

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

RÉMINISCENCE, FICTION INTERACTIVE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

JULIE MARCIL

MAI 2008

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire 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

Merci à Louis-Claude Paquin, directeur de ce mémoire, pour son enthousiasme, ses encouragements et ses précieux conseils. Merci également aux professeurs de la maîtrise en communication, au profil multimédia; ils ont tous contribué à attiser ma curiosité, à faire avancer ma réflexion et à parfaire mes connaissances dans les différents domaines que touchent les médias interactifs. Merci à tous ceux qui ont donné généreusement de leur temps pendant la préparation et la production de mon mémoire, notamment Lucie Dorion et Olivier Adam, collaborateurs talentueux, pour leur amitié et leur efficacité. Bien sûr, un merci tout particulier à tous les internautes qui ont contribué à construire la fiction *Réminiscence*. Finalement, un merci sincère à tous mes amis qui ont démontré un vif intérêt pour mon projet et ont échangé leurs idées et leurs impressions avec moi; ils m'ont aidée dans mon parcours jusqu'au mot de la fin.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>RÉSUMÉ</b> .....	<b>v</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>1</b>
<b>CHAPITRE I</b>	
<b>ÉNONCÉ D'INTENTION</b> .....	<b>2</b>
1.1 Contexte.....	2
1.1.1 Hypertextes et hypermédias .....	2
1.1.2 Jeux .....	4
1.1.3 Fictions interactives .....	7
1.2 Le phénomène des blogues.....	10
1.2.1 Historique des blogues .....	11
1.2.2 Blogues-fictions .....	11
1.2.3 Blogue-fiction Réminiscence.....	15
<b>CHAPITRE II</b>	
<b>DESCRIPTION DU PROJET</b> .....	<b>17</b>
2.1 Description de Réminiscence.....	17
2.2 Public-cible.....	21
2.3 Statistiques.....	21
2.4 Nature des commentaires reçus.....	24
<b>CHAPITRE III</b>	
<b>DÉMARCHE ET RETOUR CRITIQUE</b> .....	<b>29</b>
3.1 Démarche de maîtrise.....	29
3.2 Diffusion .....	30
3.3 Esthétique .....	31
3.4 Déroulement.....	33
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>36</b>
<b>APPENDICE A : COMMENTAIRES DES BLOGUEURS</b> .....	<b>39</b>

<b>APPENDICE B : BIOGRAPHIE DU PERSONNAGE .....</b>	<b>45</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE.....</b>	<b>48</b>

## RÉSUMÉ

Réminiscence est une fiction web interactive élaborée autour du thème de la mémoire et mettant à profit les caractéristiques spécifiques des médias interactifs afin de pousser plus loin la cocréation du récit (auteur/interacteurs). Élia, le personnage principal, a été retrouvée, blessée et inanimée, sur une plage, loin de chez elle. Amnésique, elle a sombré dans un coma profond. Un phénomène étrange lui permet toutefois de numériser ses pensées par le biais d'un blogue personnel. Les visiteurs sont invités, par l'équipe médicale, à partager leurs pensées avec elle, afin de l'aider à retrouver ses souvenirs et sa conscience. Le lecteur-spectateur devient alors créateur du récit avec l'auteure, puisque c'est en échangeant avec celui-ci que l'auteur construira l'histoire d'Élia.

En créant ce blogue-fiction, nous avons fusionné forme et fond pour immerger l'internaute dans un récit auquel il participe librement, sans qu'on lui donne d'instructions précises. Les échanges entre le personnage d'Élia et les blogueurs deviennent le fondement même du récit et aident à faire avancer la narration.

Si de nombreux internautes demeurent voyeurs, d'autres participent activement par leurs commentaires qu'on peut diviser en trois catégories. Certains de ces commentaires expriment l'empathie des participants et leur intérêt pour le personnage, ou signalent simplement leur passage sur le site. D'autres posent des questions et suggèrent des images au personnage, afin que celui-ci puisse y associer des souvenirs. D'autres encore se prennent tellement au jeu qu'ils veulent y croire et posent des questions plus pointues sur la situation du personnage; ils se questionnent tout haut sur les dessous du récit et sur la confusion virtuel-réalité.

L'auteure elle-même a dû composer avec cette fusion du réel-virtuel, mais a pu constater à quel point le récit initial se trouve enrichi par toutes ces petites narrations insérées dans la grande.

Adresse du site : <http://reminiscence.blogg.org/>

Mots-clés : fiction multimédia interactive, cocréation, récit de fiction, blogue-fiction, fiction web.

## INTRODUCTION

On peut raconter une histoire de bien des façons. Mais est-il possible de raconter une histoire sans en posséder toutes les clés? Est-il possible de poser des balises de façon que l'auteur y laisse voir ses préoccupations, une partie de sa vision, tout en laissant un espace vacant où le « lecteur » pourra laisser son empreinte, amalgamant ses propres préoccupations et celles de l'auteur, transformant fondamentalement le récit? Comment peut-on s'y prendre pour que ce lecteur, ou spectateur, devienne véritablement coconstructeur de ce récit? Ce sont ces questions qui guident notre exploration, dans les limites constamment repoussées par les nouveaux médias.

Ce que nous avons expérimenté ici est une fiction sous forme de blogue. Inspirée par la montée de la vague des weblogues, nous avons décidé de créer le blogue d'un personnage de fiction qui, bien que plongé dans le coma, réussit à communiquer avec le monde par le biais d'Internet. Nous avons ainsi fusionné forme et fond. Les blogueurs devenaient automatiquement partie intégrante de cette fiction et étaient incités, mais sans mode d'emploi précis, à échanger avec le personnage afin de l'aider à récupérer des bouts de sa vie.

Cela a donné un récit à multiples facettes, formé de toutes les petites et grandes histoires fournies par les internautes et dans lequel fiction et réalité se confondent parfois de façon troublante.

Ce blogue a eu cours pendant quelques mois et aurait pu se poursuivre encore longtemps, étant donné le caractère vivant du média qu'est Internet. Nous avons dû le circonscrire à l'aide de balises temporelles précises pour les besoins de l'analyse et nous vous présentons ici les résultats tirés de cette expérience.

# CHAPITRE I

## ÉNONCÉ D'INTENTION

### 1.1 Contexte

Avant d'aborder l'idéation de *Réminiscence*, nous donnerons d'abord un aperçu des formes de jeux et récits interactifs existants et nous ferons une brève analyse de certains d'entre eux.

#### 1.1.1 Hypertextes et hypermédias

Les premières tentatives (et les plus abondantes) de fictions interactives utilisaient les hypertextes pour construire leurs récits. Les mots devenaient les maillons d'une chaîne à plusieurs branches, des carrefours où l'interacteur faisait le choix de sa direction. Avec l'évolution de la technologie, qui permet d'inclure des images, des sons et des vidéos, on parle davantage d'hypermédias, mais le processus demeure semblable. Que ce soit avec des mots ou avec des images, le procédé d'hypersélection exige peu d'implication de la part de l'interacteur. On lui propose des choix prédéfinis et il doit s'en contenter : décider d'aller à



gauche ou à droite, choisir entre deux alternatives dans le déroulement du récit en cliquant ici plutôt que là, mais ce choix demeure un peu aléatoire et l'amène sur des chemins déjà construits, sur lesquels il n'a aucune réelle influence.

## **Amnésie**

Présentée sous forme de jeu-enquête, *Amnésie* (d'un auteur anonyme) est un exemple de ce type de récits. Cette fiction web interactive policière, avec un brin de science-fiction, utilise le procédé d'hypersélection. L'interacteur, directement interpellé par les personnages de la fiction, s'est fait voler les « puces » qui lui servent de mémoire et que les voleurs ont entreposées sur un disque numérique afin d'exercer un chantage sur lui. L'interacteur ne sait donc pas où il est ni qui il est ni ce qu'il fait là; il doit le découvrir au fil de l'intrigue.

Construit essentiellement à l'aide de textes et de photos, ce jeu-enquête s'apparente, esthétiquement, à une sorte de photo-roman pour le web. Nous sommes en Outpoutie, an 670, et nous nous promenons dans différents décors : ville, désert, train, etc. À tel point d'ailleurs que lorsque l'interacteur est très avancé dans le récit (dans son cheminement), il perd un peu le fil, ne sachant plus très bien faire le lien entre le début de l'histoire et le moment du récit où il est parvenu.

Directement inspirée des livres-dont-vous-êtes-le-héros, *Amnésie* en reproduit la formule. Le narrateur (externe) interpelle directement le lecteur, en tant que narrataire à la fin de chaque segment narratif, et lui demande de faire un choix d'action dans une liste déroulante (« tournez à gauche », « allez tout droit », « revenez sur vos pas », etc.). Il choisit ainsi une des voies possibles de l'histoire. La focalisation du récit se fait donc directement à travers l'interacteur-personnage principal (et narrataire à la fois).

L'auteur de ce site a toutefois exploité deux aspects spécifiques au média Internet. Tout d'abord, il permet au héros (l'interacteur) de découvrir et de garder en mémoire certains indices, parfois glissés dans le texte, parfois inscrits dans une page web à conserver à l'aide de la fonctionnalité des signets du navigateur. Ces indices s'avèrent parfois, au cours d'un trajet choisi, des clés essentielles à la poursuite de l'histoire, un code permettant, ou pas, d'accéder à une page web spécifique. L'auteur s'est aussi servi du web pour développer son histoire par étapes en privilégiant les branches les plus sollicitées par les interacteurs.

De nombreuses fictions interactives (ou jeux-fictions : parfois, les genres sont très près l'un de l'autre) suivent ce modèle traditionnel pour la construction de leur récit, même si leurs auteurs ajoutent quelques fonctionnalités supplémentaires. Nous voulions donner plus de place à l'interacteur dans la construction du récit, sans tomber toutefois dans la création collective ou dans l'expression artistique sans guide, sans vision. Nous voulions que l'auteure garde son statut d'auteur ou de créateur principal, en dirigeant le récit, en imposant certaines balises, en instaurant les bases du récit et de ses thèmes. Nous voulions qu'elle demeure le maître du jeu, tout en laissant l'intervention des participants influencer davantage le récit en cours.

### 1.1.2 Jeux

Les récits qui demandent la participation active du lecteur comportent la plupart du temps un aspect ludique qu'on ne peut ignorer. Les jeux sont basés sur des formes de récits interactifs et il conviendrait peut-être de s'en inspirer pour pousser plus loin les fictions interactives. Il est certain, du moins, que nous ne pouvons les ignorer dans l'étude des corpus de fictions multimédias interactives actuelles. Rappelons que, dans un jeu, le récit narratif n'est qu'un prétexte, une toile de fond, sur lequel un ou des personnages évoluent, mais le jeu n'a d'autre

but que d'amener le joueur à réussir des épreuves diverses. Dans une fiction interactive, l'objectif n'est plus le même. Le récit est à l'avant-plan. L'aspect ludique réside dans le parcours actif demandé à l'interacteur. La position du lecteur est modifiée, mais le but premier est de raconter une histoire.

Dans la lignée de *Myst*, un classique dans le domaine, certains jeux, tout en utilisant différents médias à leur disposition (vidéo, 3D, sons et programmation interactive), et même si leurs figures d'interactivité vont au-delà de l'hypersélection, se contentent d'offrir une série de possibilités toutes déterminées d'avance. Parfois, le parcours est non linéaire, mais l'environnement est fermé et ne comporte pas de véritables choix. L'utilisateur peut s'amuser à explorer l'univers dans lequel il se trouve, mais il s'agit avant tout d'un jeu et, s'il veut réussir le jeu, il doit inévitablement trouver certains codes qui se trouvent sur son passage et franchir les étapes requises. Il lui est donc permis d'errer un peu, de faire certains détours, mais tous les éléments sont déjà prévus par l'auteur du jeu.

