

FICTION INTERACTIVE, « METARECIT » ET UNITES INTEGRATIVES

Pierre Barboza

La caractéristique majeure de l'hyperfiction réside dans son interactivité, c'est-à-dire dans le fait qu'une partie de l'énonciation de l'histoire est déléguée au destinataire du récit. Dès lors, le spectateur face à son écran devient par moments, lorsqu'il est sollicité, une sorte d'acteur qui indique ses choix au déroulement du récit. Dans ce cadre, le terme de spect@cteur¹ semble particulièrement bien approprié si l'on ajoute que le comportement d'acteur oscille également vers celui d'un opérateur participant à un dispositif narratif.

Dans ces conditions, plusieurs questions se posent quant à la structuration du récit interactif. Comment maintenir une progression et des rythmes dramatiques dès lors qu'un spectateur en devient l'acteur pour en prendre ponctuellement le contrôle ? Comment l'interactivité peut-elle garantir la cohérence du récit qui émerge de cette forme de délégation énonciative ? L'auteur ne conservant plus la pleine maîtrise de la narration, qu'advient-il alors du récit ? Comment celui-ci est-il produit, comment se construit-il ?

Pour tenter d'éclairer les mécanismes par lesquels l'hyperfiction résout ces difficultés, nous adopterons la définition structurale de Gérard Genette² quand il distingue trois niveaux fictionnels :

- l'histoire ou les événements dénotés³, qui s'apparentent au scénario,
- la narration ou la manière de raconter ces événements, de les mettre en scène,
- et le récit qui résulte de la combinaison particulière faite par un auteur d'une succession de faits avec un mode narratif.

Ainsi, l'histoire du Petit Chaperon rouge est constitué d'une succession de faits identiques mais dont les multiples narrations qui en ont été faites en propose des récits différents. En systématisant le procédé, Raymond Queneau dans Exercice de style a écrit 99 récits différents en racontant la même histoire.

Ces distinctions conduisent à appréhender le récit en général comme un résultat ou une résultante d'un ensemble d'opérations de niveau inférieur. Toutefois, l'examen de quelques hyperfictions fait apparaître que le seul concept de " récit " demeure insuffisant pour spécifier cette forme nouvelle de narration en raison de sa dimension interactive qui équivaut à une délégation d'énonciation de l'auteur vers son destinataire. Nous pensons que la notion de " métarécit " permet de mieux rendre compte des conséquences de la mise en jeu d'un élément essentiel de l'hyperfiction : l'expérience de l'interacteur dans la conduite partielle de la narration.

L'analyse des structures narratives de quatre fictions interactives devrait aider à montrer la pertinence de ce concept de métarécit. Ces analyses porteront au premier chef sur le fonctionnement de l'hyperfiction. Si l'histoire et l'énonciation permettent de décrire un tel fonctionnement, il nous manque un outillage qui autorise une investigation plus précise des effets narratif de l'interactivité. Pour ce faire, nous solliciterons deux concepts proposés par Roland Barthes dans son « Introduction à l'analyse structurale des récits »⁴.

¹ Jean-Louis Weissberg, Présence à distance, L'Harmattan, 1999.

² Gérard Genette, Figures III, Éditions du Seuil, 1972.

³ Les événements dénotés renvoient à leur référence sémantique : ils désignent les éléments invariants, objectifs des faits rapportés.

⁴ Roland Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », in Communication n° 8, Éditions du Seuil, 1966.

1. Barthes et l'hyperfiction

Nous avons vu que l'hyperfiction se distingue du récit traditionnel par la sollicitation à certains moments d'un choix entre différents cheminements discursifs et narratifs. Ce dispositif fictionnel complexe doit donc maintenir une homogénéité d'ensemble qui respecte les multiples parcours possibles. Cette homogénéité renvoie moins aux décalages chronologiques dans l'histoire, assez fréquents en littérature, au théâtre ou au cinéma, qu'à la cohérence de la construction d'une linéarité parmi d'autres par le spectateur. En effet, la non-linéarité du récit est une représentation globale d'auteur : pour le récepteur, le parcours reste souvent séquentiel.

Le concept « d'unité intégrative » que Roland Barthes utilise dans son *Introduction à une analyse structurale du récit* peut nous aider à penser la cohérence d'un récit conçu comme un réseau d'unités narratives plus ou moins autonomes. Dans ce texte, Barthes déstructure le récit en trois niveaux : celui, itératif, où les événements s'exposent – qu'il nomme les fonctions –, celui plus distendu où s'énoncent les logiques dramatiques – les actions – et enfin, un niveau purement énonciatif qui renvoie à la manière de raconter l'histoire – la narration. Le récit résulte du travail ou plutôt d'un jeu entre ces trois niveaux « inférieurs » : « Comprendre un récit, ce n'est pas seulement suivre le dévidement de l'histoire, c'est aussi reconnaître des « étages », projeter les enchaînements horizontaux du « fil » narratif sur un axe implicitement vertical ; lire (écouter) un récit, ce n'est pas seulement passer d'un mot à l'autre, c'est aussi passer d'un niveau à l'autre. »⁵ Les événements relatés dans *Le Corbeau et le Renard* par Jean de la Fontaine ne nous révèlent pas seulement des faits : l'enjeu dramatique dans lequel ils s'inscrivent dessine deux portraits psychologiques que le dénouement transforme en entités morales et sociales. Le récit de la fable résulte ainsi de plusieurs aller-retour entre différents niveaux narratifs.

S'interrogeant sur la structuration du récit, Barthes distingue les unités distributionnelles des unités intégratives. Les premières assurent à chacun des niveaux une logique d'enchaînement des événements par des liens de cause à effet. Elles fonctionnent donc au niveau de l'histoire ou du scénario en conservant une cohérence chronologique parmi les aléas de la narration. C'est en abordant les unités intégratives que Barthes nous fournit une piste particulièrement précieuse. En effet, ces unités sont définies comme des « indices » qui donnent sens à l'histoire en assurant le passage d'un niveau du récit à l'autre. Roland Barthes cite un exemple tiré de *Goldfinger* de Ian Fleming : « Bond souleva l'un des quatre récepteurs. ». Le nombre de postes téléphoniques à la disposition de l'agent secret dans son bureau n'intervient pas sur l'acte qui va suivre, répondre au téléphone, mais en revanche, ce nombre fournit des indications qui permettent de mieux caractériser le personnage au niveau narratif : James Bond est un homme important qui a derrière lui une puissante machine administrative technologiquement avancée (du moins en 1959).

Les unités intégratives qui se manifestent à un niveau permettent de préciser et de marquer un élément qui relève d'un autre niveau : caractérisation d'un personnage, d'une motivation, d'un lieu, de l'atmosphère, d'une forme stylistique... Les unités intégratives ne fonctionnent donc pas selon l'ordre logique des liens de cause à effet, mais selon un mode diffus et réticulaire, sans hiérarchie précise : « souvent plusieurs indices renvoient au même signifié et leur ordre d'apparition n'est pas nécessairement pertinent⁶ ». Définies comme des « indices »,

⁵ Idem page 11.

⁶ ibid. page 15.

ces unités font le lien par rappel symptomatique, trace ou pointage vers un autre niveau et nous fournissent une piste pour l'analyse des récits interactifs.

