encore en les dispersant de manière discontinue sur l'ensemble du syntagme. Le lieu de la figure est un espace mental; il réalise une saisie unitaire de divers fragments filmiques, en effectuant un montage dans l'imaginaire autour d'une même notion ou encore d'un motif thématique. Selon Martin Lefebvre,

Le processus symbolique rend compte du fait que l'acte de spectature n'est pas un acte isolé et clos et qu'à travers lui un film ou un fragment filmique est susceptible de trouver un sens plus vaste en s'intégrant à la vie symbolique ou imaginaire du spectateur et d'une culture [...]. C'est bien parce que la spectature cherche constamment à enrichir, à complexifier ses résultats par un processus d'intégration symbolique fondé sur le travail conjoint de la mémoire et de l'imagination. Trop souvent, en se cantonnant dans l'étude de la « compréhension » narrative, par exemple, on laisse tomber, par un souci « d'objectivité scientifique », toute considération pour la saisie imaginante des images (1997, p. 34 et 143).

La saisie de ce travail figural qui encode les significations suppose la mise en parenthèse de l'analyse narrative, soit de l'histoire que le film raconte dans son déroulement horizontal pour se concentrer plutôt sur la dimension symbolique. Il rappelle le travail sur la pensée imaginante effectué par les arts de mémoire. Afin d'en déchiffrer les ramifications complexes, l'analyse figurale suppose également une « attitude interactive » qui est rarement celle du spectateur en salle. C'est plutôt celle du chercheur qui n'hésite pas à immobiliser le flux filmique afin de procéder à une analyse en compréhension (Gervais, 1993). Celle-ci montre comment le symbolisme à l'œuvre se répartit de manière discontinue sur la bande filmique selon un principe d'étoilement non linéaire. Il s'agit d'une forme d'hypertextualité avant la lettre, laquelle prolonge les labyrinthes complexes de Bruno ou encore le montage des attractions d'Eisenstein.

Le principe à la base de plusieurs œuvres de Greenaway est celui d'une collection d'objets organisée selon la logique arbitraire du nombre. Il reprend le fantasme encyclopédique et suggère l'*ars combinatoria* de Lulle, la pensée cabalistique ou les premières classifications scientifiques. Cette logique de la base de données sert d'armature à *The Falls* (1980), qui rassemble 92 courts films : ceux-ci constituent les biographies imaginaires de personnages dont les noms commencent de manière arbitraire par les lettres F.A.L.L. *The Draughtsman's Contract* (1982) se centre autour du processus de production de 12 dessins. Dans *Prospero's Books* (1991), la remédiation de la tempête de Shakespeare s'organise autour des livres du magicien, lesquels constituent autant de points d'entrée non linéaire dans une collection d'objets. Dans l'interprétation qu'en fait Greenaway, la trame du drame shakespearien se tisse autour des 24 livres qui mettent en jeu le principe d'hypertextualité par le biais d'un support linéaire, celui de la bande filmique. Dans *The Tulse Luper suitcases*, le cinéaste reprend la symbolique du nombre 92 comme principe organisateur du film. Dans *92 objets pour représenter le monde*, une installation muséale liée avec le film, le nombre 92 rappelle le tableau périodique des éléments chimiques. De tels principes classificatoires se juxtaposent à la mise en ordre que convoque la linéarité narrative; ils modulent la tension entre le principe encyclopédique et le récit. Selon Greenaway,

If a numerical, alphabetic or color-coding system is employed, it is done deliberately as a device, a construct, to counteract, dilute, augment or complement the all-pervading obsessive cinema interest in plot, in narrative, in the « I'm now going to tell you a story's school of film making », which nine times out of ten begins life as literature, an origin with very different concerns, ambitions and characteristics from those of the cinema (cité dans Pascoe 1997 p. 9-10).

À travers les cartes de *A Walk Through H*, les dessins architecturaux de *Draughtman's Contract*, ou encore la reprise des étapes de l'évolution darwinienne

autour du chiffre 8 dans *A Zed And Two Noughts*, le cinéaste manipule un principe artificiel d'ordre qui conjure le chaos et arrache le médium des limites de l'ordre narratif linéaire. Selon Pascoe, « Greenaway's cinematic experiments with numerical systems, alphabetical sequences or color-coding have all been attempts to dislodge this apparently unquestioned presumption that narrative is necessary and essential for cinema to convey its preoccupations » (1997, p.10). Cette tension entre le mode encyclopédique et le récit met en question les notions d'ordre et de narrativité en exposant leurs rouages ou en les confrontant. À travers l'ensemble de son œuvre cinématographique, Greenaway importe sa démarche expérimentale de peintre et de monteur dans les structures narratives d'un médium linéaire pour les questionner. La quête de spatialité narrative entreprise par le cinéaste se mêle à un jeu encyclopédique; elle rappelle les tentatives des écrivains modernes, de Joyce à Pavic.

#### **4.2.2. Circulations réseautiques : du cinéma étendu aux installations urbaines**

Greenaway s'est sans doute rappelé l'héritage bourgeois en imaginant le récit de *The Tulse Luper Suitcases* à partir du trajet désordonné de ses valises. Dans cette œuvre foisonnante, il entremêle les références autobiographiques à des faits tirés de l'histoire du XX<sup>e</sup> siècle, en brouillant les limites entre le fait et la fiction. Dans la dimension filmique de cette œuvre labyrinthique, le cinéaste procède à la déconstruction du récit linéaire par la prolifération des couches narratives qui se superposent les unes aux autres pour former des réseaux inextricables. Le récit cinématographique s'engage dans les voies expérimentales de la littérature contemporaine et de la fiction postmoderne, en suivant les pistes ouvertes par Joyce, Borges et Perec. En enchevêtrant les lignes narratives et en saturant l'image d'une

densité sémantique, le cinéaste cherche à atteindre la complexité narrative de la littérature à partir du médium filmique.

Le titre même de l'œuvre réseautique fonctionne de manière similaire au concept déployé dans *Prospero's Books*, lequel associe le nom d'un personnage central (principe narratif) à une collection d'objets (principe encyclopédique). Le récit palimpseste construit un monde fictionnel et un espace ludique gravitant autour de la vie d'un personnage, *Tulse Luper*, écrivain, collectionneur et classificateur. Ce protagoniste sert de lien unificateur à l'univers diégétique. Lupper mène une existence de prisonnier en faisant le tour du monde : du sud de Wales au désert de Moab en Utah, à Anvers, Turin, Budapest, Moscou, Shanghai, Kyoto jusqu'au palais de Xanadu en Manchourie. En traversant l'histoire du XX<sup>e</sup> siècle de 1928, lors de la découverte de l'uranium, 92<sup>e</sup> élément du tableau périodique des éléments chimiques, jusqu'à 1989, soit la chute du mur de Berlin et la fin de la guerre froide, *Lupper* accumule les objets dans ses 92 valises, lesquelles ne cessent de se perdre et de se retrouver. Par le désir d'ordonner l'œuvre selon un principe structurant et de rendre le fait signifiant, Greenaway associe les 92 valises au nombre atomique de l'Uranium (92). Il tisse un autre réseau hypertextuel autour de ce chiffre d'une manière qui rappelle les principes de *l'ars combinatoria*.

La vie du personnage se construit autour du chiffre 92, en tissant les mailles fictionnelles de sa biographie : né en 1911, Tulse Luper a 92 ans en 2003 (l'année précédant l'exposition de Compton Verney). Il était à Moab, Utah en 1928, où l'uranium (élément 92) fut officiellement découvert. Lupper fournit à Greenaway un prétexte pour convoquer une collection encyclopédique de faits marquants de l'histoire du XX<sup>e</sup> siècle : de prison en prison, on retrouve *Tulse Luper* à Antwerp en 1939, lors de l'invasion de la Belgique par les nazis, puis à Rome en 1944, lorsque les Américains arrivent. On le signale à Moscou dans les années 1950, puis à la

frontière qui sépare l'Allemagne de l'Est et de l'Ouest en 1963. D'un lieu à l'autre, Lupper emballe et déballe ses valises, qui se font voler ou sont abandonnées avec ou sans son consentement; ainsi, un réseau de circulations traverse l'œuvre. Dans un récit palimpseste aux ramifications borgésiennes, chacune des étapes est une occasion d'entrelacer les faits fictifs de la vie de Lupper et les contextes historiques marquants. Le principe encyclopédique se déploie dans un éclatement médiatique selon une logique de l'hypermédialité qui ne se résume plus à un seul objet unique, siège de la création, mais se disperse plutôt en se spatialisant selon plusieurs véhicules sémiotiques. À Compton Verney, les 92 valises de *Tulse Luper* investissent un espace muséal à partir d'objets concrets qui se combinent dans une exposition; chaque valise est le siège d'une collection d'objets réunis sous un *topos* selon un principe encyclopédique. Cette collection remédialise les cabinets de curiosité du XVIII<sup>e</sup> siècle (Greenaway, 2004).

Au nombre de 92, les *topoi* de la collection que rassemble chacune des valises varient en regroupant chacun 92 objets : Suitcase 3 : *Luper photos*; Suitcase 4 : *Love letters*; Suitcase 7 : *Vatican pornography*; Suitcase 19 : *Passports*; Suitcase 25 : *Numbers & Letters*; Suitcase 30 : *Place-Names*; Suitcase 38 : *Water*; Suitcase 44 : *Prison Movie Film-Clips*; Suitcase 46 : *Holocaust Gold*; Suitcase 47 : *Children*; Suitcase 58 : *Body parts*; Suitcase 77 : *Obelisks*; Suitcase 82 : *Notes on Drowned corpses*; Suitcase 85 : *Ink and Blood*; Suitcase 86 : *Luper Story Manuscripts*; Suitcase 90 : *Dolls- The Tulse Luper Characters*; Suitcase 91 : *The Phrenological Book*; Suitcase 92 : *Luper's life*. Alors que la dimension filmique du concept se centre sur le personnage de *Tulse Luper* autour duquel gravite la dynamique narrative, l'installation se construit à partir des quatre-vingt douze valises et met en jeu le principe encyclopédique; elle est évolutive et se modifie à chaque présentation dans des lieux différents.



Ainsi, l'exposition de Compton Valley (2004) propose une collection des valises de Lupper, en jouant sur la valeur de vérité qu'institue le contexte muséal. Le texte du catalogue veut faire croire à l'existence réelle du personnage : la collection de valises en est le témoignage. Du film *A Zed and Two Noughts* jusqu'à *Tulse Luper*, se déploie la topique du faux et du faussaire, jouant sur la frontière entre factualité et fiction. Dans le réseau de trajectoires qu'elles engendrent, certaines des valises peuvent être des faux ou des copies : valises non autorisées qui circulent sous la fausse identité de Lupper et tracent des trajectoires « illégales » dans l'univers ludique. La valise agit comme une métaphore pour les divers réseaux de circulation propres à notre époque. Elle s'active également de manière métonymique, en évoquant la mobilité des personnes à l'ère contemporaine. D'une certaine manière, la valise remplit une fonction équivalente à celle des livres de liaisons dans la série *Myst*; elle transforme en métaphore et rend diégétique le principe même de l'hypertextualité. L'espace hypermédiatique étale la fiction dans un réseau d'objets interreliés qui mettent en jeu le principe associatif, point de départ de la sémiologie. Dans le cas de l'exposition, il induit une circulation des objets matériels, des personnes et des idées ou encore, comme le souligne Greenaway, des informations identitaires : mémoires, espoirs, anxiétés, culpabilités, ambitions. Il interpelle le visiteur de l'exposition : « How many suitcases have you packed in your life? And what was in them? »

Comme dans le cas de la cathédrale médiévale, reliée de manière intertextuelle au récit littéraire de la Divine Comédie de Dante, le dispositif mis en place par Greenaway engendre un espace sémiologique complexe qui trace un vaste réseau hypermédiatique où le sens circule. Toutefois, il ne s'agit plus d'un méta-récit fondant une société comme dans le contexte médiéval, mais bien d'un espace ludique qu'active l'imaginaire d'un créateur. Le personnage de Tulse Luper, support de la trame narrative, ainsi que les valises enchâssant les objets de collection, se

disséminent dans une série de films, de DVDs et de livres, pour finalement s'incarner dans le cyberspace qui les disperse à son tour. Le va-et-vient entre le dispositif linéaire du cinéma et le dispositif non linéaire de l'espace muséologique, prolongé par le cyberspace, constitue globalement un concept hypermédiaque. L'espace muséologique lui-même construit un nouveau théâtre encyclopédique rappelant le dispositif de Camillo, avec ses boîtes et ses tiroirs organisés autour de topiques. Cette démarche créative montre comment le récit peut s'adapter à un espace environnemental non linéaire et l'informer. L'espace ludique qui se déploie dans le réseau conceptuel du *Tulser Lupper Project* convoque la *Paidia* et le *Ludus* : le jeu libre de l'imaginaire s'organise selon les règles arbitraires de combinatoire que fixe l'auteur de manière espiègle. Récit, jeu et encyclopédie emmêlent leurs principes pour déployer un imaginaire hypermédiaque.

Le principe de collection exacerbé dans *The Tulse Luper Suitcases* déconstruit le récit à partir de sa prolifération même. Il devient l'aboutissement des recherches précédentes de Greenaway, à partir de ses premiers films jusqu'à sa désillusion progressive pour le cinéma qui le conduit, au cours des années 1990, vers la réalisation d'une série d'installations environnementales ou d'expositions. Celles-ci se spatialisent à l'échelle d'un musée ou de toute une ville en distribuant les éléments d'une « base de données virtuelle » dans l'espace. En 1986, Greenaway tourne l'une des séquences du film *The Belly of an Architect* à la *Piazza del Popolo* : il est fasciné par l'emplacement architectural, qui comporte une porte d'entrée monumentale (*Porto del Popolo*) et regroupe 3 églises baroques ainsi que leurs statuaires. Au centre de la place trône un obélisque vieux de 3000 ans, amené à Rome en provenance d'Égypte par l'empereur Auguste. L'objet a été édifié en cette place par le Pape Sixtus V. Dix ans plus tard, en 1996, le cinéaste reprend le projet inachevé de Sixtus V; le pape voulait ériger de telles obélisques dans chaque place principale, afin de créer un gigantesque réseau de méridiens. Greenaway met en

scène un théâtre de lumières, destiné à animer cet amphithéâtre urbain. La proposition narrative cherche à reconstituer un jour romain dans un laps de temps de 10 minutes. Dans *Watching Water*, une autre installation urbaine qu'il développe en 1993 au Palazzo Fortuny, Greenaway incorpore des séquences de son film *Drowning by Numbers*. Ces scènes tournent en boucle continue et s'insèrent dans un parcours architectural.

La conjonction entre un film et une exposition tridimensionnelle, qui préfigure la démarche de *The Tulse Luper Suitcases*, se développe dans *The Audience of Macon* (1993). L'installation se greffe à l'un des films les plus controversés de Greenaway, *The Baby of Macon* (1993). Le même univers fictionnel réunit le récit linéarisé par le film et les objets, les contextes ou les atmosphères qui en sont extraits pour se spatialiser dans un dispositif hypermédiatique. Dans un opéra dérivé d'une installation, *100 Objects to Represent the World* (1998), le narrateur utilise les objets afin de conduire Adam et Eve à travers la civilisation humaine; il convertit les 100 objets en un récit séquentiel. Comme c'est le cas de *The Tulse Luper Suitcases*, le film linéarise la collection d'objets par une séquence narrative.

Une autre installation de Greenaway, *The Stairs II, Munich* (1995) déploie 100 écrans à l'échelle de Munich. Chaque écran représente une année de l'histoire du cinéma. Il s'agit d'une hybridation conceptuelle entre le principe encyclopédique de la base de données et le récit. En marchant d'un écran à l'autre, le spectateur déroule l'histoire du cinéma. Le cinéaste entreprend alors le processus inverse qui l'a conduit à la linéarisation narrative de la base de données dans ses films : l'installation spatialise la narrativité en la diffusant dans l'espace réel. Elle rend la mobilité au corps spectatorial dans de multiples trajets, tout en se reliant au vaste réseau sémantique que déploie cette pluralité médiatique de manière étoilée. En circulant dans l'espace d'une installation ou d'un segment d'une ville, le spectateur devient

alors « acteur mobile »; il s'agit d'une nouvelle forme d'activité cinématique interactive qui se déploie dans l'espace réel. Chacune de ces installations ou expositions dans l'espace architectural, urbain ou muséologique transforme le récit linéaire en séquence spatiale, qui s'hypermédiatise. À l'inverse, dans une démarche comme celle de *The Tulser Lupper Suitcases*, le film linéarise la proposition des 92 valises réparties dans l'espace muséographique. Dans toutes ces propositions, Greenaway explore la jonction entre le principe du récit et celui de la base de données.

Les propositions créatives d'un « méta-cinéma étendu » que poursuit Greenaway préfigurent les cybrides dont il sera question au chapitre 6. Elles exemplifient la manière dont les lieux architecturaux ou muséographiques peuvent s'hybrider avec des éléments filmiques ou des propositions narratives. L'amplification d'espaces et d'objets au moyen de dispositifs de projection ou d'éclairages informatisés propose la jonction entre cinéma et lieux réels. Les cybrides étendent les objets réels ou l'architecture en reliant le visible et l'invisible; ils ouvrent un espace imaginaire modulé par les nouvelles technologies. Pour Greenaway, ce méta-cinéma étendu reproduit les conditions de visionnement de la peinture en opposition avec celles du cinéma : le temps de la perception et de la contemplation esthétique est modulé par le spectateur et n'est plus lié au déroulement inéluctable de la bande filmique. L'exposition muséale ou environnementale devient le lieu d'un cinéma tridimensionnel qui fait éclater les cadres de l'écran et les conditions expressives de la narrativité. L'espace urbain ou muséographique se fictionnalise. Le corps spectatorial est mobilisé par des trajectoires réelles dans les environnements non linéaires de la cité ou du musée. Il s'agit d'une forme prospective à part entière de la fiction hypermédiatique dont les avenues sont prometteuses.

#### 4.2.3. Principe encyclopédique, base de données et montage spatial

La malléabilité plastique que convoquent les technologies numériques au sein de la représentation photographique ou filmique permet la superposition et la conjonction de plusieurs modes d'expressions plastiques, entre l'abstraction pure et le réalisme photographique. *The Tulse Luper Suitcases* exemplifie cette forme de narrativité spatialisée, laquelle oscille et bascule entre la figuration et la valeur plastique de l'image. La transformabilité de l'image de synthèse, conjuguée au montage spatial, remédialise le concept d'*images agentes*, soit d'une image conçue comme un agent actif, en relation avec le sujet. Cette manière de penser le montage, par superposition de couches signifiantes traversant le récit de manière verticale, stimule également le travail de la figure pour se déployer dans l'image-temps.

On sait que l'avènement de la modernité dans le champ pictural a rejeté la représentation figurative pour valoriser l'abstraction. La *mimesis* n'en demeure pas moins présente dans la pratique artistique contemporaine. Elle se revivifie même au contact des technologies numériques : alors qu'on pensait avoir évacué la figuration dans l'art contemporain, la représentation mimétique revient en force pour devenir l'idéal de l'image de synthèse. La narrativité picturale désigne une qualité diffuse, priméité percienne, qui exprime les latences du récit dans l'image ou ses conditions de possibilité. Elle émerge dès que la figuration<sup>70</sup> est convoquée dans l'espace pictural. Comme nous le rappelle Fresnault-Deruelle (1993), l'icône figurative met en relief la valeur métaphorique ou métonymique d'un moment narratif pour souligner la présence virtuelle du récit, comme c'est le cas chez les surréalistes par exemple, au sein du Nouveau Réalisme des années 60 ou encore dans les toiles hyperréalistes. Cette présence narrative n'exige pas nécessairement une actualisation

---

<sup>70</sup> Il ne faut pas confondre la figuration (mode de représentation) et la figure (mode sémiotique).

dans un geste abouti et fermé sur lui-même, comme dans les scènes de genre ou dans la peinture historique propres à la période classique. Elle ouvre plutôt la narrativité sur des horizons d'attente qui ne s'enferment pas dans une représentation figée. Comme le dit Fresnault-Deruelle,

En regard des différents possibles narratifs qui pourraient être actualisés à partir de cette situation donnée, le tableau s'offre donc comme réserve, en d'autres termes, encore, comme *litote*, c'est-à-dire comme matrice. L'immobilité picturale est à l'opposé de la fixité des choses inertes [...]. Cet entre-deux correspond à ce que nous pourrions appeler les *limbes* du récit. Or, ce n'est qu'en raison même de leur capacité à éviter le piège de la figuration narrative constituée (le moment qui fait image) que les artistes arrivent à nous convaincre [...]. De telles scènes n'existent que pour autant qu'elles peuvent échapper au devenir des actions humaines [...]. Le récit et ses balises ne sont là que pour être subvertis par le symbolisme « vertical » de ces cérémonies peintes (Fresnault-Deruelle, 1993, p. 188-89).

Cette manière de concevoir l'espace pictural renvoie à la notion d'image-interface. Comme l'image des théâtres de mémoire qui cache ses réseaux de discours sous la figure, la représentation fixe de l'image-interface se présente comme une charpente architectonique plutôt qu'un moment figé dans la continuité cinématique. Elle se charge d'un potentiel narratif qui se concrétise de manière dynamique par l'action de l'agent. Elle n'est pas une représentation figée, mais plutôt une matrice qui enferme toutes les virtualités de la collection d'images qu'elle organise. L'image-interface se charge de toutes les potentialités inhérentes à la base de données : si l'image-mouvement a ajouté une quatrième dimension à la photographie, l'image-interface la prolonge par la profondeur fractale de la spatialité à partir du principe encyclopédique.

Comme le travail de Greenaway l'exemplifie, la rencontre entre le cinéma et le principe encyclopédique préfigure les fictions modulées par les technologies

numériques autour de la notion de montage. De tous les supports narratifs, c'est la forme cinématographique qui demeure la plus assujettie à la linéarité, captive du flux inéluctable de la bande-image. Toutefois, cette manière de concevoir le récit cinématographique ne tient pas compte de son mode de construction associatif, qu'éclaire le montage des attractions eisensteinien.

Le grand cinéaste soviétique pensa le nouvel art comme un vaste système iconographique qui constitue une autre expression de la mémoire artificielle. Comme les concepteurs des théâtres encyclopédiques de la Renaissance, Eisenstein se passionne pour les hiéroglyphes et les idéogrammes. En s'appuyant sur le concept de montage, il considère le cinéma comme une réification par l'image du processus associatif de la pensée. Le « montage des attractions », qui se transformera plus tard dans le concept « d'imaginicité » (*obraznost*)<sup>71</sup>, procède par association d'idées et combinaisons émotionnelles à travers un jeu d'associations mentales. Il met en mouvement l'esprit qui saute d'une image à l'autre selon un procédé métaphorique. Pour Eisenstein, la métaphore et la synecdoque sont des figures de pensée qui servent de modèles à la production du sens par le montage, en les reliant de manière analogique aux processus sémantiques qui informent le film. Autrement dit, le montage cinématographique constitue un analogon du processus mental d'association. Autre *machina memorialis*, il reflète le mouvement même de la pensée. Le cinéaste russe en cherche l'origine dans le fonctionnement psychique.

Chez Eisenstein, la notion d'attraction réfère à un fragment qui possède une forte autonomie, et donc s'isole du flux filmique par son hétérogénéité. Elle prend sa source dans les arts du cirque et renvoie au spectacle forain, dont elle est l'élément de base. Il s'agit d'un moment autonome qui fait appel à la performativité, en

---

<sup>71</sup> Le terme « imaginicité » est un néologisme de Jacques Aumont (1979), traducteur d'Eisenstein, pour rendre le terme russe d'*obraznost*.

s'opposant à la narrativité ou à l'illusion dramatique. Eisenstein transpose cette notion au cinéma. La saillance de l'attraction lui confère une existence frappante : elle rappelle les exigences de l'*ars memoria* pour constituer des figures qui impressionnent la mémoire de manière durable. Le concept de montage des attractions convoque un jeu d'associations d'idées et d'émotions dans l'espace mental du spectateur, lequel fonctionne par réseau associatif. L'analogie entre le fonctionnement du psychisme et le montage cinématographique joue à la fois sur le plan de l'image mentale ou du processus de la pensée et sur le plan de la configuration matérielle. Eisenstein s'oppose au naturalisme, à la poétique aristotélicienne et, en particulier, à la notion de « vraisemblable » ou encore à l'illusion mimétique qui deviendra si prégnante dans le cinéma hollywoodien. Il convoque le mélange des styles ou des genres menant à l'hétéroclite. La matière hétérogène du film, générée par les fragments en conflit les uns avec les autres, résout sa synthèse unitaire de manière dialectique par ce qu'Eisenstein appelle son « organicité »<sup>72</sup>. Ce n'est pas la mise en intrigue qui réalise la suture de l'hétérogène, mais bien les forces internes du montage, lesquelles construisent l'homogénéité du film. Autrement dit, la narrativité émerge de la matière filmique qui la précède. En s'appuyant sur le principe d'association, le montage agit comme ciment de la configuration filmique; il subsume l'ensemble des opérations. La dynamique cinématographique s'organise autour de ce principe central. En privilégiant l'anti-linéarité, Eisenstein évoque l'*Ulysse* de Joyce, qui déconstruit la mise en intrigue héritée du XIX<sup>e</sup> siècle, ou encore l'enchâssement narratif des *Milles et une nuits*, lequel préserve l'hétérogénéité fragmentaire dans le travail de synthèse. Le principe suturant du montage lutte contre les forces de la fragmentation mais sans chercher à les abolir.

---

<sup>72</sup> Chez Eisenstein, la notion même de montage provient de la réflexion sur les conflits (juxtapositions, chocs, confrontations) entre les fragments qui se résolvent dans un processus dialectique. Pour le cinéaste russe, le principe de montage déborde du cinéma pour sous-tendre tout processus artistique.



Le montage des attractions eisensteinien s'oppose au naturalisme et à l'anecdotique. Il met plutôt en évidence le travail du symbolisme et de l'abstraction idéelle. Pour Eisenstein, le véritable sujet du film ne réside pas dans son argument narratif, qui peut être banal, mais dans le travail figural que cette banalité même met en saillie. Précurseur des théories contemporaines de la lecture/spectature, la théorie d'Eisenstein tient compte du processus de signification élaboré par l'activité spectatorielle. La charge sémantique du film ne repose pas seulement sur son aspect cognitif, mais sur les valeurs émotionnelles que suscite le montage des attractions. Le spectateur de film n'accomplit pas seulement un travail de compréhension, il est touché, il ressent des émotions mesurées en terme d'efficacité. Le travail de la pensée ne s'oppose pas au *pathos*. Il s'éloigne du réalisme bazinien en posant que la signification filmique ne procède pas d'abord de la représentation du réel (caractère indexical de l'image filmique), mais du jeu des associations découlant du travail de montage sur les fragments; celui-ci génère un processus symbolique. Ainsi, le principe du montage agit de manière constructiviste : le sens ne procède pas d'un prélèvement sur la matière réelle du monde, mais bien d'une construction qu'opère le montage pour instituer une autre réalité. Le montage des attractions demeure chez Eisenstein un concept théorique<sup>73</sup> qui s'oppose à la linéarité narrative, entraînée dans le déroulement inéluctable du syntagme filmique. Lorsque Mitry en fait la critique, c'est bien pour défendre le développement linéaire du récit et le processus de construction dramatique. Selon lui, le sens symbolique ou abstrait que met en évidence Eisenstein n'agit que comme supplément du sens narratif et dramatique, lequel prédomine dans la compréhension du film. Pour Mitry, ce n'est pas d'abord par un fonctionnement métaphorique ou idéogrammatique que se déploie la signification dans l'image cinématographique, mais bien dans le déroulement logique

---

<sup>73</sup> Bien que le cinéma d'Eisenstein soit traversé par le travail figural, le montage des attractions ne s'actualisa pas comme principe organisationnel d'un film dans son ensemble, mais plutôt de manière locale et ponctuelle.

de l'action<sup>74</sup>. Bien qu'il soit traversé par les réseaux symboliques de la figure, le cinéma ne constitue pas un langage idéogrammatique qui fonctionnerait comme un rebut<sup>75</sup>. À travers ces débats, on voit se dessiner ici la tension entre les modes narratif et associatif qui sera exacerbée dans les mondes fictionnels du cyberespace. Elle met en évidence la double nature, souvent conflictuelle, de l'hypermédialité.

Ici, il faut souligner les limites du concept de montage des attractions comme notion préfigurant l'hypermédialité. Eisenstein cherche à créer chez le spectateur des effets univoques, destinés à contrôler de manière idéologique son interprétation du film afin de l'éduquer. On voit ici la prégnance de l'approche marxiste à l'œuvre. Nous sommes loin du jeu libre de la figure qui se complexifie dans l'imaginaire spectatoriél par un processus d'appropriation. Eisenstein abandonne le terme d'attraction en 1925 et poursuit sa réflexion sur le montage en élaborant sa théorie de l'imaginicité (*obraznost*). Ce cadre conceptuel met en jeu, d'une part, la figuration entendue comme représentation et, d'autre part, l'imaginicité. Cette théorie distingue les concepts de figuration et d'imaginicité générant la production du sens de manière

---

<sup>74</sup>Selon Mitry, « une telle opération [le montage des attractions] n'est valable qu'autant qu'elle utilise des éléments vivants (au sens dramatique du mot) dont elle tire sa puissance émotionnelle en même temps qu'une signification symbolique concrète. Elle perd sa validité lorsqu'elle agit avec des symboles arbitrairement choisis et appliqués sur le réel au lieu d'être impliqués par lui » (*S.M. Eisenstein* p. 46, cité dans Aumont, 1979, p. 155).

<sup>75</sup> La conception d'un cinéma idéographique soulève la critique de Balázs qui affirme : « les Russes succombent à ce danger si évident des films=hiéroglyphes [...]. Or, les images ne doivent pas signifier des idées, mais les façonner et les provoquer, les idées naissent donc en nous en tant que conséquences logiques et non pas en tant que symboles, idéogrammes déjà tout formulés dans l'image. Sinon, le montage n'est plus productif. Il devient la reproduction de rébus, de devinettes [...]. On nous donne à voir des idéogrammes et des dissertations en hiéroglyphes. Les formes cinématographiques de ce genre font reculer le cinéma jusqu'aux formes les plus primitives du signe écrit » (Balázs, *l'Esprit du film*, cité dans Aumont 1979 p. 152). La question d'une ciné-langue, soit d'une écriture filmique qui se veut idéographique alimenta la controverse et fut critiquée par Metz (1977, p. 107). Le débat tourne autour du cinéma comme art de la monstration dans sa fonction indexicale de figuration du réel, opposée à l'expression de concepts de manière idéogrammatique, soit comme un fait de langue ou d'écriture.

organique; elle se rapproche de l'analyse sémiotique d'inspiration peircienne. Pour Eisenstein, une figure comme la métaphore n'est pas un *résultat* (figure de rhétorique), mais bien un *processus*. Le concept met l'accent sur une construction dynamique de la figure plutôt que sur un modèle statique. À partir des fragments de matière filmique qu'il assemble dans son espace mental, le spectateur constitue peu à peu une image globale; selon la conception peircienne de la signification, il en effectue une sémiologie. L'imaginativité construit un processus abstraitif qui généralise la figure et en réalise une synthèse dans une image mentale. La figure devient un *mouvement de la pensée* plutôt qu'une figuration en tant que représentation du réel.

Ainsi, le montage des attractions eisensteinien, transformé plus tard par la théorie de l'imaginativité, préfigure le mode associatif propre aux environnements hypermédiatiques. Dans les jeux interactifs par exemple, les idéogrammes dynamiques des interfaces s'intègrent dans la métaphore spatiale conçue comme une structure architectonique construite plutôt qu'un mode de figuration indexical du réel.

La rencontre entre le cinématographe et la logique de la base de données sous-tend le principe même du montage. Celui-ci opère par la sélection et la construction d'une séquence linéaire; il organise une trajectoire à partir d'une matière brute d'images, lesquelles sont puisées dans une collection non linéaire de prises de vues ou de matériaux iconographiques provenant de sources diverses. Dans le processus classique de montage, cette collection d'images devient une matrice potentielle de multiples récits, d'où le concepteur extrait et actualise l'une des versions parmi un champ de possibles.

Cette manière de concevoir le montage filmique est plus pertinente encore dans la fiction documentaire, laquelle inverse le processus classique de construction

narrative : au lieu de partir d'un scénario préexistant qui dicte le tournage et organise la matière filmique, le documentaire s'élabore en partant d'une collection de contenus hétérogènes. Le montage cristallise l'émergence d'un récit à partir de cette matière hétérogène. Ainsi, le processus du montage documentaire prélève un matériau dans la matière infinie du réel et l'organise dans une base de données. *L'homme à la caméra* de Vertov exemplifie particulièrement bien cette manière de concevoir le rapport entre la base de données et le montage. Selon Manovich, ce film traverse sa base de données dans un ordre particulier pour construire son argument (2001, pp. 239-243). Le récit devient alors une configuration particulière de la base de données parmi plusieurs potentialités, qui réalise un syntagme à partir d'un champ paradigmatique.

On a vu comment le travail de Greenaway joue sur la porosité des frontières entre fait et fiction, en multipliant les hybridations entre le genre encyclopédique ou documentaire et le film de fiction. La fiction hypermédiatique a le potentiel d'ouvrir encore plus largement ces frontières. Le principe même de la base de données est inscrit dans le montage filmique que l'informatique transforme en profondeur pour en augmenter toutes les dimensions, par le travail sur la plasticité de l'image, par la transformabilité de la prise de vue, par la multiplication des sources potentielles de l'image, par la prise de vue réelle hybridée à l'image de synthèse et par l'organisation du montage. Le recours au montage spatial ou encore le contrôle non-linéaire des séquences questionnent les limites de l'image-mouvement. L'image numérique modifie profondément l'expression matérielle de l'espace vidéonumérique, qui s'échappe de la linéarité inéluctable au déroulement de la bande filmique. La notion de montage peut se concilier non seulement avec le flux temporel de la bande-image, mais également avec les caractéristiques spatiales. Par la juxtaposition ou la surimpression de séquences linéaires dans le plan, le *montage spatial* instaure une fractalisation de l'image au coeur de l'espace filmique.

*The Tulse Luper Suitcases* exemplifie ce mode de montage issu d'une esthétique vidéonumérique. En creusant une troisième dimension dans la surface bidimensionnelle de l'espace filmique à partir de la profondeur de champ, le film multiplie les couches narratives dans le plan. Si les débuts du cinéma ne sont pas exempts de simultanités que l'on rencontre par exemple dans le *Napoléon* d'Abel Gance (1927), ou encore dans *L'homme à la caméra* de Vertov (1929), c'est l'essor du montage vidéonumérique qui fera de la superposition ou de la simultanéité dans le plan deux modes fondamentaux de l'organisation spatio-temporelle exploités par les technologies numériques<sup>76</sup>. Au XXI<sup>e</sup> siècle, *The Tulse Luper Suitcases* représente l'un des premiers exemples d'une transposition cinématographique de cette esthétique. Comme corollaire du montage spatial, l'hypermédialité se manifeste par la prolifération des parcours secondaires enchâssés dans le cours linéaire du récit; elle multiplie les réseaux de sens. Dans cette œuvre proliférante, le récit devient l'une des modalités du principe encyclopédique. On peut imaginer sans peine la transposition technologique de tels mondes fictionnels à travers les réseaux informatiques du cyberspace.

C'est d'ailleurs ce que tente Greenaway dans le site Internet attaché au projet *Tulse Luper* (<http://www.tulselupernetnetwork.com>, consulté le 17 juin 2007). Le mode de la base de données organise la représentation fictionnelle. Le passage à une forme informatique met en évidence les limites d'un mode linéaire comme le cinéma pour générer la forme hybride que cherche à réaliser Greenaway en saturant l'image d'une charge symbolique, laquelle entraîne la narrativité dans sa propre caricature. En effet,

---

<sup>76</sup> L'espace filmique exprime la temporalité de plusieurs manières : 1) par le mouvement de l'objet lui-même, qui en dévoile les faces de manière successive, 2) par le mouvement de la caméra (le glissement dans l'espace de la caméra du champ au hors-champ crée un dévoilement de l'espace passage de la virtualité à la réalité); 3) Par la juxtaposition /contiguïté de deux événements simultanés; 4) par la surimpression. Comme le souligne Manovich (2001), le montage constitue l'une des technologies les plus importantes pour construire des fictions. Il repose sur deux types : le montage temporel, forme traditionnelle au cinéma, et le montage spatial, qui se réalise dans le plan.

pour un spectateur qui ne peut pas contrôler son déroulement inéluctable, la forme filmique finit toujours par aplatir l'imaginaire labyrinthique dans la linéarité narrative. Certes, le tissu de références et les multiples réseaux de sens se construisent dans l'espace mental du spectateur lorsqu'il met entre parenthèses l'histoire racontée pour se concentrer sur les constellations associatives de la figure. Mais la saturation du sens dans un médium filmique, comme l'exemplifie l'esthétique de Greenaway, met à rude épreuve la capacité cognitive du spectateur. Dans un médium filmique, les réseaux entourent le récit principal d'une gaine virtuelle de parcours et de récits secondaires; ils constituent un paradigme qui ne peut s'actualiser que dans un seul syntagme. Dans un contexte informatique comme celui d'un site Internet, la fiction hypermédiatique peut amplifier la puissance de la figure en multipliant les parcours narratifs ou les voies de traverse du récit principal. Le dispositif étoilé favorise l'extension des motifs figuraux dans des parcours multilinéaires : il peut en extraire toute la puissance symbolique ou narrative.

Le site Internet greffé au projet *The Tulse Luper Suitcases* demeure encore embryonnaire dans sa tentative de dépasser le mode filmique. Dans sa version actuelle, il est le maillon faible de l'œuvre conceptuelle, mais la piste est prometteuse. Les jeux interactifs proposent un modèle qui repose sur la mise en espace métaphorique. Comme on l'a vu, l'hybridation entre le jeu et le récit lie la situation expérientielle à la simulation d'un monde. À partir d'un univers fictionnel aussi riche que celui de Greenaway, on peut imaginer le potentiel d'une forme prospective qui conjuguerait le paradigme encyclopédique, le jeu interactif et le récit, tout en jouant des frontières entre la factualité et la fiction.

## **CHAPITRE V**

### **DE L'IMMERSION FICTIONNELLE À LA SIMULATION : CINÉMA ET RÉALITÉ VIRTUELLE**

Ce chapitre aborde la question de l'immersion en corrélation avec les enjeux de la fiction et des dispositifs qui la prennent en charge. Seront également interrogés les concepts de présence, de simulation et de réalité virtuelle, rendus saillants par les technologies actuelles. Comment le concept d'immersion éclaire-t-il les dispositifs technologiques qui prolongent le cinéma ? Quel est le statut des personnages virtuels issus de l'image de synthèse au cinéma ou dans les jeux vidéos ? Dans quelle mesure les dispositifs de réalité virtuelle ou encore les environnements immersifs multisensoriels peuvent-ils devenir des véhicules de la fiction ? L'analyse se fera selon une approche historique et critique, fondée sur l'intermédialité. En effet, la question de l'immersion ainsi que les débats entourant la réalité virtuelle ou l'illusion de présence précèdent ses manifestations technologiques actuelles. Le concept d'immersion déborde la sphère des médias numériques contemporains et permet d'éclairer divers dispositifs qui ont jalonné l'histoire de l'art et des techniques.

Dans la première partie de la thèse, nous avons examiné quelques corpus actuels de la fiction hypermédiatique dont l'écran constitue la surface d'expression et



l'interface principale. C'est le cas de l'hyperfiction textuelle et du jeu interactif. Nous incluerons ici d'autres formes qui émergent du croisement entre les médias numériques et les genres fictionnels existants. Certains dispositifs comme ceux du cinéma numérique ou étendu prolongent les formes filmiques. D'autres propositions s'hybrident avec les arts scéniques ou les environnements architecturaux pour constituer des œuvres qui débordent l'écran et investissent l'espace tridimensionnel. Ces dispositifs agrandissent l'espace perceptuel en abolissant le cadre de l'image, ou encore ils prennent la forme d'installations dans un environnement tridimensionnel. Certains systèmes de réalité virtuelle proposent d'utiliser la rétine de l'œil comme surface de projection et d'investir ainsi le mécanisme même de la perception.

Le concept d'immersion sera analysé en tant qu'espace virtuel en relation avec la posture du sujet. En effet, la dimension immersive d'une œuvre fictionnelle ne dépend pas seulement de la matérialité de son dispositif, mais de la relation interprétative qui s'établit entre le sujet et l'œuvre dans la mise en place d'un imaginaire. Si le terme d'immersion peut caractériser certains dispositifs technologiques comme ceux dits de « réalité virtuelle », où le sujet est plongé dans un environnement informatique qui simule le monde sensoriel, il peut se comprendre de façon métaphorique comme immersion fictionnelle. Il dénote alors le fait d'être plongé dans une œuvre littéraire, filmique ou hypermédiatique et d'être saisi par elle. Le dispositif matériel, qui inclut le spectateur, devient le déclencheur du procès interprétatif, mais dont la composante matérielle n'est pas le seul déterminant. C'est l'approche qu'adopte Ryan (2001a) pour qualifier de « réalité virtuelle » l'état d'immersion dans la fiction littéraire. Cette perspective se rattache aux théories phénoménologiques de la lecture/spectature.



### 5.1. Immersion, réalité virtuelle, représentation et simulation

En 1877, soit environ 20 ans avant l'invention des frères Lumières, 70 ans avant le cinéma tridimensionnel et 100 ans avant l'émergence du concept de « réalité virtuelle », un collaborateur de la revue *Scientific American* écrivait : « It is already possible by ingenious optical contrivances to throw stereoscopic photographs of people on screens in full view of an audience. Add the talking phonograph to counterfeit their voices and it would be difficult to carry the illusion of real presence much further<sup>77</sup> ».

L'idéal d'immersion, au coeur des débats actuels sur les nouvelles technologies, occupe l'imaginaire cinématographique depuis ses débuts. Il répond à un fantasme visionnaire qui a précédé l'invention du cinématographe et qui se prolonge jusque dans les rhétoriques actuelles entourant le concept de réalité virtuelle. Rheingold (1993) a qualifié le cinéma de premier dispositif de réalité virtuelle. Selon Holmberg (2003), on pourrait relire l'ensemble de l'histoire du cinéma comme la quête de l'illusion de présence ou de l'immersion, que plusieurs stratégies esthétiques ou technologiques ont tenté de réaliser. Ces propositions ont bourgeonné dans les vingt premières années de l'histoire du cinéma, lorsque celui-ci cherchait encore sa spécificité. André Bazin défend le réalisme cinématographique et décrit l'utopie des débuts du cinéma comme le mythe du « cinéma total », soit

une représentation totale et intégrale de la réalité [...] la restitution d'une illusion parfaite du monde extérieur avec le son, la couleur et le relief [...]. Le mythe directeur de l'invention du cinéma est donc l'accomplissement de celui qui domine confusément toutes les techniques de reproduction

---

<sup>77</sup> « The Talking Phonograph », *Scientific American*, Vol 37, no.25, 22 décembre 1877, p.384-385. Cet article a été réimprimé dans *Nature*, Vol 17, no. 427, 3 Janvier 1878, p.190-192. Source : Holmberg (2003).

mécaniques de la réalité qui virent le jour au XIX<sup>e</sup> siècle, de la photographie au phonographe. C'est celui du réalisme intégral, d'une récréation du monde à son image, une image sur laquelle ne pèsera pas l'hypothèque de la liberté d'interprétation de l'artiste et l'irréversibilité du temps. Si le cinéma au berceau n'eut pas tous les attributs du cinéma total de demain, ce fut donc bien à son corps défendant et seulement parce que ses fées étaient techniquement impuissantes à l'en doter en dépit de leurs désirs (1975, p. 22-23).

La plupart des innovations technologiques qui ont jalonné l'histoire du cinéma, que ce soit l'ajout du son et de la parole, de la couleur ou encore les techniques de cinémascope agrandissant la projection, visaient à « augmenter » l'impression de réalité et, de manière corollaire, l'illusion immersive de la présence. Celle-ci renvoie à l'idée phénoménologique de « l'être-là »; elle reconduit l'utopie du réalisme intégral. Le cinéma émerge dans l'idéal de la représentation naturaliste qui fera dire à Maxime Gorki, suite à sa découverte du « nouveau média » en 1896 :

J'étais hier au royaume des ombres. Si vous saviez comment cela est étrange, c'est un monde silencieux, sans couleurs. Tout : la terre, les arbres, les êtres humains, l'eau et l'air, tout y est d'un gris monotone. Les rayons gris du soleil brillent dans un ciel gris. Les yeux sont gris dans des visages gris, gris aussi les feuilles des arbres. Ce n'est pas la vie, mais son ombre. Ce n'est pas le mouvement, mais son spectre muet [...]. Tout se passe dans un étrange silence. On n'entend pas les roues des voitures, ni le bruit des pas, ni les conversations. Rien. Pas une seule note de la complexe symphonie qui accompagne toujours le mouvement de la vie (Gorki, cité dans Burch, 1990 p. 27).

