

Zeitschrift: Boletín hispánico helvético : historia, teoría(s), prácticas culturales
Herausgeber: Sociedad Suiza de Estudios Hispánicos
Band: - (2016)
Heft: 28

Artikel: La question de l'espace dans les textes numériques
Autor: Ryan, Marie-Laure
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1047161>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 05.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

La question de l'espace dans les textes numériques

Marie-Laure Ryan

La littérature est traditionnellement conçue comme une pratique artistique qui met en jeu les deux versants du signe linguistique, le signifiant et le signifié. Or comme on le sait le signifiant peut être réalisé de deux manières, soit comme substance sonore, soit comme substance graphique. La sonorité a toujours été reconnue comme une dimension esthétique ; par contre l'aspect visuel du texte est souvent considéré comme sans importance, car les auteurs, traditionnellement, contrôlent la musicalité de leurs phrases, mais ils ne contrôlent pas la présentation typographique de leurs œuvres. Il est en principe indifférent que *Madame Bovary* soit imprimé en rouge ou en noir, sur papier bible ou papier épais, ou encore en caractères Garamond ou Courier : c'est toujours le même texte, exprimant le même sens, construisant les mêmes personnages et le même monde fictionnel. Mon choix d'un roman du 19^e siècle pour illustrer l'idée d'une indifférence de la littérature à l'aspect visuel du texte est toutefois tendancieux, car la poésie, au moins depuis l'âge baroque, donne beaucoup plus d'importance que la prose à la typographie. Par exemple, « Easter Wings » du poète anglais George Herbert imite les ailes déployées d'un ange (figure 1). À la fin du 19^e et au 20^e siècle l'expérience visuelle prend toujours plus d'importance, avec le « Coup de Dés » de Mallarmé, les *Calligrammes* d'Apollinaire, les collages d'images et de mots du Dadaïsme et Surréalisme, et pour finir la poésie concrète. Même le roman devient de plus en plus vi-

suel, comme le montre la page de S de J. J. Abrams et Doug Dorst (2013) reproduite en figure 2.

Aussi longtemps que la littérature était dominée par le son et le sens elle pouvait être considérée, comme le faisait Lessing au 18^e siècle, comme un art temporel, puisque qu'un son chasse l'autre dans l'appareil vocal. Quand elle émigre du livre vers l'écran de l'ordinateur, c'est pour tirer parti des ressources esthétiques des systèmes numériques. Or qu'est-ce que le numérique a fait pour le langage dans le domaine artistique par rapport à l'imprimé ? Il a augmenté sa visibilité, il l'a mis en mouvement, il le combine avec de la musique et des images, et il permet à l'utilisateur de le manipuler comme un objet. Or tout objet se situe dans l'espace. La contribution majeure de l'ordinateur à l'art verbal (je n'ose plus dire à la littérature), c'est d'en faire un art multimodal qui se déploie dans l'espace aussi bien que dans le temps. Le test qui permet de distinguer les textes qui exploitent l'espace de ceux qui ne le font pas est la possibilité de les adapter en livres audio : ce n'est le cas pour aucun des textes rassemblés dans les trois collections de la *Electronic Literature Organization*, une société vouée à la promotion des textes numériques.

Au premier abord, la spatialité d'un texte est celle de la surface sur laquelle il s'inscrit, ce qui veut dire la surface à deux dimensions de la page, ou de l'écran. Mais en fait il y a d'autres formes de spatialité. Dans ce travail je voudrais distinguer quatre types d'espace textuel (Ryan, Foote & Azaryahu 2016), et je voudrais examiner la contribution de la technologie numérique à chacun de ces quatre types.

Le premier type d'espace appartient clairement au domaine du signifié. Il s'agit de l'espace représenté par le texte, tout particulièrement par le texte narratif. On peut imaginer cet espace soit comme un contenant spatio-temporel pour les personnages et les événements du récit, soit encore comme un réseau de relations entre les objets qui constituent le monde narratif. Cet espace se divise en général en plusieurs sous-espaces, ce qui permet aux personnages de se déplacer d'un lieu à l'autre. Je l'appellerai *espace mimétique*, sans impliquer par là qu'il doit ressembler à l'espace de notre monde. La notion d'espace mimétique s'applique aux paysages de récits fantastiques aussi bien qu'aux paysages décrits dans les récits de voyage ou les guides touristiques, et aux mondes de jeux vidéo aussi bien qu'aux univers fictionnels créés par les romans.

Le deuxième type d'espace, que j'appelle *espace contextuel*, est l'espace physique qui sert d'environnement, de contexte ou de référent au texte. Ce contexte peut être soit fixe soit variable.

Par exemple, dans le cas d'un texte commémoratif inscrit sur une plaque qui relate ce qui s'est passé dans certain lieu, le texte ne peut pas être déplacé sans perte partielle de sens, car son sens dépend de l'embrayeur « ici ». On trouve par exemple à Seyssel, près de Genève, une plaque commémorative sur laquelle est écrit : « Le souvenir français et la ville de Seyssel invitent les passants à garder en mémoire les combats du 22 juin 1940. Malgré le danger pour la ville et sa population, de jeunes soldats incorporés depuis quelques jours épaulés par les éléments de la 20^e brigade aux ordres du capitaine CHEVALIER s'opposèrent victorieusement à la tentative de franchissement du Rhône par l'armée allemande accourant à la rescousse des Italiens bloqués dans les Alpes ». Bien que dans ce cas l'embrayeur « ici » reste implicite, il lie le texte à un certain lieu, de sorte que cette plaque serait complètement déplacée si elle était située à Paris. Par contre si le texte est un roman, imprimé dans un livre, il peut être transporté n'importe où dans l'espace physique sans que ce déplacement n'ait d'effet sur la réception du texte. La présence ou l'absence d'un espace contextuel concret joue un rôle important pour la manière dont on raconte une histoire. Un narrateur situé sur les lieux mêmes de l'action peut par exemple montrer par des gestes où se trouvent les personnages, alors qu'un narrateur situé à distance dans l'espace et le temps doit reconstituer par le langage la configuration des lieux (Herman 2012).

Le troisième type d'espace est l'espace occupé par l'objet textuel, par là je veux dire l'objet qui sert de support matériel au texte. Dans la communication écrite cet espace a deux dimensions, celles de la page ou de l'écran, mais il peut se réduire à une dimension dans ces textes électroniques qui se déplacent le long d'une ligne sur un écran de télévision ou sur certains bâtiments publics. Il peut aussi avoir deux dimensions et demi avec les textes gravés sur de la pierre (car l'inscription ne va jamais très profond), et il atteint trois dimensions pleines avec les représentations théâtrales car c'est ici le corps des acteurs qui sert de signifiant. Quant aux textes oraux, l'espace de leur signifiant n'a aucune dimension, puisque leur existence est purement temporelle. C'est avec ce type d'espace que joue la littérature quand elle attire l'attention sur la disposition des mots sur la page, sur la relation entre langage et image, ou sur la réalisation graphique des lettres.