Ce concept d'unité intégrative dans la mesure où il rend compte de la structuration des éléments a-chronologiques et dispersés d'un récit peut nous servir à questionner des hyperfictions afin d'aborder l'objectif de ce travail : analyser les relations entre le récit interactif et le mandat énonciatif qui est concédé au destinataire. Nous partons donc de l'hypothèse selon laquelle l'hyperfiction donne aux unités intégratives un rôle primordial dans la construction du récit. L'examen de quatre hyperfictions de structure différente⁷ devrait nous permettre d'éprouver cette hypothèse et de dégager certaines des conditions de viabilité de la fiction soumise au régime de l'interactivité. Nous examinerons successivement *Opération Teddy Bear*⁸ qui raconte en bande dessinée animée une histoire associée à des ressources documentaires, la fiction *Isabelle*⁹ qui propose un scénario linéaire dans un espace ouvert simulé en 3D, le drame interactif *Sale temps*¹⁰ qui nous introduit dans une histoire à cheminement multiple, et enfin, *18:39*¹¹ qui nous invite à explorer la signification d'une photographie sujette à interprétation.

2. *Opération Teddy Bear* : une fiction documentée

Opération Teddy Bear d'Édouard Lussan se présente comme une bande dessinée qui raconte le périple d'un petit garçon. Pendant le débarquement allié en Normandie, il s'enfuit pour retrouver sa mère, résistante, à Paris. Porteur à son insu d'un message secret, son voyage et les personnages alliés et allemands qu'il rencontrera nous feront découvrir quelques-unes des dimensions humaines du débarquement. Sur chaque page écran s'affichent plusieurs cases que le lecteur suit une à une ; le passage d'une case à l'autre s'opère à l'aide d'une petite animation liée au récit : activation d'un dialogue, déplacement d'un objet, etc. Ce procédé permet une progression dynamique dans une histoire qui est strictement linéaire : la progression du scénario suivant la chronologie des événements que nous découvrons avec le jeune protagoniste.

Toutefois, lorsque la lecture d'une page est terminée et avant de passer à la planche suivante, des objets à l'intérieur des cases se mettent à clignoter invitant le lecteur à un survol ou à un clic. Le survol affiche une légende documentaire sur l'objet en question visualisé dans son contexte narratif : un ticket de rationnement, une affiche, un uniforme, un véhicule d'époque... Un clic sur le même objet opère un basculement. L'interacteur quitte alors la narration pour entrer dans un nouvel espace, entièrement documentaire cette fois-ci.

La page documentaire qui apparaît alors donne une information plus complète sur l'objet cliqué. Cette page possède elle-même des liens hypertextuels qui, par association, permettent de poursuivre la lecture documentaire. L'espace documentaire porte sur une série de thématiques de la Seconde Guerre mondiale et chaque fiche est liée à une ou plusieurs autres indépendamment du thème d'origine. Le lecteur est ainsi convié à un cheminement ouvert selon ses intérêts ou ses questionnements. Ce parcours documentaire, s'il commence, peut s'achever à tout moment par un retour à la bande dessinée à l'endroit où elle a été quittée.

⁷ Ce choix est volontaire.

⁸ Édouard Lussan, *Opération Teddy Bear, une BD interactive*, Index+, Flammarion, 1996.

⁹ Thomas Cheysson, *Isabelle*, Belisa - Le Poisson Volant 1999.

¹⁰ Gilles Armanetti, Jacky Chiffot, Franck Dufour, *Sale temps, un drame interactif*, Microfolies, 1997.

¹¹ Serge Bilous, Fabien Lagny, Bruno Piacenza, *18:39*, Flammarion, 1997.



➤ capture d'écran depuis Opération Teddy Bear, © et droits réservés

Ainsi, *Opération Teddy Bear* est constitué de deux espaces discursifs distincts et de nature différente : l'un est narratif et linéaire, l'autre est une hyperbase documentaire. Le passage d'un espace à l'autre est assuré par ces objets clignotants. Nous les désignerons à l'aide du terme forgé par Roland Barthes et évoqué plus haut, unités intégratives, car ces « objets clignotants » assure une fonction similaire de passage d'un niveau narratif à un autre. Dans le cas présent où il s'agit de basculer de l'espace fictionnel à l'espace documentaire, cette fonction n'est plus seulement induite mais est devenue parfaitement explicite puisqu'un geste interactif est nécessaire à son accomplissement. De plus, l'ordre d'apparition de ces indices tout comme leur activation ne suit pas une chronologie précise et plusieurs indices peuvent renvoyer « au même signifié ». Surtout, ces unités intégratives hyperfictionnelles sont les couloirs qui autorisent les aller-retour entre narration et documentation. Leur présence et leur fonctionnement « à la demande » nous suggère l'existence d'une forme narrative spécifique à l'hyperfiction qui résulterait d'une combinaison d'espaces discursifs.

C'est lors d'une expérimentation menée avec un groupe d'étudiants de Paris 13 que cette proposition a été vérifiée. La comparaison des parcours de lecture d'*Opération Teddy Bear*, a montré que, à chaque fois, un récit spécifique s'est construit à l'intérieur du cadre discursif global défini par l'espace narratif et l'espace documentaire. Nous proposons d'appeler ce récit spécifique un « métarécit » en référence aux remarques que Gérard Genette a faite à propos de la métadiégèse¹² dans son « Discours du récit, essai de méthode ». Un détour pour préciser le sens du métarécit est nécessaire avant de relater les résultats de cette expérimentation.

Pour l'auteur des *Figures*, le récit métadiégétique est l'univers d'une forme de récit au second degré qui s'intègre au récit premier selon deux types de relations : l'instance narrative fournit de son point de vue des explications ou proposent des variations thématiques. Genette signale aussi un troisième type de relation quand l'instance narrative, comme dans *Les Mille et une*

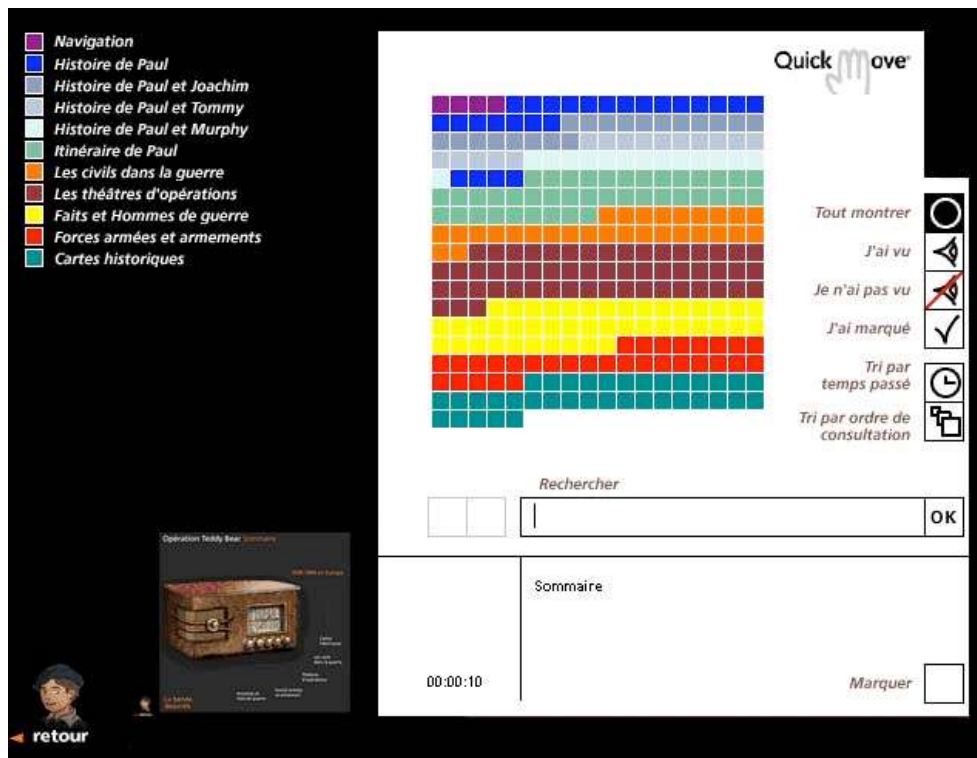
¹² Gérard Genette, *opus cit.*, pages 238 – 243.