Pour Gorki, maître du naturalisme littéraire, le cinéma ne remplit pas sa promesse qui se réclame du réel, car il lui manque la couleur, la parole, le son, le relief. Le cadre de l'écran enferme l'image dans ses frontières. Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, les innovations technologiques tentent de répondre à la question du réalisme, liée à la notion de présence. Ce cheminement vers l'utopie du cinéma total ne se fera

pas sans résistance de la part des maîtres du cinéma; ces derniers perçurent parfois dans ces innovations la dégradation des dimensions esthétiques propres à l'art cinématographique.

Le fantasme d'immersion se répercute à nouveau sous la forme utopiste de l'*holodeck* qu'a relevée Brenda Laurel (1991) et qu'analyse Janet Murray (1997). Les propositions actuelles des dispositifs de réalité virtuelle (qu'elles soient réalisées ou encore au stade du rêve utopiste) voudraient ajouter à la perception visuelle et sonore que convie le cinéma d'autres dimensions sensorielles (tactiles, olfactives, gustatives). Toutes ces propositions tendent vers le même objectif : rendre l'expérience immersive encore plus vive en saturant les mécanismes perceptifs, ou augmenter l'illusion de présence. Selon la terminologie de Bolter et Grusin (1999), les dispositifs de réalité virtuelle contemporains remédialisent l'obsession du réalisme hérité du cinéma. Le mythe du cinéma total remédialise lui-même l'utopie wagnérienne du *gesamtkunstwerk*, l'œuvre d'art totale.

Les propositions actuelles veulent immerger toujours davantage le spectateur, soit par la disparition du cadre de l'écran, soit par la saisie du système perceptif au moyen de prothèses technologiques; elles cherchent à induire l'illusion kinesthésique totale. Les environnements immersifs qui prolongent l'idéal cinématographique reposent sur deux principes. Le premier type de dispositifs, tels que les écrans circulaires, le son spatialisé, les techniques holographiques, les environnements sonores spatialisés, le cinémascope ou le cinéma stéréoscopique, cherche à immerger le spectateur dans l'image par l'abolition du cadre, en agrandissant l'espace de projection pour qu'il se confonde à l'espace perceptif ou en agrandissant l'image, qui perd alors ses bords. Ce principe d'immersion ne convie pas nécessairement l'interactivité. Dans certains dispositifs, le fait d'être entouré d'images ne modifie pas le statut du spectateur; celui-ci demeure dans la position réceptive. Dans d'autres

configurations formelles, le spectateur est placé au centre de l'œuvre et agit sur l'environnement de manière interactive. Le second type d'appareillage utilise le système perceptif lui-même, qui devient le théâtre de l'illusion et met en valeur la dimension kinesthésique : le spectateur ne se contente plus de percevoir l'œuvre à travers le regard, il l'investit dans sa dimension tactile ou motrice. Par ailleurs, les recherches actuelles veulent remplacer le lourd appareillage des techniques de réalité virtuelle par une projection directe sur la rétine de l'œil, connectée à Internet au moyen d'un réseau sans fil.

Le terme de virtuel revêt plusieurs sens. Son étymologie renvoie au terme latin de *virtus*, dans le sens de « vertu » pour certains dictionnaires (*Robert*) ou de « force » pour d'autres (Warburg, dans Joly 1998, p. 147). Selon la tradition scolastique, il dénote d'abord ce qui n'est qu'en puissance, ce qui est à l'état de simple possibilité dans un être réel ou qui a en soi toutes les conditions essentielles à sa réalisation. Au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, le terme revêt un sens optique. En physique, il désigne alors une image dont les points se trouvent sur le prolongement des rayons lumineux, c'est-à-dire l'image spéculaire, l'image dans le miroir, le reflet. Ces deux perspectives abordent de manière différente le concept de réalité virtuelle. Le sens optique réfère à la réalité virtuelle en mettant en évidence la dimension immersive des dispositifs technologiques, vus comme machines illusionnistes où le monde virtuel devient une réalité autonome. Il s'associe alors à la question de l'illusion mimétique et du rapport au réel, en activant l'idée du leurre. Par contre, le sens scolastique définit le virtuel comme potentiel : il dessine une matrice potentielle de possibilités qui peuvent s'actualiser. On pourrait rapprocher ce champ sémantique de la perspective peircienne sur les processus de construction du sens. L'espace mental du spectateur convoque le mouvement de forces dynamiques qui se condensent dans l'indétermination de l'espace virtuel. Cette définition du virtuel rejoint la conceptualisation de la priméité chez Pierce, vue en tant que possibilité, comme

prédication indéterminée ou qualité pure. Dans la perspective du constructivisme philosophique, on pourrait également l'associer au plan d'immanence que développent Deleuze et Guattari (1991); il est alors conçu comme un milieu peuplé de concepts ou de figures.

Depuis peu, le terme de réalité virtuelle connote l'environnement techno-informationnel, l'associant ainsi à la médiation computationnelle et aux interfaces technologiques. Ce troisième sens renvoie à l'appareillage qui permet l'immersion physique du sujet humain dans un environnement de simulation 3D, devenu espace navigationnel. L'imaginaire populaire associe de manière souvent abusive le concept de réalité virtuelle au cyberspace, où le terme de « virtuel » renvoie à toute manifestation qui s'y rattache, des communautés virtuelles au commerce virtuel en passant par les mémoires virtuelles. Dans les années 1990, on associait davantage le terme aux environnements technologiques capables d'engendrer des mondes artificiels : cette vision s'est avérée jusqu'à présent un projet utopiste porteur d'un mythe. Dans ses manifestations actuelles, le dispositif matériel se compose de lunettes stéréoscopiques, auxquelles se juxtaposent des écrans vidéos au lieu des lentilles, ainsi que d'un gant, lequel capte les mouvements de main pour les transmettre à l'ordinateur sous forme de données numériques. Les mondes artificiels qui reposent sur ces dispositifs répondent de manière interactive à la présence du sujet humain. Toutefois, ce projet technologique est encore loin du réalisme cinématographique dont il prolonge l'utopie. On pourrait imaginer sans peine un Gorki contemporain faire la critique de telles représentations schématiques et encore peu réalistes au nom du naturalisme remédiatisé.

Par extension du terme, d'autres systèmes qui utilisent le langage de programmation VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) ont fait leur apparition sur le Web, en étendant le concept aux *Muds* (*Multi Users Domains*) ou aux diverses

simulations de mondes via Internet. Ce sont les mondes virtuels du cyberspace. Selon Dodge et Kitchin (2001), les diverses formes de réalité virtuelle au sens technologique du terme, soit celles qui s'implantent à partir d'un casque de vision, de capteurs et de gants ou de chambres d'immersion, et celles dont l'écran constitue la surface d'expression, possèdent en commun trois attributs essentiels : ils sont inclusifs, interactifs et leur interaction se déroule en temps réel. Ces caractéristiques sont similaires aux propriétés participatives et interactives des mondes virtuels identifiées par Murray (1997).

Pour plusieurs théoriciens des nouveaux médias comme Weissberg (1999), le paradigme de la représentation serait progressivement remplacé par une esthétique de la présence et de l'expérience, qui correspondrait à un changement de paradigme. La notion de présence renvoie à l'immédiateté de l'expérience visuelle, sonore ou même kinesthésique, ainsi qu'à un modèle interactif de la relation humaine, basé sur l'expérience dans un espace communicationnel. Les communautés virtuelles du cyberspace font appel à la notion de téléprésence, laquelle suppose le partage d'un même espace virtuel immergeant les partenaires. Hansen (2004) fonde son approche sur la nouveauté radicale qu'instaureraient les nouveaux médias contemporains. Selon la logique de la réalité virtuelle conçue en tant que dispositif matériel, il ne s'agit plus de représenter, mais de simuler un monde perceptuel entourant le spectateur de toutes parts. Celui-ci n'est plus placé devant une œuvre pour la contempler, il vit une expérience totale. Le spectateur ne se contente plus de voir ce qui est placé devant lui, il s'immerge dans le sensorium audiovisuel pour en devenir le centre radial. Le spectateur idéal est assis au cœur même du dispositif.

Du latin « *immersio* », le terme d'immersion renvoie à l'action de plonger dans un liquide. La notion d'un « milieu qui entoure » renvoie également à celle d'expérience, au cœur des interfaces hypermédiatiques. L'immersion est d'abord une

caractéristique spatiale, elle détermine la relation du sujet avec un environnement matériel. Les dispositifs de projection ou encore de réalité virtuelle reposent souvent sur la recherche de l'illusion perceptive de réalité. Ainsi, en faisant écho au *Gesamtkunstwerk* de Wagner, plusieurs dispositifs issus des nouveaux médias marquent le désir d'une immersion physique la plus importante possible au sein de l'œuvre. Par ailleurs, la qualité immersive est l'un des traits constitutifs des œuvres fictionnelles investies par les nouvelles technologies dans leur relation au sujet. L'esthétique de la présence et de l'expérience mise de l'avant par Weissberg (1999), Hansen (2004) et d'autres théoriciens des nouveaux médias cherche à réduire la distance entre l'œuvre et le spectateur.

Dans les interfaces du cyberspace, le sentiment de présence dépend principalement de la relation qui s'établit entre un sujet actif et une instance cybernétique, ou encore entre deux sujets humains à travers la médiation d'une interface technologique. On parle alors de téléprésence. Le concept provient des expérimentations scientifiques dans le domaine de la réalité virtuelle, faites à partir de casques d'immersion qui capturent le système perceptuel dans une simulation informatique. Lorsque la perception est médiatisée par une interface technologique, l'attention du sujet oscille constamment entre l'environnement physique dans lequel il se situe et l'univers généré par le dispositif médiatique : il est présent aux deux mondes de façon alternée. Les expériences corporelle et imaginaire sont irréductibles l'une à l'autre.

Du côté de l'expérience psychologique, la présence renvoie au sentiment d'être-là, à l'intensité de l'expérience vécue ou à l'immersion optimale dans l'expérience médiatisée. Ici, la présence implique l'impression de non médiation d'une expérience médiatisée. Elle relève d'une quête utopiste qui voudrait toujours imiter de plus près le monde par la simulation minutieuse des réalités perceptuelles. On cherche à créer



des dispositifs technologiques qui feraient basculer la frontière sémiotique entre le réel et la fiction. Les recherches scientifiques dans le domaine de la réalité virtuelle croisent les neurosciences : c'est le mécanisme perceptif lui-même qui devient le théâtre de l'illusion. Par exemple, les projections directes sur la rétine de l'œil proposent un nouveau dispositif illusionniste. Les effets de présence se placent du côté du dispositif matériel: ce sont les inducteurs ou les embrayeurs du sentiment de présence chez le spectateur. L'immersion perceptuelle qu'induit l'illusion sensorielle, de même que l'immersion fictionnelle dans un univers ludique, sont de puissants inducteurs de présence. Dans les mondes virtuels du cyberspace, l'interaction sociale médiatisée par une interface ludique ainsi que la relation du joueur avec des personnages virtuels contribuent fortement à l'impression de présence. L'immersion interactive est un inducteur de présence plus important que le réalisme de la représentation.

La question de l'immersion dans un milieu virtuel qui augmente l'illusion de la présence n'est pas nouvelle : on peut faire remonter son origine aux grottes pariétales. Bien que rendu saillant par les rhétoriques des médias numériques, le concept d'immersion n'informe pas seulement les technologies contemporaines mais, comme l'a bien analysé Grau (2003), il traverse l'histoire de l'art selon diverses idéologies esthétiques. Le cyberart, l'art interactif, les arts de la téléprésence ou encore les mondes fictionnels configurés par les images de synthèse et la vidéonumérique dominant actuellement le champ théorique de l'image et de l'art. De ce domaine des arts médiatiques émerge une sphère sensorielle englobante. Les nouvelles technologies informatiques transforment le statut de l'image, que l'on ne se contente plus de voir : il est possible désormais d'y « entrer » et d'interagir avec elle. Selon Grau, cette perspective fait du concept de réalité virtuelle le cœur d'une société de l'information émergente. Toutefois, malgré la force des discours théoriques autour de cette question, les œuvres d'art issues de ce concept demeurent



encore dans leur stade primaire de développement, comparable à celui de la photographie avant Stieglitz.

L'évolution des médias de l'illusion découle d'une longue histoire dont les formes technologiques actuelles constituent seulement une nouvelle variété. Il ne s'agit pas de contester les spécificités propres à ces nouvelles formes, mais de les replacer dans une perspective historique, afin de mieux les saisir et d'éviter les discours dithyrambiques. Grau analyse d'abord l'inscription du nouvel art virtuel dans l'histoire artistique de l'illusion et de l'immersion; puis il examine les métamorphoses du concept d'image dans le champ de l'art. Pour lui, l'idée d'installer un observateur dans un espace d'images qui tend à l'illusion n'est pas apparue avec l'invention récente des appareillages technologiques de réalité virtuelle. Au contraire, le concept même de réalité virtuelle constitue l'un des traits essentiels de la relation entre les humains et les images. Cette histoire se tisse à travers ses continuités comme ses ruptures. La sensibilité contemporaine à la question de l'immersion, devenue saillante par les discours qu'engendrent les nouvelles technologies, nous incite à jeter un regard sur ce champ historique pour en proposer un éclairage neuf.

L'immersion vise à augmenter l'illusion de présence. Cette question suppose une remise en question de la fonction du cadre de la représentation picturale et de l'écran filmique ou scénique, à la frontière sémiotique entre l'espace réel, où se situe le sujet, et celui de la fiction. Le cadre ou l'écran circonscrit un espace virtuel dans l'espace réel : deux niveaux ontologiques coexistent en s'emboîtant l'un dans l'autre. Au cours du chapitre trois, nous avons déjà analysé l'importance de ce jeu d'espaces : il définit à la fois la position du sujet et le territoire du monde fictionnel ou de l'espace ludique. La question de l'illusion mimétique, modulée par la fonction sémiotique du cadre imposant une vue frontale, remonte aux dispositifs picturaux de

la Renaissance. En recréant l'illusion perceptive de l'espace tridimensionnel sur une surface bidimensionnelle, l'invention des techniques picturales de la perspective albertienne participe de la logique immersive. La projection des lignes de perspective installe un centre focal de l'image en le reliant au corps physique du spectateur et trace un point de vue unique sur la représentation picturale. Les lignes imaginaires de la perspective créent l'illusion de la profondeur et débordent le canevas; elles intègrent le corps d'un spectateur virtuel dans un environnement spatial qui inclut à la fois l'image et le regard. Comme l'a montré Panofsky (1975), cette « forme symbolique » présuppose l'immobilisation du corps spectatorial, rendu captif du dispositif pictural. En se basant sur la philosophie de Cassirer (1972), Panofsky insiste sur le monde pensé comme représentation à travers le point de vue du sujet, se constituant comme objet sémiotique ou comme signe<sup>78</sup>. Ce rapport du sujet et de l'objet, instauré par le système perspectif, met en oeuvre la fonction symbolique comme principe même de la conscience. Pour Damisch (1987), la *perspectiva artificialis* n'institue pas seulement un système du regard, mais également un objet de pensée ou de connaissance qui inaugure un seuil dans l'histoire de la représentation. De ce dispositif d'énonciation émerge un paradigme, situé à la charnière entre nature et artifice, entre l'art et la science. La question de la perspective se lie de manière étroite à la naissance historique du sujet moderne et à la dualité cartésienne de la subjectivité et de l'objectivité du monde.

Dans son film *The Draughtman's Contract* (1982), Peter Greenaway interroge le paradigme perspectif et la dialectique du cadre qui emprisonne le sujet dans la représentation. L'oeuvre déploie une énigme policière chargée de jeux de mots et de

---

<sup>78</sup> Selon Cassirer, « Toute saisie, dans le sensible, d'une forme esthétique n'est rendue possible que parce que nous reproduisons, dans l'imaginaire, les éléments fondamentaux de la forme. Toute compréhension des figures spatiales est finalement liée à cette activité interne qui le produit et à la légalité interne de cette production [...]. Dans chaque signe qu'il projette librement, l'esprit saisit l'objet en saisissant en même temps et lui-même et la légalité propre de son activité imaginaire » (Cassirer, cité dans Damisch, 1987, p. 31).

doubles sens. En 1694, un dessinateur « à la commande » est engagé par des aristocrates afin d'exécuter une série de treize dessins de leur résidence à la campagne. Le film de Greenaway joue sur la notion de contrat, lequel fixe tant le jeu des relations sociales que les règles de la représentation picturale. Le cinéaste organise la mise en scène de son film comme une série de tableaux; ces plans-séquences fixes s'inspirent du système représentationnel du XVII<sup>e</sup> siècle et de ses conventions, en remédiant les clairs-obscurs des tableaux de Georges de la Tour, par exemple. Il établit ainsi une dialectique avec le langage cinématographique, « peinture de la lumière », tout en interrogeant le mécanisme perceptif activé par les deux dispositifs. Pour réaliser ses esquisses, le dessinateur utilise une grille rectangulaire. Cet outil de dessin inspiré de la fenêtre albertienne est un appareil de construction du système perceptif. Les « machines de perspective », comme la *camera obscura*, se multiplièrent au cours du XVI<sup>e</sup> siècle et jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle, préfigurant le cinématographe. Dans une séquence du film, occupant la place de l'observateur qui est aussi celle de la caméra, le dessinateur capture dans son dispositif optique l'ordre du jardin anglais aux symétries rigoureuses. Dans une autre séquence, le gros plan du visage du dessinateur à travers la grille, semblable à une fenêtre de prison, commente la fonction de la fenêtre albertienne, laquelle enferme le sujet en le désincarnant et fixe le regard dans le dispositif perspectif<sup>79</sup>.

La représentation filmique mobilise le regard du spectateur de manière virtuelle, mais elle le contraint à l'immobilité du corps. Même si l'image qu'il circonscrit se dynamise, l'écran filmique conserve les propriétés du système pictural; dans ce régime scopique, le spectateur fusionne avec la représentation en concentrant son attention sur la fiction, tout en éliminant ce qui lui est étranger. L'acte de

---

<sup>79</sup> Greenaway propose plusieurs films qui mettent en jeu la dialectique entre le cadre pictural et l'écran filmique en posant la question du dispositif, mais également de l'identification fictionnelle et de la distanciation critique.

sémiose générée par le regard spectatorial met entre parenthèse l'espace physique où le sujet se situe. Dans ce processus sémiotique destiné à construire le monde fictionnel, l'écran agit comme une frontière entre les deux espaces liés<sup>80</sup>. Autrement dit, ce dispositif d'immersion fictionnelle accentue les mécanismes d'identification propres au régime filmique. Les proportions de l'écran de cinéma, la mise au noir de l'espace environnemental et le déroulement inéluctable de la bande filmique entraînant l'imaginaire spectatorial dans un état de rêverie, réduisent la distance entre le spectateur et l'œuvre. Ils constituent ainsi un *dispositif* immersif plus efficace que le tableau exposé dans une galerie par exemple. Le corps spectatorial flotte dans un monde virtuel en faisant abstraction de son environnement immédiat; c'est son immobilisation même qui fonde l'illusion cinématographique.

Les incidences de cette question se prolongent dans l'analyse des fonctions sémiotiques de l'écran d'ordinateur ou des interfaces informatiques qui médiatisent la relation entre le sujet et l'œuvre. Plusieurs perspectives théoriques éclairent divers aspects de la question. Une première analyse met en évidence les ressemblances entre les conventions représentationnelles de ses précurseurs et celles à l'œuvre à partir de l'écran informatique. Celui-ci est alors conçu comme un cadre instituant la coupure sémiotique entre l'œuvre et son spectateur, ou encore une fenêtre sur le monde dans la foulée de l'analyse bazinienne. Sur ce plan, l'écran informatique « classique » reproduit le régime scopique du tableau pictural ou de l'écran filmique dont il constitue un autre mode. Il demeure un dispositif frontal placé devant le sujet immobile et reconduit les dimensions ou les proportions de l'écran classique. Par contre, en convoquant la notion d'image-interface, où le sujet interagit de manière dynamique avec le tissu fictionnel, la question se déplace du paradigme

---

<sup>80</sup> A ce titre, il ne faut pas confondre l'espace « hors-écran » et l'espace « hors-champ ». Du point de vue sémiotique, les bords de l'écran modulent la relation dynamique qui s'institue entre le champ et le hors-champ. Ceux-ci se situent tous deux à l'intérieur des frontières de l'espace fictionnel.

représentationnel vers celui de la simulation active d'un environnement expérientiel, lequel augmente les qualités immersives du dispositif. Comme le souligne Hansen,

The digital image on a computer image screen is no longer the same object as the photograph it may digitally simulate. In contrast to this static object, the digital image involves a processing of data, the constant refreshing of the interpretation of that data through an interface projected on the screen at a frame rate that makes it appear static, but this image is in fact highly dynamic, capable of being modified at any moment. The digital image is processual. It is also capable of supporting interactivity of the user ( 2004, p. xxii).

Certes, le dispositif perspectif fixant la position du regard tend à immerger le sujet dans le système représentatif, mais il sépare également le sujet et l'objet. La surface de la peinture ou l'écran filmique excluent toute interaction physique et préservent ainsi la frontière entre le spectateur et la représentation, ou entre le monde réel et l'espace fictionnel. Ce rapport à l'écran se transforme du tout au tout dans les propositions qui abolissent ses bords, comme les dispositifs de réalité virtuelle (RV), de projection rétinienne ou les chambres d'immersion (*cave*), le cinéma panoramique à 360°, ou encore dans les installations tri-dimensionnelles insérées au sein d'un environnement architectural, muséographique ou scénographique. L'interface graphique qui multiple l'écran, comme les dispositifs de réalité virtuelle (RV) qui l'abolissent viennent tous deux perturber le régime scopique institué d'abord par le tableau pictural, puis par l'écran filmique.

Selon Manovich (2001), un nouveau paradigme émerge des recherches sur les dispositifs de réalité virtuelle : la recreation d'un environnement tridimensionnel interactif, qui conduit à la disparition de l'écran, inaugure le passage du système représentationnel institué à la Renaissance à un paradigme de simulation. Dans les dispositifs de réalité virtuelle, le corps spectatorial s'active : son mouvement même dans l'espace physique induit l'expérience motrice dans le monde virtuel. S'il tourne

la tête dans le monde réel, cette action générera un déplacement conséquent du champ de vision sur le monde virtuel. Les espaces physiques et virtuels coïncident en se rivant à la corporalité du sujet. Mais de manière paradoxale, la libération du corps spectatorial promise par les dispositifs de réalité virtuelle s'accompagne d'une autre forme d'emprisonnement dans un lourd appareillage technologique; cette symbiose reconduit sous une autre forme le mythe du cyborg. La réalité physique se dissout au profit de la virtualité. Comme on le verra bientôt, cette question devient le point de départ de tout un imaginaire catastrophiste autour de la réalité virtuelle et de ses manifestations technologiques. Selon ces visions crépusculaires, la machine s'empare du corps physique pour l'asservir.

Une autre approche théorique met plutôt l'accent sur les différences entre les dispositifs immersifs et l'hypermédialité. Bolter et Grusin (1999) situent la question de l'immersion dans le contexte d'une double logique de l'immédiateté et de l'hypermédialité, intégrée au concept de remédiation. La première logique expose la transparence médiatique : le support cherche à s'effacer derrière le représenté et repose ainsi sur une dialectique de la présence, oscillant entre transparence et opacité du signe (Recanati, 1979). Selon Bolter et Grusin, la recherche de l'illusion perceptive ou mimétique et l'obsession esthétique du réalisme sont corollaires de la logique immersive. L'espace hypermédiatique se construit à l'intérieur des frontières de l'écran informatique : il se compose de multiples fenêtres superposées qui brisent la transparence illusionniste et la logique immersive. En effet, le régime immersif du regard filmique suppose que l'image envahit complètement l'écran afin que le sujet se perde dans l'illusion fictionnelle et en oublie la frontière. Selon cette analyse, le dispositif filmique tend à l'immersion alors que la multiplicité des fenêtres virtuelles de l'espace hypermédiatique encourage la distanciation critique. Mais la situation n'est pas si simple. Les mondes virtuels du jeu interactif de quête, par exemple, formes hypermédiatiques à part entière, tendent plutôt à construire des interfaces

transparentes visant à l'immersion fictionnelle. De ce point de vue, ils prolongent l'idéal cinématographique. L'espace hypermédiatique se construit dans la tension entre ces deux types de configuration : la première stratégie tend à exposer le dispositif par la multiplication des fenêtres ou par la mise en évidence des mécanismes de contrôle interactifs, alors que la seconde vise plutôt à matérialiser le principe illusionniste d'un monde fictionnel à part entière. À la lumière de ce que nous avons vu au cours du chapitre trois, l'espace hypermédiatique des fictions ludiques croise de manière irréductible les espaces représentationnel et expérientiel par l'immersion dans le monde virtuel. L'opposition dialectique entre immédiateté (immersion) et hypermédiatité (distanciation critique) que posent Bolter et Grusin rend confuse la question des interfaces hypermédiatiques. Selon nous, ceux-ci reposent sur un spectre de configurations potentielles entre deux espaces navigationnels qui manifestent tous deux l'hypermédiatité mais ne s'excluent pas mutuellement : le premier type d'interface tend à l'immersion dans un espace d'images qui simule un monde et construit un analogon fictionnel, comme c'est le cas des jeux interactifs. Ces interfaces tendent vers la transparence et cherchent à dissimuler leur médiation. Le second type d'interface expose sa médialité en multipliant les fenêtres de visionnement : les écrans s'emboîtent, se superposent ou se juxtaposent. Ce type de dispositif hypermédiatique suppose la tension entre un espace navigationnel qui unifie l'expérience et une collection d'objets qui la fragmente (principe de la base de données). Il ne cherche pas à résoudre l'hétérogénéité résultante.

La manoeuvre illusionniste du système de la perspective linéaire s'ajoute à la représentation frontale et détermine l'espace immersif. La transparence médiatique agit sur la matière expressive elle-même. À partir de la Renaissance, les techniques de la peinture représentative tendent à la disparition du médium au profit du représenté, par exemple en effaçant la trace des coups de pinceau. L'invention de la

*camera obscura* se prolonge dans la photographie et le cinématographe; elle perpétue la recherche de la transparence médiatique par l'application de procédés mécaniques censés saisir le réel dans son intégralité. Elle remédialise la perspective linéaire issue de la représentation picturale et reconduit la même posture spectatorielle : la photographie et le cinématographe forment d'autres dispositifs illusionnistes déterminant le rapport du sujet à l'œuvre. L'élimination supposée de l'intervention humaine dans la tâche de reproduction par l'artéfact mécanique cherche à combler la quête du réalisme selon un idéal immersif. Ainsi, la dimension indicielle de la photographie et du cinéma devient un gage d'authentification de la représentation illusionniste du réel.

De même, la recherche de réalisme dans l'imagerie numérique récapitule l'histoire de la représentation picturale; elle remédialise la photographie tout en contestant sa fonction indicielle dans son rapport au référent réel. D'une part, les transformations et manipulations potentielles du médium numérique sur la matière expressive posent un défi à la photographie optique dans la relation particulière qu'elle est censée entretenir avec le réel. L'imagerie numérique ouvre le débat sur la question de la vérité photographique dans sa fonction indicielle en tant qu'empreinte, elle interroge la frontière entre la factualité et la fiction. Selon William Mitchell, « an interlude of false innocence has passed. Today, as we enter the post-photographic era, we must face once again the ineradicable fragility of our ontological distinctions between the imaginary and the real, the tragic elusiveness of the cartesian dream » (1994, p. 225). D'autre part, l'image de synthèse adopte fréquemment l'idéal mimétique poursuivi par la photographie et le cinéma. Mais en même temps, de manière paradoxale, elle remet en question l'adhérence à la réalité qui marque l'image photographique : dans sa fonction indexicale, celle-ci agit comme une empreinte du monde. Ce rapport se désagrège sous l'emprise du médium numérique. Celui-ci confère à l'image une plasticité inédite : elle peut être trafiquée, manipulée,



modifiée, transformée tout en conservant les apparences du réel. L'image multiplie ainsi les puissances de la falsification; à bien des égards, l'imagerie numérique revitalise la *mimesis*. L'idéal de la simulation croise la recherche de la vérisimilitude. L'image de synthèse, inscrite dans l'esthétique cinématographique ou dans celle de la plupart des jeux vidéos, remédialise à l'extrême les idéaux du réalisme illusionniste en se plaçant au service du simulacre et de la fiction.

Les théoriciens qui placent l'immersion du côté du dispositif matériel plutôt que du côté de l'espace mental qu'active le dispositif fictionnel soutiennent tous que l'augmentation sensorielle contribue à renforcer l'immersion du spectateur dans l'œuvre, donc que la sollicitation de plusieurs canaux sensoriels réalise plus parfaitement l'idéal immersif. Mais que ce soit par l'obsession du réalisme ou par l'ajout d'innovations technologiques, il s'agit d'un processus de remédiation sans fin, car l'idéal du réalisme immersif voulant recréer parfaitement le sensorium du monde réel ne peut jamais être atteint. En effet, on sait que l'art procède toujours par construction : le prélèvement sur l'ensemble des possibles organise la matière sensorielle pour lui conférer une signification esthétique. Par ailleurs, comme le démontre bien la fiction littéraire, une parfaite adéquation au réel par une description cherchant à reproduire le grain du réel dans toute sa finesse serait parfaitement absurde du point de vue fictionnel; elle conduirait finalement à l'abolition du récit, comme l'a remarqué Jean Ricardou dans son analyse du Nouveau Roman (1973). Dans le cas de la photographie et du cinéma, le choix des objectifs ou de l'angle de prise de vue constitue déjà une interprétation du réel profilmique, que viendront accentuer les techniques de montage dans l'élaboration fictionnelle. On peut donc contester, même pour la photographie optique, le prétendu retrait de l'intervention humaine dans la restitution du réel. Par ailleurs, le langage cinématographique agit par réduction du donné sensible ou de la matière expressive, ayant souvent pour effet une augmentation de l'effet esthétique. Ce fut d'ailleurs l'argument principal des

cinéastes qui contestèrent l'arrivée de la couleur dans l'image cinématographique, accusée de menacer l'intégrité esthétique du film en noir et blanc. Dès le début du cinéma, on sait comment les manipulations du profilmique, tout comme les techniques traditionnelles de montage, sont habiles à construire des leurres au service de la fiction.

À cet égard, les simulations de l'image numérique prolongent donc les nombreuses stratégies illusionnistes jalonnant l'histoire du cinéma. Elles exacerbent les puissances falsificatrices de l'image en jetant le doute, par ricochet, sur l'authenticité de l'image photographique ou documentaire. Celle-ci entre dans l'ère du soupçon par les manipulations potentielles du numérique qui la rendent falsifiable : l'image ne peut plus être un gage de vérité référentielle. Autrement dit, les manipulations numériques fracturent l'autorité de l'image ou sa prétention à la vérité photographique, qui oscille désormais à la frontière entre factualité et fiction. L'image numérique amplifie les stratégies du leurre et de la tricherie, elle devient « intrigante » ou même diabolique : comme on le verra bientôt dans certaines visions catastrophiques engendrées par les nouvelles technologies, on la démontre. Mais s'agit-il pour autant d'une fragilisation ontologique de la frontière entre le réel et la fiction? Le principe de coupure sémiotique institue un clivage entre le monde et sa représentation. Les puissances de la simulation que médiatisent les dispositifs immersifs contemporains ou les techniques illusionnistes de l'image de synthèse abolissent-elles vraiment cette frontière? Je laisse ces questions en suspens pour les reprendre un peu plus tard au cours de ce chapitre.

La deuxième logique médiatique proposée par Bolter et Grusin (1999), celle de l'hypermédialité, repose sur la mise en évidence du médium et l'opacité du signe. Par exemple, l'espace de la peinture cubiste brise l'illusion perceptive de la perspective albertienne en multipliant la superposition de points de vue, comme le révèle le *Nu*

*descendant un escalier* de Marcel Duchamp. Dans les œuvres cubistes, l'immersion ne relève pas du dispositif pictural basé sur la perspective linéaire, mais plutôt de l'espace de reconfiguration mentale qui s'active au contact des signes matériels de l'œuvre. Ainsi, l'immersion dans l'espace pictural ne repose plus alors sur l'illusion perceptive issue de la perspective albertienne, mais sur le procès interprétatif déclenché par la matérialité de l'œuvre. Il s'agit d'abord d'*immersion fictionnelle*. On voit que même si les deux questions sont souvent liées, la logique immersive n'est pas nécessairement corollaire de l'illusion mimétique. Elle peut se conjuguer avec l'esprit ludique et se réconcilier avec l'interactivité ou encore convoquer la performativité, comme c'est le cas avec les jeux interactifs.

À une époque donnée, les deux logiques esthétiques de la transparence et de l'opacité du signe ne se remplacent pas l'une l'autre, mais cohabitent dans un même espace médiatique. Elles se superposent de manière dialectique pour créer un spectre d'œuvres singulières et de genres. Si les peintres impressionnistes et cubistes contestent l'illusion mimétique, les paysages oniriques des surréalistes, tout comme la peinture hyperréaliste, prolongent l'idéal immersif. Certains peintres impressionnistes modernes, comme Claude Monet, ont cherché à entourer le spectateur par un univers pictural devenu un « espace d'image ». La création de panoramas à 360°, par exemple dans l'œuvre *Nymphéas*, exposée publiquement pour la première fois en 1927, veut créer l'illusion d'un canevas continu, lequel immerge le spectateur dans l'œuvre selon une esthétique impressionniste (Grau, 2003, p.141).

Les historiens du cinéma et de l'art considèrent la peinture panoramique du XIX<sup>e</sup> siècle et son récit des grandes batailles historiques comme un précurseur du cinéma. Ces gigantesques fresques entourent le spectateur selon une logique immersive; elles veulent reproduire de manière indicielle la réalité historique en prétendant à l'authenticité topographique et organisent une forme de spatialité

narrative qui anticipe le cinéma. Alors que la peinture traditionnelle isole la représentation dans les frontières bien délimitées du cadre, lequel institue clairement une démarcation d'avec l'espace réel, la peinture panoramique prétend à la reproduction de lieux géographiques réels. Ce mécanisme illusionniste emplit entièrement le champ de vision du spectateur et atténue ainsi le cadre en accentuant l'effet immersif. Certains de ces dispositifs supposent l'immobilité du spectateur, alors que d'autres favorisent son déplacement corporel le long de passerelles. À partir d'une première forme naturaliste cherchant à reproduire intégralement un paysage ou une scène réelle de manière unitaire, « comme si vous y étiez », le panorama évolue vers la narrativité par des mises en scène d'actions qui se juxtaposent dans l'espace physique en continuité et en simultanéité; de tels tableaux font basculer la représentation vers l'immersion fictionnelle. Tout comme les dispositifs architecturaux explorés au cours du chapitre quatre, ces parcours narratifs dans l'espace tridimensionnel organisent la rencontre entre spatialité et temporalité narrative. À travers la logique de l'immersion se met en place une série de dispositifs topographiques auxquels se juxtaposent une dimension fictionnelle et narrative.

Si de tels dispositifs préfigurent le cinématographe en spatialisant le récit iconique, ils anticipent également les environnements à 360° des jeux interactifs contemporains. Ces espaces navigationnels reposent sur le même principe d'un environnement annulaire. Dans le cas de la peinture panoramique et de ses successeurs cinématographiques ou encore des chambres d'immersion, la représentation n'est plus placée devant le regard, elle entoure le corps du spectateur de manière radiale pour l'absorber en son centre. Dans le cas du jeu interactif, il s'agit en fait d'un hybride entre deux dispositifs visuels, puisque la représentation radiale se situe à la surface d'un écran qui, lui, est bien en position frontale par rapport au joueur. Du point de vue environnemental, la logique immersive n'est donc que partiellement à l'œuvre : elle simule sur un écran bidimensionnel un dispositif

spatial de type radial plutôt qu'elle ne le réalise vraiment. Le concept *d'espace d'image*, inauguré par la tradition des panoramas, se prolonge dans les dispositifs du cyberspace à partir de l'image-interface. Ainsi, le statut de l'image bascule : elle ne se contente plus de représenter un monde, elle devient plutôt un environnement ou un espace de simulation dans lequel le joueur ou l'internaute se déplace et interagit. L'environnement ludique crée un espace navigationnel; par la construction d'un monde fictionnel, la simulation se fonde de manière irréductible à l'espace expérientiel.

De même, l'idée d'immerger le sujet au cœur d'un espace visuel et sonore qui l'entoure de toutes parts, au moyen d'un système panoramique informatisé, prolonge le concept d'image-interface. Par exemple, les travaux en cours de développement à la SAT (Société des arts technologiques, Montréal), réalisés dans le cadre du projet de recherche *TOT-Territoires Ouverts* (2003-2007), développent la stratégie immersive en enveloppant le spectateur de diverses projections panoramiques ([http://tot.sat.qc.ca/programme\\_recherche.html](http://tot.sat.qc.ca/programme_recherche.html), consulté le 04 septembre 2007). Ce projet constitue un ambitieux programme de recherche dans le domaine des nouveaux médias. Son objectif principal est d'explorer la création en ligne sur les réseaux IP à large bande, soutenue par le développement d'interfaces logicielles. Le projet comprend 4 axes de recherche : l'immersion, la webdiffusion, la téléprésence et la télévisite. Plus spécifiquement, l'axe « immersion » vise à créer des environnements immersifs, à la fois visuels et sonores, reconstituant des environnements à distance. Il s'agit de développer une infrastructure logicielle permettant aux artistes de créer du contenu immersif; le résultat est projeté sur des écrans immersifs de formes diverses.

Le logiciel *lightTwist*, en cours de développement avec la collaboration du laboratoire de Vision3D de l'université de Montréal, permet d'animer une

modélisation 3D en temps réel dans 3 types d'espaces de projection. La SAT[osphère] est un dôme mobile conçu pour la projection d'images ainsi que pour la diffusion sonore. Il est relié aux diverses technologies de téléprésence et de télédiffusion développées dans le cadre du programme de recherche TOT. Il s'agit d'une demi-sphère gonflable, mesurant 24 mètres de diamètre, qui peut accueillir environ 400 spectateurs. Prototype d'une architecture ouverte, plusieurs domes peuvent s'interconnecter par réseau électronique afin de produire et diffuser diverses œuvres immersives, par exemple des performances délocalisées en téléprésence.

Le Panoscope est un dispositif immersif composé d'un écran de projection hémisphérique et d'un projecteur avec lentille hémisphérique situé directement au-dessus de l'écran. Ce système permet de diffuser une image panoramique de type anamorphique, projetée sur la surface intérieure de l'écran. L'image est obtenue par la déformation en temps réel d'un modèle 3-D. Ce dispositif sous-tend des applications potentielles dans les domaines du jeu, de la simulation et de la téléprésence<sup>81</sup>. Le cyclorama intègre un dispositif d'immersion visuelle et sonore adapté au logiciel *lightTwist*. Cet appareillage permet l'adaptation géométrique de projections en temps réel afin de produire une image cohérente à partir d'un nombre indéterminé de projecteurs, ou encore de distribuer les projections en créant un espace d'images cohérent. Ces divers dispositifs de projection intègrent un autre logiciel, *audioTwist*. Il s'agit d'une interface permettant la création de paysages sonores par la modélisation virtuelle d'un espace acoustique 3D. Ces territoires sonores sont navigables; le logiciel gère des sources multiples afin de simuler un univers sonore en le spatialisant. Il peut également créer des espaces virtuels de performance sonore, soit des systèmes de conversation audio distribuée entre plusieurs participants.

---

<sup>81</sup> Le Panoscope peut se substituer à des systèmes très coûteux comme les chambres d'immersion de type *CAVE*, ou encore aux lunettes vidéo et casques de visionnement (*head-mounted displays*). Ce dernier type de dispositif immersif ne permet pas à plusieurs personnes de partager le même espace physique.

D'autres dispositifs fusionnent, de la manière la plus étroite possible, un objet ou un environnement matériel de type architectural, muséographique ou scénographique avec une représentation virtuelle réalisée en images de synthèse, prolongeant ainsi les techniques illusionnistes du trompe-l'œil : ce sont des cybrides. Par exemple, un dispositif matériel de réalité augmentée est un système informatisé qui superpose à un environnement réel ou à un objet matériel un modèle virtuel 2D ou 3D.

L'immersion visuelle est à la base des techniques de trompe-l'œil de la période baroque; en prolongeant l'espace physique dans l'espace pictural, on crée l'illusion d'une continuité spatiale entre les représentations tridimensionnelle et bidimensionnelle. Ces dispositifs en trompe-l'œil préfigurent les espaces hypermédiatiques contemporains. Il s'agit d'un tout autre système immersif que celui de la perspective linéaire dans la représentation picturale. Le trompe-l'œil ouvre un espace de simulation où le corps spectatorial est délivré de l'immobilité que suppose le régime scopique de la perspective albertienne; il investit l'espace réel par des trajectoires. Dans ce type d'environnements tridimensionnels, l'espace physique où se situe le spectateur et l'espace virtuel de la fiction tendent à perdre leurs frontières respectives. La coupure sémiotique ne s'inscrit plus dans les limites d'un cadre rectangulaire ou d'un écran destiné à circonscrire l'espace fictionnel. La représentation bascule dans un régime de simulation qui tend à unifier les deux espaces en intégrant le corps spectatorial, plutôt qu'à les séparer.

Comme on l'a exploré au cours du chapitre précédent, les manifestations contemporaines de la spatialisation narrative induites par les nouvelles technologies prolongent une lignée de précurseurs, des cathédrales médiévales jusqu'aux dispositifs scénographiques ou architecturaux contemporains. Tous ces environnements immersifs peuvent constituer des théâtres virtuels générant des

mondes fictionnels et des espaces ludiques. Ils remédient le dispositif de Camillo et les théâtres du monde de la Renaissance. La création d'un lieu imaginaire où se trace un parcours narratif rappelle *l'ars memoria* antique. Sur le plan des dispositifs matériels où sont réifiés les préceptes de la rhétorique antique comme sur le plan de l'imaginaire, l'espace immersif de la cathédrale médiévale préfigure la fiction hypermédiatique comme environnement de réalité virtuelle. Vers 1306, Giotto peint les figures des vertus et des vices sur les murs latéraux de la chapelle *Arena* de Padoue. Placées dans les *loci*, ces représentations symboliques se détachent de l'arrière-plan, ce qui les dotent d'une illusion de profondeur et d'un sens de l'espace selon une technique nouvelle pour l'époque. Chez Giotto, les fresques murales ou les représentations picturales font corps avec l'architecture : par les techniques du trompe-l'œil, une continuité s'installe entre les représentations virtuelles et l'espace physique qui les enchâsse. Comme nous l'avons analysé précédemment, la rencontre entre la spatialité environnementale et la narrativité suppose d'autres modèles que ceux de la fiction littéraire ou filmique. Elle nous suggère des pistes intéressantes pour imaginer comment peuvent se réconcilier les caractéristiques topographiques et interactives des nouveaux espaces fictionnels avec la temporalité narrative. Ces espaces immersifs questionnent également la corporalité de l'expérience, située au cœur du dispositif sujet-oeuvre. Par exemple, dans les environnements tridimensionnels comme ceux des installations de Greenaway, le corps spectatorial est libre de ses mouvements; ce sont ses trajectoires physiques dans l'espace qui modulent la narrativité.

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, alors que la peinture s'éloigne du modèle réaliste, l'esthétique immersive se met au service d'un contexte dramaturgique. Elle met alors en place des dispositifs scéniques annulaires qui ne concordent pas nécessairement avec un modèle illusionniste. La logique esthétique développée par Prampolini, par exemple, dans son manifeste futuriste de 1915, cherche à abolir la frontière entre



l'espace pictural et le spectateur par le moyen de dispositifs techniques visant à éliminer le statisme de la scénographie peinte pour la remplacer par une scénographie électromécanique d'éléments lumino-plastiques en mouvement. Il s'agit avant tout de dynamiser l'action dramatique, afin de saisir en retour l'espace mental du spectateur par l'effet esthétique. Ici, le dispositif matériel vise à l'immersion fictionnelle du spectateur dans l'œuvre; celle-ci demeure toutefois, conformément au dispositif à l'italienne, placée devant le spectateur. Le manifeste du cinéma futuriste de Marinetti (1916), presque contemporain de celui de Prampolini, veut incorporer le cinéma à ce type de propositions scénographiques. Il prolonge ainsi la tradition esthétique de l'art total remontant au concept de *gesamtkunstwerk* de Wagner. En effet, ce concept cherche la fusion expressive de tous les arts.

