

Comprendre les médias interactifs

Louis-Claude Paquin

7. Raconter une histoire

7. Raconter une histoire	1
7.1. L'histoire, représentation de la vie	3
7.1.1. Limites de l'approche structuraliste	3
7.1.2. Effet de conscience	4
7.1.3. De la métaphysique à l'humanisme	5
7.1.4. Du psychisme à une écologie du vivant.....	7
7.1.5. Être présent à la vie et à soi.....	9
7.1.6. La situation.....	11
7.1.7. Identité	12
7.1.8. Récit de vie.....	14
7.1.9. Démarche historique	17
7.2. L'histoire et l'imaginaire.....	20
7.2.1. Le mythe.....	20
7.2.2. Narcisse	22
7.2.3. Traduction, analyse et interprétation de l'original latin	25
7.2.4. La question de la vérité	33
7.2.5. La fiction	35
7.2.6. Les conventions.....	36
7.2.7. Contes populaires et légendes	37
7.2.8. Le merveilleux.....	40
7.2.9. Le fantastique	41
7.2.10. Le pacte fictionnel	43
7.2.11. L'imagination et l'imaginaire	44
7.3. Approches critiques.....	50
7.3.1. Mimesis-diegesis	50
7.3.2. Tableau chronologique des formes et des genres.....	52
7.3.3. Approches antiques.....	53
7.3.4. Critique historique	54
7.3.5. Critique au 20 ^e siècle	56
7.3.6. La narratologie	58
7.3.7. Approche constructiviste.....	60



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification.

7.3.8. Importance du média	61
7.4. Grammaire de l'histoire	62
7.4.1. La création d'un monde	63
7.4.2. Événements	65
7.4.3. Acteurs	68
7.4.4. Intrigue.....	71
7.4.5. Le schéma actantiel	79
7.5. Grammaire du récit interactif	86
7.5.1. Énoncé narratif.....	88
7.5.2. Récit littéraire	90
7.5.3. Récit audiovisuel	91
7.5.4. Autorité et contrôle	94
7.5.5. Enchaînement des séquences	98
7.5.6. La durée des séquences.....	100
7.5.7. La focalisation	101
7.5.8. L'avatar.....	103
7.5.9. Fictions interactives	105
7.5.10. Jeux de rôle	108
7.5.11. MUDs	109
7.5.12. Récit ou jeu ?	111
7.5.13. Quelques algorithmes	115
7.6. Bibliographie.....	120



À première vue, les concepts d'information et d'histoire semblent tout à fait opposés, mais, paradoxalement, quand on explore de manière plus approfondie les différents aspects d'une narration, on se rend compte qu'ils sont étroitement mêlés: toute information énoncée porte les traces de son historicité. Les personnes se racontent et aiment se faire raconter des histoires : en effet, celles-ci leur permettent d'interpréter et d'expliquer leur existence et celle de leur collectivité, d'une part, de se projeter dans des univers parallèles et de les explorer, d'autre part.

7.1. L'histoire, représentation de la vie

7.1.1. Limites de l'approche structuraliste

Il est périlleux de vouloir définir l'histoire globalement. Influencés en bonne partie par les Formalistes russes, les structuralistes ont développé la narratologie à partir de la fin des années 1960. Dans leur sillage, ils définissent l'histoire comme une suite d'événements et/ou d'actions impliquant des personnes. La narratologie désigne littéralement la « science de la narration ». Le domaine de cette « science » embrasse autant les instances que les mécanismes de la narration: elle étudie à la fois ses modes et son contenu. Sans pour autant négliger l'apport de la psychanalyse, près d'une quarantaine d'années de pratique universitaire ont permis aux structuralistes de constituer un savoir cohérent, empiriquement fondé. Ce savoir, dont les éléments seront chacun étudiés dans le présent chapitre, touche plusieurs domaines de recherche: d'abord, littéraire, ensuite cinématographique et, par extension, biographique. Dans ce dernier, les récits de vie seront ultérieurement utilisés comme points de départ pour des disciplines telles que la psychologie, la sociologie, l'ethnologie, etc. Ces connaissances, essentiellement opératoires, permettent aussi bien d'analyser des productions culturelles publiques, comme des spectacles, que des productions culturelles privées interpersonnelles, comme ces histoires que les gens se racontent entre eux: l'histoire d'une journée, d'un épisode heureux ou malheureux ou d'une anecdote savoureuse, qui ne méritent pas une attention critique, mais qui constituent les rapports entre les individus.



Toutefois, la narratologie laisse dans l'ombre l'expérience personnelle du sujet, c'est-à-dire les affects et les émotions ressentis physiquement et non pas seulement appréhendés par l'intellect qui les reliait à l'information. Cette dimension de la recherche fait l'objet du chapitre précédent. L'expérience du sujet se nourrit aussi des histoires racontées par d'autres personnes. Les communications interpersonnelles se fondent en grande partie sur le partage d'histoires personnelles et surtout sur le partage des affects et des émotions.

Verbaliser sa propre histoire, surtout si celle-ci se révèle particulièrement traumatisante, s'avère salutaire pour les victimes. Une fois médiatisées, ces histoires deviennent des témoignages; elles servent d'exutoire à la douleur et permettent de dénoncer des situations inacceptables, tels l'inceste, le viol et d'autres violences qui, souvent, sont tacitement acceptés parce que personne ne savait ou n'osait rendre l'histoire publique.

7.1.2. *Effet de conscience*

La conscience est un aspect fondamental de la cognition humaine. Elle n'a été que partiellement abordée dans l'exposé qui concerne les environnements immersifs (cf. ?. ?. ?). La fonction de « monitoring de la réalité » qui nous permet de distinguer ce qui appartient à la réalité ou non relève de la conscience. Celle-ci joue un rôle-clé dans les expériences humaines. Contrairement aux connaissances qui, elles aussi, sont mémorisées, les expériences sont essentiellement subjectives et primitives; en effet, elles sont étroitement liées aux sensations des personnes et ne requièrent aucune connaissance conceptuelle ou propositionnelle. Les expériences sont des processus mentaux, lesquels relient directement, ici et maintenant, la personne avec son environnement. Ainsi, la couleur, l'odeur ou la saveur des choses relèvent de l'expérience, alors que leur taille, leur texture ou leur forme correspondent à des propriétés que les choses ont en elles-mêmes, indépendamment de la manière dont elles sont perçues. Ces processus mentaux constituent la conscience.



Ce terme provient du latin *conscientia* qui se décompose *cum* et *scientia*. Le préfixe *cum*, signifiant " avec ", " en même temps " ajoute au mot " scientia " l'idée que le sujet " conscient " a une connaissance " supplémentaire et simultanée " des objets du monde: ces objets font retour au sujet lui-même. La conscience est une forme de connaissance dont l'objet se réfléchit vers le sujet: celui-ci prend conscience de sa propre vie, de sa présence dans la réalité physique du monde qui l'entoure, des prises de conscience d'autrui, différentes de la sienne pour une même situation.

Faculté essentiellement humaine, la conscience résiste à une analyse par propriétés ; elle ne se réduit pas à une suite d'« états » ou de « contenus ». La conscience fait partie d'une dynamique de l'être. Elle permet de distinguer de manière décisive les humains des animaux. A ce titre, la conscience a toujours été malaisée à cerner : en effet, elle participe de la dualité de la personne, à la fois corps et esprit, matérielle et immatérielle. D'abord associée à l'âme, la conscience a été peu à peu considérée comme une collection de fonctions psychiques, distinctes des fonctions physiques. Ces deux dimensions, physique et psychique, diamétralement opposées, n'ont été réunifiées que depuis les années 1990.

7.1.3. De la métaphysique à l'humanisme

Nos organes sensoriels captent les phénomènes de l'environnement: cette perception conduit à une prise de conscience qui constitue notre réalité. Dès les premières inscriptions dans les grottes, la conscience est couplée avec l'imagination, ce qui ajoute une dimension surnaturelle à la réalité perçue. Les calamités de la nature comme la foudre, les inondations, les éruptions volcaniques ou les tremblements de terre entraînant la mort de proches étaient des événements émotionnellement forts. D'où une surexcitation mentale que le néocortex gérait difficilement dans une conscience en voie de formation. La conscience qui projetait ou transposait dans l'imagination une peur panique ou une jouissance inouïe a conduit les hommes à s'inventer dieux et esprits. Ce qui a donné naissance aux mythes et aux rituels (cf. 3.2). Le fait que l'on trouve, à travers les centaines d'ethnies de la planète, l'illusion d'une vie après la mort prouve que ce trait culturel est universel.



Les métaphysiques sont des systèmes de lois fondamentales qui gouvernent les entités, non pas naturelles, lesquelles sont gouvernées par les lois de la physique, mais surnaturelles, où se rejoignent conscience et imaginaire dans une perception globale. Par ailleurs, d'autres systèmes de lois sont révélés par les histoires bibliques transmises par les Sémites et glosées inlassablement par les trois grandes religions monothéistes : le judaïsme, le christianisme et l'islam. Ces religions sont basées sur une Alliance en vertu de laquelle les hommes peuvent vivre en communion avec Dieu et entre eux (ch. 3.2.4). Cette Alliance repose sur des lois qui dictent le code de conduite des hommes et dont la transgression constitue un péché. Il s'agit d'actes qui entraînent un désordre ou un tort à une personne, à un groupe, ou même à l'ordre des choses ou du monde. La conscience du péché cause de la honte, de la culpabilité et un sentiment d'impureté qui ne peuvent s'estomper que par une démarche de pardon.

Parallèlement, l'héritage hellénique confond la conscience avec l'âme. Dans sa définition platonique, la conscience est une substance immatérielle, immortelle; elle préexiste donc à la naissance des personnes et survit à leur mort, mais elle reste d'une certaine manière associée à leur corps. L'âme habite la personne à sa naissance avec une " connaissance " parfaite, mais de nature ténébreuse, qui ne peut être " dévoilée " que par l'enseignement et par l'apprentissage de la physique, de la logique et de l'éthique. Pour les Stoïciens, la « vertu » est essentiellement ce par quoi l'homme dépasse le destin, grâce à la maîtrise de ses passions et à l'exploitation de ses possibilités d'action. L'homme ne doit commettre aucun acte qui mette en péril le monde où il vit, la raison dont il dispose et le bonheur auquel il tend.

Passer d'une conscience assujettie aux forces surnaturelles ou à un accord avec la nature universelle, à une conscience de type matérialiste fut un processus long et laborieux. Ce passage s'inscrit dans la mouvance des Lumières qui ont laïcisé la connaissance et la pensée (cf. 6.4.1). La conscience alors n'obéit plus aux lois des dieux ou d'une Instance suprême et transcendante qui détermine les lois de la tribu, mais ressortit au libre-arbitre reposant sur une éthique qui s'acquiert par une



éducation laïque humaniste et responsabilise ses actes. Dans cette perspective, les personnes peuvent s'autodéterminer au sein d'une collectivité. C'est ainsi qu'émerge le concept de citoyenneté qui, associé à celui de démocratie, permet de réguler la vie dans les cités. Cet humanisme a connu son apogée dans les années 1950, avec André Malraux et Jean-Paul Sartre comme figures emblématiques pour la francophonie. Ce courant alimente les mouvements politiques issus de la démocratie sociale qui prônent un État-Providence soucieux de redistribuer la richesse entre les citoyens, et présent dans tous les secteurs d'activité, qu'ils soient culturels, économiques, familiaux, etc.

7.1.4. *Du psychisme à une écologie du vivant*

La laïcisation de la connaissance a graduellement remplacé la dimension spirituelle de l'humain par une dimension matérialiste, où les hommes peuvent établir un rapport direct avec la nature. Ce changement de perspective a provoqué, ou du moins accompagné un formidable essor des sciences et des techniques. En l'espace d'un siècle, l'énergie thermique, l'électricité, puis l'atome ont été découverts et maîtrisés (cf. 1.2). Cet essor prône la valeur de *progrès*: c'est le positivisme. Dans un premier temps, la dualité corps-âme sera remplacée par la dualité corps-psychisme ; ce dernier terme recouvrira l'ensemble des processus mentaux.

Sigmund Freud (1856-1939), fondateur de la psychanalyse, distingue deux niveaux dans le fonctionnement de l'être humain: le conscient et l'inconscient. Le niveau conscient concerne les croyances et les désirs. Le niveau inconscient concerne les pulsions de vie et de mort dont fait partie la libido :les affects ressentis comme trop douloureux pour émerger à la conscience engendrent refoulements, transferts, etc. Cette distinction explique la dissociation que l'on peut constater entre l'activité d'une personne et la conscience qu'elle en a. La psychanalyse explique fondamentalement les troubles psychiques par les conflits psychiques inconscients et les soigne essentiellement en faisant découvrir au patient leurs significations inconscientes.

Par ailleurs, les années 1960 virent s'ouvrir une seconde période positiviste: elle était induite à nouveau par les progrès de la science mais cette fois dans les



domaines de l'électronique, de la physique quantique, de la biologie moléculaire, des neurosciences. Ces découvertes et ces développements remettaient à l'avant-plan les valeurs de progrès et de matérialisme du siècle précédent, provisoirement écartées depuis, en raison des grandes guerres mondiales. Cet essor des sciences a permis une montée spectaculaire des technologies numériques (cf. 1.5) et de la génétique. La conscience est alors conçue comme étant de nature essentiellement biologique, dépourvue de toute transcendance ou immanence: elle demeure *externe* à la nature humaine et au corps humain. Daniel Dennett a d'ailleurs bien montré (dans *Brainstorms: Philosophical essays on mind and psychology*, 1986) que l'immanence mène à une conception récursive de l'homoncule dans l'humain: il s'agirait donc de quelqu'un dans notre tête qui assure, entre autres, la conscience et qui a lui-même quelqu'un dans sa propre tête, qui etc.

Ce matérialisme positiviste, nourri d'observations empiriques fondées, est évolutionniste. Dans son ouvrage intitulé *Biologie de la conscience (The Remembered Present: a Biological Theory of Consciousness, 1990)*, le psychoneurobiologiste Gerald Edelman considère la conscience comme un état particulier qui émerge des fonctions cérébrales. La conscience est constituée en temps réel des images mentales du moment. Ces images mentales, très éphémères, sont déclenchées par des stimuli sensoriels de l'environnement et modulées par la conscience émotionnelle prise en charge par le système limbique, lequel se trouve situé dans la région cérébrale entourant l'hippocampe.

Pour Jaak Panksepp, psychologue et neurobiologiste, la plus ancienne forme de conscience apparue chez les mammifères aurait été une conscience émotionnelle. Elle aurait émergé à travers l'évolution des lignées de vertébrés, en vertu de la phylogenèse, et serait devenue de plus en plus complexe. Cette complexité serait due à la croissance disproportionnée, allométrique, des circuits sous-corticaux du système limbique, que tous les mammifères vivants partagent dans une large mesure. La conscience émotionnelle serait liée aux sensations subjectives les plus immédiates qui déclenchent des comportements adaptés aux impacts de



l'environnement grâce à une sélection qui a pris plus de 300 millions d'années. Les comportements les plus performants au sens darwinien du terme seront progressivement intégrés dans les gènes par sélection naturelle et fonderont les instincts propres aux humains.

Les recherches des dernières cinq années ont tenté d'expliquer les expériences conscientes par des propriétés émergentes du système nerveux. On considère comme émergente la propriété d'un système qui peut s'expliquer par certains éléments du système, mais sans appartenir en propre à l'un de ces éléments ou représenter la somme de leurs propriétés. Il y a un plus qui émerge du système, et c'est ce plus qui caractérise le vivant. C'est ainsi que les sciences du vivant se sont récemment constituées autour de cette problématique à partir de disciplines d'horizons différents comme la biologie, l'éthologie, la génétique, la philosophie et, bien sûr, l'informatique.

Il n'en reste pas moins que même si on peut réduire des phénomènes extraordinaires, telles les crises mystiques, à des interactions neurophysiologiques entre le néocortex et le système limbique qui génère la conscience des émotions, le ressenti favorise des rencontres, voire des collisions entre l'imagination et la conscience.

7.1.5. *Être présent à la vie et à soi*

L'être conscient n'apparaît qu'en tant qu'être vivant. Bergson affirmait que les systèmes conscients *sont* les systèmes vivants. Les êtres humains, organisés en systèmes reliés entre eux et avec leur environnement, introduisent, grâce à leur conscience, des schèmes perceptuels et comportementaux, qui relèvent non seulement de la réalité mais aussi de l'éthique. Leur capacité d'intégration constitue la condition épistémologique, logique et éthique de leur pouvoir de création et de leur accès à la liberté. Ainsi, l'homme rejoint les autres systèmes vivants qui ne fonctionnent évidemment qu'en vertu de leur programmation génétique et qui réagissent aux stimuli selon leurs propres conditionnements.



La conscience, qui interagit constamment avec l'inconscient, participe à la plupart des fonctions cérébrales mises en œuvre dans l'expérience de l'instant présent: analyser le monde, prendre des décisions, énoncer l'expérience vécue, mais aussi se reconnaître. Le sujet qui prend conscience de quelque chose (idées, représentations, sentiments, souvenirs, images, perceptions, etc.) en remplit le moment qu'il vit. De plus, la conscience contribue à construire l'identité personnelle et à en assurer la permanence: elle nous fait devenir " quelqu'un ". Car être quelqu'un consiste à s'identifier à cette personne que l'on veut et que l'on doit être, en adoptant un idéal que chacun se fabrique au milieu de sa culture.

La conscience est liée au présent, mais ne s'y limite pas: en effet, étant liée à la mémoire, elle permet de se souvenir d'un présent révolu, le vécu passé, ou encore d'anticiper un présent à venir, le vécu futur. Les expériences mémorisées sont sélectionnées, en fonction de la situation, à partir d'émotions saillantes — tristesse, colère ou joie extrêmes — ou d'événements marquants — rupture ou rencontre. Nos expériences assurent en bonne partie la permanence de notre identité et de notre intégrité.

Lorsque la réalité est « inacceptable », un mécanisme de survie bien connu, le refoulement, interpose un écran plus ou moins opaque entre la conscience du sujet et la réalité. Les représentations traumatisantes, les vérités qui sont indicibles et intenable sont remplacées par d'autres représentations plus tolérables ; les premières sont bloquées, et reléguées dans le subconscient. C'est ainsi que le réel que la conscience ne peut soutenir se trouve modifié, déformé, révisé ou tout simplement occulté. La psychanalyse a bien montré les effets du retour du refoulement: la souffrance demeure en place, même si sa source est occultée ; ce processus entraînera toutes sortes de maladies ou de malaises physiques récurrents qui, en l'absence d'un diagnostic éclairé, seront attribués à d'autres causes et ne pourront être traités de manière adéquate.

La conscience ne se borne donc pas à contrôler la réalité (à " exercer un monitoring " sur elle), comme cela a été évoqué à propos des environnements immersifs (cf. 5.6.2). Elle intériorise aussi la présence du sujet au monde ainsi que



ses relations avec les êtres et les objets qui le composent. La conscience est en quelque sorte un « milieu » d'intégration où cette présence se médiatise par le biais de représentations mentales. Ainsi se construisent les expériences, qui, traduites en des représentations verbales ou audiovisuelles communicables, deviennent des histoires.

Récemment, des expériences utilisant l'imagerie cérébrale fonctionnelle ont permis de formuler des hypothèses qui établissent une corrélation entre la conscience et l'existence d'un langage intérieur, ce qui traduit une capacité du sujet à se parler à lui-même dans le silence. Ce dialogue constant avec soi-même permettrait d'identifier et de traiter les informations relatives à l'expérience de soi.

7.1.6. *La situation*

Dans la section précédente, nous avons vu que l'interprétation est une opération cognitive qui implique que l'on reconstitue la situation d'énonciation (cf. 6 11 3) pour retrouver l'information contenue par un énoncé. Au sens le plus large, la situation est un état qui résulte de l'interaction, à un moment déterminé, de personnes entre elles, ainsi qu'avec leur environnement. La situation recouvre l'ensemble des circonstances dans lesquelles se déroulent ces interactions. Ces circonstances sont le lieu, le moment, l'état physique et mental des protagonistes, la cause de cet état, etc. La situation comporte non seulement une dimension physique, mais aussi affective, sociale, culturelle et intellectuelle. En faisant le lien avec ce qui précède, on pourrait dire que la situation est l'objet de la conscience, le lieu où des contraintes s'exercent sur la liberté d'action que cette faculté procure.

En effet, une situation n'est jamais complètement déterminée, autrement dit régie par la fatalité ; elle est en suspens, toujours tendue vers des possibilités diverses, elle se façonne, dans le présent, selon la manière dont ces possibilités se réalisent. Liée à la conscience, la situation dans laquelle se trouve le sujet est dotée de sa perspective propre, ce qui exclut un savoir objectif. Voici deux exemples qui illustrent ce propos.



Lorsque, à l'occasion d'un litige, un quidam consulte un avocat pour connaître ses droits et ses recours, le juriste commence par demander à son client de lui exposer les faits. Celui-ci évoque alors la situation conflictuelle en relatant l'ensemble des gestes et paroles de chacune des parties ainsi que la façon dont ceux-ci ont été vécus, insistant sur les émotions ressenties et les explications qui lui viennent. Pour déterminer les points de droit concernés par l'affaire, le professionnel, avant d'établir un raisonnement juridique, procède à la qualification du litige: dans ce but, il extrait du flot de paroles émises par son client des éléments, à savoir les faits, qui lui permettent de cerner la matière juridique et d'appliquer les règles de droit adéquates.

De même, lorsqu'une personne consulte un professionnel de la santé pour identifier et éventuellement guérir un dysfonctionnement physique, elle va évoquer globalement sa situation. Aussi, pour porter un diagnostic, le professionnel devra extraire des énoncés de la personne, le plus souvent lors d'une entrevue dirigée, les symptômes qui lui permettront d'identifier la maladie et de proposer une thérapie. Parfois, le professionnel est appelé à creuser plus avant la situation du patient ; ainsi pour un problème lié au fonctionnement paresseux du système digestif, le professionnel ne se contentera pas d'investiguer à propos de la nourriture ingérée dans les dernières heures, mais il questionnera aussi son patient sur ses occupations, son mode de vie, ce qui lui permettra d'identifier des causes pathogènes indirectes, telles que le stress.

7.1.7. *Identité*

Un sujet trouve son identité dans le fait qu'il se perçoit le même, reste le même et se distingue des autres durablement. L'identité, autant individuelle que sociale, repose en grande partie sur la conscience et la mémoire (cf. 6.11.2). Elle doit s'affirmer et se réaffirmer sans cesse dans la séparation, l'autonomie, l'affirmation, voire l'opposition, tant sur le plan physique, cognitif qu'affectif. Cette affirmation de soi trouve ses limites dans la dépendance aux autres et dans le conformisme social.



L'identité est l'objet d'une quête: la question « Qui suis-je ? » est cruciale en la matière. Socrate a initié la maïeutique qui permettait à ses interlocuteurs de trouver d'eux-mêmes leur propre vérité, c'est-à-dire justement leur identité. Celle-ci est constituée de traits spécifiques à l'individu, mais aussi des normes qu'il a constamment intériorisées: rôles, idéaux, valeurs qui permettent à l'individu de réorganiser sa psyché et de s'intégrer à la collectivité.

Il cherche donc à se valoriser par des conduites, par des productions soit originales soit conformes aux normes dominantes ou en vigueur. Même si elle tend à être unique, grâce au patronyme, à la filiation, au numéro d'une assurance sociale, l'identité personnelle est multiple selon les rôles et les positions : enfant, parent, ami, concurrent, amant, etc. L'identité oriente et donne sens aux actions et aux créations; inversement, ces dernières l'affirment, la consolident, la transforment. Les actes donc, mais surtout le langage, sont essentiels dans ce processus. L'environnement social, lui aussi, est indispensable, surtout dans les échanges sociaux à base de langage, qui rendent l'individu conscient d'exister au sein d'un groupe. Il est vraisemblable que les langages ont d'abord permis aux locuteurs de nommer les choses de leur environnement, puis de se nommer eux-mêmes ainsi que leur groupe d'appartenance et finalement de se nommer à eux-mêmes, en se percevant comme sujets conscients. Le petit enfant reproduit ces étapes à petite échelle, au moment où il acquiert le langage. Il intériorise les normes parentales en s'identifiant comme une entité extérieure : « Bébé mange, Bébé va dormir, etc. ».

Par ailleurs, les romanciers utilisent souvent le langage intérieur pour communiquer les intentions et les émotions de leurs personnages. D'un autre côté, la publicité utilise largement l'influence que les discours des autres peuvent avoir sur la construction de la conscience de soi; elle nous impose des images stéréotypées du monde et de nous-mêmes qui, en favorisant la consommation de certains produits ou en induisant certains comportements, peuvent aboutir à une pure et simple dépersonnalisation des cibles.



En 1985, Paul Ricoeur a souligné, dans le cadre de son herméneutique philosophique, que le récit autobiographique contribue largement à construire l'identité des individus et des groupes.

7.1.8. *Récit de vie*

Dans la deuxième moitié du 20^e siècle, des chercheurs en sciences sociales (entre autres des ethnographes et des sociologues) ont privilégié le genre biographique comme source de données, dans le souci de ne pas biaiser leurs observations et leurs études, qui portaient sur l'identité tant individuelle que collective. Leur travail porte sur des personnages ordinaires: instituteurs, artisans, commerçants ou industriels, dont l'expérience et le vécu sont censés transparaître dans le langage; dans le récit de vie, les personnes passent pour dire la vérité: à travers son intervention critique et interprétative, l'enquêteur va jusqu'à s'effacer derrière le « témoignage » individuel qui donne directement accès à la réalité sociale, par la médiation de la vie individuelle. Les tenants de cette approche rattachent leur pratique au langage. Cet instrument constitue depuis longtemps une mémoire collective pour transmettre le savoir et la culture à travers les générations. Mais cette transmission est perçue comme étant menacée par la rupture entre les générations que cause le changement des modes de vie, dû à la modernité. En enregistrant ou en consignnant les récits de vie, les chercheurs préservent les derniers témoignages de pratiques maintenant révolues, mais néanmoins structurantes pour les collectivités.

Cette transparence du sujet dans l'énoncé aussi bien que dans l'énonciation relève de l'idéologie. De la même façon que pour l'histoire « officielle », ces récits de vie visent paradoxalement à légitimer l'identité, à affirmer son originalité face à soi, face aux autres, bien plus qu'à énoncer une quelconque vérité. La démarche s'inscrit dans une histoire tant individuelle que collective, et veut remonter dans le passé non pas pour connaître " objectivement " les situations, mais pour avoir prise sur le



présent et se projeter vers un futur, voire justifier une visée en juxtaposant du vrai, du vécu, de l'appris et du souhaité.

Le récit de vie sélectionne des moments vécus dont les affects ont été marquants; certains sont retenus et d'autres sont omis parce que refoulés. Le narrateur de ces récits de vie dissimule ou modifie, consciemment ou non, des souvenirs désagréables; il les enjolive aussi ou les dramatise, comme s'il mettait en scène un spectacle: ce faisant, il cherche à plaire, à se faire bien voir, ou encore à procurer du plaisir. En effet, les individus sont naturellement enclins à conforter leur identité ou à entretenir leurs illusions de manière complaisante, au détriment de leur propre vérité. D'où les nombreux mensonges, voire des déformations considérables du souvenir. Il s'agit donc davantage de donner un spectacle à soi-même et aux autres que de représenter fidèlement la réalité.

Imaginons par exemple la situation suivante. D'anciens camarades qui s'étaient perdus de vue depuis plus de vingt ans se sont retrouvés par le biais d'Internet et ont convenu de se retrouver au solstice d'été. Une histoire singulière, somme toute: quatre acteurs racontent leur histoire. Il ne peut s'agir d'un récit exhaustif. Ces narrations personnelles sont livrées en petits groupes hétéroclites, tantôt dans la piscine, tantôt autour d'une table avec des voisins que le hasard rapproche. Les thèmes abordés sont ceux de leur époque: carrière, enfants, divorces, nouvelles compagnes, emplois, réalisations.

Les récits s'articulent autour de plusieurs modes: la confidence, l'anecdote, la vantardise.

Le premier est un mode de récit qui consiste à partager les joies et les souffrances que l'on vit au présent: ses déceptions, ses regrets, ses peines, ses amours, etc. Quel bonheur, quel soulagement que de se confier à des oreilles empathiques et de recevoir à son tour des confidences quand on partage les mêmes émotions, les mêmes valeurs.

Le mode anecdotique est un mode relativement neutre où sont racontées des bribes de vie, que l'on juge dignes d'être partagées. Les histoires portent sur des faits, révèlent notre tempérament mais évitent soigneusement de livrer des affects qui



viendraient gâcher l'atmosphère festive de ces retrouvailles. Les échanges se font avec plaisir, mais de façon prudente et courtoise. Il ne s'agit pas de se faire valoir mais de relancer la conversation pour la joie d'un bon moment. Les histoires sont courtes et cèdent le pas à d'autres, quitte à ce que l'on revienne en arrière, au gré des interventions. Cette façon de communiquer est efficace pour autant que chacun ait dépassé le stade où il veut affirmer son identité et surtout sa différence.

Le troisième mode, celui de la vantardise, est adopté par ceux qui, fonctionnant mal, sont très angoissés à propos de leur identité réelle. Ils s'inventent des identités qu'ils imposent aux autres avec beaucoup de conviction mais sans pouvoir écouter autrui à leur tour. Dépourvus de confiance en eux-mêmes, ils restent centrés sur leur ego, ce qui les rend incapables de partager une conversation, et prennent pour ainsi dire leurs interlocuteurs en otage. Ce comportement déviant est dû à toutes sortes de causes: complexe d'infériorité, image négative de soi imposée par des parents autoritaires, entourage de pairs coercitifs entre autres. Les enfants prépubères notamment peuvent être très méchants entre eux. Certains, le plus souvent des marginaux, sont stigmatisés et littéralement torturés par les conformistes les plus forts qui s'affirment par la violence et le rejet de la différence. Le vantard prend alors la parole et se raconte, de façon ostentatoire et autoritaire, dans les moindres détails; il choisit les détails qui le mettent en valeur, lui ou un membre de sa famille, de sa compagnie, ou de sa tribu. Il s'agit là d'un comportement très désagréable et le plus souvent inconscient; l'auditoire, lui, tolère poliment ces agissements pour ménager l'atmosphère des retrouvailles. Ces situations peuvent nous paraître familières. Autant les premières, perçues comme agréables, invitent à de nouvelles rencontres pour prolonger le plaisir éprouvé, autant les secondes, ressenties comme désagréables, découragent de nouvelles invitations qui ne seraient pas dictées par des liens familiaux ou professionnels. La vantardise peut trouver un écho favorable auprès d'auditeurs dépendants qu'émerveillent des exploits hors du commun inventés de toutes pièces par des instables; il est, en effet, des conteurs hors pair qui remportent des suffrages par leur pouvoir d'évocation. C'est le fondement du conte, dont il sera question plus loin.



7.1.9. Démarche historique

La démarche historique consiste à identifier les transformations que subissent les sociétés humaines à travers le temps, en recourant aux données empiriques irréductibles fournies par les archives. Elle veut produire des systèmes qui expliquent les sociétés par la temporalité: on part ainsi d'événements relatés par l'écrit pour comprendre le présent, le quotidien, l'ordinaire des sociétés, contrairement à l'ethnologie qui se fonde sur l'oralité.

Les enquêtes ethnologiques sont principalement fondées sur l'observation participante. Ces enquêtes sont surtout utilisées pour comprendre des sociétés qui, en l'absence d'écrit, nous paraissent primitives; elles pourraient tout autant, et c'est le cas de plus en plus, s'employer pour comprendre le présent de sociétés dites modernes.

Bogdan et Taylor (1975) définissent l'observation participante comme une enquête caractérisée par une collecte systématique de données, lors d'une période d'interactions sociales intenses entre le chercheur et les sujets, et dans le milieu de ces sujets. Les observateurs s'immergent donc personnellement dans la vie des gens et partagent leurs expériences.

Comme la démarche historique ambitionne de reconstruire des représentations sociales, des idéologies et des mentalités, à partir d'archives, elle implique un décalage. C'est ainsi qu'écrire l'histoire du présent semble pour le moins incongru. Faire l'histoire est une démarche qui repose, sur le plan cognitif, sur l'observation, sur la classification mais aussi sur l'induction. Cette dernière opération consiste à voir dans les faits particuliers des conséquences dont il faut retrouver les causes. Au siècle des Lumières, les empiristes distinguent d'une part la connaissance qui dérive de l'observation, et de l'autre celle qui procède par raisonnement. Dans le premier cas, on a affaire à l'histoire naturelle qui s'attache aux faits naturels, indépendants de la volonté humaine : histoire des métaux, des plantes, des animaux, etc. Dans le second cas, l'histoire a pour objet des actions humaines qui conditionnent le présent et se trouvent consignées dans des documents écrits. On distingue ainsi la période historique de la préhistoire, dont la civilisation ne repose pas sur l'écrit. À travers



une tradition écrite ou orale, l'être humain a cherché de tout temps à mobiliser les expériences de ses prédécesseurs, en quête d'identité et de sens.