nuits ou *Le Manuscrit trouvé à Saragosse* de Jean Potocki, « emboîte » plusieurs récits. Dans ce cas de figure, Gérard Genette parle de métarécit et rejette la définition du préfixe « méta » en usage dans les linguistes (le métalangage comme langage « sur » un autre langage) pour définir le métarécit comme récit « dans » ou à l'intérieur du récit premier. La raison qu'il invoque pour légitimer ce « renversement » tient au fait qu'il est difficile de considérer ces métarécits comme fonctionnant au second degré bien qu'ils soient issus narrativement du récit premier. Pour Genette, le métarécit aussi bien que les récits métadiégétiques sont des procédés littéraires maîtrisés par l'auteur et ne sont en rien des formes de délégation énonciative faite au lecteur. C'est dans le prolongement d'un récit dans le récit, ou plutôt à une matrice de récit, que nous entendrons ici le métarécit, mais avec cette différence essentielle que pour nous la variabilité du métarécit est liée à sa construction par le spectateur.

L'expérience menée il y a quelques années avec des étudiants sur le cédérom *Opération Teddy Bear* partait du constat que la bande dessinée jouait un rôle de fil conducteur stable dans le dispositif narratif quand la consultation de l'espace documentaire relevait, elle, de lectures différentes. Dans ce cadre, il s'agissait de mieux comprendre les effets narratifs résultant des différents va-et-vient entre l'espace documentaire et de l'espace fictionnel. Nous avons demandé à une quinzaine d'étudiants de consulter dans les conditions qui leur conviendraient l'hyperfiction *Opération Teddy Bear*. Sachant que chacun avait lu l'histoire dans des durées, des rythmes et des trajets entre et dans les deux « espaces », nous leur avons demandé de relater individuellement leur récit d'*Opération Teddy Bear*. La comparaison de la quinzaine d'exposés a fait apparaître de très importants écarts qui ne portaient pas tant sur la trame de l'histoire, ni sur la succession chronologique des événements que sur l'importance accordée à des éléments contextuels qui donnait une couleur très spécifique, une atmosphère particulière aux faits relatés. Pour résumer, l'accent mis sur les armements ou sur la situation faite aux civils ou bien sur des considérations d'ordre stratégique imprégnaient si fortement chaque récit qu'il donnait à chacun un caractère différent.

Le programme QuickMove, installé sur le cédérom, a permis de mettre en relation la circulation réelle de chaque étudiant avec les récits produits¹³. La mise en avant d'une des lignes narratives qui s'enchevêtrent dans *Opération Teddy Bear* (rencontres initiatiques du petit garçon, transport d'un message secret destiné à la Résistance, séparation de l'enfant et de la mère, fusillade, fuite devant les combats, etc.) et les différents traitements contextuels qui en résultent ont pu être clairement corrélés aux caractéristiques de la consultation de l'espace documentaire.

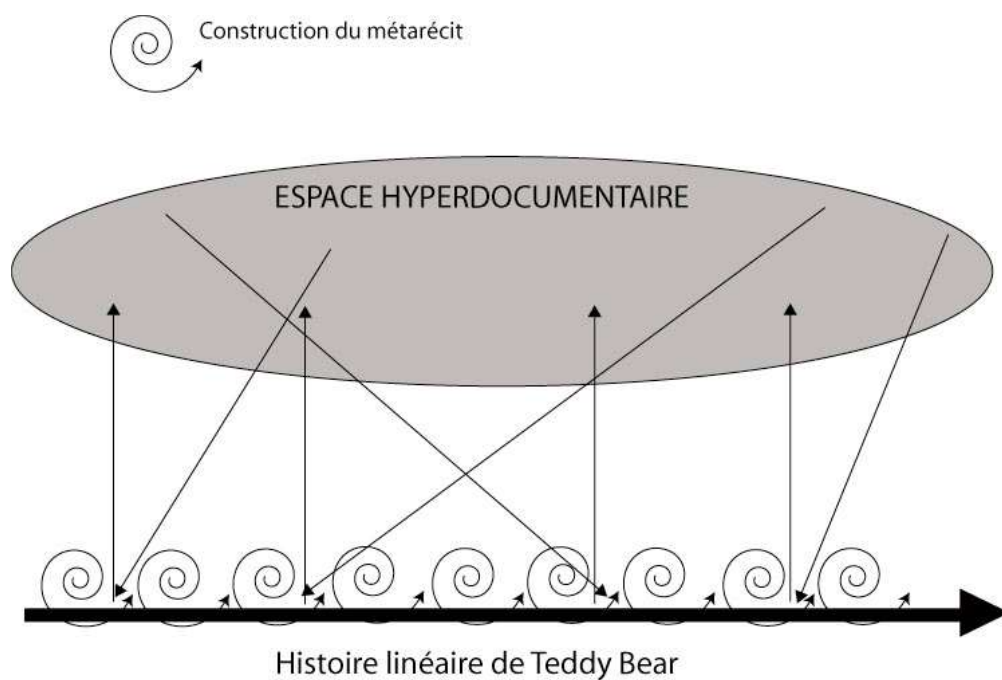
¹³ QuickMove permet l'enregistrement des caractéristiques de consultation de chaque page écran du cédérom : ordre de visualisation des unités d'information, temps passé sur chacune, celles qui ont été consulté et celles qui ne l'ont pas été.



➤ capture d'écran réalisée depuis Opération Teddy Bear, © et droits réservés

Cette corrélation permet de rendre compte des écarts entre les différents récits comme conséquence directe du récit interactif, des cheminements multiples qu'il propose. Indépendamment de leurs différences, les différentes versions d'*Opération Teddy Bear* relevaient bien du même schéma scénarique. Simplement, celui-ci connaissait des écarts dont l'épaisseur narrative nous conduit à les qualifier de « récits dans le récit », de métarécit. Cependant, différence importante avec le métarécit défini par Genette, la maîtrise énonciative de tous ces récits emboîtés dans le dispositif à deux espaces échappe à l'auteur et l'actualisation de l'un d'entre eux est bien déléguée à une nouvelle instance narrative, le spec@cteur.

Le métarécit de l'hyperfiction est donc cette production d'un récit singulier construit au sein d'un cadre narratif donné mais à l'intérieur duquel de grandes variations sont non seulement possibles mais caractéristiques de la fiction interactive. Dans *Opération Teddy Bear*, le métarécit se construit en fonction des aller-retour entre l'espace fictionnel de la bande dessinée et l'espace hyperdocumentaire sur la Seconde Guerre mondiale. Les unités intégratives ou indices hyperfictionnels qui assurent le transit de l'un à l'autre sont formées par ces objets dynamiques qui associent par métaphore ou par métonymie un élément graphique de la fiction avec telle ou telle unité documentaire.



