

Diplôme national de master
Mémoire de Master 2 - Publication numérique
Enssib
Année 2017/2018

La dynamique des interfaces et des espaces dans l'écriture hypertextuelle : De nouvelles modalités d'écriture et de structuration du texte

TAUPENOT Maé

Sous la direction et codirection de Benoît Epron et Alexandra Saemmer

Remerciements

Je remercie en premier lieu chaleureusement Alexandra Saemmer pour avoir accepté la codirection de ce mémoire et pour ses précieux conseils et analyses.

Mes remerciements vont également à Benoît Epron pour avoir encadré cette année de master et ce travail de mémoire avec curiosité et intérêt.

Je remercie bien sûr Mark Marino, Andy Campbell, Corinne Goria, Lance Olsen et Leonardo Aranda pour avoir répondu à mes questions avec enthousiasme, leurs réponses m'ont été d'une aide précieuse.

Merci aussi à Kévin R. pour ses discussions philosophiques enrichissantes et ses bons conseils. Sans oublier Patricio B. pour son aide concernant les traductions d'espagnol qu'a suscité ce mémoire et sa passion pour la littérature numérique. Merci enfin à Romäissa B. dont la présence bienveillante et le soutien me portent et me permettent d'avancer constamment.

Résumé

L'espace numérique remodèle aujourd'hui les pratiques d'écriture et fait émerger de nouveaux processus génétiques du texte littéraire. Certains auteurs investissent ce support de manière à développer une littérature spécifiquement numérique. Ceux-ci sont alors amenés à composer avec de nouveaux outils qui font apparaître de nouvelles modalités d'écriture et de structuration du texte. L'espace numérique joue alors un rôle central dans ces nouvelles pratiques, notamment dans les fictions hypertextuelles qui constituent un élément spatial complexe.

Descripteurs

Littérature numérique, Fictions hypertextuelles, Écriture, Génétique, Poétique, Web, Espace, Interface, Réseau, Mutations, Jeux vidéo

Abstract

Nowadays digital space reshapes our ways of writing and of genetically editing a literary text. Some authors take over this medium in order to give birth to a literature specifically digital. They're thus led to write with new tools that have an impact on their ways of writing and structuring the text, making digital space play a key role in these new ways of writing, especially through hypertext fictions where space remains a complex element.

Keywords

Digital literature, Hypertext fictions, Writing, Genetic Editing, Poetics, Web, Space, Interface, Network, Mutations, Video Games

Droits d'auteurs

Droits d'auteur réservés.

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.
--

Sommaire

[Sigles et abréviations](#)

[Introduction](#)

[I. Cadrage de la recherche](#)

[Premiers éléments de recherche](#)

[La littérature numérique : éléments de définition](#)

[Présentation de l'objet d'étude : Les fictions hypertextuelles](#)

[Les liens entre littérature numérique et espace](#)

[Porosité entre fictions hypertextuelles et jeux vidéo](#)

[Constitution du corpus et difficultés](#)

[Choix des oeuvres et difficultés rencontrées](#)

[Présentation du corpus](#)

[Les différentes dimensions et approches de l'espace : Typologie et imaginaires](#)

[Tentative de typologie des oeuvres hypertextuelles](#)

[Les représentations et imaginaires du numérique et du cyberspace :](#)

[II. La gestion de l'espace dans les FH](#)

[Évolutions techniques du web et traitement des espaces](#)

[Les différents apports des langages informatiques à l'espace](#)

[L'organisation et la structuration de l'espace par les outils et logiciels](#)

[Les procédés de navigation et d'organisation de l'espace](#)

[Navigation et déplacement internes aux FH](#)

[Renvois externes au cyberspace : De l'espace du site à l'espace du web](#)

[Visualisation et articulation de l'aspect temporel dans l'espace numérique](#)

[III. Les mécanismes poétiques de structuration du texte dans l'espace](#)

[La place de l'espace dans la génétique des fictions hypertextuelles](#)

[L'émergence de l'espace dans le processus d'écriture](#)

[La poétique de l'écriture fragmentaire et son lien à l'espace](#)

[L'enjeu de l'espace dans le processus narratif](#)

[La place de la narration trans et hypermédiatique et son rapport à l'espace](#)

[Herméneutique et sémantique de l'espace](#)

[L'articulation entre l'espace diégétique et l'espace numérique](#)

[Conclusion](#)

[Sources](#)

[Bibliographie](#)

[Sitographie](#)

[Annexes](#)

[Glossaire](#)

Sigles et abréviations

dir. : (sous la) direction de

ELC : Electronic Literature Collection

ELMCIP : Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice

ELO : Electronic Literature Organization

et al. : et alius

FH : fiction hypertextuelle

ibid. : ibidem

LN : littérature numérique

op. cit. : opus citatum

p. : page

pp. : de la page à la page

UQAM : Université de Québec à Montréal

« Nous sommes à un moment où le monde s'éprouve, je crois, moins comme une grande vie qui se développerait à travers le temps que comme un réseau qui relie des points et qui entrecroise son écheveau. »¹

— Michel Foucault

¹ FOUCAULT, Michel. « Des espaces autres. » Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, *in Architecture, Mouvement, Continuité*, no 5, 1984.

Introduction

De nombreux travaux se penchent aujourd'hui sur l'importance du numérique et son influence sur la lecture ainsi que sur les mutations éditoriales provoquées par son arrivée. L'irruption du numérique vient créer un vertige qui remet en question des décennies de confort trouvé dans l'objet livre et nous mène à nous emparer de ce média et support pour en analyser les subtilités et en connaître les contours. L'avènement du numérique dans le domaine littéraire et le rôle de la machine comme médiation entre l'auteur et le texte nous amène à porter un regard neuf sur l'écriture. La grande malléabilité et liberté qu'offre le support numérique donne ainsi lieu à une myriade de travaux artistiques et à plusieurs mouvements exclusivement numériques. Les humanités numériques s'intéressent ainsi au croisement qui s'opère entre le numérique et plusieurs disciplines, comme la littérature ou la linguistique, qui sont retravaillées par les enjeux numériques.

Le numérique voit ainsi naître en son sein tout un nouveau pan littéraire, celui de la littérature numérique (LN). La littérature ne tarde donc pas à investir ce nouveau support et plusieurs sous-genres se développent, parmi lesquels : la poésie cinématique, la littérature combinatoire ou encore les fictions hypertextuelles. Ces dernières constitueront notre objet d'étude et ont souvent été étudiées dans les SIC, notamment à propos de leur lecture par l'analyse des effets cognitifs qu'entraîne le numérique sur la lecture ou par l'étude des différences présentes entre la lecture sur papier et celle sur écran. Les fictions hypertextuelles (FH) présentent une rupture dans la linéarité du récit traditionnel par la mise en fragments d'un récit que le lecteur participe à construire par le biais d'hyperliens sur lesquels celui-ci clique afin de construire le récit et d'accéder à la suite de l'histoire.

Un aspect souvent oublié dans l'étude des FH reste l'importance de l'espace numérique comme élément à part entière, lui aussi participant à la construction du sens de l'oeuvre au même titre que le texte et les autres médias véhiculant la fiction. Ce mémoire aura ainsi pour but d'étudier le rôle que joue l'espace dans le processus génétique des FH, son influence dans la poétique d'écriture des auteurs et les enjeux que celui-ci soulève dans la construction d'un récit sur un support numérique. Il s'agira à la fois d'étudier l'espace de l'oeuvre ainsi que son rapport à l'espace du web, le cyberspace, qui constitue un espace particulier, comparable à l'hétérotopie foucauldienne. Un espace où l'internaute est sans être, à la manière d'un miroir :

« Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent - utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en

retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. »²

L'espace numérique est ainsi un espace complexe qui comprend ses propres caractéristiques et dont les frontières sont sans cesse mouvantes, un espace à la fois physique et irréel qui va ouvrir l'écrivain à de nouvelles pratiques et perception de l'espace d'écriture. L'oeuvre numérique contient une profondeur qui lui spécifique, elle n'est pas seulement faite de mots mais contient une structure réticulaire et une épaisseur par le code qui la compose, un code qui selon les mots de Milad Doueïhi « concrétise des imaginaires et produit des espaces habitables et habités »³. La notion d'espace est donc centrale et constitue une base qui va permettre de donner forme à une oeuvre et de la concrétiser, à la manière d'un squelette. L'espace remplit ainsi un rôle structurel et permet la structuration des informations en systèmes et de construire, dans le domaine littéraire, un récit qui a la possibilité d'être agencé de différentes manières. L'espace exerce également une influence non négligeable sur le sens du récit et détient une portée sémiologique forte qui participe au déploiement de la fiction.

Ayant travaillé sur un autre mémoire portant sur François Bon et ses pratiques auctoriales sur son site le *Tiers Livre*, me centrer sur les questions et les problématiques d'écriture numérique m'a paru être une suite logique à ce premier travail. Lors de l'analyse du *Tiers Livre*, l'étude de l'espace m'a parue essentielle, notamment par le soin que porte François Bon à l'agencement de son site et par sa réflexion autour de la navigation du lecteur dans le *Tiers Livre*, site vu comme une « constellation »⁴ et dont chaque article est parsemé d'hyperliens de manière à entretenir une circulation du lecteur dans le site, une circulation qui fait vivre le site et ses multiples espaces, sans cesse réactualisés par les modifications de l'auteur et ses créations de passerelles hypertextuelles dans un site labyrinthique, fonctionnant sur le mode d'un écosystème où chaque élément se fait écho et évolue sans cesse.

Par ce mémoire, il s'agit donc de se concentrer sur les modalités d'écriture et leur rapport à la construction de l'espace, d'étudier comment l'écriture hypertextuelle vient modifier les pratiques auctoriales par le traitement de l'espace. Écrire pour et sur un support numérique ne revient pas à écrire de la même manière que pour un livre qui sera imprimé et nécessite une réflexion poétique particulière. L'écriture hypertextuelle est une écriture diffuse que l'auteur doit agencer et organiser en composant avec la machine et la malléabilité de l'espace numérique. Il s'agit de l'écriture d'un texte mais aussi d'une écriture du code et de l'espace. Plusieurs questions interviennent alors dans le cadre de ce travail et en dessinent les contours : Comment, par l'écriture hypertextuelle, l'auteur a-t-il recours à de nouvelles stratégies poétiques qui s'expriment par le traitement de l'espace ? De quelles manières l'espace des oeuvres hypertextuelles constitue-t-il un élément sémiologique par le traitement technique et esthétique qu'en font les auteurs ?

² *Ibid.*

³ DOUEIHI Milad. *Qu'est-ce que le numérique ?*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

⁴ RONGIER Sébastien. *Komodo 21*, « *Tiers Livre*, une structure en constellation », *Tiers Livre* dépouille et création [En ligne]. 2015. <http://komodo21.fr/tiers-livre-structure-constellation/> (Consulté le 29 août 2018)

Pour réaliser ce travail, il a été nécessaire de passer par une longue étape de recherche afin de constituer un corpus d'oeuvres de FH à la fois variées et récentes dans le but d'illustrer et de nourrir les réflexions développées pour ce travail. Afin que ce travail de recherche soit complet et concret, il a également été primordial de contacter les auteurs des oeuvres composant le corpus afin de les interroger sur leur pratique. Ces entretiens ont ainsi constitué une aide et un matériau précieux pour l'élaboration de ce mémoire. Par ces témoignages, il a ainsi été possible de recueillir les perceptions des auteurs sur leurs propres pratiques d'écriture et de fournir un travail qui ne relève pas de la postulation mais bien de pratiques et de perceptions réelles.

Dans ce mémoire, nous présenterons dans un premier temps les principaux éléments autour desquels gravite notre sujet et le cadre de recherche dans lequel ce travail a été effectué. Nous commencerons ainsi par introduire la LN afin d'en présenter les grandes lignes et les différents intérêts et portées qu'elle comporte. Puis nous présenterons notre objet d'étude, les FH, afin d'en poser une définition et une délimitation. Quelques pages seront également réservées à l'importance de l'espace et à introduire le lien que celui-ci entretient avec les oeuvres numériques. Nous nous concentrerons également sur la porosité existant entre FH et jeu vidéo afin d'observer la proximité de ces deux genres dont la similitude peut représenter une difficulté définitionnelle. Pour faire suite à ces éléments de définition et d'éclaircissement, nous précisons comment le choix des oeuvres constituant le corpus s'est déroulé et les difficultés qui ont été rencontrées lors de cette étape avant de présenter le corpus d'oeuvres sur lequel se base ce mémoire et Enfin, nous présenterons une tentative de typologie des différents espaces de FH qu'il est possible de rencontrer ainsi que les différentes représentations et imaginaires que se font les auteurs de l'espace numérique.

La partie suivante sera consacrée à la gestion de l'espace dans les FH, il conviendra alors de présenter l'influence technique du numérique sur le traitement de l'espace, notamment par la portée des langages informatiques sur l'écriture et la formation de l'espace numérique de l'oeuvre. Nous étudierons également l'apport des logiciels et des outils numériques d'écriture des auteurs au traitement de cet espace. Il s'agit également d'un espace articulé, lui-même composé de plusieurs espaces et bénéficiant donc d'une navigation. Nous étudierons ainsi la portée de la navigation à la fois interne à l'oeuvre et l'ouverture au cyberspace qu'elle permet. Pour compléter cette partie, nous traiterons également de la place du temps dans l'espace de ces fictions et comment celui-ci s'articule avec la navigation.

Enfin, une partie sera consacrée aux mécanismes poétiques de structuration du texte dans l'espace numérique. Nous verrons ainsi comment la pensée de l'espace intervient dans le processus d'écriture d'une oeuvre et constitue un élément à part entière dans son développement. Nous nous pencherons également sur l'esthétique du fragment propre à ces oeuvres et comment celle-ci induit une structuration particulière du texte numérique. Il conviendra également d'interroger l'enjeu de l'espace dans le processus narratif, notamment par l'importance que détient la narration trans et hypermédiatique. Il s'agira aussi de voir comment l'espace d'une oeuvre comprend un apport sémiotique, produit du sens, et entraîne un processus herméneutique qui amène le lecteur à interpréter non seulement le texte mais également l'espace dans lequel celui-ci s'inscrit. Pour clore cette partie, nous verrons également comment l'espace diégétique du récit s'articule avec l'espace numérique et physique de l'oeuvre hypertextuelle.

L'espace constitue un élément central dans l'écriture numérique et nécessite une attention et une réflexion particulière de la part des auteurs. Part ce travail, il s'agit de voir comment l'espace intervient comme un élément produisant du sens et modifiant les modalités traditionnelles de structuration et de pensée du texte.

I. Cadrage de la recherche

Premiers éléments de recherche

La littérature numérique : éléments de définition

La LN fait partie des arts hypermédias, à savoir des pratiques artistiques mettant en oeuvre plusieurs médias : images, son, vidéos et texte. Ces « oeuvres composites »⁵ ont la particularité d'être pensées pour des dispositifs spécifiquement numériques et recouvrent les notions de *WebArt* et de *Net.art*. Les artistes investissent la surface écranique de manière à y créer un espace de tension permettant le déploiement de nouvelles expressions. Outre l'utilisation du multimédia situé au coeur de ces oeuvres, Bertrand Gervais en donne les caractéristiques suivantes : « Elles sont caractérisées par des hyperliens, une non-linéarité, la présence d'une interactivité soutenue, l'interconnexion, et une grande hétérogénéité. »⁶.

Ainsi, l'interaction que présente leur contenu donne au spectateur une part plus active dans la construction du sens de l'oeuvre hypermédias. Cela se constate par exemple sur le site poétique *Métatextes*⁷ de Tim Catinat où le geste du lecteur va avoir une valeur performative. Dans un des poèmes interactifs du site, le lecteur doit faire des petits trous dans une grille pour lire la suite d'un poème qui lui-même parle des trous d'une grille de programme. Le geste est pensé dans la construction du sens de ce poème, les processus interactifs de *Métatextes* font ressortir la métatextualité poétique, une poésie qui réfléchit sur elle-même, sur la puissance et la portée de ses signes. La part de pouvoir conférée à l'internaute participe au caractère immersif de l'oeuvre hypermédias qui reconfigure le rapport que nous entretenons par rapport à l'oeuvre. La LN est un objet complexe qui exploite le support numérique et les dispositifs mis en place de manière à les utiliser comme mécanisme inhérent à l'oeuvre. Les définitions concernant la LN sont cependant variées car celle-ci reste un objet complexe et hétéroclite.

⁵ GERVAIS Bertrand, Arts et littératures hypermédias: éléments pour une valorisation de la culture de l'écran [En ligne]. *Digital Studies / Le champ numérique*, Amérique du Nord, 1er juin 2009. http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/171/221 (Consulté le 1er mai 2017)

⁶ *Ibid.*

⁷ CATINAT Tim, *Métatextes* [En ligne]. 2002. <http://www.metatextes.com/> (Consulté le 23 août 2018)

Cette richesse et la polymorphie de cette littérature posent alors problème aux entreprises de définition. Parmi ces tentatives, celle de l'*Electronic Literature Organization* (ELO) fait référence. L'ELO est une organisation à but non lucratif fondée en 1999⁸ ayant pour but de promouvoir « la lecture, l'écriture, l'enseignement et la compréhension de la littérature à mesure que celle-ci se développe et persiste dans un environnement numérique changeant »⁹. L'environnement numérique étant en évolution constante, la LN n'a pas de contours précisément définis et mobilise de multiples critères. Le site de l'organisation tente tout de même une définition de cette « E-Lit ». Celle-ci renverrait à des « travaux ayant d'importants aspects littéraires qui utilisent les capacités et le cadre fournis par l'ordinateur seul ou en réseau »¹⁰. Cette LN inclut plusieurs genres et revêt plusieurs formes, celle-ci peut notamment se manifester par de la poésie ou des fictions « inscrites ou non sur le Web »¹¹. Notons que la LN peut se consulter en ligne ou par le biais d'un programme indépendant qui marque un univers délimité. Cette littérature peut également faire appel à des animations Flash, c'est notamment le cas de la poésie cinématique qui utilise le mouvement pour dévoiler et animer le texte. Ce mouvement agit comme un supplément de sens qui vient s'ajouter à celui des mots. La technicité numérique et son exploitation mènent alors à un renouvellement sémiologique du texte.

Cette littérature investit également les supports mobiles par le biais d'applications qui exploitent les caractéristiques propres aux smartphones et tablettes, à savoir l'écran tactile, voire la présence d'un accéléromètre qui détectera le degré d'inclinaison de l'appareil. Il s'agit donc ici d'un nouveau rapport à la littérature où l'interactivité du lecteur tient un rôle essentiel dans la découverte et la lecture du texte. Cette littérature a pour particularité de faire du lecteur un véritable acteur de sa lecture. Certains livres électroniques interactifs se développent sur tablette et revisitent ainsi des classiques en donnant une nouvelle puissance au texte. La LN est alors, selon Serge Bouchardon, « la rencontre de deux *faire*, celui de l'auteur et celui du lecteur »¹². On relève ainsi une perméabilité dans la relation entre le lecteur et l'entité démiurgique que représente l'auteur. Le lecteur détient le pouvoir de révéler le texte au moyen de diverses actions, instaurant ainsi de nouveaux rapports entre le lecteur et le texte. Il ne s'agit pas d'une lecture linéaire comme celle que sollicite un livre papier, il s'agit d'actions qui mobilisent plusieurs gestes de lecture et le dévoilement du texte est loin d'être aussi régulier que celui du livre papier.

Certaines oeuvres de LN remettent également en question l'« aura »¹³ du processus poétique, la création se trouve désacralisée, notamment par des oeuvres génératives. Ainsi Jean-Pierre Balpe, auteur de plusieurs oeuvres génératives, produit-il des générateurs de textes qui présentent une (potentielle) infinité de possibilités. Dans ce cas, le texte n'est pas fixe, chaque lecteur en obtient une version différente. L'écriture d'un texte par un auteur pleinement conscient de ses choix n'est alors plus ce qui fait règle. Ces écritures s'effectuent par fragments

⁸ *Electronic Literature Organization* [En ligne]. 1999. <http://eliterature.org/elo-history/> (Consulté le 23 août 2018)

⁹ *Ibid.*, (Ma traduction) <http://eliterature.org/what-is-e-lit/> (Consulté le 23 août 2018)

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid.*

¹² BOUCHARDON Serge, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris, Hermann, 2014.

¹³ BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, « Folioplus philosophie », 2008.

syntaxiques, s'agencent et produisent un texte unique au moyen d'un algorithme qui les met en forme. Cette écriture comprend alors également l'écriture produite par le logiciel et de l'algorithme, l'auteur n'écrit pas seulement des bouts de texte littéraires mais se penche aussi sur le code et le langage informatique. L'écriture littéraire et celle du code s'interpénètrent au coeur du générateur de textes qui permet d'ouvrir de nouvelles perspectives d'écriture. La création ne revêt alors plus le même aspect, le poids des mots et leur place dans le texte ne se pensent plus de la même manière par le lecteur qui n'attribue plus ces choix à une volonté auctoriale précise. Dans une certaine mesure, l'auteur se détache de l'écriture et accepte que celle-ci soit ré-agencée par la machine, celle-ci représente elle aussi un acteur à part entière dans ces processus d'écriture par les calculs qu'elle opère.

Cette littérature se doit d'être nativement numérique, pensée pour l'ordinateur, et il est de rigueur de distinguer littérature *numérique* et littérature *numérisée*. Dans cette perspective, Jean Clément parle de « raison d'être »¹⁴ de la LN, à savoir que celle-ci perd ses qualités essentielles lorsqu'elle migre sur support imprimé. Le support représente un point sensible dans la LN, celui-ci est exploité et présente des qualités que le support papier n'a pas. La LN fait intervenir des spécificités techniques qui créent des tensions au sein du programme ou du site qui utilise l'infrastructure numérique comme élément narratif. Ces infrastructures ont une emprise sur le texte par le cadre qu'elles offrent et abritent des tensions qui se révèlent dans le rapport du texte au multimédia ou encore dans l'interaction du lecteur au texte, nécessaire pour avancer dans une lecture qui peut être à choix multiples. C'est notamment le cas de *NON-Roman* de Lucie de Boutiny qui utilise des mécanismes de *split screen* et de fenêtre *pop-up* pour dérouler l'intrigue (aujourd'hui partiellement consultable sur *Internet Archive*). Le lecteur est soumis à une multitude de choix, avec la possibilité de constituer son propre chemin de lecture en faisant le choix de cliquer sur tel ou tel lien, renversant les habitudes de lecture linéaire. Ainsi, une oeuvre littéraire numérisée sur liseuse ne fait pas partie de ce que l'on nomme « littérature numérique ». Dans ces textes numérisés, les possibilités d'annotation ou de recherches plein texte ne créent pas de nouveaux systèmes narratifs et n'influencent pas sur la portée poétique du texte. Ils ne constituent pas en eux-mêmes une influence sur le contenu littéraire et n'ont qu'un usage pragmatique, il s'agit ici d'outils qui ne détournent pas le dispositif numérique de manière à donner au texte une profondeur supplémentaire. Leur présence dans les logiciels et supports servant à lire les textes numérisés ne relève pas d'une intentionnalité auctoriale mais bien d'une volonté des développeurs à direction des lecteurs pour améliorer leur confort de lecture. Avec la LN, il s'agit donc bien de penser un texte *pour* l'ordinateur, en tirant parti de ses spécificités interactives.

Autour de cette littérature, plusieurs revues se sont développées et ont participé à dynamiser son activité, on peut ainsi citer la revue *Alire* de Philippe Bootz¹⁵ qui publiait des oeuvres numériques sur disquettes puis sur CD-ROM, créée en 1988¹⁶ et mentionner la revue T.A.P.I.N, centrée sur la poésie sonore, parue pour la première fois en 1998. Le site connaît aujourd'hui

¹⁴ CLEMENT Jean, cité dans BOUCHARDON Serge, *Op. cit.*, p. 46

¹⁵ CLEMENT Jean, « La littérature au risque du numérique », *Document numérique* [En ligne]. 2001/1 (Vol. 5), p. 113-134. <http://www.cairn.info/revue-document-numerique-2001-1-page-113.htm> (Consulté le 23 août 2018)

¹⁶ BOUCHARDON Serge, *Op cit.*, p. 91

une deuxième version intitulée *Tapin*², lancée en 2014¹⁷. Ces initiatives structurent la LN en permettant d'accroître son développement et de centraliser les productions. On relève également plusieurs répertoires regroupant des sites de création numérique tel que celui du laboratoire NT2¹⁸ de l'Université de Québec à Montréal (UQAM) qui propose des oeuvres hypermédiatiques graphiques ou littéraires. L'ELO dispose également d'un répertoire, exclusivement consacré à la LN ainsi que d'une base de données¹⁹ complète, doublée de publications occasionnelles intitulées d'*Electronic Literature Collection (ELC)*²⁰. On compte également le site de l'*Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP)* qui regroupe une base de données pour la LN, à la fois d'oeuvres et de travaux critiques pour les oeuvres de LN européennes.

La LN est ainsi un art intrinsèquement lié au support numérique et qui ne peut en être séparé, puisqu'elle tire sa puissance poétique des mécanismes propres à ce support. Elle revêt ainsi plusieurs formes et fait l'objet de diverses indexations par des organisations et laboratoires de recherche qui tentent d'organiser cette littérature afin d'en définir les contours. Cette entreprise est cependant ardue et ne saurait englober toutes les oeuvres de LN présentes dans l'immensité du web, lesquelles sont de plus éphémères, échappant toujours en partie aux tentatives d'institutionnalisation.

Présentation de l'objet d'étude : Les fictions hypertextuelles

Les FH se sont principalement développées aux Etats-Unis²¹ à la fin des années 80 et connaissent leur apogée dans les années 90 avec la démocratisation d'Internet avant de progressivement tomber en désuétude²². La première oeuvre reconnue comme FH s'intitule *Afternoon, a Story*, publiée en 1987 par l'américain Michael Joyce, qui fonctionne sur le logiciel Storyspace développé par Eastgate Systems. Les premières FH n'avaient donc pas besoin d'Internet pour exister et se développaient dans un premier temps sur des logiciels qui permettaient la création d'un système hypertextuel liant plusieurs pages et bouts de texte entre eux. Les FH se sont ensuite développées en ligne où elles peuvent être en consultation gratuite ou faire l'objet d'un commerce. Elles sont notamment commercialisées par Eastgate Systems qui reste le principal éditeur historique de FH et on assiste à l'émergence de *bundles* payants qui font leur apparition sur des plateformes de jeux vidéo comme Steam, on peut par exemple citer la présence d'*Eczema Angel Orifice* de Porpentine Charity Heartscape sur Steam.

Les FH ne sont cependant pas exclusives au support numérique et la déconstruction du récit qu'elles entraînent se manifestait déjà par des livres imprimés dont le mode de lecture est basé

¹⁷ TAPIN² [En ligne]. 2014. <http://tapin2.org/> (Consulté le 23 août 2018)

¹⁸ ALN NT2 [En ligne]. 2005.

<http://nt2.uqam.ca/fr/search/site/?f%5B0%5D=type%3Arepertoire&retain-filters=1> (Consulté le 23 août 2018)

¹⁹ *Electronic Literature Directory* [En ligne]. <http://directory.eliterature.org/> (Consulté le 23 août 2018)

²⁰ *Electronic Literature Collection* [En ligne]. <http://collection.eliterature.org/> (Consulté le 23 août 2018)

²¹ BOUCHARDON Serge, *Op cit.*

²² JOHNSON Steven, "Why No One Clicked On The Great Hypertext Story", *Wired* [En ligne]. 2013. <https://www.wired.com/2013/04/hypertext/> (Consulté le 23 août 2018)

sur la non linéarité. Au XX^{ème} siècle, certains écrivains vont tendre vers l'exploration d'une dimension plus interactive du récit, notamment poussés par les pratiques expérimentales de l'Oulipo. Nous pouvons ainsi citer en exemple le célèbre *Un conte à votre façon* de Raymond Queneau. On trouve bien sûr cette non linéarité bien avant le XX^{ème} siècle, notamment avec des livres divinatoires comme le Yi Jing qui nécessite l'utilisation d'outils externes (dés, baguettes) pour faire tirages et être lu²³. D'autres auteurs vont explorer la veine interactive et donner ainsi naissance aux *gamebooks*, les livres-jeux, qui se sont imposés en France par la grande collection « Livre dont vous êtes le héros » chez Gallimard Jeunesse.

La définition de la FH reste complexe. Celles-ci se sont premièrement développées dans des logiciels hors ligne puis en HTML de manière très basique sur le web. Elles présentent une structure fonctionnant sur le mode de l'arborescence, par embranchements, avec un récit divisé en fragments reliés au moyen d'hypertextes ou d'hypermédias. La structure arborescente offre ainsi une dynamique de lecture particulière qui permet au lecteur d'accéder à une version de l'histoire parmi d'autres, selon les choix qu'il aura effectués. On peut ainsi citer la définition suivante de l'hypertexte :

« Un hypertexte est, dans sa définition classique issue de la conception de Ted Nelson, une structure particulière d'organisation d'une information textuelle. Des blocs d'information textuelle (les nœuds) sont liés les uns aux autres par des liens de sorte que leur consultation (la navigation) permet à l'utilisateur de passer d'un nœud à l'autre à l'écran par activation du lien qui les unit. »²⁴

La FH comprend ainsi des fragments textuels et multimédias reliés entre eux, de manière à donner des suites de pages-écrans²⁵ auxquelles le lecteur accède en interagissant avec les liens. Jean Clément fait par ailleurs émerger une « rhétorique hypertextuelle » en proposant une typologie de liens pour les FH²⁶.