La démarche historique est déjà présente chez les Grecs anciens, notamment chez Thucydide et chez Hérodote; elle a été ensuite consolidée par les érudits au 18^e siècle et connaît son aboutissement dans les méthodes de la critique textuelle pratiquée depuis le 19^e siècle par les universitaires. Il s'agit ici de ne pas se borner à accumuler archives et témoignages bruts, mais de les contrôler en recoupant les sources pour atteindre une objectivité historique qui garantisse la vérité. L'historien cherche rétrospectivement à ordonner des événements apparemment discontinus en une série continue de causes et d'effets, afin d'en dégager une signification générale. Les événements sont retenus non pas parce qu'ils ont eu lieu, mais parce qu'ils ont été connus et reconnus comme essentiels à la connaissance de l'histoire. Les différentes écoles ont proposé des techniques de transformation, des procédés analytiques qui décomposent et recomposent l'ordre des événements en faits historiques. Certes, la connaissance historique dépend de notre connaissance présente. Mais il faut éviter de projeter celle-ci sans précaution sur le passé, et apprécier d'abord et avant tout les différences qui distinguent passé et présent. Cette vision positiviste d'une histoire objective qui permet de reconstituer la vérité du passé est encore pratiquée; malgré cela, des intellectuels contemporains l'ont critiquée, la jugeant scientiste. En effet, la connaissance historique est constituée de propositions qui résultent de choix dans la trame événementielle du passé; elles ne peuvent être vérifiées directement, comme cela se passe dans le domaine scientifique, et résultent de la subjectivité des historiens. Contrairement à la démarche scientifique, la recherche historique porte sur l'origine ou la fin des sociétés ; plutôt que de se mettre en quête du vrai, elle offre à la société contemporaine des représentations de sa genèse qui souvent légitiment ou confortent l'idéologie du moment.

Cette forme d'épistémologie explique que l'histoire tente parfois de nier des faits historiques avérés pour conforter des idéologies: c'est la tentation révisionniste qui relève plus du négationnisme que de la critique historique. Le révisionnisme a été



pratiqué à grande échelle tant par les régimes communistes soviétiques et chinois qui nient leur passé impérial, que par des antisémites qui nient l'Holocauste, par lequel fut systématiquement massacrée la population juive d'Europe au cours de la deuxième guerre mondiale (1939-1945).

L'historien moderne, lui, n'assigne pas des causes externes à l'objet de ses études, mais en propose une interprétation, une herméneutique qui explique la genèse des faits ou des artefacts. Tributaire d'une épistémologie fonctionnaliste, il cherche plutôt à mettre en lumière la multiplicité des pratiques sans leur prêter d'unité, alors qu'auparavant, l'historien mettait l'accent sur les objets, qu'ils fussent matériels, comme les écrits ou les artefacts, ou rationnels, comme les systèmes de valeurs ou les cosmologies. L'historien moderne tient les résultats des pratiques et des discours non plus pour des réalités objectives mais pour leurs buts ou leurs causes. Le lien causal est éludé ou à tout le moins relativisé. L'historien d'aujourd'hui n'admet pas que les faits étudiés s'enchaînent les uns les autres, mais estime qu'ils se transforment intrinsèquement en vertu de forces internes et externes. Ainsi, après s'être exclusivement consacrée à l'enchaînement chronologique des actions politiques et culturelles, la démarche historique a changé: influencée notamment l'ouvrage de Michel Foucault, *L'archéologie du savoir* (1969), elle a pris une orientation épistémologique. Tournant le dos à la tradition, le philosophe français écarte de l'objet de ses études les influences, les traditions et les autres formes de continuité culturelle pour privilégier les cohérences internes et les compatibilités. Il construit un système de la discontinuité : seuil, rupture, coupure, interruption, mutation, transformation représentent ses concepts fondamentaux. Pour lui, la discontinuité est à la fois un instrument, un concept opératoire et un objet de recherche. Foucault ne considère pas les documents comme une matière inerte qui permettrait de reconstituer le passé de leur production ; il propose plutôt de les travailler de l'intérieur, d'organiser, de découper, de distribuer, d'ordonner, de répartir les faits en niveaux, d'établir des séries, de distinguer le pertinent de ce qui l'est moins, de définir des unités, de décrire des relations.



Selon Foucault, l'archéologie devra chercher à établir comment émergent les objets, comment apparaissent et disparaissent les modes énonciatifs, comment se mettent en place et se dispersent les concepts, comment se déplacent les choix stratégiques. L'analyse historique vise non pas à remonter des énoncés dispersés dans l'espace jusqu'à leurs causes que le temps aurait progressivement occultées, mais à révéler le système général qui préside à leur formation et à leur transformation. Il utilise la loi de la cohérence comme règle heuristique, l'idéal étant que le plus grand nombre possible de contradictions relevées soient résolues par les moyens les plus simples. Les contradictions qui demeurent inexpliquées peuvent être considérées comme des accidents, des défauts, des failles, des interférences.

En dernière analyse, les histoires reconstituées ou inventées ont en commun de refaçonner notre expérience du temps: en effet, elles réactualisent des intrigues constituées d'événements qui adviennent ou sont provoqués par des personnages. Ce *refaçonnage* est causé par l'introduction du temps passé, celui de l'histoire, dans le temps présent, celui de la narration. Ces types de récits sont issus de procédés opposés — systématisation intellectuelle et reconstitution imaginaire —, mais ils produisent un matériel identique : des histoires construites qui sont racontées de la même façon.

7.2. L'histoire et l'imaginaire

7.2.1. Le mythe

À peu près toutes les disciplines des sciences sociales ou humaines s'intéressent aux mythes. La plupart du temps, les histoires que forment les mythes renvoient à un temps primordial, racontent la création du monde, l'apparition des humains, l'origine de la mort, des maladies, des inégalités, les histoires qui balisent nos rapports avec le monde surnaturel, etc. Le mythe est une histoire qui évoque des événements hors du commun — meurtres, viols, incestes— prenant place dans un temps autre, originel, et mobilisant des personnages hors du commun, dieux ou héros. Ethnologues, anthropologues, folkloristes, historiens, juristes, psychanalystes, théologiens, philosophes tentent tous, à travers leurs discours



rationnels, de récupérer l'essence de ce type particulier d'histoires, dont le modèle fut donné par les histoires des dieux de la Grèce antique. Ils s'accordent généralement sur l'idée que la fonction du mythe est de justifier, de renforcer, de codifier les croyances et les pratiques qui constituent les fondements de l'organisation sociale, au même titre que d'autres institutions.

Au plan étymologique, dans son sens commun et premier, le terme grec *mythos* (μῦθος) est générique, et désigne la parole et ses différents genres : entretien, conversation, nouvelle, récit, conseil, ordre, etc. Dans son second sens, plus tardif, il désigne l'objet même de la parole, le récit. Parmi les termes modernes tenus pour équivalents, on retrouve la fable, la légende, l'épopée, le conte. Dans la *Poétique*, Aristote voit dans le *mythos* à la fois le principe et le cœur de la tragédie. Dans cette acception aristotélicienne, le terme *mythos* équivaut plutôt au terme moderne *intrigue*.

Dans la perspective du rituel (cf. 3.2) le mythe participe de la dérivation symbolique qui veut que le rapport que l'homme entretient avec les choses et les forces surnaturelles, non domesticables, direct au départ, fut l'objet de médiations successives. Pensons par exemple à la série de transformations de la nature des offrandes, aux sacrifices de bêtes qui succèdent à ceux des humains, au vin qui succède au sang, etc. Le mythe ferait dériver dans la parole la portée des gestes qui caractérisent les protagonistes du rituel.

Plutôt que de projeter nos interprétations contemporaines sur le mythe, nous allons plutôt saisir la manière dont ceux-ci étaient perçus par ceux à qui ils étaient destinés, tout en restant conscient de la fragilité de la lecture proposée.

Contrairement à l'impression qui prévaut chez les intellectuels évolutionnistes, pour qui le mythe est une forme de pensée archaïque truffée de magie, et qui doit céder le pas, pour finir, à une pensée conceptuelle et rationnelle qui s'éclôt pleinement dans la philosophie, il appert que le mythe transmis par la poésie et la création artistique d'une part, et la raison cultivée par la philosophie d'autre part, se sont toujours opposés constamment, et ce jusqu'à aujourd'hui.



C'est au 6^e siècle avant J.-C. que deux épopées, *l'Iliade* et *l'Odyssée*, furent fixées par écrit pour pouvoir être récitées à la fête des Panathénées, donnée en l'honneur de la déesse Athénée. Pourtant, Homère, censé être leur auteur, a vécu au moins deux cents ans auparavant. En outre, ces épopées relaient une mythologie déjà antique à l'époque, ce qui accroît encore plus la distance entre l'apparition des mythes et les plus anciens documents qui l'attestent et nous les transmettent.

C'est aussi au 6^e siècle avant J.-C., vers 530, que Xénophane condamne, au nom de la philosophie naissante, l'ensemble des récits sur les Titans, les Géants, les Centaures, dieux ou personnages surhumains, y compris ceux d'Homère. Voler, commettre l'adultère, se tromper les uns les autres, tout cela est scandaleux et, à ce titre, se doit d'être blâmé. Xénophane condamne les mythes à deux égards. D'une part, ce sont des *plasmata*, terme qui désigne, dans son sens premier, des figures modelées d'argile ou de cire, et, par extension, des forgeries, des faussetés, des récits trompeurs qui séduisent et qui font violence à la vérité, des fictions qui excluent toute forme d'argumentation et ne laissent aucune place à l'observation empirique. D'autre part, Xénophane condamne les mythes parce qu'ils rapportent des histoires barbares, comme celle du festin de Tantale, où les dieux auraient mangé goulûment les chairs de Pélops, dépecées au couteau. Bref, ces histoires ne sont pas les nôtres.

On l'a déjà rappelé, Platon condamne les poètes dans le livre II de *La République*, parce que ceux-ci privilégient certains modes d'expression qui, par leurs aspects formulaires, rythmiques et musicaux, se rattachent au monde polymorphe et bariolé flattant la partie inférieure de l'âme, siège des passions et des désirs. Or, l'homme doit, suivant Platon, chercher le fondement de l'être, les vérités physiques et morales à travers la raison, partie supérieure de son âme. Un mythe en particulier va nous intéresser, à savoir celui de Narcisse, parce qu'il explore allégoriquement les rapports que les hommes tissent avec les histoires qui les reflètent en les débarrassant de toute matérialité. En ce sens, ce mythe illustre un peu le combat moral incessant contre le caractère fictif des histoires.

7.2.2. *Narcisse*



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification.

Ovide (Publius Ovidius Naso, 43 av. J.-C. — 17 ap. J.-C) est surtout connu pour *Les Métamorphoses*. Celles-ci se constituent de quinze livres écrits en hexamètres, c'est-à-dire en vers de six pieds. Ces unités rythmiques sont constituées par un groupement de syllabes déterminé; ici, les vers sont *dactyliques*, c'est-à-dire composés d'une syllabe longue suivie de deux brèves. Cette oeuvre rassemble des légendes grecques et romaines, et parfois plus lointaines ou étrangères. Elles sont rapportées dans un ordre chronologique: l'oeuvre s'ouvre sur le chaos des origines et finit avec le règne d'Auguste. La plupart du temps, ces légendes racontent les métamorphoses d'êtres humains en plantes, en animaux, en astres, en pierres, témoignant du transformisme qui régit la création. Ainsi se trouvent réunis Narcisse, Hermaphrodite, Arachné, Persée et Andromède, Jason et Médée, Circé, Dédale et Icare, Énée, Romulus, Numa, César, etc. On a choisi de s'attarder attentivement sur le mythe de Narcisse pour sa valeur exemplaire: il montre parfaitement comment fonctionne une histoire imaginée, aussi bien au plan de la fabrication que de la réception. Rapportons d'abord l'histoire de Narcisse avant de l'analyser.

À Thespies, en Béotie, naquit un garçon, Narcisse, fruit des amours violentes du dieu-fleuve Céphise et de la nymphe Leiriopé. L'oracle de Tirésias prédit qu'il jouirait d'une vie longue et paisible, à la seule condition qu'il ne se reconnaisse jamais. À quinze ans, jeune éphèbe, il unissait les charmes de l'enfance aux fleurs de la jeunesse. Les Nymphes veulent lui plaire, les jeunes recherchent son amitié ; il les méprise tous, par orgueil. Il rejette l'amour de la nymphe Écho qui le poursuit. La langue d'Écho avait été réduite à répéter les mots entendus par elle, effet de la vengeance de Junon, qu'Écho, par ses discours, empêchait de poursuivre son époux infidèle. Méprisée, Écho se retire au fond des bois et bientôt, ses os sont changés en rochers. L'une des nymphes dédaignées ayant réclamé vengeance auprès des dieux, Rhamnusie punit Narcisse en le plongeant dans un amour sans retour. Lors d'une chasse, fatigué et poussé par la soif, Narcisse aperçoit son reflet dans l'eau d'une source, et tombe amoureux de sa propre beauté, sans se rendre compte qu'il s'agit de lui-même. Narcisse finit par se reconnaître, mais ne peut se détacher de l'objet de son amour, ce qui le plonge dans le désespoir. Dans un accès de triste fureur, il se mutile. Lorsque la colère l'abandonne, il se consume de langueur et périt comme



la rosée s'évapore au lever du soleil; son corps disparaît. À sa place, les Nymphes trouvent une fleur d'or couronnée de feuilles d'albâtre.

Commençons par l'étymologie. Il est relativement facile de déterminer l'origine des termes (comme *muthos*) qui désignent des concepts, en analysant les mots communs qui se chargent graduellement de sens à travers certains usages philosophiques attestés. Mais cette démarche se prête mal aux noms des personnages de la mythologie. En grec ancien, *narkissos* provient de *narkaô* (" assoupi ") lui-même dérivé de *narke* (" torpeur ") terme à l'origine du mot narcotique. Si l'on suit cette trace, le personnage principal du mythe de Narcisse serait nommé ainsi parce qu'il s'endort près de l'étang. Bien que conforme à la démarche étymologique, cette dérivation est fort peu probable, car la torpeur de Narcisse ne joue aucun rôle saillant dans l'histoire. Certains érudits ont vu dans la terminaison *-issos* et *-inthos* un emprunt à la civilisation minoenne qui se développe en Crète de 2700 à 1200 av. J.-C. *Narkissos* et *Hyacinthos* semblent avoir été les noms de héros dont une déesse, connue par les Crétois, pleure la mort sur l'anneau d'or trouvé à l'Acropole de Mycènes; par ailleurs, ces noms de déesses ont été aussi attribués à des fleurs de printemps crétoises, très belles et très odoriférantes. Cette dérivation apparaît beaucoup plus probable, étant donnée la provenance très ancienne des histoires sans cesse remaniées qui constituent les mythes.

Plus de cinq siècles séparent la version du mythe de Narcisse proposée par Ovide et la version antique de l'époque homérique. Dans la seconde, le jeune et beau Nemises aime tellement son propre reflet dans le ruisseau qu'il y glisse et s'y noie. Lorsque Écho éplorée et les Nymphes préparent l'urne funéraire pour le jeune bien-aimé, son corps disparaît. Il est métamorphosé en une fleur de narcisse. Comme on peut le constater, la version antique du mythe diffère sensiblement de celle d'Ovide. Dans la première, Narcisse est amoureux de lui-même et il le paye de sa mort, alors que dans la seconde, Narcisse est puni pour s'être refusé aux nymphes, entre autres à Écho, et de les avoir fait souffrir. Il tombe amoureux de lui-même, mais c'est là la punition. Pourquoi cette infidélité au mythe antique, si ce n'est pour créer un mythe nouveau, plus pertinent en ce début d'ère chrétienne ?



Tout ce qui a été retenu du mythe, c'est l'image de Narcisse amoureux de lui-même penché sur son reflet. Sous l'interprétation habituelle teintée de morale judéo-chrétienne, le narcissisme est associé à une forme de perversion : plutôt que de rechercher un objet d'amour et de désir extérieur à soi, donc différent, la personne choisit son propre corps. Sigmund Freud fait du narcissisme un stade de développement psychique du jeune enfant, investissement pulsionnel nécessaire, indispensable à la construction du « moi ». L'enfant découvre son corps, se l'approprie et se construit une image idéalisée de lui-même. Ses pulsions, notamment sexuelles, prennent son corps pour objet. Un blocage ou une régression à cette phase du développement de la personnalité est jugé mortifère, l'investissement libidinal sur soi-même, l'autoérotisme entraînant l'anéantissement de soi. Pour Jacques Lacan, l'identité se construit en fonction du regard de l'autre; c'est ce qu'il appelle le « stade du miroir ». Le risque inhérent au narcissisme est que la personne croie que « moi est un autre » et qu'en se joignant si bien à elle-même, en se " rencontrant " si bien, elle finisse sans s'en rendre compte par rencontrer la mort/névrose et se perdre.

7.2.3. Traduction, analyse et interprétation de l'original latin

Ces interprétations morales et psychanalytiques n'épuisent pas le potentiel d'évocation du mythe, chaque fois réactualisé par l'investissement émotif et culturel de ses lecteurs. À titre d'illustration de ce phénomène, on propose ici une traduction inédite et personnelle du mythe de Narcisse, dont on livre une interprétation médiatique.

fons erat inlimis, nitidis argenteus undis,
quem neque pastores neque pastae monte
capellae contigerant aliudue pecus,

quem nulla uolucris nec fera turbarat nec
lapsus ab arbore ramus;

Il y avait une source limpide d'eaux
brillantes et argentées, que n'avaient
touchée ni les bergers, ni les chèvres
de montagne ni aucun autre troupeau

;
aucun oiseau ni bête sauvage ne
l'avait troublée, ni rameau tombé de
l'arbre.

Cette scène inaugure, établit l'espace mythique. Il s'agit du prologue de l'histoire, étape primordiale antérieure à l'histoire elle-même. Au plan cognitif, le prologue doit inciter le récepteur à construire un modèle mental ou une carte cognitive en



convoquant son système proprioceptif. La *proprioception* est un certain type de sensibilité, mobilisant des récepteurs localisés dans les muscles, les ligaments et les os. Lors de la réception proprioceptive, les influx se propagent jusqu'au cervelet par les faisceaux spino-cérébelleux, et rencontrent la sensibilité *extéroceptive*, c'est-à-dire la sensibilité au monde extérieur mobilisant les cinq sens. Cette dernière perception est dite épicrotique parce qu'elle est branchée en boucle sur la conscience, système propice à l'émergence d'émotions. La sensibilité proprioceptive est celle qui fonde la conscience de la position relative des segments de notre corps et de leurs déplacements, du tonus musculaire, de la statique et de l'équilibration. À partir de son expérience et de sa mémoire, le récepteur de l'histoire est invité à projeter, par ce prologue, une topologie et une spatialisation du lieu représenté, représentations essentielles pour qu'il y ait histoire.

Outre cette fonction cognitive, le prologue contribue aussi à établir par *évocation* les aspects émotifs et psychologiques de l'histoire. Évoquer, c'est induire des émotions ou des sentiments par les connotations associées aux termes utilisés — ancrages nominaux, déterminants d'aspect — pour décrire les événements et leurs protagonistes. En un mot, le prologue a aussi pour fonction de plonger le récepteur dans un certain état d'esprit ou un certain état d'âme particulier, avant que le récit ne commence.

Dans le langage cinématographique, le terme anglais *establishing shot* désigne le premier plan du film (ou de l'une de ses sections majeures), chargé d'établir une transition en attirant notre attention, jusque là éparse. Le prologue opère précisément une transition entre le monde réel et le spectacle de l'histoire racontée; à ce titre, il constitue une mise en condition réceptive.

Ici, le lieu du mythe est d'une virginité absolue parce qu'il n'a jamais été foulé ou pénétré ni par les hommes, ni par les bêtes. Suivant la culture du récepteur, ce lieu originel invite à projeter un au-delà — pas nécessairement au-dessus. Du point de vue platonicien repris par les idéalistes allemands, cet au-delà est le monde des idées, le monde des essences pures de toute matérialisation, non soumises aux contingences de la vie qui jalonnent le cycle de la génération et de la corruption des



choses. Du point de vue judéo-chrétien, cet au-delà est le lieu le plus proche de la création, donc de la pureté, antérieur à la faute, à la déchéance de la faute inhérente à la connaissance, et vers lequel tend toute bonne vie, c'est-à-dire une vie qui suit la lettre et l'esprit des règles de la Torah, des Évangiles, ou du Coran.

La temporalité de l'histoire n'est pas déterminée: il s'agit d'une temporalité mythique, à la fois immémoriale et présente.

Dans une lecture médiatique, ce segment de texte présente un objet — l'eau pure de la source — et tout le reste de l'anecdote sert à qualifier cet objet, à le rendre exclusif, mythique : elle est cristal. Eau et cristal: les deux extrêmes de la matière entrent en collision. À la fois dur et fluide, le cristal est un peu l'écran cathodique, transparent et opaque. Transparent et donc support à la représentation, il devient lieu de magnification par les propriétés physiques de la lumière. Opaque parce qu'il constitue la surface utile de la représentation lumineuse de l'image.

Les illusions optiques, ironie des choses, étaient connues depuis l'Antiquité. Les Grecs avaient bien vu la parenté entre les jeux de la lumière et les spectacles, production de la fantaisie. Dans *La République*, Platon distingue les ombres (*eikónav*), des reflets (*fantásmata*) que l'on voit à travers les eaux ou à la surface des corps opaques, polis et brillants. De tout temps, les hommes ont développé des techniques d'expression de l'imaginaire pour fixer les images. Ce qui est fascinant, ce n'est pas tant la technologie, c'est-à-dire la production de l'image sur le reflet des eaux par diffraction de la lumière ou par un tube cathodique, mais l'énigme du regard. Capter l'image d'une personne et surtout son regard, n'est-ce pas un peu capter son âme ?

En dernière analyse, ce qui est dit en premier a valeur inaugurale. Au sens premier du terme, l'inauguration est la cérémonie de consécration qui marque la livraison d'un temple et, par extension, une histoire au public.

gramen erat circa, quod proximus umor
alebant, siluaque sole locum passura
tepscere nullo.

Elle était entourée de graminées, qui
entretenaient l'humidité de l'air, et
aussi la forêt ne permettait le passage
du soleil.



Après avoir focalisé sur l'élément central du mythe, l'étang/écran jamais consommé, le décor se construit autour de cet élément. On imagine facilement un lieu méditerranéen, peut être une île grecque, Ios ou Myconos, mais jamais encore exploitée par les humains. Ce mythe précède le passage de la cueillette à l'agriculture, à la domestication des animaux, à la construction d'habitations, de temples, etc. Puis les premiers sédentaires ont défriché les terres, les générations se sont succédé en déplaçant toutes ces pierres qui affleurent sans cesse, pour faire des murets, des espaliers dans le paysage vallonné. Tant et si bien qu'en ces lieux autrefois paradisiaques, il n'y a plus d'arbres, le soleil est torride, la terre est dure, crevassée et stérile, nulle pluie, toujours ce ciel bleu sans faille, à perte de vue.

Narcisse se trouve donc dans cet oasis, cet endroit de magie où l'ombre humide et langoureuse de la forêt filtre le plus ardent soleil du solstice. Le mythe convoque ainsi le monde de la petite enfance à la campagne, sur le bord d'un plan d'eau ombragé. Sont évoqués la volupté, la moiteur, les parfums des fleurs sur un fond d'humus avec une pointe musquée de fruit trop mûr, avec le bruit des insectes et des oiseaux les plus colorés dont les chants s'entremêlent.

L'endroit paradisiaque prédispose à la sensualité, au plaisir. Ici, la description du lieu installe une atmosphère palpable; le décor est induit par les sensations évoquées. Il convient de souligner que le portrait du lieu est idéalisé, ou à tout le moins tronqué. Il n'y a ni serpent venimeux, ni morsures de tarentules, ni brûlures de fourmis rouges à l'origine des abcès où viennent ensuite se nourrir les mouches pour agrandir le cercle des infections, qui, inmanquablement, affligeraient les blancs à qui viendraient l'idée de retourner vivre dans la jungle, sans constructions en dur ni électricité.

Toutes ces extrapolations se nourrissent essentiellement d'expériences personnelles, de sensations vécues et similaires. Ainsi, par exemple, l'un se souviendra de son passage dans un sauna finlandais, qui renoue avec les thermes de l'Antiquité où se cultivait le bien-être corporel dans la chaleur humide d'une source thermale sulfureuse, magnifiée par l'onction d'huiles aromatiques, fournissant massages, épilation et autres services d'hygiène corporelle entre personnes de même sexe. Il



ne suffit que de quelques indications pour mettre en branle la machine interprétative du récepteur, préalablement mis en condition de réception par le prologue.

<p>hic puer et studio uenandi lassus et aestu procubuit faciemque loci fontemque secutus, dumque sitim sedare cupit, sitis altera creuit,</p>	<p>Ici, le garçon, las d'avoir fait une chasse passionnée, écrasé par la chaleur de l'été, se penche et est séduit par l'apparence des lieux et par la source. En même temps, il sent une soif irrésistible monter en lui, une autre soif naît et croît en lui.</p>
--	---

L'histoire commence enfin après les préparatoires du prologue et du décor. D'emblée est décrit l'état physique et émotionnel de Narcisse. Sans doute hors d'haleine, il vient de faire une chasse. La chasse constitue un scénario bien établi depuis les débuts de l'humanité, et peut se schématiser en plusieurs moments (dont la longueur et l'intensité varient en fonction des conditions particulières de leur exécution) : l'attente, les sens aux aguets, l'apparition de la proie, la poursuite, la capture et, finalement, la mise à mort, dénouement voulu et habituel de cette relation brutale de l'homme à l'animal.

Au Musée du Louvre à Paris, ce thème de la chasse se retrouve sur un fragment de mosaïque de pavement provenant de Turquie près de la frontière syrienne, et qui date de l'époque Romaine tardive (1ère moitié du 4e siècle). *Jeune garçon chasseur avec son chien dans un rinceau d'acanthé*: le titre attribué par les conservateurs décrit fidèlement la scène représentée. Cette mosaïque témoigne par ailleurs de l'intérêt pour les enfants prépubères — souvent potelés — dans la culture romaine. Cupidon, dieu de l'amour, est aussi représenté par une figure similaire. Ce motif est aussi repris dans les chérubins, de l'hébreu *keroûbim*, anges de second rang de la première hiérarchie. S'agit-il d'une autre assimilation de la culture populaire, teintée de paganisme, par la culture ecclésiale, les « Pères de l'Église » en tête, qui cherchait à constituer et consolider le dogme chrétien? Cette figure mythologique de l'enfant prépubère partant à la chasse semble si bien intégrée à la civilisation qu'elle en est devenue un motif décoratif. Cette mosaïque permet de se représenter



concrètement la scène de chasse, probablement au petit gibier à poil ou à plumes, avec un chien rabatteur et un bâton à la main pour la mise à mort.

Narcisse vient donc de faire une partie de chasse sous un soleil de plomb, il est hors d'haleine, écrasé par la chaleur, déshydraté. Ce passage évoque le film *Zabriski Point* de Michelangelo Antonioni (1970), fascinant malgré son échec commercial: une relation amoureuse entre deux personnages prend place dans un désert dont Antonioni fait éprouver l'écrasante présence par une photographie exceptionnelle.

Telles sont les conditions initiales de cette scène qui commence par un contraste, une rupture. Narcisse arrive, et l'aspect de l'espace, la présence de la source avivent en lui une soif irrésistible; il se penche. Le parallélisme et la répétition du terme « soif » marquent bien les deux niveaux où s'exerce cette pulsion : d'une part dans son corps écrasé de chaleur, fatigué par la chasse et, d'autre part, dans son cœur où se tapit cette autre soif qu'est le désir. On retrouve la dualité corps-âme ou la dialectique du sujet, à la base de la scolastique, de la philosophie et de la théologie enseignée dans les universités à partir du Moyen-Âge jusqu'à l'époque des Lumières.

dumque bibit,
uisae correptus imagine formae spem sine
corpore amat,

corpus putat esse, quod umbra est.

Et pendant qu'il boit
saisi par la beauté de l'image aperçue,
il aime un espoir sans corps
ce qui pourrait être un corps est une
ombre.

Le nœud dramatique de la situation est mis en place : Narcisse s'éprend de l'image à la surface de l'étang qui fait écran. Dispositif paradoxal, l'étang affiche l'image d'une personne, certes, mais qui n'est pas reliée à un corps, et donc sans matérialité. Voilà tout le paradoxe de cette représentation médiatique : l'objet représenté n'est pas là physiquement, seules ses apparences sont présentes. Une preuve par l'absurde de la non-matérialité des apparences est que lorsque l'on tourne un livre à l'envers et qu'on le secoue vigoureusement, les personnages ne tombent pas par terre. Un livre ne fabrique qu'un simulacre, et non une représentation fidèle.

adstupet ipse sibi uultuque (visage) inmotus
eodem haeret,

il tombe en admiration de lui-même et
devant son visage immobile il reste



ut e Pario formatum marmore signum;	fixé, comme une statue façonnée du marbre de Paros.
spectat humi positus geminum, sua lumina, sidus et dignos Baccho, dignos et Apolline	Il regarde, étendu sur le sol, ses yeux, astres jumeaux et des cheveux dignes de Bacchus et dignes d'Apollon, et des joues prépubères,
crines inpubesque genas et eburnea colla decusque oris et in niueo mixtum candore ruborem, cunctaque miratur, quibus est mirabilis ipse	et un cou d'ivoire et un visage d'une blancheur de neige mêlée de rouge. Et il admire tout ce qui le rend admirable.

Ce segment explique et justifie le coup de foudre de Narcisse pour son image: il est d'une exquise beauté. Tous les mots convoqués touchent à l'esthétique ; les dieux et les matières précieuses sont mobilisés pour placer la beauté de Narcisse tout à fait hors du commun. Sans poils sur les joues, il est hors de la portée du vieillissement et de la déchéance du corps. Il y a là amplification. Si l'on s'amusait à transposer cette amplification à notre époque, Narcisse pourrait être le Brandon de la série télévisée *Beverly Hills* : grand, le menton carré, blond, la tignasse épaisse un peu décoiffée, les yeux bleus, la bouche pulpeuse, bronzé, musclé, svelte et épilé.

Dans le cadre de l'interprétation médiatique adoptée ici, les histoires que présentent les médias fournissent, au travers de l'un ou l'autre des personnages, des images de nous-mêmes desquelles nous nous éprenons. C'est là le mécanisme d'identification, indispensable au spectacle (cf. 3.6). Ces images de nous-mêmes sont séduisantes parce qu'elles nous ressemblent tout en étant aussi idéalisées et esthétisées, au plan physique comme au plan moral. Et l'on est flatté par le portrait.

se cupit inprudens et, qui probat, ipse probatur,	Le désir de soi est imprudent et celui qui éprouve du désir est lui-même objet du désir
dumque petit, petitur, pariterque accendit et ardet.	et il est à la fois l'amant et l'objet aimé et également celui qui allume les feux et celui qui est consumé à toutes les fois qu'il donne des baisers sur la source trompeuse
inrita fallaci quotiens dedit oscula un fonti, in mediis quotiens uisum captantia collum bracchia mersit aquis nec se deprendit in illis!	à toutes les fois qu'il plonge le bras dans l'eau pour capturer cette vision, elle se perd.



Très proche des constructions latines originales, la traduction proposée ici permet d'apprécier combien les constructions convergent avec l'histoire racontée. Les traductions françaises consultées s'en éloignent au profit d'une littérarité douteuse aujourd'hui, car l'esthétique en vigueur au moment de la traduction (et donc transparente à l'époque) paraît aujourd'hui bien maniériste.

Par deux fois, la construction s'opère autour des mêmes verbes, mais la voix utilisée est différente (une fois active, et une fois passive), ce qui permet de mettre l'accent sur la réflexivité et, au-delà, sur l'impossibilité que dénonce l'histoire. La catégorie des voix n'est pertinente que pour les verbes transitifs se construisant avec un complément d'objet direct. *Le loup a mangé l'agneau*: la voix active est celle où le sujet représente l'agent du procès. *L'agneau a été mangé par le loup*: la voix passive est celle où le sujet du verbe représente le patient du procès (qui se trouvait être le complément d'objet direct de la voix active). Ainsi, Narcisse est à la fois l'agent de l'amour, celui qui le porte, et le patient, celui qui le reçoit.

Pour filer la métaphore entamée plus haut, on dira qu'il y a un Narcisse en chacun de nous, séduit par l'image de lui-même que lui renvoient les histoires que rapportent les médias. Comme l'eau de l'étang, par un effet d'écran, les médias permettent de s'affranchir des contraintes de notre condition humaine, embellissent notre image sous l'un ou l'autre de ces aspects, la beauté, la force, la morale. Voilà, en partie du moins, l'explication de l'engouement constant des gens pour les histoires présentées par les médias, même s'ils savent pertinemment qu'elles ne sont ni vraies ni réelles, bref, que rien de tout cela n'existe.