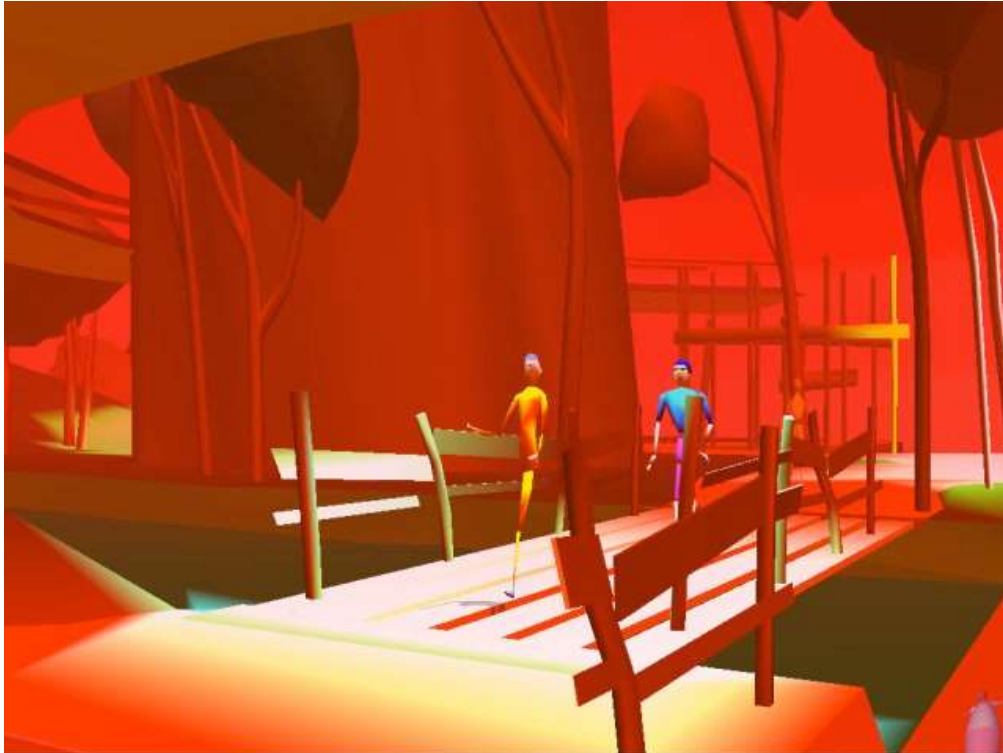
➤ Schéma du métarécit *Opération Teddy Bear*

Dans l'exemple que nous venons d'envisager, les unités intégratives autorisent une sortie de la fiction et son retour précis avec une « charge » documentaire donnée. Avec l'hyperfiction *Isabelle*, nous resterons dans un cadre purement fictionnel et nous pourrions mesurer par défaut l'importance fonctionnelle des unités intégratives. Le cédérom *Isabelle* a obtenu le Prix Möbius de la critique et de la fiction en 1999. Comment la fiction interactive d'*Isabelle* négocie-t-elle les contraintes de l'interactivité ? Comment la volonté des auteurs de concevoir « un scénario dans une forme très traditionnelle, parfaitement structurée et linéaire »¹⁴ ménage-t-elle la construction d'un métarécit par le spectateur ?

3. *Isabelle* : le cloisonnement de deux espaces narratifs

Le dispositif narratif de cette fiction sur cédérom repose sur une stricte linéarité chronologique des événements et sur une interactivité de commande des déplacements de deux protagonistes, déplacements qui déclenchent les actions du scénario. Thomas Cheysson explique ce choix traditionnel quant à la linéarité du scénario par un souci d'auteur voulant maîtriser la progression dramatique et la cohérence de son propos. Dans ce cadre, le rôle de l'interactivité consisterait à donner à « l'utilisateur, s'il a l'impression d'être moteur de l'histoire, (le sentiment) d'être à l'origine de l'histoire »⁶. En d'autres termes, l'interactivité vise une illusion et non pas une participation active aux causes et aux effets des événements du scénario.

¹⁴ Thomas Cheysson, « Décortiquons Isabelle »



➤ capture d'écran réalisée depuis *Isabelle*. © et droits réservés

En fait, le spect@cteur est ici un opérateur dont la fonction est de faire progresser pas à pas une histoire. En manipulant certains des personnages principaux de l'histoire, il peut « se déplacer totalement librement dans les lieux dans lesquels se déroule l'histoire et y effectuer les actions à sa guise : (il est dans) un univers 3D en temps réel, (et dispose d'une) liberté de mouvement complète ». C'est dans cette liberté de circulation que réside la délégation d'énonciation où se meut le spect@cteur, ce qui ne peut manquer d'imprimer un rythme particulier à la dramaturgie. Si la liberté de mouvement de l'interacteur dans les rues et passages d'une petite ville est en effet complète, il ne s'agit en aucune manière d'une liberté d'action car tous les événements qui peuvent s'y dérouler sont déjà fixés : leur localisation dans l'espace de la ville et l'ordre de leur déroulement. Le rôle de l'interacteur consiste donc à découvrir des événements et non à les choisir.

Toutefois, pour assouplir la rigidité de cette structure narrative, les possibilités de l'interactivité n'ont pas été circonscrites à la seule circulation d'un personnage. Elles s'enrichissent de la faculté d'échanger les rôles et, dans une certaine mesure, les points de vue de deux « acteurs » que l'on peut et doit manipuler alternativement dans l'histoire. Cette possibilité procure bien une certaine impression de liberté sans modifier le fonctionnement narratif linéaire décrit plus haut. En effet, l'avancée du récit d'une séquence à l'autre est affectée par l'utilisation exclusive de l'un ou l'autre des deux protagonistes.

Ainsi, dans l'hyperfiction *Isabelle*, l'interactivité a été placée dans la liberté de circulation et dans l'interchangeabilité de point de vue entre deux protagonistes. Ce dispositif narratif prend peu de liberté avec ce qu'il est convenu d'appeler une dramaturgie classique. L'histoire progresse en trois phases : présentation des éléments de l'intrigue, montée des tensions et nombreux rebondissements et, enfin, résolution de l'intrigue initiale qui met en perspective la logique des personnages. Ces derniers sont caractérisés par un trait dominant qui suffit à expliquer leurs comportements tandis que les événements qui jalonnent le scénario sont liés entre eux par des liens de cause à effet.

L'histoire se déroule dans un village, Crison, dont l'activité est liée à l'exploitation d'une mine qui menace de détruire le village. L'événement déclencheur est un accident, ou un attentat, qui rend le héros, George, aveugle et conduit son ami Paul à l'hôpital. Il apparaît rapidement que le village est aux mains d'une mafia sans scrupules : More et de ses acolytes. La situation du village préoccupe George qui essaie de faire comprendre à ses proches le danger que représente More. Mais la plupart des habitants, Isabelle - la fiancée de George - en tête, sont finalement assez satisfaite de l'ordre musclé qui règne à Crison et y trouvent quelques avantages qui suffisent à légitimer leur compromission. George comprend vite qu'il va devoir se débrouiller seul. Heureusement, son jeune frère Raymond décide de l'aider. Pendant son sommeil George rêve de son petit village; il y voit les personnes et les lieux de manière déformée. Rapidement, il se rend compte que ses actions dans ce monde second ont des répercussions sur la situation réelle. En agissant dans ces deux univers, les deux frères vont peu à peu réussir à convaincre les habitants de combattre More et ses acolytes et de les chasser.