Pour Marinetti, le cinéma futuriste vise à déconstruire les structures narratives héritées de la littérature; il veut les remplacer par les potentialités de l'image en convoquant les autres formes d'art. Les propositions scéniques du Bauhaus, du théâtre total de Walter Gropius, de Piscator, de Brecht ou encore des dadaïstes se placent dans la perspective d'une contestation du modèle narratif issu de la littérature et du logocentrisme auxquels ils tentent d'échapper. Ces débats se situent à la charnière du développement de nouvelles modalités du récit qu'a provoqué l'émergence du cinématographe. Celui-ci invente d'autres manières de raconter que celles héritées de la littérature, en particulier du roman réaliste du XIX<sup>e</sup> siècle. Ces explorations scéniques se poursuivent toujours aujourd'hui; par exemple, les propositions du théâtre virtuel ou du théâtre de l'image inventent d'autres modalités du récit à partir de la spatialité. Des œuvres récentes, comme la mise en scène de la *Tempête* de Shakespeare par Michel Lemieux et Victor Pilon (2005), ou le travail scénique de Robert Lepage, se situent dans la continuité des recherches qui ont traversé le XX<sup>e</sup> siècle depuis les futuristes, le mouvement dada, le Bauhaus et

Brecht. En intégrant les nouvelles technologies comme partenaire à part entière de la représentation scénique, le théâtre actuel se conçoit comme un hypermédium<sup>82</sup>.

Par exemple, dans la proposition scénique de la *Tempête* par Michel Lemieux et Victor Pilon, les personnages virtuels s'intègrent à la mise en scène selon un mécanisme illusionniste où les projections vidéonumériques concourent à l'impression de présence, dans la tradition du trompe-l'oeil. En faisant disparaître le cadre, l'écran invisible accueillant ces projections contribue à fusionner l'illusion de présence des personnages virtuels avec celle, bien concrète, des acteurs réels sur scène. Il s'agit alors d'un dispositif de « réalité mixte » qui ne repose pas sur des développements technologiques sophistiqués. L'évanescence du personnage virtuel d'Ariel, esprit de l'air convoqué par la magie de Prospero, et les autres phénomènes d'apparitions, se manifestent par le recours à un procédé ancien, celui du *paper ghost*, datant du XIX<sup>e</sup> siècle. L'emploi de cette technique ne constitue pas un effet gratuit, mais se justifie par le cadre dramaturgique. En tendant vers l'immersion fictionnelle, ces œuvres investies par les technologies demeurent des dispositifs frontaux, linéaires et non interactifs; mais elles peuvent être légitimement considérées comme des précurseurs de la fiction hypermédiatique, tant du point de vue dramaturgique que scénographique.

La force expressive des arts scéniques vient de la présence, qui émerge de la corporalité de l'acteur comme de la matérialité scénique. L'espace scénique est fondamentalement un espace incarné. Il se construit à partir du rapport étroit qui existe entre la matérialité du monde, la corporalité de l'expérience et les imaginaires virtuels. Réalité mixte, les espaces matériels, technologiques et imaginaires coexistent, s'imbriquent les uns dans les autres, s'interpellent. L'interface scénique

---

<sup>82</sup> Voir à ce sujet les actes du colloque du CRI « Intermédialité, théâtralité, re(présentation) et nouveaux médias », tenu à Montréal et Québec du 22 mai au 29 mai 2007.

désigne l'entre-deux de ces espaces. Si on associe les jeux interactifs ou les mondes virtuels du cyberspace à des « théâtres virtuels », ne coupe-t-on pas le théâtre de ce qui fonde sa spécificité, son lien irréductible avec la corporalité incarnée ? Dans l'apparence de non médiation de l'expérience médiatisée, n'y a-t-il pas quelque chose d'essentiel qui échappe au pouvoir de la médiation, et qui ne peut s'abstraire de la présence corporelle réelle ? Une pensée théâtrale nous révèle les incidences de la corporalité dans l'expérience humaine. Elle peut nous servir de guide afin d'imaginer les mondes fictionnels du cyberspace, ou encore de mettre en évidence leurs paradoxes. Dans cette optique, l'espace virtuel construit par les technologies numériques ne peut se penser en dehors de son ancrage dans le monde, en relation avec l'imaginaire du sujet.

Même si les jeux vidéos ne créent pas à proprement dit des environnements immersifs au même titre que les installations tri-dimensionnelles, les dispositifs technologiques de réalité virtuelle impliquant un appareillage lourd ou encore ceux qui plongent le sujet dans un environnement de réalité augmentée, ils constituent tout de même une autre manifestation du concept de réalité virtuelle au sens technologique du terme. C'est en développant son langage propre que le cinématographe est passé d'une simple technique d'enregistrement à un médium expressif à part entière; c'est aussi en se basant sur leurs spécificités que les environnements hypermédiatiques contemporains constituent des formes fictionnelles inédites. Pour cela, ils combinent les propriétés immersives et interactives. L'immersion fictionnelle dans ses dimensions affective et cognitive n'est pas propre aux cyberfictions; par contre, la navigation interactive dans l'espace topographique d'un univers fictionnel ainsi que la manipulation dynamique des entités de ce monde constituent les traits les plus fondamentaux qui marquent leur singularité par rapport à leurs prédécesseurs littéraires ou filmiques.

La logique immersive se conjugue avec l'interactivité, laquelle présuppose la participation active du joueur au coeur du dispositif à 360°. Dans l'environnement expérientiel, la performativité actantielle se manifeste de plusieurs manières. L'engagement de l'agent dans le monde fictionnel implique, soit la fusion corporelle du joueur avec la machine dans le cas des jeux d'action à faible teneur narrative, soit diverses activités de manipulation ludique. L'agir du sujet implique deux modes de l'immersion : corporel et fictionnel. Dans les jeux interactifs, l'immersion est actualisée, d'une part, par la création de l'espace ludique; ce territoire sémiotique définit l'aire de jeu du point de vue de la matérialité comme de la construction d'un espace mental. D'autre part, elle se concrétise par la construction d'une identité fictionnelle, laquelle se conjugue à la conduite ludique du joueur. Ce dernier type d'immersion simule une exploration dans un espace réel. L'implantation du monde fictionnel et de l'espace ludique dans une métaphore spatiale, de même que la participation agentive du joueur au sein de ce « monde virtuel », constituent deux puissants vecteurs d'immersion. Ainsi, l'immersion est une qualité d'abord spatiale, qui détermine la relation du joueur avec le monde fictionnel. Toutes ces conditions visent la création d'un espace conceptuel où les expériences, analogues à celles du monde réel, produisent un système de lieux, le cyberspace.

## **5.2. Immersion fictionnelle, littérature et langage cinématographique**

Dans quelle mesure les dispositifs matériels de réalité virtuelle ou les environnements immersifs multisensoriels peuvent-ils devenir des véhicules de la fiction, comme le récit scénique ou filmique qui les a précédés? Si le terme d'immersion peut renvoyer au plan du dispositif matériel, il peut également dénoter, au niveau métaphorique, le fait d'être plongé dans une œuvre fictionnelle. Les procédés traditionnels de la fiction narrative, qu'elle soit littéraire ou filmique,

relèvent souvent de l'immersion sans nécessairement recourir à un dispositif matériel élaboré. La dimension immersive d'une œuvre fictionnelle ne dépend pas seulement de la matérialité de son dispositif, bien que celle-ci y contribue, mais également de la relation interprétative entre le spectateur et l'œuvre dans ses dimensions affectives et cognitives. La notion d'immersion détermine tant l'espace mental que l'ancrage spatial au sein d'une configuration matérielle. Elle ne se rattache pas nécessairement à une visée technologique, mais permet de poser un regard sur notre rapport à la fiction, à travers la variété de ses manifestations. Les deux facteurs d'immersion sur le plan du dispositif physique ou de la relation imaginaire à l'œuvre ne coïncident pas nécessairement. D'une part, le dispositif matériel et technique n'est pas un gage d'immersion mentale du sujet dans l'œuvre; d'autre part, les procédés traditionnels de la fiction littéraire ou filmique favorisent l'immersion sans nécessairement recourir à une technologie élaborée. Il ne s'agit pas de nier les potentialités offertes par les explorations artistiques à partir des systèmes matériels de réalité virtuelle, mais bien d'insister sur leur prégnance cognitive et émotionnelle servant davantage l'économie esthétique de l'œuvre fictionnelle.

Ryan (2001a) explore le concept de réalité virtuelle dans son sens à la fois littéral et métaphorique. Le dispositif technologique et fictionnel invite le lecteur ou le spectateur « à se perdre » dans l'œuvre. En partant d'une définition de la réalité virtuelle vue comme potentialité, elle pose comme idéal la synthèse de l'immersion et de l'interactivité, ce qui constitue sa thèse centrale. La théoricienne déplace l'analyse du concept de réalité virtuelle au sens technologique du terme, vers une théorie de la narrativité et de la littérature en tant que dispositif mental de réalité virtuelle ou comme phénoménologie de la lecture.

In the literary domain, no less than in the visual arts, the rise and fall of immersive ideals are tied to the fortunes of an aesthetic of illusion, which implies transparency of the medium. The narrative style of the eighteenth century maintained an ambiguous stance toward immersion : on one hand, it cultivated illusionist effects by simulating narrative modes (memoirs, letters, autobiographies); on the other, it held immersion in check through a playful, intrusive narrative style that directed attention back and forth from the story told to the storytelling act. The visibility of language acted as a barrier that prevented readers from losing themselves in the story world ( p.4).

Selon Ryan, la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle suscite l'immersion du lecteur dans le monde diégétique de l'œuvre par une esthétique réaliste visant à la transparence médiatique. Le narrateur, tout comme l'acte de narration, s'effacent derrière le narré qui semble se raconter de lui-même. L'immersion du lecteur au sein de l'œuvre est encouragée par l'identification émotionnelle aux personnages et par la tension dramatique de la construction narrative. Au XX<sup>e</sup> siècle, plusieurs courants littéraires ont contesté cette stratégie immersive et mis en évidence la forme plutôt que le contenu, la réflexivité ainsi que l'auto-référentialité, de même que la distanciation par l'ironie ou la parodie. Ces approches se détachent de l'illusion référentielle et de l'attitude immersive; elles privilégient les nombreux effets de distanciation dans les jeux de langage, par la subversion de l'intrigue ou l'expérimentation des formes ouvertes de la fiction.

Ryan examine d'abord la manière dont les dispositifs technologiques induisent l'expérience immersive dans un monde virtuel, et comment le *design* d'interface ainsi que les technologies numériques peuvent favoriser l'immersion. Son approche phénoménologique intègre le lecteur au monde virtuel par l'intermédiaire d'un corps virtuel. En effet, la chercheuse s'inspire des travaux de Merleau-Ponty sur la nature corporelle de la perception. À travers la relation imaginative à un monde textuel, les mondes fictionnels induits par les nouvelles technologies tentent de simuler la présence au monde dans la conscience phénoménologique. Le texte devient un

environnement immersif où se situe le corps virtuel du lecteur. Par cette expérience immersive dans le texte, le monde fictionnel acquiert la présence d'une réalité autonome. Autrement dit, l'immersion textuelle crée un espace mental peuplé d'entités où prendra place une action narrative en puissance. Cette conception mimétique de l'immersion s'applique tant aux romans, aux films et aux œuvres dramatiques qu'aux jeux interactifs : l'expérience de réalité virtuelle intègre le sujet à un monde simulé. Comme le mentionne Ryan,

Whether textual worlds function as imaginary counterparts or as models of the real world, they are mentally constructed by the reader as environments that stretch in space, exist in time, and serve habitat for a population of animated agents. These three dimensions correspond to what have long been recognized as the three basic components of narrative grammar : setting, plot, and characters (p.15).

Du point de vue littéraire, le concept d'immersion fictionnelle évoque l'état mental qui consiste à « se perdre dans un livre », ou encore « à se transporter dans un autre monde ». L'immersion fictionnelle repose sur la création d'un monde virtuel. Du point de vue des théories de la lecture, l'immersion est loin d'engendrer la passivité, comme ses détracteurs le laissent entendre : elle est plutôt la condition nécessaire à un engagement actif du lecteur/spectateur. Celui-ci élabore un monde imaginaire à partir du donné textuel. L'état immersif témoignerait de l'intensité du travail actif de construction imaginaire qu'implique la saisie d'un univers fictionnel. Ainsi, le modèle narratif de Ryan s'inspire de la notion de réalité virtuelle pour concevoir la fiction littéraire sur la base de la spatialité. L'espace textuel devient un monde dans lequel le lecteur s'immerge.

De même, en héritant du dispositif scopique de la Renaissance et en immobilisant le corps spectatorial, le cinéma narratif privilégie l'immersion fictionnelle et le transport dans l'imaginaire; il institue une « réalité virtuelle ».

L'exemple des débuts du cinéma nous montre comment s'est opéré le passage d'un dispositif technique à l'émergence d'une forme fictionnelle à part entière. Le langage cinématographique se développe au fur et à mesure que le cinéma se narrativise; la création d'un espace d'immersion fictionnelle agit sur le plan sensitif et affectif. La mise en place d'un langage expressif cohérent remplace la recherche de sensations au niveau du dispositif physique. En privilégiant le transport dans l'espace imaginaire plutôt que le transport physique dans la sensation pure, le cinéma passe de l'attraction foraine à une pleine forme artistique. Il ne s'agit pas ici de nier l'importance et le rôle des nombreuses innovations technologiques qui ont marqué l'histoire du cinéma depuis sa naissance, mais de situer la question de l'immersion d'abord sur le plan de l'imaginaire, dans la relation entre le spectateur et l'œuvre. Certes, la création d'un espace imaginaire dépend toujours des conditions médiatiques qui le manifestent, dans la relation irréductible avec le spectateur. Mais l'efficacité immersive d'un langage au service de la création d'un monde imaginaire cohérent dépasse le dispositif technologique qui privilégie la sensation pure.

Par exemple, dans les tout premiers temps du cinéma, la pratique de placer les spectateurs dans des trains qui bougent (*Hales Tours*) pour simuler les sensations physiques réelles a été abandonnée à partir du moment où le cinéma s'est constitué comme langage (Burch, 1990; Niney, 1998)<sup>83</sup>. À partir de Griffith, les techniques du montage véhiculent la narrativité cinématographique en supplantant les effets de mouvements purement physiques comme ceux des *Hales Tours*. Par ailleurs, le transport immersif dans l'imaginaire implique comme condition l'immobilité physique du spectateur. Ainsi, les expérimentations du début du siècle avec la stéréoscopie seront abandonnées au profit du développement du langage filmique. L'immobilité frontale de la caméra, qui recrée le sens d'un espace unitaire ou d'un

---

<sup>83</sup> Dans les *Hales Tours*, les spectateurs sont placés dans des wagons de train qui s'agitent pour simuler les sensations physiques. Ce procédé connut un grand succès au États-Unis de 1904 à 1911 (Burch, 1990).



plan autarcique, n'est pas le gage de l'expérience immersive. La mobilité de la caméra dans l'axe de la profondeur construit l'impression de stéréoscopie et accentue le relief de l'espace filmique : elle induit l'immersion fictionnelle dans un espace mental plutôt que dans un espace physique. Selon Holmberg,

If the close-up is, or rather became, a royal road to an immersive experience, the same goes for tracking shots. As many historians have pointed out, early tracking shots were not used so much for rhetorical purposes or narrative emphasis, but rather, as Yuri Tsivian puts it (1994, p.207), to offer a stereoscopic view, activating the pro-filmic space. "Stereoscopic" is used here as a metaphor but also almost literally [...]. The stereoscope, of course, had before motion pictures been the most immersive experience to date, perhaps rivaled only by the panorama [...] (2003, p.137-138).

Comme le souligne Holmberg, dans les premières années du cinéma, les mouvements de caméra, ou encore ceux de personnages évoluant dans l'axe de la profondeur, étaient perçus comme étant stéréoscopiques ou tridimensionnels. Par exemple, en 1910, un commentateur du *New York Independent* compare le média filmique au théâtre. De manière paradoxale, il conclut que le film comporte davantage de qualités stéréoscopiques que le théâtre. Le film n'est pas seulement un objet temporel, il active une conception tridimensionnelle de l'espace qui fait appel au sens de l'immersion.

De même, le procédé du gros plan abolit d'une certaine manière l'espace pictural; il convie le sens de l'immersion au moyen de l'identification fictionnelle et de la création d'un espace diégétique qui augmente le sentiment de la présence (l'être-là). Si le cinéma est devenu un puissant vecteur fictionnel, c'est tout autant par la construction progressive de son langage au service d'un monde fictionnel que par l'immersion dans la matérialité du dispositif. Le sentiment d'immersion s'effectue par le transport mental dans l'imaginaire plutôt que par l'augmentation de la

sensation physique le rapprochant de l'attraction foraine, comme dans le cas des *Hales Tours*.

Ce langage filmique nécessite un apprentissage des codes de lecture par le spectateur, comme en témoigne la réaction des paysans russes à la sortie de la projection du film *Octobre* d'Eisenstein. Pour ces premiers spectateurs du cinéma, les gros plans représentaient autant de « têtes et de membres coupés qui s'agitent » (Niney, 1998). Le langage filmique passe progressivement de l'extériorité des prises de vues frontales et d'une vision centrifuge constituée principalement de plans d'ensemble, à l'inclusion du spectateur dans l'espace pictural. Cette linéarisation progressive tire le cinéma du côté de la narrativité et du récit, en même temps que l'espace filmique acquiert de la profondeur par la mobilité de la caméra et la mise en scène. La force de l'imaginaire que favorise la création d'un espace pictural et narratif cohérent déborde de loin l'artifice matériel dans son efficacité immersive<sup>84</sup>. Elle démontre la force organisatrice du récit, lequel réalise non seulement la suture de l'hétérogène, mais la création d'un espace imaginaire autour de la relation entre le spectateur et l'œuvre. Selon Niney, « ce n'est donc pas en étendant la surface projetée et en y incluant physiquement le spectateur, jusqu'à confondre l'espace filmé avec un espace réel, que le cinéma devient usine à rêves. C'est au contraire en se limitant à la surface de l'écran » (1998, p. 174). C'est par la médiation temporelle du récit et du langage cinématographique, centré sur l'expressivité de la figure humaine, que l'espace filmique devient immersif.

La notion « d'immersion émotionnelle » s'oppose à la distanciation critique, au rejet brechtien de la *mimesis* artistotélicienne, ou à celui de Bolter (1991). La

---

<sup>84</sup> Voir l'excellente analyse de N. Burch (1990). Dans *La lucarne de l'infini*, qui porte sur la naissance du langage cinématographique, Burch analyse comment se sont constitués peu à peu les codes de la narrativité à travers l'évolution du langage filmique, qu'il appelle « mode de représentation institutionnel ».

dimension émotionnelle constitue l'un des divers processus sémiotiques qui se conjuguent avec les processus perceptif, cognitif, argumentatifs et symbolique dans l'acte de spectature pour en déterminer l'une des dynamiques (Thérien, 1990). En suivant Thérien, Lefebvre affirme que

tout acte de spectature nous engage émotivement selon notre propre histoire et notre propre profil psychologique. Le processus affectif, en ce sens, implique une participation potentiellement plus individualisée encore que les processus précédents. Il s'agit, par ailleurs, d'un processus fort complexe : une couleur ou une composition visuelle qui provoquent une expérience esthétique, une réplique qui fait rire, un monstre qui effraie, une poursuite haletante, relèvent tous du processus affectif [...]. L'efficacité d'un film joue souvent sur la façon dont le processus affectif s'active dans la construction du texte filmique (1997, p.30).

Les processus affectifs de la sémiologie participent étroitement à l'immersion fictionnelle du spectateur dans l'œuvre en intégrant la corporalité dans cette dynamique : d'une part, par le biais des réactions fines du corps spectatorial et, d'autre part, par la relation qui s'établit entre le spectateur et le personnage à travers les mécanismes d'identification. En effet, les fictions éveillent un spectre de réactions émotionnelles semblables à celles que peuvent déclencher des situations réelles : rire, tristesse, empathie, peur, désir. Ces mécanismes d'identification, amplement étudiés dans le domaine littéraire et cinématographique, montrent la participation physique du corps. Dans une situation d'immersion fictionnelle, le corps spectatorial éprouve des émotions (larmes, frissons, désir sexuel, etc). L'immersion émotionnelle sollicite les réactions fines du corps, reflets de la vie émotionnelle, et non pas la sensation corporelle brute.

Par ailleurs, l'immersion émotionnelle agit par le biais de la représentation de la figure humaine capable de tisser des liens entre le spectateur et le contexte diégétique. En se détachant du plan d'ensemble théâtral et en se rapprochant du sujet

humain pour le saisir dans la mobilité fine du visage, le cinéma crée l'image-affection (Deleuze, 1983). En saisissant l'acteur dans l'espace abstrait du gros plan, il crée un univers affectif à partir de la mobilité fine d'un visage et stimule ainsi l'immersion fictionnelle. « L'image-affection, c'est le gros plan, et le gros plan, c'est le visage [...] Eisenstein suggérait que le gros plan n'était pas seulement un type d'image parmi les autres, mais donnait une lecture affective de tout le film. » (Deleuze, 1983, p. 125). Le gros plan révèle la vie expressive par les mouvements les plus ténus que saisit l'œil de la caméra : la sueur qui marque l'angoisse, le battement d'une veine dans un cou, l'oscillation des traits du visage. Dans les gros plans du visage, l'image-mouvement ne se définit plus comme un mouvement de translation mais comme un mouvement d'expression. L'image-affection « marque un minimum de mouvement pour un maximum d'unité réfléchissante et réfléchie sur le visage ; et ce qu'on appelle *désir*, inséparable de petites sollicitations ou d'impulsions qui composent une série intensive exprimée par le visage » (Deleuze, 1983, p. 127). Le resserrement de la caméra sur le gros plan virtualise l'espace en abstrayant l'image-affection de toute coordonnée spatio-temporelle. Dans le plan-visage, l'image s'arrache à tout cadre référentiel pour mettre à nu l'expressivité; l'espace est aboli pour ne laisser que la qualité expressive en puissance.

Cette dimension humaine échappe curieusement aux paysages technologiques proposés par les installations numériques, les dispositifs de réalité virtuelle ou les jeux interactifs. Les dispositifs d'immersion technologiques ne laissent souvent aucune impression émotionnelle. Si les écrans panoramiques à 360° excellent à représenter des paysages spectaculaires et à créer le sens de l'immersion dans un espace géographique naturel, que ce soit les montagnes de l'Alaska ou le fond des mers, ils sont par contre beaucoup plus malhabiles à intégrer la figure humaine en gros plan. De plus, les dispositifs immersifs à 360° se prêtent mal aux variations des points de vue de la caméra ou à une articulation en champ-contrechamp. Ces

environnements réduisent donc tout un pan du langage cinématographique. Lorsqu'il s'agit de plonger au sein de décors naturels ou artificiels spectaculaires, l'agrandissement panoramique de l'écran, qui semble être une qualité immersive sur le plan du dispositif physique, devient plutôt un handicap dans la construction d'un espace fictionnel centré sur la figure humaine. Il suppose, d'une certaine manière, un appauvrissement du langage cinématographique dans sa capacité à créer un monde fictionnel ou à susciter l'émotion. Le gros plan, tout comme l'articulation des plans dans la discontinuité par le montage temporel, demeure encore un puissant moteur de l'identification fictionnelle. On voit que l'immersion physique dans le dispositif matériel ne coïncide pas nécessairement avec l'immersion mentale dans un monde fictionnel.

Ce n'est pas un hasard si le cinéma IMAX se confine principalement au genre du documentaire, habile à magnifier des espaces naturels, plutôt que d'investir le genre fictionnel. Dans ce dernier cas, la dimension émotionnelle véhiculée par l'expressivité de la figure humaine demeure encore un puissant vecteur immersif pour construire l'espace imaginaire. Ce n'est pas non plus un hasard si la figure humaine représente l'idéal de l'image de synthèse dans sa quête du réalisme cinématographique. La recherche de pointe dans le domaine de l'image numérique vise à restituer les mouvements expressifs ténus du visage ou le naturel du mouvement corporel, afin de simuler la variation émotionnelle du corps humain dans toutes ses nuances et stimuler ainsi les effets de présence. L'image de synthèse tente de s'échapper d'une trop grande perfection plastique, qui en démasque le caractère artificiel. Afin d'insuffler l'expressivité à de telles représentations, elle tend à imiter l'imperfection du réel.

Les incidences des nouvelles technologies sur la fiction ne concernent pas seulement l'extension du cinéma dans des dispositifs matériels augmentant

l'impression de réalité ou d'immersion physique. Elles influencent profondément le langage cinématographique lui-même, qu'elles contribuent à remodeler. Par exemple, elles modulent la plasticité de la matière expressive et permettent l'élaboration de nouvelles manières de raconter tout en promouvant de nouvelles approches au montage, glissant d'une dominance temporelle à une dominance spatiale. Les apports actuels des technologies numériques en vue de constituer de nouvelles formes fictionnelles se situent tant au niveau de leurs incidences sur le langage expressif dans ses dimensions visuelles et sonores que de celle des dispositifs matériels évoqués.

### **5.3. Immersion, distanciation critique et imaginaires catastrophistes**

Certes, on a tendance à associer la modernité esthétique à des procédés de distanciation ainsi qu'à l'opacité du signe. Pourtant, les deux logiques médiatiques de l'immédiateté (*immediacy*) et de l'hypermédialité, telles qu'analysées par Bolter et Grusin (1999), ne se succèdent pas de manière linéaire et ne se remplacent pas l'une l'autre. Elles tissent plutôt une dialectique qui traverse l'histoire de l'art, en répondant à une logique de remédiation. Pendant la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, alors que les peintres impressionnistes, futuristes et cubistes créaient les nouveaux espaces de l'art pictural, le cinématographe prenait le relais du roman du XIX<sup>e</sup> siècle comme véhicule de l'illusion mimétique dans un espace d'immersion fictionnelle, en libérant du même coup la peinture de ses finalités représentatives. Si l'illusion mimétique changeait ainsi de véhicule médiatique, elle n'en demeurait pas moins vivante comme procédé esthétique. Les nouvelles tendances de la modernité n'épuisent par le réalisme prolongeant l'idéal du roman réaliste du XIX<sup>e</sup> siècle. Selon le principe de remédiation, tout comme l'arrivée de la photographie au XIX<sup>e</sup>

siècle a libéré la peinture de la nécessité de la représentation réaliste, l'arrivée de la photographie et du cinéma a eu pour conséquence de libérer les formes littéraires du réalisme. Si les récits scénique et filmique se sont libérés de l'ascendant de la littérature en inventant leur propre spécificité narrative<sup>85</sup>, le cinéma n'en a pas moins reconduit en grande partie le modèle réaliste hérité du XIX<sup>e</sup> siècle. La littérature, en retour, s'est progressivement affranchie du réalisme pour explorer de nouveaux territoires à travers les œuvres de Virginia Woolf ou de James Joyce, par exemple. Cette démarche esthétique qui traverse le XX<sup>e</sup> siècle culminera dans les propositions du Nouveau Roman et de la postmodernité littéraire. Aujourd'hui, l'émergence de formes fictionnelles que matérialisent les médias numériques se situe à un moment historique où les deux logiques esthétiques qui ont traversé le XX<sup>e</sup> siècle s'enchevêtrent : des approches hybrides entre cinéma et littérature, ou entre cinéma et théâtre naissent de la convergence médiatique que favorisent les nouvelles technologies. Ces approches se nourrissent tant des courants contemporains du roman ou du cinéma expérimental que des influences issues de la culture populaire.

Comme nous l'avons relevé au sujet de l'attitude ludique, la question de l'immersion se lie à la séparation des publics entre deux attitudes. D'une part, les avant-gardes littéraires et artistiques tendent à expérimenter et à se perdre dans les jeux de langage qui appellent la distanciation ironique, parodique ou critique, en se tournant vers les jeux avec le médium lui-même. D'autre part, l'engouement pour le cinéma dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle témoigne de l'inclination du grand public à privilégier l'attitude immersive conviée par l'illusion fictionnelle. Les avant-

---

<sup>85</sup> Cette affirmation demande à être nuancée lorsqu'on considère les rapports étroits que la littérature et le cinéma ont entretenus tout au long du XX<sup>e</sup> siècle par le foisonnement d'adaptations cinématographiques de romans. Il ne s'agit pas d'affranchissement, mais de remédiation. À l'inverse, l'émergence du récit filmique n'est pas sans incidence sur le développement des formes littéraires, qui deviendront de plus en plus « visuelles » et spatiales. Les romans de Robbe-Grillet, par exemple, empruntent largement à une esthétique cinématographique. Il s'agit de mouvements de va-et-vient et d'influences mutuelles plutôt que de déterminisme causal unidirectionnel.

gardes littéraires et artistiques de la modernité s'opposent au goût du grand public adoptant le cinéma comme forme fictionnelle privilégiée. Le clivage entre ces deux publics et ces deux attitudes se poursuivra tout au long du XX<sup>e</sup> siècle pour devenir un enjeu majeur de la postmodernité, qui le remet en question. La notion d'interactivité, plutôt que d'immersion, deviendra le trait célébré par les milieux intellectuels. En effet, l'interactivité représente, pour les théoriciens de l'hypertexte, le trait dominant des réseaux hypertextuels qu'ils valorisent. Les théoriciens de l'hyperfiction textuelle ont multiplié les analogies entre l'hypertexte et la théorie critique littéraire : ils ont fait l'apologie des vertus de la non linéarité et de l'interactivité tout en dénonçant les formes populaires de l'immersion qui menaceraient la raison critique (Bolter, 1991; Landow, 1992).

La modernité esthétique privilégie l'opacité du signe et la distanciation critique. L'immersion liée à l'illusion mimétique suscite plutôt le soupçon de plusieurs théoriciens contemporains qui la perçoivent comme une menace à la pensée critique. En effet, le concept d'immersion lié à une esthétique de l'expérience dans un environnement sensoriel paraît suspect à des théoriciens comme Bolter (1991). Celui-ci commente les premiers dispositifs de réalité virtuelle visant à simuler des mondes par l'illusion de présence dans les environnements immersifs artificiels. Selon ce dernier,

A simulated world, a world of pure perception, can serve to counterpoint daily work in the world of signs. But it should be obvious that virtual reality cannot in itself sustain intellectual or cultural development. It must always be the "other" world which we visit from time to time. There is nothing monstrous or wrong about constructing a world of perception, since human beings have been engaged in reconstructing their perceptual world through art and technology for thousands of years. The problem is that virtual reality, at least as is now envisioned, is a medium of percepts rather than signs. It is virtual television. The world of useful work is a world of reading and writing [...]. What is not appropriate is the absence of semiosis (1991, p. 230-231).



Pour Bolter, les dispositifs immersifs de réalité virtuelle, ou encore les environnements simulés des musées thématiques, sont suspects parce qu'ils favorisent la perception visuelle au détriment du mot écrit, ce qui élimine d'emblée l'opportunité pour la réflexion critique. Bolter poursuit :

When verbal and mathematical text is systematically eliminated from the exhibits, a museum becomes indistinguishable of a theme park, where there is no real writing and therefore no critical reading on the part of the visitor. In such case the museum offers only a perceptual experience, not the opportunity for critical reflection upon that experience. Viewers are encouraged to lose themselves (and therefore their critical judgment) in the simulation (1991, p. 231).

Ce type de commentaire reconduit le préjugé millénaire qui oppose le mot écrit à la capacité de l'image à stimuler une réflexion critique. En replaçant cette problématique dans la perspective de la remédiation, la position de Bolter évoluera sans doute pour devenir plus nuancée; mais elle se teinte encore, dans l'ouvrage qu'il co-signe avec Grusin en 1999, de la même attitude soupçonneuse envers la dimension immersive qui sous-tend la logique de l'immédiateté, sous les formes variées de l'interface sans interface (*interfaceless interface*), ou des dispositifs technologiques de réalité virtuelle. La condamnation de l'immersion ne vise pas seulement les dispositifs technologiques en soi, mais également le principe d'immersion au sein d'une œuvre fictionnelle dans laquelle il est possible de se perdre. Comme le relève M-L Ryan (2001a), « If we believe some of the most celebrated parables of world literature, losing oneself in a book, or in any kind of virtual reality, is a hazard for the health of the mind » ( p.10). Ainsi, l'objection majeure que rencontre l'immersion est celle d'une incompatibilité supposée entre la nature expérientielle des œuvres immersives et la distance critique ou l'exercice de la raison. Au XIX<sup>e</sup> siècle par exemple, l'immersion dans la fiction littéraire est perçue comme une menace à l'intégrité de la raison.

Pour Bolter (1991), si l'immersion est suspecte dans sa relation à la distanciation critique, elle l'est également en encourageant une attitude passive chez le lecteur ou le spectateur. Selon Bolter, « losing oneself in a fictional world is the goal of the naïve reader or one who reads as entertainment. It is particularly a feature of genre fiction, such as romance or science fiction » (1991, p. 155). Cette critique ne tient pas compte du travail mental complexe qu'opère l'interprète dans sa relation à l'œuvre et que les recherches cognitives et les théories de la lecture ont mis en évidence (Denhière et Baudet, 1992; Gervais, 1993; Saint-Gelais, 1994). Comme nous l'avons souligné plus tôt, on ne peut opposer la passivité supposée du lecteur immergé dans la lecture d'un roman policier à l'activité d'un lecteur de Nouveau Roman ou encore d'un internaute perdu dans une fiction hypertextuelle opaque.

Selon les postures catastrophistes, les dispositifs multisensoriels sont par nature suspects car ils pourraient affaiblir le jugement critique en privilégiant la sensation et l'affect. La rhétorique persuasive des nouvelles technologies serait dangereuse en soi car elle asservirait la raison, en la dissolvant dans l'anonymat des masses ou en la connectant aux machines de simulation menaçant notre humanité même. L'industrie hollywoodienne de consommation de masse récupère les mythes du cyborg et de la posthumanité qui annoncent un changement de la nature humaine, au moment même où les grands idéaux de l'humanisme déclinent. Les jeux vidéos interactifs, les dispositifs de réalité virtuelle ou la *mimesis* des nouvelles images de synthèse inquiètent car ils suggèrent la dissolution des frontières ontologiques entre le réel et la fiction; le monde de l'illusion menace de se substituer à la réalité physique. Les dispositifs matériels eux-mêmes suscitent des études qui mettent à jour des problèmes de santé dus à l'usage des dispositifs électroniques de réalité virtuelle, sous la forme du « syndrome des mondes alternatifs » (*Alternate World Syndrome*). En effet, lorsqu'ils sortent de la situation expérientielle, les usagers de tels systèmes

virtuels rapportent des sensations de perte d'équilibre, de malaise physique ou encore une amnésie corporelle générale.

Cette attitude soupçonneuse n'est pas nouvelle : elle traverse l'histoire des représentations et remonte à l'inquiétude de Platon face à la *mimesis*, pour renaître de manière sporadique dans l'attitude iconoclaste par exemple. Le bannissement des poètes de la cité platonicienne ou les injonctions bibliques contre l'adoration des images dans la condamnation récurrente des arts mimétiques participent de la même logique : on les accuse de brouiller les catégories ontologiques entre réalité et fiction. Les postures de plusieurs critiques et théoriciens face aux nouvelles technologies de réalité virtuelle et aux environnements immersifs témoignent de la crainte d'une contamination du réel par le fictionnel. Ils agitent le spectre d'un mélange des catégories ontologiques, qui nous ferait confondre les univers de simulation et le réel. La position de Baudrillard (1981), par exemple, révèle l'anxiété qui entoure les nouvelles technologies de simulation; dans son analyse, les simulacres remplacent progressivement le contact avec le réel, en effaçant la frontière qui le sépare des leurres virtuels.

Rappelons que l'étymologie du terme virtuel renvoie au latin *virtualis*, lequel dérive lui-même de *virtus*. Celui-ci dénote la force, la puissance. Dérivée de la conception aristotélicienne, la scolastique médiévale oppose ce qui existe en puissance et ce qui existe en acte. Par exemple, l'arbre est virtuellement présent dans la graine. Selon la tradition philosophique, le virtuel ne s'oppose donc pas au réel, comme dans l'approche de Baudrillard (1981), qui y voit une déréalisation du monde, mais plutôt à l'actuel, comme le suggère Pierre Lévy (1995)<sup>86</sup>. La tendance à

---

<sup>86</sup> Lévy (1995) s'est inspiré de l'approche de Deleuze élaborée dans *L'image-mouvement* (1983) pour développer sa propre théorie du virtuel. Deleuze s'appuyait lui-même sur les théories de Bergson (1939, 1982).

opposer le réel au virtuel dénote un glissement de sens qui s'est opéré aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles à partir des connotations liées à l'image de la physique optique. Dans son opposition sémantique au concept de « réel », la notion de virtuel désigne alors ce qui est fictif, soit le non-existant. Selon la perspective de Baudrillard, par exemple, la notion de virtuel finit par référer à ce qui est faux, ce qui est un leurre. Elle prolonge donc la conception platonicienne condamnant l'illusion mimétique. Cette posture dénonce les puissances du faux que décuplerait l'imagerie de synthèse dans sa fabrique de simulacres. En effet, l'attitude d'anxiété face aux représentations fictionnelles se reflète dans la démonisation de la simulation numérique issue des nouvelles technologies. Plus la technologie excelle à simuler le réel dans sa tentative de reproduire le sensorium perceptif de l'expérience humaine, plus elle suscite l'inquiétude de la dissolution des frontières entre le réel et la fiction. Ces craintes issues des positions catastrophistes se reflètent dans les imaginaires littéraires et filmiques : des univers totalitaires ou coercitifs asservissent les valeurs humanistes ou les dissolvent dans les engrenages de la machine cybernétique.

Déjà en 1932, dans *Le meilleur des mondes*, Aldous Huxley imaginait un monde déshumanisé où une forme narrative et multisensorielle destinée au divertissement des masses, plus « réelle que le réel », remplace les livres. Dans le roman *Fahrenheit 451* (1953), que François Truffaut a porté à l'écran, Ray Bradbury reprend le thème du bannissement des livres dans un monde totalitaire, lequel asservit les populations par une forme de divertissement interactif, sorte d'*holodeck* primitif. Dans le roman de Bradbury, l'illusion que suscite ce dispositif fictionnel brouille les frontières avec la réalité ; elle empêche la femme de Montag, un pompier chargé de brûler les livres, de réaliser les dangers d'une guerre imminente. Le déclin des livres accompagne l'imaginaire catastrophiste que suscitent les nouveaux médias; ceux-ci sont accusés de vouloir abolir la culture et la raison critique ou encore de diluer les frontières entre l'humain et la machine. Pour fictionnaliser le cyberspace

afin de le concevoir comme un cancer qui prolifère, voire comme une usine de rêves destinée à se nourrir d'une humanité asservie, il n'y a qu'un pas à franchir.

Le terme même de cyberspace est issu d'un univers imaginaire. Dans le roman *Neuromancer* (1984) de William Gibson, où le terme apparaît pour la première fois, les neurones des protagonistes se connectent directement au monde immatériel du cyberspace pour entraîner le sujet dans une expérience illusoire. Le *simstim* imaginé par Gibson permet de voyager dans la conscience d'un autre protagoniste afin d'expérimenter le monde à travers le sensorium de l'autre. L'immersion fictionnelle suscitée par de semblables dispositifs soulève les craintes de la perte au sein d'univers hallucinogènes et éveille le soupçon critique. Dans les années 1980 et 1990, ces imaginaires catastrophistes ont nourri un courant de science-fiction appelé *cyberpunk*. Dans la tradition du *Frankenstein* de Mary Shelley publié en 1818 qui questionne au passage l'intégralité du corps humain, la rationalité scientifique ou les conséquences sociales de la révolution industrielle, cette littérature extrapole des visions futuristes à partir des développements technologiques contemporains. Plus près de nous, elle reprend les visions utopistes ou catastrophistes que suscitent les biotechnologies, les dispositifs de réalité virtuelle, la téléprésence, l'intelligence artificielle, le cyborg ou la posthumanité. Selon Dodge et Kitchin (2001), la littérature *cyberpunk* est le produit des relations techno-sociales dans un milieu spatio-temporel déterminé, soit la société américaine de la fin des années 1980. Elle construit ses assises à partir d'une vision postmoderne de la condition humaine issue de la science-fiction nouvelle vague des années 1960-70. Dans ce courant littéraire aux tonalités ténébreuses, l'univers technologique ne constitue plus seulement le fond sur lequel se joue le récit : celui-ci met plutôt en jeu les relations entre l'humain, la société et la technologie. À travers le discours du cyborg, s'anticipent la fin du sujet et la construction d'une nouvelle subjectivité, modulée par les technologies (Turkle, 1995). La fiction posthumaniste questionne les connotations

modernistes des courants dominants de la science-fiction, elle-même prompte à récupérer vers le centre les idées marginales des imaginaires *cyberpunk*. Les deux courants partagent une vision catastrophiste du futur, à travers une position critique des relations sociales ou de l'économie politique du cyberspace. Elles contrastent avec les visions utopistes des chantres de la technologie comme Negroponte (1995).

Selon la posture catastrophiste, l'imaginaire du cyberspace devient monstrueux; il s'apprête à dévorer l'humaine corporalité pour servir ses fins. La conception du cyberspace comme un espace virtuel qui se substitue à l'espace réel sera exploitée par des films comme *The Matrix*. Ces représentations alimentent les craintes catastrophistes que suscitent les visions futuristes du cyberspace et que récupère la machine hollywoodienne. Dans ce film, les univers virtuels sont devenus si convaincants qu'en se projetant mentalement dans la matrice, les êtres humains ont perdu la faculté de discerner ce qui constitue l'espace réel. L'humanité est asservie par une génération de machines intelligentes qui l'exploitent dans des bassins d'incubation afin d'en soutirer l'énergie vitale. Elle se perd dans une sorte d'immense rêve collectif qui inverse l'ontologie du réel et du « virtuel », conçu comme un mécanisme illusionniste. D'ailleurs, la conscience de Neo basculera de la simulation mentale vers le monde réel pour retrouver son corps branché à la Matrice dont il s'arrachera avec peine. Le passage entre les deux « conditions ontologiques » s'opère de l'illusion virtuelle (considérée comme la condition normale) à la réalité « inimaginable » pour les protagonistes qui ne sont pas encore affranchis de leur servitude (le bassin d'incubation de la Matrice). On pourrait imaginer un personnage baigné dans le monde platonicien des idées qui chuterait subitement dans le monde phénoménal de la corporalité pour en mesurer le poids ontologique : la fuite de Néo hors de l'illusion remédiate en sens inverse l'avertissement socratique de cette déchéance qui conduit l'âme vers sa prison sensorielle dans l'oubli de la « réalité », soit le monde idéal.

Comme nous l'avons relevé plus tôt, la question du statut logique de la fiction et des rapports au réel vient hanter les enjeux de l'image de synthèse. Les simulacres convoqués par l'imaginaire cinématographique éveillent les puissances du faux; ils questionnent le statut des personnages virtuels. En s'hybridant avec la représentation photographique, l'image de synthèse s'insère dans un cadre narratif comme instrument du leurre. Du personnage de Gollum dans *Le Seigneur des Anneaux* aux métamorphoses du magicien en loup-garou dans la série Harry Potter, les exemples de personnages fictionnels qui jouent sur ces frontières abondent. Mais ces artifices ne viennent-ils pas simplement prolonger les tours de prestidigitation qui prennent racine dans les expérimentations d'un Méliès voulant remédiatiser, à la naissance du cinéma, les visions de Jules Verne par exemple?