Les trois premiers types d'espace correspondent à une interprétation littérale, ce qui veut dire physique de l'espace (même quand il s'agit d'un espace imaginaire). Le quatrième type au contraire est un espace purement métaphorique. Il s'agit de ce

que le critique Joseph Frank (1945) appelle la *forme spatiale* du texte. Par forme spatiale il faut entendre les relations entre certains éléments non-adjacents du texte, qui peuvent appartenir soit au domaine du signifié soit au domaine du signifiant. Par exemple, quand Roman Jakobson et Claude Lévi-Strauss analysent le poème « Les Chats » de Baudelaire et découvrent toutes sortes de relations soit phoniques soit sémantiques entre ses éléments, ils mettent à jour la forme spatiale du poème, car pour appréhender cette forme il faut contempler le poème comme un tout, de même qu'on appréhende l'espace depuis un lieu élevé, au lieu de le lire dans le temps.

Je propose maintenant de discuter la manière dont les textes numériques exploitent ces quatre types d'espace en les prenant dans un sens inverse à ma présentation.

ESPACE 4 : LA FORME SPATIALE DU TEXTE

Dans la littérature numérique, la forme spatiale n'est plus seulement un système d'analogies ou de contrastes entre les éléments du texte, elle prend l'aspect beaucoup plus concret d'une architecture sous-jacente qui détermine le cheminement progressif du lecteur à travers le texte. Cette architecture est celle de l'hypertexte : elle se compose de fragments de texte reliés les uns aux autres par des liens électroniques ; quand on clique sur un lien, un nouveau fragment est affiché sur l'écran. Dans la mesure où elle détermine la succession des fragments sur l'écran cette architecture est temporelle, mais dans la mesure où elle peut être représentée graphiquement par un diagramme, elle présente une forme spatiale, ce qu'on pourrait appeler une topologie. Dans un texte imprimé, l'architecture de progression est généralement linéaire. Les fragments sont les pages, et l'action qui fait progresser le lecteur à travers le texte est l'acte de tourner les pages. Dans les textes numériques l'architecture sous-jacente peut au contraire prendre une variété de formes (figure 3) : l'arbre, typique des textes « choisissez vos aventures », qui permet à l'auteur de contrôler le parcours du lecteur, car il n'y a qu'une manière d'accéder aux extrémités ; la roue, variante topologique de l'arbre, typique de la plupart des pages Web commerciales, car elle permet de retourner facilement à la page de départ ; l'organigramme, fréquent dans les jeux vidéo, car il permet d'atteindre le même but par des chemins différents, mais tout en conservant une progression temporelle, et le réseau, qui n'a pas de direction, et qui permet de

tourner en rond, ou d'accéder à certains fragments par de multiples chemins.

Je voudrais comparer deux types d'architecture spatiale et leurs conséquences pour la structure narrative du texte. La première (figure 4) provient de *Twelve Blue* de Michael Joyce, un hypertexte des années 90 (qui malheureusement n'est pas adapté aux écrans modernes ; la figure 4 est une reconstruction). Le texte consiste en quelques 150 fragments ; pour passer d'un fragment du texte à un autre on clique sur l'un de douze fils colorés. Si on représente cette structure par un diagramme, on obtient un réseau d'une immense complexité, puisque chaque fragment est relié à douze autres. Ce réseau laisse beaucoup de choix au lecteur, mais ces choix sont aveugles, car le lecteur n'a pas vraiment de raison de cliquer sur un fil plutôt que sur un autre. Dans la mesure où l'auteur place des liens entre les fragments, il contrôle le passage de l'un à l'autre, mais l'ensemble du parcours du lecteur est imprévisible. L'architecture en réseau est beaucoup plus propice à suggérer des relations sémantiques entre des éléments adjacents qu'à proposer la structure globale d'une intrigue. Dans le cas de *Twelve Blue*, la substance narrative du texte se compose d'histoires distinctes qui correspondent aux destins entrecroisés d'un grand nombre de personnages. Les fils narratifs sont si nombreux qu'il serait impossible de résumer le texte. L'expérience de lecture ressemble à un puzzle : elle consiste à reconstituer ces histoires à partir de fragments qui se présentent dans un ordre arbitraire. Il n'y a pas de relation entre l'ordre temporel des événements dans les diverses intrigues, et l'ordre dans lequel le lecteur prend connaissance de ces événements. La réaction initiale des lecteurs, quand ils découvrent un nouveau fragment, est la désorientation : ce n'est qu'après avoir voyagé un certain temps dans l'espace textuel, et après être retourné plusieurs fois vers certains fragments, qu'on peut se faire une idée générale de la substance narrative du texte. De même, quand nous reconstituons un puzzle, ce n'est qu'après un certain temps que nous pouvons placer les pièces dans une structure d'ensemble. Une différence majeure entre le texte de Joyce et un jeu de puzzle c'est que l'activité de reconstituer un puzzle se termine quand l'image est complète, mais avec l'hypertexte, nous ne savons jamais si nous avons lu tous les fragments et activé toutes les relations entre les fils de l'intrigue. La structure en réseau n'ayant pas d'élément terminal, le lecteur peut voyager sans fin dans son espace.

Mon deuxième exemple d'architecture spatiale est beaucoup plus « user-friendly ». Il s'agit d'*Annalena*, une fiction littéraire