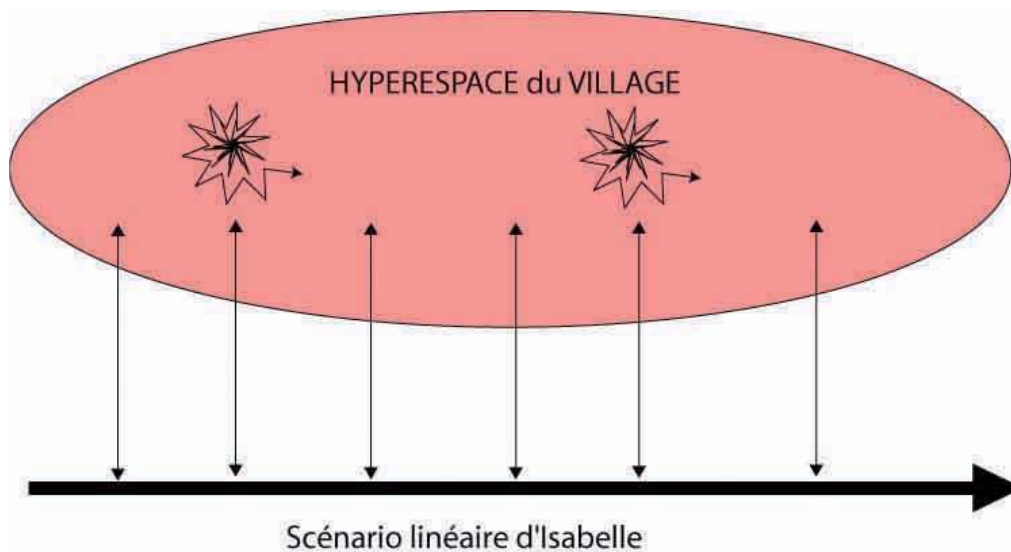
Pour que le récit progresse, il ne s'agit donc pas d'y jouer au sens de prendre des risques mais d'accéder aux différents épisodes en dirigeant les deux avatars, George et Raymond, dans cette histoire. Le rôle de l'interacteur consiste à être un manipulateur de figurines. Cinq possibilités de déplacement lui sont proposées et des actions contextuelles peuvent être accomplies. Tous les parcours dans le village sont possibles en permanence et cet espace de circulation totalement ouvert est à l'opposé du strict ordonnancement des événements.

Le scénario a été découpé en 130 « unités élémentaires » qui doivent se succéder dans l'espace urbain de Crison simulé en 3D. On ressent très vite une tension entre la liberté de circulation dans le petit bourg et la nécessité de trouver le bon lieu et le bon personnage pour déclencher l'événement suivant. Pour atténuer cette tension, et en quelque sorte « naturaliser » les parcours, les auteurs ont introduit un peu d'animation pendant les promenades des figurines. Cette animation porte sur les personnages et quelques objets de rencontre qui jalonnent les rues et les édifices. Le comportement d'une cinquantaine de personnages est décrit selon 2 modes. Un « script de vie par défaut » représente, selon le caractère dominant du personnage, une action de leur vie quotidienne qui se manifeste en boucle indépendamment du scénario lors de chaque rencontre avec l'une des deux figurines manipulées. D'autre part, un script scénarique qui se déroule dans le seul cadre d'une « unité élémentaire » du scénario et qui se traduit par une série d'actions spécifiques. Il s'agit en fait d'un passage obligatoire pour que le scénario avance vers l'unité élémentaire suivante.

Les scripts de vie peuvent se déclencher en permanence dès lors que l'une des deux figurines interfacées est à proximité. Ils font partis de la description générale de l'univers du récit. A l'inverse, la manifestation des actions scénariques est directement dépendante d'un moment donné du scénario. Pour donner à l'utilisateur l'impression qu'il déclenche les événements, les auteurs ont logiquement dû dissimuler le fait qu'ils exercent un contrôle scénarique rigoureux. L'autonomie de déplacement est supposée remplir cette fonction d'illusion puisque le scénario ne dispose d'aucune variabilité : l'utilisateur y agit comme un presse-bouton plus ou moins heureux dans sa recherche. A l'intérieur des unités élémentaires, la liberté de mouvement dans le village est assurée par la dissociation de l'espace et des événements scénariques contraints. Il en ressort que la véritable autonomie ne concerne que ce qui n'est pas essentiel à l'avancée du scénario et qui explique le caractère un peu fastidieux de la fiction *Isabelle*.

Cette mise en scène pose bien-sûr des problèmes d'orientation et d'attente, non pas au sens spatial du terme mais au sein la narration même. C'est pourquoi les auteurs ont introduit des modules indicateurs (voix off, intervention d'un personnage guide, voire déclenchement automatique de certaines scènes) qui interviennent automatiquement au bout d'un certain temps pour débloquent l'histoire lorsque l'interacteur s'éloigne trop de l'événement déclencheur du script scénarique.

Thomas Cheysson qui a été formé au scénario audiovisuel a bien raison d'évoquer à ce propos le « problème crucial » de la dilatation du temps. Dans *La Nuit américaine*, François Truffaut fait dire au personnage qu'il incarne que « le cinéma, c'est comme dans la vie sauf qu'on a supprimé les temps morts ». On remarquera que dans *Isabelle*, c'est comme dans la vie avec les temps morts et, qu'en plus, on peut en rajouter...



➤ Schéma métrarécit de la fiction *Isabelle*

A l'instar de *Opération Teddy Bear*, il y a bien deux espaces discursifs dans *Isabelle*, mais ils ne communiquent qu'à sens unique : lorsque l'interaction correcte a déclenché l'épisode suivant de l'histoire, on retourne dans la même errance et ainsi de suite. La déambulation dans la ville n'informe pas le déroulement narratif. Dans *Opération Teddy Bear*, les unités intégratives fonctionnaient à double sens de l'histoire vers un espace documentaire ouvert et hyperrelié et inversement. Ici, elles ne remplissent qu'une fonction de déclenchement univoque. L'autre espace narratif, celui de la ville, est certes ouvert à toutes sortes de promenades mais il est clos, fermé sur lui-même, coupé de l'histoire, car on constate vite que ces promenades n'ont aucun effet (sinon d'attente) ni sur l'histoire, ni sur la représentation que l'on peut s'en faire.

Toutefois, l'interacteur peut constater que ce second espace offre des ressources qui n'ont probablement pas été envisagées par les auteurs. En effet, la déambulation non scénarisée dans l'espace du village construit un autre récit bien plus poétique celui-là : une errance sans but en quoi réside le caractère hyperfictionnel et le véritable charme de cette histoire. Ce vagabondage imprévisible assigné au spect@cteur a fait dire à Luc Dall'Armellina que « la praxis du dispositif se constitue pour l'essentiel comme une errance sans conséquences mais pas sans productions imaginaires, poétiques qui vont prendre le pas sur le récit auteur qui devient secondaire »¹⁵. C'est comme si la liberté de mouvement accordée à l'utilisateur le

¹⁵ Luc Dall' Armellina, « Autour d'Isabelle », <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction>

poussait naturellement non pas vers le récit linéaire mais plutôt du côté de ce vaste espace ouvert, libéré de toute forme de contrôle scénarique.

Le dispositif narratif d'*Isabelle* n'a donc pas été conçu pour que les deux espaces narratifs échangent l'un avec l'autre des informations susceptibles de construire un métarécit. L'errance dans la ville en 3D ne sert dans l'esprit des auteurs qu'au déclenchement du nœud scénarique suivant sans lui ajouter une quelconque substance. Il sert aussi, mais par surcroît, à ouvrir un territoire libéré des rigueurs de la maîtrise narrative.

Cet exemple paradoxal illustre par défaut la fonctionnalité de ces points de passage, unités intégratives hyperfictionnelles, entre les deux espaces narratifs dont l'usage aléatoire d'au moins un d'entre eux façonnent l'expérience de l'interacteur et conditionne l'émergence d'un métarécit. L'exemple suivant, *Sale temps, un drame interactif* de Frank Dufour, Jacky Chiffot et Gilles Armanetti, nous fait quitter les hyperfictions à structure linéaire pour un véritable scénario à cheminements multiples.