Dans un univers et une esthétique de bande dessinée, le film *Immortel* de Enki Bilal présente un cas intéressant qui joue sur la marge supposée des frontières ontologiques entre personnages de synthèse et acteurs réels ([http://www.immortel-lefilm.com/immortel\\_flash-640.html](http://www.immortel-lefilm.com/immortel_flash-640.html), consulté le 06 juin 2007). Le film nous plonge dans l'univers imaginaire de Bilal en remédiatisant une bande dessinée du même nom. Dans le film, l'action se déroule à New York, en 2095; une population mixte de mutants, d'extra-terrestres ainsi que d'humains « réels » ou synthétiques se mêle. En intégrant les simulations numériques par images de synthèse, le film mélange les niveaux ontologiques entre dieux, humains et mutants synthétiques. Les humains remplacent progressivement leurs organes biologiques et revêtent peu à peu des corps synthétiques qui les hybrident. Dans ce monde étrange, les destins de trois protagonistes convergent dans un tissu fictionnel où voix, corps et souvenirs prennent les attributs du simulacre. Les décors réels et virtuels (image de synthèse) d'une cité futuriste s'enchevêtrent dans une esthétique raffinée qui abolit leurs frontières respectives. Au dessus de Manhattan flotte une pyramide où se nouent les intrigues des anciens dieux égyptiens en marge des hommes. Condamné par ses

pairs, Horus, le dieu à tête de faucon, n'a que sept jours pour parvenir à préserver son immortalité. Pour se faire, il doit féconder une femelle. Il tente de s'accoupler à Jill, une jeune femme aux cheveux et aux larmes bleues dont l'origine est inconnue. Sous l'observation d'un médecin résistant qui lui sert de guide dans sa découverte progressive de la cité où elle vient d'atterrir, Jill adopte progressivement des comportements humains et apprend à intégrer les manières de l'espèce humaine. Pour féconder Jill, Horus doit s'incarner dans une forme humaine; mais les corps synthétiques des mutants qui habitent désormais New York ne sont pas compatibles avec son « essence divine ». Le dieu à tête de faucon finit par prendre possession du corps de Nikopol. Celui-ci est un dissident subversif dont le corps est congelé depuis trente ans et qui s'échappe d'un pénitencier géostationnaire. Il a été puni pour s'être opposé aux manipulations synthétiques et aux corps virtuels d'une humanité mutante; la congélation préserve l'intégrité biologique du corps de Nikopol. Comme celui-ci n'a pas subi les manipulations biologiques envahissant progressivement les humains de cette époque, il peut donc devenir le réceptacle charnel d'Horus. Jill et Nikopol finissent par faire l'amour ensemble. Soumis de force aux volontés du dieu qui le pirate, Nikopol lutte pour conserver le contrôle de son corps. Mais bientôt l'acte d'amour se transforme en un viol sauvage, alors qu'Horus accomplit par la médiation du corps de Nikopol l'acte reproducteur qui lui garantit l'immortalité. Le viol anihile à la fois la volonté d'un Nikopol impuissant à contrôler son propre corps et celle de Jill qui subit l'assaut frénétique du dieu. Les deux corps, celui de Nikopol (corps réel de l'acteur) et celui du dieu Horus (simulation par image de synthèse), fusionnent et se superposent en laissant béante l'étrange « confusion ontologique » qui préside à l'acte d'amour. La matière narrative du film fournit un prétexte diégétique pour inverser les modalités représentationnelles entre personnages de synthèse et acteurs réels: ceux-ci prennent l'allure de simulacres. Ainsi, ils deviennent des avatars de bandes dessinées, alors que les premiers tendent vers la vérisimilitude jusqu'à se confondre avec l'acteur réel. Encore une fois, dans la lignée platonicienne, la frontière se joue entre l'être (réel) et l'apparence (simulacre,



illusoire). Mais ici, les écarts se creusent ou se comblent au coeur même de la fiction : le personnage virtuel, ou le simulacre dans la fiction est-il plus ou moins fictionnel que le personnage joué par un acteur réel, lui-même tendant à la représentation iconique qui le « bédéfie » ? Ces jeux ontologiques ne sont-ils pas eux-mêmes trompeurs en nous induisant à croire qu'il existerait bel et bien une distinction d'essence entre les deux modes de représentation fictionnels (photographique et numérique) ou encore que l'image de synthèse rompt le partage entre le réel et la fiction ?

Sans nier les possibilités de créer des formes fictionnelles originales au moyen des technologies numériques ou de nouvelles configurations esthétiques, les dispositifs de réalité virtuelle, les jeux interactifs ou les personnages virtuels n'instituent pas de nouvelles modalités de l'imaginaire humain et ne modifient pas le statut ontologique de la fiction dans son rapport au réel. La médiation numérique d'un personnage n'intervient d'aucune manière sur le statut logique de la fiction. Tout personnage imaginaire est « virtuel » dans la mesure où ce terme s'oppose non pas au réel, mais à l'actuel. Les fictions issues des technologies numériques ne sont ni plus ni moins « virtuelles » que toutes les autres formes fictionnelles, qu'elles soient littéraire, filmique ou scénique. Comme nous l'avons relevé plus tôt, elles se fondent sur le principe de la feintise ludique à partir des mécanismes fondamentaux du « faire semblant » prenant racine dans les jeux de rôle et d'imitation de la petite enfance. De même, à partir de la naissance du langage, toute représentation mentale implique une virtualisation du monde. À cet égard, les simulations technologiques ne constituent qu'un cas d'espèce des « réalités virtuelles ». Cette position sera développée de manière tout à fait convaincante par Schaeffer (1999), ainsi que par Ryan (2001a) au sujet de la fiction littéraire.

Si la reconduction de la dialectique platonicienne trace son ombre sur les univers de réalité virtuelle ou les images de synthèse, elle suscite d'autres zones d'anxiété qui se reflètent dans les rapports entre l'industrie cinématographique et les médias numériques. Lors d'une communication sur le cinéma et les médias numériques qu'il a donné en octobre 2003 dans le cadre d'un colloque organisé par le CRI<sup>87</sup>, Bolter analyse la remédiation du cinéma par les technologies digitales en retraçant les rapports entre l'industrie cinématographique et la sphère des médias numériques. Il s'interroge sur la réponse des médias traditionnels face au nouveaux médias. Les réactions vont de l'intérêt pour la nouveauté à la résistance des industries de l'imprimé ou du cinéma. Selon Bolter, ces institutions jouissent d'un statut économique et culturel enviable; ils voient leurs positions menacées par la montée des nouveaux médias. Elles cherchent donc à réaffirmer leur statut face aux technologies numériques qui les défient. La réaction de l'industrie cinématographique de masse se concrétise dans une attitude conservatrice que Bolter qualifie « d'arrière-garde » : d'une part, elle a adopté largement les avancées de l'imagerie de synthèse et de l'infographie qu'elle intègre comme un puissant véhicule pour fabriquer les effets spéciaux des films à grand succès, lesquels en sont littéralement surchargés. Mais, d'autre part, elle a maintenu de manière conservatrice les structures narratives linéaires, les thématiques traditionnelles ainsi qu'une esthétique de la transparence face au médium. Selon Bolter, il s'agit d'une double stratégie de récupération qui met en évidence l'inquiétude des institutions face aux nouveaux médias; en s'attaquant au statut économique et culturel de l'industrie cinématographique, bien assise sur ses acquis, les jeux vidéos et les sites Internet audiovisuels la menacent dans son essence même en annonçant « la mort du film analogique ». Plusieurs films américains de la dernière décennie, comme *ExistenZ* de David Cronenberg ou encore la trilogie de *The Matrix* ont reflété cette anxiété; la technologie apparaît alors comme un véhicule médiatique dangereux.

---

<sup>87</sup> La communication de Bolter se situait dans le cadre de la séance intitulée « remédiation/mise en abyme », lors du colloque sur l'intermédialité tenu par le CRI en octobre 2003.

Le film futuriste *Strange Days* porte sur une « merveille technologique » appelée *The Wire*, extrapolation fictive du concept de réalité virtuelle visant à reproduire une expérience visuelle non médiatisée. Dans le film, ce dispositif technologique se connecte directement aux centres perceptifs du cerveau d'une personne; il enregistre les données de son expérience sensorielle du monde et les retransmet directement à la conscience d'une autre personne. «This is not like TV only better », s'exclame l'un des protagonistes, « *this is life* ». Le film *Strange days* dessine l'image d'un monde saturé de technologies, que la puissance et l'ubiquité des médias technologiques fascinent. *The Wire* représente la technologie médiatique ultime, conçue pour s'effacer elle-même et disparaître de la conscience de son usager. Selon Bolter, notre civilisation est dévorée par un appétit insatiable pour l'immédiateté, dont la logique prône la transparence par rapport au média ; celui-ci devrait disparaître pour nous laisser en présence immédiate de la chose représentée, comme c'est le cas des documentaires télévisuels qui veulent placer le spectateur au cœur de l'action. Mais elle est en même temps poussée dans la sphère hypermédiatique qui multiplie les dispositifs médiatiques. Ce film reflète l'attitude contradictoire et les rapports ambivalents qu'entretient notre culture contemporaine avec les nouveaux médias, lesquels voudraient à la fois multiplier les dispositifs médiatiques et effacer par cet acte même les traces de la médiation. Il démontre la double logique de la remédiation, entre l'immédiateté et l'hypermédialité agissant comme deux pôles attractifs.

Selon Bolter, les technologies numériques visant la transparence et l'immédiateté, comme la réalité virtuelle immersive ou encore les jeux virtuels sur Internet, cherchent à transcender les limites de la représentation et à atteindre le réel. C'est l'expérience du spectateur qui le détermine, en évoquant une réponse émotionnelle immédiate. Ces dispositifs prolongent la quête de l'illusion réaliste en remédiant l'expérience filmique. Les deux logiques de l'immédiateté et de

l'hypermédialité coexistent dans la sphère des nouveaux médias; elles se répondent par un échange réciproque. Les médias antérieurs et les nouveaux médias s'influencent mutuellement: les sites Internet hypermédiatisés incorporent des nouvelles télévisuelles en direct alors que ces dernières adoptent des schémas graphiques issus des interfaces hypermédiatiques. Les dispositifs de caméra virtuelle sur Internet, par exemple, qui suivent la logique de l'immédiateté, peuvent s'enchâsser dans un site Internet basé sur la logique de l'hypermédialité.

La rhétorique des médias numériques préconise l'invention d'une nouvelle forme narrative évoluant à partir du principe du jeu interactif et qui viendrait éventuellement remplacer celle du cinéma au cours du XXI<sup>e</sup> siècle. L'avant-garde des médias numériques veut abolir la représentation en substituant à l'impression de réalité cinématographique le concept de réalité virtuelle, laquelle est vue comme un système totalement immersif et transparent, mais en fait, elle est une relecture du réalisme. L'industrie filmique conteste les prétentions émanant de la sphère des médias numériques en maintenant les schémas narratifs traditionnels et en soulignant le caractère addictif des concepts de réalité virtuelle, qu'elle présente comme une dangereuse illusion. Ainsi, les questions esthétiques soulevées par la sphère médiatique sont indissociables du contexte économique d'émergence. L'approche intermédiaire de Bolter déborde ici des préoccupations liées aux relations entre divers dispositifs technologiques pour englober plus largement les rapports socioculturels que ces dispositifs induisent ou reflètent. Ainsi, l'annonce d'une nouvelle narrativité introduite par les médias numériques ne s'est pas concrétisée dans le domaine cinématographique, demeuré jusqu'à présent conforme à son modèle traditionnel; c'est plutôt la puissance de l'industrie de consommation qui a absorbé en son sein la forme numérique pour la plier à ses exigences propres et la transformer en un sous-produit véhiculant les mêmes modèles idéologiques, les mêmes plis esthétiques d'une culture de masse. Le domaine des nouveaux médias contient tout le potentiel

nécessaire pour générer un véritable laboratoire expérimental conviant de nouvelles avenues narratives et expressives; mais il est absorbé dès son émergence par une industrie déjà bien en place qui le récupère. La rhétorique des nouveaux médias annonçait « la mort du film » traditionnel, absorbé dans une conception unitaire visant à la convergence. En réaction, l'industrie de consommation de masse s'est donc emparée des formes numériques en les détournant à son avantage.

La « mort du cinéma » suit la chronique de toutes ces autres mises à mort annoncées à maintes reprises au cours du XX<sup>e</sup> siècle : celles du livre, de la peinture, du théâtre, de l'art. Témoignages d'une anxiété face à l'instabilité d'un monde en transformation que reflète la pratique artistique depuis plus d'un siècle, aucune de ces prétendues fins n'est survenue. Les médias antérieurs ne sont pas « absorbés » par les nouvelles formes; le cinéma n'a remplacé ni le théâtre, ni la littérature, qui sont toujours bien vivants, et les nouveaux médias ne viendront pas non plus « mettre à mort » les anciennes formes d'expression médiatiques. Par contre, la technologie a profondément modifié le paysage de chacune des pratiques artistiques qu'elle a incitées à se redéfinir. Le principe de remédiation n'agit pas simplement en enrichissant le vocabulaire expressif des anciens médias par l'ajout de nouveaux dispositifs technologiques. Il induit surtout un remodelage des concepts qui régissent les pratiques artistiques d'une époque : les notions de fragment, de non linéarité, d'interactivité, de réalité augmentée, de réseau ou de pensée associative sont devenues emblématiques d'un nombre croissant de pratiques artistiques, de l'écriture romanesque jusqu'à la cinématographie.

Les craintes que suscitent les dispositifs technologiques au service de la fiction ne visent pas seulement la dissolution des frontières ontologiques entre réel et imaginaire. Elles éveillent également le soupçon sur les répercussions sociales de la représentation fictionnelle elle-même. On les retrouve dans les discours qui

condamnent, par exemple, le caractère addictif des jeux vidéos. Encore une fois, ces discours traversant l'espace public ne sont pas nouveaux. Dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, l'invention du cinématographe a suscité elle aussi de semblables réactions soupçonneuses à la Chambre des députés française : l'image mobile porteuse d'enjeux sociaux soulève des craintes à propos des valeurs morales que relèvent les députés d'opposition. L'un d'entre eux déclare, le 11 octobre 1917, soit plus de 20 ans après l'invention des frères Lumières : « Vous combattez avec raison les méfaits de l'alcoolisme, mais ceux du cinéma ne sont pas moins dangereux » (Siccard, 1998)<sup>88</sup>. Les députés de la Chambre reprennent essentiellement l'argumentation platonicienne : les représentations fantasmatiques du cinéma abolissent la distance critique, elles incitent au vol ou à la tuerie sous les dehors innocents d'aventures fictionnelles et soulèvent des problèmes de valeurs morales. Instrument de propagande, l'immersion filmique dans un univers fictionnel appelle la censure de l'État. Le pouvoir des images menace la classe bourgeoise devant le nouveau phénomène de masse qui précipite les classes ouvrières vers les salles de cinéma. L'immersion fictionnelle dans l'image cinématographique est dangereuse parce qu'elle éloigne de la réalité, elle menace la stabilité sociale, elle génère des fantasmes. Dans la foulée de la rhétorique platonicienne, on voit l'image du crime susciter le crime.

---

<sup>88</sup> L'article de Siccard retrace de manière très intéressante l'histoire des perceptions politiques face à l'arrivée de « nouvelles technologies » à partir de l'invention du daguérrotype, suivant quelques moments-clés : invention du cinématographe et crainte que les images suscitent, question de la démocratisation culturelle qu'André Malraux connecte en 1967 au développement des machines, révolution de la communication (1982), prise de conscience des développements autour du cyberspace et de la nouvelle société de l'information (1996). Cette étude cerne des états de la société et des discours qui entourent l'arrivée des inventions techniques pour en observer les réverbérations dans l'espace social. Elle met en perspective les discours actuels sur les « dangers immersifs » de la cyberfiction (jeux vidéos par exemple) ou des dispositifs de réalité virtuelle. Cette observation historique de l'état des discours permet de relever de profondes similitudes entre les perceptions que génèrent les nouvelles technologies contemporaines et les réactions suscitées par d'autres technologies. Elle étaye la thèse d'une continuité des problématiques et disqualifie celle d'une « rupture épistémologique » qui entoure les nouvelles technologies.

Cette perception des effets sociaux de l'immersion dans l'image cinématographique contraste avec la réaction suscitée à la Chambre des députés par l'invention du daguerréotype, en 1839, marquant la naissance de l'image technique. Celle-ci est perçue de manière positive comme participant au progrès des sciences et des techniques, selon l'idéologie héritée des Lumières. Elle se classe parmi les grandes inventions qui ont bouleversé le monde, comme le microscope et la lunette astronomique. La photographie est d'abord un instrument à reproduire fidèlement le réel : son potentiel documentaire en détermine la valeur sociale. Le 3 Juillet 1839 est débattue en Chambre l'idée d'acquérir, en échange d'une pension, le procédé de Louis Daguerre permettant de fixer les images de la *camera obscura*. Celui qui s'en fait le champion, François Arago, est à la fois un physicien et un député de la Chambre. On débat de la valeur de l'invention pour l'archéologie, les beaux-arts et les sciences, ainsi que pour d'autres usages. Arago échaffaude son argument en s'appuyant sur l'histoire des techniques. L'image photographique est la vie même : elle rejoint les grandes inventions qui ont bouleversé le monde dans la foulée du progrès des sciences et techniques depuis la Renaissance. Arago imagine le rôle qu'aurait pu occuper la photographie dans une expédition comme celle de Bonaparte en Égypte, quelques années plus tôt. Pour Arago, la photographie s'ancre dans une philosophie du progrès générateur de bienfaits sociaux, politiques, économiques et moraux qui ouvre le champ des possibles. Comme toute technique émergente, elle est d'abord considérée pour sa valeur instrumentale. Son potentiel esthétique est encore marginal. Comme pour le cinématographe au début du XX<sup>e</sup> siècle et les nouvelles technologies de notre époque, ce n'est que plus tard que l'invention pourra démontrer (ou non) son potentiel esthétique en tant que dispositif artistique. La fascination est d'abord technique et instrumentale. Si divers dispositifs techniques connaissent une fortune esthétique, d'autres seront relégués à l'oubli, comme en témoignent les nombreuses inventions ayant précédé le cinématographe et qui ont été abandonnées. On voit bien que la perception des retombées de la technique en tant

que telle dépend de sa réception dans le milieu où elle émerge et que son évolution subséquente procède d'un jeu d'interdépendance entre plusieurs facteurs dans une société donnée.

Par ailleurs, entre l'invention technique proprement dit et l'émergence de formes artistiques ou fictionnelles, un certain temps d'incubation est nécessaire. Le dispositif se déploie d'abord de manière opaque : l'attention se porte non pas sur le représenté mais sur le médium technique en tant que tel. Dans le jeu entre transparence et opacité, le signe affiche sa médiation en tant que dispositif technologique. Ce n'est que progressivement qu'il efface sa présence au profit du représenté. Par exemple, cinq cents ans d'habitudes lectorales nous ont fait oublier le dispositif matériel qui sous-tend la lecture. L'intérêt pour la matérialité du livre (Vandendorpe, 1999; Hayles, 2002) en tant que support procède de ces nombreuses contestations : les annonces récurrentes de sa mort éclairent d'un nouveau jour sa présence qui devient à nouveau saillante dans le jeu d'oscillation entre transparence et opacité du signe. Menacé de disparition au profit du support numérique, on prend soudainement conscience de l'existence du support matériel de la lecture qu'est le livre soit pour le valoriser, soit pour en célébrer la fin prochaine.

Tout comme Ryan, d'autres théoriciens adoptent une attitude positive face à la notion d'immersion fictionnelle. Murray (1997) n'a aucune difficulté à inclure dans son analyse l'héritage de la culture populaire selon une attitude typique de la postmodernité qui abolit les frontières entre art d'élite et art de masse. Elle imagine par exemple le nouveau médium fictionnel sous la forme du *holodeck*, un dispositif fictionnel issu de la série télévisuelle *Star Trek*, lequel matérialise l'idéal de l'immersion dans un univers narratif aux frontières poreuses. Murray insiste sur la capacité accrue des nouvelles technologies de stimuler l'immersion dans un univers fictionnel par la création d'histoires appelées à se modifier en réponse à l'action de



l'interacteur. Selon elle, l'*Holodeck* se présente comme l'idéal d'un nouveau type de fiction immersive à naître, plus près du roman du XIX<sup>e</sup> siècle que des jeux d'arcade contemporains, d'où le titre de son livre *Hamlet on the Holodeck*. Dans cette perspective, les nouveaux environnements de réalité virtuelle sont destinés à prendre le relais du cinéma, qui avait lui-même remplacé le roman comme véhicule fictionnel dominant au XX<sup>e</sup> siècle. Selon l'approche de Bolter et Grusin, ils sont appelés à remédiatiser la fiction romanesque.

Murray s'oppose à l'image d'un médium intrinsèquement dégradant, lequel fragmenterait l'expérience et détruirait les significations. Selon elle, le "holoroman" (*holonovel*) annonce une nouvelle forme d'art à partir des technologies d'illusion sensorielle, mais demeure une forme légitime en continuité avec la tradition de l'art narratif dans ses diverses manifestations, des bardes jusqu'aux romanciers du XIX<sup>e</sup> siècle. Selon Murray,

Which vision of digital storytelling are we to believe ? Will the literature of cyberspace be continuous with the literary traditions of the Beowulf poet, Shakespeare, and Charlotte Brontë as the Star Trek portray it, or will it be the dehumanizing and addictive sensation machine predicted by the dystopians? [...] Together they sum up the hopes and fears aroused by the increasingly visceral representational technologies of the twentieth century. As these utopian and dystopian fictions remind us, we rely on works of fiction, in any medium, to help us understand the world and what it means to be human. Eventually all successful storytelling technologies become "transparent" : we lose consciousness of the medium and see neither print not film but only the power of the story itself (1997, p. 24-26).

Le roman du XIX<sup>e</sup> siècle est-il le modèle idéal à proposer pour le développement des cyberfictions ? La référence à L'*Holodeck* issu de la série *Star Trek* n'est pas nécessairement la plus heureuse, car elle élude les questions esthétiques qui se posent face à l'hégémonie des représentations hollywoodiennes

dans le giron des médias numériques ainsi que le caractère stéréotypé des imaginaires qui en découle. Le renvoi à la fiction romanesque du XIX<sup>e</sup> siècle place d'emblée les médias numériques dans la continuité d'une tradition conservatrice, récupérée par le cinéma de grande consommation. Elle aborde la question esthétique de manière dichotomique, entre postures apologétiques et pessimistes : cette césure évite de convoquer la richesse des imaginaires que peuvent susciter les rapports entre la littérature contemporaine et le cinéma d'auteur du XX<sup>e</sup> siècle par leur rencontre avec les nouvelles technologies dans le cyberspace. L'anxiété des postures catastrophistes vise souvent le dispositif technologique lui-même dans sa prétention à se substituer au réel. Mais ce qui prête le flanc à la critique, n'est-ce pas plutôt l'hégémonie des représentations hollywoodiennes qui harnachent l'imaginaire dans le filet de leurs esthétiques stéréotypées aux allures post-humanitaires? Plutôt que de rendre les dispositifs fictionnels du cyberspace suspects de manière intrinsèque en perpétuant les inquiétudes platoniciennes, allons-nous adopter la posture aristotélicienne face aux univers fictionnels pour célébrer la fonction purgative de la *catharsis* ? La problématique ne devrait-elle pas se déplacer de l'anxiété face aux dispositifs technologiques à une réflexion critique sur les esthétiques qui envahissent les imaginaires des médias numériques dans leur rapport avec l'industrie cinématographique de masse?

Contrairement à la situation de l'hyperfiction textuelle de première génération, captive de la rhétorique déconstructionniste, la viabilité des jeux vidéos interactifs n'est pas en cause. Ce genre de la fiction hypermédiatique démontre même toute sa vitalité en faisant compétition à l'industrie cinématographique de masse qui en retour, la récupère dans son giron. Mais si on pouvait reprocher à l'hyperfiction textuelle de ne pas tenir suffisamment compte de son lectorat à construire, on pourrait adresser le reproche inverse au jeu interactif, lequel sacrifie les imaginaires de l'œuvre d'art ou de la littérature aux exigences boulimiques du marché de

consommation de masse en suivant la trace de l'industrie cinématographique hollywoodienne. Ainsi, la question ne se pose pas au plan du dispositif technologique qui serait en soi néfaste ou bénéfique, mais plutôt au plan de la critique d'une esthétique dominante, soutenue par les forces économiques.

Dans le déploiement d'imaginaires technologiques et guerriers propres à séduire surtout un public masculin, les nouvelles technologies ne parlent que d'elles-mêmes et se perdent souvent dans le narcissisme et l'autoréflexivité. Les fictions hollywoodiennes demeurent pour l'instant, de manière dominante, des produits de l'industrie de consommation de masse. Cette question est liée à des conditions socio-économiques précises. Il ne s'agit pas non plus d'agiter les spectres modernistes, de vouloir bannir la culture populaire du champ esthétique, ou de reprendre la rhétorique hypertextuelle. Entre le corpus de l'hyperfiction textuelle privé de lectorat et les imaginaires survoltés des jeux vidéos où s'agglutinent les masses en mal de divertissement, y-a-t-il place pour des espaces poétiques issus d'autres imaginaires? La cyberfiction s'arrime à la technoculture d'origine américaine et aux imaginaires qu'elle suscite. Si les fictions numériques de type cinématographique et les jeux interactifs remplissent le contrat d'intelligibilité et de convivialité avec leurs consommateurs, peut-on les considérer comme des œuvres d'art capables d'ouvrir des univers qui multiplient nos modes d'être? La cyberfiction peut-elle se dégager des contingences socioéconomiques actuelles pour investir d'autres régions de l'imaginaire, davantage orientées vers des problématiques humaines signifiantes? Quelles seraient les esthétiques qui pourraient en orienter le devenir? En effet, si l'hyperfiction textuelle de première génération est un échec, faut-il pour autant rejeter les apports potentiels des nouvelles littératures contemporaines comme point d'ancrage à la cyberfiction?

L'hypothèse formulée ici consiste à soutenir que l'idéal de l'oeuvre fictionnelle dans ses potentialités imaginaires repose à la fois sur l'immersion physique, émotionnelle et cognitive. On peut se prendre à rêver, avec Janet Murray, de l'*Holodeck* et de ses étreintes virtuelles, en se demandant si le « cyberroman » pourra se baser sur d'autres schèmes que le roman du XIX<sup>e</sup> siècle. Les dispositifs de réalité virtuelle ou de cinéma étendu qui sont présentement à l'état d'expérimentation deviendront-ils les supports de nouvelles formes fictionnelles pour réaliser les promesses de l'*Holodeck* comme le propose Janet Murray? La question demeure ouverte.

## CHAPITRE VI

### ESPACES NAVIGATIONNELS, TRAJECTOIRES NARRATIVES, COGNITION SPATIALE ET RÉALITÉ MIXTES

*Et l'espace? S'il existe une correspondance entre les points de vue et les pas, si chaque fois qu'on avance le pied droit ou le pied gauche sur une pierre après l'autre s'ouvre une perspective établie par qui imagina le jardin, alors l'infinité des points de vue se resserre en un nombre fini de vues, chacune détachée de celle qui précède et de celle qui suit, caractérisée par des éléments qui la distinguent de tout autre : une série de modèles précis qui répondent chacun à une nécessité et à une intention. Voilà ce qu'est le sentier : un dispositif pour multiplier le jardin, certes, mais aussi pour le soustraire au vertige de l'infini.*

Italo Calvino, « Mille jardins » dans *Collection de sable*.

Dans ce chapitre, l'analyse portera sur la relation entre la corporalité de l'expérience et les espaces navigationnels. Elle gravitera autour des notions de réalités mixtes ou augmentées. Nous aborderons d'abord la question de la cognition

spatiale en lien avec la corporalité, l'action et l'environnement. Seront ensuite examinés les mondes virtuels du cyberspace ainsi que les cybrides. Au cours du chapitre quatre, nous avons exploré d'autres espaces navigationnels issus des arts de la mémoire, des théâtres encyclopédiques du monde ou des lieux de mémoire architecturaux en interrogeant leurs modes figural et narratif. Le présent chapitre prolonge cette question : les environnements virtuels du cyberspace, tout comme les espaces urbains investis par les nouvelles technologies, constituent d'autres systèmes de lieux et d'images dans l'espace contemporain. Afin d'esquisser quelques formes prospectives de la fiction hypermédiatique, l'analyse tissera des liens entre ses précurseurs et ses manifestations actuelles.

Dans la section 6.1., nous explorerons la manière dont se construit la cognition spatiale en relation avec la perception, selon une perspective phénoménologique informée par les sciences cognitives. En posant d'abord la genèse somatique, actantielle et cognitive de la relation du sujet à l'espace sensoriel, la cognition spatiale implique un rapport étroit entre *corporalité, action et environnement spatial*. La narrativité émerge par l'expérience du sujet qui perçoit, ressent et comprend dans l'environnement : ce sont ses trajectoires, tout comme son action performative ou interprétative, qui narrativisent l'espace. Une phénoménologie de l'espace prend en compte la relation étroite entre les espaces matériel et imaginaire.

Nous convoquerons dans cette analyse les notions spatiales de repères, de cartes et de territoires. Par ailleurs, nous creuserons davantage la question des cartes cognitives abordée au cours du chapitre trois. Celles-ci sont nécessaires à la construction d'un environnement intelligible dans le cyberspace. En soulignant l'importance des questions ergonomiques, la compréhension des rapports du sujet à l'espace et de l'action corporelle dans l'environnement réel peut se transposer de

manière fructueuse à l'étude des interfaces hypermédiatiques propres au cyberspace.

Dans la section 6.2, nous examinerons la manière dont les utopies de la cité idéale se prolongent dans les mondes virtuels du cyberspace. Ces théâtres informatiques constituent un autre *espace social*, lequel élargit l'interaction du sujet avec le monde. En effet, c'est par l'intersubjectivité que se configurent les fictions hypermédiatiques induites par les technologies contemporaines. L'analyse s'appuiera sur l'exemple de l'environnement *Second Life*, lieu virtuel d'expérimentation sociale et d'exploration des identités. Elle posera de manière critique la question de la désincarnation du sujet dans le cyberspace, en relation avec la corporalité de l'expérience.

Dans la section 6.3, nous verrons que le rapport du sujet à l'espace peut se fictionnaliser dans un environnement urbain. Seront questionnées les incidences de la spatialité et de la narrativité en relation à l'espace environnemental (architectural, scénographique ou muséologique). Ce champ d'exploration ouvre la réflexion sur les potentialités narratives des lieux réels combinés aux artefacts technologiques pour créer des cybrides. Dans un contexte urbain, l'espace hypermédiatique ne se réduit pas à la surface de l'ordinateur, mais fait appel à des interfaces sensorielles dispersées dans l'espace environnemental. Ces interfaces hybrident un espace matériel et virtuel par une médiation technologique. Ici, *la narrativité émerge de l'espace réel*. Elle se lie de manière irréductible à la perception spatiale du sujet ainsi qu'à ses mémoires cognitives ou affectives.

### **6.1. Cognition spatiale : la construction du sens de l'espace**

L'analyse des espaces navigationnels où se matérialisent les fictions hypermédias nous incite à poser les questions suivantes : Comment le sujet humain construit-il la signification dans l'espace environnemental? Comment habite-t-il l'espace et constitue-t-il ses trajectoires pour les vivre de manière expérientielle ou les raconter? Afin de comprendre les rapports de la spatialité et de la temporalité narrative dans des environnements sensoriels complexes investis par les technologies numériques, il faut d'abord cerner le concept d'espace lui-même dans sa relation au sujet humain. La compréhension de la spatialité des dispositifs fictionnels prend racine dans leur préfiguration, inscrite au cœur du vécu. En se penchant sur l'ancrage du sujet dans le monde, c'est cette question centrale qu'a approfondie la tradition phénoménologique. La réflexion de Merleau-Ponty, par exemple, cherche à comprendre comment le sujet fait sens de l'espace. Elle pose la perception comme condition originaire. Pour Ricoeur (1983,1984,1985), les rapports du sujet au monde dans lequel il est plongé s'expriment à travers la temporalité narrative. Il s'agit de l'un des modes fondamentaux permettant d'intégrer les multiples dimensions de la relation subjective à l'environnement. L'identité narrative prend racine dans la sphère expérientielle du vécu humain.

Afin de comprendre la relation entre spatialité et agentivité, il faut d'abord investiguer la relation du sujet à l'espace, qui est pré-conditionnelle à l'émergence de la narrativité. Cette relation précède l'étape configurante des oeuvres. L'expérience spatiale originaire fonde notre rapport à la fiction hypermédias de deux manières : d'une part, par l'ancrage perceptuel dans le monde à partir d'un champ expérientiel et, d'autre part, par sa représentation narrative. Expérience et narrativité procèdent de la même base phénoménologique dans le monde. Elles s'entrelacent de manière à former les deux modes d'interaction propres aux fictions



hypermédiatiques. Fonctionner dans l'espace, se mouvoir dans l'environnement, trouver sa route, tracer une trajectoire ou manipuler les objets du monde se lient à la survie et constituent donc les actions les plus fondamentales pour un sujet en situation d'expérience, avant leur inscription dans la narrativité. L'approche phénoménologique conçoit l'espace comme *espace humain*, habité de significations cognitives, affectives et motrices. Les lieux symboliques naissent de la rencontre entre le sujet et le monde; ils se partagent dans l'intersubjectivité, d'où émerge par la suite l'*espace social*.

#### **6.1.1. La genèse de la conception spatiale chez l'humain et la narrativité**

La réflexion sur les rapports du sujet à l'espace est également abordée par les études empiriques sur la cognition spatiale. Il s'agit d'un champ de recherche interdisciplinaire, où interviennent la psychogenèse, la psychologie environnementale (Sloan Devin, 2001), les sciences cognitives, l'anthropologie, la géomatique cognitive et la cybergéographie (Dodge et Kitchin, 2001). Les travaux fondateurs de Piaget ou encore le texte séminal *The Image of the City* de Kevin Lynch (1960) ont inauguré ce domaine d'études. Ces recherches tentent de comprendre de manière empirique comment nous pensons et agissons dans l'espace environnemental. Par exemple, la géomatique cognitive étudie comment le sujet construit des cartes cognitives pour traiter l'information sur la spatialité. Selon Dodge et Kitchin,

Cognitive map knowledge thus consists of information concerning spatial relations and data on environmental characteristics which reside within a space-time context, and allow people to successfully operate within a complex geographic environment and process environmental and geographic data (2001, p. 166).

Il s'agit de comprendre les stratégies de route ou l'établissement de repères spatiaux à partir desquels s'élaborent les cartes cognitives : comment nous apprenons et nous nous rappelons de nouvelles routes, comment nous estimons les distances ou les directions et comment nous situons les lieux les uns par rapport aux autres. Ces questions sont importantes dans le *design* d'interfaces ergonomiques, afin de saisir comment le sujet s'oriente dans le cyberspace. Elles intègrent la corporalité de manière irréductible dans l'analyse<sup>89</sup>. En effet, la navigation dans les mondes virtuels s'opère de manière analogue à la saisie du monde environnemental par la perception spatiale; elle implique les mêmes mécanismes mentaux.

La construction de cartes cognitives, nécessaires pour se repérer dans l'espace à partir de *topos*, rappelle les traditions de *l'ars memoria* vues au cours du chapitre quatre, lesquelles conjuguèrent mémoire et imagination en créant un parcours narratif dans un lieu imaginaire. La trajectoire phénoménologique du corps dans l'environnement détermine les références spatiales du sujet, indispensables à sa relation au monde et au développement de la cognition. Par ailleurs, la tradition phénoménologique introduit la notion de lieu, distincte de l'espace géométrique. Lorsque le sujet investit l'espace, celui-ci devient lieu habité. Le cyberspace peut-il devenir un lieu au sens phénoménologique du terme? C'est la question que posent

---

<sup>89</sup> Il peut sembler périlleux de faire appel à deux perspectives théoriques qui s'opposent à bien des égards, soit celle issue de la phénoménologie husserlienne et celle issue des sciences cognitives. Nous n'adopterons pas ici une approche phénoménologique « pure » dans la tradition husserlienne qui pose l'*epochè*, soit la mise en veilleuse de toute donnée objective de nature scientifique pour ne considérer le phénomène que dans l'horizon de la subjectivité, de l'existence humaine, de l'être-là heideggerien. Cette position est selon nous intenable dans la foulée de l'évolution des connaissances scientifiques issues du domaine des sciences cognitives au cours du siècle dernier et qui se poursuivent aujourd'hui. La phénoménologie demande une mise à jour pour s'adapter aux courants cognitifs les plus récents, lesquelles ont nourri tant les théories de la lecture/spectature dans le champ littéraire et cinématographique que les études sur la perception et la cognition spatiale dans le domaine des arts de l'espace ou de la philosophie de l'esprit. C'est pourquoi nous parlons d'une perspective phénoménologique « informée » des sciences cognitives, d'origine peircienne plutôt qu'husserlienne. Rappelons que la phénoménologie de Peirce est d'abord issue d'une perspective scientifique. Récemment, les philosophies de la perception ou de l'esprit ont puisé dans les deux perspectives phénoménologique et cognitiviste pour comprendre les phénomènes qui entourent la perception (Fisette et Poirier, 2000 ; Bouveresse et Rosat, 2003).

Dodge et Kitchin (2001). Ces chercheurs soulignent l'importance de créer un sens du lieu dans le cyberspace par le recours aux métaphores géographiques.

Les recherches sur la cognition spatiale et la cartographie cognitive (*cognitive mapping*) ont généré de nombreux travaux depuis les années 1970-80<sup>90</sup>. Plusieurs d'entre eux prennent leurs assises dans les travaux de Piaget sur la représentation. Le psychologue a institué un premier paradigme de recherche afin de comprendre comment s'élabore la genèse de la cognition spatiale chez le sujet humain. Que ces travaux se fondent ou non sur ceux de Piaget, celui-ci a fourni le cadre de départ pour comprendre la genèse de la conception de l'espace. Plusieurs pionniers de l'informatique ayant contribué à développer les interfaces technologiques, dont Alan Kay, se sont également inspirés des travaux de Piaget, et en particulier de la notion d'expérience que celui-ci a mis de l'avant<sup>91</sup>. Cette notion est donc au cœur non seulement de la compréhension du développement cognitif de l'être humain, mais également de la conception des interfaces informatiques, pré-conditions nécessaires à l'émergence des fictions hypermédiatiques. Dans les années 1960-70, les pionniers de l'informatique concevaient l'ordinateur comme un outil d'expansion de la capacité mentale et de l'intelligence humaine. Ce sont également les prémisses des travaux dans le domaine de l'intelligence artificielle que certains voudraient remplacer par la notion « d'intelligence augmentée ». Le problème se déplace de la manière suivante : il ne s'agit pas de fonder une intelligence artificielle, projet utopique, mais plutôt de voir comment l'ordinateur peut participer à l'expansion de l'intelligence humaine. L'ordinateur est alors conçu comme une prothèse qui étend

---

<sup>90</sup> Pour une revue des travaux liés à la cognition spatiale, voir Sloan Devin (2001), p. 1-39 ou encore Dodge et Kitchin (2001), p. 166-180.

<sup>91</sup> La psychologie et l'informatique forment deux des six disciplines fondatrices des sciences cognitives, avec la neurologie, l'anthropologie, la philosophie et l'intelligence artificielle. Voir à ce sujet l'article de Bouquet, « De l'hexagramme cognitiviste à une sémiotique de l'interprétation » dans Rastier et Bouquet (2002, p. 11-35).

les capacités humaines. Selon Rheingold, cette approche détermine les développements technologiques des interfaces homme-machine (1993).

Afin de montrer le lien étroit entre les travaux en psychologie et ceux en informatique à la base des interfaces hypermédiatiques contemporains, il nous apparaît utile de résumer très brièvement quelques éléments-clés des travaux de Piaget sur la genèse de la cognition spatiale<sup>92</sup>. Comment se construit la représentation de l'espace aux premières étapes de la vie humaine? Quels sont les premiers stades de formation dans la préhension de l'espace et comment s'élaborent les compétences spatiales de l'humain? Les questions fondatrices de Piaget permettent de poser quelques jalons pour comprendre comment le sujet construit un environnement spatial signifiant. Elles soulignent le lien fondamental qui unit l'action et l'espace dans le développement de l'être humain. Elles permettront par la suite de saisir comment se constitue la cognition dans les environnements hypermédiatiques de fiction.

Piaget définit trois types d'espace, que le sujet assimile progressivement dans la genèse de son développement cognitif : topologique, projectif et euclidien. Selon Piaget, la cognition spatiale évolue à travers trois étapes du développement mental qui mettront chacune l'emphase sur les relations topologiques, projectives (perspective) et sur les relations euclidiennes ou métriques. Pendant ces trois étapes, la compétence spatiale émerge progressivement à travers *l'action*.

---

<sup>92</sup> Il ne s'agit pas ici de décrire les théories de Piaget sur la représentation de l'espace chez l'enfant, sujet qui déborderait largement le cadre de cette thèse, mais seulement de cerner quelques éléments nous aidant à comprendre le lien étroit entre la genèse de la cognition, l'action dans le monde, l'expérience spatiale et la narrativité. Cette base conceptuelle a servi de point de départ aux recherches plus actuelles en psychologie environnementale. Elle a également contribué à penser les interfaces hypermédiatiques du cyberspace.

Dans les premières étapes de sa vie, l'être humain explore l'espace de manière sensori-motrice par le déplacement du corps dans l'espace. Les relations topologiques se développent dans la période sensorimotrice; elles façonnent une compétence spatiale rudimentaire formant une gestalt expérientielle. Le sujet intègre alors, de manière organique, les notions de proximité des objets dans un champ perceptuel ainsi que la capacité de séparation, d'ordonnance spatiale, de continuité, d'environnement et de clôture. Pendant la période subséquente du développement sensori-moteur, la perspective est fondamentalement égocentrique et s'assimile de manière irréductible à l'activité. Avant de pouvoir comprendre les données spatiales « objectives », le sujet construit des points de repère spatiaux. Ainsi, dès les premiers pas de l'existence humaine, action, cognition et espace sont indissociablement liés. Cette première phase de développement de l'intelligence humaine précède la compréhension narrative. Piaget met en évidence le rôle de l'action dans ce processus. Selon la théorie piagétienne, l'activité motrice chez l'humain est le fondement de l'activité perceptuelle ainsi que de la construction de l'espace perceptuel, de la représentation iconique et des concepts spatiaux.

On voit que l'ancrage corporel est fondamental à notre compréhension de l'espace et ce, depuis les premiers stades prélinguistiques de l'existence humaine. Le rôle de la corporalité et de l'action sont donc primordiaux pour constituer notre saisie originariaire de l'espace. Selon Sloan Devin,

The emphasis on motor activity, pervasive through development, is fundamental to way finding, and this is as true for adults as it is for children. Whether we think of examples from adult behavior or from children's experience, the fundamental concept is that acting in the environment will serve the traveler well throughout the lifespan (2001, p.3).

Piaget et Inhelder (1948-1956) définissent l'espace topologique comme l'ensemble des relations de clôture (*enclosure*), d'ordre, de proximité et de séparation

entre les objets. Ces relations incluent également le soi. La notion de point de vue est au cœur de la relation du sujet à l'espace dès les premiers stades de la petite enfance et sera fondamentale, par la suite, à la compréhension narrative. Le point de vue égocentrique définit la focalisation diégétique à la première personne dans la narratologie; l'intégration progressive du point de vue des autres forme une matrice de relations entre le sujet phénoménologique et son environnement immédiat en créant le sens projectif de l'espace. Ce n'est que par la suite, lorsque l'enfant peut construire des relations spatiales euclidiennes, qu'il pourra encoder les localisations à partir d'une information métrique afin de construire un système abstrait de représentation spatiale qui dépasse l'espace projectif<sup>93</sup>.

La notion de point de vue<sup>94</sup> constitue l'une des bases du récit en images et des interfaces de simulation; les travaux sur la psychogénèse et la cognition nous rappellent que la focalisation est d'origine spatiale. La compréhension intuitive du point de vue s'ancre donc d'abord dans le rapport du corps à l'espace, que reprendra par la suite la compréhension narrative. Les relations spatiales, qui se construisent par la corporalité dès la petite enfance, déterminent la position du sujet dans son rapport au monde à travers la médiation de sa double dimension expérientielle et narrative. Dans les jeux vidéos ou les mondes virtuels du cyberspace, par exemple, le joueur a l'impression de percevoir le monde simulé à travers les yeux de son avatar, comme si la caméra se situait à leur place (caméra subjective). L'interface

---

<sup>93</sup> Selon Piaget, les capacités de construire un espace projectif et abstrait évoluent ensemble, le second se produisant légèrement après le premier.

<sup>94</sup> Bien entendu, la notion de point de vue en narratologie n'est pas que naturelle, mais bien culturelle. Il faut rappeler ici que certaines traditions narratives oblitèrent complètement cette notion. C'est le cas du récit oral ancien. L'épopée homérique, bien qu'elle connaisse la pluralité des voix narratives, ignore la notion de point de vue ou de perspective. Toutefois la prise en compte de cette notion est fort utile afin d'établir la relation entre la perception de l'espace dans la psychogénèse et le développement des interfaces de simulation, où le point de vue s'ancre dans les trois types d'espace définis par Piaget. Pour notre propos, cette notion est importante dans le contexte d'une narratologie basée sur l'espace et plus spécifiquement, dans le cas d'environnements immersifs, de simulations informatiques, de mondes virtuels ou de jeux.

simule une représentation du monde virtuel à la première personne, ce qui a pour effet d'augmenter le sentiment d'immersion. Les interfaces 3D des mondes virtuels intègrent les trois types d'espace topologique, projectif et euclidien définis par les travaux piagétien en tenant compte de la corporalité dans la perception de l'espace.