interactive et multimodale de Daniel Bouillot, qui vise à un compromis entre la liberté de choix du lecteur, et les exigences d'une structure narrative satisfaisante. *Annalena* raconte l'histoire d'un photographe, Pierre, qui descend de Paris à Antibes pour photographier la brillante lumière du midi. En chemin il prend une mystérieuse auto-stoppeuse nommée Anna. Arrivé à Antibes, Pierre rencontre Anna plusieurs fois par hasard, et elle l'initie au paysage ainsi qu'à l'œuvre du peintre Nicolas de Staël, qui vécut à Antibes et se suicida dans cette ville en se jetant d'un toit. Anna persuade Pierre que la vraie manière de capter la lumière du midi, n'est pas la photographie, mais la peinture. Pierre, épris d'Anna autant que des lieux qu'elle lui fait découvrir, essaie de capter son image en la photographiant à son insu. En ce faisant il viole un interdit, et Anna disparaît de sa vie. L'auteur décrit le dénouement comme suit : « Déçu par sa recherche en peinture, obsédé par le désir de retrouver Anna, marqué par le destin tragique de Nicolas (de Staël), Pierre se retrouvera piégé à Antibes dans l'espace d'un dénouement improbable »¹. Une fin, donc, qui n'est pas vraiment une fin – à moins qu'on l'interprète comme la punition d'avoir essayé de voler l'image d'Anna –. Le diagramme de la figure 5 représente l'architecture spatiale du texte. Il y a d'abord une introduction, racontant le voyage de Pierre de Paris à Antibes et sa rencontre avec Anna. Puis on voit une photo d'Antibes sur laquelle le lecteur clique au hasard. Selon l'endroit sur l'écran où il clique, il déclenche un épisode qui se déroule de manière linéaire. Une fois l'épisode terminé, on revient à l'image, mais toute une région s'est transformée en peinture (figure 6). Le lecteur sait donc quels fragments il a lus et quels autres restent à lire : il ne tourne pas en rond comme dans *Twelve Blue*. Le processus se répète 19 fois pour les 19 épisodes, mais comme chacun d'eux forme un récit autonome, ils peuvent être lus dans n'importe quel ordre. Finalement, quand le lecteur a pris connaissance de tous les épisodes, et que la photo s'est complètement transformée en peinture, conformément à la thématique du récit, un épilogue met fin à l'arc narratif, et donne au lecteur la satisfaction d'avoir terminé son voyage.

La leçon à tirer de la comparaison entre ces deux textes, c'est que pour maintenir une certaine tension narrative, un intérêt pour le développement d'une intrigue, il est nécessaire de limiter les choix du lecteur. Si l'auteur ne contrôle pas la succession

¹ Bouillot, Daniel: *Relations du texte à l'image et au son dans le cadre d'une fiction littéraire interactive*. Université de Grenoble: Thèse de doctorat, 2012, p. 133.

des évènements, il devient impossible de créer des effets temporels narratifs tels que la surprise ou le suspens. Plus l'architecture sous-jacente est complexe, plus la spatialité du texte se déploie aux dépens des effets temporels, aux dépens de ce que Raphael Baroni (2007) appelle la tension narrative.

ESPACE 3: L'ESPACE PRIS PAR LE TEXTE, OU SCÈNE TEXTUELLE

Cet espace, comme nous l'avons vu, peut consister en trois, deux, ou une dimensions. Les textes imprimés occupent deux dimensions —la page—; et la somme des pages représente un volume; mais la littérature classique n'a commencé que très récemment à jouer avec ce volume. Il existe des textes découpés en lamelles qui révèlent des combinaisons inédites de mots selon la manière dont ces lamelles sont superposées, comme dans *Tree of Codes* de Jonathan Safran Foer (figure 7). On peut dire d'autre part que le volume d'un texte —par exemple d'un gros roman— renseigne le lecteur sur la proportion du texte qui lui reste à lire, information qui provoque un sentiment soit de plaisir, soit de frustration. Ce sens du volume du texte n'existe pas dans les textes numériques, puisque leurs différents éléments sont cachés dans la mémoire de l'ordinateur avant que le code ne les rende visible. Comme les textes numériques se déploient sur un écran plat, il leur faudrait un support technologique différent pour pouvoir jouer avec la troisième dimension. Un exemple d'un tel support est un environnement appelé CAVE (pour CAVE Automatic Virtual Environment) situé à Brown University. La CAVE est un cube de 2,50m x 2,50m qui permet de voir des objets en trois dimensions. On l'utilise principalement pour la visualisation scientifique, mais il existe aussi un programme qui développe des applications artistiques et littéraires.

Un exemple d'application littéraire est un texte intitulé *Screen* par Noah Wardrip-Fruin et ses collègues (figure 8). Le thème général du texte est la perte de mémoire, et la mémoire est représentée par la CAVE au milieu de laquelle se tient l'utilisateur. Des fragments de texte, relatant des expériences personnelles, apparaissent sur les parois. Tant que ces fragments sont lisibles, ils sont accessibles à la mémoire. Puis les mots commencent à tomber de leur support. L'utilisateur les relance vers les parois en se servant de ses mains comme d'une raquette de ping-pong et arrive tout d'abord à les remettre en place. Mais les mots tombent de plus en plus vite, et quand l'utilisateur n'arrive pas à les attraper ils tombent au sol et se

cassent. Plus l'utilisateur est habile à renvoyer les mots vers les murs, plus l'expérience dure longtemps, mais la fin est inévitable : tôt ou tard il ne reste plus rien sur les murs et l'amnésie devient totale. Je ne parle pas ici du contenu du texte, non seulement parce que je n'ai pas d'expérience personnelle de l'installation (il faudrait aller à Brown pour la voir, si toutefois elle est encore disponible), mais aussi parce que la démonstration est indifférente au sens particulier des mots : chacun d'entre nous a des souvenirs personnels uniques, mais nous sommes tous menacés par ce cauchemar qu'est la perte de mémoire. Il est d'autre part improbable que l'utilisateur, entièrement absorbé par la tâche de remettre les mots à leur place, ait le temps de les lire. Cette indifférence au sens des mots est fréquente parmi les textes de *l'Electronic Literature Organisation*. Non seulement la plupart de ces textes contestent l'hégémonie de l'élément verbal, en le faisant coopérer avec d'autres types de signes, mais dans certains cas l'élément verbal devient illisible, ce qui veut dire que le langage se transforme en spectacle. À la limite, le texte supposé littéraire devient de l'art purement graphique, comme le prouve cette composition —par ailleurs très réussie— de Giselle Beiguelman (figure 9).