4. *Sale temps* : vers une complexification du récit classique

Les cheminements multiples de *Sale temps* s'accommodent d'une structure dramaturgique qui fait se succéder les trois temps de l'exposition des données du drame, de la montée des tensions et de la résolution finale. Toutefois, à l'intérieur de ces trois « actes », la linéarité s'ouvre à un parcours labyrinthique. Pour atténuer les risques de baisse de tension inhérentes à cette forme erratique, les auteurs ont choisi de recourir à certaines modalités ludiques de jeux fictionnels comme *Myst* ou *l'Amerzone* : la recherche d'informations pour découvrir un secret. L'enjeu ludique sert ainsi de fil conducteur aux parcours : les diverses explorations étant intégrées au déroulement du scénario. Les parcours révèlent ainsi de nouveaux enjeux dans un désordre relatif.



➤ capture d'écran depuis *Sale Temps*, © et droits réservés

L'histoire raconte la quête de Jan mystérieusement assassiné un 13 septembre. Une voix d'outre-tombe lui accorde un sursis de vingt-quatre heures pour retrouver un livre. Cet enjeu sera l'occasion pour le spectateur de conduire le héros vers l'ouvrage convoité. A partir de cette première trame, d'autres espaces narratifs et symboliques vont s'ouvrir. L'exploration d'un lieu – la Ville, le Jardin des Plantes et la Bibliothèque – sert de cadre spatial à chacun des actes. Chaque lieu se compose d'autant d'éléments qu'il y a d'unités narratives, ou séquences, dans l'« acte ». Les unités narratives apparaissent donc dans un ordre aléatoire à l'intérieur d'un « acte ». Les différentes strates narratives vont se faire jour de façon contingente pour chaque spectateur. C'est pourquoi elles se déploient comme enveloppées dans une structure plus vaste qui assure leur cohérence fictionnelle.

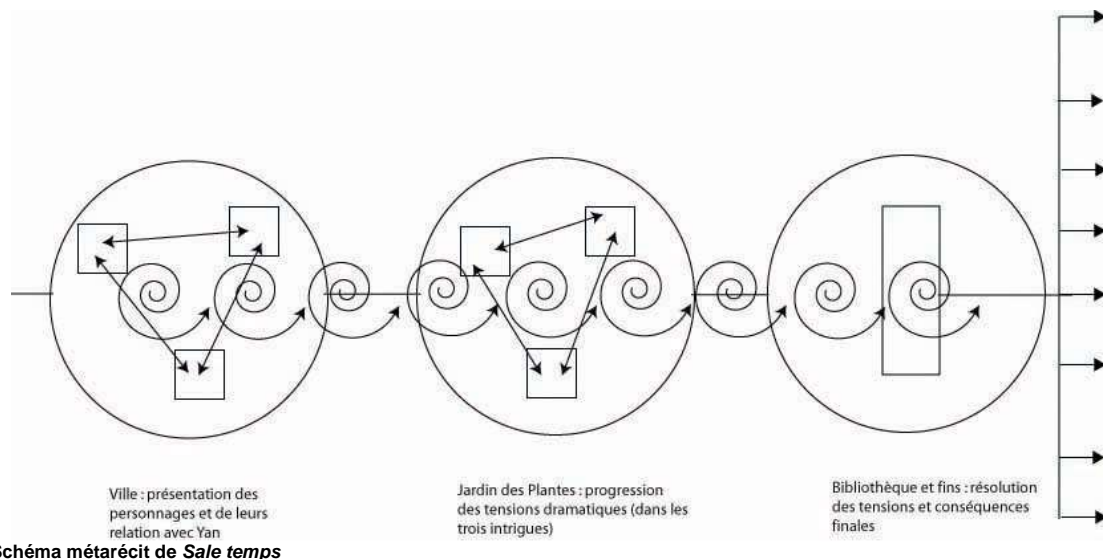
Sale temps utilise comme matériaux des photographies, du texte, de la musique et des bruitages et se présente comme une suite d'effets de collage et de montage. Dès le début, l'exposition du premier ressort dramatique installe la référence faustienne indiquée par l'air de Marguerite du Faust de Gounod qu'une série d'autres indices viendront ancrer davantage : le pacte diabolique, des livres ésotériques, la soif de pouvoir d'un Blocksberg¹⁶, un jeu de Tarot, des citations de Goethe... Ésotérique, sentimentale et politique, telle est l'approche du mythe faustien qui nous est proposée. Ce choix d'un mythe fonctionne dès lors comme une structure macro-narrative¹⁷ : un cadre implicite mais structurant à l'intérieur duquel de très nombreux événements prennent un sens qu'ils n'auraient pas s'ils étaient énoncés isolément. Présentées seules, les unités narratives détiennent chacune une signification autonome, mais dépourvue de cette profondeur diégétique que leur confère la structure macro-narrative. En effet, cette forme permet de contextualiser les unités narratives en pariant sur les échos, les évocations, les rappels que le mythe ne manque pas de susciter chez un spectateur dans une sphère culturelle donnée.

Sale Temps est donc un récit labyrinthique charpenté par quelques structures fortes : un mythe « encadrant » et trois lieux comme moments dramatiques spatialisés. A l'intérieur des lieux, plusieurs unités narratives sont consultables dans un « désordre » qui ne sera pas indifférent à l'avancée du récit. Dans la ville, le héros en sursis, et le spectateur qui le guide pas à pas par ses choix, découvre les relations qu'il entretient avec les trois principaux personnages du drame : la femme qu'il aime, Marguerite, son mentor, magnat de l'industrie informatique, Blocksberg et lui-même lorsqu'il était enfant. Dans le Jardin des Plantes, les tensions relationnelles avec ces personnages révèlent des conflits sous-jacents qui déboucheront, dans la Bibliothèque, à l'éventuelle résolution de l'énigme première mais surtout à des séquences qui tirent chacune les conséquences des choix précédemment opérés par le spectateur¹⁸, aux différents niveaux de la narration.

¹⁶ Dans le Faust de Goethe, Blocksberg est cette colline où Méphistophélès conduit Faust pour participer à des fêtes orgiaques.

¹⁷ Les *macro-narratives* désignent chez Andrew Godwin les histoires imaginaires que se racontent les spectateurs de MTV en se représentant la vie des stars du rock quand ils regardent leurs clips : voir Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne*, L'Harmattan, 1997.

¹⁸ Pour une analyse plus complète voir : Barboza Pierre, « Sale temps pour la fiction », in Desgouttes Jean-Paul, dir., *La mise en scène de l'audiovisuel*, Paris, 1999, L'Harmattan.



Cette structure fictionnelle fait bien apparaître un ordre linéaire par la succession de trois moments dramatiques à l'intérieur desquels sont disséminées des unités narratives. Cette structure relève aussi de plusieurs formes de complexité. Un premier degré de complexité se dessine avec l'ordre aléatoire d'apparition des différentes unités narratives, ce qui produit à chaque fois un récit d'autant plus différent que les choix effectués ont des effets sur la perception à venir des personnages. L'histoire de *Sale temps* n'est donc pas linéaire dans son déroulement. Un second degré de complexité tient au fait que trois intrigues sont entrelacées et se font écho¹⁹. La recherche d'informations qui permet de faire avancer l'histoire sur le modèle d'un jeu, n'est que l'une des lignes narratives de *Sale temps*. En fait, la recherche ludique de l'emplacement d'un livre satanique s'associe avec deux autres narrations parallèles : celle de l'enfance du héros et d'un pacte passé avec le diable et celle de la volonté de puissance d'un patron de l'industrie informatique. Les trois couches narratives « tiennent » ensemble grâce au mythe de Faust, structure macro-narrative qui forme le cadre référentiel dont le contenu est suffisamment connu et imprécis pour qu'y prennent sens et s'y articulent les différentes histoires.