Cette première préhension corporelle de l'espace prend donc racine dès la petite enfance, où s'effectue la saisie intuitive de notions centrales pour les représentations simulées de l'espace telles que la situation du corps comme prémisses à toute action. Ces schèmes perceptuels viendront par la suite instaurer la signification par le langage, soit par la lexicalisation de la compréhension spatiale ou par son assimilation dans l'imagerie mentale. C'est donc de manière expérientielle, dans l'espace originaire, que se tissent les premiers filets de la compréhension narrative. On voit ici l'imbrication étroite, dans la psychogénèse, entre le sens de l'espace, l'expérience et la narrativité. Ces mêmes principes seront repris dans le design d'interfaces pour les jeux, les environnements simulés et les mondes virtuels du cyberspace.

L'action humaine, au cœur de la narrativité (et vice-versa), s'inscrit donc d'abord dans le rapport du sujet à l'espace<sup>95</sup>. Cette relation détermine la genèse de la compréhension cognitive de manière prélangagière, avant même que ne s'installent les schèmes narratifs, lesquels inscrivent le récit dans la temporalité sous forme orale, écrite ou hypermédiatique. Nous avons vu au cours du troisième chapitre comment, selon une hypothèse de la psychologie cognitive, le schéma narratif élabore, à partir de l'action humaine, des séquences comportementales planifiées en fonction d'un but et d'une intentionnalité selon une représentation cognitive prélinguistique (Fayol, 1985). La compréhension expérientielle de l'espace prend racine

---

<sup>95</sup> Comme nous l'avons analysé dans la section 2.2.1. du chapitre 2, les théories narratologiques comme celles que développent Ricoeur et Brooks ont insisté sur la temporalité dans le récit, en négligeant les aspects liés à la spatialité que nous décrivons ici.

pour le sujet humain avant les repères déictiques qui le situent dans le temps (concepts de « maintenant », « avant », « après »), soit dans l'immédiateté de son contact avec le monde. C'est d'abord à partir de cette situation expérientielle que s'inaugure la relation interactive entre le sujet et l'environnement dans lequel il est immergé.

Les recherches de Lakoff et Johnson (1985) ont porté sur la métaphorisation du langage et, en particulier, sur les concepts métaphoriques d'origine spatiale. Selon les deux linguistes, le procédé métaphorique prend racine dans notre expérience corporelle du monde. Les métaphores spatiales, liées à l'orientation du sujet dans l'espace ou à l'ontologie (métaphores de l'entité et de la substance), agissent de manière fondamentale dans notre conception du monde et des objets de connaissance. Vu selon une approche expérientielle, le procédé métaphorique détermine comment se constitue la compréhension. La métaphore imprègne la vie quotidienne non seulement dans le langage mais dans la pensée et l'action. Elle organise notre système conceptuel en permettant de comprendre quelque chose et d'en faire l'expérience en fonction de quelque chose d'autre, ce qui constitue le fondement sémiotique de l'expérience humaine. Selon Lakoff et Johnson, « toutes les dimensions de notre expérience sont de nature interactive et toutes les gestalts expérientielles mettent en jeu des propriétés d'interaction, qu'il s'agisse de concepts métaphoriques ou non métaphoriques » (1980, p.190). Ici sont préfigurées les situations expérientielles au sein des interfaces hypermédiatiques du cyberspace, conçues comme des analogons du monde. Dans ces nouveaux systèmes de lieux et d'images, le réseau métaphorique organise l'espace. À la mise en intrigue gérant la situation narrative, se superpose la *mise en espace métaphorique* qui organise la situation expérientielle.



La genèse des relations entre spatialité et agentivité permet de mieux saisir l'hybridation entre situations expérientielle et narrative dans les fictions hypermédiatiques ainsi que les similitudes entre récit et jeu. La narrativité est toujours déjà présente dans l'action humaine et inversement, l'action expérientielle dans le monde inscrit à la base une perspective narrative. En reprenant ces notions fondamentales, les interfaces des jeux interactifs simulent les situations perceptuelles de l'espace projectif (première personne) ou de l'espace euclidien (troisième personne). Au cours du chapitre trois, j'ai déjà posé l'hypothèse que ces concordances étroites entre l'espace, la situation expérientielle et la narrativité expliquent pourquoi les jeux vidéos amalgament d'emblée à la situation performative pure un sens narratif. Les joueurs sont plongés dans des mondes qui se veulent des analogons du réel : de même que la narrativité est sous-jacente aux situations expérientielles qu'il rencontre dans le monde, le joueur a besoin de créer du sens dans les espaces virtuels des cyberfictions. Il tend à sémiotiser l'espace en l'assimilant à un contexte fictionnel, lequel imbrique action performative et représentationnelle.

La gestalt expérientielle se construit d'abord au moment présent, dans la proximité du monde et en interaction avec celui-ci. Elle détermine un point d'action autour duquel rayonne la prise de conscience temporelle, créant à la fois un espace d'expérience et un horizon d'attente. Dans l'entre-deux émergent les latences de la mémoire qui fondent la narrativité. On voit comment se dessinent de manière inextricable les rapports entre la gestalt expérientielle et la narrativité dans un jeu de bascule incessant entre la situation expérientielle et le besoin de raconter. Entre préfiguration, configuration et refiguration de la *mimesis* (Ricoeur, 1983), s'entrelacent le présent expérientiel, les traces de la mémoire et les attentes du devenir. Ce lacis préfigure à son tour les fictions hypermédiatiques, qui hybrident espaces expérientiel et narratif autour du sujet agissant.

Dans les environnements hypermédias du cyberspace, deux modes de l'action s'interpénètrent : celui de la représentation et celui de la simulation. Dans les représentations de l'action sur laquelle se base l'activité narrative, le sujet est un observateur/interprète. Dans la simulation des environnements hypermédias, la dimension environnementale, construite par la mise en espace métaphorique, s'établit en relation avec l'action participative. Les deux rôles d'observateur/interprète et d'acteur se superposent et s'amalgament dans un *espace d'expérience*. Si le temps phénoménologique de Ricoeur forge l'identité narrative du sujet, la dimension spatiale chevillée à la corporalité est également déterminante pour l'émergence de *l'action située*, point de départ de la narrativité. On voit se dessiner le rapport étroit entre l'interactivité, qui fonde la singularité des fictions hypermédias du cyberspace, la notion d'action et l'environnement spatial.

### 6.1.2. Stratégies de parcours : la construction du sens de l'espace

D'autres recherches empiriques sur la cognition spatiale issues de la psychologie cognitive ou environnementale, de l'anthropologie et de la géographie cherchent à établir comment se construit le sens dans l'espace. Selon Dodge et Kitchin (2001), la compréhension de la cognition spatiale dans l'espace géographique réel peut aider à la construction de spatialisations dans le cyberspace et à l'appréhension de la conduite spatiale qu'elles engendrent. Les auteurs cherchent à faire un parallèle entre les découvertes des études géographiques et le petit nombre d'études qui ont porté de manière explicite sur les relations spatiales au sein du cyberspace. Il s'agit d'un champ de recherche en émergence qui est de première importance pour la compréhension à la fois des espaces d'information et des cyberfictions. Ces travaux cherchent à comprendre l'ergonomie des interfaces. Ils sont fondamentaux pour le *design* du cyberspace afin d'améliorer la lisibilité

navigationnelle des espaces virtuels en fonction des sujets qui y transitent. La plupart des internautes peuvent facilement se perdre dans le cyberspace. La saisie intuitive des lieux (*topos*) ne va pas de soi et plusieurs sites Internet échouent à organiser un sens de l'espace qui la facilite. De même, les cyberfictions reposent sur des interfaces qui ne peuvent pas se soustraire aux exigences de lisibilité sans s'abîmer dans les labyrinthes sans issues de la désorientation cognitive.

Les différentes études cognitives sur la spatialisation montrent la complexité de l'apprentissage et de la compréhension de l'espace géographique réel. Selon Dodge et Kitchin (2001), les études empiriques sur la cognition spatiale se sont concentrées sur les éléments de base constituant les cartes de connaissance cognitives, sur les structures de connaissance qui interviennent dans le stockage et le traitement de ces données, ainsi que sur les formes de stockage et leurs localisations dans le cerveau. Elles ont abordé également la question de l'apprentissage des informations spatiales selon diverses médiations et les facteurs qui l'affectent.

Dans « Stratégies cognitives et mémoire spatiale », Alain Berthoz (2003) souligne comment les théories cognitives, dominées par une approche formaliste, ont accordé une place prépondérante au langage et au raisonnement logique dans les processus cognitifs, en négligeant l'importance du corps sensible, de l'émotion et de l'acte. Il situe le concept de représentation en référence au cerveau, « machine biologique projective qui simule l'action et le monde »<sup>96</sup>.

L'expérience ou l'interaction primaire déterminant les stratégies de route (*wayfinding*) se basent sur les habiletés navigationnelles. Celles-ci effectuent le lien entre, d'une part, la collection et le traitement de l'information spatiale et, d'autre

---

<sup>96</sup> Pour une revue des travaux empiriques de Berthoz sur la mémoire des trajets et sur les stratégies égocentrées de route, voir Berthoz (2003, p.104-123).

part, l'interaction de l'individu dans l'environnement à partir de son activité spatiale. Selon Dodge et Kitchin (2001), trois théories principales tentent de comprendre la manière dont l'individu apprend à construire une carte cognitive d'un environnement par l'interaction primaire.

La première théorie pose l'hypothèse que les indices environnementaux, comme les repères territoriaux (*landmarks*), constituent les premiers blocs de construction ou cadres de référence à partir desquels s'ajoute l'information sur les parcours (*paths*). Selon Siegel et White (1975), les cartes de connaissance cognitives s'acquièrent dans un processus comprenant trois étapes : l'apprentissage des points de repère spatiaux, des routes et l'apprentissage par configurations. Le premier type se base sur la mémoire de reconnaissance en contexte. L'apprentissage des routes se développe à partir des associations entre les points de repères qui forment un cadre de référence. La connaissance configurationnelle émerge de la mise à l'échelle et de l'interrelation entre les routes au sein de structures réseautiques. Lorsque les points de repère spatiaux sont bien établis pour former un cadre de référence, les actions de l'individu sont remémorées et situées en fonction de ceux-ci. Le sujet forme par la suite des agrégats cohérents de points de repère ou encore des mini-cartes. L'ensemble organise les perspectives fragmentées à partir de ce cadre de référence objectif pour former un système spatial cohérent. Cette théorie s'apparente à celle de Golledge (1978), appelée théorie des points d'ancrage (*anchor-point theory*), qui met l'accent sur le rôle des points de repère dans le processus d'apprentissage. Pour Golledge, l'individu crée divers points saillants qui constituent l'espace en lieux; ces derniers se structurent alors de manière hiérarchique. Les points de repère principaux servent d'ancrage mental aux autres informations spatiales de moindre importance. Ces points d'ancrage principaux forment une mnémonique spatiale qui augmente la probabilité de reconnaissance. Le choix et la disponibilité de tels points de repère différenciés dans l'environnement devient critique afin de construire une carte de

connaissance cognitive. Les zones géographiques possédant de telles marques différenciées sont plus faciles à mémoriser. Par contre, une prolifération de ces marques peut également conduire à la confusion. Une situation optimale doit donc équilibrer ces points de repère en relation avec la capacité du sujet à les sélectionner.

La seconde théorie inverse ces rapports : ce sont plutôt les parcours qui constituent le cadre de référence primaire, auquel s'ajouteront les autres informations spatiales, comme les repères territoriaux. Pour d'autres chercheurs (Gärling et al, 1981; MacEachren, 1992), ce sont les routes qui doivent être apprises avant les points de repère, car elles agissent comme cadre de référence, auquel ceux-ci se greffent par la suite. Les sujets partent de la connaissance de routes particulières, qu'ils lient ensuite entre elles pour finir par construire une carte mentale de leur voisinage.

Le troisième type de théorie pose comme hypothèse de travail que l'apprentissage initial de l'environnement ne repose pas sur l'apprentissage de points de repère spatiaux ou de routes qui forment par la suite une base de données complexe, mais plutôt sur la reconnaissance de vues ou de scènes qui jalonnent une route. Ici, c'est la mémorisation de ces scènes ou de ces vues qui prime sur la constitution d'une base de données complexes à partir de points de repère spatiaux ou de routes. Selon ces théories, comme les stratégies de route ne nécessitent que de mémoriser l'ordre dans lequel apparaissent des segments de parcours, l'apprentissage spatial de base ne consiste pas à établir une base de données, mais plutôt à mémoriser des vues ou des scènes selon une séquence ordonnée. La navigation initiale repose donc sur la capacité de produire cette série de vues ou de scènes le long d'une trajectoire greffée à la mémoire du sujet. Un tel processus mental reproduit la traversée phénoménologique du sujet dans l'environnement. Ces trajectoires

navigationnelles, par la suite, s'organisent en configurant une carte de connaissance cognitive.

Ces diverses hypothèses sur les stratégies de route et la mémorisation spatiale ou la manière de se repérer dans l'espace par des manipulations mentales induites dans l'interaction entre le sujet et son environnement rappellent encore la pratique rhétorique de l'*ars memoria*. Les déambulations dans les palais de mémoire supposaient la construction d'un parcours linéaire à partir d'une topographie imaginaire liant la mémoire des lieux (*topos*) à un espace mental. Selon Berthoz,

La perception de l'espace et la navigation mentale dans des espaces construits par le cerveau en fonction de l'expérience vécue sont donc un des fondements des processus cognitifs. Les représentations internes de l'espace sont donc utilisées par la mémoire, et la récupération des données stockées dans les palais mentaux s'opère grâce à une véritable navigation mentale. Les règles de fonctionnement cognitif de ces opérations sont sans doute les mêmes que celle de la navigation mentale que nous faisons lorsque nous essayons de retrouver un trajet. Pour effectuer cette interaction entre la mémoire et l'espace, le cerveau peut utiliser différentes stratégies cognitives (2003, p.102).

Parmi ces schèmes cognitifs, la stratégie de route s'élabore selon un point de vue à la première personne : elle est égocentrée. Afin de se rappeler des mouvements effectués dans un trajet et de les associer à des repères visuels, elle fait appel à la mémoire kinestésique et proprioceptive ainsi qu'à la mémoire épisodique. Par exemple, la rencontre d'un personnage ou d'un événement intervient dans l'élaboration cognitive des routes.

Pour sa part, la stratégie de survol ou « allocentrique » convoque la construction mentale d'une carte vue de dessus. Afin de se souvenir, par exemple, des grandes distances parcourues, le sujet imagine son parcours dans une

représentation de type cartographique. Contrairement à la stratégie de routes, cette visualisation mentale inscrit un point de vue à la troisième personne qui permet de prendre en compte une diversité d'agents dans le monde. Une autre stratégie consiste à construire une image mentale d'un bâtiment. Ces stratégies de cognition spatiale ont fait l'objet de nombreuses études par les chercheurs en psychologie cognitive<sup>97</sup>. À la stratégie de routes et de cartes s'ajoute ce que Touretzsky et Redish (1996) ont appelé la navigation par taxons. Cette navigation primitive s'élabore par l'approche directe d'un but ou par l'évitement d'un obstacle. Un autre type, la navigation praxique, est purement endogène, comme dans le cas du mouvement d'un danseur. Berthoz a proposé une taxinomie des différents modes de navigation, du point de vue le plus simple, égocentré, jusqu'à la stratégie plus complexe qui demande de prendre en compte les changements de points de vue.

Selon Berthoz, la mémoire de l'action fonde notre rapport à l'espace. La notion d'action constitue un moyen de construction du monde fondé sur les intentions du sujet vivant. Cette perspective réintègre la question fondamentale de l'émotion dans l'analyse et se lie de manière irréductible au corps sensible. En prolongeant l'hypothèse de Pointcarré<sup>98</sup>, Berthoz suggère que les concepts de la géométrie prennent racine dans les mécanismes qui associent perception et action. Par exemple, le chercheur étudie de manière empirique la mémoire des trajets, qui repose sur notre mémorisation du mouvement d'un point de l'espace à un autre plutôt que sur la représentation de points dans un espace cartésien. Certains travaux expérimentaux explorent comment le sujet construit la mémoire des trajets en liant de manière perceptive une succession de vues lorsqu'il se déplace dans l'environnement. Ces

---

<sup>97</sup> Voir à ce sujet les bibliographies de Berthoz (2003), de Dodge et Kitchin (2001) et de Sloan Devin (2001).

<sup>98</sup> Berthoz relève une hypothèse posée par Henri Poincaré (1970) et soutenue par Einstein : les mécanismes biologiques de l'action et la simulation mentale des déplacements du corps en action dans l'espace sont à la base de la géométrie euclidienne.

recherches se penchent également sur la manipulation mentale des points de vue. Lors du déplacement du corps dans l'espace, le cerveau réactualise les cartes mentales de l'environnement visuel en faisant appel à plusieurs stratégies. Selon Berthoz,

le guidage de la locomotion n'est pas seulement accompli par un contrôle sensoriel, c'est une véritable simulation interne de la trajectoire qui guide la marche [...]. Dans le guidage de l'action, pendant cette tâche mémorisée, le cerveau ne se contente pas en quelque sorte de suivre les pieds, mais la locomotion est guidée par une simulation interne de la trajectoire [...]. C'est la direction du regard qui guide la locomotion, et c'est une poursuite interne d'une trajectoire mentale qui guide le regard [...]. Le cerveau utilise les informations vestibulaires pour construire une représentation interne du corps pendant la marche (2003, p.108-111).

En s'appuyant sur les données qu'il recueille et les expériences empiriques qu'il mène, Berthoz conclut que la trajectoire se mémorise de manière dynamique dans le cerveau : il ne s'agit pas seulement du déplacement d'un point sur une carte cognitive, conçue comme un espace cartésien. Ces études suggèrent l'existence d'une classe particulière de mémoire spatiale que Berthoz appelle mémoire « topokinétique » ou « topokinestésique ». Il s'agit d'une mémoire motrice qui se construit pendant la navigation et s'associe à des événements ou repères visuels. Cette mémoire du mouvement, reliée à la mémoire épisodique, ne se réduit pas à l'information sensorielle. Elle met en relation des actions dans l'environnement et des configurations d'indices sensibles, en formant un modèle rétroactif des relations entre le corps et l'environnement. La recherche active du sujet en situation d'exploration dans un environnement où se produisent des événements met en place la mémoire topokinestésique. On voit l'importance de l'activité dans le milieu. La mémoire des trajets constitue donc un processus complexe, lequel intègre à la fois les souvenirs perceptifs et la mémoire des actions. Ces hypothèses sont corroborées par les recherches issues de la neuropsychologie; cette science étudie également



comment se constituent les mémoires de trajets. L'imagerie cérébrale montre des différences notables dans la perception et le traitement de l'espace par les hommes et les femmes.

Selon Dodge et Kitchin (2001), l'apprentissage des relations spatiales dans un environnement peut également s'effectuer en partant de cartes matérielles ou de descriptions physiques insérées dans des récits. Afin de comprendre comment le sujet spatialise le cyberspace, les deux stratégies (carte ou narrativité) sont significatives. L'habileté à lire une carte n'est pas innée : les enfants en bas âge ont une capacité limitée de comprendre la nature symbolique de la représentation. La lecture de cartes complexes est une compétence acquise. Plusieurs études ont démontré que les cartes de connaissance cognitives dérivées de cartes matérielles sont différentes et plus précises que celles dérivées de l'expérience directe. Dans le premier cas, la carte révèle la configuration de la connaissance de manière globale, d'un seul regard. Dans le second cas, celle-ci doit être construite mentalement, en traitant plusieurs rencontres partielles issues de l'expérience directe dans l'environnement. La carte est codée selon une représentation figurale liée à une orientation spécifique. Par contre, l'utilisation de l'information issue de cartes n'est pas une tâche facile. Elle demande de transposer la connaissance issue de la configuration cartographique dans une connaissance de parcours. Des expériences empiriques sur cette question ont été menées au sein d'environnements de réalité virtuelle.

D'autres chercheurs ont tenté de comprendre si des cartes de connaissance cognitive peuvent être générées en partant de textes écrits, et en particulier de récits. Afin que le sujet puisse construire une carte mentale, ces chercheurs soulignent l'importance de la cohérence dans la construction narrative des descriptions spatiales. Pour Ferguson et Hegarty (1994), la carte de connaissance cognitive fondée sur des

textes a des propriétés similaires à celles élaborées par la navigation dans des environnements réels ou simulés. Selon Dodge et Kitchin (2001), les chercheurs s'entendent pour affirmer que peu importe le moyen, l'apprentissage spatial conduit à une connaissance cognitive de plus en plus complexe. Celle-ci est d'abord déclarative (base de donnée des caractéristiques spatiales), pour devenir par la suite procédurale (règles d'usage qui permettent de synthétiser la connaissance déclarative en action pratique), puis configurationnelle.

Selon un premier type de connaissance procédurale, la construction de la signification spatiale ne repose pas sur une compréhension globale de l'ensemble du parcours, mais plutôt sur une série d'actions prises à des points de décision. Selon un second type de connaissance procédurale, l'ordre des informations permet de remémorer des routes entières sans avoir à les traverser physiquement<sup>99</sup>. Selon Butler *et al* (1993), les gens préfèrent utiliser une connaissance procédurale ordonnée pour construire des stratégies de route car ce dernier type de processus est plus facile. Par exemple, afin de se rappeler la distance ou la direction, des nouveaux venus préfèrent utiliser des signes ordonnés pour se retrouver dans un édifice complexe, plutôt que d'interpréter une carte basée sur le principe de « vous êtes ici ». Selon plusieurs chercheurs, les stratégies de route sont basées de manière prédominante sur une production ordonnée où les décisions navigationnelles se basent sur la reconnaissance de vues ou de lieux familiers le long d'un parcours. La connaissance configurationnelle représente un niveau élevé de carte de connaissance cognitive; elle surpasse la connaissance procédurale en complexité et forme la base d'un système de connaissances spatiales. Les compétences du sujet lui permettent alors de

---

<sup>99</sup>Pour un compte-rendu des travaux et des chercheurs qui ont élaboré cette question, voir Dodge et Kitchin 2001 p.169-170.

faire des associations entre les lieux ou leurs positions relatives. Il peut connecter ensemble différents parcours indépendants ou effectuer des inférences spatiales<sup>100</sup>.

### **6.1.3. Cognition spatiale, ergonomie des interfaces et cyberspatialité**

La compréhension du développement de la compétence spatiale qu'a investiguée Piaget ainsi que les études empiriques sur la cognition spatiale se relient directement au design de l'environnement, à l'ergonomie des interfaces ainsi qu'à la compréhension narrative dans les interfaces hypermédiatiques (cédéroms ou dvdroms, Internet, réalité virtuelle, augmentée ou mixte). Nous avons déjà souligné l'importance de cette question dans la création d'un espace navigationnel que le sujet peut saisir de manière intuitive. Les jeux interactifs de quête, par exemple, sollicitent d'abord les compétences d'orientation spatiale, la détermination de points de repère, la compréhension des signes et des indices qui jalonnent l'environnement spatial dans lequel est plongé le sujet ainsi que la constitution de son parcours. Dans de tels environnements simulés, l'action s'effectue selon une trajectoire et institue la construction d'un espace mental. L'élaboration d'une carte cognitive permet l'orientation dans l'espace virtuel. Un environnement fictionnel qui tient compte de l'ergonomie des interfaces s'appuie sur la compréhension de ces éléments. La construction sémiotique de l'espace navigationnel médiatise la relation du sujet à l'espace virtuel dans lequel il se situe.

---

<sup>100</sup> Thorndyke (1983) fait l'hypothèse qu'il existerait deux types de connaissance configurationnelle. La connaissance schématisée organise des configurations d'éléments de manière prototypique qui forment les représentations de base d'une région. Les localisations s'organisent selon des catégories plutôt vagues, comme « près de », « parallèle à », ou « en face de ». L'autre type d'organisation s'effectuerait à partir d'une expérience navigationnelle extensive qui fournirait une connaissance détaillée. La navigation basée sur la reconnaissance iconique se lie également de près à la connaissance sémantique des noms de lieux ou de routes à partir d'abstractions symboliques. Ces divers niveaux de connaissance se lient à la notion de cadre de référence.

Selon Dodge et Kitchin (2001), très peu d'études ont cherché à comprendre la manière dont le sujet effectue la cognition dans le cyberspace pour tenter d'améliorer l'intelligibilité spatiale des environnements hypermédiatiques. Certaines d'entre elles focalisent sur les stratégies de route au sein de mondes virtuels comme *Alphaworld*; d'autres tentent de cerner comment s'effectue la navigation dans le *Web*. Très peu de recherches ont tenté d'explorer la manière dont les individus naviguent dans un environnement de réalité virtuelle basé sur une représentation graphique tri-dimensionnelle, que ce soit dans un dispositif écranique ou de réalité virtuelle utilisant un casque d'immersion. La plupart des études menées jusqu'ici notent que les répondants éprouvent davantage de difficultés à se repérer dans un environnement virtuel que dans un espace géographique réel. La question de la désorientation cognitive est plus saillante dans le cas d'environnements virtuels. Parmi les causes de cette situation, on relève par exemple la restriction du champ de vision ainsi que le mode d'interaction à travers une interface limitée et abstraite qui manque d'indices proprioceptifs générés par les mouvements corporels. Selon Darken et Sibert (1993), la difficulté de comprendre les habiletés navigationnelles d'environnements hypermédiatiques est plus complexe que dans un environnement réel, en raison de l'appauvrissement des indices sensoriels. Par contre, la plupart des recherches suggèrent que les individus construisent des cartes de connaissance cognitives de manière analogue dans les espaces réels et virtuels. Les mêmes processus sont à l'œuvre, mais ils sont parfois compromis par la conception même des interfaces ou par des facteurs technologiques.

Ces recherches tentent de comparer la cognition spatiale au sein d'environnements réels et virtuels de type informatique. Par exemple, Regian et Shebiske (1990) ont conduit des études sur l'utilisation de dispositifs de réalité virtuelle comme médium d'apprentissage de tâches visuelles. Selon ces auteurs, les résultats des recherches tendent à démontrer que les environnements virtuels peuvent

se prêter à une navigation réussie s'ils sont conçus de manière adéquate. Darken et Sibert remarquent que les usagers des mondes virtuels tendent à errer sans but lorsqu'ils visitent un lieu virtuel pour la première fois. Ils ont de la difficulté à localiser un endroit et à saisir la structure topologique globale de l'espace<sup>101</sup>.

Les environnements hypermédiatiques du cyberspace nécessitent une courbe d'apprentissage afin que le sujet se familiarise avec le médium lui-même. Par ailleurs, les métaphores spatiales comme celles d'espaces architecturaux ou de villes, le réseau figural de sous-métaphores qui s'y greffent ainsi que les aides navigationnelles favorisent la construction de l'intelligibilité spatiale. Dans les jeux interactifs, par exemple, les cartes ou les journaux qui contiennent des diagrammes constituent un supplément qui permet d'agir de manière complémentaire à l'exploration navigationnelle primaire centrée sur le point de vue du joueur dans une situation expérientielle. Les points de repère qui jalonnent le parcours du joueur sous forme d'indices directionnels sont essentiels à la construction cognitive de l'environnement virtuel. Les cartes fournissent un complément d'information par une perspective à la troisième personne sur le monde spatial que le sujet combine avec le point de vue à la première personne de la situation expérientielle, en les intégrant à la construction cognitive de l'espace.

La compréhension de l'espace dans la configuration d'un environnement hypermédiatique repose donc sur les connaissances préalables dans le monde préfigurant la préhension du monde virtuel. Le sujet humain apprend à se situer, à trouver sa route dans son environnement immédiat, dans l'habitat ou la cité, comme il le fera de manière analogique dans l'habitat ou la cité virtuelle. À travers ses multiples trajectoires, il crée un espace de significations qui se juxtapose à l'espace physique. Le sujet crée du sens à partir de l'environnement : il s'agit du *sens du lieu*.

---

<sup>101</sup> Pour une revue plus détaillée de ces études, voir Dodge et Kitchin (2001, p. 173-180).

C'est de cette construction sémiotique par l'appréhension de l'espace, du territoire ou de l'habitat qu'émerge l'une des sources fondamentales de la narrativité. Les mêmes compétences sont à l'œuvre dans les espaces fictionnels du jeu interactif, dans les mondes virtuels du cyberspace ou dans les environnements de réalité virtuelle. Une compréhension de la signification narrative dans l'espace environnemental permet d'établir un rapport étroit entre le mode de navigation dans l'espace réel et dans les environnements hypermédiatiques du cyberspace.

La relation du sujet humain à l'espace réel à partir de la corporalité constitue une pierre d'assise pour comprendre l'ergonomie des interfaces. La cognition de l'environnement spatial, qu'il soit naturel comme celui des jardins, architectural, muséologique ou urbain, sollicite le mouvement du corps dans l'espace. Du point de vue phénoménologique, ces espaces complexes ne peuvent être appréhendés d'un seul regard. Comme on l'a vu au chapitre 4, la construction sémiotique dans l'espace architectural d'une cathédrale, par exemple, implique une exploration où le lieu se découvre petit à petit. La combinaison de multiples regards dans la traversée de l'espace met en œuvre la troisième stratégie de routes cernée par les sciences cognitives. Dès le moment de la perception, en juxtaposant l'ensemble des visions du lieu induites par sa trajectoire, c'est donc nécessairement par l'imaginaire que le sujet construit l'espace. Il reconstitue mentalement l'espace environnemental, en le doublant d'un espace symbolique issu d'un contexte culturel donné. C'est par la déambulation dans l'espace architectural ou l'errance dans la ville que se constituent les géographies de l'imaginaire et que l'espace se sémiotise, puis se fictionnalise.

De manière analogique, dans un environnement hypermédiatique comme ceux de la série *Myst*, par exemple, le joueur est libre « d'errer » à sa guise en explorant un espace qui lui est d'abord étranger. Certes, le joueur ne se déplace pas au sens concret du terme, comme il le ferait dans un environnement architectural ou urbain, mais il se

projette dans un analogon qui appelle également la notion de trajectoire spatiale. Le plaisir de tels environnements virtuels découle souvent de la simple déambulation au sein d'univers visuels prégnants, et non pas seulement de la résolution d'énigmes<sup>102</sup>. La quête se greffe à la situation spatiale en stimulant l'action concrète du joueur dans le monde simulé. Cependant, à travers une interface bien conçue, le monde fictionnel est savamment orchestré afin d'éviter la désorientation cognitive qui résulte de l'incapacité à reconstruire une carte mentale de l'espace à partir des données de l'interface graphique.

On a vu l'impasse à laquelle peut nous conduire une esthétique de l'errance érigée en vertu dans les hyperfictions textuelles de première génération, par exemple. Il ne faut pas confondre le type d'errance dont il est question ici avec les incertitudes ergonomiques ou cognitives d'interfaces mal conçues, lesquelles conduisent à des déambulations aveugles à travers des univers narratifs hostiles à l'internaute. Nous avons déjà relevé l'importance d'adapter l'ergonomie des interfaces aux besoins ou aux capacités cognitives du sujet plutôt que de lui faire violence par des interfaces opaques. Si la métaphore de l'errance dans des labyrinthes inextricables est séduisante du point de vue littéraire, elle pourrait s'avérer désastreuse du point de vue du *design* d'interface. De même, une approche artistique visant l'hermétisme est à éviter. Des mondes fictionnels complexes peuvent très bien s'échafauder dans un environnement spatial qui vise la convivialité et la lisibilité de l'interface, d'où l'importance de ne pas confondre les plans ergonomiques et esthétiques. La lisibilité est une dimension incontournable des interfaces hypermédiatiques du cyberspace. Elle est nécessaire au processus sémiotique dans la cognition spatiale.

---

<sup>102</sup> Comme on l'a vu au cours du chapitre trois, cette question détermine plusieurs types de conduite ludique : certains joueurs sont très réticents à l'effort nécessaire pour résoudre les problèmes et les énigmes qui jalonnent les jeux interactifs. Ils préfèrent s'en remettre à la communauté sociale qui gravite autour de l'espace ludique. Des jeux comme *Sybéria* de Benoit Sokal, par exemple, prennent en compte ce type de joueurs en proposant des univers énigmatiques moins complexes que ceux de la série *Myst*. La qualité première de ces jeux réside dans la beauté graphique d'un environnement à contempler.

Cette position suppose de tenir compte d'un apprentissage des habitudes navigationnelles au cours duquel l'internaute se familiarise avec l'environnement, en plaçant son expérience au centre de la conception des interfaces. La construction d'un sens du lieu par une appropriation spatiale au moyen de trajectoires exploratoires est une condition nécessaire à l'émergence de la sémiologie engendrée par la situation de quête. Les métaphores spatiales, qu'elles soient géographiques (la découverte d'une île dans *Myst* ou de contrées dans *Amerzone*) ou architecturales (le Manoir dans l'adaptation des *Dix petits nègres* d'Agatha Christie par *Adventure Company*), aident à la construction d'une cartographie cognitive. Elles situent le parcours de manière analogique à l'exploration d'un lieu réel et le jalonnent de points de repère ou d'aides navigationnelles saisies de manière intuitive. Cette situation fait appel aux connaissances collatérales de la spatialité et du lieu issues du vécu dans l'espace réel. Les métaphores spatiales aident l'internaute ou le joueur à construire le sens de l'espace dans un environnement simulé.

Par l'immobilité de la situation réceptive, l'activité lectorale/spectatorielle du récit scriptural ou filmique met en suspens la dimension fondamentale du rapport du corps à l'espace. Dans le cas de la réception littéraire ou filmique, la mise en veilleuse du corps spectral est une condition à l'émergence du monde fictionnel : c'est l'oubli des sensations corporelles qui favorise l'immersion fictionnelle par la plongée mentale dans le monde de l'œuvre. La page du livre ou l'écran instituent une frontière sémiotique entre le sujet et l'espace de l'œuvre. Mais même dans ces cas où le corps physique est immobile, la construction mentale de l'espace filmique ou littéraire par le lecteur/spectateur exige la pré-compréhension de la spatialité issue de l'expérience dans le monde, en latence dans la mémoire. Les références corporelles à l'espace intériorisées demeurent nécessaires à la compréhension narrative et participent à l'appropriation du monde fictionnel par le sujet. Dans un environnement simulé où le sujet effectue des déplacements, la situation de passivité corporelle devient plus



critique, car elle le prive d'informations proprioceptives essentielles à la construction du sens de l'espace. Mais comme dans l'espace filmique, la sémiose spatiale repose sur une pré-compréhension de l'espace réel que l'internaute transpose dans l'espace virtuel.

En somme, les recherches sur la cognition spatiale dans l'espace réel examinent donc de manière empirique comment le sujet humain s'oriente concrètement dans l'espace, en construisant une carte cognitive, comment il établit des points de repère spatiaux et forge des trajectoires à partir de l'acte perceptif et de l'action située. Ces facteurs sont essentiels à la lisibilité cognitive des espaces hypermédiatiques.

L'espace ne se définit pas seulement dans sa matérialité sur le plan sensoriel, mais par le plan symbolique qui l'investit. Il devient un espace culturel qui émerge de l'interaction sociale. Dans les jeux de la mémoire, la sémiose ne repose pas seulement sur la cognition, mais également sur les valences affectives qui élaborent la signification sur le plan expressif. La relation des espaces matériel et imaginaire émane d'un milieu social et culturel. Dans les deux prochaines sections, nous aborderons la spatialité selon un plan phénoménologique en insistant davantage sur les valeurs affectives et intersubjectives qui conditionnent la sémiose.

## **6.2. De la cité idéale aux mondes virtuels du cyberspace**

Comme on l'a vu tout au long de cette thèse, les interfaces hypermédiatiques organisent les paysages de données autour de métaphores spatiales. Le concept de cyberspace circonscrit un espace culturel global que fédère un dispositif

technologique sous-jacent. Celui-ci génère un environnement hypermédiatique complexe. La notion d'espace marque globalement la manière de concevoir la sphère des nouvelles technologies : cités numériques (Mitchell, 1995), matrice d'un espace d'information ou architecture de l'intelligence (Kerkhove, 2001), mondes virtuels ou espaces navigationnels, un mode spatial définit le déploiement des technologies numériques, organisées sous forme de réseaux. Les métaphores spatiales abondent pour décrire le nouvel espace d'information et de communication qui se déploie à l'échelle planétaire. D'une certaine manière, ces métaphores fictionnalisent le cyberspace par les visions utopiques qu'elles engendrent, sous les discours dithyrambiques de ses chantres, comme par les postures catastrophistes ayant lieu dans l'espace public.

Les recherches en informatique élaborent des protocoles ou des langages décrivant des mondes tridimensionnels ou encore des objets situés au sein de lieux virtuels. Les extensions artificielles de la mémoire humaine dans les réseaux cybernétiques l'organisent comme des systèmes de lieux et d'images. Le cyberspace est un océan sur lequel on navigue, une cité ou une bibliothèque virtuelle qu'on explore, un labyrinthe inextricable ou encore un palimpseste qui superpose ses couches d'information. La métaphore du cyberspace comme espace navigationnel a ses antécédents : en 1659, dans un texte intitulé *Pharus scientiarum*, Sebastian Izquierdo réfère à la recherche de la logique première entreprise par Aristote, Cicéron, Quintillien et Lulle comme le phare qui éclaire la route des navigateurs dans la mer de la sagesse. La métaphore sera reprise dans le *Novum Organum* de Bacon. Leibniz est à la recherche d'une boussole pour nous guider « dans l'océan de l'expérience ». Ces métaphores associent le cyberspace à l'histoire de l'utopie : de l'essai fondateur de Thomas More à la *Nouvelle Atlantide* de Bacon, ses figures de prédilection sont l'île et le navire. Nous avons vu précédemment que les mondes

virtuels de la série *Myst* reprennent la métaphore insulaire en la remédiant. L'ensemble de ces métaphores spatiales participent de l'imaginaire des lieux.

En fusionnant le préfixe « cyber » et le suffixe « espace », le néologisme de cyberspace renvoie à la dimension spatiale des environnements numériques contemporains qui se sont échafaudés autour des avancées de la cybernétique. Le terme a émergé au cours des années 1980 en référence à cette nouvelle science des systèmes autorégulés que Norbert Wiener fonda en 1948 à partir de *Kubernetes*. Ce terme grec signifie pilote, soit celui qui tient le gouvernail. Sa jonction avec le suffixe « espace » renforce cette conception du cyberspace comme un espace navigable, parcouru de trajectoires. Inventé par William Gibson dans son roman *Neuromancer* (1984), le terme de cyberspace s'est progressivement implanté dans l'usage courant où se perd son origine fictionnelle au sein d'un monde imaginaire. Dans ce roman de science-fiction, les réseaux numériques interconnectent les institutions sociales, politiques ou commerciales. Cubes ou pyramides colorées, les corporations sont représentées par des structures architecturales, lesquelles s'insèrent dans une illusion tri-dimensionnelle générée par ordinateur. Le cyberspace est le lieu de rencontres et de conflits internationaux où se jouent les enjeux économiques et culturels.

Les mutations des représentations de l'espace témoignent des mutations de l'espace culturel. À travers les nombreuses métaphores spatiales que génère le cyberspace en lien avec l'histoire des utopies, celle de la cité virtuelle est particulièrement prégnante. Elle se rattache aux conceptions de la cité idéale qui ont traversé l'histoire. Pour certains prosélytes des mondes virtuels par exemple, l'imaginaire chrétien de la Jérusalem céleste ou de la cité de Dieu augustinienne revit sous le fantasme du cyberspace conçu comme une réalité virtuelle peuplée de figures angéliques, les avatars. En effet, la conception chrétienne du monde suppose

une existence parallèle située au-delà du monde matériel; elle appelle une transcendance. En renvoyant à la Jérusalem céleste ou à la cité de Dieu, l'utopie de la cité idéale projette l'idée d'un ailleurs désincarné. Dans la *Divine Comédie*, la traversée spatiale de Dante à travers les neuf cercles de l'enfer, du purgatoire et du paradis, accompagné de son guide virtuel, Virgile, convoque un itinéraire spirituel à travers les espaces virtuels de l'âme humaine. De même, son amour désincarné pour Béatrice reconduit les fantasmes de la virtualité aux relents platoniciens. Cette représentation médiévale traçait les frontières d'un imaginaire collectif propre à un contexte culturel spécifique. De *l'ars memoria* au cyberspace, le concept d'une réalité virtuelle, tissée de multiples couches ontologiques qui s'interpénètrent, traverse l'histoire humaine. Ce concept perpétue la quête de réalités alternatives qui se profileraient au delà de la matérialité du monde. Mais comme on l'a déjà souligné au chapitre précédent, tout monde fictionnel convoque un « monde parallèle » ou une « réalité alternative ». Bien que les modalités expressives des fictions soient spécifiques à chaque contexte culturel, le fonctionnement sémiotique qui institue la frontière entre le réel et la fiction ne se distingue pas d'un mode de représentation à l'autre. Dans chaque cas, il s'agit d'un jeu dans l'espace culturel, qui se tisse à travers un corps social investi d'imaginaire.

Dans l'utopie de la *Cité du Soleil* (1623), Campanella reconduit le mythe de la cité idéale en imaginant une république philosophique. Les enfants apprennent toutes les sciences et l'alphabet de toutes les langues en se référant aux représentations peintes sur les six murailles de la cité, gigantesque encyclopédie fondée sur les images sensibles qui rassemble la totalité des savoirs. Dispositif hypermédiatique de mémoire architecturale, le plan de la cité solaire constitue un système de lieux et d'images en renvoyant à la racine étymologique du mot *encyclopaedia*, soit à la *paedia* grecque. Dans la foulée des traités de Giordano Bruno, les figures mathématiques, les images de métaux, de poissons et d'animaux, les représentations

de grands hommes ou de fondateurs de religion peintes sur les murs de la cité utopique composent un vaste réseau encyclopédique en déployant des séries. Plus tard, au XVII<sup>e</sup> siècle, Johan Valentin Andrea, associé par la rumeur publique aux édits clandestins de la Rose-Croix, imagine une autre cité utopique, la *Christianopolis*. Ses parois urbaines emplies d'images reprennent l'idée d'une éducation universelle issue de la *paedia* grecque. Menacée par la méthode de la nouvelle science qui la discrédite, la dynamique brunienne se prolonge dans les sous-terrains des sociétés secrètes du XVII<sup>e</sup> siècle, qui maintiennent vivante la braise encore chaude du secret hermétique.

Les utopies de la cité virtuelle se prolongent dans le cyberspace contemporain. Dans ce contexte, se revitalisent l'idée de la bibliothèque alexandrine, au cœur d'une cité du savoir, ou encore d'une cité encyclopédique, telle la *Cité du Soleil* de Campanella. Cet horizon sémantique rappelle également que le cyberspace inclut la gouvernance des sociétés, en le rattachant aux utopies de la philosophie politique, de Platon à Thomas More. Pierre Lévy remarque que « la cybernétique désigne la science du comportement et du contrôle, autrement dit, du gouvernement » (2002, p. 29). En soulignant l'importance des techniques de communication dans l'évolution politique, Lévy retrace les liens historiques qui associent l'invention de l'alphabet à l'émergence de l'État et de la Loi, ou encore le rôle de l'imprimerie dans la diffusion des connaissances, l'émergence de la notion de sphère publique ainsi que la constitution des États nations. La sphère publique se structure par la presse au XIX<sup>e</sup> siècle à laquelle s'ajoutent par la suite la radio et la télévision. Selon Lévy,

L'interconnexion mondiale des ordinateurs qui intègre tous les médias précédents dans un milieu de communication interactive original fait naître un nouvel espace public [...]. Ce nouvel espace redéfinit radicalement les conditions de la gouvernance et va probablement engendrer de nouvelles formes politiques, encore difficilement prévisibles (2002, p. 29-30).

Ce phénomène se superpose à d'autres traits propres à notre époque, comme la mobilité accrue engendrée par les systèmes de transport de la technosphère. Il vient gonfler la médiasphère déjà en place non pour la remplacer, mais pour l'étendre à travers ses réseaux tentaculaires dans une situation d'amplification globale. Le mouvement d'inflation en apparence irréversible de l'espace public qui se démultiplie dans les communautés virtuelles du cyberspace selon une prolifération rhizomatique nous saisit de vertige. Le projet résolument optimiste d'une cyberdémocratie ainsi que la vision apologétique de la cyberculture proposée par Pierre Lévy prolonge les idéaux de la modernité en s'appuyant sur les valeurs du progrès et de l'universalité. Le penseur situe lui-même son discours dans une lignée utopique en le comparant à la tentative de Platon dans *la République*. Dans cet ouvrage fondateur de l'utopie politique, le philosophe grec se trouve à décrire non pas une réalité factuelle, mais une Cité idéale servant de phare dans la détermination des systèmes politiques de son époque. Le projet de Lévy veut dessiner un espace démocratique ouvert à la pluralité et à la diversité humaine<sup>103</sup>. Selon Lévy,

l'évolution contemporaine de la liberté d'expression dans le cyberspace comme l'explosion quantitative et qualitative du *Web* semblent mener vers une situation où toutes les institutions, entreprises, groupes, équipes et individus deviendront leur propre média et animeront la communauté virtuelle qui correspond à leur zone d'influence sociale. Les relations sociales, économiques, culturelles s'aligneront sur des rapports d'intermédialité, d'échanges d'hyperliens et de recouvrements de communautés virtuelles (2002, p.58).