ESPACE 2: LE CONTEXTE SPATIAL DU TEXTE

Cet espace ne joue pas de rôle dans la littérature imprimée, car on peut facilement transporter les livres d'un lieu à l'autre. La technologie numérique, et plus particulièrement la computation mobile et les systèmes GPS, permettent au contraire de créer un nouveau genre, dit récit locatif (Ruston 2010), dans lequel les textes se trouvent reliés à des coordonnées spatiales. Le lecteur ne peut accéder aux textes que quand il se trouve en présence de leur référent, ce qui veut dire en face des objets décrits. Cette technique devient de plus en plus fréquente comme guide touristique ou comme guide de musée, mais l'exemple que je propose est au contraire un guide anti-touristique qui conduit l'utilisateur vers des lieux situés hors des sentiers battus. Il s'agit de *[murmur]*, un projet qui invite l'utilisateur à flâner dans un paysage urbain à la recherche de textes qui racontent l'histoire d'une ville, non pas à travers les actions des personnalités généralement considérées comme importantes, comme le fait la chronique officielle, mais à travers les souvenirs de la vie de tous les jours des citoyens ordinaires. La version originale de *[murmur]* se situe à Toronto, mais il existe des versions pour une dizaine d'autres villes du Canada et des

États-Unis. L'urbanisme offre un sujet particulièrement bien adapté à la narration localisée, car les villes sont des paysages en constante évolution. Nous avons tous fait l'expérience d'un paysage rural transformé en autoroute ou en centre de shopping, ou au contraire de centres de ville tombés en ruines, puis ranimés par des espaces verts et des rues pour piétons. L'ambition de *[murmur]* est de faire des fouilles dans cette archéologie urbaine afin de libérer ce que les Romains appelaient le « génie du lieu », car ce génie réside dans les histoires qui se rattachent aux lieux. Comme l'écrivent les auteurs du projet:

En se promenant dans Chinatown, il devient clair que ces bâtiments et ce dédale de passages secrets sont un trésor de souvenirs et d'émotions. Mais tandis que la ville se développe et change, et que les habitants d'un quartier déménagent ailleurs, ces souvenirs sont ou bien négligés et sous-estimés, ou bien gardés secrètement dans la mémoire. *[murmur]* veut sauvegarder ces histoires et les rendre accessibles. Les événements intéressants ne se passent pas seulement dans les centres urbains: la ville est pleine d'histoires, et beaucoup d'entre elles ont pour théâtre les parkings et bungalows, les cafés et les pelouses des maisons. Le plus petit bâtiment, le plus gris, le moins remarquable peut être transformé par les histoires qui vivent en lui. Une fois que ces histoires sont racontées, elles peuvent changer la manière dont les gens voient les lieux et la ville dans son ensemble. (Original anglais, ma traduction.)

L'utilisateur de *[murmur]* reçoit une carte qui montre les endroits auxquels se rattachent des histoires. Il se promène d'un lieu à l'autre en choisissant librement son itinéraire, découvrant ainsi des quartiers où il ne serait jamais allé sans ce dispositif. Quand il arrive aux lieux marqués sur la carte, un écriteau en forme d'oreille indique un numéro de téléphone où il trouvera l'histoire qui se rattache à cet endroit. Les narrateurs ne sont pas des professionnels mais des citoyens ordinaires qui racontent leurs souvenirs. Par exemple, une jeune immigrante de l'Asie du sud-est, qui ne sait pas encore très bien l'anglais, raconte comment elle a vu une femme sans abri dans un parc s'écrouler par terre, et comment elle l'a sauvée en faisant appeler l'ambulance. Un jeune journaliste raconte comment les membres de l'intelligentsia se rassemblent dans ce même parc, et comment ils ont eu un jour l'idée de fonder un magazine, appelé *Spacing*, consacré aux problèmes d'urbanisme. Une habitante de ce qui était autrefois Chinatown raconte comment ce quartier ethnique a été remplacé par des habitations de luxe et a

perdu son âme. Dans la mesure où [*murmur*] consiste en histoires racontées par des gens ordinaires, qui ne sont pas toujours de brillants narrateurs, on peut mettre en doute son statut littéraire, mais sa dimension artistique provient de l'originalité de l'idée générale, et de l'effet cumulatif de ses éléments sur notre expérience du paysage urbain. Comme toute véritable œuvre d'art [*murmur*] est un projet qui nous apprend à voir.

D'un point de vue technologique [*murmur*] ne dépend que de la téléphonie mobile ; il n'y a pas besoin de GPS, puisque c'est l'utilisateur qui téléphone à des numéros indiqués sur des écrans. Mais avec le développement de la technologie de réalité augmentée on peut s'attendre à des projets beaucoup plus ambitieux, des projets qui explorent des lieux comme des cathédrales, des châteaux ou des maisons hantées, et qui le font par le son, par l'image virtuelle et la narration, comme le faisaient déjà les spectacles son et lumière des années 50. En superposant la création artistique à l'espace physique, la réalité augmentée rejoint l'idée de ce qu'on appelle en anglais le *land art*, un mouvement qui consiste à créer des œuvres d'art à partir des particularités du paysage.

ESPACE 1: ESPACE MIMÉTIQUE

L'espace mimétique est une dimension inhérente à tout texte narratif, puisque le récit met en scène des personnages qui habitent un environnement particulier. Les géographes, inspirés par Yi-Fu Tuan, posent une opposition entre le lieu et l'espace: l'espace est un contenant abstrait qui permet le mouvement, le lieu est un environnement concret, un habitat qui inspire selon les cas des émotions de sécurité ou d'emprisonnement. Certains récits mettent l'accent sur le lieu, au point que le lieu peut devenir le véritable héros du récit. Je pense ici à la littérature de terroir, aux romans profondément ancrés dans un paysage, comme par exemple les romans des sœurs Brontë en Angleterre, ceux de Jean Giono en France ou de Charles-Ferdinand Ramuz en Suisse. D'autres récits au contraire privilégient l'espace en décrivant les tribulations d'un héros, comme Ulysse dans l'*Odyssée* (bien qu'Ulysse soit aussi profondément attaché à sa terre d'Ithaque: c'est un homme du lieu autant que de l'espace).

Dans *Annalena* le véritable héros est la lumière du midi, et la photographie et la peinture se disputent la capacité de s'en emparer. La défaite de la photographie est symbolisée par des photos touristiques légèrement sous-exposées, et le triomphe de

la peinture par un tableau aux coups de pinceau énergiques et aux couleurs saturées, inspiré par l'œuvre de Nicolas de Staël, qui impose au regard l'intense présence de la lumière.

Annalena mise sur la combinaison de texte et d'image pour suggérer la fascination du narrateur pour la lumière du midi. Mais cette combinaison n'a rien de spécifiquement numérique; on pourrait obtenir le même effet de présence d'un paysage avec des livres illustrés. Si la technologie numérique innove par rapport à la littérature, à l'image, et à leur combinaison, c'est dans sa capacité de créer non seulement le spectacle de lieux, mais l'expérience de l'espace. Je veux bien sûr parler de la manière dont les jeux vidéo placent l'utilisateur au milieu d'un monde, en simulant la manière dont l'espace se déploie dynamiquement du point de vue d'un corps non seulement mobile, mais relativement libre de choisir son mouvement. Ce corps, c'est le corps virtuel d'un avatar dans les jeux et simulations, et le corps réel de l'utilisateur avec la technologie mobile et la réalité augmentée. La technologie numérique est capable de calculer continuellement la position de l'utilisateur et de présenter l'espace tel qu'il est perçu depuis cette position.