La FH s'impose donc comme un récit non linéaire, un récit que le lecteur construit en choisissant différents parcours de lecture. Certaines oeuvres de notre corpus posent cependant problème quant à ce dernier aspect. En effet, toutes ne présentent pas cette caractéristique de non linéarité, bien qu'ayant recours à l'hypertexte pour faire avancer la fiction et déployer le récit. Une oeuvre comme *Changed*, par exemple, fonctionne sur plusieurs fragments reliés entre eux de manière hypertextuelle tout en étant complètement linéaire, puisque le lecteur n'est pas soumis à un choix de lecture par la présence de plusieurs hyperliens. *Changed* joue avec une certaine non linéarité, notamment par un retour en arrière dans l'espace pour cliquer sur un mot ou la nécessité de jouer avec l'interface pour découvrir un fragment caché. Ces légers éléments de non linéarité de la lecture, dans un espace que le lecteur est amené à manipuler, n'est cependant pas une non linéarité du récit. Les fragments se déploient toujours selon le

²³ CLEMENT JEAN, « L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ? » [En ligne]. 1994. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm> (Consulté le 23 août 2018)

²⁴ OLATS Leonardo, BOOTZ Philippe, « Que sont les hypertextes et les hypermédias de fiction ? » [En ligne]. 2006. http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/8_basiquesLN.php#2 (Consulté le 23 août 2018)

²⁵ *Ibid.*

²⁶ CLEMENT Jean, « Hypertexte et fiction : une affaire de liens » [En ligne]. <http://www.hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Lien.pdf> (Consulté le 23 août 2018)

même ordre et *Changed* n'offre pas différents parcours de lecture malgré son recours à l'hypertexte pour naviguer dans la fiction. De même, une oeuvre comme *From Then on Fire* donne l'illusion d'une multiplicité de d'hyperliens qui en réalité mènent tous à la même page, exception faite de quelques hyperliens qui révèlent des photographies. La non linéarité réside ici dans la non hiérarchisation de plusieurs fragments au sein d'une même page, que le lecteur peut lire dans l'ordre qu'il souhaite. Les différentes pages de *From Then on Fire* se suivent cependant dans le même ordre, où que clique le lecteur. Une illusion de non linéarité est ainsi créée par la dissémination de faux liens mais l'ordre des pages auxquelles accède le lecteur est toujours le même. La FH correspond à la création d'un écosystème basé sur l'hyperlien, créant une structure faite de nœuds, d'entrées, de sorties et de retours sur une oeuvre où le lecteur participe au sens du récit :

« Dans les oeuvres hypertextuelles, la nature même du texte est également en jeu. Dans la préface de son livre *S/Z107*, Roland Barthes parle des textes « scriptibles » par opposition aux textes « lisibles ». Le deuxième type offre des textes clos, univoques et invite à une lecture passive, sans efforts. À l'opposé, le texte « scriptible », plus difficile, plus ouvert, semble solliciter du lecteur une réécriture ; il invite le lecteur à participer à la construction du sens. »²⁷

Le lecteur de *Changed* ou de *From Then on Fire* fournit cet effort que demande la lecture hypertextuelle, notamment par une préhension et inspection de l'espace et par une désorientation créée par l'hyperlien que le lecteur est amené à questionner. La FH impose un contrat de lecture qui demande un effort de la part du lecteur ainsi qu'une ouverture à l'expérience et à la désorientation.

La définition de la FH reste ainsi floue et limitée, s'appuyant à la fois sur des caractéristiques techniques du dispositif (l'hyperlien au centre du système) ainsi que sur des structures et modes d'organisation du texte (arborescent et à choix multiples) qui ne sauraient englober certaines formes d'oeuvres numériques hypertextuelles comme *Changed* ou *From Then on Fire*. La grande malléabilité de l'espace numérique rend ainsi la définition de ces objets complexe. En effet, les entreprises de définition ne sauraient parvenir à englober cet objet numérique dont les contours se redessinent sans cesse et dont la forme est loin d'être unique et immuable.

Les liens entre littérature numérique et espace

L'espace joue un rôle important dans le développement et l'approche des oeuvres de LN car celui-ci a la particularité d'être ouvert, fluctuant et éphémère. La malléabilité et la labilité du support numérique suppose ainsi un rapport particulier à l'espace et à son traitement dans les oeuvres de LN.

L'ouverture de l'espace numérique au web, au cyberspace, amène à plusieurs réflexions concernant la valeur de cet espace théoriquement infini et son rôle dans l'écriture et la poétique

²⁷ BOUCHARDON Serge, « Chapitre III. Les oeuvres de littérature numérique », *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet*, [En ligne]. 2007.
<http://books.openedition.org/bibpompidou/232> (Consulté le 23 août 2018)

des oeuvres de LN. Le cyberspace est un système fonctionnant sur la réticularité, un réseau fait de différents espaces et ordinateurs interconnectés, qui s'étend et s'approfondit sans cesse. L'architecte et chercheur Marcos Novak voit ainsi le cyberspace comme une « architecture liquide » qu'il décrit ainsi :

« L'architecture liquide est une architecture qui respire, dont le coeur bat, bondit sous une forme et atterrit sous une autre. L'architecture liquide est une architecture dont la forme est contingente selon l'intérêt de son spectateur ; c'est une architecture qui s'ouvre pour m'accueillir et se ferme pour me défendre ; c'est une architecture sans portes ni couloirs, où la pièce suivante est toujours là où j'ai besoin qu'elle soit et ce que j'ai besoin qu'elle soit. »²⁸

Le cyberspace comprend cet aspect liquide et fluctuant, il s'agit d'un espace dont l'architecture n'est jamais la même, variant d'un internaute à l'autre et qui s'adapte à ses besoins selon ses recherches. Il décrit également le cyberspace comme un « habitat de l'imagination, un habitat pour l'imagination » qui amène à une « écriture plus libre »²⁹. L'écriture au sein du cyberspace n'est pas attaché à la fixité d'une page comme celle du support imprimé, il s'agit une écriture qui est amené à se modifier, jamais immuable et jamais éternelle. Pour rester dans la comparaison liquide, il s'agit d'une écriture qui coule et déborde, pouvant s'insinuer sans difficulté dans plusieurs espaces à la fois.

La surface écranique est une surface spécifique où chaque page d'une oeuvre numérique devient « page-écran », où la réticularité de l'oeuvre mène aussi le lecteur à se perdre. L'architecture liquide du cyberspace permet à l'internaute de se déplacer librement selon ses désirs et besoins mais c'est également un élément torrentiel, qui emporte et perd l'internaute, le noie parfois sous une myriade d'informations. Il est ainsi possible de sortir d'une oeuvre numérique ouverte au web à tout moment et de mettre fin au « fil narratif » dont parle Xavier Malbreil : « Le récit hypertexte multimédia va même à l'encontre de toute idée de clôture, puisque le lien hypertexte permet au lecteur-internaute de s'échapper à tout moment d'un fil narratif immuable, soit à l'intérieur de l'oeuvre, soit dans l'espace ouvert du Net. »³⁰. L'hyperlien crée une instabilité dans la lecture par sa relation au cyberspace mais aussi au sein de l'oeuvre-même. L'écran impose une dynamique différente de l'objet livre que le lecteur peut manipuler et feuilleter. Face à un écran, celui-ci se retrouve face à une surface plane avec laquelle il ne peut interagir que par le biais de la machine, au moyen du clavier ou de la souris. Il s'agit d'un « hyperspace »³¹, offrant une surface plane mais profonde, un déplacement plus libre que celui proposé par le livre imprimé. Des livres comme les « Livres dont vous êtes le héros » offrent un déplacement similaire à celui de l'hyperspace mais restent cependant un univers clos.

²⁸ Ma traduction. NOVAK Marcos "Liquid Architectures in Cyberspace" [En ligne]. 1999.
https://www.evl.uic.edu/datsoupi/coding/readings/1991_Novak_Liquid.pdf (Consulté le 23 août 2018)

²⁹ *Ibid.*

³⁰ CHAPELAIN Brigitte (dir.), MALBREIL Xavier, « Quelques problématiques du récit hypertexte multimédia », *Écritures en ligne : pratiques et communautés* [En ligne]. 2007.

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00126719/document (Consulté le 23 août 2018)

³¹ CLEMENT JEAN, « L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ? », *Op Cit.*

L'hyperespace mobilise ainsi une appréhension différente de l'espace de lecture et d'écriture, il s'agit d'un espace de tensions concentrées sur une surface unique, celle de l'écran, où les liens se démultiplient et permettent la mobilité et l'indépendance du lecteur dans ses choix. L'espace numérique est ainsi un espace spécifique, marqué par le flux, la labilité et l'ouverture. Ces éléments vont alors avoir une forte influence sur les pratiques d'écriture numérique.

Porosité entre fictions hypertextuelles et jeux vidéo

La FH est un objet d'étude flou, qui déconcerte par sa proximité avec le monde du jeu vidéo. Ses frontières poreuses et son usage des médias dans un espace interactif, fonctionnant sur le mode du dispositif, rapproche la FH - ainsi que les autres oeuvres de LN - du ludisme. L'interaction suscitée par ces oeuvres requiert une activité de la part du lecteur et bouscule la vision traditionnelle de la lecture où l'action du lecteur se limite à un balayage oculaire et à un mouvement de la main pour accéder aux pages suivantes. Or, l'expérience que donne à vivre la FH demande une implication de l'homme à la machine, tout comme le requiert le jeu vidéo. Par son utilisation interactive mais également par sa scénarisation et son traitement transmédiatique, la FH joue avec les caractéristique du jeu vidéo et s'en rapproche intimement, parfois de manière imperceptible. La caractéristique ludique fait alors barrage à la qualification « littéraire » d'une oeuvre et nous amène à nous interroger sur ce qui fait l'essence de la littérature ou celle du jeu vidéo. Mathieu Triclot décrit ainsi les jeux vidéo comme étant des « expériences instrumentées »³² et rappelle les deux approches qui ont divisé les *game studies* : « Les game studies ont connu en particulier une division entre les approches dites « narratologiques » centrées sur les formes du récit et les approches « ludologiques » centrées sur les formes du jeu. »³³. Cette division des approches souligne que la présence d'un récit prend une place à part entière dans la constitution du jeu vidéo. Cette confusion se retrouve ainsi dans les FH qui comprennent à la fois du texte mais également des éléments transmédiés ainsi qu'un dispositif numérique et technologique qui vient brouiller le caractère littéraire de l'oeuvre.

Dans sa thèse sur la fiction interactive, Serge Bouchardon s'interroge également sur la place du jeu vidéo dans la LN et si celui-ci doit être intégré comme objet littéraire. Il se centre ainsi sur l'étude du récit et parle davantage de « jeu dramatique » que de narration pour les jeux vidéo où le joueur est « à la fois acteur et spectateur de l'histoire représentée »³⁴. Le jeu dramatique, donc théâtral, est ainsi opposé par Aristote au modèle du récit qui fonctionne sur le « mode de l'imitation »³⁵. Cependant, certaines oeuvres de FH reprennent délibérément les codes du jeu vidéo et nous interroge sur leur valeur. Une oeuvre comme *Living Will* comporte des espaces spécifiques, hors du récit principal, qui font penser à des menus semblables aux inventaires de jeux vidéo. Ces blocs sont dédiés à la mise à jour de données qui évoluent au fur et à mesure que le lecteur avance dans le récit. Le lecteur a également la possibilité de sauvegarder sa partie,

³² TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo* [En ligne]. 2011.

<http://gamusik.netsan.fr/file.axd?file=collection%2F2269%2FPhilosophie+des+jeux+vid%C3%A9o+%28Mathieu+Triclot%29.pdf> (Consulté le 3 septembre 2018)

³³ *Ibid.*

³⁴ BOUCHARDON Serge, *Le récit littéraire interactif, narrativité et interactivité* [En ligne]. 2005.

<http://www.utc.fr/si28/these/these-bouchardon.pdf> (Consulté le 3 septembre 2018)

³⁵ *Ibid.*

option également présente dans l'oeuvre *Tatuaje*. Il y a donc une réelle composante ludique et une référence explicite au jeu vidéo dans ces oeuvres, bien qu'elles soient beaucoup plus proche de la notion de récit que celle de jeu dramatique, soulevée dans la thèse de Serge Bouchardon. *Living Will* inclut même la possibilité de choisir quel personnage le lecteur souhaite incarner (la fille du narrateur, son jardinier...). Cette hybridation générique entre récit et jeu vidéo peut être plus ou moins forte et permet notamment à l'auteur de véhiculer certaines idées. Le choix d'un espace reprenant les codes du jeu vidéo n'est donc pas anodin, comme l'explique Mark Marino à propos de son oeuvre :

« Living Will est un jeu qui subvertit et dévalue ses propres éléments de jeu -- comme la mort qui subvertit le système de valeur dans notre vie quotidienne. J'ai utilisé la ludification un peu plus directement dans les histoires de Mrs. Wobbles (Mrs. Wobbles stories), qui sont construites sur la même plateforme, Undum. Ces histoires accordent des points plus on lit de passages (ou du moins en suivant les liens qui y mènent) ou en découvrant des poèmes. Living Will répond en quelque sorte à la ludification, laquelle tend à tourner autour de l'utilisation de points en tant que motivation. Plus vous lisez Living Will, plus vous perdez d'argent. »³⁶

L'intégration d'éléments relevant typiquement du jeu vidéo permet ici de détourner les codes de la ludification et du récit hypertextuel afin de produire du sens. Les codes du jeu vidéo sont détournés de manière à faire réfléchir le lecteur sur la valeur du récit qu'il lit. Bien que Mark Marino détourne ces caractéristiques ludiques, il qualifie bien son oeuvre de « jeu », celle-ci correspond cependant aux critères de la FH et est à la fois désignée comme FH et jeu³⁷ par le blog I ♥ E-Poetry de Leonardo Flores.

La frontière entre jeu vidéo et oeuvre de LN se veut donc ténue, à la fois pour les auteurs et les chercheurs. Des auteurs comme Andy Campbell ont des expériences en tant que programmeur et *game designer*, l'influence du jeu vidéo sur leur oeuvre s'en ressent alors d'autant plus et va intervenir dans l'écriture même de l'oeuvre : « À cause de mon expérience dans la programmation de jeux sur de vieux ordinateurs (par exemple l'Atari ST et le Commodore Amiga), j'ai toujours eu une approche « style jeu vidéo » pour créer ce genre d'oeuvre. »³⁸. Beaucoup d'auteurs ont ainsi été influencé par les jeux vidéo, ce qui rend l'hybridité de ces oeuvres saisissante. L'oeuvre *10:01* comprend elle-même un bouton *Start* pour démarrer la lecture de la fiction, ce qui n'est pas sans rappeler le fonctionnement du jeu vidéo qui demande la confirmation du joueur avant de commencer le jeu.

Par leur composante narrative et ludique, les oeuvres numériques se rapprochent ainsi des jeux vidéo et soulèvent des problématiques quant à leur définition. Leur interactivité et leur hybridité médiatique tend à effacer la frontière séparant littérature et jeu vidéo, situant la LN à mi-chemin des deux.

³⁶ Ma traduction, voir annexes.

³⁷ FLORES Leonardo, "Living Will" by Mark Marino", *I ♥ E-Poetry* [En ligne]. 2012. <http://iloveepoetry.com/?p=148> (Consulté le 3 septembre 2018)

³⁸ Ma traduction, voir annexes.

Constitution du corpus et difficultés

Choix des oeuvres et difficultés rencontrées

La recherche d'oeuvres pour constituer le corpus de ce mémoire s'est basée sur plusieurs critères : les oeuvres devaient bien sûr relever de la FH mais également présenter une diversification dans leur forme, afin de présenter un corpus varié pour illustrer au mieux ce mémoire et développer une réflexion large sur l'espace et les formes que celui-ci peut revêtir dans les FH. Le corpus se concentre ainsi sur quelques oeuvres fonctionnant sur différents dispositifs et comprenant différents styles narratifs et sous-genres fictionnels (métafiction, autofiction, etc.). Ces oeuvres comprennent également une richesse du point de vue de leur nature, certaines sont purement et nativement numériques, d'autres ont fait l'objet d'une remédiation (*10 :01, Changed, Tatuaje...*). Le choix des oeuvres était ainsi mû par une volonté de diversité. Les oeuvres choisies devaient également être récentes et se situent entre 2005 et 2014, afin que le corpus soit constitué d'oeuvres sur lesquelles il y a peu d'analyses et qui restent à explorer. C'est également pour présenter une étude viable que des oeuvres récentes ont été choisies car le domaine des arts hypermédiatiques évolue rapidement et sans cesse, il était donc important d'être à jour sur les oeuvres numériques choisies .

La première difficulté a tout simplement été de trouver des FH récentes et originales, à savoir des FH ne se présentant pas sous une forme basique (à savoir un texte parcouru d'hyperliens sur une page neutre, une oeuvre donc essentiellement textuelle). Ce critère a constitué une gageure pour cette étape de recherche et ces recherches se sont alors orientées vers des répertoires comme celui du laboratoire NT2 ou les collections de l'ELO. Petit à petit, un corpus provisoire s'est constitué, lequel s'est précisé lors de consultation et de l'analyse plus profonde des oeuvres sélectionnées. Certaines oeuvres ont alors été écartées car trop basiques (comme *The Brain Drawing the Bullet* d'Allan Trotter), trop étudiées (*Inside: A Journal of Dreams* d'Andy Campbell) ou trop anciennes (*Como el cielo los ojos* d'Edith Checa). C'est également une diversité des auteurs qui est mis en avant dans ce corpus, ainsi, d'autres oeuvres d'Andy Campbell (*Inside: A Journal of Dreams, Floppy*) ont été écartées du corpus afin que celui-ci ne comprennent pas trois oeuvres d'un même auteur.

Des difficultés techniques sont également apparues et ont écarté certaines oeuvres du corpus, notamment *Tierra de extracción* de Doménico Chiappe dont la technologie est obsolète (fonctionnant sous une ancienne version de Shockwave) et *Speculation* de Katherine Hayles, Patrick LeMieux et Patrick Jagoda (fonctionnant sous une ancienne version d'Unity Web Player). D'autres oeuvres n'ont pas résisté à la mouvance du web et se trouvent aujourd'hui incomplète comme *Gogle Stories* de Stéphane Martin qu'*Internet Archive* ne parvient pas à reconstituer entièrement. Les limitations techniques liées à l'obsolescence technologique et à la disparition, totale ou partielle, des sites a constitué une difficulté pour former un corpus fonctionnel et intéressant.

Il a ainsi fallu trouver des FH récentes et originales, valides et entières, qu'il était possible de consulter pour l'analyse tout en ayant conscience du risque de disparition d'un site qui peut s'effectuer du jour au lendemain. Cela a notamment été le cas avec *Tatuaje* dont la version web était parfois inaccessible sur quelques jours mais qui comportait également une version téléchargeable en .php qui a tout de même permis la consultation de l'oeuvre. Il était donc important de garder à l'esprit que travailler avec et sur le web revient à travailler avec un objet mouvant et instable, qu'il s'agit de gérer et d'archiver pour s'assurer une sécurité et la possibilité de consulter les objets de recherche à tout moment.

Présentation du corpus

Le corpus autour duquel ce mémoire gravite est composé de sept oeuvres de FH, majoritairement en langue anglaise, dont une comportant à la fois de l'anglais et du français, et une oeuvre en espagnole.

L'oeuvre la plus ancienne du corpus s'intitule *10:01* et est à la base un roman écrit par le professeur et écrivain Lance Olsen, en 2005. Ce roman a fait l'objet d'une remédiation et a été mis sous forme numérique par Tim Guthrie la même année, utilisant l'HTML et Flash. L'action de *10:01* se déroule dans un cinéma où plusieurs personnes sont présentes et attendent la projection d'un film. L'oeuvre est ainsi composée des différentes histoires individuelles et personnelles des personnes réunies dans cette salle de cinéma. Les pensées de chaque personnage sont rapportés par un narrateur omniscient et donnent au lecteur un accès direct à l'intériorité des personnages. L'oeuvre intègre également un élément de suspense car une explosion se déclenche vers la fin chronologique du récit mais le lecteur ne peut savoir si celle-ci est réelle ou correspond à ce qui est projeté sur l'écran de cinéma car une ambiguïté est maintenue. *10:01* entretient ainsi un flottement, dans une salle de cinéma où sont réunis plusieurs personnes qui vivront (ou non) la même tragédie.

Au sein de ce corpus, nous avons également deux oeuvres de Mark Marino, professeur de LN et auteur. Une de ces oeuvres est *Marginalia in the Library of Babel*, publié en 2007 grâce à l'outil Diigo et est directement inspirée de la nouvelle « La Bibliothèque de Babel » de Borges. Il s'agit ici d'une métafiction dans laquelle le narrateur annote d'autres contenus du web : des pages commerciales, des pages d'encyclopédie, des fictions, etc. Le lecteur suit ainsi progressivement les pensées du narrateur par ses annotations sur le cyberspace et en apprend davantage sur sa perception de la librairie infinie de Borges. Pour la lecture et l'étude de cette oeuvre, nous avons eu recours à une version en ligne spécialement archivée par son auteur.

La deuxième oeuvre de Mark Marino présente dans ce corpus s'intitule *Living Will*, publiée en 2010, et comprend par ailleurs une version traduite par la revue d'arts hypermédiatiques *bleuOrange*. *Living Will* est une FH écrite sur la plateforme Undum et présente le testament de E. R. Millhouse, propriétaire de compagnies d'excavation minière qui a fait fortune au Congo. Le lecteur se déplace dans le document testamentaire et a lui-même la possibilité de choisir le personnage qu'il incarne (la fille, le fils, le jardinier de E. R. Millhouse, etc.). Cette fiction s'apparente également au jeu, notamment par les pertes d'argent du lecteur au fur et à mesure qu'il avance dans le récit et en apprend davantage sur les effets du colonialisme et du pillage effectué au Congo.

L'oeuvre *in absentia* de J.R Carpenter, artiste, écrivain et chercheur, publiée en 2008, utilise des cartes satellites que l'auteur a annoté en français et en anglais, avec sa propre voix, celles de personnages fictifs ou réels et celles d'autres romanciers. Dans cette oeuvre utilisant l'HTML, le DHTML et Java Script, J.R. Carpenter traite de la gentrification d'un quartier de Montréal, Mile End, sur le mode de l'autofiction, ayant elle-même été résidente du quartier. C'est ainsi l'évolution d'un quartier que J.R Carpenter raconte ici, l'histoire d'un lieu qui disparaît progressivement et que l'auteur inscrit dans un espace numérique.

Le corpus comporte également l'oeuvre *Changed* de l'écrivain Andy Campbell et de la réalisatrice Lydia Williams. Il s'agit d'une fiction publiée en 2010 en HTML et Java Script narrant l'histoire d'une jeune fille qui a été physiquement et mentalement maltraitée et décide de fuguer pour errer dans un tunnel. L'histoire est construite autour de nombreux non-dits et gravite autour de la conscience de la jeune fille qui plonge ce récit dans une atmosphère anxiogène, à la fois par sa narration et son traitement graphique de l'espace.

From Then on Fire est une oeuvre de Corinne Gorla, professeur de sciences politiques et de relations internationales, et de Russell Quinn, chargé de la production technologique. Cette oeuvre publiée en 2011 utilise Java Script et aborde des thèmes politiques qui révèlent l'engagement de ses auteurs. L'oeuvre se présente sous la forme d'un journal en ligne, imitant la patte graphique du *New York Times*, et narre diverses histoires - de personnages nommés ou anonymes - se situant à Lebanon, au Liban. Il s'agit d'une oeuvre engagée qui nous amène à réfléchir sur la notion de mémoire et sur les faits véhiculés par les journaux, sur la notion d'histoire et d'Histoire, petite ou grande.

Enfin, la seule oeuvre espagnole du corpus s'intitule *Tatuaje*, publiée en 2014. Il s'agit d'une oeuvre créée par un collectif d'artistes, de programmeurs et de penseurs en collaboration avec le *Centro Cultura Digital* de Mexico. Plusieurs personnes ont ainsi travaillé sur ce projet à partir du roman J.M. Rodolfo qui a participé au projet, roman lui-même intégré dans son entièreté à l'oeuvre numérique sous format pdf. *Tatuaje* comprend une interface complexe et sa réalisation a nécessité l'intervention de plusieurs corps de direction : direction artistique, direction technologique... Mais aussi celle d'un designer d'interface et de dessinateurs. L'oeuvre se base sur l'utilisation du HTML5, du PHP et du Java Script. *Tatuaje* est une fiction policière qui narre l'histoire de Rolo Diaz, un journaliste qui se prend de passion pour l'investigation et est contacté par un homme prénommé Jamabuel afin de retrouver un certain Melquíadez Orozco, tenancier d'un stand de yerba maté au marché de Sonora. Après avoir été drogué, Rolo Diaz se trouve marqué d'un étrange tatouage sur le torse. Le récit se déroule alors sur le mode de l'enquête et de l'exploration afin de savoir la signification de ce tatouage.

Les différentes dimensions et approches de l'espace : Typologie et imaginaires

Tentative de typologie des oeuvres hypertextuelles

Les FH ne prennent pas toute la même forme et se présentent sous différents aspects par l'approche et le traitement qu'en fait son auteur ou une équipe d'artistes. L'espace fait toujours l'objet d'un traitement spécifique et ne saurait être laissé à l'abandon. On peut ainsi établir une typologie et relever certaines caractéristiques communément présentes dans les oeuvres hypertextuelles. Il est également nécessaire de préciser que ces différentes caractéristiques peuvent se croiser et se regrouper et ne présentent pas un caractère d'exclusivité totale. Ainsi, un espace à « géographie cartographiée » pourra également comprendre des caractéristiques que l'on trouve dans les espaces « à manipulation ». Cette typologie n'a pas de valeur exhaustive et tente de regrouper les représentations d'espace les plus communes que l'on peut rencontrer dans les FH.

- Interfaces graphiques type GUI

Parmi les différents espaces qu'il est possible de rencontrer dans les FH, on peut relever des espaces complexes, essentiellement mimétiques d'une interface utilisateur que l'on appelle « interface GUI » (*Graphical User Interface*). Il s'agit ici d'espaces reproduisant de véritables interfaces complètes et complexes, à savoir un espace fonctionnant comme un écosystème, lui-même comportant plusieurs espaces. Ces espaces ont la particularité de recréer un environnement dans sa totalité, à savoir un espace réunissant plusieurs éléments et applications. On peut ainsi citer dans ce genre le visual novel *Digital : A Love Story* qui recrée une interface d'ordinateur rétro avec des logiciels (Notepad, Messages...) et ouvre plusieurs fenêtres au sein d'une même interface, elle-même contenue dans la fenêtre du programme.

Dans notre corpus, *Tatuaje* fonctionne sur ce mode et reproduit dans la fenêtre du navigateur une interface complexe comprenant des entrées de journal (*logs*), un navigateur, une interface de client mail, une interface de téléphone pour les SMS, un répondeur de téléphone, un fichier pour les photos, un autre pour les archives, etc. L'interaction de ces différents éléments, provoqué par le clic du lecteur, est alors ce qui va faire avancer le récit et actualiser le contenu de l'interface. Ces interfaces ont la particularité de créer un effet de réel en renvoyant directement à des espaces que le lecteur investit lui-même de manière personnelle (le téléphone, les mails...). Ces interfaces fonctionnent sur la mise en abyme et comprennent dans leur espace plusieurs espaces. Ainsi l'interface de *Tatuaje* reproduit-elle un navigateur (à l'intérieur même d'un navigateur, puisque l'interface est consulté par ce biais) lui-même contenant des sites relativement simples, codés en HTML. Les espaces de type GUI privilégie ainsi un récit sur le mode de l'exploration, un récit où le lecteur doit trouver parmi la multitude d'éléments présents celui qui fera avancer le récit et débloquera de nouveaux éléments.

L'oeuvre *Floppy* d'Andy Campbell fonctionne également sur ce type d'espace, la reproduction d'une interface peut ainsi être gérée et rendue interactive à différents degrés de profondeur. Dans *Floppy*, par exemple, le lecteur ne peut naviguer sur le bureau d'ordinateur en cliquant sur les différentes icônes ou en fermant la fenêtre dans laquelle le récit se déroule. Celui-ci ne peut cliquer que sur les dossiers et les fichiers présents dans cette fenêtre, il s'agit ici davantage d'une reproduction visuelle que d'une interface complexe où le lecteur peut se déplacer. On peut donc relever plusieurs niveaux de complexité et d'interaction dans la reproduction d'interfaces GUI. Ces interfaces ont ainsi pour but de créer un phénomène d'immersion. Ce traitement de

l'espace crée alors un environnement proche du jeu et est ainsi propice aux récits d'enquête où le lecteur doit réfléchir pour avancer dans le récit.

- Les espaces à géographie cartographiée

D'autres espaces numériques de fiction se basent sur la représentation d'espaces géographiques par des cartes représentant des espaces réels ou fictifs. L'oeuvre *in absentia* de J.R Carpenter se base ainsi sur l'utilisation de cartes satellites d'un quartier de Montréal. Le récit de ces oeuvres s'articule par points géographiques, dans un espace cartographié où à chaque lieu est lié à un ou plusieurs fragments. On peut ainsi citer une oeuvre comme *253* de Geoff Ryman qui utilise le plan des lignes de métro pour articuler sa fiction, elle-même ayant lieu dans plusieurs rames de métro. Dans les espaces cartographiés, l'espace diégétique de la fiction et le lieu représenté par l'espace numérique sont intriqués et se confondent. Dans les oeuvres utilisant ce type de traitement de l'espace, on peut également citer *Awkward NYC* ou *Google Is Not The Map: The World Is My Assumption*. Ces espaces réels ou fictifs sont investis par la narration et la carte permet une articulation concrète du récit dans l'espace. L'utilisation et l'élaboration de cartes permettent de donner un cadre concret au récit et permettent à l'auteur d'effectuer un traitement spécifique de l'espace, allant d'un espace fictif complètement imaginé par l'auteur et faisant partie intégrante du processus d'écriture (hors du cadre numérique on peut notamment penser à J.R.R. Tolkien dont l'écriture s'accompagne d'un univers fictif complexe faisant l'objet d'une cartographie) à un espace réel que l'auteur remanie et réécrit. L'espace physique se fait alors réceptacle d'une histoire à part entière qu'il intègre, celui-ci est ainsi doté d'une couche de sens supplémentaire par l'écriture (réelle ou fictive) de l'auteur qui va éclairer l'espace d'un nouveau regard.