---

<sup>103</sup> Certaines des affirmations de Lévy sur la « transparence » que serait censé susciter le cyberspace au niveau des processus démocratiques et de la gestion des États sont contestables. Ainsi, la crise politique internationale générée par les événements du 11 septembre 2001 et par la guerre de l'Irak démasque les prétentions de transparence des processus politiques qui sous-tendent cette crise des valeurs démocratiques. Même si le cyberspace peut être un lieu d'expression de la dissidence ou de l'opposition aux politiques hégémoniques actuelles de la première puissance mondiale, ces positions contestataires demeurent marginales par rapport au processus politique qui est en cours.

Ce vaste mouvement de réseautage contribue à forger l'opinion publique à travers les groupes de discussions, le clavardage et les forums qui animent des communautés virtuelles. Celles-ci émergent selon des affinités propres aux individus autour des débats de la Cité, dans un contexte où les médias classiques agissent comme relais ou comme pointeurs pour définir ces communautés. Dans cette nouvelle sphère publique, les avis d'experts et ceux du public se côtoient pour modifier en profondeur la notion « d'opinion publique », et même de « caractère public ». Le cyberspace se contracte dans la plissure de petites communautés singulières ou au contraire explose par des poussées inflationnaires dans des propagations fulgurantes. Au sein de cet espace public, les débats d'idées circulent dans des formes communicationnelles qui bourgeonnent et prolifèrent pour constituer de manière dynamique un gigantesque réseau vivant. Les sphères publiques et privées s'interpénètrent en diluant leurs frontières dans un même espace qui les réverbère.

Le contexte du cyberspace délie la parole en dépassant l'espace public classique. Le tissu général de la Toile peut se trouer d'espaces de dissidences, se laminer d'expressions créatives et poétiques qui ne sont plus nécessairement réservées aux élites et encouragent les formes d'expression plus marginales ou minoritaires. L'espace réel de représentation se conjugue avec un espace virtuel pour susciter un espace public hybride. Selon une pensée utopiste, les mondes virtuels du cyberspace s'ouvrent à l'expression de la dissidence ; la liberté d'expression n'est plus contrôlée de manière exclusive par les méga-entreprises des télécommunications qui en régissent tous les ressorts pour baillonner l'expression subversive ou minoritaire, comme c'est le cas dans l'espace des médias de masse traditionnels. De plus, le cyberspace agit comme un facteur de liaison des diasporas culturelles qui sont fragmentées géographiquement ou d'expressions créatrices minoritaires. Les institutions culturelles comme les théâtres ou les musées peuvent prolonger leurs

activités dans le cyberspace soit en tant qu'espaces créatifs ou en tant que réseau de diffusion culturelle, pour rejoindre des communautés qui sont dispersées dans le territoire géographique.

Ces affirmations demandent à être nuancées, car dans les faits, le pouvoir économique des méga-entreprises lié aux politiques néo-libérales du marché libre accentue la domination de leurs circuits de diffusion. Contrairement aux rêves utopistes qu'a suscités la première génération sur Internet, la position dominante de ces méga-entreprises reflète la situation qui prévaut à l'extérieur des réseaux du cyberspace. Toutefois, sur Internet, elle n'est pas exclusive, ce qui constitue une amélioration pour les expressions critiques, subversives, artistiques ou minoritaires par rapport aux situations de monopole de l'espace public contrôlé par les grands réseaux de télécommunication.

Les mondes virtuels du cyberspace comme *Alphaville* ou *Second Life* prolongent les figures utopiques de la cité idéale. Certes, le cyberspace est un espace d'information, mais il est également un espace de communication et d'interaction sociale qui peut se fictionnaliser. Dans ce nouveau territoire en expansion, bourgeonnent les mondes fictionnels devenus des théâtres d'expérimentation sociale; ils gravitent autour de l'exploration identitaire. Ces nouveaux mondes virtuels impliquent la participation du citoyen. Ils rappellent les théâtres participatifs; par exemple, les jeux de la Passion d'Oberammergau en Allemagne réunissaient les citoyens d'une ville entière, qui jouaient le drame passionnel du Christ pendant des jours. Dans le contexte contemporain, on peut envisager les mondes fictionnels du cyberspace comme des drames collectifs mis en acte par leurs participants. Les formes fictionnelles des communautés virtuelles tissent un espace social où se jouent de nouvelles utopies, dans la multiplicité des identités narratives qu'elles convoquent.



Les mondes virtuels du cyberspace comme *Alphaville* ou *Second Life* édifient un autre système de lieux et d'images, où l'interaction sociale est médiatisée par une interface ludique. Ils succèdent aux *Muds* (*Multi Users Domains*), eux-mêmes issus des jeux de rôle « Donjons et Dragons », fantaisies médiévales très populaires dans les collèges américains à la fin des années 1970. Il s'agissait alors de quêtes magiques dans des labyrinthes inextricables. Ces fictions interactives s'effectuaient à partir de descriptions scripturales dans une interface textuelle (Montfort, 2003). Bien que basés sur des descriptions verbales, les *Muds* s'appuient sur une topologie de chambres interconnectées dans un espace architectural; cette organisation spatiale rappelle les mondes fantastiques et les architectures mentales complexes de Giordano Bruno. Une logique navigationnelle multiplie les chambres en créant une géographie dynamique, lieu d'exploration sociale. Cette topologie peut devenir très complexe, en créant des architectures composées de centaines de chambres. Comme nous l'avons vu dans la section précédente, la lisibilité de l'espace navigationnel est un enjeu majeur du design d'interface; il s'agit de permettre au participant de créer une carte cognitive du lieu afin de ne pas se perdre dans ces labyrinthes inextricables. En fait, le *Mud* est une carte de lui-même : comme dans « l'histoire de la cartographie » de Borges, la carte se confond avec le territoire. Mais, comme le soulignent Dodge et Kitchin, l'art de la cartographie, issu de la géographie mondaine, a cherché à produire des cartes qui éliminent les détails superflus, afin de rendre évidents les repères principaux du paysage. Appliquer de tels principes afin de cartographier les *Muds* n'est pas tâche facile; la prolifération des chambres et la nature dynamique de leur topologie créent un territoire sans cesse changeant, en perpétuelle recomposition en fonction du jeu des participants. Une telle entreprise a été tentée par Peter Anders. À l'aide de ses étudiants, ce professeur architecte de l'université du Michigan a cartographié les structures topologiques de plusieurs *Muds* (Dodge et Kitchin, 2001, p. 150).

Dans ces univers textuels, il ne s'agit pas seulement d'élaborer un système de lieux, mais de l'habiter de manière dynamique pour le transformer en espace d'interaction sociale. Le participant invente un personnage destiné à le représenter, au moyen d'une description verbale (nom du personnage, sexe, caractéristiques physiques). Mais ces prototypes de mondes virtuels, populaires entre la fin des années 1970 et le début des années 1990, sont dépourvus de repères visuels. Mondes d'écriture, il s'agit d'un quasi-espace littéraire organisé par une géographie virtuelle où les participants explorent les chambres existantes de l'espace navigationnel, construisent un système de lieux et d'images qui leur sont propres, socialisent les uns avec les autres. Tombés en désuétude en raison de leur faiblesse sur le plan visuel, les *Muds* préfigurent les mondes virtuels construits autour d'univers graphiques tri-dimensionnels plus riches, mais structurés à partir des mêmes principes navigationnels et sociaux.

Dans les environnements virtuels de nouvelle génération comme *Alphaworld* (<http://www.activeworlds.com/worlds/alphaworld/>, consulté le 20 juin 2007) ou *Second Life* (<http://www.secondlife.com/>, consulté le 20 juin 2007), les participants échafaudent de manière collective un monde graphique pensé comme un analogon du monde réel, que ce soit une simulation d'un territoire géographique ou d'une cité. L'environnement fictionnel s'appuie sur une métaphore spatiale; celle-ci assure sa cohérence représentationnelle et situe l'interaction sociale, qui se déroule la plupart du temps en temps réel. La cartographie implicite de leurs ancêtres, les *Muds*, bâtie sur un espace topologique, est mise en évidence par une géographie visuelle explicite. Contrairement aux jeux interactifs, il s'agit d'abord d'espaces sociaux que médiatise une interface technologique.

Dans *Second Life* transitent plus de six millions de citoyens. Leurs interactions créent une communauté virtuelle en perpétuelle croissance. Ce monde virtuel est

apparu en 2003, pour se propager dans les milieux universitaires, les entreprises ou les réseaux politiques à partir de 2006. D'autres mondes virtuels du même type l'ont précédé, comme *The Palace* (<http://www.thepalace.com>, consulté le 20 juin 2007) et *Alphaworld*, apparu en 1995. Ce dernier site participe d'un ensemble de plus de 500 mondes, composant un vaste univers virtuel géré par Active Worlds Inc., plate-forme destinée à la construction de réalités virtuelles sur Internet. Ces mondes manifestent une expression plurielle de religions et de langues. *Alphaworld* génère actuellement dans sa sphère plus de 60 millions d'objets virtuels, générés par la communauté qui y transite<sup>104</sup>. De cette urbanisation sauvage que ne gère aucune règle sociale ou aucune planification préalable, émerge un ensemble organique d'une grande complexité qui s'auto-organise.

Dans ces environnements visuels, il s'agit de fabriquer un monde graphique à part entière à partir d'un logiciel 3D : système de lieux (territoires) et d'images (objets et figures des avatars). Les participants des communautés virtuelles voyagent dans un espace navigationnel sous forme d'un vaste territoire en expansion dans lequel ils interagissent. Ce territoire s'organise sous forme de zones géographiques que les participants s'approprient pour y construire des espaces habités. La simulation de l'univers tridimensionnel s'effectue à partir d'images de synthèse et d'un ensemble préfabriqué d'objets de construction, conférant au monde une certaine homogénéité représentationnelle. Les actions combinées des internautes consistent d'abord à échafauder des bâtiments ou des édifices architecturaux, analogues du monde réel, qu'ils implantent dans l'interface. Les participants de ce théâtre du monde meublent ainsi un espace navigationnel où se génèrent des activités communautaires : il ne s'agit plus d'espaces solipsistes, comme ceux des jeux interactifs tels que *Myst*, mais de mondes sociaux où les internautes accomplissent des actes performatifs en temps réel. Ils répondent à la question posée par Dodge et

---

<sup>104</sup> Pour une analyse plus détaillée d'*Alphaworld*, voir Dodge et Kitchin (2001, p. 153-165).

Kitchin : en simulant un espace géographique ou urbain, le cyberspace peut-il générer le sens du lieu, c'est-à-dire d'un espace habité, doté de signification humaine, lequel stimule un sentiment d'appartenance? Dans le monde de *Second Life*, les participants achètent des terres virtuelles, ils y construisent des demeures; ils s'approprient l'espace géographique pour le constituer en lieu habité. En augmentant le sens du lieu habité, l'activité performative de la communauté de *Second Life* ne crée pas seulement un système de lieux simulant des configurations territoriales ou architecturales; elle génère également un ensemble culturel en perpétuelle transformation. Il s'agit de constructions consensuelles qui émergent d'une matrice sociale. L'espace identitaire du soi se construit à travers le corps social qu'il contribue en retour à façonner.

Ces mondes constituent d'abord des lieux fictionnels où s'insinue la présence du monde réel. Certains territoires comportent des extensions institutionnelles : théâtres, bibliothèques, musées, salles de cinéma, églises et lieux de culte, institutions culturelles, éducationnelles ou politiques. Quelques universités, par exemple Harvard et Stanford, ainsi que des installations gouvernementales, ont acheté des terrains virtuels dans l'univers de *Second Life* afin d'y construire des lieux et y générer des activités éducatives. Ainsi, la Suède y a implanté une première ambassade, suivie d'autres pays.

Dans les mondes virtuels du cyberspace, l'interaction entre les participants se déroule par l'intermédiaire de personnages virtuels, qui médiatisent la présence de l'internaute. Les agents et les avatars déterminent deux types d'interaction possible. Les agents sont des instances cybernétiques entièrement programmées ; leur conduite est prescrite par l'algorithme qui les sous-tend. Au contraire, derrière l'avatar se camoufle un sujet humain réel. Comme au théâtre, l'avatar se manifeste par un jeu de masque, de travestissement, de déguisement qui médiatise la relation sociale. Dans la

lignée des actes de langage d'Austin (1970), la performativité des avatars institue le monde virtuel. Selon Austin, un énoncé performatif est un acte de langage qui ne se contente pas de dire, mais qui *agit*, fait quelque chose en lui-même. Il performe l'acte même qu'il décrit en instaurant une réalité par le fait même de son énonciation. L'acte de langage ne se mesure pas en terme de vérité d'une proposition, mais de sa réussite ou de son échec dans la situation communicationnelle. Cette conception de la performativité se transpose à l'agir des internautes qui instituent un monde fictionnel par un acte ludique dans l'univers virtuel. Comme on l'a vu au cours du chapitre 3, le contexte fictionnel se construit à travers deux mécanismes : d'une part, par la constitution d'un territoire ludique et, d'autre part, par l'investiture d'une identité fictive. Ces deux types d'actes performatifs édifient les mondes virtuels du cyberespace tels *Alphaworld* et *Second Life*.

En procurant au participant une apparence visuelle sous forme d'un corps de synthèse, celui-ci projette un sens du soi et d'appartenance au monde virtuel. L'interaction de l'avatar avec le participant immergé dans un monde virtuel est un puissant inducteur de présence. Il contribue à la formation identitaire du participant dans le monde virtuel. Au sein d'un monde comme *Alphaworld*, l'impression de présence est intensifiée par la perspective subjective à la première personne, qui permet à l'internaute de percevoir le monde simulé à travers le regard de son corps d'emprunt. L'avatar peut se mouvoir, effectuer des gestes et des actions, manipuler des objets ou entrer en relation avec d'autres avatars. L'apparence du monde tridimensionnel se conforme au point de vue de l'avatar. D'autres mondes virtuels adoptent un point de vue à la troisième personne.

Dodge et Kitchin (2001) ont étudié la question de la mobilité spatiale dans *Alphaworld*. Même si la géométrie de ce monde se conforme à celle de l'espace géographique de manière à créer un analogon, le système de déplacement autorise

des dérogations qui libèrent l'internaute des contraintes physiques, mais ruinent en même temps la simulation de réalité. Par exemple, les internautes peuvent voler au lieu de marcher, entrer dans les bâtiments en traversant les murs, ou se téléporter d'un endroit à l'autre en transgressant l'espace cartésien. Ce type de déplacement rompt avec une appréhension géographique du lieu, construite en tenant compte des stratégies de route, telles qu'analysées dans la section 6.1. du présent chapitre. Il nuit à la capacité de fabriquer une carte cognitive, permettant l'émergence du sens du lieu d'un point de vue cognitif et par le fait même, perturbe l'orientation topologique dans l'espace virtuel. Par exemple, il est difficile d'établir le sens des échelles, qui permet de prendre la mesure de l'espace géographique. Selon Dodge et Kitchin, l'internaute peut difficilement construire un espace informationnel, géré de manière intuitive ; se dégage l'impression d'une interface opaque, qui rend difficile la capacité de trouver un édifice sans connaître ses coordonnées précises (2001, p.160-161). Les espaces virtuels tentent d'imiter l'espace géographique tout en abolissant la matérialité sur laquelle repose les stratégies de route. Ce problème met en évidence la complexité de construire un espace virtuel possédant les mêmes qualités que l'espace réel. La simulation permet tout de même d'établir le sens d'un lieu qui situe l'interaction sociale dans un contexte spatial.

De même, la représentation et le comportement de l'avatar sont limités par l'état actuel des développements technologiques : ce délégué de l'internaute ressemble plutôt à une marionnette actionnée par quelque montreur anonyme, ses expressions faciales demeurent encore limitées. L'avatar dispose d'un répertoire de gestes pré-programmés, qui permettent d'exprimer une série d'émotions encore stéréotypées, comme la colère ou la joie. Le développement d'agents et d'avatars performatifs constitue une avenue de recherche importante dans le domaine de l'interaction homme-machine, qui suscite de nombreux travaux partout dans le

monde<sup>105</sup>. Ces travaux de recherche gravitent autour du concept de présence et de performativité des personnages virtuels. Les effets de présence se placent du côté du dispositif matériel: ce sont les inducteurs ou les embrayeurs du sentiment de présence chez l'internaute. Dans les mondes virtuels du cyberspace, l'interaction sociale médiatisée par une interface ludique ainsi que la relation du joueur avec des « personnages virtuels » contribuent fortement à l'impression de présence. L'immersion interactive est un inducteur de présence plus important que le réalisme de la représentation.

Dans le cadre de ces recherches, on tente par exemple d'insuffler la vie aux corps de synthèse par la capture du mouvement en temps réel d'acteurs humains. Ces mouvements sont ensuite transposés de l'acteur réel au personnage de synthèse, technique courante dans les jeux interactifs ou au cinéma. D'autres recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle développent les aspects comportementaux des personnages virtuels afin de les intégrer de façon plus réaliste aux interfaces. Une autre avenue de recherche étudie les émotions afin de les transposer aux acteurs de synthèse par la combinaison d'expressions faciales programmées. Le simulacre imite l'acteur réel dans ses comportements cognitifs ou affectifs. À nouveau, cette quête dissimule un fantasme : elle met en évidence toute la complexité de la relation entre l'expressivité du corps physique et l'imaginaire. Pourrons-nous un jour capturer parfaitement « l'anima » dans les filets du simulacre ? N'y a-t-il pas une part irréductible de l'expression humaine qui échappera toujours au simulacre ?

---

<sup>105</sup> Un tel projet de recherche intitulé « présence et performativité des personnages virtuels » est présentement en cours. Subventionné par le CRSH, il réunit 3 co-chercheurs, Louise Poissant (UQAM), Michel Fleury (UQAM) et Renée Bourassa (Université Laval). Voir Fleury (2003). D'autres chercheurs, comme Martine Époque (UQAM) poursuivent des travaux liés au domaine de la danse, à partir de la capture de mouvement en temps réel.

Si les mondes virtuels peuplés d'avatars sont des lieux d'expérimentation sociale, ils sont également des laboratoires d'exploration identitaire. Ils prolongent les théâtres encyclopédiques de la Renaissance en privilégiant une idéologie du masque par l'intermédiaire des avatars. Comme le remarque Roger Caillois au sujet de l'attitude ludique, le sujet « joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre » (1967, p. 61). Selon Sherry Turkle, chercheuse au MIT, « The Internet has become a signifiant social laboratory for experimenting with the constructions and reconstructions of self that characterize postmodern life. » (1995, p. 180). L'unité identitaire du soi est une fiction que le cyberspace déconstruit par la prolifération des identités. Selon Turkle,

The self is no longer simply playing different roles in different settings at different times, something that a person experiences when, for example, she wakes up as a lover, makes breakfast as a mother, and drives to work as a lawyer. The life practice of windows is that of a decentered self that exists in many worlds and plays many roles at the same time. In traditionnal theater and in role-player games that take place in physical space, one steps in and out of character; MUDs, in contrast, offer parallel identities, parallel lives. The experience of this parallelism encourages treating on-screen lives and off-screen lives with a surprising degree of equality (1995, p. 14).

La fragilisation identitaire du sujet n'est pas une problématique qui est nouvelle en soi : la lignée philosophique qui va de Hume à Nietzsche, puis de Heidegger jusqu'aux penseurs postmodernes comme Lyotard, Deleuze et Derrida, a contribué à remettre en question la notion d'identité. Dès le XIX<sup>e</sup> siècle, Nietzsche a amorcé la contestation de la pensée héritée de l'humanisme ainsi que la conception du sujet posée par Descartes et il attaqué de manière virulente à la fois le positivisme scientifique et la notion d'intériorité du sujet héritée de Descartes. Selon lui, il n'y a pas de faits, mais seulement des interprétations qui se perdent dans les jeux de



langage<sup>106</sup>. Ainsi, pour Nietzsche, en portant le doute à sa limite, l'unité du sujet ou la notion de substrat qu'elle sous-tend devient une illusion qui se noie dans la multiplicité foisonnante des instincts. Le philosophe allemand démasque l'illusion de la permanence du « je » sur le plan ontologique. Il pose l'hypothèse du sujet comme multiplicité et amorce sa déconstruction. « Il joue en quelque sorte avec l'idée d'une multiplicité de sujets luttant entre eux, comme autant de cellules en rébellion contre l'instance dirigeante » (Ricoeur, 1990, p. 27). Ainsi, Nietzsche s'abandonne au vertige de la dissociation du soi et inaugure la dévalorisation des valeurs suprêmes pour contribuer à la fracture du projet de la modernité ainsi que du sujet cartésien. Cette critique s'est accentuée tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, de Heidegger jusqu'aux penseurs de la postmodernité. Tant la critique nihiliste de Nietzsche que le diagnostic sur la fin de la métaphysique de Heidegger ont contribué à miner la figure du sujet pour annoncer ce que le philosophe Italien Gianni Vattimo a appelé la fin de la modernité (1987)<sup>107</sup>.

Il se dégage du cyberspace une nouvelle figure du sujet, qui conteste les assises sur lesquelles reposait le projet humaniste et qui a contribué fortement aux

---

<sup>106</sup> Pour plus de détails sur cette question, voir (Ricoeur, 1990, p. 26). Il faudrait même faire remonter au scepticisme de Hume la question du doute et du soupçon quant à l'unité du soi. « Qu'est-ce qui, demande Hume, nous donne une propension si forte à superposer une identité à des perceptions successives, et à supposer que nous sommes en possession d'une existence invariable et ininterrompue durant le cours entier de nos vies ? » (Hume cité dans Ricoeur, 1990, p. 153). Hume postule une illusion d'identité. Ainsi, cette tradition philosophique contribue à l'affaiblissement de la notion de l'intériorité du sujet, bien avant la cybernétique.

<sup>107</sup> Dans *La fin de la modernité* (1987), le philosophe italien Gianni Vattimo affirme que « l'un des contenus caractéristiques de la philosophie dont nous sommes les proches héritiers, à savoir celle de ces deux derniers siècles dans sa quasi-intégralité, consiste précisément en la négation de structures stables de l'être auxquelles la pensée devrait recourir pour se « fonder » en certitudes non précaires » (1987, p. 9). Pour Vattimo le projet fondateur de l'humanisme qui repose sur un système de valeurs absolues est bien terminé. C'est la destruction même de l'ontologie vue comme structure stable ou comme fondation qui permet d'envisager de manière constructive la post-modernité, vue non pas comme « l'enfer négateur de l'humain », mais comme un champ de possibles qui s'ouvre en s'appuyant non pas sur le modèle de la science positiviste mais à partir de l'expérience de l'art et de l'esthétique (Vattimo, 1987, p.18).

courants idéologiques de la post-modernité. Comme les fenêtres multiples de l'hypermédialité qui fractionnent les interfaces informatiques (Bolter et Grusin, 1999), le cyberspace devient le théâtre des hyperidentités. L'identité du sujet ne repose plus sur un noyau stable et permanent, mais elle devient performative à travers une exploration des rôles sociaux.

Ainsi, les communautés virtuelles du cyberspace permettent d'expérimenter l'identité fragmentaire propre au sujet postmoderne. Par exemple, l'internaute choisit son apparence visuelle, il se constitue un personnage qui agit comme un masque. Son avatar n'est pas un simple délégué ayant valeur de vérité. En participant à une telle communauté ludique, il n'est pas rare qu'un individu masculin déguise son identité sexuelle réelle pour expérimenter l'interaction sociale à travers un corps virtuel féminin. Les jeux de séduction se déroulent sous l'emprise du leurre, où les deux partenaires peuvent être du même sexe dans la vie réelle. Afin de stimuler la confiance ou la proximité, le partenaire masculin prétend à l'identité féminine en se dissimulant sous le masque de son avatar. Dans les jeux de simulacre du cyberspace, l'identité sexuelle de l'avatar, devenue fluide, ne peut constituer un gage de l'identité réelle de l'internaute. Selon une perspective postmoderne, cette fluidité contribue à déconstruire les effets idéologiques liés à l'identité sexuelle. En ce sens, les théâtres virtuels du cyberspace rejoignent les expérimentations identitaires des arts de performance. De même, pour Turkle, l'expérimentation sociale des *Muds* peut jouer un rôle thérapeutique important pour des sujets ayant des difficultés d'adaptation dans leur vie réelle.

Ces jeux d'identité s'effectuent par l'intermédiaire de corps virtuels; ils supposent la mise en veilleuse du corps physique. En se dissimulant derrière le masque des avatars, les signes perceptuels de l'identité corporelle réelle et de ses marques sociales disparaissent. De manière paradoxale, cette perte de la corporalité

physique est la condition pour la supposée libération expressive du soi. Pour certains, elle génère des identités fluides, entièrement malléables, qui reconduisent la problématique du sujet postmoderne. Les fantaisies imaginatives des jeux de rôle dans les théâtres virtuels du cyberspace se déploient sans que le sujet encoure les risques inhérents à la matérialité du monde physique. De même, les interactions sociales sous le couvert du déguisement remplacent celles qui prévalent au sein d'un corps social constitué d'individus réels, faits de chair et d'os. Se profilent les craintes de la désillusion, de l'évasion ou de la dépendance. Ces positions utopistes ou catastrophistes mettent en évidence le paradoxe d'une attitude qui, d'une part, valorise la technique comme une extension corporelle et, d'autre part, engendre l'illusion d'une perte du corps, désormais libéré des contraintes physiques du monde matériel, ou d'une dématérialisation de l'expérience.

Les prosélytes des mondes virtuels ont insisté sur la désincarnation du sujet dans le cyberspace. Le corps virtuel réactive la figure de l'ange, vu comme le double dans lequel se projettent nos fantasmes d'immortalité. Cette pensée du corps virtuel, d'inspiration platonicienne, implique le rejet de la finitude, inhérente à la matérialité corporelle. En plaçant sur un même niveau ontologique l'expérience dans la réalité du corps physique avec celle du corps virtuel, elle dévalorise la première au profit d'une expérience illusionniste qui voudrait abolir les limites du monde matériel ou en nier les qualités. L'agir et le pâtir du corps physique est la source première de l'expérience dans le monde. Si la performativité au sein d'un monde virtuel est comparable à toute immersion dans un univers fictionnel, elle n'est certes pas équivalente à une expérience dans l'épaisseur du monde. De même, la psyché humaine n'a certes pas la malléabilité que voudraient lui prêter les prosélytes des mondes virtuels. Elle se construit par la profondeur de l'expérience ancrée dans la matérialité du monde. Les réalités humaines entrelacent les couches physique et imaginaire de l'expérience dans une relation irréductible. Plutôt que de concevoir le

soi de manière quasi-pathologique comme une entité fragmentée qui se détache de son ancrage corporel, il serait plus intéressant d'imaginer le jeu des identités comme des extensions fluides de l'action dans le monde. En effet, comme nous l'avons vu tout au long de cette thèse, le rapport sémiotique entre le sujet, le monde et l'imaginaire n'est pas spécifique à notre relation au cyberespace. Il ne s'agit pas ici de nier l'intérêt des mondes virtuels du cyberespace, mais d'éviter les enflures rhétoriques qu'ils ont suscitées chez leurs prosélytes ou leurs détracteurs.

### **6.3. Stratégies narratives dans l'espace urbain**

Comme nous l'avons vu au cours du chapitre 4, la pensée architecturale ou environnementale dans un lieu urbain est d'abord spatiale. Elle inscrit la temporalité selon deux dimensions : celle du temps phénoménologique éprouvé par le corps du sujet dans l'exploration du lieu et celle qui se lie à la dimension historique du bâtiment par son inscription matérielle (marques de l'usure), ou dans les tissus narratifs du discours historique, social ou culturel qui le débordent. Ces dimensions temporelles s'éprouvent en fonction du sujet dans ses relations à ses mémoires affectives, épisodiques ou sémantiques ainsi qu'aux mémoires intersubjectives liées à la collectivité.

L'espace urbain conjugue les parcours dans l'espace matériel avec la création d'un espace imaginaire lié à la mémoire. Les trajectoires dans les espaces architecturaux ne sont pas neutres : elles s'entrelacent avec les mémoires affectives ou cognitives du sujet, avec son espace imaginaire ainsi qu'avec les couches historiques qui inscrivent l'édifice ou le parcours urbain dans une trame de méta-récits qui les débordent. Ces strates imaginaires de la mémoire sont la base d'une fictionnalisation de l'espace à partir de la rencontre entre, d'une part, le sujet

percevant et agissant et, d'autre part, le lieu de mémoire investi de références symboliques que construit le milieu culturel. Par la circulation du sens dans l'espace public qui le constitue dans l'historicité, c'est à partir de ce processus intersubjectif que s'élabore l'espace symbolique autour du lieu.

Tout comme l'espace architectural de la bibliothèque, lieu de mémoire qui se dématérialise dans les réseaux du cyberspace, la cité exhale des valeurs symboliques : elle appelle le récit non seulement par les trajectoires du sujet qu'elle instaure et par les mémoires personnelles qu'elle active, mais également par les configurations sociales qui conditionnent les représentations selon divers contextes historiques. Dans l'espace urbain, les trajectoires du sujet traversent un tissu complexe de narrativité que génèrent ses mémoires affectives (histoire personnelle ou récit de vie). Elles se mêlent aux couches sociales et culturelles du méta-récit qui les englobe (histoire collective). L'espace se sature de mémoires à la fois subjectives et intersubjectives. Celles-ci conditionnent les attentes du sujet qui, de ce fait, le sémiotise. Ce rapport sémiotique à l'espace préfigure les trajectoires virtuelles dans le cyberspace, qui n'implique pas nécessairement de parcours physique dans l'espace.

Au cours de ce chapitre, nous avons d'abord examiné le cas des cités virtuelles qui se déploient dans le cyberspace. Ici, il s'agit de voir comment les technologies contemporaines peuvent informer un espace architectural dans sa matérialité en creusant dans ses interstices un espace imaginaire. Le concept de *réalité augmentée* ou *mixte* ne se confond pas avec celui de réalité virtuelle, lequel supposait un espace cybernétique désincarné. Au contraire, la réalité augmentée ou mixte propose un ancrage des technologies de l'information dans la matérialité du monde et de l'expérience humaine.

### 6.3.1. Espaces urbains, environnements hypermédiatiques et cybrides

Dans un environnement urbain, l'espace réel génère le récit qui y incube à l'état latent. Le lieu vide, l'espace vacant est en attente de l'événement ou du personnage. Cette narrativité gisante hante les espaces naturels comme les espaces construits. Elle émerge des qualités plastiques qui précèdent la figuration ou la narrativité. Les latences narratives se diffusent dans l'espace vide où se manifestent le suspens, l'attente et l'événement en devenir; cet espace devient une matrice sensible aux potentialités infinies. Les valences émotionnelles que sculpte la lumière par des jeux de clair-obscur inquiètent l'espace et l'habitent d'une présence diffuse. L'immersion émotionnelle se joue sur ces qualités endo-narratives qui inscrivent la priméité peircienne au cœur de l'espace naturel ou construit. Les terrains désaffectés ou les bâtiments en ruine des cités, les marges urbaines et autres *no man's lands*, les entrailles des villes ou les sous-sols obscurs des édifices comme les réseaux tentaculaires des égouts de Paris ou de Buenos Aires se chargent de ce double potentiel expérientiel et narratif.

Les technologies numériques qui investissent les espaces réels peuvent amplifier le travail sur les qualités plastiques et sensorielles du matériau. Dans un lieu naturel, architectural ou scénographique investi par les technologies de l'éclairage artificiel par exemple, le travail de la lumière inscrit ses valences émotionnelles dans l'espace qui le dote de significations affectives, avant l'inscription de la narrativité, et préfigure la notion de réalité augmentée à partir de dispositifs technologiques plus complexes. C'est par l'exhalation de ces qualités premières que se crée et se noue le jeu de l'énigme qui habite l'espace lacunaire; la mise en espace métaphorique devient dès lors espace énigmatique, en multipliant les puissances évocatives du lieu. C'est par ce travail souterrain des qualités plastiques que les espaces réels peuvent devenir des terroirs de l'imaginaire, des puits

fictionnels ou des zones de la sensibilité. Une esthétique de l'espace vide met en valeur les germes de narrativité dans cet espace pour en augmenter les dimensions sensibles et susciter l'émotion.

Si les espaces vacants appellent la narration, tout objet qui se trouve dans un espace construit exprime un embryon de signification et devient par là même un embrayeur fictionnel. L'espace comme l'objet qui s'y trouve se charge de valeurs ou de références symboliques qui les débordent. Toute figuration se situe dans l'espace endo-narratif et appelle la narrativité. Les tableaux comme les photographies basculent facilement du côté de l'imaginaire pour devenir de petits récits condensés : il s'agit d'une narrativité émergente. Dans un espace hypermédiatique de type architectural, cette présence latente de la narrativité permet la juxtaposition spatiale de micro-récits où la figure déploie ses carrefours associatifs : chaque objet peut devenir le point de départ d'un réseau figural. Environnements hypermédiatiques qui activent la dialectique entre l'espace réel, technologique et imaginaire, les expositions muséales par exemple deviennent un théâtre d'objets dont la signification peut s'augmenter par les ajouts de dispositifs technologiques qui les mettent en valeur.

La notion d'architecture ne renvoie pas seulement, par association, à l'espace construit ou habité : elle renvoie également à une autre racine étymologique, celle de « textile », qui associe la ville à la notion de tissu. Si la ville se saisit comme un texte à déchiffrer au moyen d'un parcours, elle se conçoit également comme un tissu. Selon ce champ sémantique, l'architecture constitue une deuxième peau qui protège, qui abrite le corps. Par extension, le cyberspace devient une fine peau technologique qui ne se substitue pas au monde, mais le recouvre de sa toile, le prolonge, l'augmente. Les métaphores spatiales, environnementales, architecturales ou figurales, organisent et orientent notre manière de penser le cyberspace.

L'espace hypermédial issu des technologies numériques, qu'on a qualifié de « virtuel », est toujours-déjà un espace hybride, qui combine le réel et le virtuel : le cyberspace s'ancre toujours dans un espace matériel et corporel. Même une fiction hypermédial dont la surface d'expression se manifeste à l'intérieur des frontières de l'écran sans le déborder, prend racine dans un espace réel, là où se situe le corps du sujet. La fiction hypermédial tisse donc un lacis complexe entre ces espaces. Dans le passage de l'immédiateté à la médialité, puis à l'hypermédialité, soit dans le procès de la médiation qui étend toujours davantage ses sphères autour du sujet, l'ancrage originare du récit dans l'espace se module tant par la compréhension sensori-motrice que par son lien inéluctable avec la matérialité et la corporalité. Les virtualités du cyberspace seraient impensables sans cette racine matérielle qui les rive au monde perceptuel à partir du sujet somatique. Cette perspective invite à déconstruire les utopies du cyberspace qui voudraient désincarner le sujet ou reconduire le débat cartésien sur la dualité corps-esprit ayant traversé l'histoire, de la philosophie de la Renaissance jusqu'à notre époque, en opposant l'espace corporel/matériel à l'esprit. L'espace des interfaces hypermédiales est toujours un espace matériel où vient se greffer l'espace virtuel.

La notion « d'espace virtuel » au sens technologique du terme où se dématérialiserait la corporalité du sujet à travers des mondes virtuels est à bien des égards un leurre. Bien que ses modalités expressives soient différentes, l'espace écranique de l'ordinateur n'est pas plus « virtuel » que celui du livre, du film ou de la scène qui servent de support à la fiction et permettent le transport dans l'imaginaire. Il faudrait plutôt réserver le terme de « virtuel » à cet espace imaginaire qui émerge de la rencontre entre l'espace mental du spectateur et l'espace matériel d'inscription. Comme le souligne Grosz dans son analyse de l'espace architectural, « *Instead of being the pure medium of actuality, space too can be conceived as the field for the play of virtualities* » (2000, p.116). Comme l'a bien démontré Antonio Damasio



(1995, 1999, 2003) ainsi que les nombreux travaux en neuropsychologie, « l'esprit » est d'abord un phénomène corporel. À travers le concept d'interface, on voit que l'espace scénographique, architectural ou muséal agit à la frontière où se médiatise l'espace réel dans lequel se situe le sujet et l'espace fictionnel. Les narrateurs virtuels des cyberfictions nous parlent en traversant l'espace sensoriel pour nous rejoindre. La question de l'ancrage dans la corporalité des dispositifs hypermédiatiques devient particulièrement prégnante; elle déplace l'intérêt des interfaces numériques de la notion de « réalité virtuelle » à celle d'espace augmenté ou mixte; les extensions technologiques s'ancrent dans la matérialité du monde qu'ils prolongent<sup>108</sup>.

L'espace architectural contient la tension entre l'espace matériel et virtuel qui fonde la notion d'espace augmenté. C'est dans ces jeux de chevauchement que se constitue l'espace hypermédiatique. Dans sa version architecturale, celui-ci ne peut faire abstraction de sa dimension matérielle. Cette inscription dans la matérialité montre le rapport étroit entre l'architecture et la corporalité. Afin de concevoir l'espace architectural, la présence du corps humain dans l'espace demeure un point de repère fondamental qui traverse l'histoire de l'architecture. Dès les traités de Vitruve (*De Architectura*) qui remontent à l'Antiquité, la figure humaine est la mesure de toutes choses et détermine les rapports de proportions idéaux que reprendra l'architecture de la Renaissance. La géométrie préside à la construction de la figure humaine parfaite comme du bâti humain. À la Renaissance, l'objet architectural médiatise de manière symbolique les rapports entre le ciel et la terre, entre la sphère céleste et le monde sublunaire d'Aristote, entre le visible et l'invisible. L'architecture tisse des liens secrets entre le microcosme et le

---

<sup>108</sup> Les espaces hypermédiatiques comprennent tant les dispositifs dont la surface d'expression est l'écran de l'ordinateur que les dispositifs hybrides de réalité augmentée qui investissent l'espace réel. Cette définition diffère de celle de Ryan (2004). Selon elle, « to qualify as an application of a digital medium, a text [...] must not merely use but necessitate the computer for both its production and display. Genuinely digital texts cannot be taken away from the computer, because digital technology is their life support » (p. 329). Cette manière de concevoir le texte numérique exclut les dispositifs hybrides comme ceux de réalité augmentée qu'il est nécessaire d'insérer dans l'analyse.

macrocosme, où les rapports de proportion se répondent les uns aux autres. Les surfaces matérielles d'inscription entretiennent des liens avec ses surfaces invisibles qui se construisent dans l'imaginaire.

Comment les technologies numériques peuvent-elles contribuer à construire un espace fictionnel dans un environnement architectural? Afin de déployer de nouveaux espaces fictionnels, pourrait-on revivifier le concept du théâtre encyclopédique de Camillo ou l'imaginaire des bibliothèques en les remédiant dans des dispositifs hypermédiatiques contemporains, informés par les technologies de l'image et du son? Le concept de réalité augmentée émerge dans l'hybridité entre environnements réels et virtuels, comme c'est le cas d'installations muséales qui prolongent dans le cyberspace des créations ancrées dans l'espace réel, ou du théâtre de l'image qui combine l'espace scénographique réel avec des projections virtuelles. Les installations muséales et urbaines de Peter Greenaway, que nous avons examinées au cours du chapitre quatre, préfigurent ce concept.

Les cybrides désignent des compositions spatiales de type architectural qui conjuguent de manière hybride un espace physique, soit un environnement matériel avec un cyberspace, espace virtuel généré par des dispositifs informatiques. Ils combinent par exemple un espace physique réel d'exposition (*display space*), un environnement informatisé ainsi que des technologies de réalité mixte (*Mixed reality*, ou MR) ou augmentée (*Augmented reality*, ou AR). L'espace d'exposition ainsi que l'environnement informatisé dépendent de l'intégration la plus étroite possible des technologies de l'information à l'intérieur de la configuration architecturale ou scénographique. Par ailleurs, les technologies de réalité mixte ou augmentée dépendent plutôt de l'habileté de l'observateur à créer un amalgame entre des entités simulées et l'environnement physique. La réalité mixte, contrairement aux deux autres formes d'hybrides, se base sur le modèle phénoménologique de l'observateur.

Malgré leurs différences, ces technologies ne sont pas mutuellement exclusives. Selon Peter Anders, leur combinaison favorise la création d'un effet holistique : celui d'une réalité hybride qui fusionne la simulation avec les éléments matériels (*merged reality*). Selon Peter Lunenfeld, le devenir de l'architecture repose sur la combinaison du paysage matériel avec le paysage technologique de l'image. L'architecture contemporaine comporte de plus en plus fréquemment des écrans à larges formats, qui révèlent la fusion de la technologie avec l'environnement matériel. Ce type de cybride se reflète dans l'imaginaire cinématographique, par exemple dans le décor futuriste du film *Blade Runner* (Scott, 1982).

L'environnement informatisé diffère de l'espace d'exposition au plan de l'intégration entre ses composantes matérielles et virtuelles. Le premier type de cybrides intègre de manière étroite les dispositifs technologiques dans les murs et les surfaces de l'environnement. Ce type d'hybridation prolonge le concept « d'édifice intelligent » que développe par exemple l'architecture recombinaison de William Mitchell, doyen de l'école d'architecture du MIT. Selon ce concept qu'il développe dans son ouvrage *City of Bits*, les cités et les édifices deviennent des hybrides physiques comprenant la construction matérielle, l'appareillage informatique et le réseautage. Les machines affectent l'usage et la forme de l'environnement. Selon Peter Anders, cette perspective est cohérente avec la pratique matérialiste qui prévaut en architecture, où l'expérience de l'utilisateur est une simple conséquence de son environnement matériel sans que celui-ci soit nécessairement « augmenté » par la technologie de l'information. Mais les cybrides promettent davantage. La réalité mixte permet au sujet humain de percevoir les aspects invisibles de son environnement, qui se superposent à la dimension matérielle. Les cybrides peuvent devenir des environnements qui combinent des sites éloignés à des insertions dans l'environnement local. Ils deviennent un lieu expérientiel tant au niveau local que pour des sujets à distance. En intégrant de manière interdépendante la construction

matérielle et des simulations électroniques, espace d'ancrage des télécommunications et de la téléprésence, ils peuvent devenir un véritable théâtre pour l'interaction symbolique et sociale, où peuvent se combiner des entités fictionnelles ou imaginaires avec la réalité physique. C'est ici que la question de la réalité augmentée nous intéresse particulièrement : dans la jonction entre espaces réels et virtuels, entre espaces matériels et fictionnels. Les cybrides peuvent-ils devenir les lieux d'ancrage de la fiction hypermédiatique ou de nouvelles manières de raconter en s'inspirant des théâtres de mémoire de la Renaissance?

D'autres environnements, les « installations-projections » (Weber, 2003), ont recours à des technologies moins sophistiquées mais qui relèvent de l'hybridité entre un espace réel et un espace virtuel selon un principe immersif. Quelques-uns de ces dispositifs incorporent le corps et la gestuelle de l'acteur en tant que source interactive du déploiement d'interfaces technologiques très variées. D'autres œuvres proposent plutôt un parcours dans un lieu réel théâtralisé, auquel se greffent des dispositifs technologiques qui réagissent à la présence d'un sujet humain. Ces œuvres spatiales peuvent-elles devenir le support de propositions fictionnelles à part entière ? Peuvent-elles se narrativiser en prolongeant les espaces de la cathédrale médiévale ou les théâtres de mémoire de la Renaissance?

Dans les cybrides, les installations-projections ou le théâtre de l'image, l'espace hypermédiatique se greffe à l'espace réel, il s'y incruste. Il agit par une superposition de couches, un jeu de voilement-dévoilement de l'espace palimpseste ou de l'espace enchâssant qui ouvre et referme ses stencils, plutôt que par le remplacement d'un espace virtuel par un espace réel. L'ajout d'une couche technologique aux espaces architecturaux et scénographiques selon le concept de « réalité augmentée » permet l'extension de ces espaces narratifs potentiels à travers d'autres types d'espace (image-mouvement, espace pictural ou scriptural) enchâssés

dans l'espace matériel pour engendrer des réseaux figuraux complexes. Tout comme son modèle architectural, l'espace hypermédiatique est un espace enchâssant : la réflexion sur l'espace architectural vu en tant que signe complexe déborde sur l'environnement qui l'englobe à son tour dans une série d'emboîtements. Schuiten et Peeters ont imaginé le néologisme « d'urbatecte », en rappel du terme « architecte », afin de désigner les concepteurs d'espace urbain. À partir de l'environnement architectural, on peut concevoir l'espace hypermédiatique comme un mécanisme d'enchâssements successifs. Cet espace architectural ou environnemental est immersif en soi : nous sommes dans l'espace et non pas placés devant.