L'expérience de l'espace et celle du lieu se complémentent l'une l'autre dans la plupart des jeux vidéo. L'expérience de l'espace c'est celle de traverser des étendues où il ne se passe rien, à part le changement du paysage, et l'expérience du lieu, c'est celle de rencontrer dans certains sites des personnages ou des objets actifs, qui donnent au joueur quelque chose à faire et lui permettent de progresser dans le jeu (Nitsche 2008). Le joueur est un chevalier errant, tel Don Quichotte, qui voyage dans le monde du jeu dans l'espoir de trouver des lieux où il pourra accomplir des exploits, et soucieux d'éviter les dangers qui se cachent dans l'espace. Cette structure spatiale discontinue, faite de foyers d'action et de paysages inertes, se retrouve dans la grande majorité des jeux, quelle que soit leur thématique particulière.

On la trouve notamment dans un texte situé à mi-chemin entre le jeu vidéo et le récit — un exemple qu'on pourrait appeler une histoire jouable, ou un jeu narratif (Ryan 2009). Il s'agit d'un jeu d'art indépendant intitulé *The Path*, qui adapte l'histoire du Petit Chaperon Rouge en récit interactif. L'utilisateur choisit l'une de sept sœurs dont l'âge varie de 7 à 19 ans avec la mission de la mener chez sa grand-mère. Le système dit au joueur de ne pas s'écarter du chemin, mais ce conseil est trompeur, car si le joueur reste sur le chemin, il arrive trop facilement à la maison de la grand-mère, où il sera reçu par un message proclamant son échec. Pour jouer avec succès, il faut quitter le chemin

et s'enfoncer dans le mystère des bois. Il faut aussi ramasser un certain nombre d'objets et les mettre dans un panier. Au début les bois séduisent le joueur par leurs paysages embrumés, leur végétation fantastique, leur atmosphère étrange et légèrement inquiétante (figure 10). Mais après avoir erré pendant un certain temps sans que rien ne se passe (c'est un jeu extrêmement lent), le joueur commence à être frustré de n'arriver nulle part et considère les bois comme une prison. Plus il avance, plus le paysage se répète, et plus il tourne en rond. Mais de temps en temps une faible lueur pointe à l'horizon. Quand on s'approche, on découvre quelque chose de différent. C'est l'anticipation du plaisir d'arriver finalement quelque part qui motive le joueur à persévérer dans son voyage à travers la monotonie des bois.

Mais le plaisir du joueur, c'est aussi le malin plaisir d'envoyer l'avatar vers le loup et de lui faire subir un destin tragique, car *The Path* est un jeu d'horreur. Pour chacune des sœurs le loup est différent : pour la plus jeune c'est un véritable loup, pour une autre qui entre en adolescence, c'est un bûcheron qui lui offre une cigarette. On devine la suite. Si votre avatar arrive dans un lieu où réside le loup destiné à une autre sœur, le fantôme de cette sœur apparaîtra, mais rien ne se passera pour l'avatar. Mais si vous rencontrez votre loup, une scène filmée se déclenche qui montre des événements violents mais difficiles à interpréter. La scène suivante montre l'avatar gisant blessé par une pluie battante devant la porte de la maison de la grand-mère. Vous l'aidez à se relever et la conduisez, pas à pas, dans la maison, à travers d'immenses corridors remplis de créatures et de sons terrifiants. Plus vous avez ramassé d'objets dans les bois, plus vous pouvez voir de chambres à l'intérieur de la maison: la récompense d'avoir exploré l'espace, c'est de recevoir encore plus d'espace à explorer. Arrivé à la chambre de la grand-mère vous voyez une autre scène filmée qui montre la fin tragique de votre avatar, après quoi vous retournez au début du jeu et vous choisissez un autre avatar. La satisfaction du désir de sortir des bois a donc des conséquences ambiguës, puisque le succès du joueur signifie le sacrifice de l'avatar. Il y a quelque chose de sadique à livrer les sept sœurs l'une après l'autre au loup, mais pour la grande majorité des joueurs la curiosité l'emporte sur le remords ou la pitié.

CONCLUSION

La technologie numérique apporte quelque chose de nouveau à chacun des types d'espace définis ci-dessus. À l'espace 1, celui du monde représenté, elle apporte la dimension phénoménologique du vécu, de l'expérience corporelle par le truchement de l'avatar. Elle permet au joueur de se situer dans cet espace. À l'espace 2, l'espace contextuel, elle apporte la possibilité de situer le texte dans un environnement concret, soit par la technologie mobile, soit par la projection d'images virtuelles sur un paysage réel. À l'espace 3, l'espace occupé par le texte, elle apporte de nouvelles manières de disposer graphiquement le langage et de le mettre en scène. À l'espace 4, la forme spatiale, elle apporte de nouvelles architectures qui déterminent la présentation dynamique du texte. La plupart de ces innovations ne seraient pas possible si le texte numérique dépendait entièrement du langage, comme le fait la conception traditionnelle de la littérature. C'est dans la mesure où il orchestre divers modes de signification, dans la mesure où il absorbe tous les media, que le numérique peut créer de nouvelles formes d'art.