Si l'on s'attache maintenant aux unités intégratives hyperfictionnelles, on note qu'elles assurent leur fonction dans *Sale temps* de façon fort différente de ce que l'on a observé précédemment. Il ne s'agit plus de simples points de passage entre des espaces discursifs distincts, mais d'indices dispersés tout au long du trajet²⁰ de Jan. Collectés ou perçus de façon aléatoire, ces indices assurent la circulation entre les trois espaces narratifs. La quête des renseignements pour localiser le livre devient vite secondaire au profit d'une autre quête : une pioche au gré des références partagées entre l'interacteur et les auteurs qui conditionne un décodage spécifique du propos de *Sale temps*. Ce décodage spécifique forme dès lors le métarécit du drame.

C'est ainsi que dans l'exemple de *Sale temps*, trois lignes narratives relativement autonomes se combinent sous les auspices du hasard pour donner naissance à un métarécit construit selon le parcours de chaque spect@cteur. En comparaison avec les deux hyperfictions précédentes, les unités intégratives ne sont plus ces points de passage identifiés par convention ou indiqués comme une règle d'usage. Disséminés dans les décors, la musique ou les détails, leur

¹⁹ *Sale temps* a été réalisé en hommage à *La Jetée* de Chris Marker (1962).

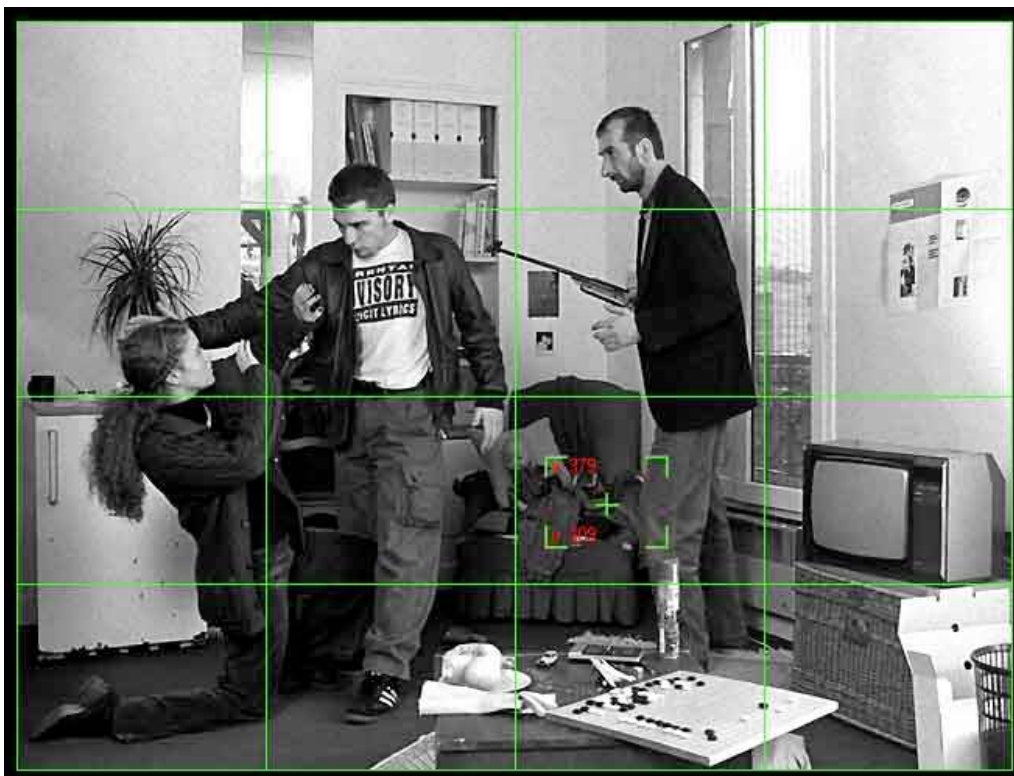
²⁰ Pour ne pas alourdir davantage la description, nous signalons ici que certaines unités narratives apparaissent indifféremment dans l'un des trois lieux – actes dramaturgiques de *Sale temps*.

fonctionnement est aussi essentiel au dispositif narratif que leur perception ou leur reconnaissance demeure relativement aléatoire. Il est sans doute significatif que la notion de hasard apparaisse au moment où nous entrons véritablement dans des fictions instables dont la participation du spect@cteur conditionne le déroulement. *18:39* de Serge Bilous, Fabien Lagny et Bruno Piacenza fournit une proposition où le hasard et la construction du métarécit sont envisagés de façon radicale et novatrice.

5. *18:39* : le récit fragmenté

La structure narrative de *18:39* s'inscrit en rupture avec les schémas précédents. L'œuvre ne cherche plus à renouveler les formes du récit classique mais plutôt à le mettre en abîme en interrogeant chacun des éléments de la mise en scène : le spectateur, l'histoire, l'image, la technique. La praxis du dispositif est au cœur du propos.

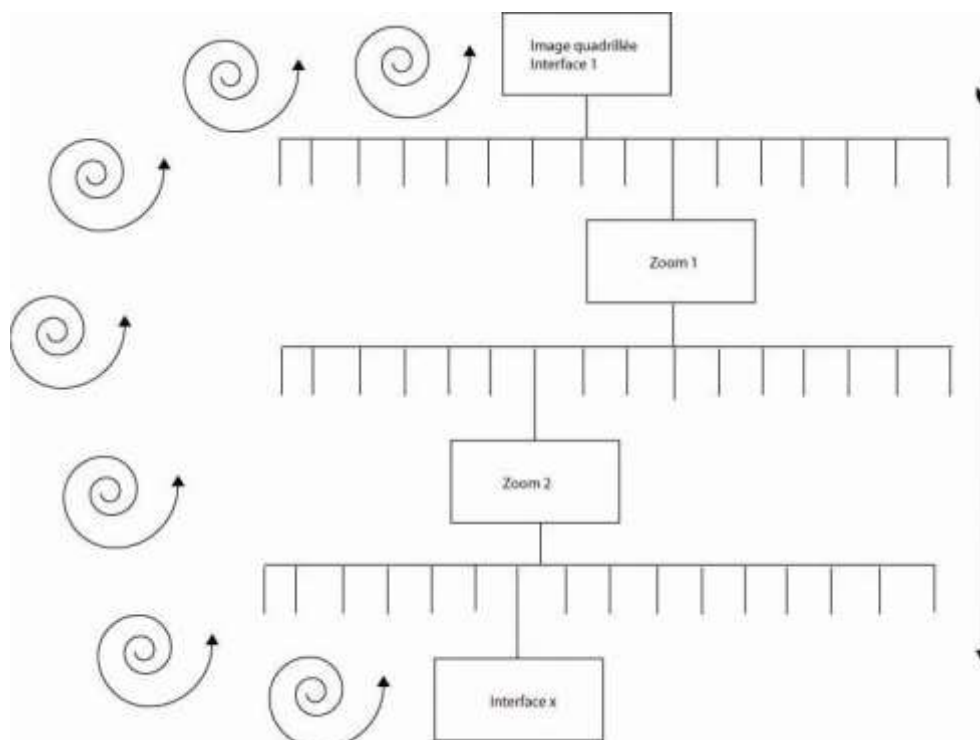
Au premier abord, *18:39* propose d'observer une image photographique montrant l'agression d'une jeune femme par deux hommes dans le salon encombré d'un appartement. Cette image en suspens invite à la découverte des causes et des suites de cette agression, à la découverte de l'histoire dont elle témoigne. Cette photographie est aussi une interface inspirée du viseur utilisé pour la détection des cyborgs dans le film de Ridley Scott, *Blade Runner*. Cette interface ouvre par éloignement et rapprochement sur une série d'autres interfaces emboîtées en plusieurs niveaux d'arborescence dans les zones quadrillées de la première « photographie-interface ». La métaphore du zoom ne débouche pas sur des agrandissements, mais sur de nouvelles modalités d'investigation des traces contenues dans la première image. La question fictionnelle est dès lors traitée à partir des requêtes suggérées par la photographie-interface, requêtes qui donnent chacune accès à de nouvelles interfaces fournissant des informations documentaires liées objectivement à la scène initiale.