### **Arcane**

Basé sur ce modèle, *Arcane* est un jeu-fiction conçu pour le web, dont chacun des épisodes contient des éléments de jeu à trouver. Ces éléments constituent des indices et des outils à utiliser pour réussir certaines épreuves et résoudre une énigme. Chaque épisode est une animation indépendante, mais qui ramène les mêmes personnages dans des décors différents. Une musique d'ambiance accompagne chaque épisode, des indices sonores sont insérés dans l'univers parcouru et de courts dialogues ponctuent parfois l'action. Vous devez trouver la solution de l'énigme dans un délai limité, soit par un chronomètre, soit par le nombre de clics enregistrés.

La métaphore du journal intime est utilisée pour servir de toile de fond, pour introduire chacun des épisodes et donner les instructions nécessaires au joueur. Les personnages sont très typés, définis dès le départ par des caractéristiques telles que

leur métier, leurs connaissances et leur attitude face au surnaturel, mais ils ne servent qu'à guider le joueur dans l'action, à l'envelopper dans un récit qui le motive à avancer pour trouver les différentes clés du jeu.

Inspiré de l'univers mythologique inventé par H. P. Lovecraft (Lovecraft, 1996), ce jeu tente d'en recréer l'ambiance, gardant un fil conducteur à travers les différents épisodes-jeux. Nous nous promenons entre un quai sombre et mystérieux, les coulisses désertées d'une salle d'opéra, un wagon de train hanté par les forces du mal, et chaque épisode nous aide à rassembler les morceaux du monstre qui viendra conclure l'histoire.

Contrairement à *Amnésie*, cette histoire – mieux construite au demeurant – est narrée par un des personnages principaux dans son livre (récit dans le récit), qui a donc une vision intradiégétique de l'histoire. Toutefois, il devient omniscient lorsqu'il nous amène dans des épisodes où lui-même n'est pas présent; ce personnage (Ophélie) nous raconte alors ce qui a dû se passer et le discours devient direct, se transformant en animations et en monologues intérieurs.

Très linéaire, le jeu nous guide pas à pas vers la sortie. Bien qu'il soit possible, comme dans un livre, de participer aux épisodes dans le désordre, ceux-ci ont une suite logique et sont prévus pour être parcourus dans un ordre précis. De plus, les éléments à trouver ne sont pas aléatoires. Si l'interacteur les rate, il meurt ou ne parvient pas au bout de l'histoire. Si la trame même du récit évoque parfois des temps passés, il n'y a que dans un seul épisode où l'interacteur est transporté, en même temps qu'Ophélie, dans le passé et le futur possible de celle-ci. Certains épisodes, bien qu'ils doivent être lus dans l'ordre, se passent clairement en parallèle, au même moment.

Il existe aussi de nombreux jeux de rôles et jeux multijoueurs, qui donnent davantage de lest à l'interacteur. Le développement de l'intelligence artificielle sera d'ailleurs à surveiller, car ce pourrait être une des avenues pour le développement des fictions interactives. Le domaine du jeu pourrait être en soi un sujet d'étude. Nous ne donnons ici que quelques exemples, afin de situer notre propre fiction.

### 1.1.3 Fictions interactives

Comme nous l'avons mentionné précédemment, la fiction interactive, même si elle comporte souvent un aspect ludique, met le récit au premier plan. Voici deux exemples de récits qui peuvent être considérés comme des récits de fiction interactifs plutôt que comme des jeux.

#### **Ceremony of Innocence**

L'un des classiques du genre est *Ceremony of Innocence*. Il est tiré d'une trilogie littéraire (Bantock, 1960), dans laquelle deux protagonistes ont une correspondance. Toutefois, bien que le graphisme soit magnifique et l'œuvre en soi plutôt réussie, l'apport de l'interacteur dans la construction du récit reste, encore une fois, quasi inexistant. Celui-ci doit poser différentes actions, parties intégrantes de l'œuvre, afin de pouvoir avancer dans le récit (ouvrir une lettre ou retourner la carte postale d'un des deux correspondants, protagonistes de l'histoire), mais l'histoire est déjà entièrement construite et le chemin, linéaire.

Ce récit est la correspondance étrange entre deux êtres qui ne se sont jamais rencontrés, mais ont l'impression de se connaître depuis toujours. Tour à tour, les deux personnages principaux sont les narrateurs (et narrataires) par le biais de leur correspondance. Le lecteur-interacteur agit comme un voyeur, extérieur à l'histoire,

qui serait tombé sur ces lettres par hasard et tenterait par tous les moyens de les ouvrir. Dès lors, il devient un troisième actant, un personnage secondaire, le voyeur-acteur de ces lettres, de ce récit. Il prend part à cet univers, ses actions sont étroitement liées à l'histoire, l'esthétique et les objets qu'il doit manipuler étant issus de cet univers mi-onirique.

Il s'agit au fond, ici, encore, d'un récit dans le récit qui nous transporte à la fois partout et nulle part. Les narrateurs évoquent des endroits du globe qui ne sont pas montrés, mais que l'on imagine, et les repères ne sont pas toujours très précis, ce qui fait que l'interacteur a parfois l'impression d'être dans un espace connu, parfois dans un espace inventé, parfois dans le réel, parfois dans l'imaginaire et le rêve.

Une tentative de récit interactif plus récente, *Façade*, basée sur l'intelligence artificielle, permet à l'interacteur d'intervenir différemment dans une scène simulée à l'écran, comme s'il se laissait aller à une improvisation théâtrale avec les personnages.

### **Façade**

Dans *Façade*, l'interacteur devient témoin d'une dispute de couple et peut dialoguer avec eux, par le biais de son clavier. Il peut également déplacer des objets virtuels placés dans la scène. Chaque parole ou chaque geste qu'il pose a un impact sur le comportement des deux autres personnages. Selon son choix d'action ou de réplique, la conclusion de la scène sera différente.

Inspirés par le théâtre d'improvisation, les créateurs de ce récit, Michael Mateas et Andrew Stern, veulent faire de l'interacteur le catalyseur du récit. En tant que personnage secondaire, ses interventions influencent les paroles et gestes des personnages principaux et orientent la conclusion du récit vers une conclusion

positive ou négative de la dispute, événement principal de cette histoire. La focalisation de la narration est donc du point de vue de l'interacteur-acteur. Au fond, on pourrait dire que le lecteur a une place plutôt privilégiée ici. Il devient en quelque sorte à la fois un actant-catalyseur et le narrateur-témoin de cette histoire. Tout passe par son regard. Il devient ainsi un narrateur intradiégétique, ou du moins on lui en fait jouer le rôle.

Le récit se déroule dans un court laps de temps, le temps d'une visite du personnage incarné par l'interacteur chez le couple d'amis : les deux personnages principaux. Quelques événements-clés ponctuent la visite, mais leur avènement et l'ordre du déroulement dépend du lecteur-actant. Ces événements-clés sont comme des nœuds, des carrefours dans l'histoire, menant vers d'autres segments du récit.

Bien qu'on parle encore de choix déjà prévus, l'interacteur peut tout de même s'impliquer différemment dans l'histoire, avoir vraiment l'impression d'être un personnage influent et il peut réagir selon son émotion du moment, ce qui modifiera totalement son expérience et l'issue du récit. *Façade* est encore un prototype, mais c'est un essai intéressant qui pourrait être une des tendances futures dans le récit interactif.

Pour l'expérience actuelle, toutefois, nous avons cru bon d'essayer de prendre les choses sous un autre angle, de ne pas penser le récit et la construction de sa narration de façon habituelle. Nous avons ainsi fait naître l'idée du blogue-fiction d'Élia dont la forme et le fond fusionneraient, deviendraient interdépendants, pour devenir la fiction interactive *Réminiscence*.

## 1.2 Le phénomène des blogues

Avant d'aller plus loin, nous donnerons une description et un historique du blogue, afin de mieux comprendre dans quel contexte cette création a été élaborée. Nous analyserons brièvement deux blogues-fictions existants.

### 1.2.1 Historique des blogues

« Blogue » est le mot francisé, employé au Québec, pour parler des *blogs*, abrégés de *weblogs*. Ils sont nés il y a à peine quelques années, mais ont pris de plus en plus d'ampleur depuis 2004, notamment à cause du développement des outils permettant aisément la publication d'un blogue. Selon le dernier recensement, publié sur Technocrati, il y aurait actuellement, fin 2005, environ 70 000 nouveaux blogues créés chaque jour.

Ces blogues sont avant tout une prise de parole. Il s'agissait au départ de carnets personnels où les gens y exprimaient leurs états d'âme, décrivaient certains événements de leur vie, parlaient d'une de leur passion ou donnaient leur opinion sur un fait de l'actualité. Ces carnets intimes sont encore très présents dans la blogosphère et on y retrouve aussi beaucoup de tentatives de poésie (parfois réussies, parfois non, mais c'est l'essence même de ces blogues : la parole est à tout le monde, ce sont les internautes qui feront le tri). Des blogues spécialisés ont vu le jour par la suite, regroupant ainsi des internautes ayant des intérêts communs. Le ton informel et la facilité d'accès ont contribué à sa popularité et ce qu'on y trouve est de plus en plus diversifié. Les grands médias, les politiciens et même les grandes entreprises commerciales se sont sentis obligés de créer leur propre blogue. Il y a même eu un mini scandale lorsque des blogues se sont avérés des publicités déguisées; les annonceurs de produits ont corrigé le tir et dorénavant, ils s'identifieront.



Rapidement, les blogues se sont structurés en réseaux et ils présentent un format standard. Ils sont, en général, regroupés sur des portails de blogues (parfois ciblant une clientèle spécifique : par exemple, Skyblog [<http://www.skyblog.com>] s'adresse surtout aux blogueurs adolescents), présentent un design standard formé de deux ou trois colonnes, avec un calendrier d'archives, des listes de liens de référence permettant l'affichage des suggestions du blogueur-auteur et surtout la possibilité pour les internautes de laisser leurs commentaires (pouvant être lus par tous) à propos de chacun des billets du carnet.

De plus en plus, des possibilités multimédias commencent à être exploitées dans les portails de blogues. Certains y intègrent des émissions de radio indépendantes (podcasting ou baladodiffusion), des photos ou même des vidéos (vidéoblogue).

Le blogue demande une certaine régularité dans la publication (idéalement quotidienne) car il se crée un lien entre le blogueur et ses internautes-lecteurs, lien qui doit être nourri s'il veut perdurer. De plus, un blogueur doit bloguer. C'est souvent ainsi que la communauté se crée. Les blogues qui fonctionnent doivent s'insérer dans un réseau. Le blogueur visite d'autres blogueurs avec qui il a des affinités, laisse des commentaires sur leur site, ainsi que sa propre adresse, et c'est ainsi que le réseau se tisse. C'est un lieu d'échanges et, même si un certain nombre d'internautes ne font que visiter les blogues en spectateurs, sans intervenir directement, un fil invisible se crée entre eux et le blogueur-hôte.

### 1.2.2 Blogues-fictions

Peu d'expériences du genre ont été faites, le blogue étant un phénomène du Net assez récent, mais mentionnons, et commentons brièvement, deux blogues-fictions qui se sont déroulés sensiblement au même moment que *Réminiscence* et qui s'y apparentent, de plus ou moins près.