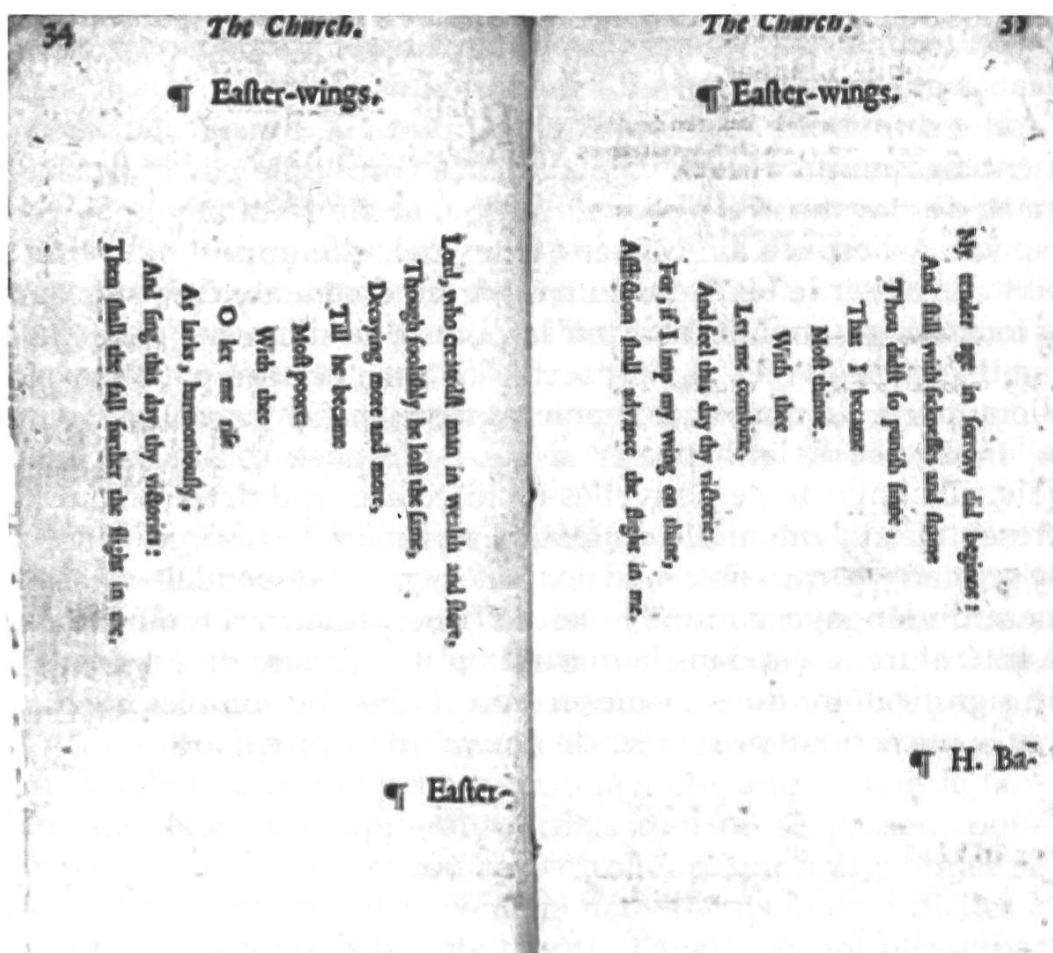


Figure 1. «Easter Wings» par George Herbert: poésie visuelle à l'âge baroque

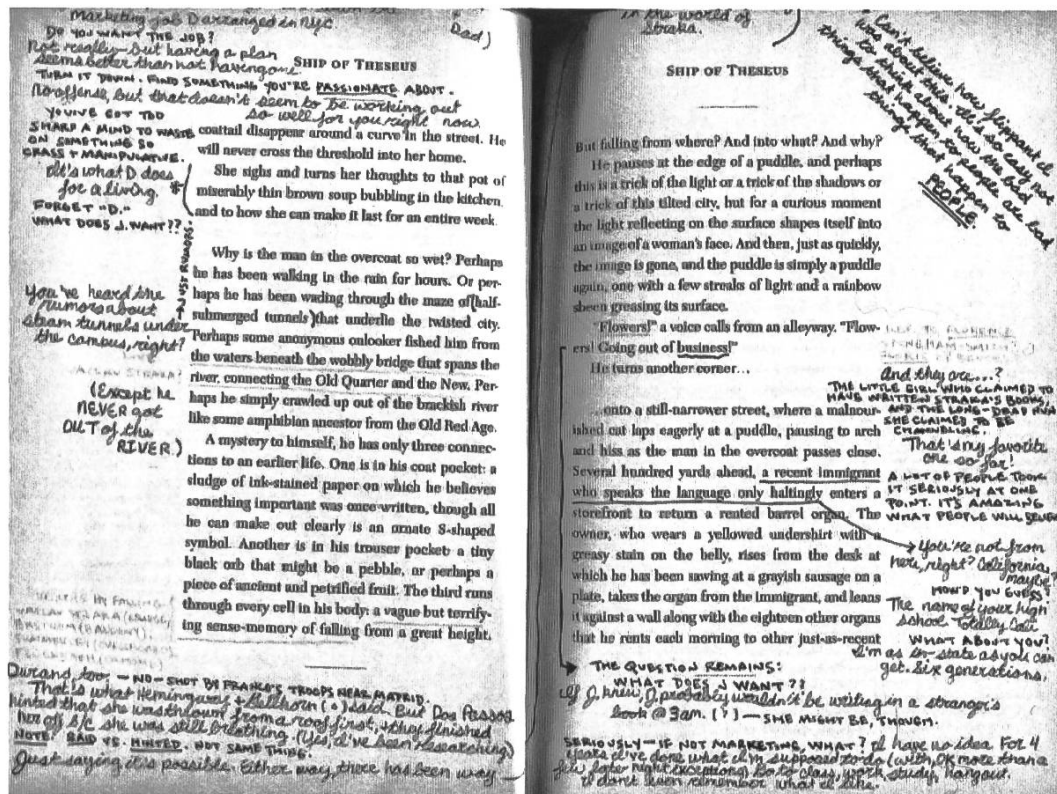


Figure 2. Le roman devient visuel: une page de S, de J.J. Abrams & Doug Dorst

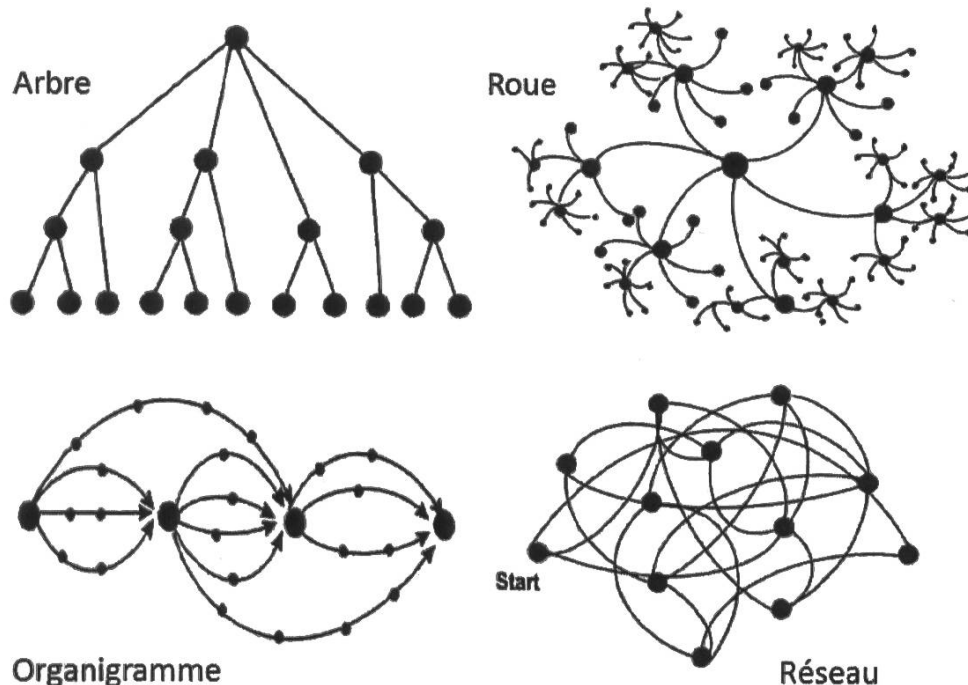