De chaque espace urbain se dégage une pluralité de récits ou d'amorces narratives qui influencent le comportement humain ou qui activent l'imaginaire pour fictionnaliser les lieux. En retraçant les multiples trajectoires du sens de l'intrigue, Villeneuve évoque les liens étroits entre l'imaginaire spatial de la ville et la narrativité :

Si les lieux contiennent des souvenirs, c'est d'abord parce qu'ils produisent des histoires et lient, par de captivantes intrigues, le présent au passé. Espace complexe et animé, la ville offre [...] une véritable cartographie narrative. Dans la ville moderne, les relations sont scellées par une narrativité faite de rumeurs et de scandales (2004, p. 193).

C'est la qualité émotionnelle des lieux que reprendra Ernesto Sabato dans son roman *Sobre heroes y tumba* pour mettre en scène sa conspiration des aveugles: le dédale labyrinthique de *Buenos Aires* imaginé par l'auteur dégage un halo symbolique qui se nourrit des mémoires affectives du sujet à travers les *topos* que revisitent sans cesse les imaginaires du lieu, tant au sein de l'histoire des représentations que de l'espace romanesque. La sémiologie de l'imaginaire des lieux repose sur la résurgence des mémoires qui traversent l'espace culturel. On pourrait imaginer un tel roman qui se spatialiserait à l'échelle de la ville de Buenos Aires,

dans une installation interactive à l'échelle urbaine basée sur le principe de réalité augmentée, à l'aide d'un système GPS (*General Positioning System*). Un tel dispositif pourrait constituer la base d'un cybride : il permet la localisation précise dans l'espace de sources reliées à un système informatique. Par la rencontre entre littérature et architecture, cette avenue de recherche permettrait de remédialiser d'autres oeuvres littéraires à forte valeur spatialisante, tel *Ulysses* de Joyce, dans un espace architectural ou urbain augmenté d'un réseau imaginaire s'appuyant sur un système GPS.

Une installation sonore spatialisée à grande échelle de Teri Rueb, professeure associée au département *Digital and Media* de l'école de Design de Rhode Island, exemplifie un tel dispositif. Cette artiste explore les questions liées à l'architecture et à l'urbanisme, à la corporalité ainsi qu'à l'espace sonore et acoustique. Dans une oeuvre intitulée *Itinerant*, Rueb propose à son public un parcours dans la ville (réelle) de Boston et de sa banlieue, où est spatialisé le roman *Frankenstein* de Mary Shelley. (<http://transition.turbulence.org/Works/itinerant/index.htm>, consulté le 08 juin 2007). Il s'agit d'une installation sonore dans un environnement interactif à large échelle, qui lie le texte de manière contextuelle au parcours. Le roman de Shelley met en jeu le conflit entre les valeurs humaines et un monstre hybride, produit de l'univers techno-scientifique du XIX<sup>e</sup> siècle. Il reflète les craintes suscitées par les avancées scientifiques de cette époque. L'oeuvre questionne les notions de lieu, d'identité et d'errance. Dans cette installation (« *a site specific responsive sound environment* »), s'entrelacent deux textes : le premier est issu d'extraits du roman, récités par une voix professionnelle. Le second texte, lu par l'auteure elle-même, s'inscrit dans une trame sonore fait de bruits de pas et de sons qui suggèrent le déplacement d'un personnage invisible. Du point de vue technique, le participant porte une paire d'écouteurs, connecté à un ordinateur de poche, lequel est muni d'un système GPS permettant d'identifier la position du sujet dans la cité. Le logiciel

défini une série de régions actives, qui correspondent à l'espace urbain. Ainsi, les positions du participant déclenchent automatiquement la trame sonore à des points précis du parcours. Il s'agit de créer un récit spatialisé qui se dissémine dans les divers quartiers de la ville, en impliquant la mobilité physique du participant. C'est la présence même du sujet en interaction avec l'environnement urbain qui génère le récit. Le participant s'oriente dans l'espace du récit et dans l'espace urbain à l'aide d'une carte. Les deux couches de texte oscillent entre la perception subjective à la première personne du texte de Rueb et celle du récit de Shelley. Les figures imaginaires de l'errance, évoquées par le croisement des deux récits, s'entremêlent au parcours physique dans l'espace urbain, tissé de rencontres avec les personnes réelles de l'espace public, au hasard de la trajectoire. L'imaginaire dans l'espace sonore intime du récit se superpose au corps social de la cité, dans l'hétérogénéité de deux couches de réalité. Pour l'auteure, ce dispositif met en évidence les espaces lacunaires entre les textes et la cité, vue comme une matrice sociale en mouvement. En effet, le « texte » de la ville transforme l'expérience individuelle de l'écoute à travers l'itinéraire en une matrice mobile en état de variation perpétuelle. Le contexte de la réception se modifie selon un environnement changeant, qui est modulé par les différents moments de la journée ou des saisons, comme par les aléas des groupes humains qui la traversent.

Ici, on pourrait imaginer une relecture des processions itinérantes du Moyen Age, dans la relation intime entre l'espace réel et imaginaire, augmentées par une telle couche technologique. Par son déplacement dans la cité, le participant met l'œuvre en acte. Il ne s'agit plus d'une transcendance du monde, comme le supposaient les mondes virtuels du cyberespace. À l'idéal d'une disparition du corps au profit d'identités désincarnées, se substitue celui d'un ancrage phénoménologique dans le monde. Dans une installation interactive à l'échelle urbaine, la force de l'œuvre prend racine dans la corporalité de l'expérience et son lien inéluctable à la

matérialité. L'espace imaginaire émane de la rencontre entre le sujet et l'environnement urbain, par la médiation d'un dispositif technologique qui en augmente la portée.

Dans le tissu urbain s'enroulent les mémoires historiques des utopies de la cité idéale, de la République platonicienne à la Jérusalem céleste ou à la *Cité du Soleil* de Campanella. Des fictions contemporaines, comme le monde des *Cités obscures*, peuvent reprendre de manière ludique le *topos* de la cité : ce type de récit encyclopédique peut être le point de départ d'une incarnation dans le cyberspace. Littérature et architecture se conjuguent pour extraire la signification à la fois narrative et expérientielle dans la rencontre entre lieux réels et imaginaires. De même, les espaces urbains contiennent un potentiel fictionnel et peuvent générer des métaphores spatiales afin d'ancrer les fictions hypermédiatiques. De l'*ars memoria* aux *Villes invisibles* de Calvino, les rapports entre le visible et l'invisible fondent l'espace sémiotique comme interface entre le monde matériel et le tissu imaginaire qui s'y greffe de manière irréductible. Ce même lacis entre espace réel et symbolique fonde à son tour le concept d'espace augmenté, ou de réalité augmentée.

Au contraire des dispositifs technologiques de réalité virtuelle, ceux de réalité augmentée supposent l'imbrication de deux plans irréductibles, soit les espaces physique et virtuel propres aux cybrides. Pour devenir lieux d'ancrage de la fiction hypermédiatique, ils supposent leur jonction avec un espace imaginaire qui sémiotise ces deux espaces. Dans le jeu entre paradigme architectural et corporalité, l'espace virtuel est impensable sans le plan matériel qui le constitue d'abord. Si l'objet architectural s'inscrit dans la matérialité de manière irréductible, le nouvel espace architectural qui se dessine dans le cyberspace se dématérialise tout en conservant son ancrage dans l'espace réel. L'invisible surgit dans la matérialité architecturale qui dès lors se fictionnalise à travers l'espace imaginaire.



En remédiatisant les *Cités obscures* de Peters et Schuiten, on pourrait imaginer un système de lieux à partir du concept de réalité augmentée qui se déploierait à l'échelle d'une ville réelle ou d'un réseau de cités. Immense cybride qui construirait un espace fictionnel à partir de cette fable architecturale, on pourrait imaginer de pénétrer dans le Palais de Justice de Bruxelles pour y chercher le passage qui conduirait à son double obscur, la Cité de Brüssel. Dans un recoin sombre, une installation ouvrirait un accès au cyberspace, porte vers un monde virtuel 3D incarnant Brüssel, double utopique de la ville de Bruxelles. Un passage se tracerait alors vers un espace énigmatique, au sein d'un territoire ludique qui ancrerait sa virtualité dans la matérialité du monde.

L'introduction de la projection informatisée dans l'espace réel, que ce soit celui d'un espace architectural, scénographique ou muséal, institue la temporalité dans la spatialité du dispositif, elle peut concrétiser le potentiel narratif de l'espace hypermédiatique en le prolongeant. Si l'espace environnemental réel peut guider de manière analogique la construction de l'espace virtuel dans les jeux interactifs de quête, on pourrait imaginer le processus de remédiatisation inverse : le modèle du jeu inspiré des théâtres de mémoire pourrait également informer un espace réel devenu cybride afin de le fictionnaliser.

En guise d'exemple permettant de comprendre comment l'image-mouvement peut s'insérer dans un dispositif architectural pour l'augmenter, imaginons un dispositif fictionnel de réalité augmentée qui s'insérerait dans un lieu réel comme le Vatican. Une projection vidéonumérique enchassée dans un espace architectural surimposerait l'espace virtuel de l'image-mouvement à l'espace matériel, comme une fine peau narrative. Imaginons un parcours fictif dans ce Vatican devenu cybride, où les tableaux de Michel-Ange et de Raphaël seraient remplacés par des projections vidéonumériques ouvrant l'espace narratif. Imaginons cet espace comme

un lieu de mémoire énigmatique dans lequel le sujet circule librement. La capture du regard par une projection le saisit dans l'espace fictionnel et le fait tout à coup pénétrer dans *l'école d'Athènes* de Raphaël, lui-même enchâssement narratif de deux couches temporelles juxtaposées. Fidèle à l'esprit renaissant, Raphaël a superposé dans cette fresque les représentations anachroniques des philosophes de la Grèce antique avec des figures contemporaines pour matérialiser le dialogue des morts et des vivants : au centre du tableau, Platon, le doigt levé au ciel, le *Timée* à la main, pointe vers le monde idéal alors qu'Aristote/Léonard de Vinci montre la voie terrestre. Par l'adjonction d'une couche vidéonumérique sur l'espace matériel/architectural, celui-ci se narrativise.

On pourrait imaginer un tel dispositif à partir des fresques de Giotto dans la cathédrale de Padoue, où les technologies viendraient remplacer, relire ou réinterpréter les figures contemplatives blottis dans les niches de pierre et les méandres de la matière architecturale au moyen de micro-récits matérialisés par des projections d'images virtuelles. Celles-ci s'enchâsseraient dans les espaces matériels de la cathédrale. Imaginons maintenant l'incrustation d'indices technologiques réagissant à la présence du sujet qui ferait de l'espace du Vatican ou de la cathédrale un palais de mémoire énigmatique, en remédiatisant en sens inverse le concept de jeu interactif. Par un retour de balancier, le passage qui nous conduit des Théâtres de mémoire de la Renaissance aux espaces ludiques contemporains se retourne sur lui-même : le jeu interactif pourrait devenir, à travers ces formes prospectives, le modèle pour déployer un espace énigmatique dans la configuration matérielle des cybrides.

De manière prospective s'établissent des circulations entre les imaginaires des lieux. Des palais de mémoire de l'*ars memoria* antique jusqu'aux espaces fictionnels qui émergent du cyberspace ou du tissu urbain des cités, en passant par les processions liturgiques dans les cathédrales ou les monastères, les théâtres

encyclopédiques de la Renaissance ou encore l'histoire des bibliothèques, les imaginaires des lieux nous conduisent jusqu'aux formes contemporaines. Ils nous suggèrent des pistes afin de fonder les fictions hypermédiatiques, dans les jeux de renvois incessants entre la matérialité du monde et les espaces imaginaires.

## CONCLUSION

### VOIES PROSPECTIVES DE LA FICTION HYPERMÉDIATIQUE

Le parcours accompli dans cette thèse a permis de joindre des corpus par ailleurs hétérogènes sous le dénominateur commun de la spatialité. L'examen de plusieurs formes de l'hypermédialité s'est opéré à partir d'une question centrale : Comment la fiction se configure-t-elle dans les environnements hypermédiateurs? Et de manière corollaire : comment s'inscrit la narrativité dans une série de médias à dominance spatiale? Les circulations entre les préfigurations de l'hypermédialité et ses formes issues des technologies numériques ouvrent un champ de recherche fécond autour des spatialités de l'imaginaire et de l'imaginaire des lieux.

La prédominance spatiale des environnements hypermédiateurs que nous avons explorés à travers les précurseurs littéraires, cinématographiques et environnementaux incite à demander quelles formes de récits constituent des voies prospectives intéressantes pour la fiction hypermédiateur. Elle nous conduit à de nouvelles architectures fictionnelles. La question de Ryan (« Quand un texte interactif atteint une cohérence narrative, le fait-il en travaillant avec ou contre le médium? ») en appelle une autre : quelles sont les formes du récit qui se prêtent à la fiction hypermédiateur? Ou encore : quels seraient les types de récit fictionnel qui s'adapteraient le mieux aux qualités spatiales des environnements hypermédiateurs? En effet, toutes les formes narratives ne s'y prêtent pas nécessairement, ce qui explique l'impression de résistance à la mise en récit lorsqu'on compare ceux-ci à leurs prédécesseurs littéraires ou filmiques. Cette question se résout d'abord à partir

de la prise en compte des qualités propres aux environnements hypermédiatiques. La spatialité inhérente au médium dont découlent les autres propriétés encyclopédiques et agentives des cyberfictions nous invite à poser un regard sur les formes du récit proposant l'exploration de lieux imaginaires ou se cristallisant à partir du lieu. Par ailleurs, on a vu que les fictions hypermédiatiques ne constituent pas des récits à l'état pur, mais plutôt des hybridations entre d'autres modes configuratifs, par exemple la performativité, la pensée associative ou le principe encyclopédique. C'est le cas de plusieurs jeux interactifs, comme la série *Myst*, ainsi que des films et des installations muséales ou urbaines de Peter Greenaway.

Dans la première partie de la thèse, nous avons exploré la notion de spatialité en relation avec celles de fiction, de récit et de narrativité en s'appuyant sur deux genres constitués de la fiction hypermédiatique, soit l'hyperfiction textuelle et le jeu interactif. Nous avons cerné les enjeux narratologiques liés à la question de la mise en intrigue dans des environnements non linéaires. Le premier chapitre a développé une analyse de l'hyperfiction textuelle de première génération. L'examen des lacunes et difficultés de ce corpus a permis de poser l'importance de la relation entre le sujet et le dispositif matériel dans la construction d'environnements intelligibles et intuitifs. Cette perspective a mis en évidence la question de l'ergonomie des interfaces, problème que nous avons repris dans les chapitres suivants. Au cours du deuxième chapitre, nous avons exploré le rapport entre spatialité et narrativité dans la perspective des théories narratologiques en développant la notion d'interface. Celle-ci se situe à la fois sur le plan de l'imaginaire et de la matérialité. Dans les environnements informatisés, l'interface se configure selon deux modes, soit la base de données et l'espace navigationnel.

La tension entre la base de données et le récit constitue l'une des problématiques fondamentales de la fiction interactive. Elle pose la question du rôle

de la mise en intrigue; elle met en procès le mode téléologique du roman du XIX<sup>e</sup> siècle et reconduit par le cinéma institutionnel du XX<sup>e</sup> siècle. Les chapitres suivants ont amorcé quelques réponses à cette question complexe. Il a fallu d'abord distinguer les concepts de récit, de narrativité et de fiction. Tout au long de la thèse, nous avons vu que la narrativité se manifeste par des degrés plus ou moins grands, selon les contextes d'expression. Dans les dispositifs environnementaux, elle devient une forme diffuse qui se disperse dans l'espace et intervient de manière locale. Dans le cas des jeux interactifs, la fiction hypermédiatique se prête bien aux récits de quête, aux récits de voyage ou enquêtes plutôt qu'aux récits à fort développement psychologique, dont le roman demeure le genre de prédilection. En effet, toutes les formes précitées du récit sont d'abord assujetties à un contexte spatial. Plus qu'un cadre spatio-temporel statique, l'espace devient le facteur dynamique d'où surgit la narrativité; il s'agit d'une interface entre le sujet et le monde fictionnel. La fiction hypermédiatique met à profit la manière intrinsèque de signifier ou de raconter de l'espace, que ce soit par ses traits navigationnels ou encyclopédiques. Les littératures labyrinthiques aux qualités spatiales que sont les récits palimpsestes, les récits de la trace, de la chasse, de la trajectoire ou du déplacement en constituent un réservoir potentiel.

Par ailleurs, comment peut-on tirer parti des fictions postmodernes sans tomber dans les pièges de l'hyperfiction textuelle de première génération? Nous avons vu que l'échec lectoral de ces formes provient de la maladresse ergonomique des interfaces et du refus d'une prise en compte adéquate du sujet au sein d'environnements qui demandent encore à être apprivoisés par celui-ci. La manière de concevoir le récit interactif à partir des formes ouvertes de la fiction s'éloigne des modes de configuration propres à ce corpus. Une œuvre comme *afternoon, a story* de Michael Joyce, qui exemplifie de manière paradigmatique la cyberfiction hypertextuelle, fractionne le récit en fragments (les lexies) en espérant générer la

signification à partir d'une déambulation aléatoire du lecteur. Cette stratégie échoue par son incapacité à créer des balises dans l'environnement hypertextuel afin d'orienter la navigation. Pour les auteurs de première génération, la désorientation qui en résulte constitue une esthétique en soi, liée à la déconstruction. Nous pensons au contraire que la fiction hypermédiatique exige des principes configurants ainsi que des balises ergonomiques afin de structurer l'ensemble (*macro-design*) et d'éviter les pièges de l'errance. Autrement dit, l'action du *ludus* par l'implantation de règles contraint la *paidia*, qui s'apparente à une flânerie ludique. Dans les jeux interactifs, les cartes de navigation insérées dans la diégèse, l'aide navigationnelle sous forme de personnages, ou encore les journaux intimes agissent comme balises ergonomiques.

Par contre, le caractère aléatoire de séquences ou la mise en espace de contenus non linéaires à partir d'une base de données peut très bien fonctionner au niveau des micro-structures (*micro-design*). Ainsi, nous avons exploré les rencontres potentielles entre le récit et le mode encyclopédique. Dans un récit palimpseste comme celui des *Mille et une nuits* ou encore dans un monde encyclopédique comme les *Cités obscures* de Schuiten et Peeters, la fragmentation ne se situe pas au cœur de chaque micro-récit, qui constitue une unité de sens à part entière, mais plutôt au niveau de la collection de récits, dont chacun forme une unité autonome. Cet agglomérat encyclopédique peut se configurer de manière non linéaire et selon de multiples variantes sans provoquer une dislocation du monde fictionnel ou une désorientation cognitive. La multiplication des lignes narratives ne suppose pas leur dissolution par le fractionnement des lexies qui appartiennent à un même récit, comme dans le cas de l'hyperfiction textuelle de première génération. Cette perspective permet de réconcilier les principes narratif et associatif qui agissent au cœur de l'hypermédialité.

Dans le troisième chapitre, nous avons centré l'analyse sur le corpus du jeu interactif et introduit le concept d'agentivité. Nous avons posé une question centrale : quelles sont les similitudes ou les écarts entre les concepts de récit et de jeu? Cette perspective a permis d'explorer les limites de ces deux concepts et d'introduire la notion de performativité, issue des recherches croisées de plusieurs disciplines (arts de la scène, arts médiatiques, philosophie du langage); ce concept s'avère utile afin de comprendre certains aspects non narratifs des jeux interactifs qui relèvent de l'expérience dans l'espace ludique. L'action performative fonde l'implication du joueur dans les jeux interactifs comme dans les mondes virtuels du cyberspace. Par ailleurs, nous avons relevé l'importance des métaphores spatiales, qui configurent l'interface hypermédiatique en construisant l'espace navigationnel. L'analyse a mis en évidence l'intrication des espaces représentationnel et expérientiel au cœur du jeu interactif. Elle a montré la parenté étroite entre la notion de jeu et celle de fiction. L'espace ludique se déploie sur un territoire et convoque les identités fictionnelles dans lesquelles se glissent le joueur. En comparant le jeu interactif à l'hyperfiction textuelle de première génération, on a vu qu'il est prématuré d'abandonner la mise en intrigue dans ce type de mondes fictionnels. Ce principe configurant médiatise la relation entre la *paidia* et le *ludus* pour construire les environnements ludiques.

L'efficacité des jeux interactifs de quête ou d'enquête découle d'abord du plaisir de l'exploration spatiale, laquelle transforme le joueur en flâneur ou en explorateur. C'est sur cette simulation expérientielle que se greffent les résolutions d'énigme, la rencontre de personnages et le tissu diégétique de l'œuvre, selon un modèle ergonomique qui a échappé aux hyperfictions textuelles de première génération. Le jeu interactif de quête repose sur l'immersion dans un monde diégétique (*storyworld*) et un espace ludique. Il met en jeu le principe désirant, moteur de la narrativité et de la quête ludique, qu'il orchestre par l'exploration heuristique d'un réseau d'énigmes. Par contre, la flânerie baudelairienne ou l'exploration libre sont balisées par le *ludus* : celui-ci organise l'espace ludique au



moyen d'une série de règles ou de contraintes navigationnelles et discipline ainsi la *paidia*. Plutôt que de s'appuyer sur le mythe de la liberté de l'interacteur, notre analyse a suggéré une stratégie du « leurre »; en effet, le concepteur du jeu triche avec le joueur en bridant sa liberté. L'auteur « laisse croire » au joueur qu'il ne détient pas toutes les ficelles ou que ce dernier est libre d'agir à sa guise dans l'environnement fictionnel exploré: Il le laisse agir en « liberté surveillée ». La rencontre avec un personnage fictif dans l'environnement peut se structurer autour de versions alternatives qui gèrent la variation narrative. En comparant les deux genres de l'hyperfiction textuelle et du jeu interactif, nous avons donc établi comment le jeu interactif résout les apories de l'errance dans lesquelles s'est abîmée l'hyperfiction textuelle de première génération. Nous avons mis en évidence le rôle primordial du sujet actif au centre du dispositif et l'importance de l'ergonomie des interfaces dans la construction d'un environnement intelligible et intuitif.

Certains procédés issus de l'intelligence artificielle permettent également de générer des réponses variables à partir de critères préétablis afin de créer des personnages capables d'interagir de manière locale avec le joueur. Ainsi, dans certaines communautés ludiques sur Internet (*Muds*), il est difficile de déterminer si le personnage rencontré est vraiment un autre joueur humain ou un artefact cybernétique. Cette question reconduit le test de Turing dans les environnements fictionnels basés sur une communauté de joueurs. Les recherches plus récentes tentent de cerner de quelle manière on peut générer des comportements « pseudo-intelligents » par des personnages virtuels qui interagissent avec le joueur dans un espace simulé. Ces procédés fonctionnent au niveau local, comme mécanismes de micro-design : nous sommes loin d'une intelligence artificielle qui pourrait se substituer à l'auteur humain dans la génération d'œuvres signifiantes. Les algorithmes de la programmation informatique agissent dans les sous-bassements du monde fictionnel pour en déterminer les limites et les contraintes. Tout repose sur l'intelligence de la scénarisation qui met en jeu une stratégie du leurre.

Le jeu vidéo a prouvé sa viabilité commerciale et son indéniable inventivité formelle, mais il pose la question de ses esthétiques piégées, de sa minceur sémantique ou de ses dimensions éthiques. Les deux corpus de l'hyperfiction textuelle et du jeu vidéo constituent des genres établis de la fiction hypermédiatique, appelés à se transformer. De nombreuses questions demeurent en suspens : les formes fictionnelles du cyberspace sauront-elles créer des oeuvres échappant aux canons esthétiques dominants mais capables de survivre en se constituant un public? De nouvelles formes artistiques viables émergeront-elles du contexte actuel ? Quelles sont les esthétiques qui peuvent guider leur croissance? Comment dépasser les difficultés liées aux deux corpus de l'hyperfiction textuelle et du jeu vidéo? Les réponses à ces interrogations sont complexes et constituent en soi un champ de recherche en émergence; leurs problématiques ne peuvent être abordées seulement du point de vue théorique, elles incitent à une collaboration étroite entre les champs de recherche théorique et pratique (recherche-création). Les formes hypermédiatiques sont appelées à se transformer; une approche qui se tourne vers *l'objet en train de se faire* ou *l'objet en émergence* plutôt que sur les corpus existants constitue l'une des manières prometteuses d'aborder ce nouveau domaine.

La deuxième partie de la thèse a tenté de dégager, à partir de ses précurseurs, quelques pistes potentielles de recherche en montrant comment les manifestations du concept d'hypermédialité préexistent à son incarnation technologique dans les environnements informatisés. Cette direction de recherche a permis d'explorer d'autres esthétiques que celles qui prédominent dans les genres existants, comme celui du jeu interactif. Le regard sur les précurseurs de la fiction hypermédiatique pose en retour une perspective sur ses formes prospectives dans le contexte du cyberspace. Même si, à l'heure actuelle, ces formes ne constituent pas encore des objets stables ou des genres bien définis, elles proposent des pistes intéressantes qui s'ouvrent à l'imaginaire des créateurs.

Au cours du chapitre quatre, nous avons exploré le jeu entre les principes associatif et narratif qui fondent l'hypermédialité en nous penchant sur les arts de la mémoire. La pensée encyclopédique prend racine dans la quête de méthodes issues de la *memoria artificialis*; elle émerge des premiers pas de la science moderne, dont les recherches veulent organiser le chaos du monde. Cette approche a permis de dégager quelques racines épistémologiques du concept d'hypermédialité pour montrer que celui-ci ne suppose pas nécessairement un dispositif technologique complexe, mais constitue plutôt une forme de pensée millénaire qui s'est manifestée sous plusieurs formes. Elle a mis en évidence le rôle de la pensée associative qui sous-tend le concept d'hypermédialité, de même que la tension créatrice entre le mode figural et la narrativité dans la construction sémiosique. L'analyse a suggéré quelques pistes pour le devenir de ses formes prospectives, faisant le pont entre les anciens palais de mémoire et les nouvelles formes environnementales de la cyberfiction.

L'étude subséquente de l'œuvre de Greenaway a exemplifié l'une des avenues de recherche potentielles qui se joue dans la rencontre entre le principe encyclopédique, la narrativité et la dimension ludique de l'expérience. Plutôt que de poser les modes de la base de données et du récit de manière antagoniste, nous avons exploré comment ils peuvent construire ensemble des formes inédites. Dans les environnements non linéaires des installations muséales ou urbaines, le récit se spatialise en dispersant ses éléments. Il faut alors renoncer à la mise en intrigue aristotélicienne et à la forme du récit qui découle du roman du XIX<sup>e</sup> siècle. La narrativité devient une qualité diffuse, elle investit un espace de manière locale et se voit subsumée sous l'environnement hypermédiatique qui la déborde. À l'inverse, dans l'œuvre filmique, la base de données adopte une forme linéaire. Par le principe du montage, le récit devient un syntagme parmi un champ de possibles, que traverse de manière paradigmatique une base de données encyclopédique. Dans l'œuvre de

Greenaway, le principe encyclopédique intervient parfois de manière arbitraire dans la construction narrative, à travers la dialectique entre le désir d'ordre et le désordre. *The Tulse Luper Suitcases*, par exemple, ne cherche pas à construire un objet unique, circonscrit dans l'espace, mais dissémine plutôt la fiction dans un réseau composé de plusieurs médias qui se répondent les uns les autres (livres, films, dvds, installations, expositions muséales, sites internet). En s'élaborant dans la tension entre principes encyclopédique et narratif, l'œuvre de Peter Greenaway exemplifie une avenue de recherche qui voudrait concilier plusieurs modes hybrides de la fiction en inventant de nouvelles formes.

Au cours du cinquième chapitre, la recherche a porté sur la question de l'immersion fictionnelle, en relation avec les concepts de présence, de simulation et de réalité virtuelle, pour comprendre comment se tisse la relation imaginaire du sujet à l'œuvre. Nous avons ouvert le registre des fictions hypermédiatiques pour y inclure d'autres formes spatiales, comme celles du cinéma étendu. Nous avons introduit la question de la corporalité du sujet dans l'analyse, que nous avons développé dans le chapitre subséquent. On a vu que si le concept d'immersion est associé aux nouveaux médias, il définit également une logique esthétique qui traverse l'histoire de l'art pour ressurgir de manière sporadique, en suscitant au passage des débats sur la question des rapports entre la fiction et le réel. Si l'ajout de dispositifs sensoriels augmentés peut contribuer ponctuellement à l'effet de réalisme ou à la sensation pure, ils ne modifient en rien le statut ontologique de la fiction en tant que tel, ni les mécanismes millénaires qui gèrent la relation entre l'imaginaire du spectateur et la matière textuelle. Si les dispositifs dits de réalité virtuelle contribuent à augmenter l'effet immersif du point de vue de la sensation corporelle globale, ils n'atteignent pas l'efficacité immersive agissant par le biais de l'imaginaire spectatorial. Se dégage de l'analyse que la fiction hypermédiatique repose sur la jonction entre plusieurs formes d'immersion : matérielle, fictionnelle et expérientielle.

L'une des distinctions les plus importantes établies au cours du cinquième chapitre porte sur la différence entre l'immersion corporelle dans le dispositif matériel et la notion d'immersion fictionnelle. Si le substrat physique est un vecteur important pour induire l'immersion et que la sensation physique peut contribuer au sentiment de présence, celui-ci repose davantage sur les mécanismes d'identification fictionnelle sur les plans cognitif et émotionnel. Certes, l'immersion fictionnelle peut être déclenchée par le donné matériel, mais celui-ci doit se subsumer sous une couche mentale qui l'anime par un imaginaire. Les dispositifs matériels conviés par les nouvelles technologies peuvent contribuer à l'immersion dans un espace imaginaire, mais ils n'en sont pas le facteur exclusif ou déterminant. Le lourd appareillage des technologies de réalité virtuelle peut-il devenir un dispositif d'immersion fictionnelle? Un cinéma tactile, olfactif et gustatif vient-il modifier le statut de la fiction ou encore augmenter l'immersion au sein d'un monde fictionnel? Si on compare les dispositifs de réalité virtuelle avec ceux du cinéma IMAX et la réduction du langage qu'ils impliquent, il est possible d'en douter. En excluant la plupart du temps la figure humaine pour privilégier l'environnement englobant du paysage, celui-ci joue davantage sur l'immersion physique que sur le lien émotionnel qui s'institue au contact des personnages virtuels de la fiction littéraire par exemple. Ainsi les divers types d'immersion (physique, cognitive ou émotionnelle), ne coïncident pas nécessairement. On peut se demander si les promesses des dispositifs de réalité virtuelle créeront un jour de nouvelles formes fictionnelles dans le prolongement du cinéma.

Au cours du chapitre six, afin de comprendre la relation du sujet à l'espace hypermédiatique et comment se construit la signification dans les contextes environnementaux ou dans le cyberspace, nous avons introduit la notion de cognition spatiale en relation avec les espaces représentationnel et expérientiel. Dans le cadre de cette thèse, nous n'avons pu développer en profondeur cette question

essentielle portant sur la compréhension des relations du sujet percevant, sentant et pensant à la spatialité. Les principes qui se dégagent des études interdisciplinaires dans ce domaine sont reliés de près au design des interfaces hypermédiatiques en relation avec le sujet, soit au *design de l'expérience*. Il s'agit d'un domaine de recherche important qui se développe autour des sciences cognitives, du *design* d'information, du design d'interface, de la cybergéographie et de la cyberarchitecture. Ces intérêts de recherche tentent de comprendre comment peuvent se construire des environnements spatiaux intelligibles en relation avec le sujet. Une approche artistique informée de ces travaux scientifiques peut aider à imaginer comment peuvent se construire les fictions hypermédiatiques d'une manière qui prend en compte le sujet de manière irréductible. Celui-ci est au cœur du dispositif hypermédiatique et de la construction du sens dans l'espace, ainsi que de la compréhension narrative à partir de la spatialité.

En questionnant l'espace navigationnel, le chapitre six a examiné les mondes virtuels du cyberspace qui délimitent un espace social. Puis la réflexion a étendu davantage les champs de la fiction hypermédiatique, incluant les formes architecturales de réalité augmentée ou mixte qui hybrident un espace matériel, technologique et fictionnel. Nous avons examiné comment intervient la temporalité narrative et se construit la signification dans un espace de type urbain. La notion de réalité mixte ou augmentée s'oppose à celle de réalité virtuelle qui prévalait dans les années 1990, et qui ne prenait pas en compte la corporalité du sujet ou la matérialité de l'espace environnemental dans lequel il se situe. Au contraire, la notion de réalité augmentée suppose un lien étroit entre l'espace réel où se trouve le sujet et le cyberspace qui en étend la portée. Les dispositifs de réalité augmentée tendent à rendre sa mobilité au corps spectatorial, qui s'échappe alors du régime scopique issu de la Renaissance et que prolonge le cinéma classique. La prise en compte de l'espace matériel insiste sur la corporalité de l'expérience *in situ*, plutôt que sur une

réalité désincarnée ou « virtuelle ». Une approche qui spatialise le récit à l'échelle d'une exposition ou encore d'une ville entière pourrait faire naître tout un spectre d'œuvres où le cyberspace se conjuguerait à d'autres dispositifs matériels ou environnementaux, imbriqués les uns dans les autres. Les cybrides constituent l'une des avenues de recherche prometteuses pour la fiction hypermédiatique. Le principe architectural ouvre la question de l'intersubjectivité dans la circulation sémiosique du sens à travers les multiples dispositifs dispersés dans l'espace.

La notion d'espace ludique traverse le champ de l'art et de la littérature contemporaine en rejoignant les pôles extrêmes de la sensibilité, entre art d'élite et formes de culture populaire. La fiction hypermédiatique appelle leur décloisonnement. Comme le suggère l'oeuvre de Greenaway, c'est dans les croisements potentiels et dans les tensions entre les trois modes de configuration du principe encyclopédique, du jeu et du récit que se dessinent des voies d'avenir pour la fiction hypermédiatique. Sur un plan, elles se situent aux frontières entre factualité et fictionnalité; sur un autre plan, elles se matérialisent dans l'hybridation entre les genres ou dans les nombreuses configurations possibles entre l'espace réel, l'imaginaire et leur extension technologique dans le cyberspace.

La conjonction de la pensée associative et de la narrativité dans un esprit ludique peut ensemer d'autres formes prospectives du cyberspace : l'encyclopédie qui traverse le récit offre une multitude de chemins narratifs ou expérientiels, qu'un médium linéaire comme le cinéma n'arrive pas à contenir. Par contre, les formes palimpsestes du récit qui reposent sur le développement d'univers fictionnels complexes issus du roman peuvent se transposer dans une forme hypermédiatique afin d'en redéployer les dimensions. De nouvelles formes complexes du récit pourraient-elles naître du croisement entre les configurations formelles propres aux jeux vidéos et les formes palimpsestes de la littérature, au sein

d'environnements pensés à partir de la spatialité? Peut-on hybrider la complexité du récit romanesque avec l'ancrage spatial dans l'image qui sous-tend le récit filmique, afin de générer les formes prospectives de la fiction hypermédiatique? Cette avenue laisse présager un nouveau genre qui croiserait les forces imaginantes de la littérature issues d'intrigues complexes, ramifiantes et proliférantes avec les puissances visuelles et sonores du récit filmique, lequel organise le mode narratif à partir des qualités intrinsèques de l'image. Elle permettrait l'émergence d'une forme narrative hybride, laquelle combinerait les qualités ergonomiques du jeu interactif à la complexité des formes littéraires et à la puissance évocative de l'image ou de la figure. Ces architectures fictionnelles réverbèrent l'imaginaire des lieux ou les palais de mémoire. L'ancrage de ces formes à naître dans un espace architectural hybride ou dans le cyberspace ouvre de nouveaux horizons de recherche créative, qu'il s'agit maintenant d'explorer.



## BIBLIOGRAPHIE

Aarseth, E. (2004a). « Quest Games as Post-Narrative Discourse ». In *Narrative across Media. The languages of Storytelling*, dir. M.-L. Ryan. Lincoln and London : University of Nebraska Press. p. 361-376.

Aarseth, E. (2004b). « Genre Trouble : Narrativism and the Art of Simulation ». In *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, dir. N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan. Cambridge, London : The MIT Press. p. 45-55.

Aarseth, E. (2003). « We all Want to Change the World : The Ideology of Innovation in Digital Media ». In *Digital Media Revisited*, dir. G. Liestol, A. Morrison et T. Rasmussen. Cambridge, London : MIT Press. p. 415-439.

Aarseth, E. (1999). « Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock : The Temporality of Ergodic Art ». In *Cyberspace textuality : Computer Technology and Literary Theory*, dir. M.-L. Ryan. Baltimore and London : The John Hopkins University Press. p. 31-41.

Aarseth, E. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : John Hopkins, 203 p.

Aarseth, E. (1995). « Le texte de l'ordinateur est à moitié construit : problèmes de poésie automatisée ». In *Littérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, dir. A. Vuillemin et M. Lenoble. Limoges : Presses Universitaires de Limoges. p. 341-354.

Aczel, A. (2000). *The Mystery of the Aleph : Mathematics, the Kabbalah and the Search for Infinity*. New York : Pocket Books, 258 p.

Adam, J.-M. (2001), « Récit ». In Dictionnaire des Genres et notions littéraires. 2<sup>e</sup> édition. Paris : Encyclopaedia Universalis et Albin Michel, p. 631-635.

Alfonsi, L. (2005). *Le cinéma du futur : Les enjeux des nouvelles technologies de l'image*. Québec, Paris : Presses de l'Université Laval, L'Harmattan, 86 p.

Anders, P. (2003). « Hybrids and Cybrids : A Taxonomy for Hybrids of Information Technologies and Material Architecture ». In *Proceedings of Ninth International Conference on Virtual Systems and Multimedia- Hybrid Reality : Art, technology and the Human Factor*. Montréal : VSMM, Hexagram. p. 465-473.

Arasse, D. (2004). *Histoires de peintures*. Paris : Gallimard, 360 p.

Archibald, S. (2002). « Sur la piste d'une lecture courante : spatialité et textualité dans les hypertextes de fiction ». In *Hypertextes : Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, dir. C. Vandendorpe, C. et D. Bachand. Québec : Nota Bene. p. 115-137.

Aristote (1993). *De l'âme*. Trad et préf. par R. Bodéüs. Paris : Flammarion, 292 p.

Aristote (1990). *Poétique*. Trad et préf. par M. Magnien. Paris : Librairie Générale Française, 256 p.

Aumont, J. (1979). *Montage Eisenstein*. Paris : Albatros, 221 p.

Auroux, S. (1996). *La philosophie du langage*. Paris : Presses Universitaires de France, 412 p.

Austin, J. L. ([1962 1970]). *Quand dire, c'est faire*. Préf. et trad. par G. Lane. Paris : Seuil, 203 p.

Bachelard, Gaston ([1957] 2004). *La poétique de l'espace*. 9<sup>e</sup> édition. Paris : Presses Universitaires de France, 214 p.

Balpe, J.-P., S. Leleu-Merviel, I. Saleh et J.-M. Laubin. (2001). *Hypertextes, hypermédias : Nouvelles écritures, nouveaux langages*. Paris : Hermès, Lavoisier, 416 p.

Balpe, J.-P. (2000). *Contextes de l'art numérique*. Paris : Hermès, 249 p.

Balpe, J.-P. (1999). *Hypertextes, hypermédias et Internet : réalisations, outils et méthodes*. Paris : Hermès, 346 p.

Balpe, J.-P. (1991). *L'imagination informatique de la littérature*. Colloque de Cerisy. Textes réunis et présentés par J-P Balpe et B. Magné. Paris : Presses universitaires de Vincennes, 216 p.

Balpe, J.-P. (1990). *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*. Paris : Eyrolles, 200 p.

Baratin, M. et C. Jacob., dir. (1996). *Le pouvoir des bibliothèques : La mémoire des livres en occident*. Paris : Albin Michel, 338 p.

Barthes, R. (1984). « De l'œuvre au texte ». In *Le bruissement de la langue*. Paris : Seuil, p. 71-80.

Barthes, R. (1973). *Le plaisir du texte*. Paris : Seuil, 89 p.

Barthes, R. (1970). *S/Z*. Paris : Seuil, 252 p.

Barthes, R. (1966). « Introduction à l'analyse structurale du récit ». In *Communications 8 : L'Analyse structurale du récit*. Paris : Seuil. p. 7-33.

Battles, M. (2003). *Library : An unquiet history*. New-York : London, Norton & cie, 245 p.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée, 234 p.

Bazin, A. ([1945]1975). *Qu'est-ce que le cinéma?*. Paris : Cerf, 372 p.

Beau, F., P. Dubois, et G. Leblanc., dir. (1998). *Cinéma et dernières technologies*. Paris, Bruxelles : Ina, De Boeck & Larcier, 266 p.

Bélangier, A. (2004). « *Bormazo ou les incertitudes de la lecture : Figure de la Meraviglia dans un jardin maniériste du XVI<sup>e</sup> siècle* ». Thèse de doctorat, Montréal, Université du Québec à Montréal, 259 p.

Benedikt, M., dir. (1991). *Cyberspace : First Steps*. Cambridge : MIT Press, 436 p.

Benjamin, A. E. (2000). *Architectural philosophy*. London : Athlone Press, 216 p.

Berthoz, A. (2003a). « Stratégies cognitives et mémoire spatiale ». In *Philosophies de la perception : Phénoménologie, grammaire et sciences cognitives*, dir. J. Bouveresse et J.-J. Rosat. Paris : Odile Jacob. p.101-129.

Berthoz, A. (2003b). *La décision*. Paris : Odile Jacob, 391 p.

Berthoz, A. (1997). *Le sens du mouvement*. Paris : Odile Jacob, 345 p.

Bolter, J. D. et R. Grusin. (1999). *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press, 295 p.

Bolter, J. D. (1991). *Writing Space : The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale (N.J.) : L. Erlbaum, 258 p.

- Bonetti, M. (1994). *Habiter. Le bricolage imaginaire de l'espace*. Paris : Desclée de Brouwer, 230 p.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin : University of Wisconsin Press, 370 p.
- Bottero, J. (1987). *Mésopotamie : L'écriture, la raison et les dieux*. Paris, Gallimard, 552 p.
- Boudon, P. (1992). *Le paradigme de l'architecture*. Préf. de P. Hamon. Candiac : Balzac, 226 p.
- Boudon, P. (1981). *Introduction à une sémiotique des lieux*. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 289 p.
- Bouquet, F. (2002). « De l'hexagramme cognitiviste à une sémiotique de l'interprétation ». In *Une introduction aux sciences de la culture*, dir. Rastier, F. et S. Bouquet. Paris : Presses Universitaires de France. p. 11-35.
- Bourassa, R. (2005). « Circulations alexandrines ». In *Intermédialités : Transmettre*, no. 5, dir. É. Méchoulan. Montréal : Centre de recherche sur l'intermédialité. p. 21-36.
- Bouveresse, J. et J.-J. Rosat., dir. (2003). *Philosophies de la perception : Phénoménologie, grammaire et sciences cognitives*. Paris : Odile Jacob, 317 p.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema : A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin : Mouton, 246 p.
- Bréau, O. (2001). *Le réalisme dans l'image informatique*. Paris : L'Harmattan, 296 p.
- Brémond, C. (1973). *Logique du récit*. Paris : Seuil, 349 p.

Brémond, C. (1966). « La logique des possibles narratifs ». In *Communications*, no 8 : *L'Analyse structurale du récit*. Paris : Seuil, p. 66-82.

Brooks, P. (1984). *Reading for the Plot*. New York : A. A. Knopf. 369 p.

Brun, P. (2003). *Poétique(s) du cinéma*. Paris : L'Harmattan, 226 p.

Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge : Harvard University Press, 201 p.

Buci-Glucksmann, C., dir. (2003). *L'art à l'époque du virtuel*. Paris : L'Harmattan, 243 p.

Burch, N. (1990). *La lucarne de l'infini*. Paris : Nathan, 300 p.

Burnett, R (2004). *How Images Think*. Cambridge, London : MIT Press, 253 p.

Bush, V. (1945). « As We May Think ». In *Atlantic Monthly*. 176, (juillet 1945), p. 101-108.

Butler, D.L., A. L. Acquino, A. A. Hissong. et P. A Scott. (1993). « Wayfinding by Newcomers in a Complex Building ». In *Human Factors* 35, p.159-173.

Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 374 p.

Camillo, G. (2001). *Le théâtre de la mémoire*. Trad. de l'italien par E. Cantavenera et B. Schefer. Paris : Allia, 189 p.

Carlson, M. (2004). *Performance : A Critical Introduction*. Second Edition. New York, London : Routledge, 276 p.

Carruthers, M. ([1998], 2002). *Machina memorialis : Méditation, rhétorique et fabrication*. Trad. de l'anglais par Fabienne Durand-Boguert. Paris : Gallimard, 463 p.