Étrange paradoxe, on cherche sans cesse à soulager notre mal de vivre à travers des histoires fausses, mais puisqu'elles sont fausses et que le bien-être qu'on ne retire ne dure que le temps de l'histoire, on y revient toujours, sans être vraiment, pleinement, et durablement satisfait. Mais peut-on l'être ? Par ailleurs, lorsqu'une personne devient le personnage d'une histoire similaire dans la vie quotidienne, l'objet de notre amour narcissique du spectacle, on dit de lui qu'il présente des troubles mentaux et qu'il aurait besoin de soins psychiatriques.



Cette analyse détaillée et le parallèle avec le monde moderne visait à montrer qu'une histoire s'interprète toujours de manière *ouverte*, dans la mesure où le récepteur est appelé à projeter ses propres souvenirs et son propre savoir au moment de " remplir les trous " de l'implicite, processus essentiel à la compréhension. Les éléments implicites peuvent être de tous ordres, et la richesse d'une interprétation repose sur le savoir et la culture du récepteur, sur son érudition.

Cet exemple extrême illustre la responsabilité qui incombe au récepteur: il doit fournir certains efforts interprétatifs, surtout si l'histoire et son récit en sont éloignés temporellement ou culturellement, et ne jamais se fier aux traductions ou aux adaptations qui, parfois, modifient complètement l'histoire, lui substituant une interprétation qui reflète l'époque du traducteur. Celui-ci est certes récepteur de l'histoire, mais aussi émetteur d'une nouvelle histoire, fruit de la transposition du vocabulaire, de la syntaxe, de la stylistique et des références culturelles qu'il mobilise pour combler les vides du récit premier.

7.2.4. *La question de la vérité*

Il est plus que temps d'entrer dans le vif de la discussion: est-ce qu'une histoire, c'est une fiction? Dans une perspective interpersonnelle ou médiatique, la narration constitue un des schèmes primordiaux de la communication. C'est un processus en plusieurs étapes qui assure le succès de la communication. Quelques-unes ont été mentionnées dans l'analyse du mythe de Narcisse : le prologue, la mise en situation, l'exposition de l'intrigue, puis le présent des actions et des événements qui sont l'objet du récit. Toutes ces notions sont reprises ici.

Axe majeur de la théorie de la littérature, la fiction sera plutôt abordée ici dans un cadre communicationnel. La fiction se nourrit de pulsions de l'imaginaire, du sujet à la recherche de l'altérité. Elle permet de vivre, au moins symboliquement, des actes subconsciemment réprimés, ou invite au transfert actantiel : plutôt que de tuer son frère dont on est jaloux, on désarticule les insectes, on barbouille son cahier. En



tant que projection de la conscience de la réalité, la fiction entretient un lien privilégié avec la mémoire et l'imaginaire, dont on discutera plus tard.

Comme on l'a suggéré au moment d'examiner les récits de vie, le domaine du mensonge à soi et aux autres est sans limites. Habituellement, notre perception de la réalité est guidée de manière adaptative par les sensations liées à l'émotivité et par le raisonnement cartésien sur les concepts. Dans les fictions, la représentation de la réalité — régie par les lois physiques et, par extension, par les modèles des sciences humaines (la sociologie, la psychologie) — voit son objectivité tempérée par une charge expressive et émotive.

Alors que la vérité est censée se faire lorsque l'existence coïncide avec l'apparence, lorsque l'identité coïncide avec la qualité, le mensonge refuse et occulte la réalité. Les occurrences de mensonge sont infinies dans nos vies; parfois, ils protègent, mais dans les cas extrêmes, ils rendent dysfonctionnel. Lorsque les mécanismes de dénégation en viennent à occuper toutes les sphères d'activité d'un sujet, celui-ci se referme sur lui-même, et, pour lutter contre cela, il adopte des pratiques compulsives: il se lave les mains, se masturbe, se lisse les cheveux, bombe le torse, se regarde dans la glace, etc.

Une histoire est rarement vraie dans son intégralité. Généralement, les histoires mobilisent à la fois la conscience et la projection consciente dans l'imagination. Les fictions exploitent les vides ou les creux informationnels de notre conscience de la réalité, en les remplissant d'événements non-avérés, non vérifiés mais vraisemblables. L'intrigue de ces histoires fausses mais néanmoins réalistes s'ancrent dans la réalité pour mieux la transgresser, et ainsi stimuler l'imagination de manière jouissive. Ancrages, prologues, mises en situation: ces éléments sont essentiels, même s'ils jouent un rôle oblique par rapport à l'histoire elle-même, car ils contribuent à établir la valeur de vérité de l'interprétation (cf. 6.11.3).

On peut tout aussi bien renverser le problème, et considérer la vérité de la fiction, cette pseudo-réalité médiatique que vivent les personnages, joués par des acteurs icônes, des porte-identités, des prête-émotions. Un contrat tacite lie le spectateur et la représentation médiatique, par lequel est conférée une vérité à la représentation,



de sorte que le monde représenté vient momentanément remplacer le monde actuel. Il s'agit d'instantané de pur plaisir et d'émotions, car les spectateurs vivent les émotions du monde représenté, sans se cantonner au rôle de témoin, du point de vue externe. L'histoire stimule l'empathie pour un type de caractère — les bons, les justes — et notre antipathie pour un autre type de caractère — les hypocrites et les fourbes. Voilà énoncé le schéma de base d'une bonne part des westerns hollywoodiens. On explique souvent à tort le caractère duel et dichotomique par la simplicité des *aficionados* du western, ces histoires sans surprise mais riches en péripéties. S'ils éveillent nos émotions, c'est aussi à travers le processus d'identification.

7.2.5. La fiction

Un peu de terminologie comparée. Le terme français *fiction* rend la même notion que le terme anglais *narrative*. Il est un peu curieux que les francophones mettent l'accent sur le résultat de la narration là où les anglophones mettent l'accent sur le processus qui la constitue.

Une histoire est fictionnelle lorsque'au moins une de ses parties n'est pas une reconstitution historique d'événements attestés, mais bien un acte d'invention, voire de création. Les fictions ne sont pas pour autant des foutaises. Bien au contraire, elles apparaissent parfois plus vraies que les histoires réelles, alors même que les histoires réelles semblent parfois forgées de toutes pièces. Ainsi, cette personne qui a gagné le gros lot de la loterie une deuxième fois après avoir dilapidé une somme colossale. À peu près n'importe qui classerait cette histoire dans les légendes urbaines et attribuerait le double gain au merveilleux plutôt qu'à une rencontre fortuite de probabilités. Pour rendre l'indice de probabilité de ce genre d'histoires, on aurait besoin d'un nombre de taille cosmique. Le degré d'invention permet de regrouper les fictions en deux grandes familles, suivant qu'elles fonctionnent sur le mode de la *présence prétendue* ou de *l'existence prétendue*.

La *présence prétendue* consiste à reproduire ou à reconstituer une situation réelle qui a déjà existé, en la modifiant pour y introduire des éléments qui n'y figuraient



pas initialement : personnages, actions, paroles, etc. S'il est impossible de vérifier l'authenticité des sources utilisées, ce genre de fiction réaliste peut passer pour un récit historique ou un récit de vie. La « fictionnalité » émane alors des entités individuelles. *Forest Gump* (1994, de Robert Zemeckis) est un exemple de fiction dont les événements sont attestés mais dont le personnage est inventé : le personnage fictif qui tient le rôle principal dans le film (joué par Tom Hanks) est inséré par un procédé d'incrustation dans des documents d'archives très largement médiatisés.

L'existence prétendue nécessite des talents particuliers. Il faut évoquer ce qui ne peut exister dans la réalité. Pour ce faire, on s'attaque alors aux structures à la base de notre vigilance, de notre perception de la réalité de la représentation. Ce n'est plus le cerveau analytique, mais le cerveau limbique, émotionnel qui est aux commandes, étroitement relié au corps et à la motricité.

La fiction participe de l'épistémologie du monde fini: elle est bornée spatialement par la focalisation et bornée dans le temps, puisqu'elle a un début et une fin. Les fictions tombent sous deux catégories lorsqu'on examine la manière dont elles transgressent le récit historique idéal, censé transposer la réalité. Premièrement, les *histoires réalistes* respectent les lois naturelles, taxinomiques, logiques, analytiques et linguistiques, mais transgressent toutes les autres règles, surtout les règles éthiques et morales. Dans le second groupe d'histoires, ce sont surtout les lois naturelles qui sont transgressées, pour mettre en scène pêle-mêle des monstres de toutes sortes, mi-humains mi-animaux, comme la figure mythique du centaure, les dragons, les unicorns, les fées, les sorcières, les revenants, etc., et ainsi créer le merveilleux ou au contraire l'horreur. Les deux types d'histoires créent le mensonge et l'illusion, mais ne transgressent pas le récit historique au même plan.

7.2.6. *Les conventions*

Dans tous les cas de figure, la fiction ouvre un passage de l'expérience privée à la conscience publique par le biais d'un spectacle. Pour ce faire, quelques conventions doivent être respectées.



Premièrement, il faut présenter un monde homogène, cohérent et fermé, d'où l'importance du dénouement. Le monde de la fiction doit constituer un univers clos sur lui-même, gouverné par des structures formelles, des conventions et des pratiques créatives caractéristiques d'un certain genre. La fiction crée un monde en s'y référant, et de par ce fait, est auto-référentiel. Le spectateur peut combler, par son expérience et par la culture qu'il a accumulées, les incomplétudes de la représentation. Par la focalisation s'opère une sélection, guidée par l'émetteur dans les médias statiques et par le récepteur dans les médias interactifs.

Deuxièmement, il faut que l'histoire se développe avec continuité. Ainsi une fiction pourrait se définir comme une mise en intrigue de personnages dans un monde. Cette mise en intrigue implique que l'on impose aux événements un ordre temporel cohérent, en vue d'en faire une histoire unifiée, avec un début, un développement et un dénouement final. Le récit, lui, touche aux modalités d'énonciation, et sera analysé en détails plus loin.

Les spectateurs recherchent un fil d'Ariane, une ligne logique dans le récit. Ce fil se révélera et s'intégrera au fur et à mesure, par expositions successives dans le temps, qui permettent de détecter des schèmes redondants. Parmi les spectateurs, certains sont prêts à investir une énergie considérable pour satisfaire leur curiosité d'apprendre, et sont même prêts, si nécessaire, à introduire un autre fil conducteur par eux seuls élaboré. D'autres au contraire, déstabilisés par l'inhabituel, décrocheront et s'engageront dans une autre activité cognitive ou motrice — donner des coups de pieds, se balancer d'un pied sur l'autre — tout en restant dissocié de l'énonciation qui est alors subie. Cette ligne logique, c'est l'intrigue. Celle-ci implique le spectateur émotionnellement, éveille en lui un plaisir esthétique, et même parfois charnel.

7.2.7. Contes populaires et légendes

Les contes sont constitués de brèves fictions que nous lèguent nos aïeux, essentiellement à travers la parole, tout comme les proverbes, les devinettes et les chansons. Dans le verbe « raconter », il y a déjà le mot conte, lien étymologique



poursuivi plus loin. Les contes se distinguent des mythes par le type d'histoire qu'ils rapportent: leur thématique est plutôt individuelle, sociale, morale, alors que les thématiques mythiques sont plutôt universelles, métaphysiques ou religieuses.

Comme les contes sont transmis par la voie orale, et donc non figées mécaniquement par la copie, ils peuvent être adaptés au public et au contexte particuliers, lors de la performance du conteur. Du coup, les versions prolifèrent et sont sans cesse réaménagées, et parfois même complètement travesties. Les mimiques, les gestes, les silences et les regards du conteur contribuent aussi à modifier l'histoire.

Le conte populaire est donc à la fois création anonyme, issue qu'il est de la mémoire collective familiale ou communautaire, et création individuelle, celle du conteur, créateur à part entière, qui actualise le récit tout en le faisant sien.

En tant qu'histoire affranchie de la représentation de la réalité, le conte est libre d'échapper aux règles, aux devoirs et aux obligations de la vie quotidienne. Il fait plus appel à la crédulité ludique, à la capacité d'émerveillement de l'auditoire qu'à son sens de la réalité devenu accessoire à côté du merveilleux. Rien ne vient menacer l'ordre humain parce que le merveilleux est aux limites de la nature, dans un registre où l'imaginaire, le pittoresque, le facultatif l'emportent sur l'ordre, la règle et la loi. Dès l'incipit — *Il était une fois* — la rupture avec le monde ordinaire est consommée. La plupart des personnages qui peuplent les contes sont des êtres surnaturels (mais non divins).

Le jour tombé, le dur labeur achevé, les ouvriers racontent ou écoutent les contes que leur ont transmis leurs parents, qui les tenaient eux-mêmes de leurs parents, pour oublier une réalité souvent désespérante, ou s'y résigner. Ou bien encore l'adulte livre un conte à l'enfant au bord du sommeil, prêt à quitter la réalité qu'il s'efforce de comprendre, l'aidant ainsi, entre autres, à apprivoiser le monde parfois terrifiant des rêves. *Populaire*: l'adjectif souvent accolé au conte rend compte d'une part de ce qu'il appartient à la culture du peuple, des petites gens ordinaires, souvent peu lettrées ou totalement analphabètes, et d'autre part de l'étendue de la pratique.



La culture populaire s'oppose à la culture savante, officielle, consacrée par les institutions politiques ou universitaires, pratiquée par des individus reconnus qui s'en sont fait une spécialité. La culture savante est normative, et fait le tri entre les pratiques culturelles acceptables et celles qui ne le sont pas. Les frontières entre les deux cultures ne sont pourtant pas si étanches qu'il n'y paraît au prime abord, la culture savante s'étant souvent inspirée des contes populaires.

Au 19^e siècle, sous le coup du développement des sciences humaines, les contes ont été colligés sur l'ensemble de la planète, tout comme les mythes le furent auparavant. L'ensemble des contes que les ethnologues recueillent dans une collectivité donnée constitue ce qu'on appelle le folklore de cette société, et est tenu pour une source importante des croyances caractérisant cette collectivité. Cela dit, l'ethnologie est souvent trop idéaliste dans sa recherche d'universaux derrière la diversité des formes réelles, d'une culture originelle qui fonderait la diversité de pratiques culturelles, à leurs yeux souvent apparentées.

Toutefois, en comparant les schémas et les structures de base des contes, on a produit des inventaires détaillés des variantes sur un même conte, ainsi que des parties constitutives d'un *méta-conte*, somme de tous les contes colligés. Ces démarches ont généré un certain savoir. Notamment, elles ont mis à jour différents schémas actantiels étudiés plus loin, même s'ils ont laissé de côté la principale particularité du conte populaire, la présence du « merveilleux ».

La *légende* et l'*épopée* qui en est issue se distinguent du conte par leur valeur pseudo-historique. Tout en mobilisant la crédulité ludique de l'auditoire comme le conte, la légende se présente cependant comme le récit d'événements réels et dont les acteurs sont connus ; la légende contient ainsi suffisamment d'ancrages historiques et géographiques pour enraciner l'intrigue dans la réalité. Généralement, elle raconte la vie et la mort de héros ancestral à qui l'on attribue un lignage, ou elle rapporte la vie de saints vénérés pour leur vie exemplaire.

L'homme est au centre de la légende. Le merveilleux lui permet de magnifier et même de dépasser la réalité, en le dotant d'un supplément de force, d'énergie, etc. Les rôles du conte et de la légende diffèrent. Contrairement au conte fait pour



stimuler l'imagination, la légende sert à structurer les comportements et les valeurs. La légende fournit des modèles de pensée et d'action valorisés par le prestige du lointain (voire de l'originaire), et contribue souvent à constituer l'identité d'une collectivité.

Autant les contes que les légendes sont l'objet d'une exagération d'un sur-codage par rapport aux normes admises de la réalité.

7.2.8. Le merveilleux

Dérivé du latin *mirabilia*, le " merveilleux " désigne une impression de surprise mêlée d'admiration ou d'effroi, provoquée par un conte ou une légende entre autres, dans le chef d'un récepteur, lecteur ou spectateur. Cette impression est éveillée par des événements ou par des créatures — monstres, fées, ogres, génies bons ou mauvais — qui, à tous égards, sortent de l'ordinaire et rompent avec l'ordre habituel des êtres et des choses.

Plus précisément, il y a du merveilleux dans une histoire lorsqu'un personnage ou un objet détient et exerce un pouvoir extraordinaire. Les classiques admettent trois formes de merveilleux : le divin, le magique et l'humain. Le *merveilleux divin* est le propre des êtres surnaturels. Le *merveilleux magique* advient lorsque des hommes passent un pacte avec les puissances surnaturelles. Le *merveilleux humain* est constitué d'exploits guerriers ou sportifs; dans la *Chanson* qui porte son nom, Roland effectue une « merveille » lorsque d'un coup d'épée, il coupe en deux son adversaire tout entier, cheval compris.

Le merveilleux réaffirme les droits de l'imagination et de la naïveté qui sont le propre de l'enfance. Lorsque l'étonnement devient vertige et provoque le non-sens, l'horreur et l'étrangeté, le merveilleux choque et se meut en fantastique (abordé plus bas). La nuit noire et profonde, les espaces inhabitables du fantastique s'opposent à la vive lumière, aux espaces ludiques du merveilleux.

Le merveilleux participe du plaisir de la construction d'un monde différent autonome, qui sublime ou évacue le rapport à la réalité référentielle.



L'émerveillement de l'enfant devant des choses ou des phénomènes irréels a partie liée avec le jeu : dans les deux cas, un ailleurs s'instaure, le monde extérieur est mis au service du rêve, les contraintes du réel sont ignorées ou remplacées par d'autres. Tout y est plus intense, plus séduisant ou plus repoussant, franchement meilleur ou radicalement pire. Le merveilleux est un jeu de l'imaginaire qui crée un monde conforme au désir, ce qui est source de plaisir.

Comme tout dépend des buts et du sens accordé à la vie, l'émerveillement de l'adulte sera évalué négativement. Si le sens de la vie réside dans la conscience de la mort et l'acceptation de l'angoisse, le merveilleux, apparemment fondé sur la négation de la mort et des limites de l'homme, exprime une arrogance naïve. Si, au contraire, le sens de la vie réside dans la recherche du bonheur et de l'harmonie, alors le merveilleux constitue le plus haut accomplissement de la poésie ; sa fonction n'est pas d'exprimer mais de montrer, et ce qu'il montre est l'être lui-même.

7.2.9. *Le fantastique*

Le merveilleux du conte n'a pas tellement d'ancrages spatio-temporels (*d'indexicaux*, comme disent les sémiologues). Plutôt, il abandonne les contraintes de la réalité et stimule l'imagination par pur plaisir.

Le fantastique s'est développé en réaction à l'idéologie positiviste de la révolution industrielle, des progrès de la science et conséquemment de la technologie. Par le recours à l'imaginaire, le fantastique vient contester le modèle scientifique suivant lequel le réel est entièrement et totalement asservi aux lois comme celles de la physique newtonienne. La science sert de prisme, c'est une idéologie, que les Grandes Écoles, universités ou écoles polytechniques, transmettent avec les équations, et qui impose d'approcher déductivement toutes les phases de la compréhension de la réalité, son appréhension, sa connaissance et sa représentation, par des lois ou des axiomes ou, si le domaine ne s'y prête pas, par des modélisations éprouvées par l'analyse scientifique.



Les ancrages psychologiques, sociaux, culturels, techniques et scientifiques des histoires fantastiques sont réalistes. Les histoires fantastiques se présentent comme étant actuelles, tout à fait contemporaines et, à ce titre, les ancrages dans le fantastique sont indécélables parce que confondus à la réalité. En excluant ainsi le surnaturel, l'énonciateur du fantastique cherche simultanément à élaborer une représentation mimétique tout en la dénonçant. Le fantastique repose sur des phénomènes inimaginables pour la raison analytique des scientifiques, fissure l'univers référentiel à travers mystères et catastrophes.

Les histoires fantastiques s'inspirent des romans gothiques, qui, par un phénomène d'inversion ou de bipolarité d'un équilibre tendu, remplacent le merveilleux par l'horreur et l'étonnement par la terreur. La tension entre contradictions non résolues décentre et éveille le vertige, sensation bien différente de la satisfaction que provoque le conte qui finit bien. À cet égard, les histoires d'Alfred Hitchcock (1899-1980) sont exemplaires.

Au plan étymologique, le mot fantastique est une translittération du grec *fantasticos* (φανταστικός), qui renvoie à la sphère de l'imagination, à la fonction cognitive qui consiste à former des images. Le mot est également proche du terme grec *fantasma* (φαντασμα), qui a donné le mot " fantômes ", qui désigne ces apparitions de personnes mortes et, par dérivation, ce qui n'a d'une personne que l'apparence, une chimère, et qui revient visiter la conscience. Le terme " fantôme ", d'emploi plus restreint, désigne le rêve éveillé, principalement mu par une énergie pulsionnelle.

Il est bon de rappeler que les histoires fantastiques s'opposent certes au positivisme, mais sont aussi contemporaines des premières études cliniques de la folie. À partir du moment où naissait la psychiatrie, la folie ne fut plus définie comme la possession par un être surnaturel, mais comme une maladie. Les histoires fantastiques sont aussi portées par la vogue du magnétisme, de l'hypnose et plus généralement du spiritisme. On pourrait parler de crypto-culture, car ces histoires exigent un certain niveau d'initiation au " para-normal " (comme disent les scientifiques) pour être interprétées. Elles occupent un territoire imprécis où se rejoignent, se mêlent et se confondent la spiritualité, la folie, les fantômes et les



fantasmes dans un questionnement sur le sens et les incertitudes de la réalité, par un processus de désorientation et de déconstruction.

7.2.10. *Le pacte fictionnel*

En tant que construit communicationnel, l'histoire repose sur un pacte entre partenaires : l'entité émettrice, individu ou groupe, qui raconte et parfois invente et l'entité réceptrice, individu ou groupe, qui s'attend à des intrigues, qui doivent, selon les genres, être teintées de merveilleux, de fantastique, de réalisme, de spiritualisme, de romance ou d'un mélange de l'un ou l'autre de ceux-ci.

L'émetteur est assujéti à la loi du seuil fictionnel minimal de départ. Suivant cette loi, le contenu d'une communication n'est considéré comme une histoire par le récepteur que s'il comporte un nombre suffisant d'ancrages et d'évocations, et qu'il soit possible et plaisant de remplacer, pour un temps, sa propre réalité par le monde fictif élaboré. Le récepteur ajuste son sens de la réalité au monde représenté par un mécanisme de projection. Ce mécanisme se double du mécanisme d'interpolation, par lequel il compense les incomplétudes de l'univers présenté dans les histoires.

L'émetteur investit l'énonciation de l'histoire, qu'il en soit la source ou le simple relais, car la situation particulière de l'énonciation personnalise toujours le relais. Cet investissement peut prendre plusieurs formes : le spectaculaire ou l'intrigue est adapté à la culture locale, l'énonciation est personnifiée lors de la performance, ou l'auteur impose son propre style à l'histoire.

L'émetteur révisé son savoir, ses croyances, ses souvenirs en fonction de ses désirs, et ce faisant, crée un univers fictionnel, ouvre la voie à une réalité de l'ordre du rêve ou de l'hallucination.

Le récepteur, lui, accepte le monde proposé pour vrai ou vraisemblable. De l'extérieur, il s'agit d'un univers représenté ou évoqué, peuplé de personnages dont les propriétés sont uniquement spécifiées dans la représentation. De l'intérieur, l'univers est peuplé d'humains, ontologiquement complets, de personnes qui ont existé et qui ont expérimenté les événements qui constituent l'intrigue de l'histoire.



Le récepteur doit accepter librement et volontairement de faire *comme s'il s'agissait* du monde actuel, celui qui constitue la réalité dont il a conscience. Il se retrouve immergé dans un univers fictionnel lorsque son système de réalité est croisé par son imaginaire. Ces univers sont peuplés de personnages, d'individus singuliers, et d'événements constituant l'intrigue qui les affecte. Cela renforce le sentiment d'actualité. Par exemple, les histoires peuplées de personnes belles, riches et célèbres permettent de fuir le quotidien, leur suspense est alimenté par une passion dévorante —amour, argent, pouvoir, etc. — et leurs intrigues reposent sur des coïncidences hautement improbables, mais néanmoins logiquement, économiquement, psychologiquement ou physiquement possibles.

L'histoire ne se construit pas avec des concepts comme les informations, mais avec des personnages, qui rapportent la complexité des rapports humains autrement. L'histoire s'inscrit aussi dans une symbolique et, surtout, stimule l'imagination, ce qui éveille le plaisir, pour lequel nous éprouvons tous un désir inassouvi et insatiable.

7.2.11. *L'imagination et l'imaginaire*

Pour clore ce parcours sinueux qui a *l'histoire* pour fil conducteur, abordons l'imagination et l'imaginaire. Selon les approches, l'imagination est un lieu ou une fonction parallèle à la conscience. Elle joue le même rôle que la conscience, mais son objet est de nature radicalement différente. Par la conscience, ce sont les lieux, les êtres et les choses de la réalité et leur histoire véritable qui deviennent présents au sujet. L'imagination, en revanche, présente à l'esprit des lieux, des êtres et des choses irréels, et l'histoire inventée de ces entités. C'est ainsi que l'adjectif *imaginaire* renvoie à ce qui n'a que les apparences de la réalité, comme dans l'expression « le malade imaginaire ».

Schématiquement, l'imagination est le lieu de la fiction, de sa création aussi bien que de sa compréhension. Contrairement à la conscience, au centre de notre système de connaissances et de croyances fondant la perception et la



reconnaissance de la réalité de notre monde unique, l'imagination permet de créer et de comprendre des mondes alternatifs à notre réalité. L'imagination fonctionne de plusieurs façons différentes. Tout d'abord, elle transgresse, aménage les connaissances et les croyances à la base de notre conscience de la réalité. Ensuite, elle intègre les deux termes des dichotomies classiques, irrémédiablement opposés dans la réalité: nature/culture, autorité/dissidence, richesse/pauvreté, loi/désir, etc. L'imagination est aussi le lieu ludique où les inhibitions sont temporairement levées. Enfin, l'imagination dévoile et évacue les pulsions, les conflits intérieurs, les angoisses primordiales de la petite enfance, qui permet ce que Freud a appelé le retour du refoulé.

Une enquête étymologique autour du terme " imaginaire " révèle une série de dérivations. Le terme français provient de l'adjectif latin *imaginarius*, qui signifie " simulé, faux, qui n'existe que dans l'imagination ". Cet adjectif est tiré de la forme infinitive du verbe *imaginari*, qui signifie " se figurer, se représenter " ou encore " rêver ". Par ailleurs, le terme imagination, dont la forme latine *imaginatio* est dérivé de *imaginatus* (participe passé du verbe *imaginari*), désigne d'abord une vision, une image de rêve et, par extension, la faculté d'inventer des images. Tous les mots construits autour du radical *imag-* se ramènent au terme *imago* qui renvoie à l'image. Il ne faut pas y voir un appauvrissement de l'interprétation. Dans son acception originaire, le terme *imago* désigne les traits de ressemblance qui caractérisent une représentation. Se trouve dès ce moment posée la question du rapport de la reproduction avec l'original. Il faut en outre tenir compte de ce que *imago* partage la même racine avec le verbe *imitor*. Toutefois, à travers leur évolution, les termes *imaginaire* et *imagination* se sont éloignés du sens premier de fabrication d'image pour désigner de façon plus abstraite le siège de la création, spécialement artistique et littéraire.

Les idées que véhiculent les termes *imaginaire* et *imagination* ont une grande histoire. Les poètes, les moralistes de la Grèce antique, Aristote et les stoïciens avaient une conception « dynamique » et de l'imagination, qu'ils associaient aux forces pulsionnelles de la personne. De Platon à Hegel, l'imaginaire est dévalué.



Pour Platon tout d'abord, l'image est trompeuse, et donc fait obstacle à la connaissance. Pour Hegel, l'imagination est une faculté intellectuelle primitive qui doit être considérée comme telle et être ramenée à la raison, unité supérieure de la conscience. Dans *La Critique du jugement*, Kant tient l'imagination pour le soutien de la créativité, y voit la fonction cognitive qui assure le passage entre les intuitions et les concepts, et considère que les images ne sont pas toujours présentes dans l'imagination.

Au début du 20^e siècle, le domaine de l'« imagination » était découpé en deux : d'une part, l'imagination « créatrice » cherche à créer des mondes sans modèle pour éviter le déjà-vu et le déjà fait; d'autre part, l'imagination « reproductrice » réalise, adapte et interprète des modèles. L'imagination se situe au point de convergence d'un double mouvement de recherche, dont l'un, d'inspiration psychanalytique, vise à révéler l'inconscient à partir des investissements affectifs face aux images, et dont l'autre, d'inspiration cognitiviste, s'intéresse de près au développement des mondes imaginaires.

À travers sa traque de l'inconscient, la pensée psychanalytique cherche à surprendre le retour du refoulé par une expérience langagière, aussi bien dans le monde imaginaire, que dans le monde onirique ou fantasmatique. C'est ainsi que pour faciliter l'interprétation psychanalytique, plusieurs travaux furent menés sur les archétypes en tant qu'unités de base de l'imaginaire et sur leur interprétation. Les travaux de Carl Jung sont exemplaires à ce sujet. Pour Jung, les archétypes sont des images, des schèmes, des récits ou des potentialités fonctionnelles directement interprétables, à la base de la pensée. Suivant Claude Lévi-Strauss, initiateur de l'anthropologie structurale, les archétypes sont des structures, des systèmes de relations logiques, d'oppositions et d'équivalences.

La pensée littéraire voit l'imagination comme la faculté qui permet d'organiser un texte thématiquement et surtout symboliquement. L'imaginaire est conçu comme un répertoire, un réservoir d'archétypes, images primordiales à la base des symboles et des schèmes. L'imaginaire fournit les archétypes, consciemment ou



inconsciemment, mais aussi les principes dynamiques et cinématiques qui en gèrent l'organisation.

La pensée cognitiviste conçoit l'imagination comme une fonction organisant et régulant des mondes de substitution. Ces mondes parallèles « imaginés », peuplés de personnes et remplis d'objets de substitution, ne sont pas inertes; ils sont modifiés par des intrigues, dotés de schèmes comportementaux prévisibles. Pour communiquer ces histoires produites par l'imagination, l'émetteur doit insérer des ancrages spatio-temporels qui permettront au récepteur de parcourir le chemin inverse au sien, c'est-à-dire d'utiliser son imagination pour reconstituer le monde proposé à partir de ses projections et de ses transgressions spécifiques par rapport à la réalité.

Pour terminer, examinons deux types d'histoires qui font directement appel à l'imagination, court-circuitant par ce fait même les analyses rationnelles que guide la raison.

Les images, surtout figuratives, constituent des histoires instantanées, qui établissent d'un coup et sans durée une situation, une intrigue, et son dénouement. Lorsque ces images sont perçues, cette histoire est reconstituée. L'anamorphose est un procédé de production d'images qui fait directement appel à l'imagination pour explorer le fantastique et l'absurde qui naissent de la transgression des lois de la perspective. Maurits Cornelis Escher (1898 - 1972) est un des maîtres de l'anamorphose. Ces images sont produites sur une surface à deux dimensions, feuille de papier ou écran, mais utilisent la troisième dimension de manière détournée, sans l'utiliser pour re-construire la réalité comme c'est d'habitude le cas. Le récepteur cherche automatiquement à reconstituer la troisième dimension à partir des réflexes perceptifs conditionnés, ce qui provoque des aberrations visuelles.

Dans une anamorphose, les principes de la réalité et de sa représentation sont renversés. Au lieu de converger et de participer à la réduction du flou, les traits projettent les formes hors d'elles-mêmes, les disloquent, doublent leur représentation, inversée ou pas, selon le point de vue du récepteur et la gestalt



(cf. 6.8.8), l'opération mentale effectuée sur les formes proposées. La manière dont l'anamorphose transforme la représentation attendue n'a pas seulement valeur formelle; les opérations les plus variées de l'entendement peuvent se voir ainsi illustrées. La participation équivoque à un double système de référence pulvérise la représentation des objets et s'en dégage une charge affective.

Marjolaine Béland a exploré la thématique de l'imaginaire et son opposé dans une oeuvre intitulée *L'Inimaginaire : étude sur le corps comme déclencheur d'évènements multimédias* (2004). Plutôt que de faire le tour des définitions et des verbalisations pour la *n*-ième fois, elle propose dans un court texte d'expérimenter l'imaginaire par l'action, de le comprendre par l'émotion :

L'Imaginaire, c'est, entre autres, nous imaginer assis en face l'un de l'autre, toi qui tends tes bras, moi qui dépose mes avant-bras contre les tiens, et par ce toucher, la lumière venant de la rivière nous envahit et nous éblouit. La lumière est chaude et fait fondre mes bras dans les tiens, les amollit, de sorte qu'ils peuvent se faufiler entre tes cellules et t'entourer.