Figure 3. Types d'architecture textuelle

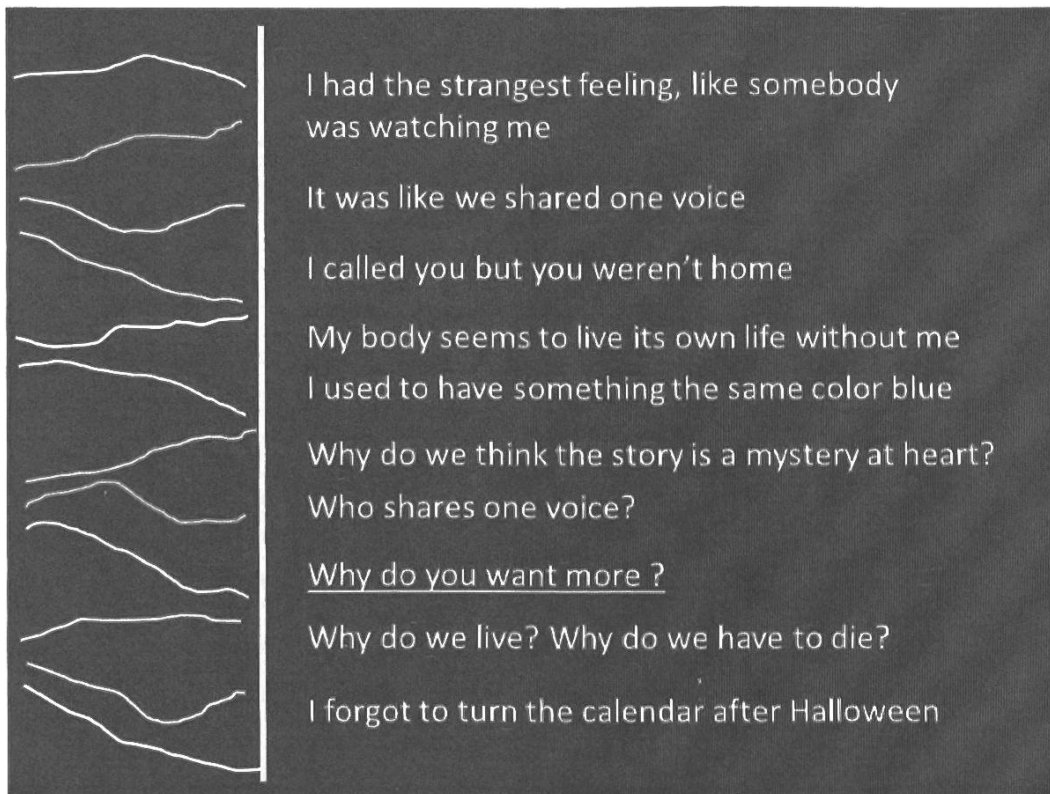


Figure 4. L'interface de *Twelve Blue* de Michael Joyce (recréée par M.-L. Ryan)

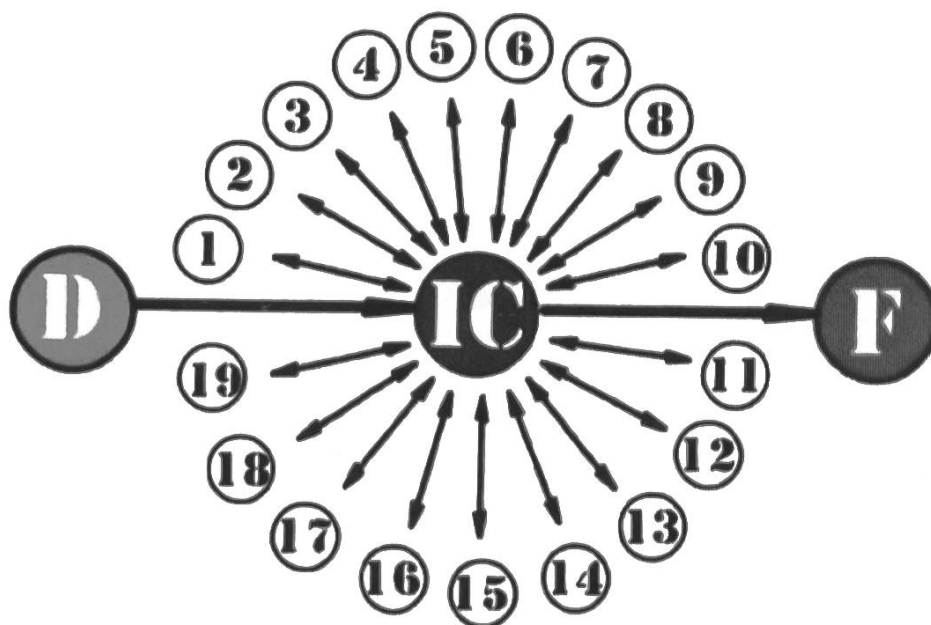


Figure 5. Architecture d'*Annalena* de Daniel Bouilliot. Diagramme de Daniel Bouilliot