Carruthers, M. ([1990], 2002). *Le livre de la mémoire : La mémoire dans la culture médiévale*. Trad. de l'anglais par Diane Meur. Paris : Macula, 428 p.

Cassirer, E. ([1923]1972). *Philosophie des formes symboliques*. 3 t. Paris : Minuit.

Casetti, F. ([1993 ], 2003). *Les théories du cinéma depuis 1945*. Trad. de l'italien par S. Saffi. Paris : Nathan, 374 p.

Cauquelin, A. (2002). « Pratiques picturales et architecturales ». In *Le site et le paysage*. Paris : Presses Universitaires de France. p. 141-160.

Caux, D., M. Field, F., de Meredieu et P. Pilard (1987). *Peter Greenaway*. Paris : Dis Voir, 127 p.

Charles, M. (1977). *Rhétorique de la lecture*. Paris : Seuil, 297 p.

Chassay, J.-F. et B. Gervais., dir. (2002). *Les lieux de l'imaginaire*. Montréal : Liber, 306 p.

Châteauvert, J. (1996). *Des mots à l'image : La voix over au cinéma*. Québec, Paris : Nuit blanche, Méridiens Klincksieck, 244 p.

Chauviré, C. (1995). *Peirce et la signification : Introduction à la logique du vague*. Paris : Presses Universitaires de France, 287 p.

Costa, M. (2003). *Internet et globalisation esthétique : L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*. Paris : L'Harmattan, 126 p.

Coste, D. (1989). *Narrative as Communication*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 370 p.

Cotton, B. et R. Oliver. ([1993] 1997). *Understanding hypermedia 2.0*. London : Phaidon, 192 p.

Couchot, E. (2003). *L'art numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris : Flammarion, 260 p.

Crawford, C. (2005). *On Interactive Storytelling*. Berkeley : New Riders, 366 p.

Currie, G. (1995). *Image and Mind : Film, Philosophy and Cognitive Sciences*. Cambridge : Cambridge University Press, 301 p.

Damasio, A. (2003). *Spinoza avait raison : Joie et tristesse, le cerveau des émotions*. Trad. de l'Anglais par J.-L. Fidel. Paris : Odile Jacob, 346 p.

Damasio, A. (1999). *Le sentiment même de soi*. Trad. de l'anglais par C. Larssonneur et C. Tiercelin. Paris : Odile Jacob, 479 p.

Damasio, A. ([1994] 1995). *L'erreur de Descartes*. Trad. de l'anglais par M. Blanc. Paris : Odile Jacob, 396 p.

Damish, H. (1987). *L'origine de la perspective*. Paris : Flammarion, 474 p.

Darken, R. P. et J. L. Sibert. (1996a). « Wayfinding Strategies and Behaviors in Large Virtual Worlds ». In *Proceeding of ACM SIGCHI 96*.  
[http://www.seas.gwu.edu/faculty/sibert/darken/publications/Strategies\\_CHI96/strategies.htm](http://www.seas.gwu.edu/faculty/sibert/darken/publications/Strategies_CHI96/strategies.htm).

Darken, R. P. et J. L. Sibert. (1996b). « Navigating Large Virtual Spaces ». *International Journal of Human-Computer Interaction* 8. 1 : 49-71.



Darken, R. P. et J. L. Sibert. (1993). « A toolset for Navigation in Virtual Environments ». *Proceeding of ACM User Interface Software and Technology*, 1993. P. 157-165).

Davallon, J. (1982). « Systèmes sémiotiques et rapports sociaux ». In *Espace et représentation : Penser l'espace*. Sémiotique de l'architecture, dir. A. Renier. Actes du colloque « Espace et représentation ». Paris : La Villette. p. 125-144.

De Biasi, P.-M. (2001). « L'intertextualité théorie de l' ». In *Dictionnaire des Genres et notions littéraires*. 2<sup>e</sup> édition. Paris : Encyclopaedia Universalis, Albin Michel. p.387-393.

Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*. Paris : Gallimard, 555 p.

De Kerckhove, D. (2001). *The Architecture of Intelligence*. Basel : Birkhäuser, 94 p.

Deledalle, G. (1979). *Théorie et pratique du signe : Introduction à la sémiotique de Charles S. Peirce*. Paris : Payot, 215 p.

Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2 : L'image-temps*. Paris : Minuit, 379 p.

Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1 : L'image-mouvement*. Paris : Minuit, 298 p.

Deleuze, G. et F. Guattari. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris : Minuit, 206 p.

Deleuze, G. et F. Guattari. (1981). *Mille plateaux*. Paris : Minuit, 645 p.

Denhière, G. et S. Baudet. (1992). *Lecture, compréhension de texte et science cognitive*. Paris : Presses Universitaires de France, 317 p.

Denis, M. (1979). *Les images mentales*. Paris : Presses Universitaires de France, 294 p.

Derrida, J. (1972). *La dissémination*. Paris : Seuil, 445 p.

Derrida, J. (1967a). *De la grammatologie*. Paris : Minuit, 445 p.

Derrida, J. (1967b). *La voix et le phénomène*. Paris, Presses Universitaires de France, 117 p.

Derrida, J. (1967c). *L'écriture et la différence*. Paris : Seuil, 436 p.

Dodge, M. et R. Kitchin (2001). *Mapping Cyberspace*. London : Routledge, 271 p.

Douglas, J. Y. (2000). *The End of Books- Or Books without End?* Ann Arbor : University of Michigan Press, 205 p.

Dourish, P. (2001). *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge : MIT Press, 233 p.

Eco, U. ([1992 ] 1996). *Interprétation et surinterprétation*. Trad. de l'anglais par J.-P. Cometti, dir. Stefan Collini. Paris : Presses Universitaires de France, 140 p.

Eco, U. (1994). *La recherche de la langue parfaite dans la culture européenne*. Paris : Seuil, 436 p.

Eco, U. ([1990 ] 1992). *Les limites de l'interprétation*. Trad. de l'italien par M. Bouzaher. Paris : Grasset, 405 p.

Eco, U. ([1984 ] 1988). *Sémiotique et philosophie du langage*. Trad. de l'italien par M. Bouzaher. Paris : Presses Universitaires de France, 285 p.

Eco, U. ([1979 ] 1985). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Trad. de l'italien par M. Bouzaher. Paris : Grasset, 315 p.

Ermine, J.-L. (1996). *Les systèmes de connaissance*. Paris : Hermès, 160 p.

Eskelinen, M. (2004), « Toward Computer Game Studies ». In *First Person : New Media as Story, Performance and Game*, dir. N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan. Cambridge, London : The MIT Press. p.36-44.

Eskelinen, M. et R. Tronstad, (2003) « Video Games and Configurative Performances ». In *The Video Game Theory Reader*, dir. J. P. Wolf et B. Perron. New York, London : Routledge, p.195-220.

Fayol, M. (1985). *Le récit et sa construction : Une approche de psychologie cognitive*. Paris : Delachaux et Niestlé, 159 p.

Féral, J. (1982). « Theory of Drama and Performance », Actes de la conférence sur la théâtralité, éd. J. Féral, J. Savona et E. A. Walker, Université de Toronto, *Modern Drama*. vol XXV, mars 1982. p. 168-182.

Ferguson, E.L. et M. Hegarty. (1994). « Properties of Cognitive Maps Constructed from Texts ». In *Memory and Cognition* 22. p. 455-473.

Fisette, D. et P. Poirier. (2000), *Philosophie de l'esprit : État des lieux*. Paris : Vrin, 338 p.

Fisette, J. (1996). *Pour une pragmatique de la signification*. Montréal : XYZ, 299 p.

Fisette, J. (1990). *Introduction à la sémiotique de C.S. Peirce*. Montréal : XYZ, 86 p.

Fish, S. (1980). *Is There a Text in This Class ? : The Authority of Interpretative Communities*. Cambridge, Londres : Harvard University Press, 394 p.

Fleury, M. (2003). « Le projet Darwin. Développement d'une humanité virtuelle ». In *Hybrid Reality : Art, Technology and the Human Factor*. Proceedings of Ninth International Conference on Virtual Systems and Multimedia, dir. Twaites. - 15-17 october 2003, Montréal : VSMM, Hexagram. p. 610-621.

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. Paris : Gallimard, 275 p.

Frank, J. (1996). « Spatial Form in Modern Literature ». In *Essentials of the Theory of Fiction*. dir. M. J. Hoffman et P. D. Murphy. Durham : Duke University Press. Second Edition. p. 63-76.

Frasca, G. (2003) « Simulation vs Narrative – Introduction to Ludology ». In *The Video Game Theory Reader*, dir. J. P. Wolf et B. Perron. New York, London : Routledge. p. 221-235.

Fresnault-Deruelle, P. (1993). *L'éloquence des images. Images fixes III*. Paris : Presses Universitaires de France, 256 p.

Fuchs, P., G. Moreau, et J.-P. Papin. (2001). *Le traité de la réalité virtuelle*. Paris : Presses de l'École des Mines. 517 p.

Gardies, A. (1993). *L'espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck, 222 p.

Gärln, T., A. Book. et E. Lindberg. (1986). « Spatial Orientation and Wayfinding in the Designed Environment. » In *Journal of Architectural Planning Research* 3. p. 55-64.

Gärln, T., A. Book. et E. Lindberg. (1981). « Memory of the Spatial Layout of the Everyday Physical Environment : Factors Affecting Rates of Acquisition ». In *Journal of Environmental Psychology* 1. p. 263-277.

Gaudreault, A. et F. Jost. (1990). *Le récit cinématographique*. Paris : Nathan, 159 p.

Gaudreault, A. (1988). *Du littéraire au filmique*. Préf. de Paul Ricoeur. Paris : Méridiens Klincksieck, 200 p.

Genette, G. (1983). *Nouveau discours du récit*. Paris : Seuil, 119 p.

Genette, G. (1982). *Palimpsestes*. Paris : Seuil, 574 p.

Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Seuil, 286 p.

Gervais, B. (1993). *À l'écoute de la lecture*. Montréal : VLB, 238 p.

Gervais, B. (1990). *Récit et action : Pour une théorie de la lecture*. Longueuil : Le Préambule, 411 p.

Giedon, S. ([1968] 2004). *Espace, temps, architecture*. Paris : Denoël, 534 p.

Glassner, A. (2004). *Interactive Storytelling : Techniques for 21<sup>st</sup> Century Fiction*. Natick (MA): A. K. Peters. 469 p.

Golledge, R. G. (1978). « Representing, Interpreting and Using Cognized Environments ». In *Papers and Proceedings of the Regional Science Association 41*. p. 169-204.

Golledge, R. G. et R. J. Stimson. (1997). *Spatial Behavior : A Geographic Perspective*. New York : Guildford Press.

Goody, J. (1977). *The Domestication of the Savage Mind*. Cambridge : Cambridge University Press.

Gras, V. et M. Gras. (2000). *Peter Greenaway : Interviews*. Mississipi : University Press of Mississipi, 200 p.

Grau, O. (2003). *Virtual Art : From Illusion to Immersion*. Cambridge : MIT Press, 416 p.

Grodal, T. (2003). « Stories for Eye, Ear, and Muscles : Video Games, Media, and Embodied Experiences ». In *The Video Game Theory Reader*, dir. J. P. Wolf et B. Perron. New York : Routledge. p. 129-156.

Groupe MU. (1992). « Vers une rhétorique des énoncés à trois dimensions ». In *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image*. Paris : Seuil, p. 400-419.

Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, London : MIT Press, 333 p.

Hayles, N. K.(2002). *Writing Machines*. Cambridge : MIT Press. 224 p.

Hébert, C. et I. Perelli-Contos., dir. (2004). *Le théâtre et ses nouvelles dynamiques narratives*. Québec : Presses de l'université Laval, 310 p.

Hébert, C. et I. Perelli-Contos. (2001). *La face cachée du théâtre de l'image*. Québec : Presses de l'université Laval, 202 p.

Heelan, P. A. (1983). *Space Perception and the Philosophy of Science*. Berkeley : University of California Press, 383 p.

Hénault, A., dir. (2002). *Questions de sémiotique*. Paris : Presses Universitaires de France, 758 p.

Herman, D. (2004). « Toward a Transmedial Narratology », In *Narrative across Media : The Languages of Storytelling*, dir. M.-L. Ryan. Lincoln, London : University of Nebraska Press. p. 47-75.

Herman, D. (2002). *Story Logic : Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln, London : University of Nebraska Press, 478 p.

Hogan, P. (2003). *Cognitive Science, Literature and the Arts*. New York, London : Routledge, 244 p.

Holmberg, J. (2003). « Ideals of Immersion in Early Cinema ». In *Dispositif(s) du cinéma (des premiers temps)*. *Cinemas. Revue d'études cinématographiques*, dir. M. Nash et J-P. Sirois-Trahan. Vol. 14. No. 1. Automne 2003. p.129-147.

Horan, T. A. (2000). *Digital Places : Building our City of Bits*. Washington : Urban Land Institute, 143 p.

Huizinga, J. ([1938] 1951). *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Trad. du Néerlandais par C. Seresia. Paris : Gallimard, 340 p.

Husserl, E. ([1964] 2002). *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*. Trad. de l'allemand par H. Dussort. Sixième édition. Paris : Presses Universitaires de France, 205 p.

Husserl, E. ([1950] 2000). *L'idée de la phénoménologie*. Trad. de l'allemand par A. Lowit. Huitième édition. Paris : Presses Universitaires de France, 136 p.

Husserl, E. ([1913] 1950). *Idées directrices pour une phénoménologie*. Trad. de l'allemand par P. Ricoeur. Paris Gallimard, 567 p.

Jauss, H.R. ([1972] 1978). *Pour une esthétique de la réception*. Trad. de l'allemand par C. Maillard. Préf. de J. Starobinski. Paris : Gallimard, 333 p.

Joly, M. (1998). « Alceste et Le Monde : Image(s) Virtuel ». In *Cinéma et dernières technologies*, dir. F. Beau, P. Dubois, et G. Leblanc. Paris, Bruxelles : Ina, De Boeck & Larcier, p. 129-152,

Juul, J. (2005). *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press, 233 p.

Katz, S. (2004). *L'écran, de l'icône au virtuel : La résistance de l'infigurable*. Paris : L'Harmattan, 263 p.

Kermode, F. (1967). *The Sense of an Ending : Studies in the Theory of Fiction*. New York : Oxford University Press, 187 p.

Koyré, A. ([1957] 1962). *Du monde clos à l'univers infini*. Paris : Gallimard, 337 p.

Lacroix, J.-Y. (2004). *Un autre monde possible ? : Utopie et philosophie*. Paris : Bordas, 315 p.

Lafontaine, C. (2004). *L'empire cybernétique : Des machines à penser à la pensée machine*. Paris : Seuil, 235 p.

Lahti, M. (2003). « As we Become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games ». In *The Video Game Theory Reader*, dir. J. P. Wolf et B. Perron. New York : Routledge. p. 157-170.

Lakoff, G et M. Johnson. ([1980] 1985). *Les métaphores dans la vie quotidienne*. Trad. de l'anglais par M. de Fornel et J.-J. Lecercle. Paris : Minuit, 254 p.

Landow, G.P. (1997). *Hypertext 2.0 : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore : John Hopkins UP, 353 p.

Latraverse, F. (1987). *La pragmatique : Histoire et critique*. Bruxelles : Pierre Mardaga, 267 p.

Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Menlo Park : Addison-Wesley, 211 p.

Leach, N., éd. (1997). *Rethinking Architecture : A Reader in Cultural Theory*. London, New York : Routledge, 409 p.



Lefebvre, H. (1970). *La production de l'espace*. Paris : Anthropos, 485 p.

Lefebvre, M. (1997). *Psycho : De la figure au musée imaginaire : Théorie et pratique de l'acte de spectature*. Paris : L'Harmattan, 253 p.

Lemieux, P. (2002). *L'image numérique au cinéma*. Montréal : Les 400 coups, 173 p.

Le Moigne, J.-L. (1990). *La théorie du système général*. 3<sup>e</sup> éd. mise à jour. Paris : Presses Universitaires de France, 330 p.

Lévy, P. (2002). *Cyberdémocratie : Essai de philosophie politique*. Paris : Odile Jacob, 283 p.

Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?*. Paris : La Découverte, 156 p.

Lévy, P. (1994). *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte, 243 p.

Lévy, P. (1991). *L'idéographie dynamique : Vers une imagination artificielle ?*. Paris : La Découverte, 178 p.

Lévy, P. (1987). *La machine univers : Création, cognition et culture informatique*. Paris : La Découverte, 239 p.

Lyotard, J.-F. (1988). *L'inhumain*. Paris : Galilée, 219 p.

MacEachren, A. M. (1992). « Application of Environmental Learning Theory to Spatial Knowledge Acquisition from Maps ». In *Annals of the Association of American Geographers* 82. p. 245-274.

Mangematin, M., P. Nys et C. Younès., dir. (1996). *Le sens du lieu*. Bruxelles, éd. Ousia. Tiré des Actes du colloque « Le sens du lieu : topos, logos, aesthesis »

organisé par l'école d'Architecture de Clermont-Ferrand et le Collège International de Philosophie (avril 1994), 472 p.

Manguel, A. (2006). *La bibliothèque, la nuit*. Paris : Actes Sud, Léméac, 335 p.

Manovich, L. (2003). « The Poetics of Augmented Space ». In *New Media : Theories and Practices of Digitextuality*, dir. A. Everett et J.T. Caldwell. New York, London : Routledge, p. 75-92.

Manovich, L. (2001). *Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 354 p.

Marin, L. (1973). *Utopiques : Jeux d'espaces*. Paris : Minuit, 358 p.

Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*. Paris : Gallimard, 359 p.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, 531 p.

Meunier, J.-P et D. Peraya., dir. (1998). *Image et cognition : Recherches en Communication*. No.10. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain, 268 p.

Metz, C. ([1968, 1972] 2003). *Essais sur la signification au cinéma*. Paris : Klincksieck, 219 p.

Metz, C. (1977). *Langage et cinéma*. Paris : Albatros, 238 p.

Michaud, G. (1989). *Lire le fragment : Transfert et théorie de la lecture chez Roland Barthes*. Québec : Hurtubise HMH, 320 p.

Mitchell, W. J. (1995). *City of bits : Space, Place and the Infobahn*. Cambridge : MIT Press, 225 p.

Mitchell, W. J. (1992). *The Reconfigured Eye : Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, London, MIT Press, 273 p.

Molino, J. et R. Lafhail-Molino. (2003). *Homo Fabulator : Théorie et analyse du récit*. Montréal, Paris : Léméac et Actes Sud, 381 p.

Montesse, A., coor. (2002). *Nouvelles technologies et arts de la mémoire*. Paris : 00h00, 229 p.

Montfort, N. (2003). *Twisty little passages : An approach to interactive fiction*. Cambridge : MIT Press, 286 p.

Morin, E. et J.-L. Le Moigne. (1999). *L'intelligence de la complexité*. Paris : L'Harmattan, 332 p.

Morin, E. (1991). *La méthode 4 : Les idées : Leur habitat, leur vie, leurs mœurs, leur organisation*. Paris : Seuil, 261 p.

Morin, E. (1956). *Le cinéma ou l'homme imaginaire*. Paris : Minuit, 250 p.

Moser, W. (2000). « Puissance baroque » dans les nouveaux médias. À propos de Prospero's Books de Peter Greenaway ». In *Intermédialité et cinéma. Cinémas. Revue d'études cinématographiques*, dir. S. Mariniello. Vol. 10. Nos-2-3. Printemps 2000, p.39-63.

Murray H. J. (1997). *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : MIT Press, 324 p.

Niney, F. (1998). « Y aurait-il un cinéma sans cadre? » dans *Cinéma et dernières technologies*, dir. F. Beau, P. Dubois et G. Leblanc. Paris, Bruxelles : Ina, DeBoeck & Larcier. p. 171-188.

Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. New York : Knopf.

- Odin, R. (1990), *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin, 285 p.
- Ong, W. J. (1982). *Orality and Literacy : The Technologizing of the Word*. London et New York : Methuen, 201 p.
- Panofski, E. ([1924-25]1975). *La perspective comme forme symbolique*. Trad. de l'allemand sous la dir. de G. Ballangé. Préf. de M.D. Emiliani. Paris : Minuit, 273 p.
- Panofski, E. ([1951]1967). *Architecture gothique et pensée scolastique*. Trad. de l'anglais par P. Bourdieu. Paris : Minuit, 211 p.
- Paquin, L.-C. (2006). *Pour comprendre les médias interactifs*. St-Hyacinthe : Isabelle Quentin, 538 p.
- Pascoe, D. (1997). *Peter Greenaway : Museums and Moving Images*. London : Reaktion Books, 242 p.
- Pavel, T. ([1986]1988). *Univers de la fiction*. Trad. de l'anglais par l'auteur. Paris : Seuil, 211 p.
- Perron, B. (1997). « *La spectature prise au jeu : La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif* ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 257 p.
- Perrot, R. (2005). *De la narrativité en peinture : Essai sur la Figuration Narrative et sur la figuration en général*. Paris : L'Harmattan, 223 p.
- Platon. (2002). *La république*. Trad. et Préf. de G. Leroux. Paris : Flammarion, 801 p.
- Platon. (1989). *Phèdre*. Trad et Préf. par L. Brisson. Paris : Flammarion, 410 p.

Poissant, L., dir. (2003). *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*. Montréal : Presses de l'Université du Québec, 324 p.

Poitou, J.-P. (1999). « Histoire de la mémoire artificielle ». In *Mémoire de la technique et techniques de la mémoire*, dir. C. Lenay et V. Havelange. Saint-Agne : Érès, 243 p.

Quéau, P. (1986). *Éloge de la simulation : De la vie des langages à la synthèse des images*. Seyssel : Champ Vallon, 257 p.

Rabau, S. (2002), *L'intertextualité*. Paris : Flammarion, 254 p.

Rakatansky, M. (1988). « Spatial Narratives ». In *Strategies in Architectural Thinking*, dir. J. Whiteman, J. Kipnis et R. Burdett. Cambridge, London : MIT Press. p. 199-221.

Rastier, F. et S. Bouquet. dir. (2002). *Une introduction aux sciences de la culture*. Paris : Presses Universitaires de France, 290 p.

Récanati, F. (1979). *La transparence et l'énonciation. Pour introduire à la pragmatique*. Paris : Seuil, 215 p.

Regian, J. W. et W. L. Shebiske. (1990). « Virtual Reality : A Instructional Medium for Visual-Spatial Tasks ». In *Journal of Communications* 42, 4. p. 136-149.

Renier, A., dir. (1982). *Sémiotique de l'architecture- Espace et représentation : Penser l'espace*. Paris : La Villette, 350 p.

Rheingold, H. (1993). *La réalité virtuelle*. Trad. de l'anglais par L. Lumbroso et A. Morel. Paris : Dunod, 413 p.

Ricardou, J. (1973). *Le Nouveau Roman*. Paris : Seuil, 189 p.

- Ricardou, J. (1967). *Problèmes du Nouveau Roman*. Paris : Seuil, 206 p.
- Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris : Seuil, 675 p.
- Ricoeur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris : Seuil, 421 p.
- Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action : Essai d'herméneutique*. Paris : Seuil, 452 p.
- Ricoeur, P. (1985). *Temps et récit 3*. Paris : Seuil, 533 p.
- Ricoeur, P. (1984). *Temps et récit 2*. Paris : Seuil, 298 p.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit 1*. Paris : Seuil, 404 p.
- Ricoeur, P. (1975). *La métaphore vive*. Paris : Seuil, 411 p.
- Rossi, P. ([1983] 1993). *Clavis Universalis : Arts de la mémoire, logique combinatoire et langue universelle de Lulle à Leibniz*. Trad. de l'italien par Patrick Vighetti. Paris : Librairie Européenne des idées, 268 p.
- Rueb, T. (2007). « On Itinerant ». In *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, dir. N. Wardrip-Fruin, et P. Harrigan. Cambridge, London : The MIT Press, p. 273-277.
- Rush, M. ([1999 ] 2000). *Les Nouveaux médias dans l'art*. Paris : Thames & Hudson, 224 p.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis, London : University of Minnesota Press, 275 p.

Ryan, M.-L., dir. (2004). *Narrative across Media : The Languages of Storytelling*. Lincoln, London : University of Nebraska Press, 422 p.

Ryan M.-L. (2001a). *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore, London : The John Hopkins University Press, 399 p.

Ryan, M.-L. (2001b). « Beyond Myth and Metaphor- The Case of Narrative in Digital Media ». In *Game Studies 1. No.1* (july 2001). Disponible en ligne à [http://www.gamestudies ,org/0101/ryan/](http://www.gamestudies.org/0101/ryan/).

Ryan M.-L., dir. (1999). *Cyberspace Textuality : Computer technology and Literary Theory*. Baltimore, London : The John Hopkins University Press, 285 p.

Ryan M.-L. (1991). *Possible Worlds : Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Baltimore, London : The John Hopkins University Press, 291 p.

Schaeffer, J.-M. (2002). « Représentation, imitation, fiction : de la fonction cognitive de l'imagination ». In *Les lieux de l'imaginaire*, dir. J.-F. Chassay, J.F. et B. Gervais. Montréal : Liber, p. 15-32.

Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction?*. Paris : Seuil, 347 p.

Schank, R. et R. Abelson. (1977). *Scripts, Plans, Goals and Understanding*. Hillsdale (N.J) : L. Erlbaum, 248 p.

Schefer, B. (2001). « Les lieux de l'image ». In *Le théâtre de la mémoire*. Camillo, G. trad. E. Cantavenera et B. Schefer. Paris : Allia. p.1-31.

Searle, J. R. (1975). « The Logical Status of Fictional Discourse ». In *Expression and Meaning : Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge : Cambridge University Press, p. 58-75.

Shubber, Y. (1998). « Les réalités virtuelles et la présence : de la conceptualisation à l'opérationnalisation ». In *Image(s) et cognition : Recherches en communication # 10*. dir. J.-P. Meunier, J.-P. et P. Peraya. Louvain-la-Neuve : Université Catholique de Louvain. p. 161-185.

Sicard, M. (1998). « Chambre noire, chambre des députés ». In *Cinéma et dernières technologies*, dir. F. Beau, P. Dubois et G. Leblanc. Paris, Bruxelles : Ina, DeBoeck & Larcier. p. 105-119.

Siegel, A. W. et S. White (1975). « The Development of Spatial Representation of Large Scale Environments ». In *Advances in Child Development and Behavior*, dir. Reese, H. New York : Academic Press, p. 9-55).

Sloan Devin, A. (2001). « The Development of Spatial Cognition : Infants and Newcomers ». In *Mind and Maze. Spatial Cognition and Environmental Behavior*. Westport. London : Praeger. p 1-40.

Sperandio, J.-C., dir. (1993). *L'ergonomie dans la conception des projets informatiques*. Toulouse : Octares, 479 p.

Stafford, B. M. (1999). *Visual Analogy : Consciousness as the Art of Connecting*. Cambridge, London : MIT Press, 219 p.

Steiner, W. (2004). « Pictorial Narrativity ». In *Narrative across Media : The Languages of Storytelling*, dir. M.-L. Ryan. Lincoln, London : University of Nebraska Press. p. 145-177.

St-Gelais, R. (2002). « La fiction hors cadre ». In *Les lieux de l'imaginaire*, dir. J.F. Chassay et B. Gervais. Montréal : Liber. p. 173-191.

St-Gelais, R. (1994). *Châteaux de pages : La fiction au risque de sa lecture*. Montréal : HMH, 299 p.



Susini-Anatopoulos, F. (1997). *L'écriture fragmentaire : Définitions et enjeux*. Paris : Presses Universitaires de France, 275 p.

Thérien, G. (1990). « Pour une sémiotique de la lecture ». In *Protée*, printemps 1990, numéro "Discours: sémantiques et cognitions", vol 18, no 2, p. 67-80.

Thorndyke, P. W. (1983). « Spatial Cognition and Reasoning ». In *Cognition, Social Behavior and Environment*, dir. J. Harvey. Hillsdale (N.J.) : L. Erlbaum p. 137-149.

Thurlemann, F. (1982). « Le récit de parcours comme méta-discours analytique ». In *Sémiotique de l'architecture : Espace et représentation : Penser l'espace*, dir. A. Renier. Paris : La Villette. p. 37-52.

Touretzky, D.S. et A. D. Redish. (1996). « Theory of Rodent Navigation Based on Interacting Representation of Space ». In *Hippocampus*, 6. p. 247-270.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen : Identity in the Age of Internet*. New York : Simon et Schuster, 347 p.

Twaites, H., dir. (2003). *Hybrid Reality : Art, Technology and the Human Factor*. Proceedings of Ninth International Conference on Virtual Systems and Multimedia-15-17 october 2003, Montréal : VSMM, Hexagram, 774 p.

Vandendorpe, C. (1999). *Du papyrus à l'hypertexte : Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Québec : Boréal, 271 p.

Vandendorpe, C. (1998). « La lecture de l'énigme » dans *Recherche*, Vol 1 no.2. [http://alsic.u-strasbg.fr/Num2/vanden/alsic\\_n02-rec2.htm](http://alsic.u-strasbg.fr/Num2/vanden/alsic_n02-rec2.htm)

Vandendorpe, C. et D. Bachand., dir. (2002). *Hypertextes : Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Québec : Nota Bene, 353 p.

Vanoye, F. (1989). *Récit écrit, récit filmique*. Paris : Éditions Nathan, 222 p.

Verdier, T. (2001). *La mémoire de l'architecte : Essai sur quelques lieux du souvenir*. Lecques : Théète, 160 p.

Villeneuve, J. (2004). *Le sens de l'intrigue : La narrativité, le jeu et l'invention du diable*. Québec : Presses de l'Université Laval, 423 p.

Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. Paris : Galilée, 159 p.

Vuillemin, A. et M. Lenoble. (1995). *Littérature et informatique : La littérature générée par ordinateur*. Arras : Artois Presses Université, 367 p.

Wardrip-Fruin, N. et P. Harrigan., dir. (2007). *Second Person : Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, London : MIT Press, 408 p.

Wardrip-Fruin, N. et P. Harrigan., dir. (2004). *First Person : New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, London : MIT Press, 331 p.

Weber, P. (2003). *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*. Paris : L'Harmattan, 252 p.

Weissberg J.-L. (1999). « Retour sur interactivité ». In *Présences à distance : Déplacement virtuel et réseaux numériques*. Paris : l'Harmattan. p. 171-205.

Wertheim, M. (1999) *The Pearly Gates of Cyberspace : A History of Space from Dante to the Internet*. New York : Norton, 335 p.

Wilson, S. (2002). *Information Arts : Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge, London : MIT Press, 945 p.

Winnicott, D. W. ([1971] 1975). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. Trad. de l'anglais par C. Monod et J.B. Pontalis. Préf. de J.B. Pontalis. Paris : Gallimard, 218 p.

Wolf, J. P. (2001). *The Medium of The Video Game*. Austin : University of Texas Press, 200 p.

Wolf, J.P et B. Perron., dir. (2003). *The Video Game Theory Reader*. New York, London : Routledge, 343 p.

Yates, F. ([1966] 1975 ). *L'art de la mémoire*. Trad. de l'anglais par Daniel Arasse. Paris : Gallimard, 432 p.

#### Oeuvres littéraires et scénarios de film cités

Bacon ([1627] 2000). *La Nouvelle Atlantide*. Trad. de l'anglais par M. Le Doeuff et M. Llasera. 2e édition revue. Paris : Flammarion, 177 p.

Bioy-Casares ([1989] 1995) *L'invention de Morel*. Trad. de l'espagnol par A. Pierhal. Paris : R. Laffond, 168 p.

Borges, J.-L. ([1951] 1994). *Histoire universelle de l'infamie/ Histoire de l'éternité*. Trad. de l'Espagnol par R. Caillois et L. Guille. Paris : Union générale de l'Édition, 249 p.

Borges, J.-L. ([1975] 1990). « Le livre de sable ». In *Le livre de sable*. Trad. de l'espagnol par F. Rosset. Paris : Gallimard. p. 265-279.

Borges, J.-L. ([1975] 1983). « Alexandrie, 641 AD ». In *La rose profonde*. Trad. de l'espagnol par Ibarra. Paris : Gallimard. p. 129.

Borges, J.-L. ([1962] 1967). « L'Aleph ». In *L'Aleph*. Trad. de l'espagnol par R. Durand. Paris : Gallimard, p. 189-211.

Borges, J.-L. ([1956] 1957). *Fictions*. Trad. de l'espagnol par Ibarra et P. Verdevoye. Paris : Gallimard, p.71-81.

Calvino, I. ([1979] 1981). *Si par une nuit d'hiver un voyageur*. Trad. de l'Italien par D. Sallenave et F. Wahl. Paris : Seuil, 287 p.

Calvino, I. ([1972] 1974). *Les villes invisibles*. Trad. de l'italien par J. Thibaudeau. Paris : Seuil, 189 p.

Campanella ([1623] 1950). *La Cité du Soleil*. Trad et prés. par A. Zevaes. Paris : Vrin, 122 p.

Durrell, Lawrence. ([1957, 1958, 1960 ] 1992). *Le quatuor d'Alexandrie*. Préf. de V. Volkoff. Trad. de l'anglais par R. Giroux. Paris : Librairie Générale Française, 1026 p.

Éco, U. ([1988 ] 1990). *Le pendule de Foucault*. Trad. de l'italien par J.-N. Schifano. Paris : Grasset, 790 p.

Kafka, F. ([1926] 1965). *Le château*. Trad. de l'allemand par A. Vialatte. Paris, Gallimard, 416 p.

Fuentes, C. ([1975, 1977] 1979). *Terra Nostra*. Trad de l'espagnol par C. Zins. Édition en 2 volumes. Paris : Gallimard, 833 p.

Gibson, W. ([1984] 2004) *Neuromancer*. 20<sup>e</sup> édition. New York : Ace Hardcover. 384 p.

Greenaway, P. (2000). *100 allégories pour représenter le monde*. Paris : Adam Biro, 275 p.

Greenaway, P. ([1986 ] 1998). *A Zed & Two Noughts*. Paris : Dis Voir, 106 p.

Huxley, A. (1932] 2005). *Le meilleur des mondes*. Trad. de l'anglais par J. Castier. Paris : Plon, 284 p.

Joyce, J. ([1929 ] 2004). *Ulysse*. Paris : Gallimard, 981 p.

Joyce, J. ([1939] 1982). *Finnegans Wake*. Trad. de l'anglais et préf. par P. Lavergne. Paris : Gallimard, 649 p.

More, T. ([1516 ] 1966, 1982). *L'utopie*. Trad. de l'anglais par V. Stouvenet et Préf. par M « Bottigelli. Paris : Éditions Sociales, Messidor.

Pavic, M. (1988). *Le dictionnaire Khazar*. Paris : Belfond, 372 p.

Perec, G. (1978). *La Vie mode d'emploi*. Paris : Hachette, 580 p.

Philipps, T. ([1982] 2205). *A Humument : A Treated Victorian Novel*. 4<sup>e</sup> édition. London, Thames and Hudson. 367 p.

Queneau, R. (1981). *Contes et Propos*. Préf. de M. Leiris. Paris : Gallimard, 244 p.

Sabato, E. ([1961] 1967). *Alejandra*. Trad. de l'espagnol par J.J. Villard. Titre original : *Sobre heroes y tumbas*. Paris : Seuil, 377 p.

Schuiten, F. et B. Peeters. (2000). *Voyages en utopie*. Bruxelles : Casterman, 149 p.

Schuiten, F. et B. Peeters. (1996). *Le Guide des Cités*. Bruxelles : Casterman, 176 p.

Sterne, L. ([1760-1770] 2007). *La vie et les opinions de Tristram Shandy, gentilhomme*. Paris : Broché, 460 p.

Sue, E. ([1842-1843] 2003). *Les Mystères de Paris*. Paris : R. Laffond, 1367 p.

Wilhelm, R. et Perrot, E. (1994). *Yi King : Le Livre des transformations. Texte complet*. France, Médecis, 804 p.

## Filmographie

Bigelow, K. (1995). *Strange days*. Film, 145 min. États-Unis .

Bilal, E. (2004). *Immortel (ad vitam)*. Film, coul. 102 min. Belgique. ([http://www.immortel-lefilm.com/inmortel\\_flash-640.html](http://www.immortel-lefilm.com/inmortel_flash-640.html)). Consulté le 06 juin 2007.

Eisenstein, S. (1928). *Octobre : Dix jours qui secouèrent le monde*. Film, noir et blanc, 95 min. Russie.

Gance, A. (1927). *Napoléon vu par Abel Gance*. Film historique, noir et blanc, 200 min. France.

Greenaway, P. (2003, 2004). *The Tulse Luper Suitcases*. Série de 3 films. coul. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1995). *The Pillow Book*. Film, 35 mm, coul. 123 min. Royaume-Uni..

Greenaway, P. (1993). *The Baby of Macon*. Film, 35 mm, coul.120 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1991). *Prospero's Books*. Film, 35 mm, coul. 123 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1989). *The Cook, The Thief, his Wife and Her Lover*. Film, 35 mm, coul. 120 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1988). *Drowning by Numbers*. Film, 35 mm, coul. 119 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1986). *The Belly of An Architect*. Film, 35 mm, coul. 118 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1985). *A Zed and Two Noughts*. Film, 35 mm, coul. 115 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1982). *The Draughtsman's Contract (or Death in an English Garden)*. Film, 35 mm, coul. 108 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1980) *The Falls*. Film, coul. 195 min. Royaume-Uni.

Greenaway, P. (1978). *A Walk Through H*. Film, coul. 41 min. Royaume-Uni.

Scott, R. (1982). *Blade Runner*. Film 35 mm, coul. 117 min. D'après le roman *Do Androids Dream of Electric Sheeps ?* de P.K. Dick, 1966. États-Unis.

Truffault, F. (1966). *Fahrenheit 451*. Film, 35 mm. Coul. France. D'après le roman *Fahrenheit 451*, de R. Bradburay, 1953.

Vertov, T. (1929). *L'homme à la caméra*. Film documentaire et expérimental, muet, noir et blanc. 95 min. Russie.

Von Trier, L. (1991). *Europa*. Film, noir et blanc et coul. 113 min. Danemark.

Wachowski, A. et L. Wachowski. (2003a). *Matrix Revolutions*. Film, 35 mm. Coul. 129 min. Troisième volet d'une trilogie. États-Unis.

Wachowski, A. et L. Wachowski. (2003b). *The Matrix Reloaded*. Film, 35 mm. Coul. 138 min. Second volet d'une trilogie. États-Unis.

Wachowski, A. et L. Wachowski. (1999). *The Matrix*. Film, 35 mm. Coul. 135 min. Premier volet d'une trilogie. États-Unis.

Mises en scène et installations citées

Greenaway, P. (2004). *Lupper at Compton Verney*. 92 Objects to Represent the World. Compton Verney, Warwickshire, Angleterre, 27 mars-31 octobre 2004. <http://petergreenaway.co.uk/tulsecv.htm>

Greenaway, P. et S. Boddeke. (1997-2000). *100 Objects to Represent the World*. Opéra. Première à Salzbourg, Autriche, Zeitflussfestival, août 1997. <http://www.petals.org/Barriere/100Objects.html>

Greenaway, P. (1996). *Cosmology at the Piazza des Popolo : A history of the Piazza from Nero to Fellini using light and sound*. Rome, Italie, 23-30 juin 1996.

Greenaway, P. (1995). *The Stairs 11 : Munich, projection*, Munich, Germany, October 1995.

Greenaway, P. (1993a). *Watching Water*. Palazzo Fortuny, Venice, Italy, 12 juin-12 septembre 1993.

Greenaway, P. (1993b). *The Audience of Macon*. Foto Gallery, Cardiff, UK, October 1993.

Lemieux, M. et V. Pilon (2005). *La Tempête* de Shakespeare. Mise en scène théâtrale. Montréal, Théâtre du Nouveau Monde, 22 février au 19 mars 2005.

Rueb, Tery (2005). *Itinerant. A Site Specific Sound Installation in Boston Common*. Installation. Comm. Par New Radio and Performing Arts Inc. Boston, Judi Rotenberg Gallery, du 22 avril au 07 mai 2005.

(<http://transition.turbulence.org/Works/itinerant/index.htm>). Consulté le 08 juin 2007.

Schuiten, F. et B. Peeters. Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image. (1989-1992). *Le musée des ombres*. Exposition-spectacle. Angoulême, Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image ; Sierre, Festival de la Bande Dessinée ; Bruxelles, Palais des congrès ; Paris, Grande Halle de la Villette.



Schuiten, F. (1989-1990). *La ville Imaginaire*. « Cités-Cinés ». Scénographie. Montréal, Palais de la civilisation ; Paris, Grande Halle de la Villette.

Schuiten, F. 11<sup>e</sup> Festival International du Roman et du Film Noirs. (1989). *L'Évasion*. Scénographie. Grenoble, 11<sup>e</sup> festival du polar.  
Jeux sur support cédérom ou dvdrom cités

Atari. (1986). *Tetris*. Jeu d'arcade. Atari.

Awe Games. (2005). *Dix petits nègres*. Cédérom. Adventure Company. (<http://www.agathachristiegame.com>. Consulté le 20 septembre 2007).

Blank, M. Daniels et Dave Lebling. Infocom, dev. ([1977] 1980). *Zork 1 : The Great Underground Empire*. Infocom, Z-Machine.

Core Design Ltd., dev. (1996). *Tomb Raider*. Cédérom. Eidos Interactive.

DeMarie, M. et Fortier, P., Ubisoft, dev. (2004). *Myst IV : Revelation*. Cédérom. Ubisoft Montréal.

DeMarie, M. et Fortier, P., Presto Studio, dev. (2001). *Myst III : Exile*. Cédérom. Ubisoft.

id Software, Midway games, dev. (1996). *Quake*. Cédérom. GT Interactive.

Liquid Entertainment, dev. (2003). *The Lord of the Rings : War of the Ring*. Cédérom. Sierra Entertainment.

Miller, R. et R.V. Wende. Cyan Worlds inc., dev. (1997). *Myst II : Riven*. Cédérom. Broderbund, Red Orb Entertainment, Ubisoft.

Miller, R. et R. Miller. Cyan Worlds inc., dev. (1993). *Myst*. Cédérom. Broderbund .

Rockstar North, dév. (2004). *Grand Theft Auto : San Andreas*. Cédérom, Playstation. Take Two Interactive.

Romero, J. id Software, dév. (1993). *Doom*. Cédérom. id Software.

Romero, J. Carmack, J. et T. Hall. Id Software, dév. (1992). *Wolfenstein 3D*. Cédérom. Apogee Software, Interplay.

Sokal, B. (2004). *Syberia II*. Cédérom. MC2 France.

Sokal, B. (2002). *Syberia*. Cédérom. Microïds.

Sokal, B. (1999). *L'Amerzone : Le testament de l'Explorateur*. Cédérom. Microïds.

Valve Software, dév. (1998). *Half Life*. Dvdrom. Sierra Studio, Electronic Arts, Valve.

#### Hypertextes de fiction et sites Internet cités.

Alphaville. (<http://www.activeworlds.com/worlds/alphaworld/>). Consulté le 20 juin 2007.

*Cités Obscures*. <http://citesobscures.free.fr/>. Consulté le 20 août 2007.

Cités obscures. <http://urbicande.be/portail/>. Consulté le 20 août 2007.

Cités obscures. Dictionnaire abrégé. (<http://dictionary.ebbs.net/>). Consulté le 20 août 2007).

Cités obscures. Obskür. (<http://www.ebbs.net/>). Consulté le 20 août 2007.

Eastgate systems Inc. <http://www.eastgate.com>. Consulté le 20 octobre 2007.

Fiction interactive. <http://www.ifarchive.org>. Consulté le 15 septembre 2005.

Greenaway, P. *The Tulse Lupper suitcases*. <http://www.tulseupernet.com>. Consulté le 17 juin 2007.

Greenaway, P. *The Tulse Lupper suitcases*. <http://petergreenaway.co.uk/tulse.htm>. Consulté le 17 juin 2007.

Joyce, M. *afternoon, a story*. <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>. Consulté le 20 octobre 2007.

Laboratoire des Nouvelles Technologies et Nouvelles Textualités. <http://www.labo-nt2.uqam.ca/>. Consulté le 20 octobre 2007.

Ludologie. <http://www.gamestudies.org>. Consulté le 04 mai 2006.

Pavic, Milorad. <http://www.khazars.com/en/>. Consulté le 05 juillet 2007.

Second Life. (<http://www.secondlife.com/>). Consulté le 20 juin 2007.

The Palace. (<http://www.thepalace.com>). Consulté le 20 juin 2007.

TOT- Territoires Ouverts. [http://tot.sat.qc.ca/programme\\_recherche.html](http://tot.sat.qc.ca/programme_recherche.html). Consulté le 04 septembre 2007.