Puis le bras gauche va vers le bas de ta colonne et le bras droit au sommet du cerveau et je t'étire vers le ciel. Nous devenons tous les deux immensément longs, minces et sans matière ; étendus et fondus, moi sur toi, toi en moi, mi-eau, mi-gaz, puis homogénéisés.

Nous nous reposons ainsi sous notre nouvelle forme, tranquilles et paisibles, retenant notre souffle.

Puis l'orage monte. La noirceur. Une pluie froide et glaciale nous fait durcir. Nous devenons lourd, métal argenté, ce qui nous fait caler dans la boue, nous entraîne vers les endroits ténébreux ou vers un centre de la terre, insondables et perdus, nous débattant pour retrouver nos états premiers.

Troublante, cette histoire agit directement sur l'imaginaire du récepteur. Voyons pourquoi.

D'abord au plan syntaxique, l'emploi de la deuxième personne, le Tu fait bien plus que désigner le partenaire/protagoniste. Il l'aspire et l'implique dans l'histoire,



l'extrait de sa position confortable habituelle de voyeur qui ne s'implique pas, qui vit les émotions à une distance sécurisante, par procuration. Sur ce point, l'analyse d'Émile Benveniste sur les relations de personnes dans le verbe est très éclairante (voir ses *Problèmes de linguistique générale* 1, 1966). La première personne, le Je, désigne celui ou celle qui parle ; en même temps, le Je implique la personne qui parle d'elle-même, se dévoile. La deuxième personne, Tu, ne peut être pensée hors de la situation du Je, se trouve nécessairement personnellement mise en rapport avec la personne du Je qui énonce quelque chose comme prédicat du Tu. La troisième personne, quant à elle, implique aussi un prédicat, mais mis à distance par rapport à la relation du Je au Tu, qui implique des personnes spécifiques et spécifiées. La troisième personne livre des indications sur des personnes impliquées dans l'action, mais non spécifiées, ce qui dépersonnalise les énoncés.

La fusion entre les protagonistes, le *toi* et le *moi*, est totalement réalisée dans le *nous*, cette entité de synthèse au cœur du mystère de la vie et de sa reproduction, du désir, tout en étant impossible. Cette fusion est fascinante car la raison sait d'expérience qu'un *je* et un *tu* ne peuvent, sans s'altérer, former un *nous* que de façon rare, fugace et circonstancielle; pourtant, elle est recherchée par tous et l'objet de tant d'histoires.

Sur le plan de la construction, un parallélisme s'établit entre les éléments extérieurs de la situation : la rivière, la lumière, l'orage. Les sentiments des partenaires magnifient ces éléments, leur donne une ampleur cosmique sans recourir au superlatif. Une situation météorologique, toujours spectaculaire, la douce langueur d'une journée ensoleillée d'été rompue par un violent orage vient illustrer, renforcer la situation d'une expérience intime, sensuelle qui devient graduellement sexuelle entre deux personnes. La suite d'actions qui fait peu à peu se transformer les formes physiques donne un aspect chorégraphique à la situation, qui convoque et implique directement le corps du lecteur, qui se sent totalement pénétré, étiré puis fondu. Bref, on passe du raconter au faire vivre.

Au plan lexical, le mouvement de montée, puis de chute se construit à partir du vocabulaire de la physique des solides. Les solides peuvent se dématérialiser dans



un état gazeux, autorisant ainsi des mélanges autrement impossibles, et peuvent, de par le poids de leur forme solide, provoquer la chute. La physique des solides s'inscrit dans le sens commun, l'évocation est donc directe et non ambiguë.

Le genre d'analyse auquel on vient de procéder permet de déconstruire les histoires de manière à mieux comprendre comment elles agissent sur l'imaginaire. Mais les lois de construction de l'histoire ainsi identifiées lors de l'analyse ne peuvent s'appliquer mécaniquement à d'autres situations pour stimuler l'imaginaire des récepteurs. Quels que soient les procédés d'expression mis en oeuvre par l'émetteur pour stimuler l'imaginaire du récepteur, l'histoire doit d'abord provenir de son imaginaire à lui, émetteur.

L'imagination est stimulée dans le chef du récepteur sans autre stimulus que des artefacts de représentation, dessin ou texte. Leur perception éveille des sensations réelles qui, perçues par le cerveau limbique, génèrent du plaisir, de la peur, du dégoût. Ces sentiments sont par la suite re-perçus par la conscience, au travers des désirs, mais aussi des inhibitions et des tabous. Cela peut éveiller, dans un deuxième temps, la honte ou un sentiment de culpabilité. L'imaginaire permet aux personnes de vivre des vies parallèles, sans trop de conséquences. Il permet ainsi de trouver un équilibre entre les contraintes physiques et morales d'une réalité imposée, et les aspirations de liberté et d'absolu qui nous habitent. L'imaginaire est donc un lieu d'exutoire, mais aussi un lieu d'intégration, de synthèse, de création.

7.3. Approches critiques

Si, de tout temps, des histoires furent inventées, racontées et recherchées, parfois en dépit des interdictions et des réprobations, aussi bien par des philosophes, des moralistes que des représentants des Églises, c'est parce qu'elles entretiennent un lien étroit avec l'imaginaire. Ce curieux phénomène qu'est l'invention d'une histoire est étudié depuis Aristote. On propose ici un panorama de ces analyses, reflétant chacune la position épistémologique de son temps.

7.3.1. Mimesis-diegesis



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification.

L'idée de *mimesis*, déjà abordée plus haut (cf. 7.3.1) est centrale dans l'esthétique ancienne. Au départ, dans le troisième livre de la *République*, Platon oppose la *mimèsis*, l'imitation parfaite, à la *diègèsis*, la narration, considérée comme une imitation imparfaite. Mais, paradoxalement, la représentation, l'imitation parfaite n'est plus une imitation. Elle *présente* la chose elle-même. La *mimèsis* est donc un discours direct, une reconstitution par des acteurs, tout comme la tragédie, le théâtre lyrique, formes antiques dont sont dérivés le théâtre, le cirque, l'opéra puis, plus récemment, la performance. La *diègèsis*, traduit ici par *récit*, forme en revanche un discours indirect, une forme de représentation avec ou sans imitation. Le récit est d'une part *narration* parce qu'il présente une intrigue, c'est-à-dire une succession d'événements et de réactions à ces événements dans le chef des personnages, et d'autre part *monstration*, en ce qu'il réintroduit la *mimèsis* en décrivant le monde où advient la situation.

À la source de ces deux processus que forme la *diègèsis*, la narration et la description, il y a la *poiésis* c'est-à-dire une posture créatrice. Le geste créateur est éminemment récuratif, bouclé sur lui-même. Sur le plan expressif, il se décompose en trois temps : la *réflexion*, la *production*, et la *duction*, c'est-à-dire une évaluation qui rétroagit sur le processus.

La *poiésis* s'enracine dans la *phusis*: le geste créateur est toujours lié à la nature, puisqu'il procède de la présentation expressive du monde, réel ou imaginaire, par le langage. Le langage dont il est ici question ne se réduit pas à la langue qu'étudient les linguistes. Le langage comprend aussi les affects suscités par la représentation, étudiés depuis toujours par l'herméneutique (cf. 6.3.2) et, depuis la modernité, par la sémiotique. Les choses n'étant pas simples, une partie de la théorie littéraire est consacrée à isoler la part de *mimèsis* dans la *diègèsis*.

Dans le premier chapitre du seul livre de la *Poétique* (*Peri poietikes*) qui nous est parvenu, Aristote analyse longuement et systématiquement le phénomène de la *mimèsis*, de l'imitation de la nature par l'art. Cette notion abstraite s'enracine dans la représentation théâtrale; les mimes de Sophron et Xénarque en sont un exemple. Pour Aristote, la *mimesis* peut être orchestrale (relative à la conception sonore),



picturale ou encore poétique, c'est-à-dire écrite —la notion de *diègèsis* liée au récit est ainsi recouverte.

La *mimesis* participe plus de la représentation spectaculaire que de la reproduction exacte. Ce processus d'imitation est donc avant tout dramatique. Qu'il prenne la forme d'un jeu théâtral ou musical, ou la forme d'une danse, le processus d'imitation est fondamentalement anthropocentré. Sont ainsi imités 1) les caractéristiques des agents, supports des actions, c'est-à-dire des caractères, 2) les motivations qui recouvrent les désirs, les émotions, c'est-à-dire les passions, et 3) le réseau d'événements constitué par les actions reliées entre elles, c'est-à-dire l'intrigue.

L'objet central de la *mimesis* n'est pas l'un ou l'autre personnage, mais le réseau d'événements où s'insèrent les actions retenues pour l'histoire. L'histoire a ses propres règles : elle doit avoir un début, un milieu et une fin, et se composer de péripéties reliées entre elles par un lien causal. La causalité cimente l'histoire, mais l'ordre d'exposition des événements est prédéterminé par les lois du genre. Généralement, c'est le schéma de base suivant qui se trouve repris ou au contraire transgressé : 1) exposition, 2) montée de la tension, crises 3) climax ou coda.

La *mimesis* est aussi assujettie aux lois dramatiques de l'unité de lieu, de temps et d'action. Ces lois fonderont les principes de la dramaturgie de l'époque classique (cf. 3.4.3). Suivant Aristote, l'art n'imité pas les objets mêmes de la Nature, mais le travail générateur de la Nature. La *mimèsis* est créatrice parce qu'à partir d'éléments déjà donnés, elle produit de nouvelles essences.

7.3.2. *Tableau chronologique des formes et des genres*

Plutôt que de retracer l'histoire de la théorie de la littérature et de l'esthétique littéraire portant sur les fictions, on partira ici d'un tableau. Les termes qui y sont regroupés désignent des genres (cf. 8.3). Derrière les genres qui ne sont au fond que des construits, on trouve les créations et leurs créateurs. Les termes précédés d'un astérisque sont discutés dans une section du livre.



Antiquité	Art poétique, *Comédie, Discours, Élégie, Épigramme, Épître, *Épopée, Poésie lyrique, Fable, Hymne, Lettre, *Mythe, Ode, Satire, *Tragédie
Moyen-Âge	Ballade, Chanson, *Chanson de geste, Chroniques, *Conte, Fabliau, Farce, Lai, Mémoires, *Mystère, Miracle, Roman, Roman courtois, Rondeau, Rhétoriciens.
16 ^e siècle	Blason, Discours, Épopée, Essai, Nouvelle, Ode, Pétrarquisme, Satire, Sonnet
17 ^e siècle	Comédie, *Commedia dell'arte, Comédie-ballet, Éloquence de la chaire (Sermons, Oraisons funèbres), Épigramme, *Fable, Lettres, Maximes et sentences, Mémoires, Nouvelle, Portrait, Roman Satire, Tragédie, Tragi-comédie
18 ^e siècle	Confessions, Conte, Conte philosophique, *Dictionnaire, Discours/Dissertation/Traité, Drame bourgeois, *Encyclopédie, Diatribe/Libelle/Pamphlet, *Histoire, Roman, Roman épistolaire
19 ^e siècle	*Autobiographie, *Drame romantique, *Fantastique, Histoire, Mélodrame, Nouvelle, Poème en prose, Roman d'apprentissage, réaliste, historique, fantastique, Vaudeville
20 ^e siècle	Calligramme, Cadavre exquis, *Collage, Écriture automatique, Verset, Essai, Histoire, Écrits de combat, Poésie, Nouvelle, Roman, Roman policier, Science-fiction, etc.

Chacun de ces termes peut faire l'objet d'une recherche dans l'index de dictionnaires et d'encyclopédie papier de tout âge, ou sur le Web avec un moteur de recherche. Les oeuvres ainsi répertoriées peuvent être regroupées sur la base de la qualité et du type d'affects associés pour constituer des faisceaux, des réseaux, autres que le tableau chronologique proposé ici. Ni dictés ni reconnus, ces regroupements sont le fait d'expériences individuelles, peuvent s'élaborer à partir de corpus sur une base totalement subjective.

7.3.3. *Approches antiques*

Il n'est pas nécessaire de faire une filiation détaillée des différentes approches critiques qui se sont succédé et chevauchées pour voir un grand mouvement se dessiner: comme partout ailleurs, on passe de l'art à la science. Dans le domaine des approches critiques, ce sont les grandes disciplines textuelles issues des arts



antiques du langage — la rhétorique et la grammaire — qui cèdent le pas aux sciences du langage — la linguistique, la sémiotique, la pragmatique.

La rhétorique (abordée en détails dans le chapitre suivant) est originalement centrée sur l'apprentissage de l'éloquence. Puis elle a accompagné longtemps l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, pour finalement tomber en désuétude au même titre que la bienséance. Dans la Rome républicaine, l'éloquence était centrale dans la vie publique. On ne peut s'empêcher de mesurer le contraste, deux mille ans plus tard, avec les assemblées nationales où les parlementaires tapent sur la table, s'insultent, se parlent souvent de façon inélegante et à peu près toujours discourtoise.

La grammaire, c'est d'abord et avant tout l'application de l'écriture à la langue. Les dérivations de l'alphabet (l'assimilation de certaines lettres au contact d'autres lettres) ainsi que les questions orthographiques accompagnent systématiquement l'enseignement de la lecture et de l'écriture. Outre son caractère normatif, la grammaire a aussi des visées exégétiques, du moins dans la conception qu'en a Quintilien (vers 42 ap. J.C-?) : l'intention sous-tendant l'enseignement grammatical, c'est d'expliquer les auteurs.

En fait, les fonctions normative et exégétique sont intimement liées, puisque les règles permettent de comprendre les auteurs, et que les auteurs consolident et illustrent les règles. Généralement, les *artes grammaticarum* sont tripartites. Se trouvent énoncés 1) des généralités sur la grammaire et la phonétique (divisée en lettres, syllabes, accents, ponctuation) ; 2) les parties du discours : *adverbium, participium, pronomem, casus*, etc. 3) les qualités et les défauts textuels. Les Anciens ne classaient pas les adjectifs à part, et ne distinguent pas les conjonctions de coordination et de subordination. Par un curieux revirement du sort, les tout derniers progrès des grammaires, au programme du ministère de l'éducation, consistaient à abolir la distinction qui avait jusque là permis d'étendre la grammaire des mots au niveau de la phrase. À suivre.

7.3.4. Critique historique

La critique historique est une méthode pratiquée par l'histoire littéraire, par l'histoire de la musique et de l'art en général. Son but premier est de replacer l'œuvre, l'objet d'étude principal, dans le contexte politique, philosophique, esthétique qui caractérise son époque. Dans la perspective cognitive qui fut la nôtre jusqu'ici, on pourrait dire que la critique historique cherche à reconstituer la situation de l'énonciation. Cette méthode doit être menée avec la plus grande rigueur, qualité essentielle pour approcher les oeuvres anciennes sans les dénaturer.

La paléographie étudie les anciennes écritures. Le paléographe déchiffre les abréviations des textes, détecte les accidents et y remédie si possible, repère le



cahier perdu ou au contraire intercalé, les sauts de page du copiste, les sauts du même au même, qui portent dans le jargon spécialisé le joli nom d'homéotéleutes, etc. Le paléographe établit le texte en transcrivant le manuscrit de la manière la plus fiable possible. En outre, il date, localise, critique l'authenticité des manuscrits sur lesquels sont déposés les textes déchiffrés.

L'objectif premier de la codicologie est d'établir un texte à partir des multiples variantes issues de copies successives, répertoriées méthodiquement dans une compilation établie à partir d'une version. L'objectif second de la codicologie est précisément de produire de telles compilations, soit parce qu'elles sont manquantes, soit parce que les compilations existantes datent de plusieurs siècles. Ainsi, à la bibliothèque San Lorenzo, le dernier catalogue remonte au 16^e siècle.

Il est important de départager la version « originale » et de constituer un apparat critique qui indique les différentes modifications apportées lors des copies successives. Pour ce faire, chaque manuscrit sera comparé à partir de l'un d'entre eux choisi comme texte de référence, et seront soigneusement répertoriées toutes les divergences avec ce texte de départ, graphiques ou autres, accidentelles ou non. La « généalogie » du texte peut s'établir à partir d'approches complémentaires.

L'approche quantitative permet de regrouper certains manuscrits à partir d'occurrences élevées de co-variance entre ces manuscrits. L'application récursive de la procédure permet de poser l'existence de familles de manuscrit et de spéculer sur l'identité du texte original, antérieur aux versions qui ont suivi. Ironiquement, il arrive que cette version la plus ancienne soit déposée sur le manuscrit le plus récent. La filiation des versions n'est donc pas nécessairement liée à l'âge du manuscrit, mais bien à l'original qui a servi à la copie.

Une approche qualitative fonde l'analyse sur un nombre relativement limité de facteurs, mais ceux-ci n'en sont pas moins opérationnels, même s'ils sont sélectionnés arbitrairement par l'expérience et par l'intuition de l'analyste. Une méthode sûre consiste à combiner successivement les deux approches et à essayer de faire se converger certains résultats.



Après l'invention de l'imprimerie, il est possible d'évaluer la réception d'un ouvrage en se fondant sur les éditions. En prenant en compte la maison d'édition, on peut mettre en relation l'auteur étudié avec le cercle des autres auteurs publiés par le même éditeur, mais aussi avec les options religieuses, politiques, et plus largement idéologiques de tel éditeur à telle époque, phénomène particulièrement sensible et significatif à la Renaissance.

L'histoire littéraire comprend aussi les études de ce que l'on appelait autrefois l'accueil, la fortune, l'influence d'une oeuvre et que l'on appelle maintenant leur réception. Quelle est la réception des *Métamorphoses* d'Ovide au Moyen-Âge ? de la poésie des troubadours dans *Le Fou d'Elsa*? Une des manières d'aborder cette question passe par l'étude des traductions, un autre consiste à reprendre soi-même les traductions, ce qui oblige à connaître la langue du texte original.

7.3.5. Critique au 20^e siècle

Ici, on va décrire quelques approches critiques qui forment la théorie littéraire, en tant que parties intégrantes du contexte dans lequel s'est développé, puis consolidé la narratologie.

Depuis les années 1970, la *critique génétique* cherche à restituer le projet de l'auteur en reconstituant l'histoire du texte par l'étude de ses manuscrits. Cette approche déplace l'accent de l'auteur vers l'écrivain, de l'écrit vers l'écriture, de la structure vers les processus, de l'oeuvre vers sa genèse. En effet, la version définitive d'une oeuvre publiée ou diffusée est, à de très rares exceptions près, le résultat d'un travail progressif d'élaboration, qui compte en gros trois phases: 1) la *phrase de préproduction*: l'auteur recherche des documents ou des informations, pour concevoir, préparer, schématiser ou structurer sa production 2) la *phase de production* de l'oeuvre (sa rédaction) et 3) de la *phase de postproduction*: le texte est rédigé et corrigé en vue de la publication définitive. La critique génétique suppose que l'oeuvre finale est constituée de métamorphoses et contient la mémoire de sa propre genèse. Le projet de la critique génétique est donc de mettre à jour le



processus de conception et d'écriture de l'œuvre, à partir d'indices matériels analysés comme des traces.

L'*esthétique de la réception* s'intéresse au lectorat, à l'idée que l'auteur se fait de son public, et à la manière dont cette idée détermine l'œuvre. H. R. Jauss élabore le concept d'horizon d'attente pour désigner les préoccupations, les attentes esthétiques, morales et politiques du récepteur, ce qui permet de mieux saisir l'originalité de la démarche de création.

La *critique thématique*, basée sur la phénoménologie de l'imaginaire de Gaston Bachelard (1884-1962), analyse les thèmes des oeuvres à travers leur récurrence et leurs variations. Si ces thèmes rejoignent la plupart du temps des universaux, ils peuvent être aussi des plus personnels et des plus secrets. Par une lecture immanente, les constantes thématiques et stylistiques qui émergent de façon diverse et disparate sont dégagées et considérées comme la structure profonde de l'œuvre. L'objectif est de ressaisir l'intention de l'auteur à travers la symbolique qu'il convoque et l'univers qu'il élabore.

La *critique psychanalytique*, appelée parfois *psychocritique* applique les acquis de la psychanalyse à la littérature. Freud développe la psychanalyse à travers une triple réflexion sur la clinique, sur sa propre subjectivité et sur quelques oeuvres littéraires. Il tente de saisir l'auteur au travers de la psychanalyse et de montrer comment les problèmes de l'inconscient, du refoulé, peuvent se projeter et parfois se dépasser dans une oeuvre. Charles Mauron (1899-1966) propose de remplacer l'approche freudienne par une méthode de superposition des textes, *l'association libre*. Celle-ci doit mettre en évidence les métaphores obsédantes lors de l'analyse des verbalisations. Les chaînes d'équivalences symboliques révèlent les structures inconscientes de l'homme et de l'œuvre et contribuent à éclairer l'irréductible mystère de l'acte créateur et de l'œuvre d'art.

La *sociocritique* considère le fait littéraire comme un fait social et comme un reflet de la société. Ainsi, les oeuvres littéraires peuvent se voir comme des instruments de lecture du réel. Certains chercheurs (de Lukacs à Crouzet), plus sociologues que littéraires, s'intéressent aux conditions matérielles et institutionnelles des écrits que



sont les œuvres, aux agents sociaux impliqués dans cette production. Tributaire des problématiques marxistes de l'œuvre miroir ou reflet du social, cette approche s'est souvent avérée réductrice. Il n'en reste pas moins que le texte ne peut se réduire à une pratique esthétique; c'est aussi une pratique sociale, communicationnelle. Le texte se conçoit comme un lieu privilégié d'élaboration et de fonctionnement des imaginaires sociaux, par l'échange et par le partage de symboles et de réseaux de sens. La création consiste alors à remanier, à déplacer des symboles et des réseaux de sens sans cesse travaillés par les multiples reprises des auteurs et des copistes successifs.

L'étude de l'histoire et du récit n'est pas le domaine exclusif de la littérature comme on a pu le laisser croire jusqu'à présent. Plusieurs autres disciplines s'y intéressent activement aussi. La *sociolinguistique* s'intéresse aux attitudes envers le langage ou à la stratification sociale du langage. L'*analyse des discours* s'intéresse aux messages dans leurs relations avec les éléments du schéma de communication ; derrière la chaîne du discours, elle cherche à reconstituer les claviers, les codes générateurs, et les conditions mêmes dans lesquelles les messages varient et s'élaborent. La *linguistique textuelle* s'intéresse au discours, particulièrement au statut de la référence, soit intradiscursive, c'est-à-dire aux relations de phrase à phrase, soit extradiscursive, c'est-à-dire à la relation entre le texte et les interlocuteurs, et aux conditions de l'interlocution. La *psychologie cognitive* cherche à identifier les principes pragmatiques de l'usage conversationnel du langage, la dialogique ; etc.

7.3.6. La narratologie

La narratologie analyse les composants et les mécanismes du récit. Elle comporte deux volets.

Le premier volet de la narratologie aborde le récit d'histoires, de fictions, avérées ou inventées, en se fondant principalement sur la syntaxe du groupe verbal. Le principe sous-tendant l'analyse est que toute histoire doit se transmettre par un acte narratif qui est similaire à une représentation verbale de l'histoire. Elle étudie plus



spécifiquement 1) le temps, 2) le mode [=Qui voit?], c'est-à-dire les modalités, en termes de formes et de degrés, de la représentation narrative ; 3) la voix [=Qui parle?], c'est-à-dire la manière dont se trouve impliquée la personne qui raconte l'histoire 4) le cadrage, c'est-à-dire la focalisation relative au point de vue, source d'univocité ou d'équivocité, d'ambiguïté ou de clarification. Sont laissés à la sémiotique les aspects plus paradigmatiques de la narration, c'est-à-dire l'aspectualisation ou la reconstitution, dans un discours oral ou écrit, des agents, de l'espace et du temps de la situation. Par sa série d'ouvrages successifs numérotés et intitulés tout simplement *Figures*, Gérard Genette (1933 -) a joué un rôle majeur dans la constitution et la stabilisation de cette discipline qu'est la narratologie. Genette établit d'emblée une distinction entre l'*histoire*, qu'il désigne par le terme *diégèse*, et le *discours* du récit, qui inclut la narration. Déjà, les Formalistes russes distinguaient la narration, considérée comme le sujet ou le thème du récit (l'anecdote, l'intrigue) et la monstration, qui renvoie plutôt à la fable et à ses motifs.

La *sémiologie narrative* constitue le second volet de la narratologie. Elle consiste en l'analyse des événements du récit, de leurs fonctions dans l'histoire, de leurs structures profondes, etc. Les travaux de Vladimir Propp, de Claude Bremond et Algirdas Julien Greimas surtout sont exemplaires de cette démarche. Leur objectif est de repérer les unités de base et les configurations d'événements types qui médiatisent les affects des personnages, et les orientent vers un but. Suivant la sémiotique de Greimas, le récit participe de l'immanence du texte, à la fois parcours et discours stratifié et hiérarchisé, narrativité et discursivité. Ce parcours discursif génère du sens en convertissant la surface en profondeur et en convoquant la profondeur par la surface. La conversion est à la convocation ce que la dérivation est à l'intégration ; il n'y a accès à la conversion de l'origine ou de la racine que par sa convocation : ce qui s'intègre se dérive. Une suite de dérivations constitue un parcours générateur de sens.

Différentes approches critiques se sont succédé pour se consolider peu à peu en une discipline, la narratologie. Celle-ci a lentement conquis une place honorable dans le milieu des études littéraires, pourtant de tendance conservatrice. Ces approches sont toutes traversées par la pensée structuraliste : déconstructionnistes, elles se distinguent par leur emploi d'un formalisme spécialisé, déployé pour décrire



le résultat de la déconstruction. D'imposants efforts théoriques furent consentis par plusieurs générations de professeurs des facultés de lettres, qui, patiemment, d'articles en articles, ont constitué un paratexte critique abondant.

Le point faible de ces approches, fort savantes et rigoureuses, c'est leur méthodologie déconstructionniste, qui consiste à démonter une à une les pièces d'une oeuvre formant un tout organique, à les nommer et à les situer dans une hiérarchie. Ces hiérarchies savamment élaborées ne sont rien d'autres que des constructions de l'esprit dont la valeur est difficile à distinguer, comme en témoigne l'abondance des taxonomies concurrentes traitant de la fiction et du récit.

Le point fort de ces approches, c'est qu'elles ont contribué à produire un métalangage de la narration, dont par exemple les suffixes (-èmes, -émème et -mémèmes) indiquent la position qu'occupe l'élément dans la hiérarchie abstraite. Cependant, une fois que tout a été démonté, étiqueté et classé, on se retrouve avec un travail muséal qui néglige l'aspect systémique du fonctionnement du récit.

7.3.7. Approche constructiviste

Une approche inverse, dérivée du constructivisme radical, permet de court-circuiter à la fois l'autorité institutionnelle de la critique et les problèmes de dogme et d'orthodoxie liés au choix la démarche scientifique. Cette approche se fonde sur l'auto-construction des connaissances par les individus eux-mêmes, lors d'expériences plus ou moins dirigées. Ce genre d'approche participative bannit les métalangages, souvent opaques pour les différents intervenants, au profit de quelques définitions claires, qui ont le mérite de permettre à tous de pratiquer facilement et rapidement l'activité critique, quitte à susciter une réflexion sur les catégories et sur les processus déployés instinctivement, pour alors les systématiser. Voici un ensemble de définitions qui répondent à ces critères :

Un *récit* est un discours oral ou écrit qui présente une histoire ;

La *narration* est l'acte qui produit le récit ;

L'*histoire* désigne la succession d'événements, perçue dans un ordre chronologique.

L'approche constructiviste préfère l'apprentissage fondé sur le plaisir de la découverte par l'expérience, à la mémorisation laborieuse et abstraite d'énoncés souvent exprimés dans des métalangages abstraits. Une telle approche convient particulièrement aux médias interactifs, où l'interacteur est appelé à explorer la création de mondes. Cette activité stimule son imagination, et transforme son rapport au monde actuel.

L'activité rhétorique repose sur des principes constructivistes. Les résultats de cette activité ne sont ni bons ni mauvais: ils témoignent de l'activité intellectuelle librement exercée par les individus personnes, l'interprétation. Cette approche contraste avec l'époque du prêt-à-penser et des recettes-pour-tout. En dernière analyse, les approches analytiques dérivées des formalismes algébriques ensemblistes sont aptes à



rendre compte des constructions formelles des récits, mais sont incapables à rendre compte des émotions qu'éveillent les représentations.

7.3.8. Importance du média

Jusqu'ici, on a essentiellement passé en revue les différentes approches critiques qui ont été successivement appliquées au récit d'histoires inventées dans la littérature. Mis à part quelques incursions de ces approches critiques dans le champ des représentations médiatiques (comme la narratologie cinématographique, la rhétorique de l'image et la sémiologie visuelle), celles-ci se sont surtout cantonnées dans le domaine de la critique littéraire. Le problème vient de ce que le récit, la façon de raconter des histoires varient avec la « grammaire » du média utilisé. De même, l'histoire dépend aussi d'une " grammaire ", quel que soit le média utilisé (écrit, pictural ou filmique). Le terme grammaire s'entend ici comme le répertoire de règles qui régissent la construction d'un ensemble de composants.

L'emploi du terme « grammaire » n'est pas innocent. L'écrit mis à part, la grammaire ne régit pas la constitution d'énoncés, mais les procédés qui produisent des représentations. Toutefois, la distinction entre les règles des énoncés et celle des représentations est abolie dans le récit filmique, où le découpage de la séquence réintroduit les procédés littéraires. Simplement, ceux-ci ne s'appliquent plus à des phrases constituées en paragraphes, mais à des séquences d'images.

Les « grammaires » des différents médias s'influencent mutuellement, dans un jeu de miroir. Par exemple, le cadre ou la discontinuité des cases de bande dessinée et du montage cinématographique ont été importés dans les œuvres écrites. Ce genre d'emprunts se retrouvent typiquement dans le Nouveau Roman. Alors que les précurseurs de cette esthétique, dans les années 1950, furent l'objet d'attaques et de quolibets, ce genre de figures connaîtra un grand succès vingt ans plus tard, le temps qu'une génération s'affirme. Cette transformation radicale de la réception d'une esthétique, qui de transgressive, devient normative, illustre le mécanisme d'inter-influences qui finit par unifier les esthétiques propres à chaque média, la création ignorant les frontières entre genres et médias.

Malgré ces mécanismes d'homogénéisation, le choix du média n'est pas sans conséquences sur le récit, et donc sur l'histoire, le contenu véhiculé. On ne raconte pas la même chose en transposant une l'histoire d'un roman au théâtre ou en film d'animation, pas plus qu'on ne la raconte de la même façon. Il importe de bien cerner les possibilités expressives, suggestives, dénotatives, discursives, narratives de son média, mais aussi de faire s'interpénétrer les différents médias et de mêler les procédés narratifs. Beaucoup de récits résultent de la simple volonté de transmettre une histoire, sans que les spécificités du moyen utilisé n'aient été prises en compte. Le média est alors utilisé au premier degré, selon des codes culturels figés jusqu'à en devenir transparents, mais qui sont pourtant bien présents.

La suite de ce chapitre est consacrée d'une part à une grammaire générale de l'histoire, trans-médiatique, et d'autre part aux grammaires particulières du récit,



spécifiques à chaque média. Pour clore cette partie, on s'attardera plus spécifiquement à la grammaire particulière du récit interactif. Inspirée des grammaires génératives, l'approche par la grammaire proposée ici décrit un répertoire fini d'éléments et établit certaines règles qui déterminent une bonne combinaison de ces éléments. Cette approche est schématique, et ne tend donc pas à l'exhaustivité. Mais elle doit aider à comprendre aussi bien la production que la réception des récits, ce qui n'est pas le cas de la plupart des approches critiques passées en revue jusqu'à présent, essentiellement consacrées à la réception de l'œuvre.

7.4. Grammaire de l'histoire

Une histoire se définit souvent comme une suite d'événements s'insérant dans une séquence temporelle. Un peu courte, cette définition témoigne de ce que l'attention se concentre sur l'action et les événements. Cette vision n'est pas sans rappeler le montage cinématographique particulièrement rapide des films actuels. Par contre, au moment de raconter une histoire à travers les médias interactifs, le concepteur ne peut plus contrôler le regard et l'action de façon autoritaire, et les événements ne peuvent prendre place qu'à partir du moment où un monde est créé.

Représentation de la réalité ou pur produit de l'imagination, l'histoire a deux facettes complémentaires. Premièrement, elle décrit une réalité objective, formalisée du monde dans lequel l'intrigue prend place; pour pouvoir décrire cette réalité, il faut connaître les règles qui régulent ce monde et qui constituent le cadre dans lequel le contrat fictionnel est conclu. Deuxièmement, l'histoire rapporte une réalité vécue, subjective, où le rapport à la loi, à la foi, à la culture, aux mœurs et aux coutumes, à l'éthique sociétale peut se voir transgresser.

Le récepteur vit simultanément cette réalité sur deux plans: 1) sur le plan manifeste, rationnel, il espère le rétablissement de la loi transgressée; 2) sur le plan inconscient, inapparent, caché de lui-même, il jouit de la levée des interdits, hors du champ de la morale, en vivant par procuration ses fantasmes de transgression.



7.4.1. La création d'un monde

Les histoires se déroulent toujours quelque part. La notion de lieu est centrale en narratologie. Même les mythes prennent place quelque part: les actions adviennent alors dans des espaces mythiques. Le lieu de l'histoire peut être imaginaire, fabriqué de toutes pièces, ou dériver d'un lieu connu, transformé ou non. Mais la création de mondes (qui a déjà fait l'objet d'une discussion dans le chapitre sur les environnements immersifs, cf. 5.4) dépasse de loin l'établissement d'une position topologique.

Même si l'on peut faire appel à l'imagination pour créer des mondes fantaisistes ou tout à fait impossibles, il faut cependant, pour être crédible, créer un monde compatible avec le nôtre, préserver ses catégories de base, ses lois physiques, économiques et ses structures sociales. Mais ce sont surtout les structures de base qui doivent être conservées, puisque chaque catégorie, chaque loi peut être altérée dans la créativité.

La *logique modale* est une extension de la logique formelle. Elle s'applique non plus à des faits, mais à des mondes possibles. Cette forme de logique permet de calculer des valeurs de vérité des propositions, mais suivant des modalités aléthiques selon lesquelles les propositions sont non plus seulement considérées comme vraies ou fausses, mais aussi possibles ou impossibles, plausibles ou contestables, nécessaires ou contingentes. Les concepts opératoires de la logique modale peuvent s'appliquer aux mondes fictionnels.

Les modalités d'une telle logique appliquée à des mondes fictionnels sont à l'œuvre sur trois plans : 1) le système déontique, les lois avec les concepts de permission, de prohibition, d'obligation ; 2) le système axiologique, les valeurs morales, avec les concepts de bonté, de méchanceté, de justice ; et 3) le système épistémique, avec les concepts de connaissance, d'ignorance et de croyance. Il est utile de prendre ces modalités en considération pour comprendre la relation qui s'instaure entre le récepteur et le monde proposé.



L'**ontologie** d'un monde mis en place par une histoire reprend l'ensemble des entités existant dans ce monde. Une ontologie peut respecter tel ou tel principe physique, refléter telle ou telle croyance. Par exemple, si l'ontologie du monde est assujettie à la physique newtonienne, elle sera réaliste. Si, par ailleurs, l'ontologie du monde est soumise à la magie, elle sera féerique. Si l'ontologie respecte la théorie de la relativité générale suivant laquelle l'univers est un espace continu quadridimensionnel — trois dimensions spatiales et une dimension temporelle — rempli de matière et d'énergie, l'ontologie sera relativiste. Si l'ontologie respecte les lois de la mécanique quantique, suivant laquelle les objets sont à la fois particule et énergie, et dont les comportements imprévisibles bien qu'approchables, l'ontologie sera quantique. Si, l'ontologie est conforme au système scientifique en vigueur avant la physique moderne, la terre y est plate.

Dans l'ontologie du monde créé, il y a aussi un volet métaphysique qu'il ne faut pas négliger. La métaphysique s'entend ici au sens aristotélicien, c'est-à-dire comme le moteur des entités sublunaires que l'on peut observer et connaître, et des entités supralunaires sur lesquelles on peut uniquement spéculer. Est-ce que tout est déterminé à l'avance dans le monde construit? Quelle part est laissée au hasard ou à l'œuvre du Destin ? Est-ce que le monde est surveillé par un Dieu qui se réserve le droit de le juger ? Est-ce que le monde est malléable? Peut-il être modifié par l'action des personnages ? Est-ce que, derrière le monde visible, il y a un monde idéal, hermétique, ésotérique ? Ou est-ce que le monde créé est anthropocentré et participe du refus moderne de toute métaphysique, ce qui a, entre autres, débouché sur le sentiment de l'absurde caractéristique de l'existentialisme ?

L'autre facteur important dans la création du monde définitoire d'une histoire, c'est la **fermeture** du monde créé. Même s'il est très abstrait, le monde créé doit tout de même suffisamment s'ancrer dans des pratiques culturelles partagées pour que le récepteur puisse le reconstituer en imagination. Le monde est complètement fermé uniquement pour ceux qui ont vécu la situation que rapporte l'histoire. Dans un monde imaginé, la fermeture est donc toujours partielle. Ses ouvertures stimulent l'imagination des récepteurs, et sont une source de plaisir: ils sont ainsi distraits du



monde complètement fermé que définit l'histoire de leur vie quotidienne. Par contre, en l'absence de tout ancrage, le monde définitoire de l'histoire sera source d'inconfort. Suivant leur tempérament, les récepteurs à qui le monde échappe glissent soit dans l'anxiété (" je ne comprends pas ", " je ne suis pas à la hauteur "), soit se désintéressent de l'histoire.

7.4.2. Événements

D'un point de vue fonctionnel, un événement est un processus qui fait passer d'un état à un autre. Ces processus affectent soit l'environnement du monde représenté ou créé pour l'histoire, soit les acteurs de l'intrigue. Les événements sont non seulement situés sur une ligne chronologique reconstituée, mais sont aussi dotés d'une extension temporelle, à savoir leur durée. En tant qu'entité temporelle, l'événement peut être décomposé en trois moments 1) la *potentialité*, moment où l'événement *peut* arriver 2) la *réalisation* effective et 3) le *résultat*, qui peut provoquer la potentialité de l'événement suivant.

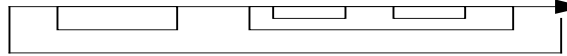
La séquence chronologiquement ordonnée d'états et d'événements regroupés en segments qui constitue une histoire est appelée la *diégèse* suite à Gérard Genette. Pour l'analyse, on peut visualiser la diégèse à l'aide des diagrammes d'états, tirés de la méthodologie propre au développement de systèmes informatiques. Ces diagrammes permettent de repérer les anachronismes, c'est-à-dire les différences avec l'enchaînement normal et attendu des événements.

Le découpage de l'étendue continue de la diégèse détermine et délimite une série d'états discrets, qui peuvent se réaliser de plusieurs façons lors du récit. Les événements marquants sont ceux qui causent un changement d'état narratif. Souvent, ces événements prennent du temps à se réaliser, et nécessitent parfois d'autres événements interreliés.

L'écart temporel entre le début et la fin d'un événement marquant est généralement assez grand pour que viennent entretemps s'intercaler d'autres événements de moindre envergure, aussi bien par leur durée que leur impact sur l'histoire globale.



Ces événements viennent renforcer l'intérêt du récit, tout en aidant à se représenter la durée de l'événement marquant. Voici un schéma d'enchâssement :



Parmi les transitions entre les événements de l'histoire, il faut distinguer les transitions qui permettent de prendre conscience d'un choix entre deux voies possibles, et celles qui permettent de réaliser ce choix ou en révèlent le résultat. Lorsque la succession des événements de l'histoire n'est plus déterminée à l'avance mais contrôlée par le récepteur, au moins dans le cadre d'une arborescence prédéterminée, le récit devient interactif.

Il faut bien distinguer les événements de l'histoire et le récit qui en est fait. L'événement d'une histoire est toujours soit représenté, mis en scène, joué, filmé, soit rapporté par quelqu'un, un protagoniste qui devient narrateur et qui détermine le point de vue sur la situation.

Les actions constituent une sous-classe d'événements physiques. Pour constituer une action, un événement doit 1) être accompli par une entité intentionnelle, 2) être accomplie en fonction d'un but (un désir à combler, une obligation à satisfaire ou encore une énigme à résoudre) et 3) être précédée par l'élaboration d'un plan actionnel, établi en fonction du but poursuivi et de l'environnement. Le plan est un construit mental, qui porte sur une séquence causale d'états et d'événements, menant de l'état actuel à un état final où le but poursuivi est atteint.

Les actions peuvent se regrouper en différents types. Les *actions habituelles* sont des gestes répétitifs et quotidiens, que l'agent accomplit pour assurer sa survie et s'entretenir. Les *actions incidentielles* sont de niveau de priorité assez bas; lire le journal pour passer le temps en est un exemple. Les *actions préparatoires* participent à la résolution d'un conflit initial. La *non-action délibérée* consiste à laisser les événements suivre leur cours même si l'on est en position de l'influencer.



Outre les actions, événements délibérés qui tendent vers l'accomplissement d'un but, il existe d'autres types d'événements. Les événements imprévisibles sont le fait des forces aveugles de la nature, comme, par exemple, la rencontre catastrophique des plaques tectoniques, ou la voiture d'un chauffard qui renverse un piéton sans le faire exprès. Ressorts dramatiques, ces événements viennent détourner l'intrigue de la voie que laissait présager l'état précédent.

Dans une histoire, le résultat d'un événement est bipolarisé. Si le résultat est positif, il y aura amélioration de la situation (voir colonne de gauche du tableau suivant), sinon, il y aura détérioration (à droite):

remplit un but	faux pas
intervention d'alliés	création d'une obligation
élimination d'opposants	le sacrifice
la négociation	subir une attaque
la satisfaction	une punition

Les événements peuvent se succéder de façon à ce que le résultat d'un événement provoque le commencement d'un autre événement. Les événements sont *enchâssés* lorsqu'ils sont inclus les uns dans les autres de manière non-fortuite, et *intriqués* lorsqu'ils s'entremêlent fortuitement. Dans le second cas, ils forment ensemble un événement complexe où il est impossible de dégager une causalité claire. Un événement peut ouvrir la voie à plusieurs résultats différents, parmi lesquels le récepteur doit opérer une sélection selon le contexte et les horizons d'attentes définitoires de l'histoire. Cette sélection dépend des indices précédemment accumulés, des pressions des attentes externes, ou encore des acquis culturels des récepteurs. La complexité événementielle est souvent recherchée, d'une part parce qu'elle introduit du rythme et du dynamisme dans la représentation des états, et que d'autre part la distinction entre les actions et les états est alors estompée, ce qui rend l'histoire plus réaliste.

Pour comprendre un événement particulier, il faut expliciter ses relations aux autres événements. Pour constituer une histoire, les événements en réseau sont regroupés en intrigues. La manière dont on inscrit les événements en série, progressivement, dépend non de la nature même des événements avec toutes les conséquences, mais de leur rôle dans l'intrigue globale.



7.4.3. Acteurs

Le terme *acteur* s'entend ici comme un terme générique abstrait, qui désigne toutes les entités agissantes dotées d'une certaine réalité : personne, animal, machine, chose. Suivant le niveau d'élaboration de l'ontologie, les acteurs prendront la forme schématique de caractères ou de personnages, ou une forme antropomorphique plus achevée.

Les caractères sont des entités agissantes dotées de traits distinctifs très généraux, plus aptes à représenter des *types* d'individus (sur le plan du comportement et de l'apparence) que des individus singuliers, comme les personnages. Ainsi, la grenouille et le bœuf, deux actants des *Fables* de Jean de La Fontaine (1621-1695), désignent des types d'individus, et par là des types de comportements ou des attitudes génériques, qui prennent arbitrairement la forme d'animaux. Les figures de la Commedia dell'arte — Arlequin, Pantalon, etc. — ou, plus près de nous, du théâtre burlesque — le mari cocu, la belle mère, etc. — sont d'autres exemples de caractères.

Les personnages, en revanche, sont des agents dotés de caractéristiques particulières. Entre autres, un personnage ressemble à un humain agissant dans son monde et l'expérimentant. Ces actants ne doivent en aucun cas être confondus avec des individus réels, même si, dans les représentations performatives d'histoires, les personnages sont incarnés par des acteurs humains. Les personnages sont des créatures fabriquées pour les fins de l'histoire, au même titre que le monde dans lequel adviennent les événements. Ils n'ont ni psyché, ni personnalité, ni conscience, ni culture, ni idéologie, bref, ce ne sont pas de vraies personnes. Ils ne sont que des " porte-attributs ", qui provoquent et subissent les événements de l'intrigue, ingrédients qui donnent à l'histoire une dimension psychologique, idéologique, spirituelle, morale, etc.

Les construits que sont les acteurs forment des sous-systèmes à l'intérieur de l'histoire. Ils sont à la fois auto-déterminés, tout en se transformant constamment avec les événements de l'intrigue, qui les met en relation avec les autres acteurs. Même si certains personnages peuvent tout droit sortir de l'imagination du



concepteur, ils doivent rester psychologiquement crédibles. Le récepteur est-il en mesure de le considérer comme une personne complète? Peut-il se reconnaître dans ce personnage fantaisiste? Il faut que l'identification puisse s'opérer au moins partiellement, à travers les traits de caractère ou les comportements. C'est ainsi que fonctionne la *mimésis*.

Cette « crédibilité » que le récepteur attribue ou pas au personnage repose

- 1) sur les caractéristiques physiques du personnage, décrits ou représentés : son apparence, son corps, ses vêtements, sa démarche, ses tics, etc.
- 2) sur son identité : son nom, son origine ethnique ou sociale, sa famille, etc.
- 3) sur son discours: ce qu'il dit, tait, la manière dont il parle ou se tait, son niveau de langage, son lexique, son style, etc.
- 4) sur les différents aspects de sa vie cognitive : ses opinions, ses croyances, ses valeurs affectives, ses désirs et ses peurs, ses projections et ses rétropections, ses goûts et ses dégoûts, ses motivations, ses buts (et les stratégies adoptées pour les atteindre), comme la richesse, la possession d'un être ou d'une chose, la liberté, l'amour, le bonheur, une place dans les cieux, une augmentation de salaire, une société juste, etc.
- 5) ses relations aux autres personnages.

Tous ces facteurs déterminent le comportement du personnage dans la chaîne événementielle de l'intrigue.

Pour le récepteur, les personnages constituent des cadres de références. Certains personnages, peu complexes, se transformeront au cours de l'intrigue, ce qui surprend parfois agréablement. Certains autres personnages sont stéréotypés, comme les personnages légendaires. D'autres, complexes, sont dotés d'une conscience intérieure, subjective, qui se superpose de façon conflictuelle à leur comportement objectif, en fonction de l'ordre des faits.



C'est le récepteur qui qualifie les personnages à partir de ce qui est perçu. Dans ce contexte, la qualification est l'attribution d'un certain nombre de traits de caractères. Elle est explicite lorsque les ancrages dans la réalité 1) sont donnés à travers le discours du personnage lui-même (ce genre d'informations n'est toutefois pas fiable, voir à ce sujet la discussion sur les récits de vie, section 7.1.8) ; 2) données à travers le discours d'autres personnages (l'information provenant de plusieurs sources, elle peut être alors recoupée et est donc potentiellement plus fiable) ou 3) sont livrés lors du récit par le narrateur (cf. section suivante).

L'interprétation des actions et des comportements des personnages constitue une qualification implicite lorsqu'il n'y a pas suffisamment d'ancrages reconnus ou donnés. Le récepteur doit se baser sur des sources indirectes d'information, dont chacun profitera de manière différente, parce que ces informations font l'objet d'une interprétation.

Les personnages sont construits à travers un processus dialectique: d'une part, le récepteur spéculé sur leurs propriétés en se basant sur des détails qu'il accumule petit à petit et se construit un horizon d'attente, d'autre part, ses spéculations sont validées ou non au cours du dévoilement par l'intrigue. Chaque fois qu'une propriété d'un personnage est spécifiée, des possibilités interprétatives sont éliminées. La répétition favorise l'émergence d'une représentation claire et univoque.

L'accumulation d'observations convergentes permet de consolider les premières hypothèses que le récepteur se formule instinctivement pour constituer un personnage cohérent, distinct des autres. Les ressemblances ou les différences entre personnages aident aussi à s'en former une représentation plus riche. La relation des personnages et des récepteurs est la plupart du temps source de tension, de désir ou d'hostilité.

Dans la plupart des histoires, il y a un personnage plus important que les autres: l'héroïne ou le héros. Quelques critères permettent de l'identifier. Premièrement, c'est le personnage dont l'apparence, la psychologie, la motivation, le passé sont les plus développés. Deuxièmement, au plan de la distribution, c'est le personnage qui apparaît le plus souvent ou dont la présence se fait sentir aux événements



importants de l'intrigue. Troisièmement, il est plus indépendant, ce qui s'exprime dans le fait qu'il peut apparaître seul ou tenir des monologues. Quatrièmement, au plan fonctionnel, le héros est typiquement l'auteur d'actes héroïques, vainc les opposants, monte des plans, démasque les traîtres, etc. Cinquièmement, c'est le personnage qui entretient des relations avec le plus de personnages. Lors du récit, ce personnage sera particulièrement sous la loupe. Les récepteurs sont très habiles à détecter l'héroïne ou le héros et à s'y identifier. C'est lui que le récepteur tendra à approuver le plus moralement.

7.4.4. Intrigue

Parfois appelée *fabula*, l'intrigue est la représentation d'au moins deux événements ou situations, réels ou imaginés, reliés chronologiquement et logiquement, provoqués ou vécus par des personnages, et dont la succession altère les personnages ou les éléments du monde, ou bien les met en relation.

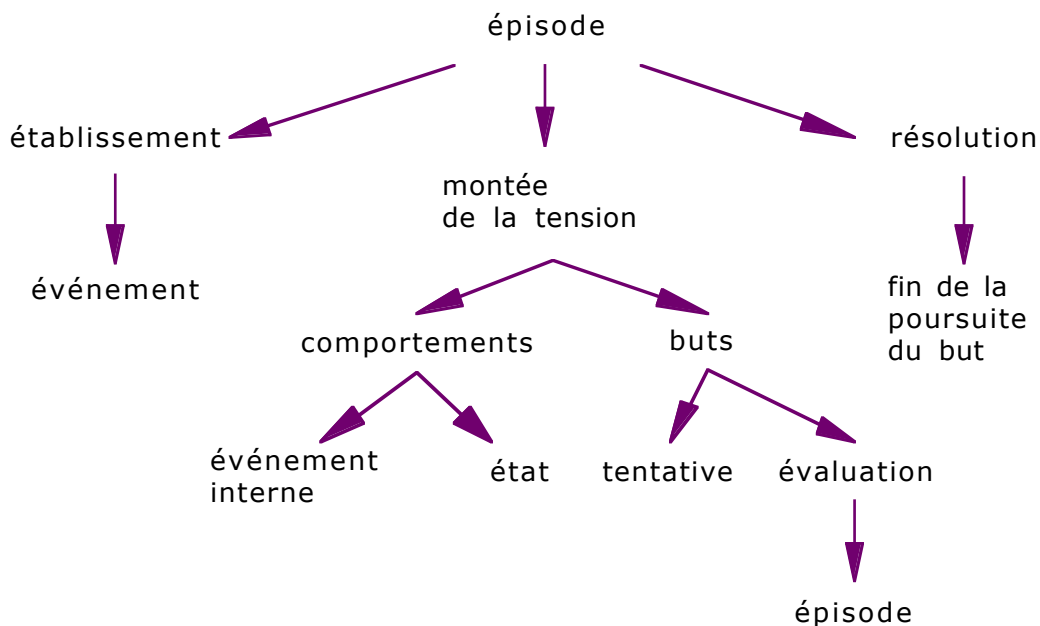
Pour constituer un développement dramatique, l'intrigue doit comporter au moins les trois grandes étapes suivantes : une instauration, un établissement du contexte et des protagonistes, une montée de la tension et une résolution. Cette forme très simple est efficace parce qu'elle transpose le désir sexuel sur le plan de la séquence événementielle. Est ainsi reflété le désir animal, la sensualité, la sexualité, la libido que le récepteur mobilise pour comprendre les formes symboliques et les charger des mêmes affects que dans la réalité, sans en subir cependant les conséquences réelles. Ainsi, le témoin voyeur d'une scène lascive mettant en scène un groupe de personnes nues qui se caressent est excité, mais se compromet bien moins qu'en demandant sa carte de membre d'un club échangiste. Le plaisir est peut-être moindre, mais toutefois du même ordre.

On va d'abord s'attarder à la microstructure formelle de l'intrigue (en grec ancien *suntaxis*, ou *συντάξις*, ce qui signifie littéralement " sous-organisation "), c'est-à-dire aux règles qui régissent l'organisation dramatique des épisodes. Pour segmenter l'intrigue, on utilise parfois les mêmes catégories que celles qui sont utilisées pour analyser le langage ; d'autres catégories appartiennent en propre à



l'analyse des épisodes à l'intérieur d'une intrigue. Ensuite, on passera à la macrostructure (la *taxis*, ou *ταξις*, " l'organisation ") de l'intrigue, c'est-à-dire à l'analyse de la manière dont on aménage les épisodes pour soutenir l'intérêt du récepteur.

Dans une approche fonctionnaliste, une intrigue pourrait se décomposer au plan formel en *épisodes*, et chaque épisode peut lui-même s'analyser suivant le schéma récursif suivant:



Ce schéma est récursif parce qu'une histoire simple se déroulant logiquement et conclue de manière claire et prévisible ne peut rendre compte de la complexité de la réalité, ni soutenir l'intérêt du récepteur, sauf si le récit est exceptionnel. En effet, pour soutenir l'attention, à l'intérieur d'une histoire, se déroulent un certain nombre d'autres histoires, secondaires, et à l'intérieur de celles-ci, il peut y avoir d'autres péripéties. Par ailleurs, dans certains cas, l'intrigue n'est pas régie par la vérité objective des relations entre les événements, mais composée d'un ensemble de sous-intrigues particulières constituant des épisodes dont l'enchevêtrement relativise l'ensemble, suscite des interrogations, des ambiguïtés et des contradictions. Ce genre de constructions permet de laisser l'interprétation *ouverte*,



indéterminée. C'est alors au récepteur de se faire une idée de l'ensemble, en se fondant sur son expérience et son imagination.

Un épisode constitue un segment de l'intrigue qui reprend le schéma de base de l'intrigue : établissement, tension et résolution. Cette distinction de l'intrigue en épisodes permet de la rendre suffisamment complexe pour que l'intérêt du récepteur reste soutenu. Une bonne intrigue est non seulement bien racontée (on verra comment dans la section suivante), mais doit aussi comporter un nombre suffisant d'épisodes dont l'enchevêtrement constitue littéralement la trame de l'intrigue.

Les conflits peuvent en gros se dissoudre dans l'univers dramatique de deux façons. Dans un premier cas, la résolution finale de l'intrigue est eschatologique: les mauvais vont rejoindre les bons, par exemple par le sacrifice, la purification ou la pénitence. Dans un second cas, la résolution finale de l'intrigue est apocalyptique: tout le monde meurt et l'univers s'écroule. Pour résoudre ou dénouer une intrigue, il ne faut pas toujours éliminer tous les conflits accumulés durant son déroulement. D'autres cas de résolution finale peuvent se présenter, comme le transfert du conflit.

Dans une approche topologique ou cartographique, une intrigue peut se voir au plan formel comme un réseau de relations entre nœuds, chaque nœud correspondant à un épisode. Ce réseau peut se représenter à l'aide d'un graphe. Suivant le type de structure de l'intrigue, le graphe prend la forme d'une chaîne linéaire, d'une arborescence faite d'alternatives en des points nodaux, ou d'un réseau, forme plus complexe où les interconnexions peuvent être multiples et entremêlées. Ces graphes peuvent se traduire ensuite en diagrammes de flux, qui tiennent compte des divers épisodes en fonction d'une temporalité unique. Ils sont particulièrement utiles pour reconstituer la diégèse lorsque celle-ci est déconstruite par le récit.

Les relations qui ont pour termes les événements et les états constituant l'intrigue peuvent être de genres différents. La relation est **chronologique** lorsque ses termes se succèdent temporellement. Elle est **logique** lorsque le premier terme cause l'autre terme, ou est une condition suffisante pour que l'autre terme prenne



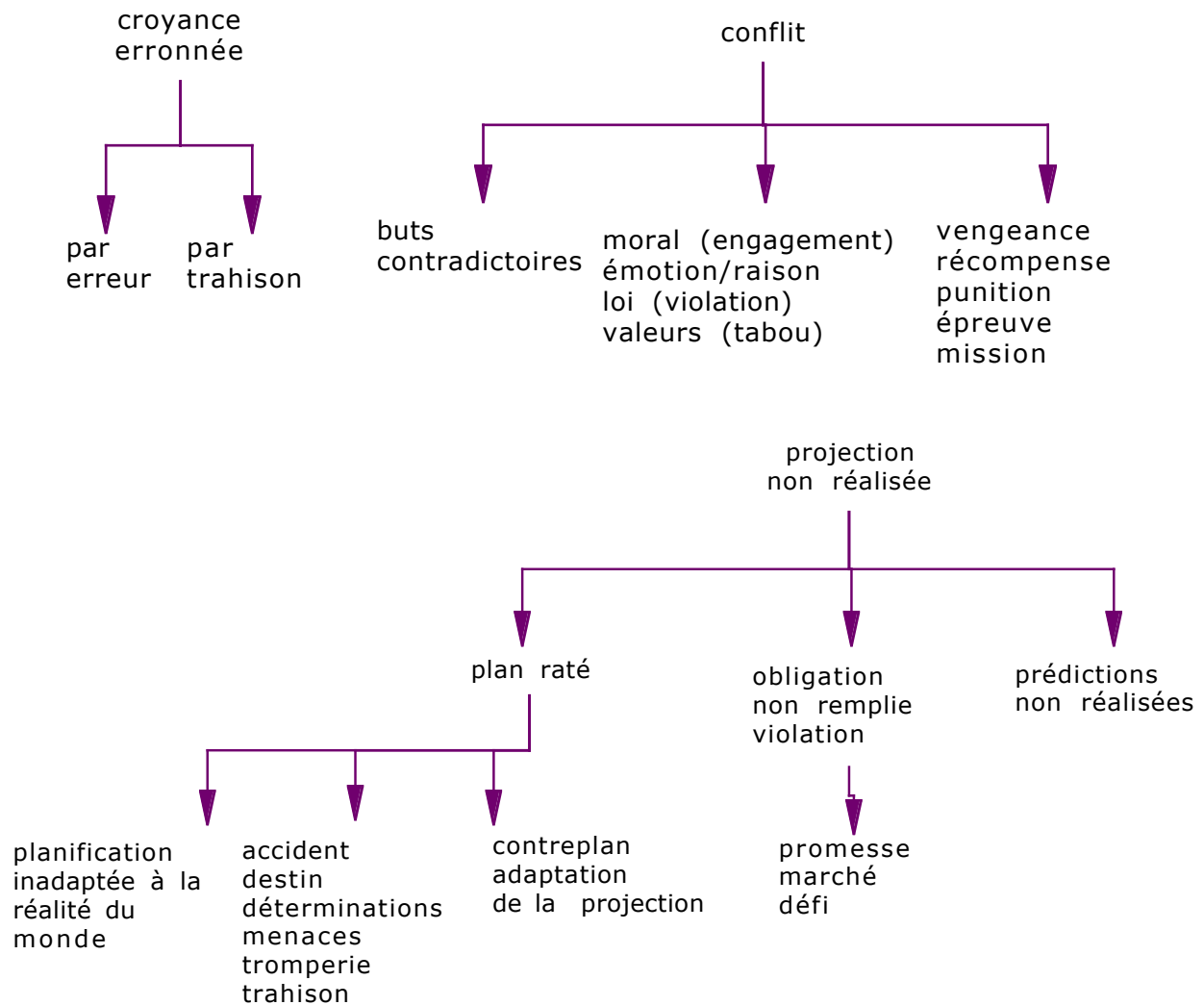
place. Elle est **nécessaire**, lorsqu'un terme de la relation est nécessaire pour que l'autre terme de la relation existe. La relation peut aussi être **comportementale**: c'est le cas lorsqu'elle relie un fait physique et l'événement mental que provoque ce fait physique (l'acquisition d'une connaissance, d'une opinion, l'élaboration d'un rêve, l'expérience d'un fantasme, une perception, etc.). La relation est **cognitive**, lorsqu'elle s'instaure entre un but et un plan, entre un plan et un événement, ou un état et un événement mental. Enfin, la relation du type **accomplissement** lorsqu'elle relie un but à l'état ou l'événement qui satisfait ce but.

Très schématiquement, pour qu'il y ait intrigue, il faut un conflit et une tentative de résolution du conflit. Les personnages entrent en conflit lorsqu'ils entretiennent des désirs contradictoires : la satisfaction de l'un entraîne la non satisfaction de l'autre, ils adhèrent à des ensembles de règles divergentes, voire diamétralement opposées. En résumé, les conflits dépendent surtout des compatibilités et des incompatibilités entre personnages.

Dans une approche sémiotique, l'accomplissement d'une quête constitue, au plan formel, le schéma de base de l'intrigue. Les instanciations de ce schéma varient à l'infini, selon l'imaginaire, la vision, les intentions, la culture des concepteurs de l'intrigue. Au lieu de mettre l'accent sur la structure fonctionnelle ou logique de l'intrigue, le modèle proposé ici est de nature performative. Il veut mettre en lumière le schéma, le ressort dramatique, la motivation profonde à la base d'une intrigue simple.

Au plan dramatique, une intrigue plus ou moins longue ou complexe se constitue souvent à partir de plusieurs dérivations autour de la quête principale dans laquelle s'investissent les personnages. Les deux schémas suivants illustrent certains types de dérivations que l'on peut trouver dans une intrigue :





Les dérivations adviennent à certains points nodaux de l'intrigue. Celle-ci se conçoit comme un réseau enchevêtré d'épisodes, au cours desquels sont exposés des événements, reliés entre eux ou non. Les événements qui violent les attentes que le récepteur entretient à propos des personnages constituent les points dynamiques de l'intrigue, provoquent la surprise et font changer le ton. Les dérivations de l'intrigue peuvent se voir comme des moyens de manipuler les attentes des récepteurs. Plusieurs procédés et figures permettent ainsi au concepteur de jouer avec les attentes du récepteur. Parmi ceux-ci, on compte 1) la prolepse, 2) l'analepse, 3) le revirement, 4) les oppositions sémantiques, 5) le parallélisme et la symétrie, 6) le retrait d'information, 7) le jeu avec les frontières sémantiques 8) les allusions



opaques, 9) les ellipses et autres procédés générateurs d'ambiguïté. Le récepteur doit découvrir ces figures et ainsi s'activer au plan rhétorique (activité étudiée en détails au chapitre suivant).

Par ailleurs, il y a aussi des événements qui font dériver la quête à la base de l'intrigue. La variété des ancrages vers un monde inventé constitue la singularité de celui-ci, la part créative de l'intrigue et stimulante pour l'imaginaire. Les dérivations permettent de soutenir l'intérêt du récepteur en compliquant ou densifiant l'intrigue.

Il y a aussi des actions réussies qui mènent à la résolution finale de l'intrigue. Une action est réussie lorsque le but poursuivi à travers cette action est atteint, à l'aide du plan projeté par l'agent, réalisé malgré les obstacles, le destin et les déterminations propres aux personnages, éventuellement contraires à la réalisation du plan. D'autres événements ont pour fonction de soutenir l'intérêt de l'intrigue, sans mener à sa résolution finale: 1) l'action à effet accidentel : son résultat fait obstacle au résultat attendu dans le plan; 2) l'événement qui résout le conflit fortuitement : un personnage poursuit activement un but qui se voit finalement atteint grâce à un événement non prévu dans le plan, 3) les actions à résultat mitigé et aux effets secondaires néfastes, qui font avorter l'exécution du plan et obligent à formuler un contre-plan.

Au plan de la structure de l'intrigue, la succession des épisodes est la forme la plus simple de structuration d'une intrigue. Les épisodes se succèdent essentiellement dans les contes, les légendes et les mythes. Les intrigues plus réalistes, même si elles prennent place dans un monde imaginaire, sont plus ou moins (selon leur charge symbolique) assujetties à la loi de la complexité minimale, nécessaire pour susciter la curiosité, l'intérêt du récepteur et stimuler son imagination.

Foyer de créativité essentiel, la structure d'intrigue peut prendre des formes bien différentes. Parmi celles-ci, citons 1) les intrigues parallèles, 2) la démultiplication des points de vue différents, 3) les structures en boucle ou récursives, 4) les structures en mosaïque qui font converger plusieurs itinéraires différents, 5) les structures arborescentes interactives, 6) les structures en abîme, elles-mêmes objet de représentation (le tableau dans le tableau, le film dans le film, etc.) 7) les



structures en miroir, inversées, 8) les structures par vases communicants ou encore par séquences interchangeable.