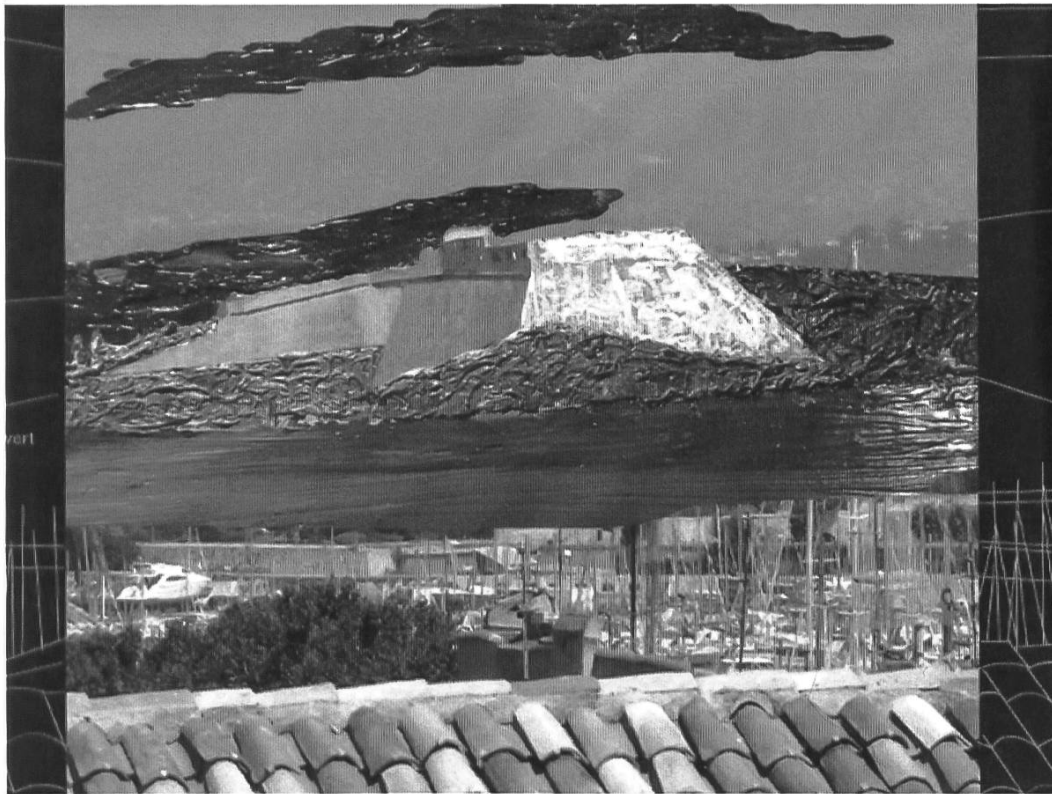


Figure 6. L'interface d'*Annalena* de Daniel Bouillot

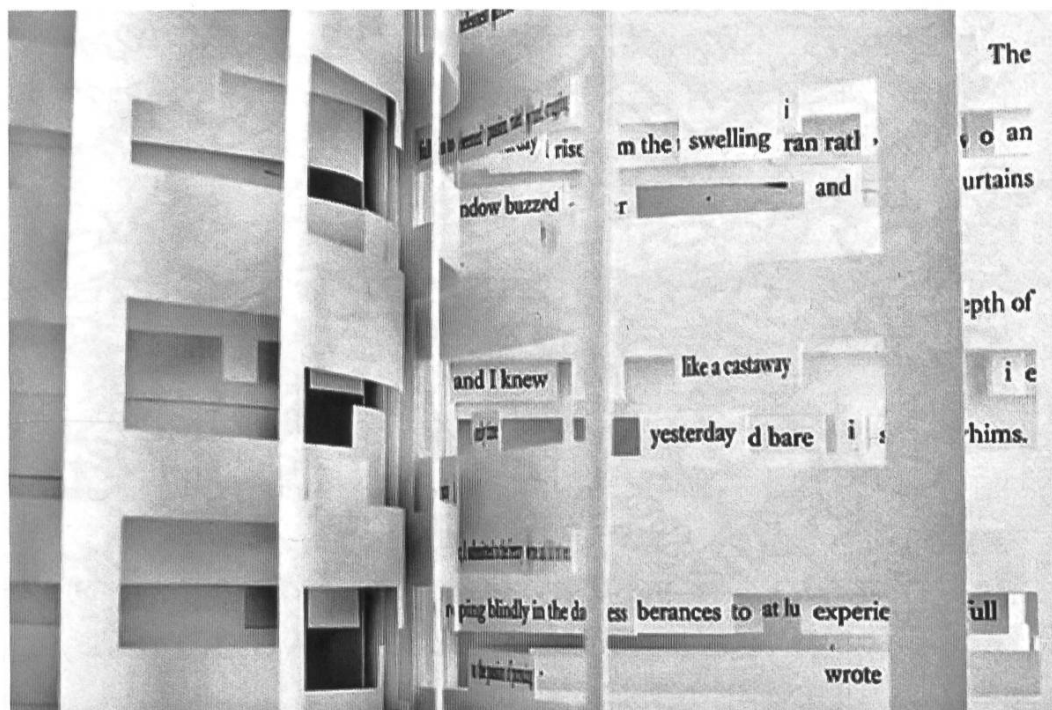


Figure 7. Exploration de la troisième dimension. *Tree of Codes* de Jonathan Safran Foer

144



Figure 10. *The Path*, video game de Auriea Harvey & Michaël Samyn

BIBLIOGRAPHIE

- Abrams, J. J./ Dorst, Doug: S. New York: Little Brown (Mulholland Books), 2013.
- Baroni, Raphaël: *La Tension narrative: suspense, curiosité et surprise*. Paris: Seuil, 2007.
- Beiguelman, Giselle: *Code Movie*. http://collection.eliterature.org/1/works/beiguelman_code_movie_1.html.
- Bouillot, Daniel: *Annalena*. <http://www.lisiere.com/annalena/>
— *Relations du texte à l'image et au son dans le cadre d'une fiction littéraire interactive*: Université de Grenoble, Thèse de doctorat, 2012.
- Electronic Literature Organization: <http://collection.eliterature.org/>
- Foer, Jonathan Safran: *Tree of Codes*. Visual Editions, 2010.
- Frank, Joseph: *The Idea of Spatial Form*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1991 [1945].
- Jakobson, Roman/ Lévi-Strauss, Claude: «'Les Chats' de Charles Baudelaire», *L'Homme*, 2, 1 (1962), pp. 5-21, http://www.persee.fr/doc/hom_0439_4216_1962_num_2_1_366446 (consultado 12-VI-2016).
- Herman, David: *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
- Joyce, Michael: *Twelve Blue*. http://collection.eliterature.org/1/works/joyce_twelve_blue.html.
- Nitsche, Michael: *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press. 2008.
- Ruston, Scott: «Storyworlds on the Move: Mobile Media and their Implications for Narrative», *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 2 (2010), pp. 101-19.
- Ryan, Marie-Laure: «From Narrative Games to Playable Stories: Towards a Poetics of Interactive Narrative», *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1 (2009), pp. 56-75.
- / Foote, Kenneth/ Azaryahu, Maoz: *Narrating Space/ Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*. Columbus: Ohio State University Press, 2016.
- The Path*. Videogame par Tales of Tales (Auriea Harvey et Michaël Samyn). <http://tale-of-tales.com/ThePath/>.
- Tuan, Yi-Fu : *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.
- Wardrip-Fruin, Noah (et al.): *Screen*. http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html.