➤ capture d'écran de *18:39*. © et droits réservés

De nombreux outils d'enregistrement et d'analyse du réel sont ainsi convoqués : photographie anthropométrique, vidéosurveillance, sonographie, analyse des empreintes, etc. Ce faisant, l'opérateur cherche par induction des clefs, des explications, des trames narratives qui donnent sens aux informations accumulées au fil de son enquête interactive. La double posture de l'utilisateur trouve ici une bonne illustration. Spectateur, il regarde les images, expertise les documents, construit des commentaires. Acteur-opérateur, il manipule les machines simulées dans les différentes interfaces, prend des décisions pour ausculter « directement » les personnages, les objets, le décor. Cette expérience duelle implique ce spect@cteur dans un processus de réflexion sur la signification des images du réel. Nous sommes devant le même doute que celui qui saisit David Hemmings, le photographe du *Blow up* de Michelangelo Antonioni, devant les clichés qu'il a pris dans un parc londonien et qui lui révèlent autre chose que ce qu'il voyait au moment de la prise de vue.

Indécidabilité de la trace, heuristique infinie du document : il s'agit moins de trouver la réponse à une énigme que de s'interroger sur les moyens mis à notre disposition pour y parvenir. On l'aura compris, nous sommes loin de la fiction traditionnelle et pourtant nous restons en permanence dans un processus de fictionnalisation. Oscillant sans cesse entre la recherche et la perception d'éléments narratifs éclatés, dispersés, fragmentés et la construction d'un récit qui confère une cohérence à ces même éléments, un métarécit singulier va se construire dans l'entrelacement des deux postures, orienté par l'ancrage référentiel fourni par le titre, *18:39*. L'heure de l'événement peut aussi être entendue comme l'année, 1839, de la proclamation publique de l'invention du daguerréotype, premier appareil d'une longue lignée de machines d'investigation de la réalité, machines analogiques nourrissant le fantasme d'une restitution conforme du réel et porteuses des croyances attachées à cette supposée maîtrise.



➤ Schéma métarécit 18:39

L'ordre d'apparition forcément aléatoire des unités narratives qui se dissimulent derrière les différentes « sous-interfaces » et le caractère fortement répétitif du dispositif mettent tout particulièrement à contribution la mémoire du spect@cteur. Dans un premier temps, il élabore un récit de rationalisation de sa praxis, récit qui se révélera de plus en plus déceptif, et, en

conséquence, il construira dans un second temps un métarécit s'appuyant sur les points de passages, ou de fuite, entre l'enquête et les outils de l'enquête.

Les notions que nous avons mises à jour précédemment nous conduisent à soumettre une analyse qui n'épuise pas le propos esthétique de *18:39* mais tente de rendre compte de sa structure fictionnelle et du rôle qu'y tient le métarécit.

Dans *18:39*, les unités intégratives connaissent deux régimes distincts de fonctionnement. Le premier correspond à l'activation des interfaces : zoom et pilotage d'une simulation des machines de vision enchâssées. Ce régime introduit le métarécit par l'exploration approfondie de la photo de départ et par ce que cette exploration suggère d'insatisfaction sur un plan narratif. Le second régime de fonctionnement renvoie à la structure macro-narrative, indiquée par le titre, et à la manière dont elle va alimenter le métarécit. Les points de passage ne se cantonnent plus à un va-et-vient entre la photographie-interface et les informations récoltées, mais circulent dans l'espace plus ouvert de la structure macro-narrative de *18:39*.

Le contenu macro-narratif n'est pas donné dès le départ, il apparaît à mesure que les informations documentaires recueillies sur la photographie de départ s'avèrent décevantes, résistant aux hypothèses de mise en cohérence des causes de l'agression visualisée. Cette nouvelle conjecture se renforce, à l'instar de *Salé Temps*, de divers indices que les auteurs ont déposés dans les interfaces, le viseur central de *Blade Runner*, ou dans les décors, ouvrages ou cassettes vidéo. Les thèmes de l'incertitude et de la vanité qui affectent les outils d'enregistrement du réel nourrissent peu à peu cette structure macro-narrative à l'intérieur de laquelle le spec@cteur construira son propre métarécit. On mesure à quel point ce métarécit est indissolublement lié l'expérience singulière qu'il aura éprouvée tout au long de son exploration. L'interacteur est ainsi toujours alternativement en surplomb du dispositif narratif et plongé à l'intérieur même de son fonctionnement.

Conclusion

Les concepts d'unités intégratives et de métarécit ont attiré notre attention dans la mesure où ils visaient chez Barthes et Genette à comprendre respectivement les déplacements entre niveaux narratifs et la structuration « inversée » de récits à partir d'un récit premier. Nous n'oublions pas que ces concepts ont été élaborés dans le cadre d'analyses de récits à progression linéaire. Pour autant, nous ne les avons pas employés ici de façon purement métaphorique. L'analogie avec la pluralité des espaces discursifs de l'hyperfiction d'une part, et avec la diversité des récits possibles à l'intérieur d'un domaine narratif « englobant » d'autre part, nous a poussé à exporter ces concepts à des fins heuristiques.

Nous avons vu que les formes du dispositif hyperfictionnel sont variables. Le schéma proposé fonctionne bien à partir de plusieurs structures narratives à condition que celles-ci soient dynamiques, c'est-à-dire que plusieurs espaces discursifs puissent être mis en correspondance. *Opération Teddy Bear* permet la documentation d'une fiction, au sens de la réalisation d'un composite. *Sale temps* suscite l'exploration d'une fiction démultipliée dont les différentes lignes narratives se font écho. *18 :39*, pour sa part, vise une construction fictionnelle à partir d'unités narratives autonomes. Ces différentes structures ont en commun de permettre la recomposition de leurs unités narratives respectives à partir d'une scénographie des interfaces.

Dans l'hyperfiction, le rôle de l'interface est primordial : il ne s'agit pas de raconter une histoire, mais d'entrer en relation avec une structure réticulaire. L'interface sert alors à régler la posture du spect@cteur et son comportement par l'intermédiaire de fonctions interactives que nous avons qualifiées d'unités intégratives hyperfictionnelles.

L'hypothèse de travail que nous souhaitons dessiner à partir de ce développement peut se formuler de la façon suivante : le modèle dynamique du métarécit a-t-il une valeur heuristique que nous pourrions appliquer à des réalisations hypermédias autres que des fictions ludiques ou artistiques ? En effet, l'on peut prétendre que les contenus multimédias de toutes sortes, produits édités ou en ligne, partagent un certain nombre de propriétés tant esthétiques que communicationnelles avec les productions que nous avons étudiées ici. Pour la raison qu'ils ont en commun de fonctionner grâce à la médiation d'un ensemble de signes dotés d'une double valence, formelle et opérationnelle, qui forment ce que l'on appelle le design d'interface. L'analyse du design d'interface nous paraît ainsi pouvoir être éclairée par les ressorts mis au jour à l'occasion des travaux menés autour de l'hyperfiction et de l'action sur l'image.