L'intrigue se fonde sur la confrontation de plusieurs personnages ou d'un personnage au monde. Cette confrontation peut prendre une forme verbale ou mentale (le personnage se confronte alors au monde mentalement). Le scénario type de la confrontation se constitue d'une suite d'événements qui prennent place entre l'exposition initiale du conflit et sa résolution. Parmi cette suite d'événements dramatiques, on trouve :

- 1) des événements préparatoires : l'instauration du conflit, la phase initiale par un méfait, un manque, un malentendu ;
- 2) la prise de conscience par les personnages du conflit ou du dilemme, ce qui déclenche et alimente un désir ou une quête ;
- 3) des épreuves qualifiantes, parfois initiatives, qui permettent d'acquérir graduellement un certain savoir ;
- 4) des performances à travers lesquelles s'acquièrent du pouvoir face aux obstacles de la réalité, aux adversaires et aux obstacles psychologiques ;
- 5) des péripéties de provocation qui font monter la tension ;
- 6) des étapes récapitulatives au cours desquelles la situation est évaluée (ascension ou déchéance), une stratégie est élaborée en vue d'atteindre le but malgré les difficultés rencontrées, afin de relancer la situation ou de provoquer un retournement important ;
- 7) des péripéties de résolution: la réconciliation des protagonistes du conflit, la neutralisation du transgresseur, le sauvetage de la victime, la vengeance envers l'opposant ou encore sa conversion ;
- 8) la sanction: la punition du transgresseur, voire son élimination y compris par la violence, ou bien la récompense des personnages maladroits pour les intégrer à la communauté, ou encore la reconnaissance de la dignité d'un perdant.



Dans ce type d'intrigue, les récepteurs ne doutent jamais de la victoire du héros, assurée qu'elle est par les lois du genre, mais peuvent éprouver un vif plaisir à se faire surprendre par la manière dont elle prend place.

L'intrigue peut se fonder sur le suspense. Le suspense naît d'un manque d'informations, qui oblige le récepteur à se poser des questions : qui a fait cela ? qu'est ce qui est arrivé au juste ? comment tout cela va-t-il finir, Seigneur ? Puisque ces questions n'auront de réponse que plus tard, le récepteur est obligé de spéculer activement. L'intrigue révèle alors les informations manquantes petit à petit, et une tension psychologique est ainsi ménagée.

L'intrigue peut aussi se fonder sur la psychologie. Se superpose alors une évolution psychologique du héros à l'aventure, à l'itinéraire physique des actions et réactions des personnages. Cette évolution psychologique s'instancie surtout au plan des sentiments, et se réalise à travers une quête existentielle, de questionnements sur le sens de la vie.

Dans une perspective cognitiviste, l'intrigue est un construit, tout comme le monde et les personnages. C'est une représentation mentale que le récepteur élabore au fur et à mesure que l'histoire est racontée. Plusieurs recherches structuralistes ont porté sur les universaux derrière des intrigues-types considérées comme archétypales : celles-ci tournent toutes autour de l'amour et la sexualité, de la mort, du danger, du pouvoir, de la religion, du sexe, de l'argent. Ce modèle interprétatif construit est utilisé pour comprendre les événements, mais est en même temps constamment adapté pour tenir compte des derniers événements. C'est ce qu'on a appelé plus haut « l'horizon d'attente ».

L'approche cognitiviste est partiellement insatisfaisante, parce qu'elle ne tient pas compte de la dimension dramatique des histoires ainsi que de la ressemblance stylisée à la réalité présente, passée et même future. Il s'agit de facteurs qui expliquent pourtant l'intérêt que développent les récepteurs pour les histoires. C'est pourquoi le terme « montée de la tension » a été préféré à l'expression « développement de l'action » pour désigner le cœur d'un épisode. En fait, aux montées dramatiques succèdent des états plus stables qui servent à établir le



monde et les personnages et à en explorer les dimensions invisibles, psychologiques, inconscientes. La métaphore spatiale la plus adéquate d'une intrigue serait un terrain, un plan géométrique alternant pics et vallées.

Dans son étude sur le *Décameron* (1969), Todorov propose de partir de quelques opérateurs de modalités pour analyser les événements et les actions des personnages de l'intrigue : 1) les événements sont *obligatoires* lorsqu'ils sont dictés par les lois du monde de l'histoire ; 2) les événements sont *optionnels* s'ils sont objets de désir ou, dans une perspective fonctionnaliste, constituent un but à atteindre ; 3) les événements sont *conditionnels* s'ils ne prennent place qu'à la condition d'autres événements arrivent et finalement 4) les événements sont *prédictifs* s'ils sont anticipés.

Paul Ricoeur parle de la mise en intrigue comme d'un acte de configuration. Une intrigue est bien plus qu'une énumération d'événements: elle doit rendre intelligible l'organisation, la direction et les intentions sous-jacentes des événements. Claude Bremond s'est de son côté intéressé à la déconstruction de la logique des événements dans les histoires inventées, fantastiques, absurdes, expérimentales, qui nient ou à tout le moins imposent une distorsion à la logique de la réalité.

7.4.5. *Le schéma actantiel*

Les Formalistes russes puis les structuralistes à leur suite postulent que les histoires racontent au fond toujours la même histoire, à savoir celle de l'affrontement du désir et de la loi, quoique dans un monde particulier, et à travers des péripéties différentes. Mais les intrigues ou *fabula* peuvent pour eux se comparer transculturellement et transhistoriquement. Le projet structuraliste consistait à identifier une structure universelle pour les récits d'histoires inventées, à partir de recherches interdisciplinaires, impliquant aussi bien les sciences du langage, l'anthropologie, la narratologie que la psychanalyse.

Le pionnier est le folkloriste russe Vladimir Propp (1895 - 1970). Dans son ouvrage intitulé *Morfologija skazki (Morphologie du conte)*, publié en 1928, il propose une approche radicalement nouvelle tirée de l'arithmétique formelle. L'idée de base des



formalistes en général est de considérer un champ d'étude donné, ici les contes merveilleux russes, comme une langue artificielle, pour en faire un système formalisé à base de la logique, un « système formel », à structure unique et déterminée à priori. Cette approche consiste à identifier les symboles de base qui servent à produire les énoncés, les règles de formation et les règles de dérivation permettant de formuler des expressions, ici des contes.

Ainsi, après avoir mené une étude comparative sur un corpus représentatif de contes merveilleux russes, Propp identifie sept « sphères d'action ». Les sphères d'action sont des abstractions qui constituent des rôles narrativement typés, indépendants des personnages qui les incarnent dans une intrigue donnée, et qui fonctionnent en quelque sorte comme les symboles du langage artificiel du conte. On compte 1) le héros, le quêteur, celui qui réalise la quête ; 2) l'agresseur, l'adversaire, celui qui s'oppose au héros ; 3) le donateur ou le pourvoyeur, celui qui transmet l'objet magique ; 4) l'auxiliaire, souvent magique, celui qui va aider le héros 5) la princesse, l'objet de la quête ; 6) le mandateur, celui qui envoie le héros à l'épreuve, le pourvoyeur, celui qui doit bénéficier de l'épreuve; 7) le faux héros, l'imposteur.

Selon Propp, tout conte se constitue d'un ensemble de paramètres qui se distribuent selon des « variables » (le nom et les attributs des personnages) et des « constantes » (les fonctions qu'ils accomplissent), en relation avec les sept « sphères d'action ». Par fonction, il entend l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue. Les 31 fonctions narratives, qui forment la partie constitutive fondamentale du conte, constituent une « grammaire » du conte populaire, à partir de laquelle une infinité d'algorithmes peuvent être générés. Les 31 fonctions s'enchaînent dans un ordre souvent identique, même si elles ne sont pas toutes présentes dans chacun des contes. Les intrigues sont constituées d'épisodes multipliant chacun les péripéties, déclenchées par un méfait initial ou par la conscience d'un manque, jusqu'à ce qu'on aboutisse à la réparation finale.



La liste des fonctions narratives établie par Propp résulte d'un travail minutieux sur des intrigues simples, mais remplies de merveilleux, et dont la structure est très contraignante, ce qui donne au récit une forme archétypale. Propp constitue ainsi le schéma canonique du conte merveilleux russe, et probablement, du conte merveilleux en général. Si l'usage de ces fonctions narratives sur le plan critique est limité par le genre de récit et son intérêt relatif, ces listes deviennent intéressantes dans une attitude générativiste. En effet, toutes ces listes constituent un précieux répertoire de cas de figure et peuvent être utilisées pour générer des intrigues, selon les intentions d'un auteur ou, dans le récit interactif, par permutation à l'intérieur d'un ensemble de possibilités, ce qui constitue une histoire différente à chaque fois.

Voici la liste des 31 fonctions de Propp :

Partie préparatoire : situation initiale ;

- 1) **éloignement**, Un des membres de la famille s'éloigne de la maison : éloignement des parents ; éloignement des enfants ; mort des parents ;
- 2) **interdiction**, le héros se fait signifier une interdiction, donner un ordre ;
- 3) **transgression**, transgression de l'interdiction ; exécution de l'ordre ;
- 4) **interrogation**, afin d'obtenir des renseignements, l'agresseur interroge le héros ; le héros interroge l'agresseur ; interrogation est faite par une tierce personne ;
- 5) **information**, l'agresseur reçoit des informations sur le héros, sa victime ; le héros reçoit l'information sur l'agresseur ;
- 6) **tromperie**, l'agresseur tente de tromper sa victime pour s'emparer d'elle ou de ses biens ; par la persuasion ; utilisation de moyens magiques par l'agresseur ; autres formes de tromperies ;
- 7) **complicité**, la victime se laisse tromper et aide son ennemi malgré elle ; le héros réagit à la proposition de l'agresseur ; le héros se soumet mécaniquement à l'action magique ; le héros se soumet ou réagit mécaniquement à la tromperie de l'agresseur ; méfait préalable au cours du pacte trompeur.
- 8 a) **méfait**, l'agresseur nuit à l'un des membres de la famille ou lui porte préjudice, enlèvement d'un être humain ; enlèvement d'un auxiliaire ou d'un objet magique ; séparation forcée d'avec l'auxiliaire ; vol ou destruction des semences ; vol de la lumière du jour ; autres formes de vol ; mutilation, aveuglement ; disparition provoquée ; oubli de la fiancée ; information exigée ou extorquée ; la victime est emmenée ; expulsion ; abandon sur l'eau ; ensorcellement, transformation ; substitution ; ordre de tuer ; meurtre ; emprisonnement ; menace de mariage forcé ; cannibalisme ou menace de cannibalisme ; vampirisme ; déclaration de guerre ;
- 8 b) **manque**, il manque quelque chose à l'un des membres de la famille ; l'un des membres de la famille a envie de posséder quelque chose ; manque d'une fiancée, d'un être humain ; d'un auxiliaire, d'un objet magique ; d'une curiosité ; de l'œuf à la mort (à l'amour) ; d'argent, de nourriture ;



- 9) **médiation**, moment de transition, la nouvelle du méfait ou du manque est divulguée, on s'adresse au héros par une demande ou un ordre ou on le laisse partir, appel ; envoi du héros ; autorisation de partir donnée au héros ; le héros est emmené ; le héros épargne ou laisse partir un animal ou une personne ; chant plaintif ;
- 10) **début de l'action contraire**, le héros-quêteur accepte ou décide d'agir ;
- 11) **départ**, le héros quitte sa maison ;
- 12) **première fonction du donateur**, le héros subit une épreuve, un questionnaire, une attaque, etc. qui le préparent à la réception d'un objet ou d'un auxiliaire magique : mise à l'épreuve ; salutation, questions ; demande de service à rendre après la mort ; un prisonnier demande qu'on le libère ; demande de grâce ; demande de partage entre deux personnages qui se disputent ; dispute sans demande de partage formulée ; le donateur étant mis préalablement dans une situation d'impuissance ; le donateur est dans une situation d'impuissance, mais ne formule aucune demande ; possibilité de rendre un service ; tentative d'anéantir le héros ; bataille avec un donateur hostile ; proposition d'un objet magique en échange d'autre chose ;
- 13) **réaction du héros**, le héros réagit aux actions du futur donateur : épreuve réussie ; réponse affable ; service rendu au mort ; libération du prisonnier ; la grâce est accordée ; partage entre les querelleurs ; le héros trompe ceux qui se querellaient ; divers services rendus, demandes remplies, actions pieuses accomplies ; la tentative de destruction est détournée ; victoire sur le donateur hostile ; tromperie au cours de l'échange.
- 14) **réception de l'objet magique**, l'objet magique est mis à la disposition du héros : l'objet est transmis ; don ayant une valeur matérielle ; le lieu où se trouve l'objet magique est indiqué ; l'objet magique est fabriqué ; il se vend, s'achète ; on le fabrique sur commande ; le héros le trouve ; il apparaît spontanément ; il sort de terre ; l'objet magique se boit ou se mange ; l'objet magique est volé par le héros ; l'auxiliaire magique offre ses services, se met à la disposition du héros ; rencontre de l'auxiliaire, qui propose ses services ;
- 15) **déplacements dans l'espace**, le héros est transporté, conduit ou amené près du lieu où se trouve l'objet de sa quête : transfert jusqu'au lieu fixé ; vol dans les airs ; transport à cheval, portage ; on conduit le héros ; on lui indique le chemin ; le héros utilise des moyens de communication immobiles ; des traces sanglantes indiquent le chemin.
- 16) **combat**, le héros et son agresseur s'affrontent dans un combat : combat en plein champ ; compétition ; jeux de cartes ; pesée ;
- 17) **marque**, le héros reçoit une marque : marque imposée sur le corps ; don d'un anneau ou d'un mouchoir ; autres formes de marque.
- 18) **victoire**, l'agresseur est vaincu : victoire au cours du combat ; victoire sous une forme négative (le faux-héros n'accepte pas le combat, il se cache, et le héros remporte la victoire) ; victoire ou supériorité dans la compétition ; gain aux cartes ; supériorité pendant la pesée ;
- 19) **réparation**, le méfait initial est réparé ou le manque comblé : prise immédiate utilisant la force ou la ruse ; un personnage obligeant l'autre à effectuer la prise ; la prise est effectuée par plusieurs auxiliaires à la fois ; prise de certains objets avec l'aide d'un appât ; la réparation du méfait est le résultat immédiat des actions précédentes ; le méfait est réparé instantanément grâce à l'utilisation de l'objet magique ; il est porté remède à la pauvreté grâce à l'utilisation de l'objet magique ; chasse ; rupture de l'ensorcellement ; résurrection ; libération ;
- 20) **retour**, le héros revient ;
- 21) **poursuite**, le héros est poursuivi ; vol dans les airs ; le coupable doit être livré ; poursuite avec une série de transformations en divers animaux ; poursuite avec



transformations en objets attrayants ; tentative d'avaler le héros ; tentative de supprimer le héros ; tentative d'abattre un arbre en en rongant le tronc.

22) **secours**, le héros est secouru : fuite rapide ; le héros jette un peigne ; fuite avec transformation en église ; fuite au cours de laquelle le héros se cache ; le héros se cache chez des forgerons ; série de transformations en animaux, en plantes et en pierres ; le héros résiste à la tentation des objets attrayants ; le héros échappe à la tentative d'avalement ; le héros échappe à la tentative d'assassinat ; saut sur un autre arbre.

23) **arrivée incognito**, le héros arrive incognito chez lui ou dans une autre contrée ;

24) **prétentions mensongères**, un faux héros fait valoir des prétentions mensongères ;

25) **tâche difficile**, on propose au héros une tâche difficile : épreuve du manger et du boire ; épreuve du feu ; épreuve des devinettes ; épreuve du choix ; épreuve de force, d'adresse, de courage (se cacher ; embrasser la princesse à sa fenêtre ; sauter en haut d'un portail) ; épreuve de patience ; de fabrication ;

26) **tâche accomplie**, la tâche est accomplie ;

27) **reconnaissance**, le héros est reconnu ;

28) **découverte**, le faux héros ou l'agresseur, le méchant est démasqué ;

29) **transfiguration**, le héros reçoit une nouvelle apparence corporelle ; construction d'un palais ; nouveaux vêtements ; formes humoristiques et rationalisées ;

30) **punition**, châtiment du faux héros ou de l'agresseur ;

31) **mariage**, le héros se marie et monte sur le trône : promesse de mariage ; mariage renouvelé ; rétribution en argent et autre forme de richesse.

Dans sa *Logique du récit*, Claude Bremond (1929-) regroupe les fonctions de Propp en un petit nombre de séquences narratives, caractérisées chacune par une unité d'action. Les structures de cette unité d'action peuvent se multiplier à l'infini en s'articulant autour de trois moments clés, « comme le jeu de Meccano dans la caisse de jouets d'un enfant » : 1) lors l'ouverture de l'action (ou situation initiale) sont présentés les personnages et les motifs de l'action (manque, pauvreté ou solitude du héros) ; c'est la phase d'établissement dont il était question plus haut 2) lors du passage à l'acte, le héros doit affronter des épreuves ; 3) l'aboutissement de l'action (ou situation finale) est marqué par la récompense du héros et par le châtiment de ses adversaires. Pour Bremond, les motifs d'action psychologique représentent « la juxtaposition d'un certain nombre de séquences qui se superposent, se nouent, s'entrecroisent, s'anastomosent à la façon des fibres musculaires et des liens d'une tresse ».

En 1960, Lévi-Strauss signe un article où il critique la démarche de Propp: celle-ci reste trop attachée au niveau de l'observation empirique. Suivant Lévi-Strauss, ce

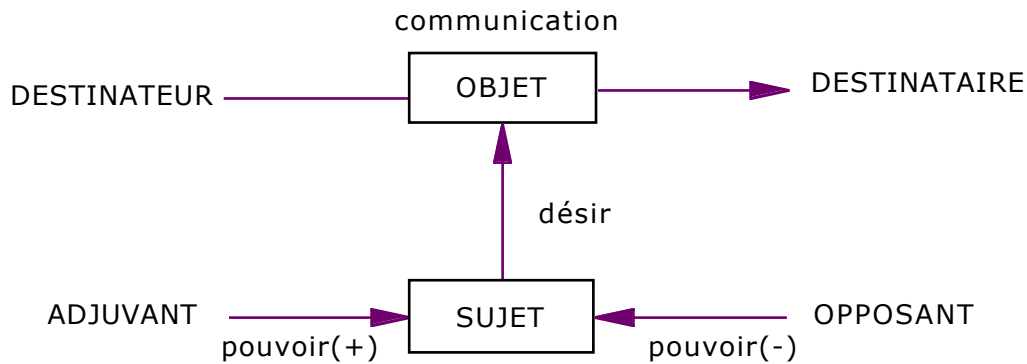


n'est pas au niveau des règles de formation — qui constituent l'« axe syntagmatique » chez les structuralistes — que se trouve la forme invariante du conte. La succession des fonctions y est encore trop diverse et trop variable. Lévi-Strauss écrit : « plusieurs [des 31 fonctions distinguées par Propp] apparaissent réductibles, c'est-à-dire assimilables à une même fonction, réapparaissant à des moments différents du récit, mais après avoir subi une ou plusieurs transformations ». Au lieu d'organiser les fonctions en succession temporelle (dans l'ordre syntagmatique), pour atteindre la forme constante des récits, on doit plutôt les organiser en structure matricielle atemporelle (dans l'ordre paradigmatique), ce qui laisse de côté la dynamisation provenant de la diversité des contextes au profit d'un lexique de catégories à haut niveau de généralité.

À la suite de Propp, le sémioticien français Algirdas Julien Greimas (1917-1992) tire parti des leçons de Lévi-Strauss, et cherche des structures encore plus générales et plus profondes dans les histoires, en élaborant sa théorie des structures sémiologiques narratives. Parmi celles-ci, on retrouve le « schéma actantiel » bien connu, qui, en dépit de sa simplicité, permet de rendre compte de la structure de la plupart des histoires basées sur le modèle de la quête. Les structures ou les transformations actanciennes définies par Greimas recouvrent une série de phénomènes interpersonnels qui se rattachent au « merveilleux ». Tous les contes partent au départ de « l'existence d'un ordre social manifesté par la distinction entre les classes d'âge et fondé sur la reconnaissance de l'autorité des Anciens ». Puis des phénomènes prennent magiquement place : ce sont les « transformations actanciennes », des métamorphoses (opération magique la plus fréquente) réelles (vieillesse ou croissance) ou imaginaires, d'homme en animal (*L'Oiseau bleu*), d'animal en être humain (*La Belle et la Bête*), d'être vivant en minéral (les sœurs statufiées de la Belle) ou en végétal (les amoureux métamorphosés en palmiers dans *Le Nain Jaune*), de végétaux en objets (la citrouille de *Cendrillon*).

Dans le schéma actantiel, les rôles sont réduits au nombre de six, et les relations que ces rôles entretiennent entre eux constituent le « modèle actantiel », rendu par le schéma suivant :





Le destinataire charge un sujet de la quête d'un objet, et le destinataire est le bénéficiaire de cette action. Les adjuvants viennent en aide au sujet, les opposants cherchent à l'empêcher de s'emparer de l'objet. Entre les sujets et les anti-sujets s'installent des rapports polémiques de conflit. Entre les sujets et les objets, la relation se situe sur l'axe du désir. Ce sont des rapports de jonction (conjonction ou disjonction); de capture, de séparation. Sur l'axe de la communication, qui est celui de la relation entre le destinataire et le destinataire, le destinataire communique un objet au destinataire qui le reçoit.

Le destinataire est un sujet d'état, qui se trouve soit conjoint à l'objet, soit disjoint de lui et le désirant. Le destinataire est un sujet manipulateur: il n'agit pas lui-même, mais fait agir un autre sujet. Plus précisément, il provoque l'action du destinataire, futur sujet opérateur. Le destinataire est aussi un sujet jugeur, en tant qu'il juge l'action accomplie par le sujet opérateur. Entre le sujet et destinataire s'instaurent essentiellement des rapports contractuels touchant aux transferts d'objets. Tous ces actants entrent ensuite dans des programmes narratifs. Sur l'axe du pouvoir, l'adjuvant et l'opposant se définissent par rapport au sujet. L'adjuvant aide le sujet à atteindre son objet, tandis que l'opposant fait obstacle à la quête du sujet. Un anti-sujet est toujours un opposant au sujet.

Après avoir défini les rôles actantiels, Greimas définit la structure narrative élémentaire qui repose sur la relation basique du conflit.

Une intrigue typique se trame autour de la quête d'un personnage, initiée par un désir, et transformée en contrat. Cette quête est déterminée par le savoir préalable



du personnage, par ce qu'il a appris, expérimenté et mis en mémoire, mais aussi par les lois, les coutumes, les tabous du monde imaginaire en scène. La quête se divise en quatre temps : 1) un manque initial s'instaure, et un contrat fiduciaire qui enclenche la quête s'établit ; 2) les épreuves qualifiantes prennent place ; celles-ci permettent d'acquérir les compétences nécessaires pour accomplir une quête donnée ; la quête actualise contrat initié par le désir ; 3) l'épreuve principale ou décisive a lieu ; de nature conflictuelle, cette épreuve confronte deux quêtes, et autant de parcours narratifs antagonistes : celui du Sujet et celui de l'anti-Sujet (que Propp appelait le héros et l'agresseur) ; la quête est réalisée, une fois la compétence acquise ; 4) la performance du Sujet est soumise à une évaluation (épreuve glorifiante) opérée par le Destinateur, gardien des contrats, de l'équité des rapports humains et de la vérité sur les choses et les êtres ; enfin, la sanction prend place.

Voici un résumé schématique :

	contrat	compétence	performance	sanction
épreuve		qualifiante	principale	glorifiante
acquisition	désir	des objets modaux :	de l'objet de valeur	de la reconnaissance
modalité	devoir-faire permission savoir	vouloir-faire pouvoir-faire savoir-faire	faire	fait
sujet	virtuel	actualisé	réalisé	glorifié

Ces travaux sur la structure actantielle ont eu des retombées intéressantes. Par exemple, le logiciel CONTE, fondé sur les travaux de Propp et de Greimas, a été conçu pour sensibiliser les enfants à la lecture et à l'écriture des contes de fées. On peut l'utiliser de manière automatique, semi-automatique (on choisit des éléments dans des listes) ou personnelle (on saisit le texte soi-même).

7.5. Grammaire du récit interactif



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

Par définition, un récit historique se veut objectif, neutre, impersonnel dans sa production, et transparent dans sa représentation. Les références à la situation de l'énonciation, aux intentions du producteur sont supprimées, de façon à ce que la succession d'événements passés donne l'impression de se raconter d'elle-même. Le récit fictionnel, tout au contraire, est totalement subjectif, produit de l'expression créative d'un auteur.

Dans les deux cas, la situation d'énonciation porte les marques du contexte culturel, social, idéologique de l'auteur et, accessoirement, du récepteur anticipé. Dans les récits fictionnels, le contenu de l'histoire peut moins importer que le plaisir de raconter lui-même, que le concepteur parle, écrive ou filme. C'est le statut ontologique du référent, à savoir leur existence réelle ou pas qui marque la différence entre le récit fictionnel ou non-fictionnel, et non pas la capacité du récit à référer.

Raconter une histoire, c'est organiser une intrigue dans l'espace et dans le temps. Raconter, c'est choisir et utiliser certains faits, simplifier certains aspects, condenser, structurer les événements de façon à faire émerger entre eux des liens. Raconter, c'est imposer une logique à la réalité en réduisant ses multiples dimensions au principe de causalité. Raconter, c'est aussi entretenir par la dramatisation le suspense, le plaisir, l'intérêt. La dramatisation appartient au domaine du spectacle et du spectaculaire. Dramatiser, c'est insister sur certains aspects, en suggérer d'autres, multiplier les fausses pistes, ne divulguer l'information nécessaire à la compréhension de l'intrigue que petit à petit, en ralentissant ou encore en accélérant le débit, de façon à faire monter la tension dramatique.

L'intrigue est indépendante du récit, de la manière dont elle peut être racontée. Ainsi, une même intrigue peut être racontée dans un roman, une nouvelle, jouée sur scène, filmée, illustrée en peinture, dansée dans un ballet. L'histoire est donc un ensemble d'agents et d'événements indépendant du média. Cela dit, ces agents et événements sont reliés de manière telle que le récit détermine l'histoire et vice-versa.



Les pratiques médiatiques interactives actuelles peuvent se classer selon les catégories de récit et d'histoire. Première combinaison: récit + histoire — cette combinaison se retrouve dans les romans, les films et les bandes dessinées et aujourd'hui, les hypermédias. Deuxième combinaison: non-récit + histoire — l'histoire se fonde sur la quête par l'interacteur, qui doit littéralement faire enquête et reconstituer l'intrigue, sortir du labyrinthe, à partir des éléments d'information recueillis au fur et à mesure qu'il réussit des épreuves et résout des énigmes; cette combinaison prend souvent la forme de jeux de rôles. Troisième combinaison: récit + non histoire — une histoire est quand même reconstituée par l'interacteur à partir des moindres indices fictionnels que fournit l'auteur ; 4) non récit + non histoire — la performance et l'expérience des actants dans le présent devient l'histoire.

Cette grammaire du récit interactif touche aux deux types de récits que l'on rencontre sur l'Internet, à savoir le récit textuel et le récit audiovisuel.

7.5.1. Énoncé narratif

L'énoncé narratif est un construit théorique qui permet de caractériser les éléments produits par le récit (l'énonciation de l'histoire). Il existe différentes formes d'énoncé narratif : tableau, scène, séquence d'événements. Tous sont appelés « épisode dramatique ». Les épisodes dramatiques reprennent chacun des bribes d'intrigue. En tant qu'énoncés narratifs, ces épisodes se distinguent tous en trois temps — établissement de la situation, montée de la tension et résolution — conformément à la *Poétique* d'Aristote.

En tant qu'énoncés, ces épisodes narratifs comptent une partie dite indexicale (par les philosophes du langage). Cette partie ancre la situation dans le monde créé de manière à ce que l'histoire puisse être interprétée. La partie indexicale désigne le *thème*, ce dont il est question dans l'énoncé. Le *rhème*, l'autre partie, est une caractérisation du thème. Le rhème est donc le prédicat en tant que tel, ce qui est affirmé à propos du thème. Le rhème spécifie les qualités des objets et des agents, ou les circonstances dans lesquelles l'événement prend place.



Dans les énoncés " normaux ", les prédicats correspondent généralement aux verbes, et prennent pour arguments des groupes nominaux (noms propres ou communs) ou des pronoms. Les prédicats verbaux comptent jusqu'à trois arguments : un sujet, un complément d'objet direct (*Jean embrasse Marie*) et un complément d'objet indirect (*Jean donne une pomme à Marie*). Les qualités des arguments sont exprimées par des adjectifs ou par d'autres types de déterminants (complément du nom, proposition relative, adverbe dans le cas du verbe). Quant aux modalités de temps, de lieu, de cause, de manière, de condition, elles sont introduites par des compléments spécifiques.

Dans les énoncés narratifs, les prédicats correspondent aux événements dans lesquels sont impliqués les personnages. Les personnages constituent les arguments du prédicat. Là s'arrête la pertinence d'une approche langagière. Dans le cas du récit audiovisuel, tirant parti de l'aspect cinématique de la représentation iconique, l'accent est mis sur la continuité de l'action. Ses qualités et ses modalités sont inhérentes à la représentation même.

La structure actantielle de l'énoncé narratif a déjà fait l'objet d'une présentation détaillée, mais on la reprend ici pour la comparer avec la structure prédicative des énoncés linguistiques. Le SUJET de l'action, le héros, personnage principal joué par l'interacteur, doit surmonter une ou plusieurs épreuves pour obtenir l'OBJET qui motive sa quête. Tout au long de la réalisation de sa quête, le SUJET bénéficie d'aide de la part de personnes ou de circonstances, l'ADJUVANT et, en même temps, rencontre des difficultés à cause de certains individus ou certaines circonstances, les OPPOSANTS.

Toutefois, les rôles sur l'axe communicationnel du schéma actantiel se répartissent autrement une fois que le récit devient interactif. Le DESTINATEUR ne mène plus complètement le jeu. Mais il reste cependant celui qui réunit les conditions initiales de l'énoncé, qui détermine le monde, ses lois, ses règles et sa symbolique afin d'en permettre la compréhension. Le destinataire, c'est le narrateur des récits littéraires, le maître du jeu, le *wizard* des jeux de rôle, réduit parfois à un algorithme ; il a pour fonction de faire connaître et de régir les directives de l'intrigue.



Le DESTINATAIRE n'est plus un spectateur passif. Il désigne l'interacteur, celui à qui l'action est communiquée. Il doit agir selon les directives et dans le monde proposés par le destinataire. Le destinataire peut parfois incarner le SUJET, un ADJUVANT ou un OPPOSANT. En outre, le destinataire décide de la focalisation, de l'enchaînement, du rythme et de la durée des séquences qui constituent les intrigues de l'histoire racontée.

7.5.2. Récit littéraire

Un récit littéraire est constitué du discours d'un narrateur, reconnue comme l'instance de production, de création. De par sa nature langagière, un récit littéraire est plus médiatisé que, par exemple, une photographie qui capte directement le réel. Le récepteur doit reconstituer un monde à partir du texte. Un récit littéraire ne constitue pas une représentation mécanique ou photographie du monde réel, mais se constitue d'une suite de sélections de formules et de stratégies linguistiques pour mettre l'intrigue en boîte. Les apparences du monde ne sont spécifiées que partiellement; elles sont bien souvent tout au plus évoquées par l'auteur, et, par projection, reconstituées par le lecteur. L'art de l'auteur réside précisément dans ce pouvoir évocateur des mots et des constructions.

Le récit littéraire alterne les *séquences descriptives*, essentielles pour permettre au récepteur de reconstituer le contexte de l'intrigue, les *séquences d'action*, à travers lesquelles sont rapportés événements et états et 3) les *séquences de rationalisation*, sans aucune action, pendant lesquelles le narrateur commente les événements de l'intrigue, explore les événements mentaux, les sentiments, les pensées, les émotions situées dans l'intériorité, le domaine privé, la « psychologie » des personnages participant à l'intrigue.

L'avantage du narrateur, c'est qu'il est tout à fait libre de point de vue: il peut être complètement à l'extérieur de l'intrigue. Mais il peut aussi s'incarner dans un personnage, le héros, et surtout, peut passer de l'un à l'autre, selon le besoin du récit et les intentions de l'auteur.



7.5.3. *Récit audiovisuel*

Il n'est pas toujours besoin d'un récit pour communiquer une histoire. La performance dramatique permet de recréer une intrigue vécue par des personnages en la simulant à travers des acteurs sans en faire le récit. Aucun narrateur ne guide l'interprétation, le récit est joué en temps réel. Les récepteurs construisent l'intrigue rien qu'en observant les gestes des acteurs sur scène et en les écoutant. À partir de ces seuls éléments, ils doivent induire par interprétation la stratégie globale ou la personnalité, le caractère derrière ces gestes et ces discours. Comme il est à peu près impossible de les saisir d'un coup, le jeu stylise, c'est-à-dire épure le personnage, en éliminant les indices inutiles dont l'interprétation ne convergerait pas avec le caractère. Les caractéristiques comportementales les plus saillantes apparaissent au contraire avec redondance.

Le récit audiovisuel n'est pas textuel; il fournit une représentation sensorielle qui engage simultanément la vision et l'audition : les formes, les couleurs, la taille et la position spatiale des éléments, la spatialisation du son. Autant sur le plan visuel que sur le plan sonore, le rendu de la profondeur de champ hiérarchise la composition.

Le récit audiovisuel peut toutefois être partiellement langagier à travers les dialogues des personnages, et user de procédés empruntés à la littérature comme la voix *off*, mise en scène de la parole subjective d'un personnage ou même d'un narrateur.

L'élément de base du récit audiovisuel, c'est le plan-séquence capté avec une caméra frontale, équivalent médiatisé de la pièce de théâtre sur une scène à l'italienne (cf. 3.5.2). Le plan séquence offre au récepteur une vision globale de la scène, dans des conditions de perception réelles, où tout élément se voit attribuer la même importance perceptuelle. Un plan, c'est la capture photographique d'un événement, joué par des acteurs dans un décor, devant une caméra, avec des techniciens affairés pour seul public. Le récit est dramatisé par mise en scène, et esthétisé par le décor. Celui-ci constitue généralement un environnement sur-codé, éclairé artificiellement pour un plus grand « réalisme » de l'image.



Dans le récit audiovisuel, l'auteur ne livre pas directement des informations sur la psychologie des personnages, sur leurs motivations ou leurs intentions. Le spectateur s'en fait une idée en interprétant leurs actions, leurs choix, leurs décisions. Les unités de captations audiovisuelles sont des plans de valeur différente. Les épisodes, unités du récit dont l'ensemble constitue l'intrigue de l'histoire, sont découpés en séquences, constituées d'un certain nombre de plans, avec ou sans transition.

Les transitions entre plans sont soit logiquement significatives, comme le champ contre-champ, ou encore codifiées, comme le flou qui indique que la scène suivante est un rêve, entre autres exemples. La psychologie des personnages qui intéresse tant le récepteur est induite à partir de valeurs de plan particulières, comme le gros plan sur une expression du visage, un plan moyen qui permet d'apercevoir un geste de la main significatif alors que le visage est impassible, etc.

Comme le récit littéraire, le récit audiovisuel alterne le raconter et le décrire, mais cette fois-ci au niveau du type de plan et de la position dans la séquence. Ainsi, les mouvements de caméra latéraux, *travelling*, et sur l'axe de la profondeur, *dolly in*, participent plus de la description, tout comme l'*establishing shot*, le premier plan de séquence, souvent large, et qui inclut le sujet au complet ainsi qu'une portion de son monde.

Le montage des plans en séquences permet de manipuler le temps tout en déterminant la continuité dramatique. Autour de la prise de vue et du montage, des procédés cinématographiques furent développés pour baliser la compréhension du récepteur: les règles de raccord entre les plans, le contrechamp, le point de vue opposé (qui permet de voir ce que le personnage voit), le montage alterné, la suppression de la perspective par une diminution de la profondeur de champ, etc.

Le montage établit des relations de durée entre les plans ; les rapports de durée créent un certain rythme qui permet d'établir une valeur plus ou moins intense à chaque plan. Le montage permet de rassembler plusieurs endroits distincts dans un espace continu qui n'existe que dans notre esprit. Entre des scènes différentes, montées côte à côte, le récepteur va compenser en imaginant les actions



manquantes. Pour Lev Vladimirovich Koulechov (1899-1970), cinéaste russe qui a fondé le « Laboratoire expérimental », école de recherches techniques et esthétiques du cinéma, le montage est une espèce de technique d'asservissement psychologique du spectateur. Le cadrage de la prise de vue impose ce qu'il faut regarder, alors que la composition de l'image indique ce qu'il faut regarder *attentivement*. Une fois cette approche behavioriste du contrôle de la perception adoptée, la manipulation de la réalité par le cinéma devient évidente. Le montage donne une vision fragmentée du monde, et dirige l'attention du spectateur en forçant la focalisation sur un élément significatif. La juxtaposition de plans crée des associations d'idées par la proximité dans le temps de perception, des significations univoques en imposant une interprétation.

Il y a deux types de récits audiovisuels interactifs : les *récits multi-linéaires* et les *récits en temps réel*. Ces deux types de récits audiovisuels interactifs permettent à l'interacteur d'intervenir dans le cours de l'intrigue. Cela est possible dans les embranchements prédéterminés des récits multi-linéaires, ou n'importe quand en situation d'immersion, dans les simulateurs.

Les *récits audiovisuels multi-linéaires* prennent la forme d'hypermédias. Les séquences constituent les nœuds d'un réseau dans lequel l'interacteur opère des sélections par branchement, ce qui lui permet d'explorer les multiples possibilités de récit d'une même histoire. Les récits multi-linéaires permettent à l'interacteur d'adopter des points de vue différents, parallèles et simultanés.

Dans le *récit audiovisuel interactif en temps réel*, l'environnement doit être reconstitué intégralement, *y compris ce qui ne sera pas nécessairement reproduit*, contrairement à ce qu'il se passe avec les autres formes de récit. Pour créer l'effet de présence propre à l'immersion et éviter le décrochage, le monde proposé doit être complet et offrir une bonne dose de liberté d'action à l'interacteur. La fin de l'histoire ne fait pas partie de la structure de représentation de l'environnement immersif ; elle est contingente, c'est-à-dire soumise aux aléas de l'interaction au moment de l'expérience.



En dernière analyse, la distinction entre histoire et récit, jusqu'ici pertinente (dans le cadre des médias linéaires), s'estompe à présent, parce que certaines modalités de l'interactivité du récit influent sur la nature même de l'histoire. En narratologie comme en sciences cognitives, une approche écologique apparaît mieux adaptée, parce qu'elle s'attarde aux relations plutôt qu'aux distinctions.

7.5.4. *Autorité et contrôle*

Plutôt que d'être directement fonction des intentions de l'auteur, le récit audiovisuel interactif dépend à la fois du récepteur et de la création de l'auteur. Celui-ci propose un monde, une esthétique, et fournit l'information nécessaire à sa compréhension, mais aussi à son appropriation. Le récepteur accepte, s'approprie le monde proposé et contrôle le déroulement de l'intrigue. Ce faisant, il peut pratiquer le parallélisme, c'est-à-dire parcourir plusieurs ou toutes les ramifications qui lui sont offertes et interrompre le récit : celui-ci est alors laissé dans son état actuel et peut être repris ultérieurement. Lorsque le récepteur prend ainsi le contrôle du récit, la question se pose de savoir comment maintenir la progression dramatique, et comment rendre l'histoire cohérente.

Selon que le récit audiovisuel interactif est multi-linéaire ou en temps réel, le dispositif d'agencement des séquences diffère complètement. Ce dispositif repose sur un algorithme, c'est-à-dire un automate à états finis. Cet automate administre un réseau de relations dans le premier cas, ou une boucle cybernétique dans le second. Le dispositif du récit multi-linéaire se compose d'une interface de navigation et d'une interface de participation.

L'*interface de navigation* permet de piloter dans la topologie et de focaliser sur certains éléments du monde représenté, du plan large au zoom, l'écran simulant une machine à vision. L'*interface de participation* se limite aux possibilités qu'offrent les modes d'interaction standard en manipulation directe : cliquer sur des boutons, les zones « sensibles » d'une image ou les mots d'un texte, sélectionner un objet, le draguer sur un autre objet pour effectuer des compositions.



Un exemple simple d'interface de participation. Dans un récit pour les tout petits, est présenté en guise de prologue un tableau qui comporte un petit personnage en sous-vêtements et une armoire en arrière-plan. L'activité proposée consiste à « habiller » le personnage. L'habillement doit particulariser le personnage principal et comporte les activités suivantes : 1) sélectionner les différents vêtements et les éléments manquants au moyen du dispositif de l'armoire, constitué de deux boutons identifiés par l'icône de la flèche vers la gauche et l'autre par l'icône de la flèche droite ; en appuyant sur ces boutons, l'enfant peut parcourir toutes les possibilités offertes pour les maillots puis pour les pantalons, pour les bas, pour la coiffure etc. 2) glisser l'élément sélectionné sur la partie du corps correspondante ; si l'enfant se trompe, un signal lui est transmis et l'élément est remis en place dans l'armoire ; un élément nouveau remplace l'ancien.

Au plan de la représentation, la plus grande cohérence doit être recherchée entre les deux interfaces pour éviter les dissonances cognitives. Parfois, les deux interfaces sont superposées sur un même écran en continuité avec le monde représenté (comme les roulettes à numéro pour ouvrir une porte cadénassée). Parfois, ils constituent des zones distinctes, comme dans le cas de la palette qui contient les indices, ou d'autres informations relatives à la partie. Ainsi, par exemple, dans un jeu consacré à une enquête policière, l'interacteur qui incarne un détective privé entassera sur cette palette les indices collectés lors du passage sur la scène du crime.

L'interacteur contrôle le déroulement du récit multi-linéaire au moyen d'une machine à contenu (cf. 4.1.3) qui lui permet d'effectuer des sélections de positionnement. C'est essentiellement par ce genre de sélection entre différentes possibilités prédéterminées par l'auteur que l'interacteur exerce son contrôle. Les séquences du récit audiovisuel doivent être autonomes, dans le sens où tous les éléments nécessaires à la compréhension doivent être présents à l'intérieur de la séquence. De fait, l'auteur ne peut plus supposer qu'une autre séquence temporellement proche a déjà fourni les indications nécessaires. L'auteur est bien



loin de contrôler à chaque moment ce que le récepteur sait déjà, comme dans le cas d'une conversation entre deux personnes.

Dans les récits interactifs, la temporalité du récit demeure, mais ne sert plus la cohésion et la cohérence du récit comme dans le cas des récits linéaires. Le facteur temps est remplacé par la modularité des épisodes de l'intrigue: ceux-ci se regroupent en un ensemble de tableaux ou de séquences qui peuvent constituer une constellation, une topologie, une formation en marguerite (à partir d'un carrefour central, on peut accéder à n'importe quel tableau et l'on doit revenir au carrefour pour accéder à une autre), ou encore un labyrinthe, objet d'une discussion un peu plus loin.

Les points nodaux représentent les séquences de l'intrigue. L'hypermédia fournit un dispositif de navigation, autorisant des branchements dans un réseau abstrait. En effectuant ses choix, l'interacteur construit sa propre séquence d'événements, dans le cadre, bien sûr, de la combinatoire prédéterminée du réseau, et donc dans le respect des conditions imposées par l'auteur. Celui-ci se retrouve devant une tâche titanesque : il doit tout contraindre *a priori*, prévoir toutes les possibilités, offrir un nombre d'alternatives suffisant pour que l'interacteur éprouve un sentiment de liberté, ce qui augmente de façon exponentielle le volume et la complexité du travail. Pis encore, pour donner l'illusion de parallélisme entre les scènes, celles-ci doivent être synchrones, de manière à ce que l'interacteur puisse passer de l'une à l'autre avec fluidité.

L'artiste peut aussi prendre une position différente: la participation du récepteur peut devenir essentielle pour achever l'histoire. Par exemple, il peut fournir des bribes de sa vie, accompagnées d'un ensemble d'illustrations visuelles et sonores, qui forment un ensemble de couches représentationnelles. Interprétables par un récepteur, ces couches peuvent être isolées, réassemblées autrement, mises en séquences de façon singulière.

Ce rôle des couches dans les médias interactifs a été bien documenté par Lev Manovich (2000). Celui-ci montre que le récit n'est plus uniquement composé en



faisant se succéder des images et des plans comme dans le cas du récit linéaire, mais aussi par la profondeur du plan. Dans le multi-couche, chaque couche est dissociable des autres, et peut être asservie, c'est-à-dire être animée ou encore devenir une zone d'interaction.

Dans les médias interactifs, le concept de couches s'applique non seulement aux composants visuels du média, mais aussi à ses composants sonores. Peuvent ainsi être séparés la voix narratrice et les échantillons sonores activés et mis en séries par des algorithmes de contrôle. Les possibilités peuvent être prédéterminées ou pas. Dans le second cas, une boucle cybernétique est mise en place dans l'environnement capté par des senseurs. Il devient alors possible d'ajuster le volume des voix selon que le contexte est bruyant ou silencieux.

Que le récit soit multilinéaire ou en temps réel, l'ordre d'apparition des différents épisodes de l'intrigue est toujours aléatoire. Un récit sensiblement différent se construit donc à chaque utilisation, ce qui nécessite un cadre référentiel stable qui permet de se forger des attentes réalistes et contextualisées.

Le déroulement du récit en temps réel, lui, est entièrement contrôlé par l'interacteur, qui est lui-même le personnage principal de l'histoire. L'histoire n'est plus à proprement parler *racontée* à l'interacteur, mais expérimentée, vécue par lui. En fait, on peut dire que le récit est remplacé par l'expérience ; de fait, le récit rend compte d'événements passés, alors que le récit en temps réel se passe au présent.

Lors d'un récit en temps réel, c'est un simulateur qui fabrique le présent: il déclenche les événements qui se produisent dans l'ici et le maintenant (*hic et nunc*). L'expérience est contrôlée par un algorithme, élément hors du temps qui peut générer des événements dans le temps à partir d'un ensemble de règles. Cet ensemble de règles qui restreint l'ensemble des actions possibles à l'intérieur du monde proposé constitue la structure dramatique de l'intrigue.

En résumé, dans le récit linéaire, littéraire ou audiovisuel, un auteur raconte une histoire à un récepteur. Dans les récits multi-linéaires, l'auteur prévoit les développements possibles de l'histoire, et l'interacteur contrôle le récit. Dans les univers immersifs, l'interacteur expérimente une histoire dans le monde proposé par



l'auteur. L'auteur spécifie les règles régissant la manière dont l'interacteur s'implique dans l'histoire, les conditions qui doivent être réunies pour que tel événement soit provoqué par telle action du participant. L'auteur spécifie aussi les propriétés des objets inclus dans le monde virtuel.

L'utilisation de plus en plus répandue d'ordinateurs et de l'Internet a fait émerger une culture participative, rassemblant des individus qui s'approprient et retravaillent des ressources culturelles de la culture commerciale ou artistique, pour résister à la forme de culture dominante et développer une culture alternative. Avec l'interactivité, la frontière entre l'auteur et le public s'estompe. Une fois la distance entre le récepteur et l'œuvre abolie, le récepteur conçoit l'intrigue de manière radicalement différente. C'est le personnage qui commet les transgressions, et non pas lui, ce qui permet non seulement de concevoir l'inimaginable en vivre les conséquences, mais aussi d'initier l'action.

,

7.5.5. *Enchaînement des séquences*

On y a déjà fait allusion plus haut, le récit spectaculaire, littéraire ou filmique manipule l'ordre chronologique des événements de l'intrigue (la diégèse de Genette) pour susciter un surplus de sens, d'impact et d'émotions. Ces manipulations de l'ordre chronologique constituent des *anachronies*. Les anachronies dans le passé sont appelées *rétroversions* (*flashback* en anglais), et les anachronies dans le futur sont des *anticipations* (*flashforward* en anglais). L'auteur choisit l'étendue et la distance des anachronies pour générer des effets spécifiques, tout en veillant à ce que ces procédés ne nuisent pas à la compréhension de l'histoire.

Une rétroversion est *externe* si elle convoque une séquence hors de l'intrigue. Ce genre de *flashback* fournit des informations sur des événements pertinents pour l'interprétation de l'intrigue. Les rétroversions *internes* ou bien comblent un trou dans la succession chronologique des événements, ou bien proposent une alternative, élabore de manière inédite un événement déjà raconté.



Les anticipations, appelées aussi *prolepses*, sont génératrices de tensions. Elles donnent au récit des accents fatalistes. Certaines anticipations présentent la fin de l'intrigue au début du récit. Le suspense est alors inversé: le récepteur sait déjà comment l'intrigue se termine, et la question intéressante est alors de savoir comment on va en arriver là. Les anticipations peuvent aussi être internes ou externes aux limites temporelles de l'histoire. Elles annoncent quelque chose, servent d'indices, complètent anticipativement les ellipses à venir.

La *portée* de l'anachronie désigne la distance temporelle qui sépare le moment de l'interruption du récit (par l'anachronie) et sa reprise (une fois l'anachronie terminée) ; l'*amplitude* de l'anachronie définit la durée de l'histoire racontée lors de cette interruption. La *fréquence* entre le récit et la suite des événements de l'histoire (diégèse) prend trois formes : 1) le récit singulatif raconte une fois ce qui s'est passé une fois ; 2) le récit répétitif raconte n fois ce qui s'est passé une fois ; et 3) le récit itératif raconte une fois ce qui s'est passé n fois.

Ordonner les séquences du récit constitue un acte de création privilégié pour l'auteur de récits. Outre les permutations et les autres manipulations de l'ordre chronologique des événements de l'intrigue, il existe d'autres procédés générateurs de sens et d'émotion: les démultiplications, les paradoxes, les constructions sérielles avec ou sans recoupements, les constructions en boîte chinoise, à tiroirs, la mise en abîme, en trompe l'œil, etc. Même si ces genres d'ordonnements sont linéaires, prédéterminés par l'auteur, ces procédés offrent une aire de création et d'expression importante.

L'auteur du récit interactif, lui, doit supposer que les récepteurs sont capables de transposer et de rassembler les éléments d'une histoire obtenus par fragments ; cela exige cependant certaines compétences: il faut pouvoir garder à l'esprit la multiplicité des séquences de la fiction déjà rencontrées pour en interpréter d'autres, temporellement contiguës.

Le récit audiovisuel interactif utilise un autre procédé encore de déviation chronologique, à savoir l'*achronie*. L'achronie désigne un intervalle temporel n'appartenant pas à la temporalité de l'intrigue, par exemple l'intervalle de temps



passé à résoudre des énigmes, à explorer l'espace sans interagir avec l'environnement. À chaque nœud dramatique du réseau, le récit audiovisuel interactif offre deux possibilités : soit l'intrigue progresse jusqu'au nœud dramatique suivant si l'épreuve est réussie, soit on déambule sans fin dans le monde proposé.

7.5.6. La durée des séquences

Le rythme est une dimension importante du récit. Le rythme d'une oeuvre en général dépend de la manière dont une certaine durée se distribue en une suite d'intervalles. Dans le cas du récit, le rythme dépend aussi du rapport qui s'établit entre la durée *réelle* de l'événement ou de la scène représentée et la durée de sa *représentation*. Plus un événement est représenté longtemps, plus il se voit attribuer d'importance. Ce rapport peut au moins prendre cinq formes différentes:

1) Un événement peut ne pas se voir représenter du tout dans le récit. Son temps de représentation est alors nul ($t_{Rep.}=0$). On dit alors qu'il y a *ellipse*. Un " trou " apparaît alors dans la chaîne chronologique des événements de l'intrigue. Ce trou peut être explicitement indiqué, mais souvent, il ne l'est pas lorsque l'événement n'est ni intéressant, ni pertinent pour l'intrigue. Mais l'omission d'un événement important peut stimuler le suspense, favoriser l'ambiguïté, cultiver les significations alternatives ;

2) Un événement peut être présenté *in extenso*. Son temps de représentation est alors égal à son temps réel dans l'intrigue ($t_{Rep.}=t_{Réal.}$). Se constitue alors une *scène*. Cela convient particulièrement bien pour les événements-clés de l'intrigue, où le cours de l'histoire peut basculer dans n'importe quelle direction ;

3) le *résumé* couvre une certaine période en ne représentant que certains des événements qui y ont pris place, choisis de manière à rendre la chaîne causale. Les événements ont alors aussi pour fonction d'indiquer la durée du temps écoulé, sans avoir nécessairement de l'importance dans l'histoire. C'est aussi le moyen, par ailleurs, de fournir des informations générales sur le monde, des ancrages qui servent à établir une scène, à opérer une transition avec une autre, ou à les relier entre elles ;



4) plus rare, le *ralenti* est un peu la loupe du cinéma. Lors du ralenti, la durée de la représentation de l'événement est plus longue que la durée de l'événement dans la réalité du monde exposé ($t_{Rep.} > t_{Réal.}$). Le ralenti est parfait pour rendre une scène d'introspection subjective, ou pour démultiplier les points de vue parallèles, propres à plusieurs personnages différents, et pour mettre l'accent sur les détails et sur les perceptions qui accompagnent la remémoration du récit, lorsqu'il serait difficile de rendre toutes les nuances de l'événement par une représentation simultanée (où $t_{Rep.} = t_{Réal.}$).

5) Une *pause* est constituée d'un tableau ou d'un élément qui n'implique aucun changement dans le temps (l'événement représenté est figé): l'intrigue est alors retardée ou interrompue, et la tension diminue.

Dans le récit interactif, le rythme de l'enchaînement des séquences est contrôlé par l'interacteur plutôt que par l'auteur. Pour être vraiment fidèle à la logique du contrôle par l'interacteur, celui-ci devrait pouvoir appliquer à chaque séquence l'une de ces cinq figures de durée. Mais les récits/expériences des univers immersifs, eux, sont toujours vécus en temps réel.

7.5.7. La focalisation

Un événement est toujours présenté d'un certain point de vue. Un point de vue n'est pas entièrement déterminé par la perception visuelle, comme on l'a déjà suggéré au moment d'exposer l'approche écologique de la perception (cf. 6.8.5). Le point de vue des personnes détermine aussi une façon de voir les choses: il existe une relation entre les éléments présentés et la vision au travers de laquelle ils sont présentés. Le point de vue de l'agent qui raconte ou expérimente l'histoire est appelé « focalisation du récit ». La focalisation est *multiple* lorsque la même séquence est reprise plusieurs fois, mais à travers le point de vue de plusieurs personnages différents.

Dans les récits littéraires, cet agent, c'est le narrateur. Celui-ci est doté ou non d'une identité, est personnifié ou non, est impliqué dans l'histoire à un certain degré et d'une certaine manière ou pas. La personnification du narrateur crée un effet de



vérité, car il devient alors *témoin*, et, à ce titre, est censé rapporter des événements véritables, alors que tout le monde sait que l'histoire est inventée. Si le narrateur parle ou écrit à la première personne, on dira que la focalisation est interne. Le rôle de narrateur est alors identifié à un personnage en particulier, qui ne voit ni n'entend que ce qui lui est accessible. Le narrateur produit des « monologues intérieurs », lors desquels ils décortiquent ses pensées et ses sentiments intimes. Si, au contraire, le narrateur est un observateur objectif des comportements des personnages, la focalisation est dite *externe*. Dans certains cas, le narrateur externe en sait moins que le personnage. Mais le narrateur externe peut aussi être un *narrateur omniscient*. Dans ce cas, il connaît les pensées et les émotions de tous les personnages. Cela n'est possible que dans le récit littéraire, qui est évocatif.

Dans le récit audiovisuel, le point de vue n'est pas celui d'une personne mais d'une caméra. La façon de cadrer donne un sens à ce qui est enregistré. Cadrer, c'est organiser l'image à l'intérieur du rectangle de la caméra (et donc ensuite de l'écran). Par le cadrage, on met certains éléments en évidence, on attire le regard par la disposition, on influence la perception en réalisant une « composition ». Le cadrage opère une sélection dans le réel. Certains éléments à l'intérieur du cadre seront représentés et qui constituent le " champ ". D'autres éléments se retrouvent à l'extérieur du cadre. Il s'agit généralement d'éléments sans importance ou sans existence dans l'histoire, sauf s'ils sont évoqués par les personnages, ou s'ils ont déjà été cadrés dans une prise de vue antérieure ou lors de l'établissement de la scène. Ces éléments constituent le « hors-champ », reconstruit par le récepteur.

Dans le récit audiovisuel, il y a toujours focalisation. Il y a focalisation interne lorsque la caméra est identifiée à un personnage, subjective, ce qui provoque un effet d'immersion. La focalisation est externe lorsque la prise de vue ne peut être rattachée à aucun personnage. Habituellement, la focalisation alterne d'un personnage à l'autre.

Dans le récit interactif, la focalisation varie avec le type d'interactivité. En focalisation externe, l'interacteur est personnifié par un avatar qu'il contrôle; l'interacteur prend en quelque sorte le rôle de marionnettiste. En focalisation



interne, on retrouve la caméra subjective propre au cinéma ; dans les termes de l'écologie cognitive, on dira que la perspective est *située*, elle varie avec les déplacements de l'interacteur, correspond à son regard.

Dans le récit interactif de type immersif, il y a focalisation interne, et le point de vue correspond à celui de l'interacteur. Sa compétence dans le contrôle de la focalisation dépend de sa capacité à se fabriquer une topologie fonctionnelle, une compréhension globale de l'environnement proposé. Il doit pouvoir répondre sans hésiter aux questions *quoi est où ?*, *quoi sert à quoi ?* Parfois, cette compréhension est l'objet même de la quête, le moteur du récit interactif.

7.5.8. L'avatar

Au plan des personnages, les récits interactifs tombent dans l'une ou l'autre des catégories suivantes :

- sans personnage / avec personnage ;
- personnages protagonistes de l'action / non protagonistes ;
- personnages représentés / non représentés ;
- personnages paramétrés / non paramétrés ;
- personnages commandés / non commandés.

Dans le récit interactif, certaines conditions doivent être réunies pour que la médiation de l'interacteur par un personnage soit complète, c'est-à-dire que le personnage soit véritablement *incarné* par l'interacteur. Il faut 1) que le personnage soit un protagoniste de l'action, 2) que ce personnage soit représenté au moyen d'une figurine (animée ou pas) appelée *avatar*, 3) que l'interacteur ait lui-même fabriqué son avatar lorsque le personnage est paramétrable, 4) que ce personnage soit commandé par l'interacteur, qui lui intime des directions spatiales, lui indique les objets à prendre et les actions à entreprendre.

L'activité manipulatoire qui sous-tend l'interaction n'a alors plus lieu directement sur une interface, mais passe par l'avatar. En agissant sur le décor, les accessoires, les personnages de rencontre, cette activité manipulatoire permettra de déployer le récit par la navigation, que la navigation s'accompagne ou non d'épreuves.



Au départ, le terme *avatar* a d'abord désigné, dans la religion hindoue, l'incarnation dans une forme terrestre d'une divinité (Visnu) ou d'un esprit. Lorsque les créateurs de l'univers désirent faire l'expérience de la vie sur terre en adoptant la perspective de ses habitants, ou encore s'ils ressentent le besoin de parler avec des mortels, ils produisent un corps matériel au travers duquel ils peuvent interagir avec leurs créations. Dans le cyberspace, la perspective est renversée: les humains sont les divinités du cyberspace, et, pour entrer dans les mondes virtuels, ils ont besoin d'avatars, leurs corps étant incompatibles avec le monde digital.

Le terme *avatar* a d'abord été utilisé dans les MUDS, pour désigner la représentation textuelle ou iconique des participants. Cette représentation est toujours très clichée (elle emprunte souvent ses formes aux héros de bandes dessinées, aux artistes, sportifs connus, à la pornographie et même au Pop Art). De façon plus générale, la représentation de l'avatar se produit en recyclant les cliparts, les items des vastes banques d'images stéréotypées.

La communication non verbale entre les personnes emprunte différents canaux, comme l'expression faciale, le regard, les gestes ou la position corporelle. Le meilleur indicateur de l'état émotionnel de la personne, c'est son expression faciale. Le visage reflète l'attitude interpersonnelle, fournit du feedback sur les attitudes d'autrui. Les recherches ont identifié six émotions pouvant être communiquées de façon univoque par l'expression du visage : la surprise, la peur, le dégoût, la colère, la joie ou la tristesse. Un autre indicateur pour l'émotion est la position corporelle ; en prenant certaines poses, les personnes peuvent envoyer des signaux clairs quant à leur degré de disponibilité, quant à leurs intentions de s'engager dans une relation sociale.

Plusieurs pistes de recherches ont tenté d'ajouter un comportement expressif aux avatars. L'idée est d'exprimer l'humeur ou les sentiments de l'interacteur au moyen d'un jeu d'icônes, allant par exemple du sourire au visage triste, ou bien en ajoutant des comportements conversationnels tirés de la pragmatique. Par exemple, les avatars déjà présents dans une pièce peuvent reconnaître l'arrivée d'un nouvel interlocuteur potentiel par une salutation, ou encore l'ignorer parce que sa présence



n'est pas souhaitée. En assurant le mimétisme de certaines parties du corps de l'interacteur avec un avatar de type humanoïde en 3D, on provoque l'effet immersif le plus complet, mais aussi le plus complexe.

L'interacteur et l'avatar se déterminent réciproquement. Les études ont montré que l'interacteur choisit en grande partie sa position en fonction des attributs de l'avatar, ses particularités fonctionnelles et symboliques cadrant les divers types d'expériences ludiques et narratives. L'avatar impose à l'interacteur une certaine restriction corporelle et sensorielle, que l'interacteur doit accepter pour se glisser dans sa peau. Il doit se restreindre à des mouvements limités et artificiels, utiliser des prothèses fort peu pratiques et mettre en place des stratégies qui lui permettent de contourner ces limitations, de devenir habile et performant dans sa quête.

7.5.9. *Fictions interactives*

Les *If — Interactive fictions* — datent de plusieurs décennies, tout comme les adeptes de récits interactifs textuels. *Colossal Cave* ou *Adventure* est réputé être le premier jeu d'aventures sur ordinateur. Il fut programmé en Fortran à la fin des années 1960 par Will Crowder, puis amélioré par Don Woods et porté sur micro-ordinateur. Le terme « fiction interactive » est générique, et recouvre en fait toutes les formes d'interventions possibles par lesquelles le lecteur ou le spectateur influence le déroulement ou l'issue d'une histoire. Le terme recouvre aussi le branchement de segments continus qui leur permettent de se constituer leur propre histoire en effectuant des choix aux endroits prédéterminés.

Par exemple, face à un dragon particulièrement féroce, l'aventurier est face à une alternative : 1) battre en retraite sur la pointe des pieds le plus rapidement possible ou 2) affronter la bête en lui jetant aux yeux la poudre magique, etc. Ces livres « dont vous êtes le héros » ont surtout été en vogue dans les années 1980. Leur avantage est d'ajouter au merveilleux de l'histoire la participation active de l'imaginaire de l'enfant, et de lui permettre d'affirmer les traits de sa personnalité en développement. Transposés sur ordinateur, ce genre de livres donne une forme



d'interactivité très primitive, qui implique l'utilisateur de manière minimale, très rapidement insatisfaisante pour les enfants.

Les fictions interactives dont il est question ici désignent plus spécifiquement les jeux d'aventures textuels sur ordinateur. La fiction interactive la plus connue est sans doute *Zork* (1979), jeu créé par des chercheurs du MIT Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, et Dave Lebling qui tiraient parti des potentialités qu'offraient les architectures d'ordinateurs en réseau, ancêtre de l'Internet. Ces jeux d'aventures ne sont pas basés sur les réflexes, comme les jeux *Doom* ou *Quake*, où l'avatar déambule dans des espaces remplis d'ennemis qu'il doit détruire par tous les moyens au risque de mourir ou de voir le jeu se terminer. Les jeux d'aventure, eux, sont plus orientés vers la réflexion que l'action; ils racontent une histoire à l'interacteur qui en devient un personnage. L'histoire n'avance que par les actions de l'interacteur. Dans la plupart des fictions interactives textuelles, l'interacteur doit résoudre des énigmes pour avancer dans l'histoire. Dans certaines fictions interactives, il faut, pour faire avancer l'intrigue, interagir avec des personnages qui ne sont pas joueurs, des agents qui jouent le rôle de personnage de service, ou encore des robots conversationnels, ou *chatbot*.

Pour appréhender les récits interactifs textuels, l'utilisateur ne lit plus un livre, mais formule des commandes pour transmettre ses désirs à l'automate, ce qu'il veut dire aux protagonistes de l'histoire, ce qu'il veut leur faire faire. Mais l'automate ne comprend pas les langues naturelles: il ne reconnaît que des commandes, c'est-à-dire des suites de caractères tapées par l'interacteur à la suite du crochet pointu fermant « > », signe textuel d'incitation, et envoyées à l'automate par la touche ENTER ou RETOUR. L'automate est commandé par un interprète de commandes, qui reçoit la commande et, selon le contexte, accomplit les actions — un déplacement, un examen, ou une des autres actions autorisées — qui forment ensemble l'intrigue. Rétrospectivement, le récit est constitué par la trace que laisse la suite des transactions dans l'ordre de leur exécution.

L'activité principale de l'amateur de fictions interactives consiste à naviguer dans l'espace inventé, toujours décrit localement, en contexte. Lorsque l'interacteur



arrive dans un certain lieu, un segment de texte qui décrit ce lieu s'imprime à l'écran. Les descriptions sont à la deuxième personne, ce qui implique davantage l'interacteur, qui semble directement interpellé. Voyons par exemple la traduction française de la description d'une pelouse tirée de *Glowgrass* de Nate Cull (1997) :

Pelouse : Vous êtes debout dans un jardin dans un espace carré de pelouse bien tondue, faussement chatoyante sous le soleil de l'après-midi. À l'ouest, la pelouse donne sur un champ et au-delà, à l'ouest et au nord il y a des édifices. Une dépression irrégulière dans le pavé rectangulaire mène au sud est : la végétation de la jungle envahissante est retenue par une barrière de plaques translucides.

Par la suite, l'automate attend sa commande. Les commandes fondamentales sont les suivantes:

LOOK (regarde) retourne la description ; si on lui donne un objet pour argument, la description de l'objet est retournée. EXAMINE livre une description plus détaillée de l'objet ; TAKE permet de le prendre et de le transporter. Il est parfois possible de les mettre dans un contenant comme une boîte par exemple, et de transporter la boîte. Cela permet de transporter des objets plus rapidement qu'en se remémorant chacun d'entre eux, pour ensuite les énumérer et les transporter. DROP permet de déposer l'objet. GO NORTH (ou NORTH ou N) permet de se déplacer vers le nord. Les points cardinaux et les principaux points collatéraux de la Rose des vents sont reconnus. UP permet de monter, et DOWN de descendre. La liste suivante permet de se faire une idée des autres commandes plus " orientées action " qui viennent compléter la navigation en tant que telle.

PRENDRE LA BOÎTE	LANCER UN COUTEAU AU VOLEUR
FERMER LA BOÎTE	TUER UN TROLL AVEC UN SABRE
REGARDER DANS LA BOÎTE	LIRE LE JOURNAL
PORTER UN CHAPEAU CONIQUE	REGARDER AU TRAVERS D'UNE FENETRE
ENLEVER LE CHAPEAU	DÉVERROUILLER UNE PORTE AVEC UNE CLÉ
SORTIR LES ALLUMETTES DE LA BOÎTE	ATTACHER UNE CORDE À UN CROCHET
ALLUMER UNE ALLUMETTE	ATTACHER UNE CORDE AU CROCHET
ALLUMER LA CHANDELLE AVEC L'ALLUMETTE	MONTER SUR UNE ÉCHELLE
SONNER LA CLOCHE	SAUTER
METTRE DE L'EAU DANS UN SEAU	MONTER DANS LA VOITURE
APPUYER SUR LE BOUTON	MONTER SUR UN CHEVAL
MANGER UN BISCUIT	DONNER LA BAGUETTE MAGIQUE AU
BOIRE DU LAIT	WIZZARD



DEMANDER LA BAGUETTE MAGIQUE AU WIZZARD

Lorsque la commande est inappropriée au contexte, un message d'erreur permet de comprendre que, par exemple, la direction demandée ne peut être empruntée, par exemple parce qu'un mur de l'univers représenté empêche de passer.

Les récits interactifs d'aventure textuels pour interacteur seul ont connu et connaissent encore une très grande popularité. Une fois transposés dans le monde graphique, les jeux d'aventure ont connu un très grand succès. *Myst* (Miller et Miller 1993), diffusé par Cyan, en est le plus connu et le plus répandu d'entre eux. Paradoxalement, cette aventure réintroduit le texte, mais sous la forme de livres perdus.

7.5.10. Jeux de rôle

Les jeux de rôles furent d'abord des jeux de tables. Cette activité ludique réunit un Meneur de Jeu et plusieurs joueurs, habituellement de trois à cinq.

Le premier jeu de rôle est attribué à Gary Gygax, qui publia les premières règles de *Dungeons & Dragons*. L'idée de base consistait à reprendre les personnages de la saga *Le seigneur des Anneaux* de John Ronald Revel Tolkien (1892-1973), romancier britannique d'origine sud africaine, dont l'œuvre est nourrie de connaissances anthropologiques sur l'époque médiévale et d'emprunts aux mythologies nordiques. De cette histoire originale sont repris plusieurs personnages : les elfes et les nains, les Orcs et les Hobbits, et les joueurs simulent des batailles d'armées. C'est Dave Arneson, en 1971, qui inventa le Jeu d'Acteur avec les caractéristiques, les points de vie, le canevas de dialogue et d'intrigue, et enfin les jets de dés qui le caractérisent.

Dungeons & Dragons est donc un jeu qui implique des humains et d'autres races combattant des monstres, dont les dragons. Déployé sur un « terrain en vue aérienne » (*floor plan*), l'environnement peut prendre la forme d'un donjon ou d'une suite de pièces et de couloirs qui recèlent des pièges, des objets magiques et des trésors fabuleux. Le but du jeu était d'amasser autant de trésors et de puissance que l'on peut.



Ces jeux tracent une intrigue qui sert de cadre de référence aux échanges entre les participants. Chaque joueur engage certaines actions en fonction du personnage qu'il incarne, développe des stratégies pour arriver à ses fins, en prenant les autres personnages en compte. Le récit se tisse donc en temps réel à partir des relations sociales entre les joueurs. Les joueurs doivent faire preuve d'une grande créativité et d'une capacité d'improvisation, parce qu'il leur est demandé de spécifier au fur et à mesure le comportement en situation du personnage qu'ils incarnent, laissé sous-spécifié jusque là.

Dans le déroulement du jeu, un contrat de fiction tacite rassemble les joueurs. Ce contrat est administré par un maître de jeu. Parfois concepteur du schéma d'intrigue qui sera joué, le maître du jeu garantit le respect des règles, éclairé par son expérience. Il fournit des descriptions imagées du monde où évoluent les joueurs, déclenche certains événements plus ou moins vraisemblables, et favorise des interactions entre les joueurs. Il doit vérifier que les actions sont réalisables et que les interactions engagées sont admises.

7.5.11. MUDs

Les jeux de rôles ont fait leur entrée dans le monde computationnel avec l'invention, au MIT, d'un système informatique installé sur les réseaux, précurseur de l'Internet. Appelés MUDS (*Multi Users Dungeon Systems*), ces jeux s'inspiraient des jeux de rôles appelés « Donjons et dragons », et permettaient aux différents partenaires de se déplacer dans des pièces virtuelles, d'en créer des nouvelles, de résoudre ou encore de proposer des énigmes, de dialoguer en direct ou en différé avec les autres interacteurs. Une version plus évoluée des Muds appelée MOO (*Muds Object-Oriented*) permet d'intégrer du son et de la vidéo.

Les jeux multi-utilisateurs tirent parti d'Internet pour permettre à plusieurs individus situés dans des lieux différents parfois très éloignés entre eux de partager le même monde virtuel. Ils intègrent une dimension de jeu de rôle en reprenant ses règles caractéristiques et même parfois un maître de jeu. " Jouer un coup " veut dire, à ce moment-là, que le joueur qui se retrouve dans une situation stratégique choisit une



action parmi certaines alternatives, en fonction du personnage, de sa position dans l'environnement, et dans le respect des règles propres à l'histoire. Il le fait en jetant les dés, ce qui laisse le hasard ou la bonne fortune décider de l'issue des actions entreprises.

Les jeux de rôle constituent un spectacle dont les joueurs sont à la fois les acteurs (en incarnant les personnages impliqués dans le déroulement de l'intrigue) et les spectateurs. Le plaisir de la performance est combiné au plaisir d'être le témoin de l'invention créatrice collective. Les intrigues stéréotypées sont fondées sur des histoires mythiques, des films cultes ou des séries télévisuelles.

Transposés sur ordinateur en MUDS, les jeux de rôle sont très structurés. Tous les utilisateurs doivent choisir un personnage, représenté dans l'univers numérique par un avatar, et à l'intérieur des conventions qui contrôlent l'histoire. Les MUDS permettent de combiner fantaisie personnelle et conventions collectivement reconnues. Les joueurs d'un MUDS partagent le plaisir constructiviste " d'étirer " le pouvoir représentationnel de l'environnement, en recadrant les activités de la vie réelle et la fantaisie de la fiction à l'intérieur du monde virtuel.

Au départ jeux d'aventures, ces environnements interactifs sont devenus environnements sociaux. Le changement se perçoit par exemple dans la modification de l'expression qui se cache derrière l'acronyme MUD, qui a fini par abréger *Multi-User Dimensions*. Le *LambdaMOO*, mis sur pied chez Xerox dans le centre de recherche de Palo Alto, et ouvert au public via Internet, est sans doute le plus connu de ces environnements de rencontre interpersonnelle dans le cyberspace. Les interacteurs se construisent un avatar, en diffusent la description et se déplacent dans des pièces de châteaux virtuels rustiques, que les interacteurs peuvent compléter avec leur propre pièce, éventuellement privée, qu'ils décoorent à leur convenance. Les interacteurs se rencontrent dans certaines pièces et échangent en utilisant le clavardage: les interventions de chacun sont cumulées et renvoyées à tous les ayant-droits, c'est-à-dire à tous ceux qui peuvent accéder à l'information vu leur statut et leur niveau, et ainsi obtenir un portrait général de la séance en temps réel.



L'étude des pratiques communicationnelles — de l'intrigue — sur les MUDs montre qu'une bonne part des échanges est consacrée à séduire un personnage, souvent pour parvenir à établir un contact privilégié avec lui, à s'isoler pour des échanges privés et intimes et, éventuellement, pratiquer le cyber sexe, ou encore basculer de la réalité virtuelle à la vie réelle, et lui donner rendez-vous en personne. Même si la situation peut être jugée normale dans la littérature ou au cinéma, elle devient préoccupante lorsque la distance entre l'intrigue et le spectateur est abolie. Des accidents graves sont ainsi survenus; par exemple, des prédateurs sexuels ont pu ainsi piéger des victimes avides d'attention ou d'amour.

Julian Dibbe rapporte ainsi une histoire dans ses moindres détails dans un article intitulé *Un viol dans le Cyberspace : comment un clown diabolique, un esprit retors haïtien, deux maîtres de jeu et un groupe de personnes ont transformé une base de données en société* (1996). Il y raconte qu'un interacteur, une nuit de mars, a violé des interacteurs au moyen d'une petite poupée, façonnée à leur image, ce qui lui donnait le pouvoir de leur faire ce qu'il voulait. Il a manipulé ces poupées afin de les forcer à s'engager dans des actes sexuels avec lui et d'autres, ou de s'infliger des gestes brutaux et horribles à leur propre corps.

En fait, cet interacteur avait aussi développé un sous-programme qui substituait des propos salaces aux vraies interventions d'un interacteur, ce qui fut ressenti comme un viol par la communauté d'interacteurs. En voici un exemple : « Contrairement à sa volonté, Starsinger se fourre un couteau dans le cul, lui causant une joie immense. Vous entendez M. Bungle rire diaboliquement au loin ». Suite aux événements de cette nuit-là, les interacteurs sous le choc, en grande partie des étudiants universitaires, ont développé une conscience sociale au cours de très longs débats. Ils ont convenu de l'importance d'un maître de jeu qui oriente et sanctionne les participants, interdit certains actes. Établir une autorité est justifié d'un point de vue fictionnel. Au plan éthique, la réflexion, la mise sur pied et l'application de tels mécanismes constituent une censure.

7.5.12. *Récit ou jeu ?*



Les jeux d'aventures textuels n'ont jamais cessé de susciter l'intérêt des jeunes interacteurs. Au fur et à mesure qu'apparaissaient les technologies numériques audiovisuelles de plus en plus efficaces, les jeux d'aventures passèrent du texte à l'interaction graphique par manipulation directe dans un premier temps, puis à l'interaction directe dans des univers immersifs. On va maintenant s'attarder sur la frontière entre le récit audiovisuel interactif et les jeux dits d'aventure.

Les jeux sur ordinateur ou sur consoles spécialisées sont en grande majorité basés sur une mise en situation du type « défense – agression » sans qu'aucun personnage ne se voie développer, sauf pour ce qui est des attributs guerriers. Les personnages sont divisés clairement en deux groupes — les bons et les vilains —, tout est fonctionnel, le but est de tuer et d'éviter de se faire tuer. En 1996, Richard Bartle a catégorisé quatre personnalités de joueurs suite à une analyse des jeux et des joueurs 1) les *socialisants* aiment jouer pour être en compagnie des autres joueurs ; 2) les *tueurs* prennent plaisir à harasser d'autres joueurs ; 3) les *performants* aiment gagner et triompher, et sont généralement mauvais perdants ; 4) les *explorateurs* aiment découvrir les secrets et les mécaniques cachées, résoudre des énigmes. C'est surtout à cette dernière catégorie de joueurs que sont destinés les jeux d'aventures, dont *Myst* et *Tomb Raider* sont les exemples les plus populaires.

Lorsque le récit interactif intègre des modalités identiques à celles des jeux d'aventures, le monde proposé prend la forme d'un labyrinthe à explorer selon des modalités de recherche d'information et de résolution d'énigmes, avec des enjeux ludiques pour seul fil conducteur. Le labyrinthe représente matériellement un type particulier de réseau, qui constitue une topologie d'un espace donné. Il s'agit d'un lieu de circulation clos, fait de carrefours et de couloirs branchés les uns aux autres, sans fenêtre ni point de vue qui permettrait de se repérer. Comme aucune organisation n'apparaît, il est difficile voire impossible de recourir à la mémoire (ou à d'autres fonctions cognitives) pour s'orienter.

La circulation se fait à tâtons, de proche en proche, et le risque de tourner en rond sans le savoir est toujours présent. La topologie du labyrinthe guide l'exploration de



proche en proche, sans aucune autre fonctionnalité, soit en fournissant un aperçu de l'environnement ou encore en offrant un accès direct à l'une ou l'autre partie de sa topologie. Pour que l'interacteur ait une vue d'ensemble du labyrinthe, il doit se rendre dans un lieu du monde élevé et escarpé. Les seuls accès sélectifs permis sont les signets laissés par les interacteurs. Monde chaotique, le labyrinthe est un lieu d'étonnement, d'étourdissement, d'égarement propice à l'immersion.

À mi-chemin, l'environnement a d'abord été simulé de façon discontinue. Dans *Myst* par exemple, l'interacteur est le seul et principal personnage, et se voit fournir des indices brouillés, à partir desquels il doit résoudre quantité d'énigmes pour arriver à reconstituer ce qui était caché. Remarquable aussi fut la production *Bad Days in the Midlands* (1995), histoire de meurtres et de mystères qui prend place dans une fête foraine surréaliste, créée par David McKean (entre autres) et accompagnée de la trame sonore originale du groupe culte *The Residents*. Le joueur peut explorer une fête foraine et entrer voir certaines « attractions ». Etant complètement exempt d'énigmes ou de devinettes, il s'agit moins d'un jeu que d'un récit interactif, rempli de personnages.

L'interacteur choisit le personnage qu'il incarne. Il a donc accès aux pensées de son personnage, et lorsqu'il en rencontre d'autres, il lui est possible d'en changer. Chaque personnage accède différemment aux éléments dramatiques et narratifs cachés dans l'univers (et donc sait différentes choses). Le format de ce jeu est hybride, à mi-chemin entre un environnement immersif et machine à contenu, quoique celle-ci soit transparente et se résume à des zones sensibles sur les bords de l'écran qui permet de se déplacer d'un écran à l'autre. L'écran est occupé dans sa totalité par l'image fixe d'une portion de l'environnement simulé à explorer.

Souvent, le récit interactif dont l'interacteur est le personnage principal emboîte les intrigues. L'une d'entre elles est vécue au présent par l'interacteur, au fur et à mesure que se déroule la quête, et l'autre intrigue est une histoire cachée ou secrète, très éloignée dans le temps et dans l'espace, au passé ou dans un futur lointain. Par exemple, *Amerzone* (1999, du bédéiste belge Benoît Sokal), qui a joui d'un certain succès dans le monde francophone, propose à l'interacteur d'incarner le



personnage d'un journaliste. Tout au long de sa quête, il rencontre opposants et adjuvants, et doit résoudre des énigmes pour reconstituer les actions commises dans le passé par les personnages de l'intrigue.

Les épreuves, énigmes ou puzzles permettent souvent de sortir des lieux confinés ou au contraire d'accéder aux lieux réservés aux initiés. Pour être intégrés dans l'intrigue, ces épreuves doivent avoir une pertinence dramatique. Elles doivent rendre le monde inventé plus solide et plus consistant. Les énigmes les plus satisfaisantes sont celles qui demandent de transposer des habiletés et l'appréhension cognitive du monde réel dans le monde virtuel.

Dans les récits interactifs plus évolués, certains éléments du décor ou certains personnages dont le comportement est régi par l'automate sont dotés de comportements en boucle, activés de façon conditionnelle. Cela dote le monde de l'intrigue d'un surplus de vie. Ces éléments du décor ou ces personnages sont comparables aux automates conversationnels qui se trouvent parfois dans les univers immersifs textuels vus plus haut. Ils rappellent aussi les tout premiers théâtres d'automates mécaniques, appelés aussi spectacles de machines (cf.2.3.8).

Dans le récit multi-linéaire, le récepteur " joue à l'auteur ", ou, du moins, est l'ordonnateur des différentes séquences. Par contre, dans les univers immersifs, vu les possibilités d'action qui s'offrent à lui et les décisions à prendre en temps réel, le récepteur doit réfléchir et se poser des questions. Il se situe à l'intérieur d'un espace de possibilités ancrées dans un contexte historique et social, et le monde qui l'entoure s'élabore à travers son implication pratique, c'est-à-dire prend du sens. À ce titre, les univers immersifs sont des « œuvres ouvertes » au sens de Umberto Eco, c'est-à-dire des œuvres qui offrent à l'interacteur une potentialité d'échanges, riche en découvertes imprévues, sans aucun point de vue unique prédéterminé, laissant la place à l'intervention personnelle.

Le récit audiovisuel interactif se fonde soit sur la navigation, soit sur la réalisation d'actions ou d'activités telles que des épreuves, des énigmes, un arc réflexe basique (c'est-à-dire la coordination perception réaction), des résolutions de problèmes, des



conversations avec d'autres personnages, des interactions personne-système via l'interface. L'histoire émerge du contexte social dans lequel s'exercent ces activités. Revenons maintenant à notre question initiale: qu'est-ce qui différencie une histoire interactive et un jeu d'aventure sur ordinateur? Il n'est pas possible d'apporter une réponse définitive à ce stade-ci, puisque, comme on l'a suggéré, les deux genres se définissent mutuellement. Il est possible toutefois d'identifier deux extrêmes. Si les énigmes et les activités listées plus haut sont prépondérantes, on a affaire à un jeu fondé sur une fiction ; de même, lorsque la morale est très mince, et que le récepteur ne jouit pas d'un libre-arbitre, ne peut choisir entre le « bien » et le « mal », lorsque la violence est sans conséquences, alors on a affaire à un jeu d'aventures.

7.5.13. *Quelques algorithmes*

Le récit interactif, le récit hypermédia, le récit des installations robotisées ainsi que le récit des performances médiatiques reposent sur des automates à états finis. Ceux-ci implémentent différents algorithmes de complexité diverse. Voici une liste de quelques-uns d'entre eux.

1) Prenons d'abord un algorithme simple pour une machine à contenu qui affiche écran après écran ; l'écran change lorsque l'interacteur clique sur la mince marge sensible tout autour de l'écran. L'interacteur est par exemple plongé dans un labyrinthe et doit résoudre des énigmes.

L'algorithme peut se décrire comme suit. D'abord, chaque écran est référencé par rapport à la division de la topologie du monde en termes de rangées et de colonnes ; ainsi l'écran 6,4 sera le sixième horizontalement, et le quatrième verticalement. Ce système de références permet par une seule procédure locale de positionner l'écran demandé sur la fenêtre d'affichage. Si l'on clique sur la bande de droite, la valeur du premier nombre est augmentée de un, et l'écran est affiché, sauf si l'écran actuel est le dernier dans cette direction.

Si l'on veut un modèle circulaire (l'extrémité gauche est liée à l'extrémité droite), il faut prévoir de revenir au premier écran. Si l'on clique sur la bande de gauche, la



valeur du premier nombre est diminuée de un, et l'écran est affiché, sauf si l'écran actuel est le premier dans cette direction. Dans ce cas, il faut prévoir, si l'on veut un modèle circulaire, de revenir au dernier écran Les déplacements vers le haut et vers le bas fonctionnent de la même façon : le déplacement est relatif à la position actuelle.

À cet algorithme simple s'ajoute une étape intermédiaire : la gestion des énigmes et la vérification des permissions. Les énigmes et les résultats obtenus par l'interacteur sont référencés par rapport à la numérotation des écrans dans un tableau associatif. Du coup, lorsque l'interacteur accède à un écran donné, l'enregistrement relatif à cet écran est consulté. Plusieurs possibilités s'offrent alors à l'interacteur: 1) il peut tenter de résoudre l'énigme associée à ce tableau, auquel cas il faut afficher l'énigme, vérifier si la réponse fournie est la bonne et réagir de manière appropriée en cas de réussite ou d'échec ; 2) il peut avoir déjà résolu l'énigme, auquel cas, il faut lui donner accès au passage secret associé au tableau ; 3) il peut passer son chemin et accéder à un autre écran.

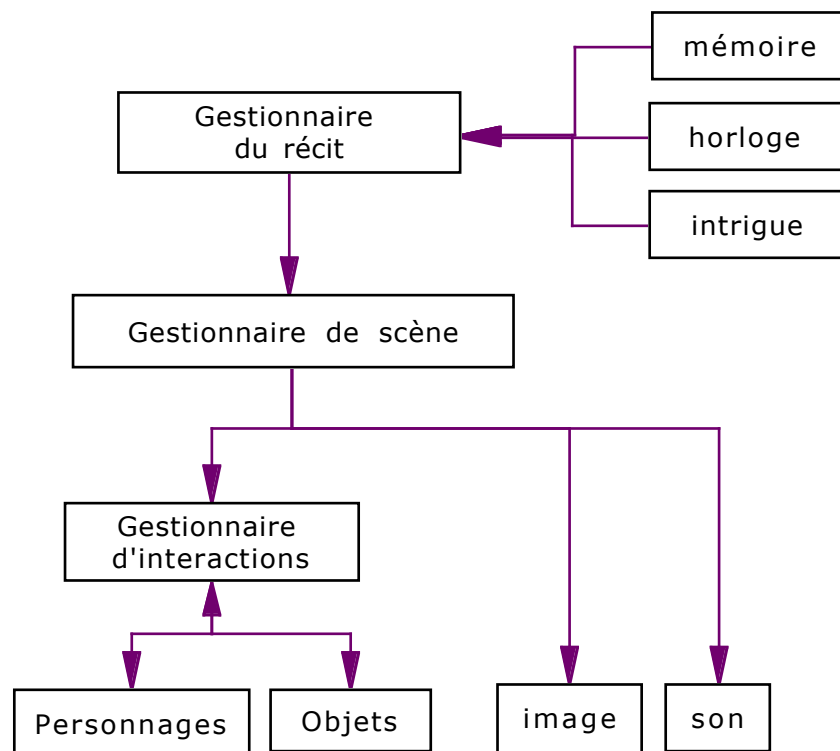
Le tableau associatif aura la référence de l'écran comme clé, et comme champ i) la référence de l'énigme associée à l'écran ; ii) la bonne réponse ; iii) le résultat de la réponse (bonne ou mauvaise) ; iv) la référence de l'écran avec le passage secret.

2) Prenons maintenant l'algorithme de base des univers immersifs. Celui-ci consiste en une boucle d'adaptation de l'environnement aux mouvements de la tête de l'interacteur, sur lequel repose un capteur gyroscopique (cf. 5.3.1). Dès qu'un changement par rapport à une position stable est détecté, les différences sont mesurées précisément et la représentation vectorielle de l'environnement est adaptée en temps réel en conséquence. Par exemple, si l'interacteur tourne la tête vers la gauche, l'univers face à lui est modifié dans sa portion située à gauche de l'interacteur, de manière à créer l'illusion de la vision.

Les environnements immersifs plus complexes sont à la fois capables de prendre en compte des événements extérieurs, comme les changements de position de l'interacteur, et capables de générer des événements, traiter leur impact en



contexte, et produire les effets appropriés. Le schéma fonctionnel d'un tel algorithme peut se représenter comme suit :



Le *gestionnaire du récit* déclenche les événements externes aux personnages qui adviennent dans le temps; par exemple, il peut déclencher une invasion de larves ou une autre catastrophe écologique dans un jardin simulé. Ces événements sont prédéterminés, tout comme les propriétés du monde et des personnages, et constituent l'intrigue. Les règles sont déclenchées par un automate à états finis qui, dans certaines conditions, force la transition entre deux états. Ces conditions peuvent être absolues et prédéterminées, ou aussi dépendre de l'histoire. Le gestionnaire du récit peut aussi consulter la trace de toutes les interactions et ainsi vérifier que les conditions nécessaires pour déclencher un événement sont réunies. Le gestionnaire du récit proposé ici déclenche les événements de l'intrigue lorsque leur niveau d'activation respectif dépasse le seuil fixé, et que les contraintes externes sont réunies. Pour ce faire, le gestionnaire de récit est doté d'un algorithme de sommation continue des différents niveaux d'activation associés à chaque événement pré-construit. Ces événements constituent un réseau qui a



valeur d'intrigue. Un événement est activé lorsque le niveau cumulatif d'activation dépasse un certain seuil. Lors de l'activation, une action prédéterminée est engagée, et les niveaux d'activation des événements reliés sont relevés.

Le *gestionnaire de scène* gère les événements internes à la scène, selon un réseau pré-construit qui tient compte d'une ligne du temps, de façon à ce qu'il soit possible d'effectuer une planification, c'est-à-dire de savoir ce qui vient avant et ce qui vient après, et de se repérer topologiquement. Ce gestionnaire se charge du rendu audiovisuel spatialisé selon la position du personnage principal, tout en y incluant les autres personnages et objets. Ce gestionnaire régit en même temps les contraintes du monde, comme la résistance des surfaces dures par exemple.

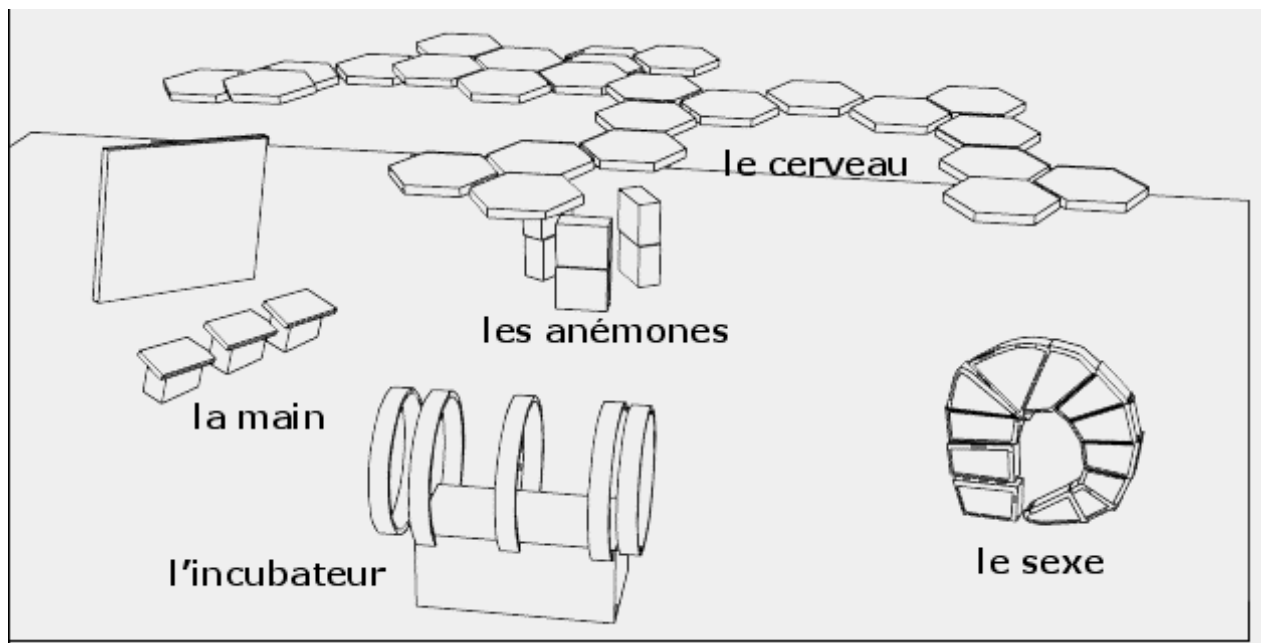
Le *gestionnaire d'interactions* se charge des comportements des personnages, de leur animation, et éventuellement de leur comportement verbal lorsqu'ils provoquent un événement ou lorsqu'ils réagissent à un événement. Ces comportements sont fonction 1) de leur ontologie ou de leur caractère, 2) de la situation particulière et 3) de leur état émotionnel. Ce gestionnaire est relié au gestionnaire du récit, parce que l'état émotionnel des personnages est relié aux différents niveaux d'activation des événements de l'intrigue.

3) Les environnements immersifs, mais surtout les environnements réels qui mêlent la représentation médiatique audiovisuelle à des artefacts robotisés, peuvent être gérés par un algorithme de vie artificielle, dont la propriété principale est la capacité à s'auto-organiser. L'algorithme présenté ici a été conçu par l'auteur de cet ouvrage, et implanté partiellement par une classe d'étudiants avancés en multimédia interactif (au baccalauréat en communication de l'Université du Québec à Montréal) en mai 2001. Cet algorithme a pour particularité de présenter une isomorphie entre les entités/personnages et les fonctions computationnelles, alors que dans le cas précédent, les fonctions étaient au contraire tenues séparées des éléments, des personnages et les objets qu'elles régissent.

L'histoire est celle d'un Corps de synthèse vaguement apparenté à celui des humains, qui, durant un certain nombre de jours, le temps de l'exposition, est stimulé par les interactions des visiteurs, et emmagasine des souvenirs selon ses



émotions du moment. Comme cet organisme est soumis aux cycles circadiens, il connaît des périodes de veille et de sommeil. Cet être est composé d'organes, entre autres d'une main, d'un sexe (illustré plus loin), d'un organe vocal, etc. reliés à un système mental. Chaque organe constitue une sculpture régie par un ordinateur, et forme un nœud dans le réseau informationnel qui constitue le corps de synthèse. Il n'est donc pas nécessaire que tous les organes du corps se retrouvent simultanément dans un même lieu s'ils peuvent être reliés par Internet. Chaque organe est relié au mental, qui somme ses humeurs en temps réel, sous forme de paramètres ou d'indices : niveau de stress, d'excitation, d'agacement, et par rétroaction, informe tous les organes des changements locaux.



Interactif, chaque organe recense son environnement immédiat au moyen de capteurs analogiques appropriés à leur ontologie. Ceux-ci captent une valeur sur une échelle donnée, touchant à la luminosité, la proximité d'un objet, la résistance à l'effort, la conductivité de la peau, etc. et le rendent en un voltage spécifique.





Les organes réagissent à la moindre variation de deux manières. Tout d'abord, ils actualisent le comportement local, appartenant à l'arc-réflexe propre à l'organe, par exemple, il jouit lorsque la caresse est adéquate ou se hérisse lorsqu'elle est inadéquate. Ensuite, ils envoient vers le mental un message de stimulation, dont la sommation sera opérée, et le nouvel indice sera propagé à tous les organes, puis réinjecté dans l'arc-réflexe, modifié pour favoriser l'homéostasie, c'est-à-dire ici l'état d'équilibre des humeurs. L'intrigue réside dans des situations extrêmes de désarroi, où tous les paramètres sont négatifs et que l'être n'arrive plus à retrouver l'équilibre, ou encore à l'opposé lorsqu'il éprouve du plaisir.

Les composants sont dotés de certaines caractéristiques qu'ils partagent avec les organismes vivants : interdépendance et interrelation des composants qui constituent des dynamiques locales et globales, système distribué, traitement parallèle et simultané, circulation de messages dans un réseau permettant la propagation et la rétropropagation d'informations dans tout l'organisme cybernétique.

7.6. Bibliographie

Bertaux, Daniel ; Singly, François de, *Les récits de vie : perspective ethnosociologique*, Paris : F. Nathan, 1997, 127 p.



Comprendre les médias interactifs de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

Bühler, Pierre, et Jean-François Habermacher, *La Narration : quand le récit devient communication*, Genève : Labor et Fides, 1988, 310 p.

Cohn, Dorrit, *Le propre de la fiction*, Paris : Éd. du Seuil, 2001, 261 p.

Delory-Momberger, Christine, *Les histoires de vie : de l'invention de soi au projet de formation*, Paris : Anthropos, 2004, 289 p.

Dhoquois, Guy, *Histoire de la pensée historique*, Paris : A. Colin , 1991, 271 p.

Everaert-Desmedt, Nicole, *Sémiotique du récit*, Bruxelles : De Boeck , 2000, 323 p.

Gaudreault, André, *Du littéraire au filmique*, Sainte-Foy : Presses de l'Université Laval, 1988, 200 p.

Greimas, Algirdas Julien, *Sémantique structurale : recherche de méthode*, Paris : Larousse , 1966, 262 p.

Hénault, Anne, *Narratologie, sémiotique générale*, Paris : Presses universitaires de France, 1983, 223 p.

Miquel, Pierre, *Les mensonges de l'histoire*, Paris : Perrin, 2002, 392 p.

Pomian, Krzysztof, *Sur l'histoire*, Paris : Gallimard, 1999, 410 p.

Le Goff, Jacques, *Histoire et mémoire*, Paris : Gallimard , 1988, 409 p.

Veyne, Paul, *Comment on écrit l'histoire : essai d'épistémologie*, Paris : Éditions du Seuil, 1971, 349 p.