## Hyperfiction

*Hyperfiction* est un récit web, signé Jean-Pierre Balpe et hébergé par *Libération*. Il s'agissait, au départ, d'une hyperfiction publiée en parallèle avec une version imprimée dans le quotidien *Libération*, du 18 juillet au 28 août 2005. Si *Hyperfiction* était le blogue principal sur lequel était édité le récit, il était complété par d'autres blogues-fictions du même auteur, liés avec le premier. Depuis ce temps, la fiction sur support papier a cessé, mais l'auteur poursuit toujours la version numérique et a ajouté d'autres blogues-fictions où il suit des personnages différents du récit.

Dans ce blogue-fiction, l'auteur signe les billets de son propre nom, mais le narrateur-témoin qui prend sa place la plupart du temps, bien qu'étranger à l'histoire, porte le pseudonyme de Marc Hodges. L'auteur, de même que son narrateur, s'adresse de façon neutre à l'auditoire, en racontant les événements à la 3<sup>e</sup> personne (et en y insérant parfois des réflexions du narrateur). Il suit, pas à pas, le héros principal qui, en essayant de résoudre une énigme (qui n'est qu'un prétexte et qu'il ne résoudra jamais), fait la rencontre de personnages divers. On pourrait se risquer à qualifier le récit de *road-movie* virtuel. L'auteur s'inspire de phrases d'articles parus dans le *Libération* et invite aussi les gens à faire des recherches par mots-clés dans la Toile pour trouver des indices, s'ils existent.

L'espace est un élément essentiel du récit. Il n'y a pas que le personnage qui erre, de rencontre en rencontre; l'internaute est aussi invité à naviguer d'un site à l'autre, comme bon lui semble, de la même façon qu'avec des hypertextes. Selon l'auteur, en multipliant les espaces, en permettant de varier les parcours, on enrichit le récit d'une infinité de sens et on rend la lecture moins passive.

Ainis (sic) une hyperFiction implique une navigation dans les textes qui la composent et permettent une participation active de ses lecteurs.

Il étend également son espace virtuel en s'inspirant, chaque jour, d'une actualité publiée dans le journal Libération. Il renforce ainsi le lien entre le monde réel et l'univers fictionnel de son blogue.

Le temps de la narration est traité de telle sorte que les événements secondaires prennent autant d'importance que l'événement principal. Toutes les digressions viennent nourrir le récit (cette caractéristique est commune aux blogues-fictions analysés ici).

Les commentaires y sont permis, voire encouragés, mais leur influence sur la construction du récit est plus ou moins palpable, comme en témoigne un des internautes :

1... j'aime bien ce roman, mais je suis déçu car on dirait qu'il n'y a que vous qui écrivez. etc. etc." (sic)

2... Bonne remarque: qui doit rapporter un récit? La vérité peut-elle s'accommoder de l'imaginaire et comment pouvez-vous imaginer des suites à ce que je suis seul à connaître? Y a-t-il ici un maître?

ok c'est vous le maître et je vous estime et vous respecte. Mais est ce votre livre à vous tout seul ou est ce un truc interactif qui permet à plein de gens comme moi de pouvoir un jour écrire au moins une fois pour la postérité ou est ce que ce qu'on vous envoie ne vous intéresse pas puisque l'histoire est déjà faite et que on croit y participer mais c'est une illusion.

Commentaire n° 1 posté par: Paul Dubromelle le 14/11/2005 - 19:11:31

Le narrateur (pseudonyme de l'auteur) fait aussi des commentaires sur le blogue de l'auteur pour répondre à ceux des interacteurs.

## Ken Cantal et l'or des pastèques

La fiction présentée sur ce blogue est signée par un pseudonyme (Ken Cantal) et s'intitule *Ken Cantal et l'or des pastèques*. Elle est annoncée par l'auteur comme un « blogventure dont vous êtes le héros ». Elle en calque, en effet, la formule. Bien que l'auteur, dans une note qu'il a laissée sur ce blogue, laisse supposer qu'il a déjà prévu les grandes lignes de l'histoire, il permet aux internautes de sélectionner des voies secondaires.

J'adore cette histoire (qui contrairement aux apparences, à (sic) un vrai fil conducteur que je connais, et qui je l'espère reprendra).

Deux modes de participation sont permis pour le destinataire (qui est aussi le narrataire). Il peut laisser des commentaires pour chacun des épisodes publiés. Il peut également voter, de façon anonyme, à l'aide d'un sondage objectif :

Quid?  
 Vous dénoncez Simone?  
 Vous attendez en silence?  
 Vous protestez?  
 Vous parlez des pastèques transgéniques?

L'auteur-narrateur poursuit alors le récit en tenant compte du choix ayant obtenu le plus haut pourcentage de votes. Contrairement à *Hyperfiction*, il cherche à impliquer le destinataire de façon plus personnelle en utilisant le discours direct (s'adresse au « vous » au narrataire-destinataire).

Comme dans *Hyperfiction*, le narrateur suit son personnage principal (le narrataire lui-même) pas à pas dans ses actions. C'est par ces actions que celui-ci se révèle.

Le temps est exploité de manière très classique, tant le temps de fiction que celle de la narration. Le récit est linéaire, les événements se déroulent au présent, sans retours en arrière, avec parfois certaines ellipses.

L'espace web est peu exploité. Pas de navigation vers l'externe qui viendrait nourrir le récit interne du blogue ou qui lui permettrait d'étendre ses ramifications. Pas d'utilisation du réseau non plus, hormis par l'accueil des lecteurs dans le site du blogue.

Les personnages se définissant par leurs actions, les caractères sont peu définis et le récit n'induit aucune émotion, ne permet pas une réelle identification du destinataire au narrataire. La lecture et l'interaction permettent une certaine implication dans l'action et le déroulement de l'histoire, mais pas d'implication émotive forte.

### 1.2.3 Blogue-fiction *Réminiscence*

Le blogue-fiction *Réminiscence* possède certains points communs avec les deux blogues précédemment analysés. Contrairement aux deux autres, toutefois, le narrateur du blogue est le personnage principal. Dans son discours, il s'adresse directement au lecteur-narrataire et l'interpelle souvent en utilisant la 2<sup>e</sup> personne, tant dans ses notes quotidiennes que dans ses commentaires. Il cherche à transformer le plus souvent possible le monologue en dialogue avec le narrataire.

L'espace est éclaté, possède de nombreuses ramifications, mais consiste essentiellement en un seul blogue, principal lieu de déroulement du récit. Les branches secondaires mènent parfois vers des sites externes réels, loin de l'univers des blogues, parfois sur d'autres blogues du réseau, mais n'appartenant ni au personnage-narrateur, ni à l'auteure qui n'a pas

le contrôle de ceux-ci, mais y fait quand même apparaître son personnage (par le biais de ses commentaires).

De plus, dans ce récit, le blogue n'est plus uniquement un support, une forme, mais il fait partie intégrante du fond, comme nous le verrons dans le chapitre II.

## CHAPITRE II

### DESCRIPTION DU PROJET

#### 2.1 Description de Réminiscence

La montée de popularité des blogues a inspiré la forme de la fiction *Réminiscence*. Le personnage principal, Élia, plongée dans un coma profond, a trouvé le moyen de communiquer son existence par le biais de ce blogue. Son cerveau génère des ondes capables de numériser les informations sous la forme d'un blogue. Ne sachant pas ce qu'il lui est arrivé, ne se souvenant d'à peu près rien, elle espère qu'on l'aidera à récupérer ses souvenirs, afin de trouver le courage de sortir de son coma.

Le blogue *est* la fiction. Élia y raconte son état, son environnement, ce qu'elle ressent, voit, entend. Elle édite de petits récits presque tous les jours et espère que les gens vont lui parler; elle les incite à lui faire part de leurs réflexions, de leurs questions et de leurs différents commentaires, et s'en inspire pour reconstruire ses souvenirs.

Le récit est donc calqué sur le modèle de fonctionnement de la mémoire. Il évoque des moments de sa vie, actuelle et passée, dans l'ordre et dans le désordre; il tente de nous transmettre des impressions, ces impressions étant fortement influencées par les propos échangés avec les internautes; il se répète parfois, tentant de clarifier un souvenir dont les contours s'estompent; il se tisse, se coconstruit, au gré des évocations et des conversations.

De plus, il s'enrichit des nombreux sous-récits apportés par les interacteurs, lors de leurs échanges. Que ceux-ci parlent du temps qu'il fait, du moment de leur vie que ça leur rappelle, des sentiments que ça leur laisse, ou qu'ils posent des questions ou tentent d'imaginer une suite, tous ces petits récits (faits avérés ou éléments de vie transposés) sont des morceaux de vie, des morceaux d'histoire qui s'entremêlent avec l'histoire centrale.

Loin d'être linéaire, le récit peut se lire dans un ordre aléatoire, par bribes ou en entier. Chacun des textes quotidiens est une petite histoire en soi, qu'on peut prendre plaisir à lire, même si on ne possède pas l'ensemble de l'information, même si on n'a pas vu le blogue-récit en entier. Il est impossible, de toute façon, d'en faire une lecture exhaustive, puisque le blogue appartient à la communauté des blogueurs et que, par le fait même, des morceaux du récit se retrouvent sur des blogues étrangers. Par exemple, Élia peut avoir laissé un mot sur un blogue-ami, répondant à un texte de l'auteur du blogue en question, et celui-ci peut venir lui répondre sur le blogue *Réminiscence*. La toile porte tout à fait bien son nom ici. Le fil principal du récit est le destin d'Élia qui cherche son réveil et sa mémoire dans le lit d'un hôpital anonyme, mais ce récit est enrichi grâce à un réseau de récits semés ici et là dans la communauté du Weblogue.

*Réminiscence* est ponctué par des événements-clés. Au début, Élia est dans un hôpital, dans le coma. Elle ne sait pas qui elle est, ne parle pas, ne donne aucun signe de vie, sauf au moyen



de ce blogue. Elle ne se souvient que de son prénom et de ce que les médecins lui ont raconté : qu'elle a été retrouvée sur une plage, blessée, dans le coma, sans papier d'identité. L'équipe médicale présume qu'elle a pu avoir un accident d'automobile, automobile dont elle s'est extirpée avant que celle-ci ne s'enfonce dans la rivière profonde. Au fil des mois, et des échanges avec les internautes, Élia sera devenue une Québécoise, bilingue, ayant peut-être un fils, et ayant probablement fui quelque chose ou quelqu'un, un amant d'un soir, et ayant perdu la maîtrise de son véhicule très loin de chez elle pendant des vacances. Au bout de quelques mois, elle se réveille enfin, souffre d'une forme d'aphasie et tente de se rétablir et de continuer à réactiver sa mémoire, pour compléter le récit de sa vie.

Cependant, ce résumé ne rend pas justice au récit, car les événements secondaires et les récits parallèles y prennent autant de place et donnent tout son sens à l'histoire. Rien ne serait pareil sans le contexte du blogue et l'apport des internautes qui amènent des idées à Élia, se relancent entre eux, forment parfois avec leur propre blogue les branches de la toile du récit. Parce que la mémoire et le récit de vie d'Élia sont aussi ce grand réseau d'histoires se retrouvant sur le Net.

L'interacteur est mis tout de suite dans le contexte. Aucun mode d'emploi n'est donné. L'interacteur est laissé libre de réagir comme il veut, comme il pense. Quand il entre dans le blogue, le récit est, d'une certaine façon, déjà commencé. La table est mise, le décor est monté. Nous sommes dans la boîte à souvenirs d'Élia. Son état de santé est indiqué et le « phénomène » est décrit par les médecins de la patiente. Élia écrit le reste. Elle nourrit quotidiennement son blogue de petites histoires : celles de son état d'esprit, de ses visions, de ses espoirs. Elle décrit son environnement, arrive parfois à se souvenir des images ou de bribes de conversation, dont elle fait part aux interacteurs. Elle parle parfois directement à ses visiteurs. Non seulement elle les interpelle, mais elle répond aussi à leurs commentaires et à leurs questions lorsqu'ils lui écrivent.

Tout ce qui peut servir à nourrir l'histoire et le dialogue, dans les commentaires laissés par les interacteurs, est utilisé. L'auteure s'en inspire pour faire avancer l'histoire et pour faire parler son personnage.

L'auteure en sait un peu plus qu'Élia. Elle sait d'où vient son personnage, qui elle est, quelle est son histoire familiale, et elle connaît les éléments principaux de sa vie (ce, afin d'assurer une certaine cohérence au récit et de donner des assises aux répliques d'Élia). Toutefois, elle en ignore aussi beaucoup d'éléments. Elle ne sait pas où va mener cette histoire et, donc, quels éléments les interacteurs vont décider d'inclure. Il ne s'agit pas d'une histoire déjà écrite, mais d'un canevas, avec un personnage principal muni de certaines caractéristiques, et d'une grande part d'improvisation tant de la part de l'auteure que des interacteurs.

Selon l'avancée du récit, et la qualité des interventions des internautes, Élia construit un souvenir de l'accident récent, se rapprochant de la résolution du mystère, ou se raconte ce qui semble être un souvenir d'enfance, ou préfère plutôt parler de ce qu'elle ressent, ou de ce qui se passe autour d'elle dans sa chambre d'hôpital. Parfois, elle arrive aussi à parler de ce qu'elle a pu voir ou entendre sur le Net ou dans le monde réel; sa situation lui permet d'échapper aux limites de l'espace-temps.

Dès le départ, c'était l'inconnu pour l'auteure (qui est, à ce titre, presque à égalité avec l'interacteur qui, lui non plus, ne sait pas exactement comment réagir ni où ce récit s'en va). Est-ce que les gens participeront? Resteront-ils des lecteurs-voyeurs ou se transformeront-ils en interacteurs? Comprendront-ils la démarche? Saisiront-ils ce qu'on attend d'eux? Embarqueront-ils dans le jeu? Quelle sera la nature de leurs commentaires, s'ils en ont? Sauront-ils faire avancer le récit?

De plus, dans un tel contexte, est-ce que les gens accrocheront? Seront-ils captivés? Se trouvera-t-il des gens pour suivre le fil, si peu linéaire et aussi inhabituel soit-il? Et comment? Par quel procédé narratif peut-on parvenir à capter leur intérêt et à obtenir leur adhésion et leur participation?

## 2.2 Public-cible

Le public cible se trouve bien sûr parmi les blogueurs, mais, la blogosphère étant vaste, il faut s'attendre aussi à ce que son public soit très varié. Il était plus probable que le genre allait plaire surtout aux amateurs d'histoires, aux adultes à l'imagination fertile et amoureux des mots, plus attirés par la littérature que par le langage de clavardage (qu'on retrouve en quantité sur certains blogues d'adolescents). Il semble aussi, sur la base de certains commentaires, que cette fiction interactive attirait également les amateurs de science-fiction et de fantastique, de même que les gens intéressés et fascinés par le cerveau humain et ses possibilités.

## 2.3 Statistiques

Les statistiques et l'installation d'un compteur permettent de recueillir certaines données, bien que ces données ne soient pas fiables à 100 % et demeurent donc approximatives.

En date du 10 décembre 2005, ces statistiques indiquent près de 12 077 visiteurs et plus de 26 529 pages vues (sur une période de 6 mois).

Moyennes relevées :

- 2431,6 visiteurs et 5341,4 pages vues par mois;
- 567,4 visiteurs et 1246,3 pages vues par semaine;
- 81,1 visiteurs et 178 pages vues par jour.

Le nombre de visiteurs n'a cessé d'augmenter jusqu'en novembre, ayant en réalité dépassé en moyenne une centaine de visiteurs tous les jours depuis le début de l'automne 2005.

Il n'est pas possible de connaître la provenance exacte de tous les visiteurs. Cependant, certains référents sont indiqués. On peut constater que certains ont trouvé le site à partir de moteurs de recherche, tels Google, Yahoo ou le moteur de Blogg.org. D'autres viennent des annuaires de blogues, comme Blogonautes ou Quebeblogues. La plupart, cependant, indiquent comme source d'autres blogues, blogues que mon personnage a visités, où elle a laissé des commentaires et où, parfois, les blogueurs ont mis son adresse comme lien-ami sur leur page d'accueil.

Le taux de participation (inter)active reste relativement faible. Élia peut recevoir en moyenne un, deux ou trois commentaires par jour. Rarement plus, et ce, bien que les statistiques indiquent la constance du nombre des visites. Ces chiffres correspondent sensiblement au nombre de commentaires enregistrés sur d'autres blogues-fictions. Celui de *Ken Cantal*, par exemple, mentionné plus haut, reçoit peu de commentaires de la part des blogueurs (entre un et 12 par billet). Par contre, le nombre de votes (à partir des choix objectifs) est plus élevé (de 20 à 30 votes par jour, en moyenne).

Le faible taux de participation active dans la section « commentaires » pourrait s'expliquer par la timidité, due au genre. Soit les interacteurs ne savent pas quel peut être leur apport, soit ils ne se sentent pas à l'aise avec l'idée d'imaginer et de raconter par écrit quelque chose. Sur d'autres blogues (de non-fiction), nous avons pu constater que lorsque les commentaires sont

plus abondants, ils sont souvent très courts, tels que vus dans les clavardages, et sont de l'ordre des brèves salutations ou d'une appréciation qualitative de la note du jour. Un lecteur n'a pas nécessairement envie d'être un auteur ou ne se sent pas obligatoirement compétent pour l'être. Comme en plus, ici, le contexte peut le dérouter davantage et que, exprès, on ne lui donne pas les règles du jeu, cela peut accentuer son malaise. Le blogueur serait-il la plupart du temps un lecteur paresseux? Ou alors trouve-t-il son plaisir dans une lecture plus passive?

Le fait de n'avoir qu'à voter (anonymement, de plus) sans avoir à rédiger quoi que ce soit ni même à suggérer une avenue semble plus aisé puisqu'il augmente le taux de participation. Bien sûr, on peut suggérer que le système de votes est trop aléatoire et permet le vote à répétition pour une même personne, mais, n'étant pas l'instigatrice de ce blogue à choix objectifs et de son mode de comptage, je ne peux en faire l'analyse de façon plus précise; je me fie donc aux résultats indiqués sur ce blogue dont je me sers comme outil de comparaison. Leur demander d'amener des idées ou de trouver des solutions semble nécessiter une implication plus grande que celle qu'ils sont prêts à assumer.

Peut-être que la forme en elle-même est trop déroutante pour l'internaute et qu'elle vient s'ajouter au facteur mentionné plus haut pour freiner le lecteur dans ses élans d'interaction. Il n'a pas l'habitude de ce genre de récit, aucun réflexe acquis. Manquant d'un précédent et de directives claires, peut-être joue-t-il de prudence et préfère-t-il observer pour mieux comprendre, attendre de voir comment le tout va évoluer.

## 2.4 Nature des commentaires reçus

L'auditoire est divisé en plusieurs groupes. Il n'est pas possible d'analyser plus profondément ceux qui viennent sur le site anonymement, sans commenter, mais il est quand même possible d'analyser la teneur des commentaires reçus.

Certains sont un simple bonjour ou sont de l'ordre de la compassion et de l'encouragement; ils signalent au personnage, Élia, qu'ils sont là, qu'ils ont de l'empathie ou de l'intérêt, qu'ils suivent son histoire.

**22/08/2005 03: 25: 51**

Commentaire de **David**

Titre du texte : Dr Folamour

Sujet : Dr Folamour

Elia... tu as une faculté rare... tu fais vivre les choses à travers tes écrits, je suis bluffé. Bises

**03/09/2005 03: 24: 05**

Commentaire de **Alexandre-Gabriel**

Titre du texte : Que de questions...

Sujet : Bonsoir

J'ai vu de la lumière alors je suis venu te faire un petit bisou et te souhaiter une belle nuit.

**20/10/2005 21: 59: 09**

Commentaire de **Alix**

Titre du texte : Sans bruit

Sujet : te réveiller !

Tu essaies de te réveiller mais tu ne sais pas encore que tu sais t'y prendre ! Tu sais t'y prendre Elia pour te réveiller ! mais tu ne le sais pas encore, que tu sais. Moi, je le sais. Alix

D'autres posent des questions ou suggèrent des images directement liées avec les propos d'Élia, pour essayer de trouver avec elle ce qui a pu se produire.

**06/09/2005 00: 25: 09**

Commentaire de **cleo**

Titre du texte : Rouge et blanc

Sujet : Rouge et blanc

Peut-être que vodka est un rêve d'enfant que tu as fait et qui n'a jamais existé. On y retrouve l'arbre et le fleuve..... Tu veux te laver de quoi en réalité? Bon il est plus de minuit, il faut que je te quitte Je t'embrasse petite Elia A bientôt

**09/10/2005 00: 44: 07**

Commentaire de **lechantdupain**

Titre du texte : Chers amis

Sujet : Robe ?

Votre vigilance revient puisque vous vous intéressez aux robes et donc à l'extérieur que vous voulez donner de vous. Pour un être humain, cette apparence est importante car elle permet de donner asile au contenu, de donner contour au vide. Vos mots m'interpellent : "Je me suis poussée de lui". Alors me vient cette question, une poussée est d'origine extérieure. Y avez-vous réfléchi ? Pour vous tenir compagnie, sachez que les arbres prennent la couleur de l'automne, l'or, le jaune et le pourpre, parent leur frondaison. Peut-être vous en souvenez-vous.

D'autres encore sont venus signaler leur scepticisme et ont posé des questions plus concrètes et techniques à Élia; ils veulent savoir où elle est, comment fonctionne le procédé, qui sont ses médecins; parfois leur méfiance les mène à refuser le récit et à décrocher de l'histoire ou alors ils acceptent le doute, l'ambiguïté, tout en partageant ouvertement leur scepticisme avec tous.

**26/08/2005 22: 38: 34**

Commentaire de **mireille**

Titre du texte : Sous l'arbre

Sujet : Sous l'arbre

Bonsoir, En visitant le blog de Cléo que j'apprécie beaucoup, j'ai lu ses interventions sur ton blog. La compassion m'émeut toujours quand elle est sincère. J'espère que toi aussi tu es sincère. Depuis le début, je me demande comment tu fais pour communiquer avec le personnel médical si tu ne sais point bouger... Et ce "personnel médical" (très anonyme je trouve) ... à leur place, je ferais une sorte de pub ou de sujet d'étude, si tu en es un comme tu le dis. Comme cela tu aurais encore plus de visites et de compassion non ? Courage, apparemment tu n'es pas seule ...

**31/08/2005 13: 49: 55**

Commentaire de **MELOMAN34**

Titre du texte : Non

Sujet : Et

personne n a lancer l avis de recherche concernant l personne qui possederait vos traits ?  
Vous etes dans quel hopital ?

**17/09/2005 23: 27: 37**

Commentaire de **Ed**

Titre du texte : Chez-moi

Sujet : qu'est-ce que la réalité ?

Bonjour ! A l'instar de MELOMAN (Juillet), je viens de parcourir ce blog. Le moins que l'on puisse dire, c'est ce que tout cela est bien étrange ! J'ai moi aussi du mal à croire tout cela : quel dispositif peut permettre une telle communication ? Bon, je ne remets rien en cause, je ne connais pas tout en science ! Si tout cela est vrai, alors je t'apporte tout mon soutien. J'imagine quelle souffrance cela doit être. Ne perds pas espoir, la mémoire reviendra. Mais d'où viennent ces vidéos et fichiers audios (le mix...) ? C'est carrément fou ! ...Même si tout ceci est un canular, alors la personne qui est à l'origine a vraiment une imagination débordante... En tout cas, je me serai posé de nombreuses questions sur la réalité en parcourant ce blog. Qu'est-ce qui me prouve que demain matin je ne serai pas dans le même cas que toi en me réveillant ?

Bien entendu, il n'était nullement question de berner qui que ce soit, mais seulement d'immerger les internautes dans le récit de fiction, dans une tentative qui tenait plus du *Alternate Reality Game* (jeu intrusif) que de l'immersion dans des univers virtuels recréés. Il semble que l'identification au personnage, dans un tel contexte, soit tout de même très forte, renforçant la confusion entre réel et virtuel. Bien qu'une mise en situation, de type fantastique, ait été faite dès l'entrée du site, et demeure constamment sur la première page, il semble que cette introduction faite par l'équipe médicale du récit soit considérée comme



plausible par certains visiteurs. Apparemment, comme lors de la lecture d'un roman ou du visionnement d'un film (est-ce inspiré ou non d'une histoire vécue?), certaines personnes veulent y croire. Pour eux, tout paraît possible et, même si certaines choses leur paraissent douteuses, ils semblent se dire qu'il doit y avoir une part de vrai. C'est ce que nous déduisons des interventions de ces internautes jusqu'à maintenant. (Voir d'autres commentaires-clés en annexe.)

Cette fusion (confusion) entre réel et virtuel semble accentuée par le procédé choisi. En effet, contrairement aux personnages d'un média traditionnel, ici, le personnage leur répond et tous peuvent lire cette réponse, assister au dialogue, voire y participer. Dans n'importe quelle fiction habituelle, dans un roman, par exemple, l'auteur se met dans la peau de son ou ses personnages et parle pour eux, mais, lorsqu'il offre son histoire aux lecteurs, l'histoire est écrite, terminée. Tout ce qui reste au lecteur, c'est de s'imaginer la suite, l'avant, l'autrement, le vrai, le faux, à sa guise. Il peut, au mieux, écrire à l'auteur pour lui parler de ses personnages et de ce qu'il pense de l'histoire (peut-être peut-il écrire aux personnages eux-mêmes?), mais l'échange est limité et il y a davantage de temps écoulé entre les répliques.

Un échange de ce type peut se passer pendant le déroulement d'une histoire lorsqu'il s'agit d'un feuilleton (dans le journal ou sur le web) ou encore d'un téléroman; dans un tel contexte, il n'est pas impossible que les commentaires des lecteurs ou des téléspectateurs infléchissent le cours des choses en influençant l'auteur, mais l'échange est indirect et n'est pas en temps réel.

Ici, dans ce blogue-fiction, Élia, pour les interacteurs, ne peut pas être tout à fait imaginaire puisqu'elle leur répond, puisque, tout au long du déroulement du récit, elle correspond avec eux, les écoute, leur parle, les incluent dans son histoire, se laisse influencer par leurs propos.

Même pour l'auteure, cette (con)fusion entre le réel et le virtuel se trouve accentuée, et ce, de deux façons.

Tout d'abord, afin de publiciser le blogue, et pour respecter l'esprit de communauté de la blogosphère, l'auteure a dû visiter d'autres blogues, sur lesquels elle a fait intervenir son personnage. Tous ces blogues ne sont pas nécessairement des fictions (presque tous les blogues étant anonymes, il est difficile de vérifier la véracité de ce qu'on y raconte). Une grande partie d'entre eux sont plutôt une forme de journal web où les gens expriment leurs états d'âme, parlent de leur environnement ou nous causent de sujets d'intérêt général. La tentation est grande pour l'auteure, parfois, de réagir en son nom plutôt qu'en celui de son personnage. Or, dans l'intérêt de la fiction, elle se doit d'intervenir avec les caractéristiques spécifiques de son personnage, qui n'a ni les mêmes antécédents, ni les mêmes connaissances, ni le même tempérament que son auteure.

Ensuite, sur le blogue-fiction lui-même, le personnage d'Élia se trouve confronté à des personnes réelles. Ce sont de « vraies » personnes, bien qu'elles ne se dévoilent pas en entier. Souvent, elles ne donnent que leur surnom et on ne connaît rien de leur vie réelle, mais, à travers leurs propos, on devine tout de même une certaine véracité. Au-delà de la virtualité, il y a forcément quelqu'un (exactement ce que doivent se dire les internautes à propos de *Réminiscence* et du personnage d'Élia). Certains d'entre eux se dévoilent davantage et alors l'auteure, bien qu'elle continue de parler uniquement au nom de son personnage, exprime ses propres sentiments et ressent une réelle empathie pour ses interlocuteurs.

## CHAPITRE III

### DÉMARCHE ET RETOUR CRITIQUE

#### 3.1 Démarche de maîtrise

Depuis le début de cette maîtrise en multimédia interactif, l'objectif était de créer un récit de fiction, mais en essayant de trouver une façon originale d'intégrer l'interacteur. Nous avons comme intention de départ de procéder autrement qu'à l'habitude, de tenter d'aborder la narration différemment, sans avoir encore d'idée précise sur la façon de nous y prendre, mais en partant des particularités des médias interactifs. Pour ce faire, le thème choisi convenait bien au projet. Il était déjà certain que nous voulions parler de la mémoire, de la façon dont nos souvenirs sont construits, des relents de souvenirs que nous avons parfois, sans trop savoir s'il s'agit bien des nôtres, s'ils sont véridiques ou transformés, ou si nous ne les avons pas plutôt carrément inventés.

Le thème s'accordait parfaitement bien à ce que permettaient les médias interactifs, mais comment faire pour que l'utilisateur ne se contente pas de faire de l'hypersélection pour aller d'une scène à une autre? Comment faire pour qu'il se sente impliqué dans l'histoire et qu'il

puisse, par ses actions, en changer complètement le sens et, ainsi, être davantage responsable de ce qui en ressort, donc davantage créateur du récit de fiction auquel il vient de participer?

L'une des idées qui a émergé du lot, et que nous avons d'abord suivie, fut de créer certaines scènes de base, des événements clés sur vidéo auxquels nous ajoutons des possibilités d'action intégrées à la scène (objets à déplacer ou à manipuler, par exemple) et associées à une émotion particulière. Cette émotion, présumément celle de l'interacteur, amenait une réponse émotive équivalente, déclenchant un effet sonore ou visuel pêché dans une banque correspondant à l'émotion recherchée.

Nous avons créé quelques scènes de base et filmé en vidéo numérique plusieurs de ces scènes, grâce, notamment, à une subvention du Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM). Toutefois, plus nous avançons dans ce projet, plus il prenait de l'ampleur. Nous en avons conclu qu'il était peut-être un peu ambitieux pour le cadre de la maîtrise. Nous ne voulions pas faire de compromis sur la finalité de la fiction et, sans tout mettre de côté, nous avons décidé de garder l'idée pour plus tard. Nous avons donc l'intention de poursuivre notre expérimentation de l'interactivité dans les fictions, entre autres à travers ce projet.

Le thème de la mémoire, de la récolte de souvenirs, ainsi que l'envie d'impliquer émotionnellement le spectateur, sont restés. Nous avons repris le personnage principal, Élia, amnésique et inanimée, mais l'avons installé dans un tout autre cadre médiatique qui nous permettait de fusionner tout à fait forme et fond tout en sollicitant l'interacteur comme souhaité. Cela a donné naissance au blogue-fiction *Réminiscence*.

### 3.2 Diffusion

Plusieurs sites d'hébergement de blogues ont été testés. Le choix s'est finalement porté sur blogg.org, une plateforme d'hébergement de blogues francophones où la publicité était

inexistante au départ (par la suite, expansion oblige, le portail a intégré de la publicité, mais elle demeure moins envahissante que sur certains autres blogues). La facilité d'accès à certains services et à certaines caractéristiques, tels que l'édition sur les deux plateformes, les possibilités de modification des styles, le langage de présentation en français et la possibilité d'élimination de commentaires (publicités-parasites, par exemple), ont influencé ce choix.

Ensuite s'est posé le problème de la publicité du blogue. Il n'était pas possible de compter sur le bouche-à-oreille dès le départ, puisque l'auteure devait rester derrière le personnage, complètement anonyme. Se servir des circuits habituels des arts médiatiques (journal du CIAM, Société des arts technologiques, Studio XX, etc.) aurait complètement modifié l'approche. Il était nécessaire de pousser l'expérience jusqu'au bout et, dans un premier temps, de ne rien dévoiler de ses coulisses. Le réseau était entièrement à bâtir.

Il a fallu passer par les autres voies de publicité des blogues, dont certains outils mis à disposition : les annuaires de blogues et la page d'accueil du portail [blogg.org](http://blogg.org). Certains ont accédé au site grâce à des recherches de termes précis sur un moteur de recherche (comme « réminiscence ») qui les ont fait aboutir sur *Réminiscence*. Une grosse partie du travail de diffusion s'est faite quotidiennement, en allant visiter d'autres blogues de la blogosphère et en y laissant des commentaires en tant qu'Élia, le personnage principal du blogue-fiction, de même que l'adresse du blogue. Ce travail a permis d'attiser la curiosité des visiteurs, et certains des blogueurs possédant un site ont mis le lien sur leur page d'accueil, ce qui a permis d'élargir le réseau.

### 3.3 Esthétique

Le blogue-fiction d'Élia a été créé sur un vrai portail de blogues, avec le format standard des blogues et des modèles déjà fournis qu'il était possible de personnaliser. Tout modèle de blogue comprend grosso modo les mêmes éléments : une section pour les notes quotidiennes

(datées), un calendrier pour accéder aux archives, une possibilité d'édition de commentaires pour chaque blogue, une section destinée à la description du blogueur et d'autres sections ajustables (Liens suggérés, Thèmes, etc.).

La sobriété était de mise. Le blogue, en noir et blanc, ne contient qu'une seule photo sur la page d'accueil, volontairement floue, du personnage-blogueur sur son lit d'hôpital. Un mot du personnel médical a été présenté en lieu et place de la description du blogue. Ce mot met l'internaute dans le contexte, en expliquant sobrement l'étrange phénomène auquel l'équipe médicale assiste ici et en remerciant d'avance les gens de bien vouloir visiter virtuellement Élia afin de l'aider à se rétablir. Les notes, elles, sont publiées par Élia.

**Mot du personnel médical :**

C'est récemment que nous avons pu constater cet étrange phénomène.

Cette boîte à souvenirs semble virtuellement générée à partir du cerveau d'Élia (nous ne connaissons que son prénom), pourtant plongée dans un coma profond depuis le 5 mai 2005. Il semble possible de communiquer avec elle directement à travers cette boîte à souvenirs, et de l'influencer. Nous croyons que vous pouvez l'aider à se rappeler, ou à recréer, des éléments de sa vie et que ceci pourrait contribuer à la ramener vers la conscience.

Nous vous remercions de bien vouloir lui rendre visite régulièrement pour constater l'évolution de son état et contribuer à ses progrès.

Dans les notes quotidiennes du personnage, on trouve parfois des hyperliens vers des sites externes, reliés aux pensées d'Élia. On y trouve aussi, au tout début du récit, des hyperliens vers des fichiers audio et vidéo (placés sur un autre serveur, un site fictif, puisque l'auteure a pris soin d'ouvrir des boîtes Yahoo à Élia, afin qu'on ne puisse pas accéder, même par l'URL, aux dessous de la fiction; ainsi, l'interacteur reste entièrement dans l'expérience immersive). Ces vidéos en format QuickTime représentent des flashes dans le cerveau d'Élia et possèdent un caractère onirique. Ils sont d'une esthétique sobre; il était préférable de ne pas trop en faire pour ne pas nuire au concept. On entend, par exemple, des narrations d'Élia, en superposé, ou encore on voit des images un peu floues et irréelles d'une ruelle, en boucle, avec une voix

hors champ et des sous-titres qui sont des phrases pigées dans les commentaires des interacteurs.

Il était question, au départ, d'utiliser davantage de montages audio et vidéo de scènes puisées dans du matériel déjà tourné pour le projet initial, mais finalement ces deux médias ont été utilisés avec parcimonie puisqu'il s'est avéré que le concept de blogue était axé sur l'échange, et que les mots avaient une plus grande force d'évocation et incitaient davantage à la participation active des internautes.

### 3.4 Déroulement

Une biographie du personnage principal, Élia, a été créée, comme guide pour l'auteure, afin de lui attribuer des traits de caractère spécifiques et des événements-clés d'un historique de vie. Tous ces détails biographiques n'ont pas été révélés au cours du récit avec les blogueurs et certains éléments en ont été modifiés pour laisser libre cours aux idées des blogueurs. Il ne s'agissait que d'une biographie de base (jointe en annexe) pour aider l'auteure à rester cohérente. D'ailleurs, l'auteure elle-même ne savait rien des derniers événements, hormis qu'on avait retrouvé son personnage loin de chez elle, quelque part aux États-Unis, probablement suite à un accident d'automobile. L'auteure comptait sur les interacteurs pour découvrir avec elle ce qui avait pu se passer.

Afin de ne jamais sortir du cadre de la fiction, il a fallu user de quelques stratagèmes dans les textes mêmes d'Élia, afin d'amener les internautes à élaborer avec elle sur son récit de vie. Il fallait donc poser des questions (parfois le personnage donnait l'impression de se les poser à elle-même, mais parfois elle les posait directement aux internautes en utilisant le « vous »), suggérer des images, nourrir le récit avec l'évocation de ses impressions et de ce qui pouvait se passer autour d'elle dans sa chambre d'hôpital, ou avec ce qu'elle avait cru voir ou entendre près d'elle ou en se promenant virtuellement dans le réseau Internet.

Bon... Je vais encore faire quelques efforts. Je récapitule et implore votre aide. Je veux me rappeler. (...) Je dois m'en aller vite, mais je n'arrive pas à me rappeler pourquoi! C'est frustrant!

Est-ce bien une aventure qui aurait mal tourné?

Est-ce que j'ai décidé de retourner à la maison?

Est-ce que je suis partie sans payer?

Je m'enfuis?

J'en ai marre?

On m'oblige à partir?

Tant de questions. Et un mur noir dans mon cerveau.

Publié par *EliaG* à 19:02:20 dans *Reminiscence*, « Questions », 28-09-2005

Si l'existence même du récit supposait que son cerveau numérisait des informations pour les exprimer via le web, il fallait aussi accepter le fait qu'elle puisse le faire en dehors de son propre blogue et aller visiter et commenter ceux des autres, pour prendre part à la communauté. Le personnage vivait donc aussi à l'extérieur du blogue *Reminiscence*, semant des mots, laissant des traces ailleurs sur le réseau formé par les autres blogues.

Au fil des mois, l'auteure a dû s'adapter constamment aux réactions des internautes, parfois tout à fait stimulée par des commentaires qui modifiaient complètement l'idée qu'elle se faisait de l'histoire d'Élia, parfois en trouvant de nouvelles idées pour stimuler ces internautes, sans trop faire avancer l'action du récit, en attendant que les interacteurs lui proposent quelque chose.

Les textes se devaient d'être courts. Sur d'autres récits web, récits de fiction ou vrais blogues, l'un des défauts, selon nous, est la longueur des textes, mal conçus pour le web. Il est reconnu que les gens lisent moins bien et moins rapidement sur un écran et, pour être lue, pour ajouter de l'intérêt au récit, et pour embarquer plus facilement l'interacteur dans l'aventure (afin qu'il se sente directement concerné), l'auteure a employé un langage parfois poétique, mais tout de



même assez court et direct, imagé, et un peu plus près du langage oral, sans toutefois tomber dans le langage de clavardage.

Internet étant un média vivant, la fiction aurait pu continuer encore longtemps; l'auteure y a mis fin, le plus élégamment possible, avec une note de l'équipe médicale annonçant le réveil d'Élia. Les visiteurs ont toutefois continué d'affluer et, de temps en temps, de laisser un commentaire. Il semble que le destin d'Élia, comme dans un feuilleton télévisé, continue de les intéresser.

Nous avons songé à poursuivre l'expérience au-delà de la maîtrise, mais l'essentiel a été tiré de cette fiction-blogue et nous aurons davantage intérêt à mettre de l'avant d'autres idées de fiction qui travailleront dans le même sens, en essayant toujours de construire une œuvre de fiction qui ne serait complétée que par son public et lui permettrait une plus grande implication créative.

## CONCLUSION

Le « lecteur », à en juger par le nombre de visiteurs quotidien, ainsi que par le contenu des commentaires, s'est laissé happer par le récit. Il s'est pris au jeu. Même, et peut-être surtout, s'il n'avait pas d'indications sur ce qu'il devait faire, il s'est intégré au récit, s'est pris d'amitié, de compassion ou de curiosité pour l'histoire d'Élia, essayant, comme bon lui semblait, d'y mettre sa touche. C'était le but initial et on peut dire qu'il est atteint.

Les internautes nous ont parfois déroutée, ce qui fait partie de l'intérêt d'un récit interactif. Une bonne proportion d'internautes se sont contentés d'être voyeurs, mais d'autres ont posé des questions et ont imaginé une suite possible; ils ont proposé des éléments de ce qu'avait pu être la vie d'Élia, faisant avancer l'action. Souvent, ils ont tout simplement dialogué avec Élia, comme on parle à un ami, lui racontant des histoires pour lui faire passer le temps; ils se retrouvaient avec elle, virtuellement, à lui tenir compagnie à côté de son lit, en lui racontant des histoires pour la distraire et stimuler son imaginaire et sa mémoire.

De temps en temps, ils se sont sentis tellement interpellés par ce récit qu'ils l'ont presque confondu avec la réalité, confondant parfois l'auteure elle-même, mais, au fond, n'est-ce pas normal? Ne dit-on pas souvent que la réalité dépasse la fiction? Pourquoi, alors, ne pas vouloir y croire, à cette fiction, même improbable? Fiction et réalité sont constamment entremêlées, l'une s'inspirant de l'autre. C'est vrai dans les romans, c'est vrai au cinéma,

c'est surtout vrai dans les contes et les légendes racontés au coin du feu. Ici, l'internaute a une interaction quasi directe avec le personnage principal (Élia) et avec les personnages secondaires (l'équipe médicale). Il peut même interagir avec les autres amis d'Élia (les autres internautes). N'est-il pas normal qu'il confonde encore davantage l'auteur et son personnage? Que malgré la virtualité du personnage, il se sente partie prenante de cette histoire et ait donc une impression renforcée de sa réalité? Ici, c'est d'autant plus intéressant que le personnage n'est jamais vu, sauf de façon floue et quasi abstraite, et il est à peine entendu. Ce récit impose peu d'images au spectateur; il fait confiance à son imaginaire, imaginaire stimulé par le texte et la parole.

D'ailleurs, dans un contexte pareil, la réalité rattrapait parfois la fiction, même pour l'auteure. Lorsque le personnage d'Élia doit visiter le blogue d'internautes-amis pour poursuivre la conversation avec eux, garder un lien et leur rappeler son existence, il est en contact avec les pensées qu'ils expriment, avec leurs récits de vie (non fictionnels, quoiqu'il ne puisse jamais être tout à fait sûr de la véracité de ce qui est raconté). Il reçoit des confessions des internautes qui peuvent s'avérer tout à fait réelles de même que, parfois, l'expression de leurs émotions par rapport à ce qu'ils viennent de lire et par rapport à ce que le personnage vit. Ils peuvent provoquer une réelle surprise ou empathie chez l'auteure qu'elle exprime alors à travers son personnage. L'auteure ne doit jamais se révéler elle-même toutefois. Elle ne doit pas oublier que c'est son personnage qui parle et que les émotions et idées exprimées doivent correspondre à celles du personnage et non aux siennes.

Cette confusion du réel-virtuel a été vraiment intéressante à expérimenter. Cela pousse le récit de fiction plus loin et incite les spectateurs à devenir de vrais auteurs en partant de ce qui les touche profondément, en allant chercher des éléments de ce qu'ils vivent et de ce qu'ils sont pour nourrir le récit fictif. En n'avertissant pas les internautes, en ne leur donnant pas d'indications précises sur ce qu'ils doivent faire et sur ce que nous attendons d'eux, nous les laissons s'imprégner de l'histoire pour y plonger presque malgré eux; c'est sans doute une bonne façon de faire tomber des barrières, d'éviter les idées préconçues et de permettre l'expression d'une plus grande créativité.

Toutefois, le spectateur ne devient pas facilement interacteur. C'est un faible pourcentage qui se permet d'entrer dans l'action, de mettre son grain de sel, d'embarquer dans le récit activement. Un gros pourcentage de gens reste à l'écart, observe, demeure des lecteurs. On ne peut pas en tirer la conclusion qu'ils sont totalement passifs puisqu'ils participent tout de même à l'histoire en la parcourant régulièrement, mais il est impossible de dire jusqu'à quel point ils sont happés par le récit.

Nous voulons continuer dans cette voie et pensons qu'il reste beaucoup de choses à explorer dans le domaine de la fiction interactive. Nous voulons amener les gens à participer à d'autres fictions interactives de cette façon, à devenir des partenaires actifs presque malgré eux. Nous pouvons le faire en nous inspirant du conte et de ces récits que nous portons tous en nous, en misant sur une immersion qui fait oublier un peu aux participants la réalité pour les plonger entièrement dans la fiction, voire dans leur fiction. En leur faisant vivre un certain déséquilibre, on peut faire tomber leurs certitudes, prémisses nécessaires à toute création. Il faut réussir à faire tomber ces inhibitions, à écarter la timidité initiale, pour rendre le récit d'autant plus intéressant. Ce procédé est enrichissant pour l'auteur autant que pour le spectateur-interacteur.

Il faut continuer d'explorer d'autres façons de raconter, de manière à coconstruire le récit avec le spectateur, et, ce, en utilisant à bon escient les spécificités des médias interactifs. Il faut multiplier les tentatives pour qu'ils se sentent impliqués dans l'histoire, pour les y plonger totalement, et leur permettre d'ajouter leur grain de sel au récit et d'en modifier le cours et le sens. Ce récit ne doit pas être entièrement décidé d'avance. Si l'auteur doit surprendre ses interacteurs, ceux-ci doivent aussi pouvoir surprendre l'auteur, amenant ainsi le récit là où il n'était pas nécessairement censé aller.

## APPENDICE A

### COMMENTAIRES DES BLOGUEURS

Voici un échantillon des commentaires, représentatifs des différentes catégories reçues.

30/06/2005 04: 54: 36

Commentaire de wolfy

**Titre du texte : Présages**

**Sujet : je ne sais où...**

je mets les pieds! Si je peux aider vraiment, je le ferais comme je peux, mais bon, j'ai plutôt l'impression d'un délire, non? à la Kaïro, style ou the ring!

21/07/2005 08: 52: 55

Commentaire de Nympe

**Titre du texte : Présages**

**Sujet : comment**

fais -tu ?

25/07/2005 09: 42: 23

Commentaire de mireille

**Titre du texte : Un pas sur la grève**

**Sujet : un pas sur la grève**

Bonjour, Lorsque je lis ton texte calmement et très concentrée, j'arrive presque à me mettre "à ta place" : quelle horreur ! Tu as dû te sentir perdue, sans repère... Mais à mon avis, inconsciemment ou sciemment peut importe (?), tu as montré assez de rage pour survivre. Il faut vivre avec "ça" maintenant. Mais je suppose que les médecins voient un peu plus clairs et donnent des échéances ? Tiens-moi au courant stp. Amicalement, Mireille

27/07/2005 09: 13: 28

Commentaire de mireille

**Titre du texte : Les miens**

**Sujet : Délire ou pas délire ?**

Je me demande comment tu fais ... sans délirer... Ou délires-tu ? Là est LA question

04/08/2005 18: 06: 06

Commentaire de cleomede

**Titre du texte : C'est de l'eau que tout renaît**

**Sujet : Reminiscence**

Bonjour Elia Cette eau n'est-elle pas celle où tu as failli te noyer? Mais évidemment c'est aussi l'élément maternel, le liquide amniotique dans lequel on attend la sortie. Cette eau qui a failli prendre ta vie a dû te marquer profondément. Nous sortons de l'eau à la naissance, et tu as cru que tu étais perdue dans cette autre eau. Peut-être as-tu eu un problème avec la voiture avant "l'accident". On peut avoir besoin de pousser une voiture qui ne démarre pas ou qui n'a plus d'essence. Les autres choses qui me viennent en tête avec cette histoire de voiture, je préfère les garder pour moi. Continue de te battre, Demande à ton corps de se réveiller. Ton corps est à ton écoute. Tu es VIVANTE. Il faut en persuader ton corps, toutes ses cellules. Affectueusement, j'espère que tu vas vite revenir. A bientôt

06/08/2005 12: 15: 17

Commentaire de Nymphe

**Titre du texte : Sur la route**

**Sujet : Mais le noir**

n'est pas une couleur. Laisse transparaître ma folie oui, mais pour sourire, je ne sais pas. Dans le noir, on peut faire de belles rencontres oui, mais on peut surprendre avant tout... Et dans le noir je ne dors pas non plus. N'aime pas dormir, puisque n'y arrive. Merci beaucoup du commentaire déposé chez moi Elia, je ne m'endormirai pas... Tres beau commentaire. Tres fortes émotions.

10/08/2005 16: 31: 57

Commentaire de cleomede

**Titre du texte : Sur la route**

**Sujet : La route**

Bonjour petite Elia On dirait que tu allais sur la route comme quelqu'un de triste. Quelqu'un qui a quelque chose sur le coeur et qui ne pense plus qu'à ça, au point de ne plus voir la route. Bien dans sa voiture parce qu'elle a quitté un endroit où elle n'était pas bien, peut-être soulagée mais quand même avec un petit quelque chose qui ne tourne pas rond. Enfin c'est une idée. Le cours d'eau que tu devais longer, ce doit être celui où tu as basculé. Il y a forcément quelqu'un qui t'aime quelque part, j'en suis persuadée. Je ne t'oublie pas Elia Je t'embrasse et je te souhaite encore du courage. Tu y arriveras

18/08/2005 19: 21: 45

Commentaire de Cleo

**Titre du texte : flamme**

**Sujet : Comment ?**

Je m'adresse ici au personnel médical si possible parce que j'aimerais savoir COMMENT vous communiquez avec elle Merci d'une éventuelle et hypothétique réponse

19/08/2005 14: 09: 27

Commentaire de Cleo

**Titre du texte : Ici et maintenant**

**Sujet : Savoir**

Bonjour petite Elia Si je savais la moindre chose, je te le dirais tout de suite et j'aurais même cherché à savoir où tu es pour aller te voir, mais je ne te connais pas. Hélas! C'est seulement qu'en plus d'aimer aider les autres, j'ai beaucoup étudié la psychiatrie et je continue. Tout ce qui touche le cerveau me passionne. Je ne t'étudie pas, je voudrais seulement t'aider. Je t'embrasse petite Elia, et continue de te battre

22/08/2005 03: 25: 51

Commentaire de David

**Titre du texte : Dr Folamour**

**Sujet : Dr Folamour**

Elia... tu as une faculté rare... tu fais vivre les choses à travers tes écrits, je suis bluffé. Bises

30/08/2005 14: 36: 35

Commentaire de cleo

**Titre du texte : Non**

**Sujet : temps**

Coucou petite Elia Et où irais-tu dis moi? C'est peut-être une fois guérie justement que tu retrouveras ta vie. Je crois que tu devais être loin de chez toi au moment de l'accident. Parce qu'il y a bien des gens qui te connaissent c'est sûr. Ta disparition n'est sûrement pas passée inaperçue. Tu devais avoir un emploi, donc un employeur et des collègues. Peut-être étais-tu en vacances puisque ta disparition certainement signalée n'a pas été jusqu'à toi (enfin, au personnel médical plutôt). Je t'embrasse et bats-toi quand même pour te réveiller, pour réveiller toutes tes fonctions organiques. Te souviens-tu du plaisir de manger? A bientôt

30/08/2005 16: 26: 05

Commentaire de MELOMAN34

**Titre du texte : Non**

**Sujet : je suis ou la ?**

Je viens de parcourir entièrement ce blog et je me demande si tout cela est vrai ou non. comment croire vraiment a cela ? une preuve de la veracite des faits ?

01/09/2005 10: 20: 17

Commentaire de MELOMAN34

**Titre du texte : Non**

**Sujet : 1 dernier éclaircissement**

qui écrit ces commentaires ? comment donc peut bien marcher cette boîte à souvenir ? qui retranscrit tout cela ? Je suis sceptique.

02/09/2005 03: 56: 43

Commentaire de Alexandre-Gabriel

**Titre du texte : Dîner sans suite**

**Sujet : Bisou**

Je suis juste passé pour te faire un gros bisou avant d'aller au dodo.

02/09/2005 20: 34: 20

Commentaire de cleo

**Titre du texte : Dîner**

**Sujet : bagages**

Encore moi suite lol Si tu partais faire tes bagages c'était soit pour rentrer, soit pour partir. Forcément. Cet homme ne te rappelait donc personne, il était qui tu savais. Il te draguait peut-être ou c'était peut-être une aventure de vacances? Ou alors ton amoureux vraiment. Ca en fait des peut-être, lol. Mais si c'était cela, ça se saurait. Il se serait manifesté au moment de l'accident. C'est pourquoi je penchais pour l'hypothèse d'une aventure d'un jour ou tout simplement pour une drague venant de sa part. Après l'accident, il aurait pris peur. J'espère qu'il ne te voulait pas de mal. Je t'embrasse de nouveau. C'est bien de retrouver l'envie de manger. Stimule tes sens

03/09/2005 20: 04: 10

Commentaire de cleo

**Titre du texte : Non**

**Sujet : A meloman34**

J'avais posé une question similaire. Il m'a été répondu ça : <http://www.blogg.org/blog-23231-date-2005-07-02-billet-179290.html>. J'ai eu une autre réponse mais je ne la retrouve plus lol Sinon il y a le PROFESSEUR JOHN MORTON Directeur de l'unité de développement cognitif MRC, Londres Comme cité dans ce blog Même si c'est un canular, ce n'est pas grave de jouer le jeu. Si c'est vrai, j'espère avoir servi à quelque chose pour Elia. Au moins j'aurai la conscience tranquille.

17/09/2005 15: 11: 41

Commentaire de sensuelle

**Titre du texte : Chez-moi**

**Sujet : coucou**

comment te portes tu aujourd'hui? l'automne arrive dehors il fait plus froid qu'hier nous avons perdu au moins 8 degrés en 1 journée. ta saison préférée est terminée... pour mieux renaître l'année prochaine :) tout comme toi sans doute j'ai déjà hâte que l'été revienne ! :) le soleil c'est tellement plus agréable que la pluie et le froid... bonne journée à toi et à bientôt prend soin de toi

17/09/2005 23: 27: 37

Commentaire de Ed

**Titre du texte : Chez-moi**

**Sujet : qu'est-ce que la réalité ?**

Bonjour ! A l'instar de MELOMAN (Juillet), je viens de parcourir ce blog. Le moins que l'on puisse dire, c'est ce que tout cela est bien étrange ! J'ai moi aussi du mal à croire tout cela : quel dispositif peut permettre une telle communication ? Bon, je ne mets rien en cause, je ne connais pas tout en science ! Si tout cela est vrai, alors je t'apporte tout mon soutien. J'imagine quelle souffrance cela doit être. Ne perds pas espoir, la mémoire reviendra. Mais d'où viennent ces vidéos et fichiers audios (le mix...) ? C'est carrément fou ! ...Même si tout ceci est un canular, alors la personne qui est à l'origine a vraiment une imagination débordante... En tout cas, je me serai posé de nombreuses questions sur la réalité en parcourant ce blog. Qu'est-ce qui me prouve que demain matin je ne serai pas dans le même cas que toi en me réveillant ?



29/09/2005 23: 59: 17

Commentaire de lechantdupain

**Titre du texte : Vous**

**Sujet : Les arbres en passant**

Je suis un passant. J'ai longé une rangée d'arbre avant de vous retrouver. Ceux que j'ai croisé sont bien réels quand je les touche, après ils ne sont plus que souvenirs. Je ne peux plus les toucher, mais pourtant je sais qu'ils existent. En sortant d'ici, je repasserai devant eux, ils n'auront guère changé et pourtant ils seront différents que dans mon souvenir. Leur vie est autre que la mienne et pourtant ils existent. Que vos rêves soient doux.

30/09/2005 14: 55: 24

Commentaire de Orphan

**Titre du texte : Questions**

**Sujet : Y a-t-il plus étrange**

...que l'être humain, qui, par le simple fait de "toucher" ou "sentir", a l'impression que ce qui l'entoure est plus "réel". Est-ce la part animale de chacun d'entre nous ? Notre perception se résume-t-elle simplement à des odeurs, des textures ou des sensations de chaleur, qui généreraient ensuite nos émotions ? L'énergie, ou les ondes ne sont pas palpables, n'ont pas d'odeurs mais sont-elles pour autant moins réelles que ma propre main ? Toi même réussi à communiquer avec nous, alors que tu n'es qu'un pur esprit ! Puisque je ne peux te toucher, n'es tu donc qu'un phantasme, le fruit de mon imagination ou de celle d'un(e) autre : un rêve ?" ;-)

16/10/2005 19: 51: 21

Commentaire de cleo

**Titre du texte : À la craie**

**Sujet : Petite**

Quand j'étais petite, je dessinais aussi des maisons sur le trottoir avec de la craie, mais seulement les pièces de la maison où j'allais et venais lol, je rêvais éveillée comme toujours. La voiture, forcément tu y penses. C'est un élément important Je t'embrasse et j'espère À demain

23/10/2005 20: 42: 42

Commentaire de Alix

**Titre du texte : Miroir**

**Sujet : Qui est-elle donc ?**

Qui est-elle donc alors cette vieille femme ? Tu la croyais morte ? Alors qu'elle n'était...qu'endormie ?...dans le coma ? Et les lieux ? Ils te sont familiers ? Alix

26/10/2005 18: 54: 59

Commentaire de youcef-claire

**Titre du texte : Reflet**

**Sujet : sans mots, sans maux...**

Je suis sans mot... J'ai enfuis trois ans de ma vie dans l'inconscient, mais volontairement, inconsciemment !! Et je te jure que le plus flippant c'est le POURQUOI ?? Aujourd'hui, Ça commence à pointer du nez... Cela fait 10 ans de cela, et j'ai peur... peur de ce que j'ai voulu me cacher toutes ces années... Bon courage, les causes ne sont peut être pas semblables, mais c'est bon et dur de ne pas savoir...

28/10/2005 07: 05: 34

Commentaire de Victor Hugo

**Titre du texte : Chaîne**

**Sujet : Le poème éploré se lamente**

"Dans sa création le poète tressaille ; Il est elle; elle est lui; quand dans l'ombre il travaille, Il pleure, et s'arrachant les entrailles, les met Dans son drame, et, sculpteur, seul sur son noir sommet Pétrit sa propre chair dans l'argile sacrée ". On part toujours seul, mais pour l'instant on est ensemble...

04/11/2005 22: 46: 34

Commentaire de Orphan \_

**Titre du texte : Morceaux**

**Sujet : Elia**

reste avec nous... il y a tellement de gens qui partent...

## APPENDICE B

### BIOGRAPHIE DU PERSONNAGE

#### **Réminiscence** (le blogue d'Élia)

Au moment de la création du personnage et de l'histoire d'Élia, l'auteure sait des choses que les interacteurs (et le personnage d'Élia) ne savent pas, mais elle-même ne sait pas tout et espère le découvrir avec l'aide des internautes.

Élia est dans le coma, dans une chambre d'hôpital. Elle a été retrouvée sur une grève, apparemment victime d'un accident. Traumatisme crânien, de nombreuses blessures sur tout le corps. Aucun papier d'identité sur elle.

Rapidement, les médecins se rendent compte qu'elle génère des ondes particulières et peut communiquer par langage numérique. Ils lui facilitent la tâche en la reliant à un équipement informatique à la fine pointe et mettent un mot sur le blogue qu'elle génère, dans l'espoir que l'interaction avec les gens l'aidera à revenir de l'état étrange de « coma conscient » où elle se trouve. Ainsi, ils savent (de même que les interacteurs) qu'elle s'appelle Élia, qu'elle parle français et qu'elle est amnésique. Elle sait qui elle est, mais elle a oublié tout le reste.

Des bribes de souvenirs lui reviennent, mais elle-même ne sait jamais si ce sont des sons et des images qui lui viennent de sa propre vie, d'une vie antérieure, de récits fictifs qu'elle aurait lus ou de choses qu'elle perçoit dans le monde actuel. Car il semble que son esprit flotte entre deux mondes et qu'il « sorte » parfois de son corps pour léviter au-dessus des gens et des choses, sans contrainte géographique ni physique.

### **Ce que l'auteure sait de la vie d'Élia :**

La vie d'Élia est ponctuée de coupures. Née le 12 novembre 1972, elle a passé une enfance et une adolescence somme toute tranquille. Enfant unique de parents assez âgés (70 et 75 ans), elle a grandi dans un village de Charlevoix, où ses parents habitent toujours. Elle avait quelques amis, ainsi qu'une cousine dont elle était très proche. Ce dernier lien perdure encore maintenant, malgré l'éloignement.

À 19 ans, Élia est allée étudier à l'Université Laval, à Québec, en traduction. Elle habite avec sa cousine, Laure, qui, elle, étudie en sociologie. C'est pendant cette période, vers la fin de son baccalauréat, qu'elle tombe enceinte, accidentellement, de son copain du moment. Malgré les circonstances, et la fin de sa relation amoureuse, elle décide de garder l'enfant. Elle a 23 ans lorsqu'il naît. Elle vient d'obtenir son baccalauréat et accepte un poste de traductrice dans un cabinet d'avocat à Montréal.

À Montréal, elle prend aussi, en parallèle avec son boulot « temps plein », des piges de traduction littéraire qu'elle peut faire à la maison. Elle partage son temps entre son travail de traductrice et l'éducation de son enfant. Elle a bien quelques aventures amoureuses, mais sans plus, trop accaparée par ces deux autres aspects de sa vie. Elle aime beaucoup son travail de traduction, avec une préférence pour la traduction littéraire, car elle a toujours été une grande lectrice. Elle aime un peu moins la vie à Montréal (le rythme de la ville, les bruits, la densité), sauf pour le bouillonnement de culture qu'on y trouve.

Lorsqu'elle atteint l'âge de 26 ans, un drame survient dans sa vie. Son petit garçon meurt d'une maladie. Elle vit, bien sûr, un deuil douloureux, doublé d'un certain sentiment de culpabilité dont elle ne peut se départir, même s'il ne s'agit là que d'un mauvais tour du destin sur lequel elle ne pouvait avoir aucune prise.

À la suite de ce deuil, elle provoque un autre grand changement dans sa vie. Elle déménage dans une petite ville près du Vermont où elle s'ouvre une petite maison d'édition littéraire, grâce aux contacts qu'elle s'est faits dans le milieu. Elle continue, en même temps, à faire de la traduction littéraire à la pige pour d'autres maisons d'édition.

À 29 ans, elle rencontre un homme avec qui elle vivra pendant quatre ans. Elle rompt avec lui peu de temps avant l'accident.

Lorsqu'on la trouve sur la grève, elle a 33 ans. Elle est probablement sur une plage des États-Unis et l'on croit que son automobile a dû tomber dans le lac, trop profondément pour qu'on puisse la récupérer.

Beaucoup de questions restent en suspens, à la fois pour les médecins, pour les interacteurs, pour Élia elle-même et pour l'auteure initiale de cette histoire.

Qu'est-il arrivé? S'est-elle enfuie? A-t-elle reçu un choc? Si oui, lequel? Est-elle partie précipitamment sans ses papiers? Savait-elle où elle s'en allait? Pourquoi a-t-elle traversé la frontière? L'a-t-elle fait sciemment ou dans un état semi-lucide? Qu'a-t-elle appris? Y aurait-il

un lien avec son passé? Avec son métier d'éditrice (peut-être a-t-elle lu quelque chose qu'elle n'aurait pas dû lire)? Ou encore est-ce relié à sa récente rupture amoureuse? Était-elle poursuivie? En danger? Heureuse? Malheureuse? A-t-elle été prise par surprise? Déçue de quelque chose?

Nous espérons répondre à ces questions au cours des échanges avec les interacteurs.

Personne ne connaît l'issue de cette histoire. Nous ne savons même pas si elle s'en sortira ni si elle reviendra à la vie et, si elle revient, avec quels souvenirs? Et ces souvenirs seront-ils vrais ou pure invention?

### **Tempérament d'Élia, deviné d'après son histoire et ses réactions :**

C'est donc une vie imprégnée d'une certaine solitude (assumée) et marquée par la tragédie, mais on devine des assises solides, grâce à une enfance et une adolescence heureuse, ainsi qu'un tempérament fort, assez déterminé et volontaire, capable de prendre les décisions qui s'imposent et de faire les choix de vie nécessaires à son bien-être, suite aux épreuves de la vie.

Plutôt maternelle de nature, elle est habitée par une certaine culpabilité (bien que non fondée) qui ne la quittera jamais tout à fait, suite à la mort de son enfant, et par une douleur sourde avec laquelle elle apprend à vivre.

Animée par un désir de toujours vouloir bien faire, elle lutte contre le perfectionnisme et la pression en venant habiter dans ce coin retiré, lui permettant de renouer avec la nature qui a baigné son enfance.

Son regard est tourné vers l'avant (autrement, elle serait plutôt revenue s'installer dans la région de son enfance, or, elle s'en est éloigné).

Amoureuse de la littérature, elle est curieuse, intelligente, possède une sensibilité pour les arts et est ouverte sur le monde, mais elle a tout de même un côté sauvage, renfermé, certainement renforcé par la perte de son enfant. Il faut être un peu introverti pour avoir cette profession et pour aller s'installer loin des siens, retiré de tout.

## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

### Livres et articles

Bal, Mieke (1997), *Narratology, Introduction to the theory of narrative*, Toronto, University of Toronto Press.

Clément, Jean (1994), *Afternoon, a story, du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle*. <[hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/afternoon.htm](http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/afternoon.htm)>

Clément, Jean (1994), « Fiction interactive et modernité » dans *Littérature*, n° 96, Larousse. <[hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html](http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html)>

Diguiet, Louis (1993), *Schéma narratif et individualité*, Paris, PUF, Le psychologue.

Éco, Umberto (1979), *L'œuvre ouverte*, Paris, Éditions du Seuil, Points, Essais.

Korolenko, Michael D. (1997), *Writing for Multimedia*, Belmont, Wadsworth Publishing Company.

Lovecraft, Howard Phillips (1996), *Le mythe de Cthulhu*, Paris, J'ai lu, Science-fiction.

Sifry, Dave (2005), « Technocrati State of the Blogosphere, October 2005, Part 1: Blogosphere Growth » dans *Technocrati News*. <[www.technorati.com/weblog/2005/10/53.html](http://www.technorati.com/weblog/2005/10/53.html)>

Vanderdope Christian, Denis Bachand et al. (dir), *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec, Éditions Nota bene, Littérature(s).

### Sites web

Anonyme *Amnésie* (1999-2003), <[www.amnesie.net](http://www.amnesie.net)>

Anonyme, *Ken Cantal et l'or des pastèques* (2005), <<http://kencantal.blogspot.com/>>

Balpe, Jean-Pierre (2005), *Hyperfictions*, Libération, <<http://hyperfiction.blogs.liberation.fr/hyperfiction/2005/week28/index.html>>

Boucher, Guy, Richard Vallerand, *Arcane* (2001), Warner Bros, <<http://www2.warnerbros.com/web/arcane/home.jsp?frompage=sitemap>>

Joyce, Michael, *Afternoon, a story* (2003), Eastgate Systems Inc.,  
<[www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html](http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html)>

Mateas, Michael, Andrew Stern, *Façade* (2005), Procedural Arts,  
<[www.interactivestory.net](http://www.interactivestory.net)>

Mayhew, Alex, *Ceremony of Innocence* (1997), Real World Multimedia,  
<[http://www.nickbantock.com/Bantock/Ceremony\\_Innocence.html](http://www.nickbantock.com/Bantock/Ceremony_Innocence.html)>

Miller, Rand, Robyn C. Miller, *Myst* (1993), Eastgate Systems Inc., <[www.myst.com](http://www.myst.com)>