- Les espaces traditionnels, dits « text-centered interfaces »

Les premières FH en ligne font un usage très simple de l'espace et sont essentiellement construites en HTML. Le texte est ce qui ressort de ces premiers espaces de FH, parfois agrémentés de quelques images ou comprenant seulement du texte comme la fiction *The Brain Drawing the Bullet* d'Alan Trotter. L'espace des interfaces *text-centered* est souvent très simple et l'attention de l'auteur est principalement centrée sur le texte. Le lecteur explore davantage l'espace du texte (comme dans *Living Will*) et la navigation elle-même se déploie essentiellement à partir du texte et des hyperliens qui le parcourent.

- Les espaces de manipulation

Certains espaces sont des espaces essentiellement haptiques et sollicitent ainsi une manipulation des éléments qu'il contient par le lecteur. Les éléments contenus dans l'espace (textes, images, vidéos, lecteur audio) sont préhensibles par l'auteur qui ne clique pas seulement sur les éléments mais a également la possibilité de jouer avec l'espace, d'avoir une influence directe sur les éléments qui le constitue de manière à pouvoir l'agencer temporairement. Une

oeuvre comme *Queerskins* d'Illya Szilak donne ainsi au lecteur la possibilité de consulter les différents médias que chaque chapitre comporte dans l'ordre qu'il souhaite.

Le lecteur peut ainsi « fouiller » l'espace en déplaçant des éléments, ce qui nécessite tout un panel d'actions avec la souris, non seulement le clic mais également le *drag and drop* qui permet l'action du lecteur sur un espace aux éléments amovibles. Des oeuvres comme *Inside: A Journal of Dreams* permettent au lecteur de donner une épaisseur aux objets représentés (ici l'épaisseur d'un journal), de l'ouvrir, de le fermer, de le tourner dans tous les sens à 360° pour permettre une lecture plus agréable de phrases qui sont par exemple écrites à l'envers. La manipulation par le lecteur permet son appropriation de l'oeuvre et de son espace de manière plus personnelle et libre. La manipulation d'éléments permet de présenter une profondeur de l'espace et du récit qui peuvent être divisés en couches et donne une matérialité aux médias véhiculant la narration.

La possibilité de déplacer les éléments est ainsi une invitation à l'exploration de l'espace et du récit, c'est également un type d'espace privilégié pour les récits d'enquête qui laissent le lecteur fouiller un espace qui contient un fatras. Dans ce style, nous pouvons mentionner *La disparue* de Sophie Séguin, Cécile Iran et Médéric Lulin, un récit d'enquête où le lecteur doit fouiller l'espace pour trouver des indices qui lui permettront d'avancer dans le récit. Dans notre corpus, c'est notamment le cas avec *Changed*, oeuvre dans laquelle le lecteur accède à un fragment de texte caché par la manipulation d'un élément du décor. La manipulation d'éléments dans l'espace de la fiction permet ainsi au lecteur d'explorer de manière réfléchie ou de laisser place à une certaine appropriation de l'oeuvre.

- Les espaces détournés

Certaines oeuvres se déploient également dans des espaces que nous appellerons ici des espaces détournés. Il s'agit d'oeuvres se déployant dans des espaces déjà construits, notamment des sites web que l'auteur va détourner par le biais d'outils ou de fonctionnalités proposées par un site ou une plateforme (Diigo, Google Maps, Tumblr, blogs, etc.). Ces oeuvres utilisent des plateformes ou reprennent du contenu dont la vocation première et la portée sont détournées par l'écrivain. Celui-ci en redéfinit l'utilisation et en bouge les marges afin de modifier un contenu et d'insinuer de la littérature et de la fiction là où elle n'est *a priori* pas attendue.

Le contournement d'espaces permet ainsi à l'auteur de jouer avec plusieurs écritures qui ne sont pas les siennes ou encore plusieurs contraintes de publication comme celles imposées par les plateformes de micro-blogging telles que Tumblr ou encore Twitter. On peut notamment renvoyer à une oeuvre comme celle de Maude Veilleux, *frankie et alex – black lake – super now*, qui est écrite sur Tumblr et dont l'agencement tire partie des possibilités et contraintes qu'implique la plateforme. Par cette démarche poétique, l'auteur détourne le pragmatisme des outils numériques pour leur attribuer une nouvelle valeur. Il en va de même avec le détournement de sites qui sont accessibles par tous les internautes dans le cyberspace, comme par exemple le détournement d'une page d'Amazon par Mark Marino dans *Marginalia in the Library of Babel*.

Ces pratiques explorent ainsi les différentes possibilités d'un site ou d'une plateforme mais posent une question juridique non négligeable : Quelle propriété intellectuelle pour celui qui écrit sur une plateforme numérique ? La plateforme de publication a un droit de regard sur ce qui est publié et il est important de savoir à quel degré celle-ci peut intervenir sur le contenu publié. Passer par une plateforme ou un réseau social pour la publication directe de textes revient à passer par un service tiers qui a droit de regard et de modération sur le contenu publié. Flore Garcin-Marrou évoque dans cette optique l'expérience Facebook de l'écrivain Yann Moix dont la page Facebook a été supprimée après avoir tenu des propos polémiques durant l'affaire Polanski et précise : « Ce que l'écrivain a posté sur Facebook n'est protégé par aucun droit d'auteur mais est soumis aux clauses de fonctionnement du site. »³⁹. Ce type d'espace pose ainsi certaines limites et problématiques quant au traitement de l'écriture de l'auteur comme objet juridique. De là se pose également la question de la préservation, étant dépendant d'un service qui lui échappe en partie, l'auteur risque également de perdre son oeuvre et son travail d'écriture. Dans notre corpus, Mark Marino a ainsi archivé son oeuvre *Marginalia in the Library of Babel* afin de disposer d'une copie préservée dans son intégralité.

Ces oeuvres restent ouvertes au cyberspace et jouent avec les codes. Différentes constructions de l'espace d'écriture sont possibles selon l'outil détourné et bien que ces outils peuvent imposer des limitations, ces contraintes donnent à l'oeuvre numérique une valeur supplémentaire par le détournement et le jeu symbolique qu'elle implique.

- Les figurations et mises en scène d'espaces physiques

Les espaces numériques accueillant les fictions peuvent aussi directement représenter ou reproduire un espace physique comme un extérieur, un appartement ou une salle. Ces espaces offrent une représentation spatiale plus représentative et concrète dans laquelle le lecteur peut ou non se déplacer comme dans *The Flat* d'Andy Campbell où le lecteur a la possibilité de se déplacer dans un appartement. Dans notre corpus, l'espace de la fiction *10:01* est une représentation de salle de cinéma dans laquelle le lecteur ne peut se déplacer mais où celui-ci peut interagir avec les silhouettes présentes dans la salle afin d'accéder à leurs pensées. Ces espaces sont proches du jeu vidéo car ils donnent un espace physique à explorer par une représentation réelle ou fictive d'un espace qui n'est pas sans rappeler ceux représentés dans les jeux de *point and click*. Alors que la carte géographique offre une vision unidimensionnelle, ces représentations de l'espace permettent d'ajouter de la profondeur par leur aspect multidimensionnel. Le lecteur peut ainsi se déplacer dans ces espaces ou explorer l'espace qui lui est présenté en cliquant sur divers éléments qui déroulent un récit dont l'espace diégétique se confond avec l'espace numériquement représenté.

Nous pouvons donc dégager plusieurs types d'espace pour les fictions hypertextuelles. La multiplicité des espaces offre ainsi diverses manières de structurer et de traiter l'écriture, mettant ainsi l'accent sur certaines spécificités et caractéristiques (la manipulation d'éléments par le lecteur, la réflexion qu'entraîne le détournement d'un espace, la complexité portée par la recréation d'une interface...) qui s'inscrivent dans la réflexion de l'auteur.

³⁹ GARCIN-MAROU Flore, « L'auteur et la mise en scène de soi sur Facebook : un nouveau théâtre ? » in *L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2013, pp. 151-165.

Les représentations et imaginaires du numérique et du cyberspace :

Le cyberspace mobilise plusieurs représentations et imaginaires chez les auteurs, ces représentations multiples et variées les influencent dans l'écriture et la construction de leurs oeuvres numériques. Les représentations portées par le numérique et le cyberspace vont ainsi rejoindre des préoccupations poétiques importantes.

- Le cyberspace comme « lentille » (*lens*)

Andy Campbell voit ainsi son site et collectif, *Dreaming Methods*, comme une « série de lentilles » : « Je décris parfois *Dreaming Methods* comme une lentille, ou une série de lentilles, qui permet plusieurs perspectives dans un même monde, ou des mondes similaires, ou peut-être des « mondes cachés »; des lentilles qui gagnent en précision et en clarté à mesure que la technologie progresse (...). »⁴⁰. Les oeuvres numériques évoquent ainsi pour l'auteur un outil de vision, celles-ci permettraient de voir davantage que ce qui se présente à la surface, de donner une vision multiple et profonde du monde, une vision condensée dans l'espace des oeuvres numériques. Andy Campbell voit notamment l'espace numérique comme un espace propice à l'étude de problématiques particulières comme celles concernant les identités multiples ou la fragmentation de la mémoire. Ses oeuvres numériques ont ainsi la volonté de mettre en scène ces problématiques et de voir ce qui se situe derrière celles-ci.

Andy Campbell s'intéresse dans cette optique aux technologies de *virtual reality* (VR) qu'il commence à investir. Il fait ainsi référence à ces nouvelles technologies quand il évoque ces lentilles qui ne cessent de gagner en précision avec le progrès technique. L'immersion du corps dans un espace numérique permet de rendre ces expériences « incroyablement puissantes »⁴¹ et constitue pour Andy Campbell une nouvelle forme d'exploration de l'espace numérique, un espace davantage immersif et proche du nôtre, ouvrant à plus de précision et à un élargissement de l'espace. L'espace numérique devient ainsi une lentille qui ouvre le lecteur à une nouvelle vision du monde dans un espace « riche et s'étalant sur plusieurs couches, invitant à une exploration curieuse mais également craintive »⁴². Les espaces des oeuvres numériques constituent pour le lecteur une paire de lentilles qui lui permettraient de percevoir plus, par tous ses sens, à travers une oeuvre. Elles l'ouvrent ainsi à de nouveaux espaces et offrent un nouveau regard sur des problématiques et thèmes abordés par l'artiste.

- La librairie infinie

Le cyberspace évoque également des représentations plus fantasmées comme celle de la librairie infinie. C'est le cas de Mark Marino qui a directement appliqué cette représentation du cyberspace à son oeuvre, *Marginalia in the Library of Babel*.

⁴⁰ Ma traduction, voir annexes.

⁴¹ Ma traduction, voir annexes.

⁴² Ma traduction, voir annexes.

Le cyberspace réalise le fantasme de la librairie infinie pouvant contenir tous les livres possibles et imaginables, fantasme initialement mis sous forme d'une nouvelle par l'écrivain argentin Jorge Luis Borges. L'immensité et l'infinité du cyberspace qui s'étend sans cesse est préfigurée dans la nouvelle « La Bibliothèque de Babel » qui comprend aujourd'hui plusieurs adaptations numériques⁴³. Le numérique, par son espace et ses possibilités algorithmiques sans fins, est ainsi préfiguré et symbolisé par la Bibliothèque de Babel. La capacité du web à intégrer un nombre relativement infini de contenus et de documents réalise ainsi un fantasme que le web lui-même entretient, notamment par la présence d'encyclopédies en ligne, représentant des livres contenant une infinité de savoir. La navigation de l'internaute dans le cyberspace correspond ainsi à son déplacement dans une bibliothèque, chaque site étant un livre à lui seul. La pratique nomadique de l'internaute est alors comparable à celle de la recherche en bibliothèque, au déplacement entre les rayons et à l'errance dans une bibliothèque labyrinthique.

- Les sites comme espaces littoraux

J.R Carpenter a quant à elle une vision poétique du cyberspace dont elle compare l'écriture numérique et les espaces à des espaces littoraux. Le littoral est un espace qui a la particularité de se situer dans un entre-deux, entre la terre et la mer. L'équilibre de cet espace de transition permet de traduire la mouvance et le flux du web dont les contours se redessinent quotidiennement et à chaque instant, des lignes « simultanément écrites et effacées »⁴⁴. Sa vision des espaces, qu'elle développe dans sa thèse *Writing Coastlines*, étudie la « création et dissémination des structures narratives réticulaires d'histoires d'espaces et de déplacement, qui résonnent entre les sites, rendant confuses et confondant les limites entre physique et numérique, code et récit, passé et futur, foyer et lointain. »⁴⁵. Elle reprend ainsi l'analogie du web associé à une étendue navigable et fluctuante, qu'il s'agit d'explorer et de traverser par le biais d'un navigateur.

- Le cyberspace comme espace mental :

Le cyberspace est aussi perçu et vécu comme un reflet de l'espace mental, celui-ci va non seulement former notre pensée mais l'organisation-même du cyberspace n'est pas sans rappeler un système synaptique où chaque élément est connecté par l'hypertexte. Pour Andy Campbell, les espaces numériques présentent un aspect psychologique au même titre que le langage qui joue un « rôle important dans notre état mental »⁴⁶. Il s'agit d'un aspect que partage Corinne Gorla pour qui le cyberspace forme la conscience des individus : « Le cyberspace est à

⁴³ Voir le site <http://libraryofbabel.info/index.html> qui reprend de manière algorithmique « La Bibliothèque de Babel » (Consulté le 3 septembre 2018)

⁴⁴ Ma traduction. CARPENTER J.R., *Writing Coastlines: Locating Narrative Resonance in Transatlantic Communications Networks* [En ligne]. 2015. <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/7825/1/Carpenter-PhD-thesis-2015.pdf> (Consulté le 3 septembre 2018)

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Ma traduction, voir annexes.

la fois information, art, et archive. Il est rigide et impitoyable. Il est impalpable et malléable. Il est, à bien des égards, similaire à l'espace mental. »⁴⁷. Le cyberspace se dote d'une valeur spéculaire et épistémologique en devenant un reflet du monde, de multiples visions du monde qui influent sur notre perception et notre acquisition de connaissances. Il forme ainsi à la fois notre espace mental et le reflète.

- Le numérique et le cyberspace comme laboratoire

Mais il s'agit également d'un lieu d'expérimentation comparable à un laboratoire. Pour Andy Campbell, *Dreaming Methods* correspond à cette image : « Dreaming Methods parle d'expérimentations extrêmes, à risque, poussant le mot écrit dans des espaces numériques inhabituels/inattendus. »⁴⁸. Le projet *Tatuaje* est quant à lui explicitement comparé à un laboratoire d'écritures multiples, une interface dans laquelle se déploient plusieurs types d'écriture et de médias interagissant ensemble comme l'exprime Mónica Nepote, la coordinatrice du projet : « Une partie de notre objectif était l'intégration d'un laboratoire d'écriture avec des langages multiples. »⁴⁹. Le numérique reste ainsi un lieu exploratoire où la rencontre de différents langages et la malléabilité de l'espace ouvrent à de nouvelles modalités de création artistique et à l'élaboration de nouveaux systèmes de sens complexes.

L'espace numérique mobilise alors plusieurs représentations qui témoignent du polymorphisme du web. Chaque auteur entretient ainsi son propre imaginaire lié à l'espace numérique de manière personnelle mais l'on peut cependant relever des représentations fortes et communes à plusieurs auteurs : L'espace réticulaire comme espace mental, la plasticité du web comme laboratoire... Ces représentations vont ainsi nourrir les auteurs dans leur pratique et les ouvrir à des réflexions sur la portée et la matérialité de cette écriture.

II. La gestion de l'espace dans les FH

Évolutions techniques du web et traitement des espaces

Les différents apports des langages informatiques à l'espace

Dans cette partie, nous nous pencherons sur la manière dont les langages informatiques et la syntaxe du code ont une influence sur la genèse du texte numérique et l'espace dans lequel

⁴⁷ Ma traduction, voir annexes.

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ CUERVO Yelenia, NEPOTE Mónica, RODOLFO JM, « "Tatuaje": novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo JM », *Horizontum* [En ligne]. 2017.

<https://www.horizontum.com/tatuaje-novela-mexicana-hipermedia-una-entrevista-con-monica-nepote-y-rodolfo-jm/> (Consulté le 3 septembre 2018)

celui-ci se déploie. Il convient de rappeler que l'oeuvre numérique produite par un auteur ne saurait se réduire au texte visible et lisible mais contient également une sous-couche, constituée de code. La surface physique et graphique de l'oeuvre trouve ainsi sa source dans un langage caché, celui du code, qui permet à la machine d'effectuer une traduction visuelle de ce langage. Ce langage du code détient une importance particulière et fait d'emblée de l'oeuvre une oeuvre évoluant sur plusieurs couches, contenant différentes écritures qui évoluent et font sens ensemble. Cette traduction du code en espace nous amène ainsi à nous questionner sur l'influence de cette écriture multiple dans le façonnement spatial de l'oeuvre ainsi qu'à nous interroger sur la portée du code sur le développement de l'écriture et la structuration du texte.

Le code va écrire l'espace et communiquer avec l'écriture « lisible » par le lecteur lambda, son rôle en tant que métalangage va être de décrire son environnement et représente une importance capitale pour établir le dispositif numérique. L'écriture numérique se veut ainsi non seulement réflexive mais également auto-réflexive, réfléchissant sur elle-même. Elle ouvre ainsi un nouveau paradigme qui se détache de l'écriture traditionnelle, qui n'est cependant pas muette quant à l'importance des espaces et de la place des mots sur la page. C'est cependant un mode bien plus complexe que le code met en place dans le dispositif numérique, dépassant la bidimensionnalité de l'objet livre pour ouvrir l'écriture à une surface multidimensionnelle, faite de profondeur, de largeur et de flux. Comment les auteurs gèrent-ils donc cette écriture de l'espace qu'est le code dans la FH ?

Le type de langage utilisé a en effet une incidence sur la pensée de l'écriture et la construction de l'espace, c'est notamment ce qui ressort de la pratique de plusieurs auteurs, notamment celle d'Andy Campbell qui s'occupe à la fois de l'écriture narrative et de l'arrangement du code : « Les langages et outils que j'utilise pour travailler ont une grande incidence sur la manière dont une oeuvre est approchée, écrite et visualisée. Souvent, la technologie contribue grandement à l'idée elle-même. »⁵⁰. Le langage choisi influence ainsi l'écriture d'une oeuvre numérique et tel ou tel langage va comprendre son lot de possibilités mais également de contraintes et limites. Choisir un type de langage en particulier, c'est aussi choisir une manière de penser l'espace et d'en penser les potentialités. C'est également en explorer les limites et laisser place à une part de sérendipité dans la création, comme c'est le cas avec *Changed* d'Andy Campbell où l'auteur a découvert une des fonctionnalités de l'HTML5 par hasard, donnant lieu à un défilement parallax (*parallax scrolling*), une technique permettant d'avoir un déplacement dans l'espace par une superposition de plusieurs calques qui permettent de donner de la profondeur et du mouvement à l'espace : « *Changed* est un bon exemple - J'ai découvert une manière intéressante d'utiliser le défilement parallax dans HTML5 par accident ; le concept d'une version numérique de *Changed* (...) est devenu l'idéal, le parallax était fait pour l'exploration des murs sombres du chemin du tunnel. »⁵¹. L'exploration d'un langage permet de donner à l'espace de nouvelles dimensions, il ouvre à l'expérimentation d'une manière spécifique, à un niveau que l'écriture traditionnelle ne peut atteindre. Ainsi l'espace accueillant l'écriture est-il l'objet d'une réflexion et d'une exploration de la part de l'auteur, prenant part intégrante au processus de création non pas comme simple récipiendaire et fond mais réellement comme un élément que l'auteur écrit et explore de manière à le faire résonner en adéquation avec le texte de la fiction. Il convient aussi d'ajouter qu'Andy Campbell joue avec le code de manière à l'intégrer comme un élément

⁵⁰ Ma traduction, voir annexes.

⁵¹ Ma traduction, voir annexes.

d'écriture implicite. Le lecteur doit ainsi débloquent des fragments de texte en consultant le code source de l'oeuvre. En effet, certains fragments sont floutés et impossibles à déchiffrer au cours de la lecture sur l'espace du site. Le lecteur curieux ira donc chercher ces fragments dans le code source afin de pouvoir les lire. L'espace numérique et son écriture se déploient ainsi sur plusieurs niveaux, à la fois dans l'espace numérique du site mais également dans l'espace du code qui peut contenir des éléments qui n'apparaissent pas à la surface du site. Il s'agit donc également d'explorer l'espace invisible, un espace se situant en profondeur, pour déceler l'écriture. Il s'agit d'un mécanisme que l'on retrouve également dans l'oeuvre *Speculation* qui devait faire partie de ce corpus mais qui est aujourd'hui incomplète. Le lecteur devait ainsi consulter le code source afin de débloquent le texte et recueillir des indices pour accéder au fragment de texte suivant. Le code constitue ainsi un élément d'écriture supplémentaire et un espace avec lequel l'auteur joue, créant une connivence avec le lecteur familier de la lecture d'oeuvres numériques.

L'architecture d'un site dépend des outils qui sont mis à disposition de l'artiste, le web reste certes un espace malléable mais est loins d'être détaché des contraintes techniques imposées par les langages et outils d'écriture. Des oeuvres comme *in absentia* ou *Marginalia in the Library of Babel* n'auront pas ou peu de prégnance et de contrôle sur le code, car elles se reposent sur une plateforme déjà construite et fermée aux modifications que souhaiterait y apporter un auteur. L'oeuvre *in absentia* est cependant intégrée sur le site de l'artiste, J.R. Carpenter, qui a pu agir sur l'architecture du site et de l'espace notamment *via* le DHTML (HTML dynamique) qui lui permet d'avoir une emprise sur l'API Google Maps en la connectant à un espace plus structuré, celui de son site. Il est alors possible de naviguer dans différentes cartes par les différentes entrées proposées (« à louer », « à vendre », « perdu », etc.).

Le choix du langage se fait également en lien avec une réalité technique et une évolution technologique constante⁵². Les premières oeuvres d'Andy Campbell étaient notamment pensées pour Flash mais l'obsolescence et les critiques que subissent ce dernier le poussent à se diriger davantage vers des productions HTML après 2010. Flash est par exemple associé à un « langage de l'audiovisuel »⁵³, certains parlent réellement d'« esthétique Flash » et font de ce format un genre à part entière, véhiculant une certaine idée de l'espace et du traitement du texte, marqué par le cinétisme et diverses animations. La gestion technique de l'espace des oeuvres numériques est donc nécessairement doublée d'un fond d'actualité et doit suivre les dernières avancées numériques, au risque de faire face à l'obsolescence et à une limitation des possibilités d'écriture envisageables. Il s'agit donc également d'un choix pragmatique, qui n'est pas nécessairement rattaché à une volonté esthétique.

Dans *Tatuaje*, l'écriture du récit se recoupe avec la programmation, comme le souligne Mónica Nepote : « Il était intéressant (...) de penser la programmation comme structure narrative »⁵⁴. Le texte s'accomplit ainsi dans l'espace du code et prend sa signification dans celui-ci. Le code détient une influence directe sur le texte, il agit comme un élément qui permet de structurer la narration en organisant les différents fragments de l'oeuvre en leur attribuant des

⁵² Ma traduction, voir annexes.

⁵³ BOUCHARDON Serge, « Chapitre III. Les oeuvres de littérature numérique », *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet, Op Cit.*

⁵⁴ *Ibid.*

caractéristiques et des comportements particuliers. Le code est aussi considéré comme écriture à part entière, son écriture se croise aussi avec la diégèse, comme l'explique Mark Marino pour sa fiction *Living Will* où chaque changement de code « façonne la volonté du personnage. »⁵⁵. Il s'agit donc non seulement de traiter l'espace mais également de façonner la diégèse et les personnages par le code, chacune de leur possibilité, de leur devenir et de leur existence est contenu dans des lignes de code. Le code va permettre d'attribuer un comportement au texte et au lien, ce qui va façonner chaque réaction des personnages dont l'existence advient par le texte et le code.

Par le code, il s'agit non seulement d'écrire mais aussi de structurer la fiction et de façonner l'espace de celle-ci. Cette structuration participe à la matérialité du texte qui résulte bien d'une action complexe, produisant un objet construit, à la matérialité bien prégnante. Ainsi, l'auteur d'oeuvres numériques va avoir une conscience accrue de l'entrelacement « intellectuel, physique et technologique »⁵⁶ de son texte en tant qu'oeuvre matérielle. Xavier Malbreil émet l'hypothèse que le « support invente aussi le contenu »⁵⁷, la gestion de l'espace et du récit change selon le langage utilisé. Ce langage prédisposerait à certaines manières de penser et ne saurait ne pas rappeler l'hypothèse Sapir-Whorf (HSW) du relativisme linguistique. Le langage informatique comporte sa propre syntaxe et véhicule de cette manière un système qui lui est propre. Tout comme le langage, le code induit une certaine manière de dire et de penser les choses, de manière beaucoup plus systémique et cartésienne. Nous pouvons ainsi émettre l'hypothèse que ce langage influence donc aussi la pensée, ce que l'on peut dire et de quelle manière, ce qu'Andy Campbell confirme dans sa pratique : « Les langages et outils que j'utilise pour travailler ont une grande influence sur la manière dont une oeuvre est approchée, écrite et visualisée. Souvent, la technologie contribue en grande partie à l'idée-même. »⁵⁸. Le code a ainsi une influence sur l'écriture et constitue un élément d'importance dans la genèse d'une oeuvre numérique.

Bien que non visible par le lecteur, l'écriture du code est bien présente chez les auteurs numériques. Cette écriture non visible par le lecteur vient construire l'espace et attribue au texte et aux médias un comportement dans un environnement interactif où ces éléments ne sont pas statiques. Le code constitue l'ADN de l'oeuvre numérique et la détermine dans ses comportements. L'auteur joue ainsi avec le code, l'explore et le façonne de manière à l'intégrer à sa pratique auctoriale.

L'organisation et la structuration de l'espace par les outils et logiciels

L'oeuvre numérique prend place dans un espace qui fait l'objet d'une réflexion et d'une construction de la part de l'auteur. L'auteur a ainsi recours à plusieurs tâches artistiques

⁵⁵ Ma traduction, voir annexes.

⁵⁶ HAYLES N. Katherine, *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis* [En ligne]. 2005. <http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Hayles.pdf> (Consulté le 3 septembre 2018)

⁵⁷ CHAPELAIN Brigitte (dir.), MALBREIL Xavier, « Quelques problématiques du récit hypertexte multimédia », *Écritures en ligne : pratiques et communautés, Op Cit.*

⁵⁸ Ma traduction, voir annexes.

d'écriture et de création pour réaliser une oeuvre. Il a à sa disposition divers outils et logiciels qui lui permettent de structurer les différents éléments de l'oeuvre et d'en modeler l'espace. L'architecte est ce qui permet l'écriture à l'écran, notion qu'Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier définissent ainsi : « Nous nommons architectes (de archè, origine et commandement), les outils qui permettent l'existence de l'écrit à l'écran, en commandent l'exécution et la réalisation. Autrement dit, le texte naît de l'architecte qui en balise l'écriture »⁵⁹. Les architectes imposent certaines règles de composition pour l'auteur et fournissent un cadre d'écriture.

La structuration de l'espace d'une oeuvre numérique dépend donc aussi de l'architecte, des outils qui vont faire advenir cette écriture. L'auteur ne s'accompagne pas simplement d'un logiciel de traitement de texte mais développe une réflexion en amont sur la disposition et l'apparition de son écriture dans l'espace hypertextuel. L'écrivain numérique M. D. Coverly compare dans cette optique la pratique de l'écrivain traditionnel, qui écrit une phrase et s'en satisfait, à l'auteur numérique qui « écrit la même phrase puis va s'interroger sur quels comportements et quelles animations devraient être attachés aux mots, dans quelle police et couleur ils devraient apparaître, sur quel fond et par dessus (ou par dessous) quels couches (*layers*), à quels autres textes ou structures ils devraient être liés »⁶⁰. Le logiciel, ou *software*, revêt donc une importance toute particulière qui vient bousculer les habitudes d'écriture en faisant intervenir de nouvelles problématiques d'affichage et de construction de l'oeuvre. L'architecte intervient comme un élément essentiel dans la poétique de l'auteur et va influencer sa manière de traiter le texte et l'espace pour entraîner de nouvelles stratégies d'écriture.

Certains espaces sont ainsi déjà définis par la plateforme d'écriture, notamment la plateforme Undum qui présente toujours le même espace à la surface de l'écran. L'enjeu d'Undum se situe avant tout dans l'espace invisible au lecteur, celui d'une carte dessinée par les différents hyperliens qui constituent et construisent le texte. L'enjeu se situe donc dans l'espace invisible aux yeux du lecteur, comme le souligne Mark Marino :

« Dans Living Will, l'espace est davantage celui que vous pourriez trouver dans une fiction imprimée (...). Cependant, en tant que système hypertexte, Undum est composé de lexies, ou de bouts de texte, qui ont souvent été visualisé dans des dimensions spatiales (comme dans Storyspace ou Twine). »⁶¹

Créer un système hypertextuel s'avère alors être une tâche complexe qui pousse les auteurs à hiérarchiser des fragments, à relier des lexies afin de créer plusieurs chemins de lecture. Sur ces plateformes, l'attention de l'auteur va davantage se centrer sur le développement de l'espace invisible, lequel est fait dans Undum de « situations », des liens d'actions⁶² qui amènent à la construction de la FH. Undum comprend également des particularités, notamment la possibilité pour les personnages de la fiction de gagner de l'expérience. Le logiciel amène ainsi le lecteur à penser non seulement le texte mais également les personnages de manière individuelle et leur

⁵⁹ JEANNERET Yves, SOUCHIER Emmanuel ; cités par DESEILLIGNY Oriane. « Matérialités de l'écriture : le chercheur et ses outils, du papier à l'écran », Sciences de la société [En ligne]. 20 juin 2014. <https://sds.revues.org/224> (Consulté le 3 septembre 2018)

⁶⁰ HAYLES N. Katherine, *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis, Op Cit.*

⁶¹ Ma traduction, voir annexes.

⁶² MASON Stacey, "Undum", *Hlit, Literary Hypertext And The Future of Serious Reading* [En ligne]. 2010. <http://htlit.com/archives/August2010/Undum.html> (Consulté le 3 septembre 2018)

actualisation. La pensée de l'écriture ne saurait alors se détacher de son support et des outils, lesquels amènent à penser l'écriture différemment et la conditionnent dans une certaine mesure.

Evelyne Braudoux voit ainsi dans ce changement de support d'écriture des « modifications dans les étapes préparatoires à la textualisation »⁶³. Elle compte dans ces étapes : la « mise en relation des éléments », la « hiérarchisation des éléments reliés », la « textualisation et mise en forme du document »⁶⁴. La spécificité du numérique amène ainsi l'auteur à organiser l'espace de son texte de manière plus approfondie et complexe, de manière à créer un écosystème textuel où chaque élément a une place bien définie. Andy Campbell confirme l'impact qu'ont les logiciels sur son écriture et soutient qu'une partie de son écriture lui vient par l'expérimentation et l'exploration de logiciels : « Pour moi, les idées et concepts narratifs ne viennent pas juste par mon écriture mais également par l'expérimentation des médias et des logiciel. »⁶⁵. Les logiciels participent ainsi à un processus poétique de création, ils permettent d'explorer les possibilités qui s'offrent à l'auteur. La vision et réalisation de l'espace numérique va essentiellement dépendre des technologies utilisées et des options données par les logiciels. Ainsi Andy Campbell utilise-t-il des logiciels tels que Photoshop pour les traitements graphiques de ses oeuvre ou Unity pour la création d'un « environnement 3D »⁶⁶. L'utilisation d'un outil comme Diigo pour *Marginalia in the Library of Babel*, permet de s'adapter idéalement à l'enjeu de l'oeuvre par l'annotation directe de pages web sans avoir besoin de les reproduire. Par Diigo, l'auteur reste dans la pratique médiévale des *marginalia*, faisant sens avec un espace qui reprend les codes et la culture du livre manuscrit et imprimé. En effet, le numérique reprend des éléments médiévaux comme par exemple la manicule présente sur le curseur de la souris. L'utilisation de cet outil permet ainsi de s'inscrire dans cette culture et de faire de *Marginalia in the Libray of Babel* une oeuvre jouant avec la culture des annotations.

Le rapport au texte et à l'espace est ainsi influencé par l'utilisation de certains outils et logiciels. L'espace et le texte sont aussi structurés par l'architexte et ce nouveau traitement de l'oeuvre va venir modifier les pratiques d'écriture traditionnelles en faisant intervenir des spécificités qui leur sont propres et avec lesquelles l'auteur doit composer. Le choix des outils d'écriture se fait ainsi parfois en amont de l'écriture pour répondre à un des critères bien précis, comme par exemple l'utilisation de Diigo pour annoter le web. Les outils et logiciels définissent ainsi un cadre d'écriture que l'auteur explore et expérimente dans sa pratique.

Les procédés de navigation et d'organisation de l'espace

Navigation et déplacement internes aux FH

⁶³ CHAPELAIN Brigitte (dir.), BOUDROUX Evelyne, « Outils informatiques de lecture et d'écriture », *Écritures en ligne : pratiques et communautés* [En ligne]. 2007.

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00126719/document (Consulté le 23 août 2018)

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ Ma traduction, voir annexes.

⁶⁶ Ma traduction, voir annexes.

Un des aspects de l'espace numérique réside dans le procédé de navigation qui permet aux lecteurs de se déplacer dans l'espace de l'oeuvre et de la déployer. L'espace web se définit comme un espace « cohérent et intentionnel »⁶⁷, la navigation est donc le fruit d'une réflexion qu'il s'agit de comprendre et d'analyser. La spatialisation et la navigation au sein d'une oeuvre reste complexe : Y a-t-il un début, une fin, un avant, un après ? La construction du récit et sa répartition dans l'espace des FH nous ramène à la définition du « livre » comme l'entend Italo Calvino : « (...) c'est un espace dans lequel le lecteur doit entrer, errer, voire se perdre ; mais vient le moment où il lui faut trouver une issue, ou même plusieurs, la possibilité de se frayer un chemin pour en sortir. »⁶⁸. Il s'agit alors de mettre en regard l'espace du livre et l'espace du site, car bien que la notion de début et de fin peut paraître flou dans certaines oeuvres numériques, l'espace numérique est bien un espace dans lequel le lecteur erre et peut se perdre mais a la possibilité de revenir au fil de l'histoire pour en terminer la lecture, en trouver l'issue.

La malléabilité que permet le numérique donne naissance à une multitude d'espaces différents, avec des oeuvres ayant leurs propres particularités et offrant des parcours et des méthodes de navigation variées. La navigation représente un élément important du site, elle est ce qui va faire tenir l'ensemble de la structure, l'articule et permet de donner du sens aux différents éléments en les reliant. La navigation d'un site est ce qui va guider ou perdre le lecteur, elle constitue un élément syntaxique qui va permettre au lecteur de construire l'ensemble du récit et de lui donner sa forme, en liant les différents fragments qui le composent. La navigation vient concrétiser la relation paradigmatique qui existe entre les différents éléments du récit numérique en les reliant et en déployant leur sens. La navigation remplit ainsi plusieurs rôles d'« indexation », de « hiérarchisation » et de « scénarisation des parcours »⁶⁹ qui viennent structurer le récit de plusieurs manières.

La navigation des FH s'appuie sur le nœud que constitue le lien hypertexte. *Living Will* de Mark Marino fonctionne ainsi essentiellement sur un modèle classique, le lecteur est orienté dans un récit dont l'espace s'agrandit au fur et à mesure sur la même page, il n'y a donc ici pas de liens entre les différentes pages-écrans. La navigation fait que le texte se condense sur la surface écranique, le texte se met à jour au fil de la lecture et efface les autres possibilités qui n'ont pas été choisies par le lecteur. La non-linéarité du récit s'efface peu à peu et ne laisse à la fin qu'un texte que le lecteur peut relire de manière linéaire, le texte devient alors un produit de ses choix. La navigation hypertextuelle donne à la fin un texte fini mais il ne s'agit ici que d'un texte parmi d'autres, cette navigation offre notamment le choix au lecteur d'incarner un personnage particulier dans l'histoire et de ne pas seulement avoir un simple regard externe de lecteur. La navigation hypertextuelle amène à faire des choix qui se répercutent sur le récit et l'actualise. Bien qu'à la fin le lecteur obtienne un récit fini, la navigation hypertextuelle est une navigation de tensions, qui amène le lecteur à faire des choix et à supprimer une partie du texte qui aurait pu advenir. La navigation hypertextuelle permet d'articuler un espace fait de multiples espaces

⁶⁷ GHITALLA Frank (dir.), JULLIA Patricia, « Les types de navigations « routinières » dans les espaces sémantiques familiers », *Les Cahiers du numérique*, vol. 3 [En ligne]. 2002. <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2002-3-page-87.htm>. (Consulté le 3 septembre 2018)

⁶⁸ CALVINO Italo, *Les villes invisibles*, Paris, Editions du Seuil, « Points », 1998, préface.

⁶⁹ GHITALLA Frank (dir.), « Introduction », *Les Cahiers du numérique*, vol. 3 [En ligne]. 2002. <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2002-3-page-9.htm> (Consulté le 3 septembre 2018)

complexes et arborescents et bien que le résultat de ces actions produisent un texte fini, il ne faut pas oublier l'espace sous-jacent que le lecteur ne peut pas voir, comportant tous les fragments de texte que le lecteur n'a pas débloquent et qui lui aurait donné une autre version de l'histoire. Cette navigation donne toute la liberté au lecteur mais englobe l'espace de manière restrictive, le lecteur ne pouvant englober la totalité de l'espace par une lecture unique. Ce type de navigation amène alors à un traitement diffus et tentaculaire de l'espace, faisant remonter à la surface ou non certains bouts de texte, assemblés en un récit par la liaison hypertextuelle.

Un mode de navigation plus directionnel et moins exclusif de l'espace comme dans *Marginalia in the Library of Babel* amène le lecteur à se déplacer comme dans les couloirs d'une bibliothèque. Comme Mark Marino l'indique, les flèches qui permettent au lecteur de naviguer tendent vers cette conception de l'espace en tant que bibliothèque virtuelle⁷⁰. La navigation de *Marginalia in the Library of Babel* offre quatre possibilités au lecteur : Une flèche « précédent », une flèche « suivant », une icône représentant une maison pour revenir à la page principale de l'oeuvre (*home*) et une icône représentant un L (pour *library*) pour mener au texte original de Borges (*La Bibliothèque de Babel*) annoté par l'auteur. La navigation va alors guider le lecteur dans une suite de pages avec un certain ordre (non imposé, le lecteur a la possibilité de choisir une des pages de l'oeuvre dès la page d'accueil) où « précédent » et « suivant » font sens. La navigation instaure donc un sens de lecture et induit une certaine hiérarchisation et organisation du contenu. Elle permet de donner forme et d'ordonner l'espace, de participer à son architecture de manière dynamique en en donnant les principales directions, avec la présence d'une ancre symbolisée par le bouton *home*, présent pour ramener le lecteur à bon port en cas de perte dans l'oeuvre.

Le traitement de la navigation dans *From Then on Fire* est aussi à relever car celle-ci offre très peu de possibilité. L'auteur a la possibilité de cliquer sur les hyperliens révélant des photographies mais ne peut faire plus dans cette interface. Cliquer n'importe où l'emmènera à la page suivante et ainsi de suite, sans faute. Le lecteur est mené à la frustration par la grande présence de différentes rubriques ou titres cliquables qui ne mènent pas à un contenu particulier mais toujours à la même page : la suivante. En cliquant sur un lien, les articles se retirent et la page se décompose par une animation qui aspire les articles aux quatre coins de l'écran. La navigation est linéaire et fatale, le lecteur ne peut se perdre à loisir et son attention est à chaque fois redirigée vers le récit. On notera également l'impossibilité ne serait-ce que de retourner en arrière, le lecteur a ici peu de pouvoir et la navigation l'aspire vers une direction bien définie. *From Then on Fire* repose sur un détournement de l'espace, il s'agit donc là aussi de déjouer les habitudes de lecture en montrant que le lecteur n'a aucune emprise sur le contenu qu'il lit. Cet aspect marque particulièrement Corinne Gorla, qui s'interroge : « Comment la lecture d'une histoire change-t-elle, sachant qu'elle se désintègre immédiatement lorsque nous la lisons? »⁷¹. La navigation choisie pour *From Then on Fire* tend vers cette problématique et désintègre un texte sur lequel nous ne pouvons pas revenir si nous lisons trop vite. Par le choix de la navigation, il s'agit donc aussi de déjouer des habitudes de lecture et d'appréhension du texte.

⁷⁰ Voir annexes.

⁷¹ Ma traduction, voir annexes.

Dans *Tatuaje*, l'expérience de la navigation est également importante, comme l'exprime Mónica Nepote : « [Tatuaje] rajoute l'expérience de la navigation, de traverser des récits et des formats, celle de dialoguer avec des mythes urbains autour d'internet (...) »⁷². Le récit hypermédiatique amène le lecteur à naviguer entre les différents blocs de l'interface. Il s'agit d'une navigation diffuse, qui pousse le lecteur à aller chercher dans plusieurs endroits à la fois pour explorer et débloquent le récit. Comme dans *Living Will*, cliquer sur le lien hypertextuel mène à une mise à jour du contenu sur la même page. Cependant *Tatuaje* n'implique pas de choix particulier à faire, certes le lecteur peut décider de ne pas cliquer sur un lien mais il peut également cliquer sur tous les liens présents sans exclusion de contenu. Cliquer sur un lien va mettre à jour un élément de l'interface (mails, photos, etc.) et débloquent des éléments du récit. Il s'agit donc d'une navigation de l'exploration, essentiellement basée sur l'hypertexte et l'hypermédia. L'interface de type GUI et la navigation permettent une ubiquité au lecteur qui a vu sur tous les éléments de l'histoire qu'il débloquent et entre lesquels il jongle. L'interface et la navigation de *Tatuaje* se basent ainsi sur des « espaces d'action »⁷³ où les divers éléments qui composent le récit se dévoilent. La navigation de *Tatuaje* s'apparente donc à une navigation de la hiérarchisation et de l'indexation, où chaque élément est classé et mis à jour dans son bloc respectif (appels, mails, SMS, etc.).

D'autres approches de la navigation sont en revanche davantage scénarisées comme dans *Changed* où Andy Campbell use du défilement parallax. Ce type de défilement (*scrolling*) horizontal se démarque de la verticalité majoritaire que l'on trouve dans les œuvres numériques et dans la plupart des sites. Ce traitement à la verticale n'est pas sans rappeler le lieu où se déroule le récit, un tunnel, mais rappelle également les plans travelling que peuvent effectuer les caméras au cinéma. En effet, *Changed* est à la base un script de film, ce qui s'en ressent par la manière de naviguer dans la fiction mais également par la présence d'éléments au premier plan qui défilent par dessus le second plan, donnant un dynamisme supplémentaire à l'espace de l'œuvre. La remédiation de l'œuvre amène ainsi à une réflexion particulière sur l'espace, la surface écranique de l'ordinateur amène elle aussi à un type particulier de *screenwriting*, de scénarisation de l'espace. La verticalité de la navigation de *Changed* est aussi indiquée par l'apparition de flèches qui indiquent le sens de lecture et d'exploration. Certains mots ou groupes de mots écrits dans une police plus cursive constituent les principaux hypertextes qui permettent d'avancer dans le récit et de débloquent les fragments de texte. C'est également une navigation qui joue explicitement avec l'espace et demande à un moment au lecteur de faire un retour en arrière pour cliquer sur l'hypertexte "*Frozen*" et accéder à la suite du récit. Par la présence de flèches et la nécessité de retourner en arrière, c'est un réel jeu entre l'espace et la lecture qui est mis en place par la navigation. Celle-ci implique ici une exploration à tâtons, ni intuitive, ni pragmatique mais demandant au lecteur un effort et une réflexion sur le texte et son espace. L'espace permet ainsi de faire ressortir le texte d'une autre manière, celui-ci ne se présente plus de manière évidente mais doit être excavé par le lecteur par un véritable effort et une réflexion. La navigation impose ainsi un rythme de lecture qu'exprime ainsi Jean Clément : « L'essentiel est que l'auteur impose au lecteur un rythme auquel celui-ci ne peut que

⁷² CUERVO Yelenia, NEPOTE Mónica, RODOLFO JM, « "Tatuaje": novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo JM », *Horizontum, Op Cit.*

⁷³ GHITALLA Frank (dir.), « Introduction », *Les Cahiers du numérique*, vol. 3, *Op Cit.*

se soumettre, tel l'auditeur qui, écoutant l'interprétation d'un morceau de musique, n'a d'autre choix que de se laisser porter par le flux des notes qui l'emportent vers le final. »⁷⁴.

D'autres oeuvres comme *in absentia* et *10:01* permettent au lecteur de se déplacer de point en point comme bon lui semble. Le lecteur est face à une navigation ouverte, qui n'a pas de sens imposé. Cette ouverture permet au lecteur d'explorer l'espace et d'avoir sa propre perception de l'histoire selon ses parcours. Il est tout de même important de noter que *10:01* a la particularité de proposer plusieurs types de navigation en même temps : Une navigation éclatée et une navigation linéaire, guidée par la temporalité du récit au moyen d'une frise chronologique.

La navigation va donc venir articuler le contenu d'une oeuvre à la manière d'un squelette et constituer l'écriture des parcours de lecture que l'auteur trace pour le lecteur. La navigation peut ainsi guider ou désorienter, naturellement tendre vers une fin ou non. L'espace de la FH peut ainsi être organisé ou complètement diffus selon le traitement de la navigation qui va architecturer ou déstructurer l'oeuvre. La navigation participe ainsi également comme un élément d'écriture, il s'agit ici d'écrire une partie de la narration, d'un mécanisme qui va prendre en charge la narration : écrire la navigation, c'est écrire une manière de raconter.

Renvois externes au cyberespace : De l'espace du site à l'espace du web

L'espace numérique du web a la particularité d'être ouvert et labile, à savoir que celui-ci est prédisposé aux changements et à l'évolution. Son caractère éphémère fait que de nombreux sites évoluent sur une temporalité différente. Beaucoup de sites sont cependant reliés entre eux par le nœud hypertextuel qui participe à la création d'effets polyphoniques. Le renvoi au cyberespace nous ramène à cette logique exploratoire de l'espace et donne sa particularité à l'oeuvre numérique, rompant la narration traditionnelle, comme le rappelle Xavier Malbreil : « Le récit hypertexte multimédia va même à l'encontre de toute idée de clôture, puisque le lien hypertexte permet au lecteur-internaute de s'échapper à tout moment d'un fil narratif immuable, soit à l'intérieur de l'oeuvre, soit dans l'espace ouvert du Net. »⁷⁵. Nous faisons alors face à une lecture qui se « translinéarise »⁷⁶ et à une écriture qui se situe dans un espace de la profondeur et de l'expansion, multidimensionnel et insaisissable. La labilité et la variabilité du web a un impact certain sur le sens du texte hypertextuel qui n'évolue pas dans un univers clos mais dans un écosystème en mouvance constante. Cette topographie inconstante du web nous amène à nous interroger sur la portée d'un texte et sa durée. Une oeuvre numérique ne saurait être immuable et close, elle se situe dans un espace éclaté et diffus, qui fonctionne sur la réticularité. La pensée rhizomatique de cet espace dominé par le flux amène alors à de nouvelles structurations du texte par les auteurs qui voient dans le cyberespace un potentiel poétique nourrissant des fantasmes ancestraux.

⁷⁴ CLEMENT JEAN, « L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ? », *Op Cit*.

⁷⁵ CHAPELAIN Brigitte (dir.), MALBREIL Xavier, « Quelques problématiques du récit hypertexte multimédia », *Écritures en ligne : pratiques et communautés*, *Op Cit*.

⁷⁶ AUDET René, « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires* [En ligne]. 2015. <https://journals.openedition.org/itineraires/2267> (Consulté le 3 septembre 2018)

Le travail de Mark Marino dans son oeuvre *Marginalia in the Library of Babel* exprime bien ce rapport complexe entre macro et micro-espace par l'inscription directe de son oeuvre dans l'espace du web. L'espace du web devient oeuvre à part entière, par ajout d'une couche de texte, d'un espace textuel à part entière. L'oeuvre se pense comme une mise en abyme et renvoie elle-même à la pratique de lecture des marginalia, des annotations. L'espace de l'oeuvre se pense ainsi à la manière d'un livre dans un livre, d'un espace dans un espace plus grand encore, le cyberspace. Le détournement du cyberspace amène à s'interroger sur la valeur de l'écriture : Comment l'écriture du cyberspace peut-elle être détournée et utilisée à des fins poétiques ?

Cette écriture entraîne un jeu entre le micro-espace d'écriture de la fiction et le macro-espace que représente le cyberspace, englobant et infini. Cette infinité du cyberspace qui s'étend de manière tentaculaire sert à nourrir le fantasme du livre infini, énoncé par Borges dans sa nouvelle « La Bibliothèque de Babel ». L'infinité de la bibliothèque borgésienne contenant tous les livres existants ne sauraient que trop nous rappeler le cyberspace, capable de contenir tout le savoir et tous les contenus possibles sans restriction aucune. L'espace physique de la bibliothèque trouve alors sa réalisation dans l'espace muable du cyberspace, comme l'explique Mark Marino : « La potentielle variabilité, disons de la page Wikipédia, faisait partie de l'infinité à laquelle le personnage principal répond -- la constante instantanéité du web s'étendant à l'infini. »⁷⁷. L'oeuvre de Mark Marino comprend également un niveau supplémentaire de métatextualité en proposant un lien vers le texte original de Borges. Le lieu même de la fiction est aussi utilisé pour déployer une nouvelle fiction sur la bibliothèque de Babel car l'auteur annote directement la nouvelle de Borges. *Marginalia in the Library of Babel* comprend alors l'espace infini de la bibliothèque (le cyberspace), l'espace de la fiction (les annotations) et l'espace du texte de Borges, qui peut être considéré comme le « texte mère », texte source d'où naît la fiction de Mark Marino. Ces trois espaces sont alors en écho constant, se nourrissent et élaborent la métaphore de l'infini par leur emboîtement. Le texte de Borges s'inscrit comme texte pivot de l'oeuvre numérique ne serait-ce que par la place qu'il occupe dans la navigation. Le texte de Borges est sans cesse explicitement présent par la lettre « L » qui peut amener le lecteur à tout moment à la nouvelle. « La Bibliothèque de Babel » occupe donc une place spécifique dans la structure mise en place par Mark Marino. Une certaine logique se démarque de cet espace *a priori* erratique par la présence de ce texte qui agit comme une ancre dans l'espace. Dans cette structure, « La Bibliothèque de Babel » englobe les pages représentatives du cyberspace sélectionnées par l'auteur et annotées. On relève également la présence de liens hypertextes dans les annotations-mêmes, ceux-ci ouvrent au cyberspace ou ramènent à une autre page « figée » du cyberspace et annotée. La structure de l'oeuvre n'est donc pas seulement une suite symbolique de pages représentatives du cyberspace mais mène également à des pages non annotés qui sont laissées à l'appréciation du lecteur. Les sites-mêmes sont comparés par l'auteur à des « chambre(s) solitaire(s) »⁷⁸. Le cyberspace est ainsi identifié et comparé à des lieux bien précis de l'espace réel.

L'écriture de Mark Marino rajoute ici une couche d'écriture supplémentaire à celle se trouvant déjà dans le cyberspace. L'écriture fictionnelle vient alors s'ajouter à un contenu réel à destination d'un public spécifique. Plusieurs voix et tonalités se mélangent, de l'écriture

⁷⁷ Ma traduction, voir annexes.

⁷⁸ MARINO Mark, *Marginalia in the Library of Babel* [En ligne]. 2007. <http://bunkmagazine.com/diigo/> (Consulté le 3 septembre 2018)

encyclopédique de Wikipédia à l'écriture mercantile d'Amazon. Cette écriture mène nécessairement une relation polyphonique entre les différents espaces d'écriture. Le lecteur doit lire le premier espace de lecture du cyberspace représenté par les différentes pages sélectionnées pour comprendre la métafiction qui se déploie. Deux voix s'entremêlent, avec des buts différents, l'une indépendante à destination d'un public précis et l'autre détournant la première, dépendante du cyberspace et déployant une histoire à partir de celui-ci. La multiplicité des espaces participe à la création d'une polyphonie énonciative et au détournement des écritures. Cette polyphonie dont les différentes voix sont en décalage permet de s'interroger sur la valeur littéraire d'une écriture pragmatique qui est détournée dans un but artistique. Le monde, le cyberspace, devient bibliothèque et sous chaque mot se cache une profondeur sémantique ajoutée par les annotations du narrateur qui nous ouvre à une vision personnelle du cyberspace et des textes qu'il contient. Le lecteur accède à une métalecture, sa lecture suit celle du narrateur dont le regard donne une autre valeur aux textes lus. Un procédé alchimique se déroule entre les textes du cyberspace et les annotations du narrateur, un inversement se produit entre deux régimes d'écriture qui ont une place hiérarchique bien déterminée : texte et paratexte. Ici toute la valeur du texte se concentre dans le paratexte qui déploie une histoire à part entière avec une valeur littéraire. Le paratexte vient rompre « la fluidité du parcours de la page »⁷⁹, il s'agit d'un élément annexe qui vient se greffer au texte principal et qui n'existe que par lui. Ces annotations en périphérie du texte sont cependant bien ce qui constitue le cœur de l'œuvre et présentent un intérêt aussi important que celui du texte. *Marginalia in the Library of Babel* remet ainsi en jeu la structuration et la hiérarchie textuelle par un jeu d'écriture polyphonique.

Cette ouverture au cyberspace est également présente dans la version numérique de *10:01*. Elle intervient comme une rupture dans la lecture mais également dans l'écriture de l'œuvre, tout comme le ferait n'importe quel lien hypertexte. La rupture impliquée par un hypertexte ouvrant au cyberspace est cependant différente et ouvre à une autre régime d'écriture. Il suppose une sortie du lecteur dans un espace évoluant sur un mode et une temporalité différente de celle du site d'où il vient. Divers hyperliens sont ici disséminés dans la fiction et renvoient généralement à des grands sites comme celui de *Mall of America* ou vers des sites dont le nom de domaine est en .org ou .gov. Une initiative est ainsi prise pour faire face à l'obsolescence et à la disparition de certains sites du cyberspace en privilégiant des domaines qui présentent une certaine solidité. Composer avec l'espace du web amène à composer avec un matériau labile et fluctuant dont il s'agit d'accepter les règles ou de contourner par des procédés d'archivage comme l'a entrepris Mark Marino pour *Marginalia in the Library of Babel*. Malgré cette précaution, certaines pages auxquelles renvoie *10:01* ne sont aujourd'hui plus accessibles. L'espace du web est en constante réécriture, il s'agit d'un espace que l'on écrit mais également d'un espace qui s'écrit de manière autonome et qui s'efface. C'est un espace comparable au palimpseste, qui comprend plusieurs couches d'écriture qui se réécrivent les unes par dessus les autres. Cette mouvance implique une poétique d'écriture spécifique par l'auteur qui a conscience du caractère éphémère de ces écritures malgré la présence d'organismes d'archivage comme celui de *l'Internet Archive*.

Les hypertextes de fiction ouvrant au cyberspace permettent de créer un lien entre fiction et réel. En ramenant le lecteur vers des grands sites comme celui de *Mall of America*, l'auteur

⁷⁹ BOULLIER Dominique, BECHEC (le) Marrianig, CREPEL Maxime, *Le livre-échange: Vies du livre & pratiques des lecteurs*, C & F Editions, 2018.

insère un référent direct du réel et du quotidien. La fiction se situe alors dans un entre-deux et l'ouverture au cyberspace agirait comme ce que Barthes nomme « effet de réel »⁸⁰. Le lien hypertexte ne vient pas seulement décrire "*Mall of America*" mais renvoie directement à celui-ci, à l'objet même, d'une manière que seul le numérique rend possible. C'est la réalité numérique-même de l'objet signifié auquel le lecteur peut accéder. Le cyberspace permet ainsi de faire cohabiter différents types d'espaces au sein d'un même espace textuel, lui-même inscrit dans la structure d'un site. Tout comme la présence de toponymes dans les romans, les hypertextes à destination externe permettent de rajouter un effet de réel direct en permettant d'accéder au lieu « virtuel » en question, présence du lieu physique sur le cyberspace. Certains hyperliens approfondissent ainsi les lieux en donnant également une vue topographique précise de ceux-ci. C'est notamment le cas de l'hypertexte « Saigon » dans *10:01* qui mène à une réelle carte de la ville. L'hypertexte permet ainsi une hypersignifiante du toponyme en faisant accéder à une carte pour donner au lecteur une vue topographique précise de la ville. Le lieu « Saigon » prend alors une signification bien plus précise que ce que peut évoquer ce toponyme dans l'esprit d'un lecteur, celui-ci est inscrit dans un réel concret et physique. Lance Olsen voit notamment l'hypertexte comme un « choc de dislocation » qui réorientent le lecteur et dont les fins peuvent mener à des réflexions ontologiques et épistémologiques : « J'ai toujours été intrigué par ce choc de dislocation qui suit le clic sur un hyperlien, suivi un moment plus tard par la réorientation. Dans une fiction, on peut étendre ce choc de dislocation à d'intéressantes fins ontologiques et épistémologiques. »⁸¹. L'ouverture à un autre espace mène à l'acquisition de connaissances plus profondes sur le récit et le monde auquel il renvoie, l'enjeu épistémologique est donc bien présent au coeur de ce processus. L'auteur prend en compte un autre contenu afin de l'incorporer au récit de manière à en approfondir la portée. Passer d'un écosystème à un autre entraîne différents modes de pensées car mène à être confronté à différents formats qui apportent une connaissance supplémentaire sur le texte, ouvertement voulue par l'auteur. C'est également un choix du côté du lecteur qui peut choisir de faire advenir cet espace ou non, un récit hypertextuel pose ainsi un questionnement ontologique du texte dont des parties peuvent « être » ou « non être », des espaces qu'il est possible d'activer ou d'ignorer dans la lecture.

Tatuaje comprend également des liens renvoyant à des espaces externes à son interface. La fiction se veut immersive et propose dès le début au lecteur d'accéder à une playlist musicale sur Spotify. Le lecteur a ainsi accès à une ambiance musicale sur laquelle il peut lire la fiction en l'associant au récit. Le lecteur a aussi la possibilité de suivre le personnage principal sur Facebook et Twitter, ce qui permet un détournement de plateformes en premier lieu réservées à des contacts sociaux « réels ». Il s'agit alors de maintenir une illusion et un ligne esthétique dans un écosystème qui se veut proche de la réalité à la fois par ses fonctionnalités et par les sites auxquels il renvoie. Le choix des sites qui ouvrent cette interface au cyberspace relève donc d'une logique et d'une continuité esthétique pour donner de la vraisemblance au récit numérique. Le choix des sites externes auxquels un site renvoie est alors un choix réfléchi qui intervient dans l'écriture comme un élément stylistique à prendre en compte, qui va continuer une pensée d'écriture ou une volonté esthétique. L'écriture numérique doit alors composer avec plusieurs espaces différents, internes et externes, de manière à construire une oeuvre complexe faite de renvois et se diluant dans le cyberspace, effaçant la frontière d'un espace fictionnel qui

⁸⁰ BARTHES Roland, « L'effet de réel », *Communications*, vol. 11 [En ligne]. 1968.

www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1968_num_11_1_1158 (Consulté le 3 septembre 2018)

⁸¹ Ma traduction, voir annexes.

serait défini et délimité. Un jeu se crée entre les liens menant à des lieux externes au site dans les mails de l'interface et les liens s'ouvrant dans le navigateur reconstitué de l'interface. On a donc à la fois une ouverture au cyberspace et à un pseudo cyberspace, permettant un croisement et un emboîtement de plusieurs espaces entre lesquels le lecteur doit jongler. L'ultime hyperlien de l'oeuvre mène à un document, la version pdf du roman *Tatuaje*, qui témoigne de la multiplicité des écritures, tantôt multiples et exploratoires, tantôt linéaires... *Tatuaje* met ainsi en avant une écriture dont la forme est inhérente à l'espace dans laquelle elle se situe : écriture sporadique des SMS, écriture brève des mails, écriture plus fournie du journal (*log*) ou linéaire du document.

L'ouverture au cyberspace présente différents enjeux pour l'auteur. En effet, en incluant cette ouverture au sein d'une oeuvre, celui-ci prend le risque de perdre le lecteur en le dirigeant vers une autre source extérieure qui va dévier son attention. Mais ce procédé marque également une volonté de l'auteur à créer des effets polyphoniques ou à intégrer l'espace externe comme un élément donnant de la profondeur aux référents du texte que l'hyperlien vient étoffer. Le cyberspace vient ainsi ouvrir l'oeuvre à de nouveaux espaces qui vont être perçus par le filtre qu'appose la fiction. Cette inscription dans un espace réticulaire donne ainsi une complexité supplémentaire à l'oeuvre et à l'écriture qu'elle implique.

Visualisation et articulation de l'aspect temporel dans l'espace numérique

La pensée de l'espace ne saurait se faire sans celle du temps, ces deux dimensions intriquées l'une dans l'autre demandent donc également à ce qu'une analyse spatio-temporelle des oeuvres numériques soit réalisée. Penser l'espace c'est aussi penser son déploiement dans le temps et son intrication dans celui-ci. L'espace numérique amène ainsi l'auteur à solliciter diverses représentations du temps dans le texte, le texte se situe non seulement dans un espace spécifique mais se voit également doté d'un aspect temporel différent de celui de la fiction traditionnelle. Le polymorphisme du format numérique va ainsi donner lieu à plusieurs manières de manifester l'aspect temporel d'un texte, notamment par l'usage des métadonnées, propres au format numérique. Le temps numérique est également un temps du flux, un temps « fugace » comme le souligne René Audet : « Le rapport avec le temps est celui d'une image fugace, constamment actualisée, comme trace non pas tant de l'espace que de la perception d'une actualité, d'une ultériorité de l'instant. »⁸². Le temps du texte numérique se déploie lui-même au coeur d'un espace marqué par le flux constant, se situant intrinsèquement dans un temps qui coule et se déverse sans cesse. Plusieurs temporalités se confrontent ainsi dans l'espace du web et se rencontrent : le temps de la fiction et le temps du web, celui de l'espace numérique.

L'oeuvre *Changed* entretient un rapport au temps particulier qui se réalise par le caractère interactif et cinétique des fragments de texte qui la composent. Dans un récit où le lecteur arrive *in medias res*, le principal aspect temporel du texte va se jouer par le code qui permet à l'auteur de donner des indications temporelles quant au déplacement ou à l'effacement du texte dans l'espace. Serge Bouchardon rappelle ainsi : « Le texte peut avoir sa propre temporalité

⁸² AUDET René, « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires, Op Cit.*

d'affichage et de déplacement, favorisant ainsi de nombreux jeux sur la spatialisation des caractères et leur apparition/disparition. »⁸³. L'aspect spatial d'un texte numérique peut ainsi se jouer sur la manière dont celui-ci a été programmé. La programmation et le code interviennent comme des outils permettant d'établir un traitement spécifique du temps, le texte-même ne comprend plus seulement la temporalité de son propre récit mais également un temps basé sur le traitement matériel du texte en tant qu'unité médiatique dans un espace numérique. Ce traitement spécifique est ce qui permet au texte numérique une hybridation avec « d'autres formes sémiotiques »⁸⁴, le temps fonctionne ainsi comme un élément signifiant qui va participer à la construction du sens du texte. Le traitement spatio-temporel du texte numérique fait partie de l'écriture et incite l'auteur à penser le texte non seulement pour lui-même mais également en tant que média concret, au même titre qu'une image. Cet aspect spatio-temporel permet de créer un système de sens spécifique. Dans *Changed*, le déploiement du temps et de l'espace reposent ainsi sur l'action du lecteur dont le clic sur l'hypertexte va déclencher l'apparition d'un fragment jusqu'à son effacement, sur lequel le lecteur n'a aucun contrôle. Le traitement du temps dans l'espace numérique donne alors au texte une certaine indépendance et autonomie, le fragment est doté d'une durée qui est inscrite dans son code. Son comportement est ainsi codé et l'écriture du code permet ainsi à l'auteur d'avoir un contrôle sur le texte.

Changed illustre une utilisation du temps qui se fait dans le traitement matériel du texte mais le temps de certaines fictions s'expriment également sur le mode du temps objectif, avec des indications temporelles s'alignant sur le système horaire de l'horloge. C'est notamment le cas de l'oeuvre de Lance Olsen, *10:01*, qui offre un rapport particulier au temps. La structure et navigation proposée par *10:01* offre deux manières de rendre compte de l'aspect temporel du récit qui est avant tout basé et découpé en tranches temporelles, tout comme dans le roman original où chaque chapitre correspond à une personne et à un temps donné. Le temps se présente ainsi de deux manières dans l'espace numérique de l'oeuvre. Le lecteur a la possibilité de lire les différents fragments par personnage, en cliquant sur un personnage nous avons alors accès au(x) fragment(s) de texte lui correspondant, daté(s). Les fragments sont ordonnés de manière chronologique et il est ainsi possible de lire *10:01* personnage après personnage. L'oeuvre propose de cette manière un ordre chronologique relatif, jusqu'à ce que le lecteur clique sur un autre personnage et se retrouve dans un fragment avec une autre temporalité. Mais *10:01* propose également une frise chronologique faite de points sur lesquels le lecteur peut cliquer pour lire tous les fragments de manière chronologique. La présence de flèches signifiant un avant et un après dans la frise chronologique aide ainsi le lecteur qui va suivre une lecture moins exploratoire, plus linéaire et classique. *10:01* fait ainsi cohabiter deux articulations temporelles du texte dans un même espace et offre au lecteur différents rapports à la lecture. Le temps permet de structurer le texte dans l'espace numérique, les FH comprennent ainsi un aspect spatio-temporel important, structurant et signifiant, qui dépasse les simples besoins d'élaboration du récit.

L'oeuvre *Tatuaje* joue quant à elle avec les codes et va prendre le temps comme élément immersif en incluant l'heure réelle de lecture à l'interface de la fiction. Le lecteur voit alors en haut à droite de son écran un compteur avec les heures, minutes et secondes qui défilent et

⁸³ BOUCHARDON Serge, « Chapitre III. Les oeuvres de littérature numérique », *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet, Op Cit.*

⁸⁴ *Ibid.*

indique l'heure réelle, celle dans laquelle évolue le lecteur. Le temps agit ainsi comme un élément qui va donner de la crédibilité à l'interface en l'alignant sur la temporalité du lecteur. Le temps permet ainsi de brouiller les éléments de fiction pour rendre l'interface et le récit qui s'y déroule plus proche du lecteur. La plupart des textes présents dans *Tatuaje* sont datés, notamment par les métadonnées qu'ils impliquent. Le lecteur a ainsi la date d'écriture des *logs* et d'envoi des mails et SMS. Le temps se déroule au fil du récit tout en jouant avec le temps réel du lecteur, la perméabilité du support numérique permet de faire intervenir plusieurs temporalités dans un même espace en lui donnant une densité. Le texte numérique de *Tatuaje* va faire intervenir des fragments datés par le clic du lecteur, chaque interaction va actualiser la temporalité du récit en faisant intervenir un mail ou d'autres éléments comportant une date dans ses métadonnées. L'écriture de *Tatuaje* se pense alors comme un système comportant des fragments avec un ordre chronologique que le lecteur peut choisir de faire advenir en cliquant sur l'hyperlien ou non. Chaque entrée de journal permet ainsi de retracer le cours d'une journée en donnant accès aux différentes informations reçues par le narrateur ce jour-ci (ses mails, ses sms, ses appels). L'écriture se pense alors sous la forme d'un système où l'intervention d'un fragment précis à un instant T a une importance particulière et permet de donner une cohérence à un récit faisant intervenir de multiples formes de médias. Dans une interface complexe dont l'environnement devient rapidement « fouillis », la datation des éléments textuels permet de garder une cohérence dans la construction de la fiction.

Mais l'élément temporel peut avoir une fonction tout autre. Bien qu'elle donne dans *Tatuaje* un effet de réel et une structure au récit, c'est également un élément qui peut être contourné comme dans *From Then on Fire*. La forme du journal en ligne permet ici un détournement de la datation des articles qui sont présentés au lecteur. Alors que l'espace du site donne l'impression d'un réel journal en ligne, la datation des articles indique rapidement un jeu avec la forme du journal et les attentes du lecteur. On retrouve ainsi des indications datées qui ne sont pas possibles pour un journal en ligne : "73 years ago and 28 years ago", "Tomorrow morning"... L'écriture numérique donne la possibilité à l'auteur de jouer avec les métadonnées et les propriétés numériques, elle permet une distension et une fragmentation du temps du récit par la malléabilité du support numérique. L'espace de la page donne ici l'illusion d'une page classique de journal mais le traitement du temps et des autres éléments de la page déjouent cette construction spatiale qui reprend les codes du *New York Times*. Le traitement de l'espace et du temps permettent ainsi de déplacer l'horizon d'attente du lecteur, en reprenant un cadre formel classique mais dont le contenu, le fond, est en décalage. Pour Corinne Gorla, il s'agissait d'un moyen de « jouer avec les formes faisant autorité »⁸⁵. Les métadonnées n'apparaissent alors plus comme un simple élément informatif entourant le texte mais comme un élément amenant le lecteur à réfléchir sur ce qu'il lit et à se méfier des apparences.

Dans *Marginalia in the Library of Babel*, c'est également un temps éclaté qui apparaît, avec à chaque fois une mention du jour, du mois et de l'heure à laquelle l'annotation est supposée être écrite par le narrateur. L'ordre d'apparition des annotations au coeur d'une page ne suit cependant pas l'ordre chronologique et suppose des retours du narrateur sur les textes qu'il annote de manière graduelle. Le temps participe ainsi à l'éclatement de l'écriture et à sa dispersion. Bien que le narrateur ajoute plus de précision sur le temps d'écriture, il perd le

⁸⁵ Ma traduction, voir annexes.

lecteur dans une dilatation temporelle qui rejoint le système ouvert du cyberspace et participe à la sensation d'infini véhiculée par l'oeuvre.

Le traitement spatio-temporel d'une oeuvre numérique participe ainsi à la construction de son sens et oriente (ou désoriente) la lecture de l'internaute. Le support numérique va permettre de signifier le temps de différentes manières, notamment en l'intégrant directement dans le système de navigation qui va structurer l'oeuvre. Le jeu entre les éléments temporels et le format numérique va ainsi participer à la construction du sens de l'oeuvre.

III. Les mécanismes poétiques de structuration du texte dans l'espace

La place de l'espace dans la génétique des fictions hypertextuelles

L'émergence de l'espace dans le processus d'écriture

Comme mentionné précédemment, le langage et le code comportent un rôle dans la construction du texte et de l'espace. L'écriture ne saurait se penser sans la construction spatiale qu'elle entraîne et l'on peut dans cette optique citer Deleuze et Guattari : « Écrire n'a rien à voir avec signifier, mais avec arpenter, cartographier, même des contrées à venir. »⁸⁶. La construction du récit fait émerger une pensée de l'espace qui s'inscrit dans la genèse de l'oeuvre. Cette pensée de l'espace intervient de différentes manières selon les auteurs et dévoile plusieurs méthodes de travail.

L'incorporation du récit à l'espace numérique est une étape d'une importance significative chez les auteurs qui expriment tous une manière particulière d'accoucher de leur oeuvre. Certains ont une vision davantage organique du processus créatif. Il s'agit alors d'une approche synthétique de l'écriture, convoquant plusieurs logiciels en même temps pour écrire et penser l'oeuvre numérique, objet hybride nécessitant l'utilisation de plusieurs technologies et logiciels pour sa réalisation. Il ne s'agit donc pas pour ces auteurs de compartimenter les différents signes mais bien de créer des systèmes sémiologiques où médias et espace vont s'interpénétrer et faire sens ensemble. Cette pratique organique de l'écriture numérique ressort notamment dans la pratique d'Andy Campbell, dont le travail créatif se veut très libre : « Je travaille organiquement, sans plan ou script rigide, et je laisse souvent des éléments inconsciemment venir s'insinuer. J'utilise l'écriture de différentes manières dans ces oeuvres, allant du paragraphe flottant (...) au texte rendu pleinement en 3D. »⁸⁷. La conception de l'écriture numérique est alors très souple et Andy Campbell affirme que le traitement de l'espace, de

⁸⁶ DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*, Les éditions de Minuit, 1980.

⁸⁷ Ma traduction, voir annexes.

l'écriture et du design se retrouvent intriqués dans sa pratique d'artiste numérique. C'est également une organicité que partage Xavier Malbreil dans sa pratique : « (...) l'enthousiasme qui s'empare de moi au moment où je travaille les images et où j'écris le texte, tout en même temps. Sans cette simultanéité dans l'écriture, une bonne part de l'intérêt de l'écriture multimédia hypertexte se perdrait. »⁸⁸. L'écriture des oeuvres numériques se fait ainsi bien souvent de manière ouverte et synthétique, croisant les différents éléments qui constitueront la constitution. Mais il ne s'agit pas seulement d'écriture et Andy Campbell distingue au moins trois tâches dans son activité d'artiste numérique : L'écriture, le codage et le design graphique. C'est au prisme de ces trois points qu'Andy Campbell - qui prend en charge à la fois l'écriture et la conception de ses oeuvres - va développer et affiner sa conception de l'espace et de l'oeuvre. L'oeuvre numérique mobilise ainsi une polyvalence de l'artiste qui donne une portée à l'espace par le code et effectue un traitement esthétique par le design graphique. La structuration du texte et sa place dans l'espace se fait de manière « rapide et spontanée »⁸⁹, son temps d'apparition sur l'écran et tout autre paramètre sont rapidement choisis par l'auteur dont la pratique dénote ici d'un rapport instinctuel à l'écriture numérique, elle même synthétique et hybride.

Pour Mark Marino, sa composition de *Living Will* sur la plateforme Undum s'est fait de manière beaucoup moins éparpillée, Undum laissant place à un espace déjà construit. Undum offre d'emblée un *framework*, ce qui permet à l'auteur de se concentrer davantage sur le fichier JavaScript qui contiendra la fiction et qui sera intégré à l'espace conçu par Undum : « J'ai écrit *Living Will* sous Undum, ce qui signifiait écrire dans un fichier javascript. Encore une fois, j'ai gardé mes notes sur les personnages et l'intrigue dans un carnet et dans des fichiers de traitement de texte, mais une grande partie de la composition a eu lieu dans le code. »⁹⁰. L'auteur se centre ici davantage sur le texte et le code que sur la conception de l'espace, qui est doré et déjà construit par la plateforme. Mais cela ne détache pas l'auteur de la pensée du texte dans l'espace, notamment l'espace arborescent de la FH. Il s'agissait alors pour Mark Marino de développer l'espace narratif de sa fiction de manière à organiser et hiérarchiser les différents bouts de texte composant la fiction.

L'idée de l'espace est aussi au coeur la réflexion de Lance Olsen et motive la remédiation de son oeuvre, *10:01*, qui a d'abord été pensé par l'auteur comme fiction imprimée :

« Environ à mi-chemin de l'écriture de la version imprimée de *10:01* (...), l'idée m'est venue d'en créer un complément, une version hypermédia complémentaire — une version qui n'est pas seulement une adaptation numérique de la version imprimée (...) mais une réévaluation qui par sa forme et sa fonction hypertextuelle ouvre à des questions portant sur comment nous lisons, pourquoi nous lisons, quelle différence y a-t-il entre lire sur une page et lire sur un écran, entre lire et regarder, à propos de quel texte (celui fait d'atomes ou celui fait de bytes) est plus authentique, et ainsi de suite. »⁹¹

⁸⁸ CHAPELAIN Brigitte (dir.), MALBREIL Xavier, « Quelques problématiques du récit hypertexte multimédia », *Écritures en ligne : pratiques et communautés*, Op Cit.

⁸⁹ Ma traduction, voir annexes.

⁹⁰ Ma traduction, voir annexes.

⁹¹ Ma traduction, voir annexes.

L'oeuvre numérique s'est donc réalisé de manière spécifique, avec la présence d'une oeuvre imprimée déjà présente en amont. Le traitement de l'espace de la version numérique donne lieu à un nouveau mécanisme narratif grâce auquel le lecteur a la possibilité d'entrer dans la conscience des personnages comme il le souhaite, ce donne ainsi à lire, selon Lance Olsen, une tout autre histoire que celle de la version imprimée. La notion d'espace est un des points qui a amené Lance Olsen à se lancer dans l'écriture de *10:01* : « 10:01 (...) est initialement né des questions que je me posais sur l'espace. »⁹². Il s'agit donc d'un point central de l'oeuvre qui prend tout son sens dans la réalisation d'une oeuvre numérique où l'espace se veut prégnant et malléable à l'envi. Le nouveau traitement de l'espace amène ainsi à repenser l'écriture et son déploiement, qui donne cette fois-ci un effet de simultanéité des consciences. Comme cité plus haut, il s'agit bien pour Lance Olsen de produire une oeuvre annexe à *10:01* qui n'est cependant pas *10:01*. La version numérique de *10:01* permet au lecteur de se déplacer librement dans sa lecture en sautant de conscience en conscience, de minute en minute, à la fois dans l'espace confiné du cinéma (mais également dans le cyberspace) et dans le temps diégétique qui s'y écoule tandis que le temps et l'espace dans la version imprimée de *10:01* sont respectivement linéaire et clos. Dans la version imprimée, le lecteur avance dans le récit par courts chapitres, chacun comportant la mention du temps dans lequel se déroule le récit, plus le lecteur avance dans le récit, plus le temps s'écoule inexorablement. La lecture est traditionnelle et le déplacement dans le texte est linéaire, la version numérique permet ainsi de donner une profondeur à cet espace et de l'éclater en éparpillant les éclats de voix des personnages qui sont à l'origine contenu en un chapitre dans la version imprimée. La remédiatisation de l'oeuvre a ainsi entraîné un nouveau traitement de l'espace et par la même occasion de l'histoire : « Plus on lit de près et compare la version imprimée et la version numérique, moins il est probable que l'on puisse voir leur similitudes. »⁹³. Entre ces deux versions, Lance Olsen croit également qu'une troisième version existerait, encore différente et davantage nuancée. Le procédé de remédiatisation, le changement de support, amène un rapport différent à la spatialisation du texte et à la construction narrative qui acquiert une nouvelle valeur avec le changement de support et les particularités que comprend celui-ci, avec lesquelles l'auteur et un programmeur doivent composer.

Pour Corinne Gorla qui a travaillé avec le développeur Russell Quinn, c'est en premier lieu l'idée de la forme de l'oeuvre qui s'est imposé pour l'écriture de *From Then on Fire*, à savoir une forme proche du journal en ligne le *New York Times*. L'espace qui s'est imposé pour cette oeuvre se veut donc mimétique d'un journal que l'on pourrait trouver en ligne. Traiter l'espace numérique c'est aussi en reprendre les codes et en déplacer les lignes de manière à dénoncer et jouer avec les espaces. *From Then on Fire* reprend ainsi la disposition spécifique de l'espace des journaux, par des colonnes et articles en vrac sur la page qui se veut être la page d'accueil du journal. *From Then on Fire* adopte le format systématique Titre + auteur + date pour les différents fragments qu'elle contient, chaque fragment constituant un « article ». Le jeu avec le format se trouve jusque dans les détails de la police utilisée, reprenant celle du *New York Times* et de la petite icône qui apparaît dans l'onglet : Le T iconique du fameux journal. La reproduction de l'interface du journal en ligne est ici une caractéristique prédominante du projet qui a précédé

⁹² Ma traduction, voir annexes.

⁹³ Ma traduction, voir annexes.

l'écriture du récit : « Avec From Then on Fire, c'est le format qui s'est imposé en premier »⁹⁴. La forme a ainsi précédé l'écriture et l'espace s'est imposé comme un élément signifiant d'une forte importance.

Pour la conception de *Tatuaje*, projet beaucoup plus vaste, c'est une équipe entière aux profils divers et variés qui a été mobilisée afin de mener à bien le projet (direction artistique, designers, illustrateurs, écrivains, philosophe et programmeurs). Cette équipe a permis au projet de prendre une ampleur considérable par l'élaboration d'un espace complexe, fait de divers outils (carte satellite, boîte mail, boîte vocal, navigateur...) qui transforment l'espace de manière à l'élever au rang d'« OS »⁹⁵, de système d'exploitation. Le projet avait pour but de recréer une interface internet rappelant celles les années 90, l'espace vient ainsi étoffer l'atmosphère de l'oeuvre et participe, tout comme la description littéraire, à créer une atmosphère à part entière. Le rôle narratif de la description peut de cette manière être associé à l'espace qui prend en partie en charge les fonctions de la description en participant au déploiement d'une atmosphère sans mots.

J.R Carpenter est également animée par des préoccupations qui sont intimement liées au lieu et l'usage du numérique lui permet une expression plus aisée de ces problématiques, comme elle l'écrit à propos d'*in absentia* : « Mes oeuvres de fiction et de littérature électronique baignent dans les thèmes du lieu et du déplacement et pourtant, le lieu est longtemps demeuré un concept abstrait et imprécis à mes yeux. »⁹⁶. Cette oeuvre repose sur le lieu et c'est le recours à une carte géographique satellite réelle qui s'est imposée pour raconter une histoire autofictionnelle et capturer le caractère transitoire de lieux voués au changement et soumis au phénomène de gentrification. L'artiste affirme également qu'avoir recours à une carte géographique concrète lui a permis de gommer la perception abstraite du lieu qu'elle en avait et d'entretenir un lien plus étroit avec l'engagement social qu'elle souhaitait vivre. L'utilisation des cartes de Google Maps permet une plongée dans le réel, dans un monde et une oeuvre physique qui viennent propulser et organiser l'écriture en points spatiaux qui eux-mêmes soutiennent et déclenchent l'écriture en raison de la portée symbolique que comportent ces lieux pour l'artiste. La carte vient remplacer l'utilisation de toponymes et véhicule une réalité géographique ouverte qui peut être contextualisée.

La pensée de l'espace intervient dès l'étape de conception de l'oeuvre, elle a donc une influence directe sur la génétique des FH. C'est un élément qui va offrir une redynamisation de la narration et qui va se différencier de l'écriture sur support imprimé en proposant une profondeur que la page papier ne peut offrir. Comme nous l'avons vu, l'idée de l'espace peut constituer le point de départ d'une oeuvre, ce qui témoigne de son importance en tant qu'élément signifiant. La notion d'espace peut ainsi déjà être développée avant même l'écriture de l'oeuvre ou au contraire intervenir de manière instinctuelle et synthétique lors de l'étape d'écriture.

⁹⁴ Ma traduction, voir annexes.

⁹⁵ CUERVO Yelena, NEPOTE Mónica, RODOLFO JM, « "Tatuaje": novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo JM », *Horizontum, Op Cit.*

⁹⁶ CARPENTER J.R., « In absentia », *Dare-Dare* [En ligne]. 2008.

<http://www.dare-dare.org/fr/evenements/jr-carpenter> (Consulté le 3 septembre 2018)

La poétique de l'écriture fragmentaire et son lien à l'espace

L'espace disloqué du web amène à une écriture elle-même fragmentée, amenée à se répandre. Cette dissolution de l'écriture dans l'espace amène alors à une poétique du fragment, inhérente à l'espace dans lequel l'écriture prend place. Les FH sont ainsi amenées à fonctionner par fragments, chaque nœud hypertextuelle ayant pour fonction de lier les différents fragments entre eux afin de construire un récit. Ces fragments participent à un « éclatement de la trame textuelle »⁹⁷ traditionnelle et donnent lieu à un nouveau type d'écriture et de lecture. Caroline Angé entend ainsi le fragment comme « une unité discursive qui a une autonomie par rapport à la linéarité de l'écriture et de la lecture mais dont l'autonomie n'est pas incompatible avec la totalité du texte »⁹⁸. Le fragment a donc la particularité d'être éclaté mais de pouvoir faire sens avec les autres fragments afin de former un texte final et total. Les fragments sont alors des unités de sens autonomes, liées entre elles de manière à produire un sens supplémentaire par leur relation avec d'autres fragments. L'écriture du fragment va donc de pair avec leur organisation au coeur de l'espace. Il convient donc de se demander comment l'espace intervient dans la poétique des auteurs dont l'écriture numérique est fragmentaire.

Cette caractéristique de l'espace numérique se ressent alors dans les pratiques d'écriture des auteurs qui ne pensent plus l'écriture de manière linéaire mais par fragments, comme l'exprime Andy Campbell : « L'écriture se manifeste souvent par des petits groupes de phrases solitaires : à fin ouverte, ambiguës, courtes, fragmentaires - faites pour le sujet en question. »⁹⁹. Écrire sur un support numérique vient influencer sur le surgissement de l'écriture, l'auteur ne pense plus l'oeuvre comme une unité textuelle monolithique mais se rattache à la tradition littéraire du fragment que l'on trouve chez Pascal ou encore Wittgenstein¹⁰⁰ et qui n'est en aucun cas exclusif à l'espace numérique, bien que l'écriture fragmentaire soit inhérente aux FH. La pratique de l'écriture du fragment est donc loin d'être novatrice mais il convient de rappeler que l'espace du livre et l'espace numérique présentent des particularités qui leur sont propres. Le traitement du fragment par les auteurs numériques mobilise ainsi des motivations différentes de celles mobilisées par l'écriture d'un recueil de fragments.

Chez Andy Campbell, l'expression de l'écriture fragmentaire va correspondre à une esthétique particulière et coller aux thèmes et enjeux littéraires traités par l'auteur au cours de ses oeuvres. L'écriture fragmentaire rejoint alors son intérêt pour la « fragmentation et la détérioration de la mémoire »¹⁰¹ qui s'adapte selon lui particulièrement bien au support numérique et trouve sa pertinence dans l'écriture fragmentaire. Ce régime d'écriture induit par l'espace numérique se couple à un intérêt poétique de l'auteur car celui-ci intègre l'écriture fragmentaire à sa pratique de manière à ce qu'elle résonne avec des thématiques particulières. Le numérique permet un traitement spécifique du fragment comme dans *Changed*, où l'auteur fait apparaître une

⁹⁷ DOUGLAS J. Yellowlees ; cité par AUDET René. « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires, Op Cit.*

⁹⁸ ANGE Caroline, « Discours hypertextualisé et fragment : regards sur la lecture », *Semen*, vol. 42 [En ligne]. 2017. <http://journals.openedition.org/semen/10628> (Consulté le 3 septembre 2018)

⁹⁹ Ma traduction, voir annexes.

¹⁰⁰ CLEMENT Jean, « Hypertexte et fiction : une affaire de liens », *Op Cit.*

¹⁰¹ Ma traduction, voir annexes.

succession de fragments qui disparaissent progressivement, reliés entre eux par un mot ou un syntagme en police cursive sur lequel le lecteur clique pour faire apparaître les fragments. Les fragments sont alors soudés entre eux de manière particulière et s'articulent au moyen d'un autre élément textuel qui permet de faire un lien sémiologique entre les fragments. Par l'espace numérique, l'auteur a la possibilité de choisir la hiérarchie et l'articulation des fragments au coeur de l'oeuvre hypertextuelle et les fragments bénéficient d'un traitement visuel par leur possible préhension et leur effacement de la surface de l'oeuvre. Cet effacement du texte vient rejoindre une poétique de l'effacement de la voix et de son éclatement. Le traitement spatial du fragment résonne ainsi avec des préoccupations poétiques.

Pour Mark Marino, l'écriture du fragment sur support numérique n'est pas fragmentaire parce qu'elle serait numérique mais parce qu'elle est interactive comme c'est le cas dans les FH : « Par mon expérience, l'espace numérique mène à une écriture plus fragmentaire -- mais non pas parce qu'il est numérique (les pdf et d'autres documents peuvent être très linéaires) mais parce qu'il est interactif et dans une certaine mesure génératif. »¹⁰². Les FH ont ainsi la particularité de rendre le fragment interactif et de le lier à d'autres fragments. Dans *Marginalia in the Library of Babel*, le fragment est présent sous la forme d'annotations qui fonctionnent de manière indépendantes mais qui peuvent aussi faire sens ensemble. Le fragment numérique est ainsi lié à l'interactivité, le lecteur découvre les fragments et y accède en cliquant dessus, les fragments numériques détiennent alors cette particularité et ne sauraient revêtir le même aspect que ceux prenant place dans des documents statiques. Le fragment pris dans le dispositif numérique de la FH s'inscrit essentiellement dans un espace fait de découvertes et de révélations provoquées par le clic du lecteur. Le fragment des FH ne saurait alors être statique et demande à être révélé ou manipulé par le lecteur, il se démarque ainsi du fragment des traditions littéraires par sa mobilité dans l'espace et son inscription dans une structure interactive. Le fragment de FH a une épaisseur sémiologique que n'a pas le fragment traditionnel présent sur des surfaces imprimées. Il acquiert ainsi une valeur sémiologique par sa liaison avec d'autres éléments permettant l'interactivité du fragment dans l'espace de la fiction. Dans *Marginalia in the Library of Babel*, le fragment que représente l'annotation est associé à un hypertexte spécifique. Le fragment n'est donc pas seul mais s'accompagne d'un autre élément produisant du sens, hypertexte ou hypermédia.

Dans *10:01*, l'accès au fragment se fait de manière hypermédiatique en cliquant sur les diverses silhouettes présentes dans la salle de cinéma. Chaque fragment vient alors doter ces silhouettes dans un premier temps anonymes d'une histoire et d'une identité. Le fragment est alors doublé d'une dimension spatiale et visuelle qui permet de donner une profondeur au fragment en donnant des indications que le fragment textuel seul ne révèle pas (silhouettes féminines, masculines, place dans l'espace du cinéma...).

Dans le dispositif *Tatuaje*, les différents fragments de l'oeuvre ont la particularité d'avoir des caractéristiques textuelles variées. Le fragment va alors être SMS, mail, ou entrée de journal... et revêtir différentes formes. *Tatuaje* comprend ainsi plusieurs types d'écriture, convoquant différentes contraintes liées au format que prend le fragment dans l'interface complexe de l'oeuvre. Il s'agit alors de composer avec un espace qui donne du sens au fragment et va

¹⁰² Ma traduction, voir annexes.

entraîner différents régimes d'écritures dans une même interface. Les fragments vont ainsi permettre une démultiplication des modes d'écriture dans un même espace et un jeu sur les codes d'écriture.

Ces différentes écritures vont alors interagir et permettre une écriture multiple au sein d'une même oeuvre, en s'inscrivant dans les différents espaces de l'interface tout en interagissant sur le même plan. L'écriture numérique du fragment permet ainsi une malléabilité et une mise en relation des fragments de manière interactive tout en leur donnant une plus-value sémiologique par leur liaison aux hypertextes et aux hypermédias. Le fragment de l'espace numérique permet une mobilité de la lecture et un traitement visuel qui mène l'auteur à penser le texte comme structure spatialisée, donnant lieu à un récit construit en *patchwork*.

L'enjeu de l'espace dans le processus narratif

La place de la narration trans et hypermédiatique et son rapport à l'espace

La grande malléabilité et élasticité du support numérique donne au multimédia une place centrale et en fait un moyen privilégié de communication. Son utilisation dans les oeuvres numériques est importante et donne lieu à de nouvelles interrogations sur la valeur du signe et le rapport poétique qui peut se produire entre deux médias différents se retrouvant liés sur un même support. Dans cette relation transmédiatique, il convient alors de voir comment les différents médias d'une oeuvre parviennent à faire sens ensemble et à se faire écho, non pas comme l'un étant l'illustration de l'autre mais bien comme s'interpénétrant et créant un véritable système de sens unique qui ne pourrait être créé par nul autre moyen. Ces mécanismes sémiologiques riches doivent cependant être replacés dans l'espace qui les accueille afin d'être analysés de manière plus profonde et contextuelle.

En effet, replacer l'apport du transmédia à son environnement spatial permet de le comprendre davantage et de lui redonner pleinement son sens. Cela s'exprime notamment dans *From Then on Fire* où la valeur transmédiatique est révélée par le traitement de l'espace. C'est en effet par le prisme de l'espace que l'on comprend toute l'importance des photographies intégrées sur la page principale. Le choix du format du journal en ligne est fait de manière à dénoncer la puissance des journaux et des représentations qu'ils véhiculent, il s'agit donc non seulement de jouer sur les textes et les points de vue mais également sur les photographies, qui elles aussi sont loin d'exprimer une neutralité. C'est cette malléabilité des médias que Corinne Gorla dénonce par cette oeuvre : « Un cactus monstrueux, un lapin à l'affût ou un bateau rempli de réfugiés se faisant renverser par une vague tumultueuse n'est jamais appréhendé de la même manière si décrit d'une manière ou d'une autre. »¹⁰³. L'effet de l'image est donc également dénoncée, qu'il s'agisse d'une image rhétorique ou visuelle, celle-ci à une place particulière dans *From Then On Fire*. Les photographies sont peu nombreuses sur la page d'accueil, on en compte deux visibles au premier abord, chacune liée à une case d'article spécifique. Celles-ci ne sont pas cliquables mais entretiennent un lien particulier avec le texte. Il est par exemple possible d'avoir un plus large aperçu de la photographie de verre en cliquant sur le premier lien hypertexte de

¹⁰³ Ma traduction, voir annexes.

l'article auquel la photo est associée. Cette utilisation se veut particulièrement intéressante et dénote d'un rapport singulier entre la photo et l'hypertexte. L'hypertexte est ce qui va dévoiler, il opère ici un focus sur une photo déjà visuellement présente et joue avec l'attention du lecteur qui retrouve cette photographie à deux endroits différents : dans l'espace visible et l'espace invisible du site. La vision de cette image se fait par l'ouverture d'une fenêtre d'aperçu interne au site, ce qu'il est nécessaire d'indiquer. En effet, nulle doute que l'espace aurait pu se démultiplier et sauter au visage du lecteur par l'usage d'une pop-up invasive. La vision interne de la photo permet au lecteur de rester dans l'enceinte du site et de ne pas en sortir, il ne s'agit pas de divertir l'attention du lecteur par un éclatement du site mais bien de jouer avec son appréhension de la photographie et sa liaison au texte. La photographie ne vient pas seulement illustrer mais raconte aussi une histoire, la photo maquille une réalité et devient elle-même fiction malgré son concrétisme. Sa recontextualisation dans une fiction en floute les contours et lui confère une nouvelle valeur sémiologique en donnant à la frontière entre le réel qui y est représenté et l'espace du texte une porosité qui permet le mariage de ces deux espaces qui font de l'oeuvre un objet hybride. D'autres nœuds hypertextuels permettent de cette manière de révéler des images qui ne sont pas présentes au premier coup d'oeil et que le lecteur doit aller chercher lui-même, le lecteur doit fournir un effort pour chercher une photographie qui aurait été directement visible sur un réel journal en ligne. Là aussi, une dénonciation est faite de l'usage des médias, le lecteur n'a pas un accès direct aux éléments les plus visuels, qui happeraient plus facilement que le texte l'attention du lecteur. La présence de différents médias qui permet l'hybridation du texte fonctionne également comme une respiration spatio-narrative qui permet de varier le récit. Cependant, plus le lecteur avance dans *From Then on Fire*, moins il rencontre de médias et plus celui-ci s'enfonce dans une textualité dense. La densité du texte qui se veut de plus en plus prégnante et lourde s'accompagne de textes dont la violence se fait de plus en plus explicite. La gestion de l'espace, du texte et des médias vient accompagner le récit pour redoubler son sens et agir comme un élément signifiant par l'étouffement des photographies et de la narration transmédia qui s'essoufle. Cette gestion de l'espace fait ainsi ressentir tout l'aspect multidimensionnel de l'oeuvre qui se situe à la fois dans le texte, dans la page-écran et dans l'ensemble de la profondeur du site.

Des oeuvres comme *10:01* ont une utilisation plus modérée du transmédia mais qui reste cependant présente et significative. Quand le lecteur clique sur certains personnages, il a ainsi la possibilité de voir apparaître à droite du texte des images fixes ou animées qui se succèdent par une transition en fondu, à la manière d'un diaporama. Ces images en lien avec le texte apparaissent et disparaissent de manière continue et permettent de donner un rythme narratif par l'enchaînement d'images que le lecteur ne peut contrôler. La présence d'images et de gifs vient donner une profondeur sémantique et une dynamique au texte. Elles attirent l'attention du lecteur sur un certain point du texte pour y prêter davantage d'attention. Le cinétisme des gifs donne à la lecture un rythme particulier. Cette approche syncrétique du récit permet de déployer une atmosphère, notamment de manière auditive où pour certains personnage il est possible d'entendre leur respiration (frénétique, apeurée, etc.) lorsque le lecteur clique sur eux. La narration transmédia englobe également tout l'espace, notamment pour signifier les troubles de visions de l'un des personnages, tout l'espace du site devient alors progressivement de plus en plus sombre. De même, l'écran subit un flash rosé quand le lecteur clique sur un des personnages, Miguel, épris de désir pour celle qui l'accompagne. La narration transmédia est présente de manière à envahir l'espace sans que le lecteur n'ait de prise sur celui-ci, il ne peut

qu'être spectateur des images qui défilent, créant une relation spéculaire entre son statut de spectateur et celui des personnages, eux-mêmes spectateurs de cinéma faisant face au lecteur, qui lui se situe là où se trouve l'écran de projection. La narration transmédia crée ainsi une relation particulière à l'espace du site et à celui du web, certaines images se rapportent directement aux liens hypertextes, comme l'image de la devanture du *Mall of America* dont la mention dans le texte se trouve liée directement au site internet de la grande firme par l'usage de l'hyperlien. Cette utilisation crée une résonance particulière et un voyage spatio-visuel pour le lecteur qui a une vision à la fois de l'espace géographique et web d'un lieu.

Changed s'appuie également sur la narration transmédia et choisi une trame sonore anxiogène, composée de bruits multiples et angoissants qui accompagnent la lecture (bruits de cloches, pluie et orage, bruits non identifiables...). Le récit commence par une animation de papier en lambeaux, volant au vent, se recoupant avec l'état mental et la voix du narrateur, elle aussi déchirée et éclatée. *Changed* dégage une ambiance particulière et immersive, l'espace du site, le tunnel, est plongé dans de nombreuses zones d'ombres et de tons de gris qui participent à l'atmosphère du récit. Quelques objets sont présents, des images avec lesquelles le lecteur peut interagir et physiquement appréhender dans l'espace du site. Il est ainsi possible de déplacer un lampadaire dans l'espace du tunnel et d'utiliser sa lumière pour découvrir un texte caché dans la pénombre, qu'un lecteur non curieux ou novice pourrait tout à fait ne pas remarquer. L'espace de *Changed* est un espace à explorer et à découvrir, l'auteur joue avec les éléments de l'espace de manière à ce que ceux-ci doivent être débloquent. L'espace est un élément à explorer pour dévoiler la totalité du récit et les bouts de phrases qui ne sont pas directement visibles à l'œil nu. Il s'agit donc bien pour Andy Campbell de traiter l'espace de manière à y intégrer l'écriture d'une manière particulière, liant les particularités de l'espace numérique avec la signification du texte. Le texte éclairé par la lampe que manipule le lecteur exprime le désir de ne pas être regardé ("*Go away. Don't look at me. I said don't fucking look at me.*") qui éclaire la signification de l'emplacement de ce fragment dissimulé dans l'ombre du tunnel. L'espace et le texte sont indissociables car se nourrissent l'un et l'autre, ne peuvent être séparés car fonctionnent ensemble. Andy Campbell joue également avec la matière textuelle qu'il est aussi possible de manipuler au cours du récit. Le lecteur est ainsi amené à ouvrir la porte d'une armoire pour en sortir des mots noirs à disposer sur un fond plus clair pour pouvoir les lire. Le clair-obscur de l'espace agit comme un révélateur, il permet métaphoriquement de faire ressortir la part de lumière et la part d'ombre des choses en les mettant à la lumière. Le lecteur est amené à utiliser les caractéristiques graphiques de l'espace dans sa manipulation pour dévoiler le texte. En ouvrant cette armoire, le lecteur est invité à manipuler des mots eux-mêmes désignant et remplaçant des objets ("*Dressing gown*", "*Hair dryer*", "*Fucking gillet*", "*Fucking stuff. More fucking stuff.*"). Andy Campbell opère un jeu entre signifiant et signifié et transforme ces mots en images par la préhension qu'en a le lecteur en les sortant de l'armoire et par le fait que ceux-ci désignent explicitement un objet qu'ils incarnent et remplacent dans l'espace. C'est un procédé d'hybridation médiatique que rappelle également Serge Bouchardon : « Le texte mis en espace peut devenir texte-image, mais également s'hybrider avec d'autres formes sémiotiques (sons, séquences vidéo) pour devenir texte multimédia. »¹⁰⁴. En étant signifiés par des mots et non par des images concrètes, ces objets gagnent une valeur sémantique supplémentaire, comme en témoigne l'usage subjectif et dépréciatif de "*Fucking gillet*" ou permet encore de

¹⁰⁴ BOUCHARDON Serge, « Chapitre III. Les oeuvres de littérature numérique », *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet, Op Cit.*

désigner un amas de chose abstraites, un fatras (“*More fucking stuff.*”), mêlé à des objets bel et bien concrets (“*Hair dryer*”). Il est aussi intéressant de remarquer que le lecteur a la possibilité de manipuler et de déplacer les fragments qui apparaissent avant que ceux-ci disparaissent progressivement, comme la voix du narrateur qui s’affaiblit et sombre, voix insaisissable et fugitive. À la fin de l’oeuvre, c’est le téléphone portable du personnage principal qui apparaît sur l’écran et nous donne à lire un ultime fragment dans un espace différent et inaccessible sur lequel le lecteur n’a plus prise, celui du portable, sur lequel se referme la fiction.

Tatuaje comprend un environnement riche et complexe en ce qu’il comprend à la fois des images, des cartes, des bandes sonores et des vidéos. C’est tout l’environnement qui se met à jour au fur et à mesure que le lecteur avance dans le récit. L’espace de *Tatuaje* se vit comme un écosystème où les éléments de l’espace sont interdépendants (mails, messages vocaux, navigateur...). La tabularité textuelle et médiatique de cette oeuvre entraîne un régime narratif particulier, lié à la spatialisation qui demande une appréhension *patchwork* de l’oeuvre. Comme le rappelle Marie-Laure Florea, la tabularité d’une oeuvre, mobilise de nouvelles appréhensions et compréhension du texte : « Dans le régime de textualité tabulaire, l’appropriation du texte par le lecteur se fait de manière fondamentalement différente, n’étant plus balisée par les notions de début, de milieu, de fin, mais par l’organisation spatiale du matériau signifiant. »¹⁰⁵. L’oeuvre sollicite ici une lecture diffuse de la part du lecteur dont l’attention se porte sur plusieurs éléments et espaces simultanément. La spatialisation et son rapport à l’hypermédia joue ainsi un rôle déterminant dans l’acquisition du sens et la construction du récit qui se dévoile à la manière d’un puzzle. Les différents médias de l’oeuvre sont interactivement liés et se répondent de manière à créer un sens particulier résultant de leur intersémiotisation. Le lecteur est amené à mettre à jour l’espace et à en explorer les divers médias pour les mettre en relation et tirer un sens du récit qu’il lit, s’interroger sur la signification des images qu’il voit, des lieux qu’il rencontre, des messages codés qu’il découvre. *Tatuaje* se base sur un espace multiple, fait de différents blocs comportant chacun différents médias. Ces différents blocs sont cependant à mettre en relation les uns avec les autres afin de créer du sens. L’espace de l’oeuvre reproduit également des pages simples de sites web dans le navigateur de l’interface, l’espace et l’écriture se pensent ainsi à une macro et à une micro-échelle. Le texte se met à jour et s’approfondit par l’apparition d’autres médias qui viennent s’ajouter par dessus le texte et permettent de le préciser d’une manière plus dense, tout comme le rêve que fait le personnage principal qui est présent sous forme de vidéo. Le texte ne dévoile pas tout le contenu du rêve, l’irruption de la vidéo après avoir cliqué sur le mot « rêve » (*sueño*) permet au lecteur d’acquérir un degré de précision mental proche de celui du personnage principal, par le visionnage d’un rêve vu à la première personne qui transmet au lecteur une atmosphère et des éléments géographique précis. La géographie de l’espace dont le narrateur rêve est ainsi visible par le lecteur : Ses escaliers, ses longs couloirs, ses culs-de-sac, etc. L’hypermédia permet d’ouvrir à l’espace mental du personnage. Il s’agit aussi de faire rencontrer la fiction et la réalité par la réalisation de photomontages. Les personnages de la fictions sont représentés par des dessins, or certaines photographies sont présentes et l’on peut apercevoir sur celles-ci que la tête du personnage fictif, dessinée, est collée sur un corp anonyme présent dans les photographies. L’espace de la fiction vient alors se greffer à l’espace réel de la photo, les deux se rencontrent et s’hybrident par le biais de l’environnement pervasif de la fiction.

¹⁰⁵ FLOREA Marie-Laure, « Tabularité : Des textes aux corpus », *Corpus*, vol. 8 [En ligne]. 2009. <https://journals.openedition.org/corpus/1792> (Consulté le 3 septembre 2018)

L'oeuvre *in absentia* fonctionne essentiellement sur le mode hypermédiatique et le lecteur doit cliquer sur différentes icônes pour accéder au texte. Les différents icônes présentes sous forme de pictogrammes vont ainsi avoir un lien avec le texte et en souligner un détail. Le signe pictographique est alors approfondi par le texte et inversement, cette double relation sémiologique (voire triple, par son inclusion dans un espace cartographié) permet de créer un ensemble dont chaque élément participe à la compréhension de l'oeuvre. Ainsi, dans la partie « à vendre », le pictogramme de vélo barré renvoie directement au fait que le propriétaire de l'immeuble ait apposé un panneau "NO BIKES" à l'endroit où le narrateur avait l'habitude de ranger son vélo. Le caractère anaphorique de certaines icônes comme l'envahissement d'icônes « à louer » dans la partie du même nom permettent de signifier au lecteur d'un seul coup d'oeil les problèmes et enjeux soulevés par *in absentia*, à savoir l'évolution d'un quartier et la réécriture de son voisinage provoquée par le phénomène de gentrification. Le texte n'est donc pas le seul à participer à la signification de l'oeuvre, l'espace cartographié permet un emboîtement sémiologique qui permet d'approfondir le texte et de créer des échos à plusieurs endroits d'*in absentia*. Certains phylactères comprennent ainsi non seulement du texte mais également du contenu iconographique qui intervient de manière ponctuelle. L'image est donc présente sur plusieurs niveaux et parsème l'oeuvre de manière à faire entrevoir des bouts de réel. Ces images présentes dans les phylactères sont également présentes dans l'espace encadrant les cartes satellites et agit ainsi comme un subtil élément d'écho. Les retours créés entre iconographie en marge et iconographie au coeur de la carte permettent ainsi de donner une ampleur au signe qui n'est pas un simple point sur une carte mais comprend une réalité et une profondeur donnée par le texte et les échos iconographiques des marges. La partie « à louer » comprend ainsi dans ses marges des images présentes dans les autres parties, de manière à ouvrir les différents espaces qui peuvent *a priori* paraître cloisonnés par les différentes parties du site qui morcellent le quartier de Mile End en plusieurs cartes satellite. *in absentia* met par ailleurs en oeuvre une littérature de la marge, en donnant une voix à des personnes, réelles ou fictives, de Mile End. Ces témoignages dilués dans l'espace permettent ainsi de donner une voix à des personnages qui n'en n'auraient que peu ou pas.

La narration trans et hypermédiatique va ainsi créer des systèmes narratifs complexes et remplir des fonctions poétiques particulières. Par exemple, l'utilisation de photographies et leur traitement spécifique dans un espace lourd de sens va avoir pour but de déjouer notre rapport à l'image. Ce type de narration va également avoir pour but de créer un rapport synesthésique à l'oeuvre en mobilisant tous les sens du lecteur, participant de cette manière au caractère immersif de l'oeuvre. L'alliance de différents médias participe ainsi à faire de l'oeuvre numérique une oeuvre riche de sens et de mécanismes poétiques derrière lesquels se trouve une véritable volonté de l'auteur.

Herméneutique et sémantique de l'espace

Il convient de rappeler que l'espace d'écriture est un élément participant au sens de l'oeuvre tout autant que le texte et les médias qui le remplissent. L'espace comprend une portée et agit comme un élément signifiant, celui-ci fait alors l'objet d'une réflexion auctoriale. Nous pourrions alors parler d'une stylistique de l'espace, d'un espace qui mobilise différents procédés

de manière à enjoliver le texte esthétiquement où à participer à son sens. Nous pouvons ainsi nous interroger sur la portée de l'espace sur le sens du texte et comment celui-ci participe au processus herméneutique se déroulant au cours de la lecture. Il s'agit ainsi d'observer comment une oeuvre numérique fait intervenir un dispositif où chaque élément produit du sens en lien avec l'espace.

L'espace numérique soulève des enjeux esthétiques et devient un moyen d'expression supplémentaire pour l'auteur qui va pouvoir véhiculer une atmosphère par son traitement graphique. Alors que le texte se lit, l'espace se ressent et permet de participer à la dimension visuelle de l'oeuvre numérique par son design. Cet aspect ressort notamment dans *Tatuaje*, comme l'explique Leonardo Aranda, programmeur et philosophe faisant partie de la direction technologique lors de la création de l'oeuvre :

« En ce qui concerne l'imaginaire mobilisé pour Tatuaje, ce projet tente de faire allusion à une certaine forme de science fiction « rétro », qui combine d'une part des références à la cyberculture des années 90, utilisant l'esthétique monochrome du traitement de texte, et qui en même temps utilise des références rétro des films et livres noirs de détectives pour déterminer les détails plus particuliers de l'interface. »¹⁰⁶

L'espace est ainsi un moyen pour les auteurs et programmeurs de faire référence à un imaginaire précis, afin d'évoquer chez le lecteur une atmosphère par le biais de références esthétiques et graphiques modelant l'espace de la fiction. *Tatuaje* reprend ainsi des codes simples par l'utilisation d'une police rappelant la dactylographie pour les *logs* et SMS et par la présence d'un navigateur reproduisant des pages web démodées et simple, codés dans un HTML basique. L'interface cherche ainsi à reproduire une période bien définie avec des références culturelles particulières, alliant cyberculture et culture romanesque et cinématographique.

L'agrégation de médias et de langages multiples dans un même espace permet ainsi de donner corps la « matérialité graphique »¹⁰⁷ qui fait de l'espace un élément d'écriture et de lecture au même titre que les autres éléments de la fiction. L'espace dans lequel se déploie l'écriture est tout aussi important que le récit, la matérialité de l'espace et le récit qu'il contient font sens ensemble, une FH ne peut être séparée de son espace au risque de déhiérarchiser le texte et ses éléments, ce qui lui enlèverait le sens que l'espace participe à lui donner.

Les sites s'articulant autour d'espaces réels comme *in absentia* amènent à s'interroger sur les portées historiques des lieux, à une quête du sens. L'utilisation d'une carte avec un lieu réel pour donner lieu à une fiction s'accompagne d'une réflexion sur les lieux, leur historicité et leur évolution. L'oeuvre *in absentia* soulève ainsi des histoires personnelles et *via* celles-ci les enjeux sociaux importants de la gentrification d'un quartier. L'utilisation d'une carte réelle en vision satellite annotée par l'auteur qui en fait le support de sa fiction nous amène à nous interroger sur la valeur de cet espace représenté par une carte satellite de Google et la description qui en est faite par les multiples voix d'*in absentia*. La démarche de l'auteur détournant la carte satellite par l'inclusion d'annotations fictionnelles et engagées relève ainsi de la pratique du *counter mapping*. Il s'agit ici de l'appropriation d'un espace que J.R Carpenter détourne en lui rajoutant

¹⁰⁶ Ma traduction, voir annexes.

¹⁰⁷ BOUCHARDON Serge, « Chapitre III. Les oeuvres de littérature numérique », *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet, Op Cit.*

des données qui vont donner une autre valeur à la carte utilisée. La manière de traiter et de représenter un espace n'est jamais neutre, aussi bien du côté des géographes que des artistes. L'espace véhicule un sens par l'appareil critique et les informations qui accompagnent sa représentation. La pratique du *counter mapping* va permettre de faire apparaître les problématiques de gentrification du quartier de Mile End que soulève l'auteur par son traitement de la carte satellite du quartier. L'espace cartographié dispose d'une portée sémiologique importante, il définit notre manière de percevoir et de vivre le monde en regroupant une densité d'informations dans une seule structure. L'espace reçoit alors un traitement spécifique et s'inscrit dans un mouvement contestataire où celui-ci va véhiculer une revendication et fait ressortir un certain activisme.

Cet engagement situé au coeur de l'espace de l'oeuvre se remarque également dans *From Then on Fire* où l'espace du site pastiche ouvertement le format numérique du *New York Times*. Le détournement de l'espace par l'artiste sert alors aussi à des fins politico-sociales. L'espace participe à la construction identitaire, c'est ce que montre le détournement de l'espace du *New York Time* qui est ici imité, c'est ce qui fait l'identité visuelle du journal qui est ici repris. Pour Corinne Gorla, le format de l'oeuvre s'est imposé à elle avant même de commencer l'écriture, de manière à pouvoir « jouer avec les formes d'autorité »¹⁰⁸. Elle explique ainsi que le *New York Times* a été critiqué pour sa couverture médiatique du Moyen-Orient et que c'est la raison qui l'a décidé à détourner la forme du journal en ligne :

« En adoptant une perspective extrêmement intime et domestique d'événements discrets et privés de Lebanon - comme un étudiant menaçant un enseignant avec un pistolet, les dynamiques familiales dans un foyer avant et après la guerre, les découvertes d'une jeune fille lorsqu'elle était enfant - était une manière de répondre au récit d'un Moyen-Orient « déchiré par la guerre » par celui d'un Moyen-Orient simplement étant. »¹⁰⁹

Il s'agissait alors pour Corinne Gorla d'entrer par la « petite porte » et de faire de chaque histoire une histoire digne d'attention et digne d'être racontée. En pastichant le *New York Times*, elle dénonce l'influence du journal qui ne s'appuie que sur une « sélection de perspectives »¹¹⁰ menant à des omissions. L'espace et son détournement devient alors une nouvelle manière de s'engager en effectuant non seulement un travail sur le contenu mais en s'appropriant aussi les dispositions spatiales afin de créer une illusion ayant pour but de faire réfléchir le lecteur sur les problèmes soulevés.

La manière dont est façonné l'espace va pour l'auteur être un moyen de faire vivre au lecteur une nouvelle expérience. Pour Andy Campbell il s'agit d'un « moyen de véhiculer du sens/des expériences psychologiques d'une manière qui ne peut être réalisée à travers d'autres médias (seuls). »¹¹¹. La plasticité de l'espace numérique permet d'agréger différents médias qui mobilisent différentes manières de créer des systèmes de sens. L'espace permet ainsi de véhiculer un sens et une poétique spécifique, son traitement et son détournement constituent

¹⁰⁸ Ma traduction, voir annexes.

¹⁰⁹ Ma traduction, voir annexes.

¹¹⁰ Ma traduction, voir annexes.

¹¹¹ Ma traduction, voir annexes.

notamment des moyens pour les auteurs de s'engager. Les espaces modulent notre perception du monde et c'est en modifiant ces espaces dans des démarches artistiques que les auteurs parviennent à leur donner une autre valeur.

L'articulation entre l'espace diégétique et l'espace numérique

Nous pouvons distinguer plusieurs couches d'espaces à analyser dans les oeuvres numériques. On compte bien sûr l'espace sous-jacent du code mais également l'espace diégétique du récit et l'espace numérique du site dans lequel ce récit s'inscrit. Ces deux derniers espaces sont amenés à entretenir d'étroits rapports et communiquent constamment. L'espace diégétique peut ainsi développer un espace qui peut être totalement différent de l'espace numérique ou qui, au contraire, peut étroitement s'y rapporter. Ces deux espaces, physiquement imbriqués, comportent des jeux de résonances et s'influencent. Il s'agit alors d'étudier de quelles manières ces deux espaces se rejoignent et se nourrissent poétiquement l'un l'autre.

Une oeuvre comme *in absentia*, avec un espace cartographié, comprendra un partage mutuel entre l'espace numérique et l'espace diégétique. La puissance évocatoire du lieu cartographié et son espace ouvert invite l'auteur à écrire l'espace, à le doter d'une histoire et à le remplir. On pense bien entendu à l'oeuvre *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* de Georges Perec, où l'auteur écrit ce qu'il observe sur plusieurs journées passées sur la place Saint-Sulpice. L'espace urbain, par sa densité et son ouverture, provoque une écriture qui fait parler l'architecture, écrit et réécrit les lieux. Il mobilise les fantasmes car contient cette « sorcellerie évocatoire » chère à Baudelaire. L'écrivain parvient alors à faire parler l'espace, à lui insuffler une nouvelle histoire et un symbolisme particulier. L'espace urbain est un lieu transitoire et vivant, propice à accueillir l'écriture et les devenirs. Celui-ci se vit comme une « immense texturologie »¹¹², selon l'expression de Michel de Certeau. La ville mobilise les imaginaires mais peut également se vivre comme une écriture de l'espace par son architecture et son agencement. Ce jet poétique prend source dans une « sémiotique de la cité »¹¹³, l'espace urbain est un espace rempli de signes, faisant constamment sens par sa structure, par son architecture et par son histoire. Notre environnement contient des histoires passées, à venir et des histoires en puissance qui appellent l'écriture. J.R Carpenter dit ainsi, à propos de son oeuvre *in absentia* :

« En manipulant les cartes API-Google, il m'est possible de peupler de personnages fictifs les « vraies » images satellites de mon quartier et d'inventer des situations. Je cartographie – au sens propre et figuré – la disparition soudaine de personnages fictifs ou non, des endroits où ils ont habité véritablement ou dans l'imaginaire. »¹¹⁴

¹¹² CERTEAU (de) Michel, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990.

¹¹³ BARTHES Roland, *Sémiologie et urbanisme* [En ligne]. 1967.

<http://www.larchitectureaujourd'hui.fr/wp-content/uploads/2016/05/7-BARTHES-ENTIER-tiny2.pdf> (Consulté le 3 septembre 2018)

¹¹⁴ « "in absentia" - un nouveau projet Web de J.R. Carpenter », *ALN NT2* [En ligne].

<http://nt2.ugam.ca/fr/actualites/absentia-un-nouveau-projet-web-de-jr-carpenter> (Consulté le 3 septembre 2018)

J.R. Carpenter investit l'espace géographique représenté par la carte satellite de Google d'une écriture autofictive mêlant réalité, autobiographie et fiction. L'espace concret se trouve remodelé par la fiction, le réel vient abriter le fictif et aboutit à un récit s'appuyant sur le réel, floutant la frontière entre espace réel et espace fictif. Réel et fictif prennent leur source l'un dans l'autre et viennent s'hybrider de manière à créer un espace se situant dans un entre-deux, existant seulement dans l'espace numérique. L'utilisation d'une carte en vision satellite permet non seulement de démultiplier les lieux mais également de démultiplier les voix. Le numérique permet une simultanéité des voix et l'on retrouve ainsi la voix de J.R. Carpenter mais également celles d'autres auteurs comme Lance Blomgren, Daniel Canty ou Andy Brown. Ce sont ainsi des extraits de livres qui sont remédiatisés et inclus dans l'oeuvre numérique, replacés dans un espace géographique beaucoup plus précis que les simples indications toponymiques que l'on peut retrouver dans un roman. J.R. Carpenter indique également qu'*in absentia* comprend non seulement la présence d'écrits d'auteurs mais également ceux de résidents fictifs ou non. J.R. Carpenter laisse alors planer un doute sur l'origine de ces écritures : « De nombreux résidents précédents ou actuels du quartier Mile End de Montréal (fictifs ou non) ont également contribué à cette discussion par leurs histoires (intentionnellement ou non). »¹¹⁵. L'espace cartographié permet ainsi d'inclure diverses voix sur une même interface qui se différencient non seulement par le style d'écriture mais également par le traitement typographique qui en est fait. Certains fragments ne sont ainsi pas harmonisés typographiquement et donnent l'illusion qu'il s'agit d'un fragment provenant d'un résident du quartier participant indirectement (ou directement) à la fiction *in absentia*. Cet élément fait de l'oeuvre une oeuvre polyphonique qui reconstitue le quartier par le prisme de différents points de vue qui n'enferme pas Mile End dans la perception unique d'un auteur et permet de maintenir la frontière brumeuse entre réel et fictif.

Chez Andy Campbell, la relation entre espace diégétique et espace numérique est également forte, l'espace numérique constitue pour l'auteur une rampe pour traiter de sujets spécifiques qui selon lui trouvent leur place dans l'espace numérique :

« À travers les espaces numériques que je crée, mon intérêt se trouve dans l'exploration de la fragmentation et de la détérioration de la mémoire; les identités multiples; les relations entre les individus et les familles de différentes générations (...). Pour moi, les espaces numériques sont parfaitement en adéquation avec ces concepts. »¹¹⁶.

L'espace numérique devient un espace privilégié pour le traitement de certaines thématiques, l'espace diégétique qui s'y construit est donc directement en lien avec l'espace numérique et le régime d'écriture qu'il entraîne. Des sujets comme la fragmentation et la détérioration de la mémoire trouvent aisément leur écho dans l'écriture fragmentaire que favorisent ces espaces. C'est aussi cette fragmentation de l'individu brisé que l'on retrouve dans *Changed* où la voix de la protagoniste se trouve éclatée et disparaît entièrement de la surface du site au bout de quelques secondes. L'espace du tunnel dans *Changed* rejoint l'espace diégétique par un traitement horizontal de l'espace qui reproduit la longueur du tunnel. Par cet habile procédé l'espace d'errance de la jeune fille et l'espace numérique se rejoignent. L'espace numérique

¹¹⁵ Ma traduction. CARPENTER J.R., *in absentia* [En ligne]. 2008. http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_in_absentia/bios.html (Consulté le 3 septembre 2018)

¹¹⁶ Ma traduction, voir annexes.

remplit également ce tunnel d'objets qui se trouvaient originellement au domicile de la jeune fille, comme pour mieux rappeler sa fuite (une lampe, une armoire...). *Changed* demande au lecteur de faire des retours en arrière pour pouvoir avancer dans le récit, ce procédé illustre la manière dont Andy Campbell considère le récit et l'applique dans l'espace numérique : « Les histoires ne commencent pas seulement à un point A et se terminent à un point B, elles se propagent, se tordent et se dupliquent et se réécrivent et mutent et se recourbent sur elles-mêmes, tout comme les expériences et souvenirs humains. »¹¹⁷. La non linéarité du récit numérique en fait un matériau idéal pour l'exploration de l'intériorité humaine comme le montre *Changed* avec la voix dispersée de la protagoniste, les retours en arrière nécessaires et l'effacement du texte sur les murs du tunnel.

Mark Marino distingue quant à lui plusieurs espaces dans *Living Will*, à la fois l'espace géographique mentionné dans la fiction, la République démocratique du Congo : « Dans *Living Will*, l'espace est davantage géographique car l'histoire traite du colonialisme et du postcolonialisme en Afrique avec des personnages qui voyagent autour du globe. »¹¹⁸, et l'espace que représente le texte lui-même, à savoir l'espace documentaire que constitue le testament : « Je penserais aussi au lecteur se déplaçant en haut ou en bas du document testamentaire virtuel. »¹¹⁹. *Living Will* représente à la fois la surface d'un document et une zone géographique que l'espace numérique ne représente pas, ou seulement par la présence d'une carte au début du récit qui nous recontextualise l'histoire de la République démocratique du Congo. Le lecteur parcourt l'histoire comme s'il parcourait effectivement le testament en question et la présence de statuts se mettant à jour au fur et à mesure de la lecture sur le côté du document participe à l'ajout de sens et d'informations au récit. Cette mise en place de l'espace et la création de telles fonctionnalités participe, comme nous l'avons vu, à la ludification du récit. L'espace numérique a alors une portée significative sur l'espace diégétique en lui ajoutant une nouvelle valeur.

Pour *Marginalia in the Library of Babel*, l'espace diégétique s'appuie sur l'espace numérique : Celui du cyberspace. La diégèse va prendre naissance dans un espace extérieur et indépendant, le texte va ainsi naître d'un autre texte. L'espace de la fiction va découler d'espaces déjà construits qui n'ont pas été pensés pour la rédaction d'une oeuvre. Il est donc ici intéressant de noter que l'espace diégétique, par sa présence sous forme d'annotations, permet de détourner le cyberspace et de lui donner une signification autre, en l'incluant à un espace fictionnel.

Le cas de *From Then on Fire* est assez particulier car il reprend les codes formels des journaux en ligne en détournant leur portée. L'espace numérique fait sens en tant que journal et l'utilisation de la même police que le *New York Times* participe à recréer et à désigner explicitement quel journal en particulier est visé. L'appropriation de la police d'écriture permet de s'approprier les codes du journal pour mieux les détourner. La forme imposée par l'espace numérique de *From Then on Fire* désoriente car elle ne suit en aucun cas le format d'écriture journalistique et propose au contraire un récit avec des personnages et une narration. Les codes de publication internet sont adroitement réutilisés et l'on trouve ainsi la mention de l'auteur des « articles » (« *By SHEREEN* » par exemple) qui renvoie au point de vue énonciatif et à la personne prenant en charge la narration. Chaque titre d'article renvoie davantage à un titre de journal

¹¹⁷ Ma traduction, voir annexes.

¹¹⁸ Ma traduction, voir annexes.

¹¹⁹ Ma traduction, voir annexes.

intime ou de chapitre qu'à un titre de journal en ligne, l'unité même de l'espace numérique est déstructuré par le traitement de l'écriture. Cette collision dissonante entre l'espace numérique et l'espace diégétique permet à l'auteur d'attirer l'attention du lecteur d'une autre manière. Chaque élément de l'espace, de la reproduction d'une colonne avec différentes rubriques qui n'en sont pas ("*HOME*", "*SCHOOL*", "*HER HANDS*"...) jusqu'au bandeau en bas de page comprenant les mentions "*Terms of service*", "*Terms of sale*", "*Contact us*", "*Work for us*"... entretiennent l'illusion d'un journal en ligne. Corinne Gorla explique ainsi :

« Je voulais explorer comment le mot écrit, quand encadré et emprisonné par l'autorité (...) peut peser. Autrement dit, comment « l'autorité » peut perdre de l'importance quand déconstruite. Comment tout ce qui est présenté comme « information » peut être de la fiction; mais aussi comment la fiction peut souvent se rapprocher davantage de la vérité que ces « informations ». »¹²⁰

Un certain discours est attendu dans un certain type d'espace, l'espace numérique conditionne aussi notre lecture et nos attentes de lecteur, attentes que l'auteur déjoue par ses pratiques d'écriture numérique en décalant l'espace et l'écriture qui s'y associe. Alors que les journaux font disparaître certains éléments dans leur traitement de l'actualité, l'écriture d'histoires personnelles et intimes permet de révéler au lecteur une facette plus sincère et davantage proche de la vérité et de la vie de la population. Cette écriture permet d'interroger l'écriture journalistique, sa portée, sa pertinence et la vision qu'elle véhicule du monde.

Dans l'oeuvre *10:01* de Lance Olsen, l'espace numérique de l'oeuvre parvient à spatialiser et à représenter la polyphonie de l'espace diégétique. Le traitement de l'espace dans *10:01* permet de donner une profondeur au récit, notamment en spatialisant la salle de cinéma et en replaçant les personnages du roman au sein de cette pièce. L'oeuvre numérique permet ainsi au lecteur de mieux visualiser la place des personnages dans la pénombre, de ceux se situant au fond de la salle à ceux se situant au devant. Cette disposition de l'espace permet au lecteur de déployer l'espace diégétique comme bon lui semble. L'espace numérique de *10:01* a ainsi la particularité de donner au lecteur le choix de lire le récit de manière linéaire *via* la frise chronologique ou de la déployer de manière éclatée en cliquant à sa convenance sur les différentes personnes se situant dans le cinéma. L'espace numérique permet ainsi de mettre la voix de tous les personnages au même niveau et de concrétiser, par le dispositif numérique, la polyphonie énonciative.

Espace diégétique et espace numérique entretiennent des liens subtils et étroits. Les espaces cartographiés vont ainsi se confondre avec l'espace diégétique et l'utilisation de cartes va soulever des problématiques particulières tout en replaçant l'espace diégétique dans un espace concret. L'espace numérique va aussi prolonger la portée de l'espace diégétique, notamment par un traitement matériel du texte ainsi que par la création d'une atmosphère se manifestant dans le traitement graphique du site. Des jeux peuvent également avoir lieu entre espace numérique et espace diégétique par la création de dissonances et de décalages qui vont nourrir le coeur de l'oeuvre et les problématiques qu'elle soulève. La rencontre et la cohabitation de ces deux espaces vont ainsi participer à la profondeur et la multidimensionnalité de l'oeuvre numérique qui compose avec plusieurs espaces et écritures.

¹²⁰ Ma traduction, voir annexes.

Conclusion

L'écriture numérique introduit aujourd'hui de nouvelles problématiques et de nouveaux enjeux dans les pratiques des écrivains. Ceux-ci sont confrontés à un nouveau support d'écriture qui vient modifier leur perception et leur rapport à l'écriture, entraînant ainsi de nouvelles manières de penser le texte d'une oeuvre. Ce travail de mémoire s'est ainsi centré sur l'espace en tant qu'élément fondamental pour comprendre ces nouvelles dynamiques, d'autant plus prégnantes pour les FH qui s'articulent autour d'espaces complexes et divers, plaçant l'hyperlien au centre de toute cette dynamique.

Au cours de ces recherches, nous avons rapidement pu constater que les FH ne s'alignaient pas sur un modèle uniforme et relevaient davantage du polymorphisme par les multiples traitements de l'espace dont elles font l'objet selon leurs auteurs. Cette caractéristique nous a ainsi permis de proposer une typologie des espaces et de montrer que chaque espace mobilise une écriture particulière et que certaines caractéristiques spatiales influent directement sur le traitement du récit. Le choix d'un type d'espace plutôt qu'un autre fait l'objet d'une réflexion de la part de l'auteur, il s'agit de l'élément qui va structurer le texte et ainsi en structurer la narration. Choisir tel espace plutôt qu'un autre influe directement sur la portée de l'écriture et sur la manière même dont celle-ci se déploie. Certaines interfaces vont ainsi concilier plusieurs types d'écriture dans une même oeuvre (écriture de journal, écriture de SMS, écriture de mails) ou encore convoquer une écriture directement et explicitement rattachée à un espace géographique précis. L'auteur est ainsi amené à réfléchir à l'articulation entre espace et récit de manière à ce que l'espace intègre de manière signifiante ces écritures spécifiques. La gestion de l'espace vient ainsi soutenir et articuler l'écriture, l'auteur ne saurait alors penser l'écriture numérique sans développer une pensée de l'espace. Nous l'avons par ailleurs vu, les auteurs ont diverses représentations personnelles de l'espace numérique et du cyberspace, lequel mobilise des imaginaires divers qui témoignent de la grande importance de l'espace dans la création artistique. Ces représentations de l'espace viennent ainsi jouer avec la manière dont le récit va s'articuler, du récit expérimental se déployant dans un espace laboratoire au récit fantasmagorique se déployant dans la bibliothèque infinie du cyberspace.

L'espace fait ainsi l'objet d'une réflexion de la part des auteurs numériques qui sont non seulement confrontés à une écriture « textuelle » et multimédiatique mais également à une écriture du code, une écriture qui est amenée à façonner l'espace et à être en contact direct avec celui-ci. Un langage informatique n'est pas neutre et ouvre à différentes manières de construire l'espace et de jouer avec celui-ci. Nous avons ainsi pu observer que l'agencement de l'espace dépend du code qui permet de proposer structuration spécifique du texte et ouvre l'auteur à de nouvelles explorations. Ce sont également les logiciels et les outils à disposition de l'auteur, l'architecte, qui va jouer un rôle fondamental dans l'exploration artistique et l'écriture de l'oeuvre. Les logiciels permettent ainsi de contrôler au même titre que le code la matérialité du texte et des médias dans l'espace numérique, la manière dont ceux-ci apparaîtront ou se

comporteront dans l'environnement numérique de la fiction. Il s'agit donc également de traiter l'écriture fictionnelle comme un objet matériel qui s'inscrit de manière inhérente dans un environnement qui lui est propre et lui donne sa raison d'être et son sens. Afin d'analyser la manière dont s'inscrit et se constitue le texte dans l'espace numérique, il a également fallu se demander comment celui-ci se construit et s'articule dans un espace fragmentaire et fluctuant, constitué essentiellement de pages-écrans et non de pages uniques. Pour répondre à ces questionnements, il a fallu étudier les enjeux soulevés par la navigation proposée par les oeuvres hypertextuelles. Plusieurs manières de structurer le texte sont possibles et la malléabilité du support numérique offre ainsi diverses possibilités de naviguer au sein de l'espace des FH. La navigation est ainsi ce qui permet au lecteur d'accéder au texte et donc à l'auteur de l'organiser. Par la navigation, l'auteur scénarise le déploiement du texte et ouvre des chemins plus ou moins libres au lecteur. La prise en main de la navigation par l'auteur lui donne ainsi un contrôle sur le déploiement du texte et permet de désorienter le lecteur, de le guider ou encore de le laisser libre d'explorer. La navigation peut ainsi être interne à une oeuvre et constituer son squelette, un élément de fondation qui permet de faire tenir l'oeuvre tout entière mais elle peut également être un élément de rupture par l'ouverture que permettent certains auteurs au cyberspace. Le texte est alors pensé en résonance avec d'autres espaces, de manière polyphonique, jouant ainsi sur plusieurs réalités, plusieurs espaces et temporalité. Nous avons ainsi également pu étudier l'importance du temps et la place de celui-ci dans l'espace et la navigation des FH. Le cadre spatio-temporel forme un tout, il était donc important d'étudier la manière dont le temps, l'espace et la fiction s'articulent et comment ces trois éléments sont intimement liés. Le temps permet de jouer avec les attentes du lecteur et de construire la chronologie du récit et lui donner une densité. Le temps fonctionne lui aussi comme un élément de sens mais également un élément autour duquel une navigation peut se construire de manière à entrelacer espace et temps dans un même dispositif.

Lors de ce travail de recherche, c'est plusieurs méthodes de travail et plusieurs manières d'aborder la création littéraire numérique par l'espace qui ont été mis à jour. Par les divers témoignages d'auteurs, nous avons ainsi pu étudier quel rôle tenait l'espace dans l'écriture et comment celui-ci émerge lors du processus de création des FH. L'espace obéit également à des injonctions esthétiques et génériques, l'auteur peut ainsi être traversé par diverses motivations : Recréer une atmosphère par un traitement esthétique et graphique, imiter un genre par un traitement pastiche de l'espace, se recouper avec les exigences d'un genre littéraire (par exemple l'adaptation d'une enquête policière sur support numérique), etc. Les FH vont de pair avec une esthétique du fragment, une esthétique de la dislocation qui mène à une démultiplication des espaces de lecture, bien caractéristique des FH. Ces fragments peuvent être mobiles, parfois situés dans des espaces qui peuvent advenir comme non advenir selon les clics du lecteur. Ceux-ci entretiennent donc une relation bien particulière à l'espace, éclatés et transitoires, ils présentent à la fois une unité narrative et une pluralité spatiale qui participe à la structuration de l'espace complexe des FH. L'espace comprend également un enjeu particulier au niveau narratif et nous avons pu voir que la narration transmédiate entretient de forts liens avec l'espace numérique de l'oeuvre et influe directement sur celui-ci. L'agencement des différents médias, leur déploiement et modalité d'apparition dans l'espace mènent ainsi à un régime narratif particulier où les différents médias vont pouvoir être analysés ou manipulés pour faire avancer le récit. Cette utilisation du transmédia permet de voir comment ces médias ouvrent eux-mêmes à d'autres espaces de manière à créer un environnement

multidimensionnel complexe. Ce travail a également voulu insister sur l'importance de l'espace en tant qu'élément signifiant et faisant sens avec les différents médias qu'il abrite. Par le traitement de l'espace, les auteurs véhiculent un sens, une atmosphère ou encore des engagements. L'espace est ainsi loin d'être neutre et constitue une base qui va porter une signification et une certaine vision du monde. Par ce mémoire, c'est également le rapport entre espace numérique et espace diégétique qui a été étudié, deux espaces dont la proximité est forte et qui pourtant comportent de subtiles différences qui renforcent la dynamique narrative d'une oeuvre par un jeu de résonances.

L'espace s'impose comme un élément signifiant à part entière dans l'écriture des FH. Il agit comme un élément signifiant qui va accompagner le récit et entraîner de nouvelles modalités de structuration du texte. L'auteur développe une réflexion autour de l'articulation du texte dans l'espace numérique et donne au texte une profondeur et une dimension qui n'intervient pas sur le support papier. L'écriture numérique implique ainsi un traitement matériel et graphique du texte ainsi qu'une construction de l'espace. Le caractère éphémère de cet espace librement modelable ouvre ainsi le lecteur à une infinité de possibilités. Le numérique développe non seulement une architecture de l'espace mais également une architecture du texte qui mène l'auteur à développer une pratique auctoriale multiple et transdisciplinaire. À la fois géographe et graphiste, travaillant seul ou en groupe, l'auteur numérique est ainsi mené à de nouvelles modalités d'écritures complexes qui s'expriment par un espace éphémère et multiple.

Sources

Tous les sites ont été consultés le 3 septembre 2018 pour la dernière fois.

CAMPBELL Andy, WILLIAMS Lydia, *Changed*, 2010.

<http://labs.dreamingmethods.com/changed/beta/index.html>

CARPENTER J.R., *in absentia*, 2008.

http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_in_absentia/index.html

GORIA Corrine, QUINN Russell, *From Then on Fire*, 2011. <http://www.fromthenonfire.com/>

MARINO Mark, *Marginalia in the Library of Babel*, 2007. <http://bunkmagazine.com/diigo>

MARINO Mark, *Living Will*, 2010. <http://markcmarino.com/tales/livingwill.html>

OLSEN Lance, GUTHRIE Tim, *10:01*, 2005. <http://www.lanceolsen.com/1001.html>

RODOLFO JM., ARANDA Leonardo, GORDILLO Gabriela, *et al.*, *Tatuaje*, 2014.

<http://tatuaje.centroculturaldigital.mx/>

Bibliographie

- Monographies

BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, « Folio plus philosophie », 2008.

BOUCHARDON Serge *et al.*, *Un laboratoire de littératures : Littérature numérique et Internet*, Paris, Editions de la Bibliothèque publique d'information, 2007.

BOUCHARDON Serge, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris, Hermann, 2014.

BOULLIER Dominique, BECHEC (le) Marrianig, CREPEL Maxime, *Le livre-échange: Vies du livre & pratiques des lecteurs*, C & F Editions, 2018.

CALVINO Italo, *Les villes invisibles*, Paris, Editions du Seuil, « Points », 1998.

CERTEAU (de) Michel, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990.

DOUEIHI Milad. *Qu'est-ce que le numérique ?*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

GARCIN-MAROU Flore, « L'auteur et la mise en scène de soi sur Facebook : un nouveau théâtre ? », *L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2013.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

- Actes de colloque, conférences et journées d'études

BARTHES Roland, *Sémiologie et urbanisme* [En ligne]. 1967.

<http://www.larchitectureaujourd'hui.fr/wp-content/uploads/2016/05/7-BARTHES-ENTIER-tiny2.pdf>

CHAPELAIN Brigitte (dir.) *et al.*, « Quelques problématiques du récit hypertexte multimédia », *Écritures en ligne : pratiques et communautés* [En ligne]. 2007.

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00126719/document

FOUCAULT, Michel. « Des espaces autres. » Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, *Architecture, Mouvement, Continuité*, no. 5, 1984.

RONGIER Sébastien. *Komodo 21*, « Tiers Livre, une structure en constellation », Tiers Livre dépouille et création [En ligne]. 2015. <http://komodo21.fr/tiers-livre-structure-constellation/>

- Articles scientifiques

ANGE Caroline, « Discours hypertextualisé et fragment : regards sur la lecture », *Semen*, vol. 42 [En ligne]. 2017. <http://journals.openedition.org/semen/10628>

AUDET René, « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires* [En ligne]. 2015. <https://journals.openedition.org/itineraires/2267>

BARTHES Roland, « L'effet de réel », *Communications*, vol. 11, pp. 84-89 [En ligne]. 1968. www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1968_num_11_1_1158

CLEMENT JEAN, « L'hypertexte de fiction : naissance d'un nouveau genre ? » [En ligne]. 1994. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>

CLEMENT Jean, « La littérature au risque du numérique », *Document numérique* [En ligne]. 2001/1 (Vol. 5), p. 113-134. <http://www.cairn.info/revue-document-numerique-2001-1-page-113.htm>

CLEMENT Jean, « Hypertexte et fiction : une affaire de liens » [En ligne]. <http://www.hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Lien.pdf>

DESEILLIGNY Oriane. « Matérialités de l'écriture : le chercheur et ses outils, du papier à l'écran », *Sciences de la société* [En ligne]. 20 juin 2014. <https://sds.revues.org/224>

FLOREA Marie-Laure, « Tabularité : Des textes aux corpus », *Corpus*, vol. 8 [En ligne]. 2009. <https://journals.openedition.org/corpus/1792>

GERVAIS Bertrand, Arts et littératures hypermédiatiques: éléments pour une valorisation de la culture de l'écran [En ligne]. *Digital Studies / Le champ numérique*, Amérique du Nord, 1er juin 2009. http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/171/221

GHITALLA Frank (dir.), *Les Cahiers du numérique*, vol. 3 [En ligne]. 2002. <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2002-3-page-9.htm>

HAYLES N. Katherine, *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis* [En ligne]. 2005. <http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Hayles.pdf>

NOVAK Marcos “Liquid Architectures in Cyberspace” [En ligne]. 1999.
https://www.evl.uic.edu/datsoupi/coding/readings/1991_Novak_Liquid.pdf

OLATS Leonardo, BOOTZ Philippe, « Que sont les hypertextes et les hypermédias de fiction ? » [En ligne]. 2006.
http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/8_basiquesLN.php

- Articles de journaux ou de périodiques

CUERVO Yelenia, NEPOTE Mónica, RODOLFO JM, « “Tatuaje”: novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo JM », *Horizontum* [En ligne]. 2017.
<https://www.horizontum.com/tatuaje-novela-mexicana-hipermedia-una-entrevista-con-monica-nepote-y-rodolfo-jm/>

JOHNSON Steven, “Why No One Clicked On The Great Hypertext Story”, *Wired* [En ligne]. 2013.
<https://www.wired.com/2013/04/hypertext/>

MASON Stacey, “Undum”, *Hlit, Literary Hypertext And The Future of Serious Reading* [En ligne]. 2010. <http://htlit.com/archives/August2010/Undum.html>

- Travaux de recherches

BOUCHARDON Serge, *Le récit littéraire interactif, narrativité et interactivité* [En ligne]. 2005.
<http://www.utc.fr/si28/these/these-bouchardon.pdf>

CARPENTER J.R., *Writing Coastlines: Locating Narrative Resonance in Transatlantic Communications Networks* [En ligne]. 2015.
<http://ualresearchonline.arts.ac.uk/7825/1/Carpenter-PhD-thesis-2015.pdf>

Sitographie

- Sites d'artistes et d'auteurs

CAMPBELL Andy, WILLIAMS Lydia, *Changed*, 2010.
<http://labs.dreamingmethods.com/changed/beta/index.html>

CARPENTER J.R., *in absentia*, 2008.
http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_in_absentia/index.html

CATINAT Tim, *Métatextes*, 2002. <http://www.metatextes.com/>

GORIA Corrine, QUINN Russell, *From Then on Fire*, 2011. <http://www.fromthenonfire.com/>

MARINO Mark, *Marginalia in the Library of Babel*, 2007. <http://bunkmagazine.com/diigo>

MARINO Mark, *Living Will*, 2010. <http://markcmarino.com/tales/livingwill.html>

OLSEN Lance, GUTHRIE Tim, *10:01*, 2005. <http://www.lanceolsen.com/1001.html>

RODOLFO JM., ARANDA Leonardo, GORDILLO Gabriela, *et al.*, *Tatuaje*, 2014.
<http://tatuaje.centroculturaldigital.mx/>

- Sites de revues, répertoires et d'organisation de littérature numérique

FLORES Leonardo, *I ♥ E-Poetry*. <http://iloveepoetry.com/>

ALN NT2. <http://nt2.uqam.ca/>

Dare-Dare. <http://www.dare-dare.org/>

Electronic Literature Collection. <http://collection.eliterature.org/>

Electronic Literature Directory. <http://directory.eliterature.org/>

Electronic Literature Organization. <http://eliterature.org/elo-history/>

*TAPIN*². <http://tapin2.org/>

Annexes

Ci-dessous se trouvent les entretiens avec les auteurs qui ont voulu répondre à nos questions.

Changed, Andy Campbell

- What kind of mental representations of space do you have? Does cyberspace convey a particular imaginary that you try to transpose in your work?

I sometimes describe Dreaming Methods as a lens, or series of lenses, that allow various perspectives into the same, or similar worlds, or perhaps ‘underworlds’; lenses that gain stronger focus and clarity as technology advances and I (hopefully) get better and more artistically accomplished at what I do. I’ve been on this trajectory for a long time.

Through the digital spaces I create, my interest is in exploring the fragmentation and deterioration of memory; multiple identities; the relationship between individuals and families from different generations; and the concept of a delicate dual universe/reality that lies somewhere enigmatically beneath the surface of our own. For me, digital spaces are the perfect fit for these concepts.

I work organically, without rigid planning or scripting, and often let subconscious elements creep in. I use writing in various ways within these works, from floating paragraphs through animated ‘splines’ to text rendered in full 3D. Language is an important element, and is almost always present in some form or another. These are psychological as well as digital spaces, and language plays an important part in our mental states. I am also particularly interested in ‘immersive’ technology such as VR where these glimpses into virtual spaces can become incredibly powerful.

- During the writing process, how does the thought of the digital space participate to the structuration of the text? How do you think of space during the creation step and how does it differ from traditional writing?
- Does the digital space lead to a more fragmentary writing? How do you organize your writing, knowing it will spread in a non-linear space, opened and interactive?

These two questions feel similar so I will answer them both at the same time. The writing process is fragmentary yes – and it would be easy to assume that this is a bad thing. My approach with many works is to write in short bursts between other tasks such as graphical editing in Photoshop or creating a 3D environment in Unity.

The writing's position in digital space, time on-screen and overall style are often chosen quickly and spontaneously. There feels to be little distinction during the creation process between coding, graphic design and writing; each feels bound to the other. Writing often emerges as small groups of single sentences: open-ended, ambiguous, short, fragmentary – suited to the subject matter. But it depends on the work – other times, it is approached in a more separate, focused way, as in *Book of Waste*, *Nightingale's Playground*, *All the Delicate Duplicates*.

This is slightly closer to a more traditional way of writing I guess, even if the end result – the final project – breaks this text down somehow and presents it differently to how it was written.

- What value and what place holds space in the narrative process for you, how does space manage to be part of the narration? Can we talk about screenwriting, just like in cinema?

Some of the projects I have worked on have had scripts behind them, so yes, we can talk about screenwriting for this type of work for sure.

But this suggests a division between writing and everything else – very much a writer/developer/other media artist split. In the digital world I don't think these roles are so easy to pull apart.

Writers can code; they can be artists/designers and create their own accomplished work in a way that is often unreachable in other forms. Examples of work that involved scripts: *The Virtual Disappearance of Miriam*; *Inkubus*; *Inanimate Alice Episode 5 and 6*; *Perpetual Nomads*; *Duel*; *Changed* (although the scripts in each case were modified as the works were developed). Examples of work without scripts at all: *Fractured*, *Spawn*, *Glimmer*, *Nightingale's Playground*, *Dim O'Gauble*, *Capped*, *The Flat*, *WALLPAPER*, *All the Delicate Duplicates* and *Thanner Kuhai*. The text cannot be easily pulled out of those projects to stand alone in a document, and there is no existing record of this in most cases.

For me narrative concepts and ideas come not just from writing but also experimenting with media and software. Ideas for projects may come as much from discovering a new and unusual way of rendering a digital space as a written/story idea – or indeed, as often happens, the two might be very complimentary. Again *Changed* is a good example – I discovered an interesting way of using parallax scrolling in HTML5 quite by accident; the concept for a digital fiction version of *Changed* – which was originally a film script – became a great fit, where the parallax was suited to exploring the dark walls of the roadway tunnel.

- How does the choice of transmedia storytelling guided your way of treating and comprehending space, not only as a medium but truly as a way to convey a meaning (through space organization and architecture, the way of placing the different medias in this space, etc.)?

For me, digital spaces are rich and multi-layered, inviting a curious but also fearful exploration, a drawing back of curtains behind curtains, lies inside truths inside lies.

Stories don't just start at point A and end at point B, they ripple and twist and duplicate and rewrite and mutate and bend in on themselves, much like human memories and experiences. This for me is an exciting prospect – a way of conveying meaning/psychological experiences in a way that cannot be achieved through any other (singular) medium.

- On a technical note, did you use different languages or technologies (html, JavaScript...) in your writing experiences? Did it influence your writing and your way of perceiving and dealing with digital space?

Yes. I have used a wide range of different languages and technologies since I started creating digital literature in the 1990s. Before 2010 I created works primarily using Adobe Flash. After 2010, I moved to hand-coding digital works using HTML5 (Changed is a good example) mainly due to the fact that Flash was becoming more criticised and less supported, and from there to WebGL and standalone applications for PC/Mac. The languages and tools I use to make work have a huge bearing over how a piece is approached, written and visualised. Often the technology contributes a large part to the idea itself.

- Choosing a space close to the gaming world more than a traditional one, what does it bring? Is there a change of genre through this choice, a choice of writing in a new, hybrid way?

Because of my background in programming games on earlier home computers (e.g. Atari ST and Commodore Amiga), I've always had a 'video game style' approach to creating this kind of work. Dreaming Methods is about extreme experimentation, risk-taking, pushing the written word into unusual/unexpected digital places. It's also about creating glimpses or 'portholes' into atmospheric, often short-lived worlds, where text exists as an integrated part of the fabric. The technology that powers video games provides a fantastic platform for that kind of realisation – right now for instance I am creating a Virtual Reality work about 'finding hope against all odds' set in a flooded cave with complex 'wet' rock textures, animated lifeforms such as fish and fireflies, all interspersed with flowing psychological language that literally wraps itself around you within the experience. It is very hard to imagine being able to create something so immersive and complex using any other software. For me, game engines allow many layers of media to be mixed in ways that would be very tricky through browser-based technologies alone.

- You say you work "organically", it triggers my curiosity. Would you mind elaborating on this?

To answer your main question I generally always have a "rough" idea of what the work is going to turn out like, however I am always open to surprises, twists and turns that may be introduced as I go along – this may be triggered by any element of the work, from some text through to a soundtrack to the software package I am using giving me new options I had previously not considered. This journey is extremely important and also adds energy and excitement during the creation process.

Living Will & Marginalia in the Library of Babel, Mark Marino

- What kind of mental representations of space do you have? Does cyberspace convey a particular imaginary that you try to transpose in your work?

The first work takes place on the Internet, but the second tells tales that take place around the globe. In the *Library of Babel*, there's the space of the narrator's life, and then there's the vast cyberspace that constitutes a version of Borges' infinite library.

In *Living Will*, the space is more geographic, as that story deals in colonialism and postcolonialism in Africa with characters traveling around the globe.

On the other hand, in *Living Will*, the chief space of navigation is the space of the interactive document that is the electronic manifestation of the main character's will.

- During the writing process, how does the thought of the digital space participate to the structuration of the text? How do you think of space during the creation step and how does it differ from traditional writing?

Definitely, I thought of people navigating the *Marginalia* as though through the halls of a library. The left and right arrows are a gesture toward this. I had to figure out a way to build corridors out of an infinity (or near infinity) of the Web for connection and some measure of continuity.

In *Living Will*, space is more the kind you might find in print fiction, the diegetic space of the tale. Nonetheless, as a hypertext system, *Undum* is made of lexias, or text chunks, that have often been visualized in spatial dimensions (as in *Storyspace* or *Twine*). I would also think about the reader moving up or down on the virtual will document.

- Does the digital space lead to a more fragmentary writing, like in *Marginalia in the Library of Babel*? How do you organize your writing, knowing it will spread in a non-linear space, opened and interactive?

In my experience, digital space does lead to more fragmentary writing -- but not because it is digital (pdfs and other docs can be quite linear) but because it is interactive and to some extent generative. Interactive writing often involves pieces that can be assembled according to the reader's path.

The organization of the pieces depended on the platform. I wrote *Marginalia* at first using the tool *Diigo*, a tool for social bookmarking and social annotation, so I was, in effect, annotating the Web the way the character does. I had notes about the timeline of his experience but otherwise used that tool itself to organize the writing. I composed *Living Will* in *Undum*, which meant composing in a javascript file. Again, I kept character and plot notes in a paper notebook and in word processor files, but much of the composition occurred in the code. I am told there are also narrative elements in the parts of the code that do not appear on the screen.

- What value and what place holds space in the narrative process for you, how does space manage to be part of the narration? Can we talk about "screenwriting", just like in cinema?

In Marginalia I wanted to create a sense of an infinity that threatens to engulf the narrator, to pull him out of his physical space, his home, and to absorb or swallow him.

In Living Will, in many ways, we're traveling through the space of the narrator's mind, his memories, and more importantly his relationships.

I'm not sure if screenwriting applies, except that both of the pieces rely on first person narration. Living Will also has scenes. But again, that piece more closely resembles text-based fiction.

- How do you perceive the presence of hyperlinks leading to external online spaces, opening your writing's space to other websites which are developing on their own, with their own timescale? Is it about creating polyphonic effects? What meaning holds this external space for you?

I was very excited to have Marginalia live on the live Internet -- as it appropriated the Web for a metafiction. Wiser minds convinced me that I should replicate these pages to ensure that the piece would be readable in the future. The potential variability, say of the Wikipedia page, was part of the infinity to which the main character is responding -- the always alreadiness of the infinitely expanding web.

- On a technical note, did you use different languages (html, javascript...) or technologies in your writing experiences? Did it influence your writing and your way of perceiving and dealing with digital space?

Both of these stories use javascript and html, but Living Will relies on the Undum framework, which is essentially a library (ironic, I know). Marginalia relies on a little script (written by Keith Gustafson) to create the popup notes.

Yes, the platforms did affect how I perceived the digital space. In Living Will, I imagined I was inside this document that attempts to execute the desires of its incapacitated author. With each change of the code, I was fashioning the main character's will.

In Marginalia we had to recreate the pages themselves in order to ensure that their contents would be available. We were taking them off the Internet and archiving them in our own library. But I very much imagined myself experiencing this character's late night wanderings across the unfathomable internet.

- Choosing a space close to the gaming world (like in Living Will) more than a traditional one, what does it bring? Is there a change of genre through this choice, a choice of

writing in a new, hybrid way? How does gamification have an effect on the meaning of the story and is part of its writing?

Living Will is a game that subverts and devalues its own gamelike elements -- much as death subverts the value system of our daily lives. I used gamification a little more directly in the Mrs. Wobbles stories, which are built on the same Undum platform. Those stories award points for reading more of the passages (or at least following links to them) or discovering poems. In some ways, Living Will speaks back to gamification, which tends to be about using points as incentives. The more you read in Living Will, the more money you lose. So you must make a decision about whether you will let your reading be gamified or if you will drop out of the money game to play the meaning game.

10:01, Lance Olsen

- What kind of mental representations of space do you have? Does cyberspace convey a particular imaginary that you try to transpose in your work/adaptations?

I'm especially interested, in this context, in Marcos Novak's theory of liquid architecture — a digital architecture that, by nature, is always changing. You might find this essay by him illuminating, if you don't know it already:

https://www.evl.uic.edu/datsoupi/coding/readings/1991_Novak_Liquid.pdf

- How does the thought of the digital space participate to the structuration of the text? Does the digital space lead to a more fragmentary perception of the text? How did you organize the printed text, knowing it would spread in a non-linear space, opened and interactive?

I'll answer these two at once. About halfway through writing the print version 10:01 (it would, I think, help your research to take a look at it, if you haven't already; there are some dramatic — and subtle — differences between it and the digital version), the idea arrived of creating a complementary and complimentary hypermedia one — a version that isn't simply a digital adaptation of the print one, mind you, but a rethinking that through its hypertextual form and function opens onto questions about how we read, why we read, what the difference is between reading on page and reading on screen, between reading and watching, about which text (the one made of atoms or the one made of bytes) is the more "authentic," and so forth. Tim Guthrie, an extraordinarily talented assemblage and web artist, had approached me about a year earlier with the suggestion that we collaborate on a project someday, and 10:01 seemed the perfect occasion to do so. The more closely one reads and compares the print and digital versions, by the way, the more unlike one will likely see they are. In the gap between them, I hope, exists a third virtual version that's the most textured.

With respect to this, I've been quite influenced for quite a long time (although I read it after writing 10:01) N. Katherine Hayles' essay. Do you know it? If not, you can find it here:

<http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Hayles.pdf>

- What value and what place holds space in the narrative process for you, how does space manage to be part of the narration? Can we talk about screenwriting, just like in cinema?

Please see Hayles' essay above. What has fascinated me for the last 15 years or so is how thematics, of course, holds meaning, but structuration — space — carries meaning as well, a point overlooked by most critics. 10:01, as well as my novel *Theories of Forgetting*, *Calendar of Regrets*, and *Dreamlives of Debris*, in fact, came into being initially as questions I asked myself about space. My partner Andi Olsen's and my ongoing multimodal installation, *There's No Place Like Time: A Novel You Walk Through* is the latest iteration of this.

- How do you perceive the presence of hyperlinks leading to external online spaces, opening the website's space to other websites which are developing on their own, with their own timescale? Is it about creating polyphonic effects, linking the website's fictional space to a more realistic space, among other things? What meaning holds external space, in relation to your website's space?

All of the above, yes. I've always been intrigued by that bump of dislocation that follows clicking on a hyperlinks, followed a moment later by reorientation. In a fiction, one can extend that bump of dislocation to interesting ontological and epistemological ends. Do you know Allison Gibbons writing about 10:01? You might find it helpful.

- In 10:01, how did you think about the notion of time and about the way it has been transposed into the digital space?

Again, probably too large a question to answer succinctly here. But, for me, that was perhaps my central interest in translating a narrative that exists in a codex (which, by means of its structure, must first and foremost be temporally based) into one that exists in cyberspace (which, by means of its structure, must first and foremost be spatially based ... liquid-spatially based).

From Then on Fire, Corinne Gorla

- What kind of mental representations of space do you have? Does cyberspace convey a particular imaginary that you try to transpose in your work?

It occupies a space for me adjacent to the space occupied by fiction and poetry, or any media, in the sense that what you experience - in any medium - is absorbed and worked into your constantly-revised narrative of the world.

So what is online, no matter how it is framed, whether as fact, information, advertisement, entertainment - shapes an individual's consciousness and shapes a group's or a society's collective consciousness.

A monstrous cactus, a sawing rabbit, a boat full of refugees being towed back into the turbulent surf is never looked at the same if described in one way, or another. Cyberspace is at once news, art, and archive. It is rigid and unforgiving. It is ethereal and malleable. It is, in many aspects, similar to mental space. But I also see cyberspace occupying an area similar to that occupied by trash. We use words and images and throw them away. We consume what we can - whether it be nourishing or debilitating - and then it remains hanging there in cyberspace: the waste we ate and the waste we did not.

- During the writing process, how does the thought of the digital space participate to the structuration of the text? How do you think of space during the creation step and how does it differ from traditional writing?

With *From then on Fire*, it was the format that came first. A way to play with authoritarian forms. A way to comment on the content that one finds therein. The New York Times is so influential throughout the world as trusted, truthful and accurate. Yet it is in the selection of perspectives, the selection of content, that one finds inaccuracies or half-truths. Omissions.

So the use of that source of "truth" to broadcast instead very personal, very quiet stories from the perspectives of Lebanese girls and women over the course of several generations, seemed right. It was a reminder that truth is always pivoting towards an audience.

The NYT has been criticized for its coverage of the Middle East. Taking an extremely close and domestic perspective of very small, private events in Lebanon - such as a student threatening a teacher with a gun, family dynamics within a pre- and post-war household, a girl's discoveries as a child - was a way of wrangling back the narrative about the Middle East from being "war-torn" to just being. It was also a way to twist the idea of "news" as that which is a large or explosive event. News is the B side. News is the day before. The next town over. News is each person.

- Does the digital space lead to a more fragmentary writing? How do you organize your writing, knowing it will spread in a non-linear space, opened and interactive?

Fiction is already non-linear. It is something that continually folds in on itself, recalls itself, circles back. Then flings outward again.

- How does space convey a meaning for you (through space organization and architecture, the way of placing the different medias in this space, etc.)?

What I love about publishing a text in cyberspace is the dynamism that it allows. One can have words disappearing, dissolving or jumping off the page.

In the last section of FTOF, I wanted to give the effect, as a reader was scrolling down, that the words were disintegrating but then, when starting over at the beginning of the story, they reappeared in their entirety.

The personal and the collective memory can follow a line for an hour, or a year or a lifetime but, sooner or later, critical bits are lost. How does the story change then? What is left? How does one's reading of any story change, knowing it is disintegrating immediately upon reading it?

- On a technical note, did you use different languages or technologies (html, javascript...) in your writing experiences? Did it influence your writing and your way of perceiving and dealing with digital space?

For all things technical, I worked with the (brilliant) developer Russell Quinn. He's also designed other interactive literary texts, such as *The Silent History*.

- Choosing a space close to a real interface (in your work, an online newspaper), what does it bring?

I wanted to explore how the written word, when framed by the trappings of authority (i.e., with the header and font of a reputable news source, divided into headlines and columns, "advertisements") can take on weight. Conversely, how "authority" can lose weight when deconstructed. How anything that is presented as "news" could be fiction; but also how fiction can often cut closer to the truth than "news".

Leonardo Aranda, Tatuaje

- ¿Qué tipo de representaciones del espacio tiene usted? ¿Le transmite el ciberespacio un imaginario en particular que intenta transponer en Tatuaje?

Para el proyecto creo que se explotaron dos formas de espacialidad. Por un lado, la ficticia-simbólica, que permite crear una clase de ventana dentro del explorador, que articula el espacio ficticio de la narrativa.

Al mismo tiempo, existe el espacio generado por la hipertextualidad, que ligado al espacio ficticio, genera una clase de sub-red que puede explorarse a la par de la narrativa de la pieza. En términos del imaginario usado en Tatuaje, es proyecto intenta aludir a una cierta forma de ciencia ficción 'retro', que combina por un lado referentes de la cybercultura de los 90's, utilizando la estética monocroma del procesador de texto, al mismo tiempo que utiliza referentes retro de de la películas noir y libro de detectives para determinar los detalles más particulares de la interfaz.

- ¿Como percibió y construyó el espacio digital? Lo hizo antes de que el texto fuera escrito o fue un paso que vino después? ¿Cómo piensa al espacio durante el proceso creativo?

En el caso de Tatuaje, existía previamente una versión original del texto en un formato de cuento, escrito por Rodolfo J.M . A partir de ello, se pensó como traducir dicho material a un formato digital, que permitiera explorarlo como un espacio hipertextual, en el cual la narrativa se desplegara en multiples capaz y tipos de información, a la vez que permitiera crear un espacio ficticio desde donde articular todos los materiales. Al final se opto por crear un sistema operativo/escritorio ficticio, que ubicará al lector en el lugar del personaje principal, y articular todos los materiales desde su punto de vista, tomando en cuenta los formatos que cada sección de esta interfaz imponía.

- ¿Qué valor le pone usted al espacio en el proceso narrativo, cómo logra el espacio ser parte de la narración? ¿Podemos hablar de el cual un guión, como en la cinematografía?

En este caso, el espacio que se construye es un espacio simbólico así como ficticio. En Tatuaje, la noción de espacialidad se construye desde la interfaz, que fue quien dicto la forma de construir el guion en dos pasos consecutivos: primero, creando una escaleta de las referencias simbólicas y materiales textuales del cuento original, y después una clase de story board desde donde se pensó como adaptar cada material a las diferentes secciones de la interfaz. Al mismo tiempo, se crearon materiales extra, como correos falsos, que permitieran darle una mayor profundidad a la interfaz y veracidad.

- ¿Cómo percibe la presencia de hiperlinks llevando a espacios online externos, abriendo el espacio del sitio web a otros sitios que se desarrollan a su propio paso, en su propia escala de tiempo? ¿Consiste en crear un efecto polifónico, enlazando el espacio ficticio del sitio web a un espacio más realista, entre otras cosas?

En Tatuaje los hiperlinks son una forma de ampliar las posibilidades de exploración de la narrativa de la pieza, abriendo la narrativa a multiples formatos. Aunque hasta cierto punto lineal, la narrativa de Tatuaje se extiende por capaz. Existe un sólo link externo, al final de la narrativa, cuya objetiva es extender el espacio de la ficción hacia el mundo real, al enviar un archivo al correo de los usuarios.

- ¿Cómo guió la narración hipermedia su forma de tratar y comprender el espacio, no sólo como medio sino verdaderamente como una forma de acarrear significado (sea mediante organización de espacio y arquitectura, la forma de colocar diferentes medios en este espacio, etc.)

Creo que la idea de generar un espacio de ficción produjo una lógica de trabajo dada por la necesidad de crear una cierta consistencia entre todos los materiales y la interfaz, ello con el objetivo de mantener crear un nivel de veracidad de la interfaz gráfica.

- Desde un aspecto más técnico, ¿utilizó diferentes lenguajes o tecnologías (HTML, Javascript...) en sus experiencias? ¿Cómo logra su influencia la tecnología o el lenguaje utilizado en la construcción del espacio digital?

Para el proyecto de Tatuaje se utilizó HTML y javascript. Hasta cierto punto fue una elección natural de lenguajes, dada la naturaleza hipertextual de la pieza, en el caso del HTML, y la integración con materiales multimedia, en el caso de Javascript. Más que ser una limitante o un facilitador, la elección de estos lenguajes se dio de forma orgánica del lado de las elecciones formales del proyecto.

Ci-dessous des captures d'écran des différentes oeuvres du corpus.

Changed, Andy Campbell & Lydia Williams





10:01, Lance Olsen & Tim Guthrie

Kate
 1 2 00:00:00:00

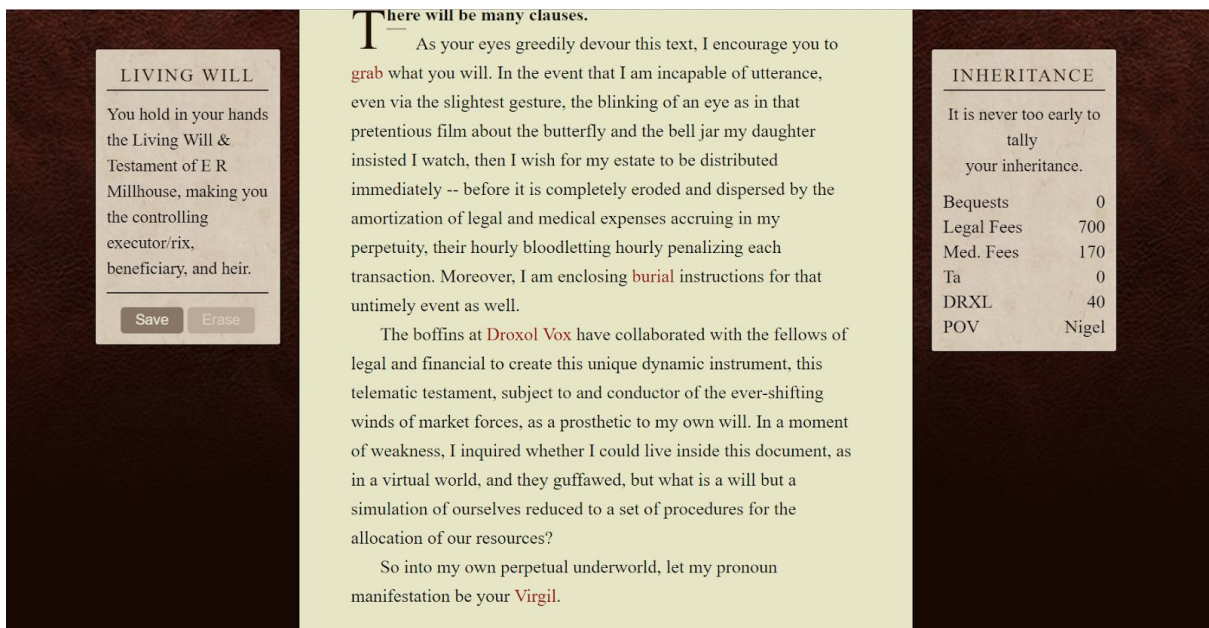
MIDAFTERNOON IN A MOVIE THEATER in the **Mall of America**. Glary lights before the show make everything seem stark and unfinished to Kate Frazey, a bony aerobics instructor bunching her shocking-pink ski jacket on the folded-up seat beside her and sitting. Kate, blond hair so dark it is almost the color of high-fiber breakfast cereal, is Franz Kafka's great-great granddaughter, although she carries no awareness of this within her. Whenever Kate dreams, it is about the plots of Kafka's work, which she has never read because she believes there are already too many stories in the world. Kate dreams she is a muscular hare darting through a wet field at night and that, no matter how fast she runs, no matter which direction she chooses, the beautiful hounds sleeping within the castle miles away

hide text

Tatuaje, Rodolfo JM, Leonardo Aranda, Mónica Nepote et al.



Living Will, Mark Marino



Marginalia in the Library of Babel, Mark Marino

The Library of Babel (Pocket Paragon) (Hardcover)
 by Jorge Luis Borges (Author), Erik Desmazieres (Author), Andrew Hurley (Translator), Angela Girol (Author) "THE UNIVERSE (which others call the Library) is composed of an indefinite, perhaps infinite number of hexagonal galleries..." (more)
 ★★★★★ (8 customer reviews)

Availability: CURRENTLY NOT AVAILABLE

Except my current state is different than your current state, for this library flows like a river. 6 April 1:11 am

Keep connected to what you love with our subscription e-mail newsletters. Sign up for exclusive author interviews and more.

See all buying options
 \$100.00
 Have one to sell? Sell yours here

Add to Wish List
 Add to Shopping List
 Add to Wedding Registry
 Add to Baby Registry
 Tell a friend

Are You an Author or Publisher?
 Find out how to publish your own Kindle books

Customers Who Bought This Item Also Bought

From Then on Fire, Corinne Gorla & Russell Quinn

From Then On Fire

Friday, October 14, 2011 Last Update: 10:00 AM PDT

Follow Us

HOME
 SCHOOL
 MUFIDDA'S MARKET
 UNDER
 LEMONS
 DAD'S CAR
 Yellow foam rises
 From cracked seat
 KITCHEN
 HOW TO STUFF
 GRAPELEAVES
 ATHLETIC CLUB
 INTERNET
 CAFÉ
 HONEYSUCKLE
 TIRE SHREDS
 POTSHARDS
 HER HAND
 Peels
 Onion skin

Green Almonds and the Americans

By SHEREEN 1 year ago

Uncle Fayyad orders me to fetch his slippers. He slides his hand to the curved wood of dead Taita's chair arm and closes fingers around it, spider like. "I don't want to." "Layla." She took the glass my father held out to her, weighed it in her palm - he's folding sheets of bread into his mouth, and not looking at his brother, not looking at me or her, but at the framed photo of his mother sitting on a shiny garbage can in Queens, Duke Ellington screaming on the stereo. Then she leaves for the kitchen. Uncle Fayyad's eyes were clasped

The Sky's Famine

By SHEREEN 5 minutes ago

Oak roots and stiff grass and rats have chewed the edges of the pavement for years. Ma says the land is slowly overtaking our road and our home. Dad says she's sealed up all the artichokes in the fridge and won't let him stuff our pillows with vines of jasmine or rosemary needles.

I Crouched Between the Grape Vines, Anticipating the Release of Urine onto the Rocks

By SHEREEN Tomorrow morning

Two meters over, in the same wrought shadow: a brown rabbit. It licked its paws, the plush at its head and in the folds of its neck and in its rounded back bristling like a field of wheat before the first rain, its white skull sawing back and forth - splashing in and out of the sunlight falling through the serrated leaves - with the motion of its tongue.

Dad Brought His Other Wife

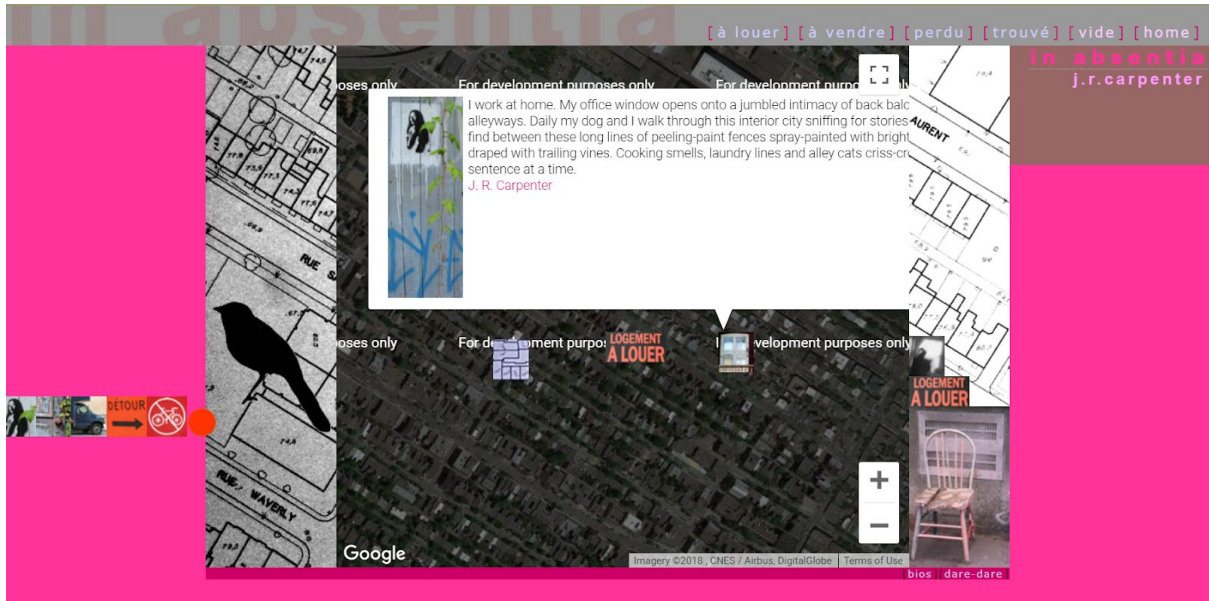
By SHEREEN 1 hour ago

She ate all the marzipan, her pink nails clicking, while my sister and I played tennis.

Window in the Water Jug

By TEITA SHEREEN 23 years ago

in absentia, J.R. Carpenter



Glossaire

Counter mapping : Mouvement géographe qui consiste à utiliser la cartographie pour donner une voix aux plus faibles et se positionner contre les structures dominantes.

Cyberespace : Le cyberespace désigne l'espace internet et ses réseaux, composé de différents lieux dans lesquels les internautes se déplacent, de site en site.

Haptique : Désigne ce qui est en relation avec le sens du toucher et les sensations qu'il procure.

HTML (*HyperText Markup Language*) : Format de données. Il s'agit aussi d'un langage informatique qui permet de structurer les pages web et de les mettre en forme.

Hypertexte : Unité textuelle rendue interactive, transformée en lien, sur laquelle l'internaute peut cliquer pour accéder à un autre contenu.

Hypermédia : Notion d'hypertexte appliquée aux autres médias (animations, vidéos, images), lesquels peuvent être liés entre eux et à d'autres contenus. Par exemple, l'internaute peut cliquer sur une image pour accéder à un autre contenu.

Navigateur : Logiciel permettant d'accéder au web et de consulter des pages web.

Pop up : Surgissement d'une fenêtre qui s'ouvre automatiquement.

Réalité virtuelle (VR, *Virtual Reality*) : Technologie permettant de plonger une personne dans un espace réel ou fictif recréé numériquement avec lequel il est possible d'interagir.

Scroll : Action de faire défiler un contenu sur l'écran.

Transmédia : Le transmédia correspond à l'utilisation de différents médias dans un même système.

Lexie : Unité lexicale (mot ou groupe de mots).

Ludification : Application des caractéristiques du jeu à des éléments qui n'en contiennent pas.