

Université de Montréal

Les nouveaux médias ou l'ère du labyrinthe intermédial

Par

Ariane Savoie

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures

En vue de l'obtention du grade de Maîtrise en études cinématographiques

Juin 2010

© Ariane Savoie, 2010

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
Les nouveaux médias ou l'ère d'un labyrinthe intermédial

présenté par :
Ariane Savoie

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Serge Cardinal
président-rapporteur

Silvestra Mariniello
directrice de recherche

Jean-Marc Larrue
membre du jury

Avec l'émergence des nouveaux médias, une nouvelle façon de raconter les histoires s'impose. Les structures connues de l'esthétisme classique semblent désuètes par rapport aux dispositions des nouvelles plateformes de diffusion. Mieux encore, ces plateformes propulsent le récit, lui permettent de sortir de la rigidité de la ligne narrative : elles intègrent la technique au logos. L'intermédialité devient omniprésente; la diversité des types médiatiques employés dans une œuvre sont rendus visibles et sont articulés par la mise en récit. Méchoulan dira que dans l'« être-entre », dans l'espace reliant chacune des unités sémantiques, que l'événement de la pensée advient; pour Rodowick c'est le « figural ». Une figure particulière s'impose : le labyrinthe. Multipliant les possibilités narratives spécifiques aux nouveaux médias, le labyrinthe fait converger les composantes intermédiales. *Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920-1986*, une œuvre dirigée par Norman Klein, pose le labyrinthe comme élément structurel en y tissant un réseau où s'inscrit une pratique intermédiaire. On y adresse le temps comme une opération fragmentaire, qui se sectionne, se réorganise en rompant avec la linéarité classique. Il nous faudra alors voir comment le labyrinthe réfléchit dans l'étude du temps certains éléments de la mythologie grecque. Les réflexions de Gervais sur le labyrinthe permettront d'étayer pareille hypothèse. Nous analyserons *Bleeding Through* à la lumière de ces théories pour ainsi dégager l'essence de cette figure qui a infiltrée la narration contemporaine. En somme, le labyrinthe se présente dans l'écologie médiatique actuelle comme une figure inhérente à la mise en récit.

Mots clés

labyrinthe; intermédialité; figural; être-entre; récit; nouveaux médias; *Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920-1986*; mémoire; oubli.

With the emergence of new media, a new way of storytelling becomes necessary. The known structures of classic estheticism become obsolete when confronted with the dispositions of the new broadcasted platforms. These so called platforms propel the plot structure, allowing an expansion of the rigid narrative line : they integrate technology into the logos. Intermediality becomes omnipresent ; the diverse media summoned in the different projects are made visible and articulated through narrative work. Méchoulan would talk about the « être-entre », the virtual space linking semantic units, that the occurrence of thoughts convene ; Rodowick would refer to this same spatial concept as « figural ». A particular figure then appears and seems to illustrate the workings of intermediality: the labyrinth. In multiplying the narrative possibilities specific to new media, the labyrinth interrelates the intermedial components. *Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920-1986*, directed by Norman Klein, establishes the labyrinth as a narrative backdrop to the intermedial practice. Herein, time is addressed as a fragmented function that can be segmented, reorganized, thus breaking with classic linearity. Subsequently, elements of Greek mythology tied to the labyrinth's imaginary are highlighted, particularly through Gervais's reflexions on memory and forgetting. To question the essence of the labyrinth's figure, which infiltrates contemporary narration, *Bleeding Through* is analyzed under the scope of these theories. In short, the labyrinth is presented as an inherent figure to storytelling within the current media ecology.

Key Words

Labyrinth ; intermediality ; figural ; être-entre ; plot structure ; new media ; *Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920-1986* ; memory ; forgetting.

TABLE DES MATIÈRES

Résumé	p. iii
Abstract	p. iv
Dédicace	p. vii
INTRODUCTION	p. 1
1. PREMIER CHAPITRE : Pour une symphonie médiatique ou une structure intermédiaire	p. 9
1.1. AU TOUR DE L'INTERMÉDIALITÉ	p. 9
1.1.1. Les nouveaux médias sont-ils solubles dans l'intermédiarité?	p. 9
1.1.2. L'expérience intermédiaire : relations médiales	p. 13
1.1.3. L'être-entre comme espace signifiant	p. 21
1.1.4. L'intermédiarité : discours technique du figural	p. 24
1.2. AU TOUR D'UNE EXPÉRIENCE INTERMÉDIALE	p. 28
1.2.1. <i>Bleeding Through</i> : néomédiatiquement vôtre	p. 28
1.2.2. L'intermédiarité dé-filée	p. 30
2. DEUXIÈME CHAPITRE : Pour accorder labyrinthe et intermédiarité	p. 40
2.1. AU TOUR DU LABYRINTHE	p. 40
2.2. AU TOUR DE LA FIGURE D'UNE STRUCTURE	p. 49
2.2.1. Raconter le labyrinthe	p. 49
2.2.2. Le labyrinthe raconte	p. 56
2.3. AU TOUR DE LA NARRATION	p. 63
2.3.1. Composition : accord de fragments	p. 63
2.3.2. Le fragment et « l'espace-entre » : déploiement du labyrinthe	p. 69

3. TROISIÈME CHAPITRE : Pour penser le figural ou l'oubli comme instrument de la mémoire	p. 75
3.1. AU TOUR D'UN IMAGINAIRE MYTHOLOGIQUE	p. 75
3.2. AU TOUR DE L'OUBLI DE MOLLY	p. 81
3.2.1. Thésée s'actualise	p. 81
3.2.2. Un silence de mort	p. 88
3.3. AU TOUR DE LA MÉMOIRE	p. 96
3.3.1. La ligne brisée de la mémoire intermédiaire	p. 96
3.3.2. Bleeding through a virtual maze	p. 102
CONCLUSION	p. 108
Les sources documentaires	p. 111

À mes parents,
Louise et Réjean,
dont le support et les encouragements furent inconditionnels au temps

INTRODUCTION

Les cinéastes de l'époque contemporaine jonglent avec les multiples technologies de l'image, lesquelles projettent l'exercice de cet art vers un renouvellement des techniques de narration. Les théoriciens et philosophes des arts de l'image et du mouvement s'engagent conséquemment dans une définition qui éclairerait cette nouveauté, en la comparant notamment à des pratiques médiales plus ancrées. Ces créations sont connues sous diverses appellations; tantôt on parle de nouveaux médias, d'autres fois de nouveau cinéma, ou encore de fictions interactives, mais l'on retient principalement qu'elles sont le résultat de la fusion du numérique et de médias tels le cinéma, la vidéo, même la photographie; on sent que l'avènement des nouveaux médias n'en est qu'une actualisation, qu'une transformation rendue possible avec l'avancée technique de l'ère numérique. Nous pouvons maintenant rassembler une foule d'éléments de diverses natures médiatiques sous une seule et même plateforme de diffusion, l'ordinateur, et ainsi orchestrer une composition dont les formes sont pratiquement infinies, dont les dispositions possibles sont à imaginer.

David Rodowick étudie le phénomène dans *Virtual Life of Film* et voit dans les nouveaux médias une spécificité qui est advenue depuis le cinéma, ajustant sa transformation au rythme de la contemporanéité médiatique, mais toujours aux prises avec la difficulté d'en cibler la définition. C'est que « under pressure from video and computational processes, contemporary cinema is currently in a state of self-transformation, and its

future is difficult to foresee » (p. 93). Dans cette réflexion, on peut voir se dessiner toute la complexité relative à la nature du média cinéma à laquelle l'époque actuelle oblige, ou plutôt incite à la transformation. Rejoint par les technologies informatiques, le média est appelé à se redéfinir, mais peut-on toujours qualifier cette mutation de cinéma? Rodowick rajoute que

« today, most so called new media are inevitably imagined from a cinematographic metaphor. Undoubtedly, the art of cinema is renewing and refashioning itself through the incorporation of digital processes, while a certain idea of cinema informs and insinuates itself into the development of interactive entertainments. Here, the arts of analogy are not displaced by digital technologies; rather, an idea of cinema persists or subsists within the new media as their predominant cultural and aesthetic model for engaging the vision and imagination of viewers. But this also means that it is difficult to envision what kinds of aesthetic experiences computational processes will innovate once they have unleashed themselves from the cinematic metaphor and begin to explore their autonomous creative powers, if indeed they eventually do so » (p. 97-98).

Tel que le philosophe le précise, on s'inspire du cinéma pour faire du nouveau média. Il y a donc une essence spécifique à la cinématographie qui est investie dans un autre mode, ce qui ramène à la question de limite, ou de frontière des définitions des médias. Il est quelque peu illusoire aujourd'hui de tendre à une définition nette des types médiatiques, puisque tout semble vouloir unir certaines dispositions de l'un ou l'autre,

selon le cas, empruntant des éléments, les mêlant. Le numérique rend cette pratique chose facile, et l'intermédialité des nouveaux médias devient apparente, beaucoup plus qu'auparavant. Il y a ainsi une infinité de croisements et de rencontres entre les médias qui peuvent se jouer dans un même cadre donnant lieu à une pluralité de formes de compositions, s'éloignant ou non des structures plus connues. Dans le contexte d'une fiction, la mise en récit se transforme, empruntant souvent des lignes familières, sans pour autant se fixer à celles-ci : elle est mouvement, navigue entre les éléments. La narration s'en trouve donc conséquemment altérée et les possibilités jaillissent, car les définitions sont à refaire, ou même mieux, ne sont plus nécessairement à anticiper. Cette intégration de différentes possibilités dans une nouvelle mise en récit s'incarne dans différentes figures, dont l'une les plus suggestive est celle du labyrinthe.

La figure du labyrinthe remonte depuis son origine, depuis l'Antiquité dans la mythologie grecque, tirée du mythe de Thésée et du Minotaure. Elle a traversé les époques en empruntant et ramenant toujours avec elle les tensions liées à son imaginaire.

« De fait, le labyrinthe apparaît comme l'une des métaphores les plus aptes à représenter la complexité du monde contemporain et la confusion qui en découle. Sa figure revient constamment, que se soit pour rendre compte du réseau Internet et du cyberspace, dont les développements rhizomiques défient l'entendement, du dédale de la bureaucratie ou du déploiement des villes et leur souterrain. Tout peut aisément devenir labyrinthique : l'exil, la mémoire, la maladie, le nationalisme, l'histoire, l'écriture, la folie... Tout

ce qui semble inextricable, et dont on parvient malgré tout à s'extirper » (Gervais 2008, p. 21).

Le labyrinthe comme structure temporelle, comme symbole, mais surtout comme figure, transpire, et même inspire l'écologie médiatique actuelle. Présent dans les œuvres littéraires, cinématographiques, artistiques, et j'en passe, il ramène avec lui une forte charge significative. Quand on dit labyrinthe, on pense d'abord à Thésée, au Minotaure, à Dédale, à Ariane et son fil. On pense à la mort, on pense temps, aporie, errance, parcours, obstacle, dédale, casse-tête, ligne brisée, vide, ramifications, fragments, et finalement à la mémoire et à l'oubli qui traversèrent son histoire. Le labyrinthe explose dans les œuvres de Borges : l'auteur s'en inspire largement et la figure semble pour lui une inépuisable muse. Le labyrinthe devient figuratif au cinéma chez Renais, chez Lynch, chez Gondry. Il est d'ailleurs utilisé comme métaphore du temps, de la mémoire dans *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, ou encore *Memento*. Chez Tarantino, il structure le temps et devient narratif, même narrateur. Kubrick, quant à lui ramène directement le mythe, perd ses personnages de *The Shining* dans l'architecture physique. En plus de contrôler la structure narrative et temporelle des œuvres qu'il intègre, le labyrinthe peut même se rendre aujourd'hui jusqu'à qualifier leur support. C'est un peu comme d'assister à la mutation de la figure, ou plutôt à une actualisation du mythe comme figure qui structure. Il est alors tout à fait désigné pour éclairer l'analyse intermédiaire.

Les fictions des nouveaux médias sont pour la plupart méconnues du grand public, leur sphère de production et de diffusion étant souvent restreinte aux initiés. Dans *Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920 – 1986*, une fiction néomédiale¹, on fait état d'un véritable labyrinthe médiatique, temporel, historique et narratif. Norman Klein (et le groupe de recherche The Labyrinth Project) est parvenu à fusionner en une seule interface une quantité incroyable de données, d'éléments de différentes natures médiatiques. Il est allé dépouiller les archives de Los Angeles pour tenter de redonner la mémoire à Molly, une immigrante irlandaise s'étant installée dans la ville en 1920. À l'époque des recherches de Klein, Molly est très âgée et ne se souvient plus que de sept moments de sa vie. Il reconstitue alors ces instants en s'inspirant de matériaux d'origine servant à construire l'imaginaire collectif. L'utilisateur se retrouve alors perdu dans les dédales d'une mémoire composée d'extraits de films, de photographies, de découpures de journaux, de cartes géographiques, etc. Une pluralité de voix narratives s'élève alors pour résoudre une enquête, dont l'issue ne fut jamais révélée, celle de la mort du deuxième mari de Molly. La fiction rejoint alors l'histoire d'un lieu, d'une époque à laquelle sont mêlés des fantômes tant réels qu'imaginaires. C'est que le quartier dans lequel a résidé Molly durant toutes ces années porte l'empreinte d'un très grand nombre de meurtres cinématographiques. Les lieux filmés sont reconnus par ses habitants lesquels sont hantés par ces souvenirs empruntés.

Bleeding Through est une œuvre de Norman Klein parue en 2002 dans le cadre de l'exposition *Future Cinema*. Cette exposition d'envergure internationale s'est produite

¹ L'adjectif néomédial désigne le caractère du nouveau média et je l'utiliserai tout au long de ce mémoire.

dès novembre 2002. L'évènement regroupait les créateurs travaillant sur les nouvelles possibilités du langage cinématographique ramenant à une pratique néomédiale. Les innovations technologiques permettant l'apparition d'un nouvel art médiatique dérivé du cinéma, notamment par leur aspect narratif et les propriétés de l'image en mouvement, l'exposition présentait ces œuvres dans un contexte où le récit se voyait dépossédé de son habituelle structure linéaire, tel était son mandat. Jeffrey Shaw, l'un des principaux instigateurs de cette exposition proposa l'idée originale de *Bleeding Through*, laquelle fut développée par Klein et quelques-uns de ses collaborateurs, Rosemary Comella, Andreas Kratky et le groupe de recherche The Labyrinth Project. Shaw décrit le processus de l'œuvre ainsi : « *Bleeding Through : Layers of Los Angeles* is the fruit of a cooperation between these two institutions [ZKM et USC], inspired and driven by the creative genius of Norman Klein and his ability to seamlessly conjoin a brilliant improvisation storytelling style with an erudite critical understanding of the socio-environmental history of Los Angeles » (2004, p. 52).

L'idée derrière *Bleeding Through* de lier et mettre en récit une base de données m'amena à réfléchir sur la pratique intermédiaire lorsque considérée depuis la figure du labyrinthe. Quelles seraient les répercussions au niveau de l'interprétation, comment opèrerait la compréhension du récit dans ce dédale? Et puis finalement, comment la pratique intermédiaire témoigne-t-elle d'une rupture avec l'esthétisme classique lorsqu'elle est mise en récit dans une œuvre néomédiale? Je pourrais pour le moment dresser trois propositions. D'abord, la pratique intermédiaire pose le figural comme espace virtuel de la rencontre des éléments signifiants. Le figural devient le lieu du

mouvement ou de l'événement de la pensée. Il représente l'entrée de la technique dans le logos et donc abolit la hiérarchisation des arts du logos et ceux du visuel. Ensuite, comme la figure du labyrinthe est investie dans la mise en récit intermédiaire, il en découle inévitablement une multiplication des fragments et la possibilité pour l'activité figurale d'y être montrée, mais surtout il en découle que le sens ne pourrait se produire s'il était considéré uniquement depuis le logos (selon les préceptes classiques). Et finalement, comme la lecture de l'intermédialité passe par le labyrinthe, les thèmes chers à la figure, soit ceux de la mémoire et de l'oubli, sont rappelés dans le logos qui intégrerait alors ce qui serait, à proprement parler, technique. La figure du labyrinthe est celle d'un imaginaire dont l'emploi ramène très souvent à l'œuvre dans laquelle il est investi des analogies ou des substitutions qui déploient les enjeux évoqués par son mythe d'origine. Il s'y crée alors une fusion, ou même une intégration de la technique dans le logos, qui découle de la lecture de la pratique intermédiaire par le labyrinthe, ramenant pratiquement à chaque fois dans le logos un contenu défini par la dynamique propre à ces instances. Ces idées définissent les bases de mon argumentation qui sera appuyée de renvois ou de démonstrations tirées de l'œuvre de Klein.

Dans le premier chapitre du mémoire, je tenterai de définir ce qui est entendu par Intermédialité. Je ferai principalement référence aux textes de Silvestra Mariniello, d'Éric Méchoulan et de David Norman Rodowick pour structurer le propos tout en revenant à divers auteurs ayant traité le sujet. Je présenterai ensuite l'œuvre à la lumière de ces théories afin d'établir la nature intermédiaire de *Bleeding Through* et de conduire le sens de l'œuvre vers le labyrinthe. L'intermédialité « ouvrirait des horizons inconnus dont

l'expérience produirait un récit destiné à un seul sujet [mis en demeure de se redéfinir] » (Mariniello 2003, p. 62). L'idée qui sera la plus investie dans le chapitre est sans doute le figural, auquel Méchoulan pourrait référer comme l'être-entre, et d'autres le lieu de l'événement de la pensée où réagissent les éléments de sens.

Dans le deuxième chapitre du mémoire, je démontrerai comment le labyrinthe devient aujourd'hui une figure tout à fait désignée pour lire l'intermédialité. En appuyant mon propos sur les théories de Bertrand Gervais et Penelope Reed Doob il sera possible de voir se dégager les spécificités de l'articulation de la figure dans une fiction, et ainsi en comprendre les enjeux formels et thématiques.

Le dernier chapitre portera beaucoup plus la démonstration de l'intégration de la technique dans le logos en se concentrant sur le contenu de l'œuvre et en approfondissant la thématique du temps, par l'intermédialité et le labyrinthe. Les textes de André Peyronie, de Bertrand Gervais, de Paul Ricoeur et de Gilles Deleuze alimenteront mon interprétation. C'est de voir comment les figures de l'oubli et de la mémoire sont imbriquées dans le labyrinthe et comment *Bleeding Through* réussit à joindre ses thèmes importants à l'essence de sa recherche, le labyrinthe. En faisant référence aux personnages à l'origine du mythe, nous allons pouvoir établir le lien symbolique entre les composantes techniques de l'œuvre et son propos. Car faire du cinéma, pour certains c'est aussi d'archiver des images, d'enregistrer le temps, c'est aussi contrer l'oubli ou faire fonctionner la mémoire...

1. PREMIER CHAPITRE : Pour une symphonie médiatique ou une structure intermédiaire

1.1. AU TOUR DE L'INTERMÉDIALITÉ

La musique harmonise une quantité indéfinie d'instruments et de sons, de notes, de silences, orchestrant ainsi un ensemble signifiant qui n'est complet que lorsque ses composantes sont réunies. La partition, que l'on pourrait comparer au scénario, permet de séparer, ou de fragmenter l'unité musicale d'une composition et d'en comprendre les enjeux; pourquoi l'union des notes DO et MI crée-t-elle une nouvelle tonalité harmonieuse, alors que le même DO joué avec le SI provoque un effet si discordant? Comment un instrument à vent peut-il être joint à un quatuor à corde? L'ère est à l'harmonie. Les nouveaux médias proposent d'emblée une composition que Genette aurait jadis qualifiée de polyphonique, qui est aujourd'hui plus proprement intermédiaire.

1.1.1. Les nouveaux médias sont-ils solubles dans l'intermédialité?

En suivant cette métaphore, je définirais l'intermédialité comme étant l'orchestre derrière la symphonie. Le cinéma se définit par des règles qui à la fois le rapprochent, mais aussi le différencient du théâtre, sans qu'il n'y ait pourtant de confusion de l'appartenance médiatique de l'un et l'autre lors d'une représentation. Que se passe-t-il

alors, lorsque Robert Lepage projette sur un écran, au début de la représentation, le générique de l'œuvre? Est-ce du cinéma? Du théâtre? Du nouveau cinéma? Du nouveau théâtre? Ou encore, nous pourrions assister dans un musée à ce qui aurait pu être une projection cinématographique, mais qui ne l'est plus, puisqu'elle devient mobile lorsque signée Cardiff. Et puis finalement, qu'advient-il de la lecture d'un roman policier, lorsqu'elle se fait depuis l'écran d'un ordinateur? Les mêmes lettres, les mêmes mots, mais qu'en est-il de l'expérience? Et si à ce roman nous ajoutons des images, comme des découpures de journaux, ou des cartes géographiques, et qu'à cela nous joignons encore des extraits de films et des entrevues, et que nous pouvons circuler d'une composante à l'autre le temps d'un « clic », pouvons-nous encore dire qu'il aurait pu être roman? Mais qu'est-ce que Norman Klein a fait du récit classique? Le roman policier, le cinéma, la base de données, ainsi que le mouvement qui y sont impliqués existent, soit, mais leur fusion et leur narrativisation créent quelque chose de « nouveau », de réinventé. On pourrait qualifier ce mélange de « cinéma mobile » ou encore de « fiction interactive », mais on s'est généralement entendu pour le catégoriser comme « nouveaux médias » ou encore « médias interactifs », et sa composition plurimédiatique se distingue souvent par l'incapacité de définir le cadre médiatique auquel il appartient.

Le nouveau média est apparu alors que la fusion de différents types de dispositifs techniques ou narratifs s'est opérée à l'intérieur d'un cadre déjà existant ou prédéfini.

Lev Manovich semble centrer sa définition des nouveaux médias sur deux éléments² : les données et le caractère narratif (2000). On peut supposer que le terme « data » intègre les éléments techniques alors que la narration peut comprendre le cadre médiatique. La terminologie « narrative database » revient fréquemment dans son ouvrage et se réalise par la coexistence des technologies informatiques et d'un autre genre médiatique institutionnalisé, souvent le cinéma. Manovich insiste sur le fait que le concept « new media » comprend forcément une composante numérique, donc relative à la technique informatique : « the popular understanding of new media identifies it with the use of a computer for distribution and exhibition rather than production » (2001, p. 19). Il trouve cependant trop limité de restreindre de la sorte la définition et ouvre plus large en centrant son propos, comme plusieurs le font aussi, sur l'opposition entre l'ancien et le nouveau; serait donc nouveau tout ce qui diffère de l'ancien. La plupart des chercheurs dans le domaine s'entendent sur l'avènement des nouveaux médias comme résultant de l'adaptation au contexte socioculturel actuel des médias institutionnalisés. Il soulève toutefois une idée des plus intéressantes pour la pratique intermédiaire, et c'est celle de la valeur fragmentaire des nouveaux médias. Puisque les données, ou les éléments signifiants sont numériques, il est possible de sectionner l'œuvre, et ce caractère hétérogène est souvent posé dans un souci de monstration de la technique. Comme l'élément, ou l'atome néomédiatique est pixel ou data, il est facile de décomposer l'ensemble pour en retirer l'unité. Ce que l'intermédialité ramène dans l'œuvre l'est d'autant plus; l'œuvre est dotée d'une double valeur fragmentaire, puisqu'il est possible de déconstruire à la fois les données numérisées, de même que le cadre

² Quoiqu'il insiste sur le fait que ces éléments ne peuvent à eux seuls se résumer à une définition.

médiatique auxquels elles sont reliées. Nous pourrions alors concevoir comme unités sémantiques distinctes le data ainsi que leur appartenance cadre. Il ne faut toutefois pas confondre les deux. Dans le cas présent, la valeur fragmentaire à l'étude est celle de la qualité intermédiaire des nouveaux médias.

On pourrait alors inférer que l'intermédialité est liée à la composition des nouveaux médias. C'est que l'avènement des nouveaux médias rend visible le phénomène intermédiaire qui était peut-être moins explicite à l'intérieur d'autres cadres. La modernité a voulu abstraire la technique du sens, alors que l'on tend aujourd'hui à la ramener dans le discours. Comme Manovich, Bolter et Grusin dans *Remediation* s'appuient sur l'actualisation de l'ancien pour créer le nouveau : « new digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts and they refashion other media, which are embedded in the same or similar context » (2000, p. 18). Ils accordent d'ailleurs aux œuvres à caractère plurimédiatique l'importance de la technique et de sa monstration.

« In the logic of hypermediacy, the artist (or multimedia programmer, or web designer) strives to make the viewer acknowledge the medium as a medium and to delight in that acknowledgment. She does so by multiplying spaces and media and by repeatedly redefining the visual and conceptual relationships among mediated spaces-relationships that may range from simple juxtaposition to complete absorption » (2000, p. 41-42).

Dans ce passage précisément les auteurs révèlent la qualité complémentaire de différents genres médiatiques. Cette capacité de fusionner des éléments de nature différente implique forcément son contraire, soit l'impossibilité de contraindre à un cadre fixe. Les défis de la pratique intermédiaire résident justement dans l'harmonie de ce paradoxe. Où se situent les frontières des éléments signifiants? