

# LES FICTIONS HYPERMÉDIATIQUES

COLLECTION ERRES ESSAIS

dirigée par Jean-François Chassay et Bertrand Gervais

Cet ouvrage a été publié grâce à une subvention de la Fédération canadienne des sciences humaines, dans le cadre du Programme d'aide à l'édition savante, à l'aide de fonds provenant du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

Le Quartanier remercie de leur soutien financier le Conseil des Arts du Canada et la Société de développement des entreprises culturelles du Québec (SODEC).

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC.

Le Quartanier reconnaît l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour ses activités d'édition.

Diffusion au Canada : Dimedia

Diffusion en Europe : La librairie du Québec (DNM)

Le Quartanier Éditeur  
4418, rue Messier  
Montréal (Québec) H2H 2H9  
[www.lequartanier.com](http://www.lequartanier.com)

Maquette et mise en pages : TypoLab  
Conception de la couverture : Christian Bélanger

© Renée Bourassa, 2010

© Le Quartanier, 2010

DÉPÔT LÉGAL

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2010

Bibliothèque et Archives Canada, 2010

ISBN : 978-2-923400-78-5

**Renée Bourassa**

# **LES FICTIONS HYPERMÉDIATIQUES**

**MONDES FICTIONNELS ET ESPACES LUDIQUES**

Des arts de mémoire au cyberspace



Le Quartanier  
COLLECTION ERRES ESSAIS



## SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	9
CHAPITRE I	
Fiction, récit et encyclopédie : entre spatialité et narrativité .....	19
CHAPITRE II	
Mondes fictionnels et espaces ludiques des jeux interactifs.....	109
CHAPITRE III	
De l'immersion fictionnelle à la simulation : cinéma et réalité virtuelle.....	167
CHAPITRE IV	
De l' <i>ars memoria</i> au cyberspace : systèmes de lieux, mémoires artificielles et cybrides.....	223
CONCLUSION	
Voies prospectives de la fiction hypermédiatique .....	295
BIBLIOGRAPHIE.....	305
REMERCIEMENTS .....	331



## INTRODUCTION

Notre époque voit émerger des mondes fictionnels et des espaces ludiques modulés par les technologies numériques : ce sont les fictions hypermédiatiques. Ces nouvelles formes narratives, comme l'hyperfiction textuelle et les mondes virtuels sur Internet, prennent racine dans le cyberspace, ou encore elles naissent du croisement entre les médias numériques et les formes fictionnelles existantes. Elles prolongent alors plusieurs pratiques artistiques antérieures dans les domaines scénique, cinématographique et muséologique. Leur hybridité rend poreuses les frontières entre les genres. Les fictions hypermédiatiques se caractérisent par le traitement numérique des matières expressives, dont découle leur transformabilité, et varient selon la spécificité de leurs interfaces. Pour l'hyperfiction textuelle ou le jeu interactif, l'écran de l'ordinateur constitue la surface d'expression et l'interface principale. Les dispositifs de réalité virtuelle exploitent le système perceptif pour instaurer de nouveaux modes de représentation. Dans le cas d'installations scéniques ou muséologiques, l'image déborde de la surface bidimensionnelle de l'écran et s'intègre à l'espace environnemental. Ces propositions agrandissent l'espace perceptuel en abolissant le cadre de l'image, ou encore elles s'insèrent dans un environnement urbain. Elles génèrent alors des hybridations entre espaces architectural, technologique et imaginaire, que Anders (2003) a appelées des « cybrides ». Espaces palimpsestes, les cybrides convoquent la mobilité du corps

spectatoriel, qui s'échappe alors du dispositif scopique propre au cinéma ou au théâtre. Dans ces cas de figure, les concepts de réalité augmentée ou mixte orientent l'exploration des rapports entre la fiction, la narrativité et les environnements investis par les technologies numériques. L'espace virtuel ne peut se penser en dehors de son ancrage dans le monde, de sa relation étroite avec l'imaginaire du sujet et avec l'espace symbolique d'une collectivité.

Dans cet essai, les formes émergentes de la fiction sont mises en relation avec leurs précurseurs et leurs avenues prospectives. En effet, selon une hypothèse centrale à cet ouvrage, 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. Par extension, l'hypermédialité désigne alors un mode de configuration réseautique qui agit selon un principe associatif et ne dépend pas nécessairement de dispositifs technologiques complexes. Le concept est élargi afin de tenir compte de ces dispositifs anciens : l'hypothèse situe d'emblée l'analyse dans une perspective historicisée. Par exemple, les corpus de la tradition orale présentent les traits d'un mode réseautique, où s'insère la narrativité. Des fictions encyclopédiques de type littéraire telles que *Le dictionnaire khazar*, de Milorad Pavić, ou un univers de bande dessinée comme *Les Cités obscures*, de Schuiten et Peeters, ne reposent pas sur un support technologique complexe, mais activent une pensée associative propre à l'hypermédialité. Parfois, les dispositifs multiplient les supports en se disséminant 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 quatre-vingt-douze 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. Elle désigne un mode de configuration en réseau faisant appel à plusieurs médias dispersés. De même, 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 conceptuels de la fiction hypermédialité. Des liens se tissent entre ces préfigurations de l'hypermédialité et les formes contemporaines que génèrent les technologies numériques, comme les mondes virtuels sur Internet. Une approche comparative permet d'éclairer les similitudes comme les spécificités de chaque forme expressive dans ses multiples hybridations.

Loin de constituer une rupture épistémologique, les discours entourant les nouvelles technologies prolongent d'anciennes problématiques culturelles ou esthétiques reconfigurées selon de nouvelles modalités. Je ne cherche pas à nier les spécificités propres aux nouveaux médias, mais bien de les comprendre plus largement en fonction d'une perspective historique des formes qui les ont précédées. En faisant intervenir les ancêtres conceptuels des formes contemporaines, je tente d'en saisir les formes prospectives. Il ne s'agit pas d'établir des relations causales ou téléologiques entre les phénomènes, ni de prétendre à une continuité historique sans ruptures, mais plutôt de suggérer des pistes esthétiques ou encore d'explorer les racines conceptuelles de ces phénomènes. Cette approche évite de réduire l'analyse uniquement en fonction de ses déterminants technologiques. L'émergence des nouvelles formes fictionnelles témoigne de la sensibilité globale d'une époque qui perfuse l'ensemble des pratiques artistiques contemporaines, tout en se rattachant à des racines historiques dans les domaines de l'histoire de l'art et des idées ainsi que de la littérature, du cinéma et du théâtre. Concepts 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.

Ainsi, les fictions émergentes du cyberspace ne sont pas nées d'une génération spontanée, mais sont tributaires d'un environnement

culturel qui les situe historiquement. Elles plongent leurs racines au sein de pratiques artistiques antérieures qu'elles remédient. Cette perspective s'appuie sur le concept influent de remédiation, développé par Bolter et Grusin (1999) : les médias numériques s'inscrivent dans un ensemble de forces culturelles dont participent les formes qui les ont précédées. Les technologies médiatiques constituent des réseaux ou des hybrides comportant des dimensions sociales et esthétiques. Chaque nouveau média remodèle l'ensemble de ces réseaux ; il émerge d'un contexte culturel qu'il contribue en retour à façonner. La notion d'hypermédialité permet de comprendre la pluralité médiatique du cyberspace. Dans l'optique de 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. Ainsi, les médias contemporains reconfigurent 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 s'inscrivent dans la logique de l'hypermédialité. Le concept de remédiation me servira d'assise tout au long de l'ouvrage, afin d'explorer les manifestations de l'hypermédialité dans divers contextes. Il permettra d'établir des parentés entre les précurseurs de la fiction hypermédiatique et ses manifestations plus récentes, en interrogeant la reprise ou la transformation de formes anciennes préfigurant les modes actuels. Il ne s'agit pas de définir une continuité au sens chronologique du terme, dans la linéarité d'un temps historique, mais plutôt de penser les jeux d'aller-retour entre des phénomènes médiatiques contemporains et leurs prédécesseurs.

Les formes narratives du cyberspace ont pour trait commun la prédominance de la spatialité. Cyberfictions, jeux interactifs, environnements virtuels, installations scéniques, muséologiques ou urbaines, la narrativité émerge de l'espace à travers une diversité proliférante de médiations. Ainsi, la notion de spatialité traverse cet essai ; elle fédère un ensemble de dispositifs hétérogènes dont découlent les autres propriétés interactives, agentives, immersives ou encyclopédiques. Je situe l'analyse de la spatialité dans une

perspective narratologique élargie aux divers contextes scéniques, filmiques, architecturaux ou environnementaux. Cette approche met en évidence l'importance de la médialité dans la compréhension des fictions émergentes comme de leurs prédécesseurs. Certes, les relations entre spatialité et narrativité s'observent également dans des dispositifs qui ne dépendent pas nécessairement de technologies complexes, mais la question est rendue saillante par les environnements hypermédiatiques contemporains. Leurs caractéristiques 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. 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 spatiale et encyclopédique identifiées par Murray. Je réorganiserai quelque peu ces propositions en retenant deux qualités fondamentales : la spatialité et l'agentivité. De la spatialité découlent les propriétés immersive et encyclopédique 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 (encyclopédique, immersive et agentive) qui façonnent les interfaces hypermédiatiques. 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. Dans cet essai, j'aborde le concept de spatialité selon deux plans d'analyse :

le plan matériel du dispositif et le plan mental de la construction imaginaire. L'espace médiatise la relation entre le monde fictionnel et le sujet dans un tissu sémiotique complexe. Sur le plan matériel, la spatialité s'inscrit dans l'interface sensorielle. Sur le plan de l'imaginaire, un mode de pensée analogique ou figural tisse des réseaux non linéaires. L'une des conséquences de ce modèle spatial est de poser la tension entre les principes narratif et associatif, de même qu'entre temporalité et spatialité.

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, performatifs ou 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. Ainsi, la question de l'interactivité pose une difficulté centrale dans l'analyse. Il existe un conflit latent entre la temporalité linéaire de la narrativité et le mode interactif dans un contexte hypermédiatique. 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 ? La mise en intrigue classique, échafaudage 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. Mais faudra-t-il l'abandonner

définitivement? L'analyse du jeu interactif à tendance narrative nous montrera qu'il est prématuré d'enterrer les composantes téléologiques du récit. Au contraire, les mécanismes du récit servent de balises pour empêcher la dérive navigationnelle qui résiste à la construction du sens.

Cet essai adopte une approche intermédiaire qu'il croise avec une perspective sémiotique informée par les sciences cognitives. L'intermédialité déborde la pure analyse médiatique pour intégrer les préoccupations issues du champ de l'histoire de l'art. L'approche sémiotique adoptée cherche à comprendre les mécanismes d'élaboration du sens dans la relation entre le sujet humain, le dispositif matériel et la dimension culturelle. Une telle démarche explore une question centrale : comment les environnements hypermédiatiques instaurent-ils de nouvelles formes fictionnelles et de quelle façon le sujet humain construit-il la signification à partir d'elles? Et de manière corollaire : comment s'inscrit la narrativité dans une série de médias à dominance spatiale? La fiction hypermédiatique est donc envisagée comme un signe complexe : si elle se matérialise en tant qu'objet de pensée au sein d'un espace imaginaire dans un dispositif médiatique que s'approprie un sujet humain, elle se déploie également dans un espace culturel. Sur ce plan sémiotique, la notion de spatialité permet de comprendre la relation entre le dispositif matériel et l'espace imaginaire du sujet. Issue du champ de l'informatique, la fiction hypermédiatique peut s'enfermer dans un modèle réducteur en s'appuyant de manière étroite sur les concepts provenus des recherches cognitives ou de la cybernétique qui l'isolent des perspectives culturelles, philosophiques et esthétiques. Cependant, il est d'autant plus nécessaire d'inclure un niveau d'analyse qui intègre le sujet et les interprétants culturels que les nouveaux médias tendent à s'enfermer dans ce type de formalisme réducteur. Il s'agit de prendre en compte les dimensions configuratives, expérimentielles et sociales dans l'intrication des espaces textuel, mental et culturel.

Le premier chapitre situe l'émergence de la cyberfiction à partir de ses premières formes expérimentales. Une analyse critique de l'hyperfiction textuelle de première génération conclut à la nécessité d'une approche ergonomique dans la construction des interfaces hypermédiatiques. Puis, est introduite la question du conflit entre la temporalité narrative et la base de données, en relation avec la mise en intrigue. 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. La deuxième partie de ce chapitre développe une analyse des relations entre fiction et pensée encyclopédique à partir de précurseurs qui ne dépendent pas de dispositifs technologiques complexes : *Le dictionnaire khazar* de Milorad Pavić et *Le Guide des Cités* de Schuiten et Peeters. L'œuvre de Peter Greenaway exemplifie la rencontre entre le principe encyclopédique, la narrativité et la dimension ludique de l'expérience.

Le deuxième chapitre explore les jeux interactifs à forte tendance narrative. Quels sont les points de convergence ou les écarts entre les concepts de jeu et de récit ? Dans ces environnements fictionnels et ludiques, 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 ludique ou encore manipule les entités fictionnelles 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 du chapitre explore l'implication active du joueur en prenant appui sur l'exemple paradigmatique de la série *Myst*.

Le troisième chapitre est centré sur la question de l'immersion, où sont convoqués les concepts de présence, de réalité virtuelle et de simulation. La question est abordée en relation avec plusieurs 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. En effet, le concept d'immersion traverse l'histoire de la représentation en s'incarnant sous diverses formes. La fiction hypermédiatique repose sur la jonction

entre plusieurs formes d'immersion : matérielle, fictionnelle et expérientielle. Celles-ci ne coïncident pas nécessairement. Si les dispositifs dits de réalité virtuelle contribuent à augmenter l'effet immersif du point de vue de la sensation corporelle, ils n'atteignent pas l'efficacité immersive agissant par le biais de l'imaginaire spectatorial.

Le quatrième chapitre met en relation l'*ars memoria* issu de la rhétorique antique avec les mondes virtuels du cyberspace comme *Second Life* et les environnements urbains modulés par les technologies numériques. La construction d'une topographie imaginaire nous renvoie aux systèmes de lieux et d'images de l'*ars memoria*, qui conjugait mémoire et visualisation pour créer un parcours mental dans un réseau de *loci*. Ces systèmes de lieux et d'images se sont matérialisés dans l'architecture, par exemple dans la cathédrale médiévale, ou encore dans les théâtres encyclopédiques de la Renaissance, en préfigurant les formes contemporaines. La figure de la cité nous conduit à l'exploration de ses utopies ou de ses formes virtuelles. J'examine alors la relation du sujet à l'espace dans les environnements hypermédiatiques de type urbain, par une traversée de leurs espaces symboliques.

Phénomènes en émergence, les fictions hypermédiatiques sont en pleine mutation dans un espace culturel en devenir ; elles sont appelées à se transformer. Les circulations entre les préfigurations de l'hypermédialité et ses formes issues des technologies numériques ouvrent un champ d'investigation fécond autour des spatialités de l'imaginaire et de l'imaginaire des lieux.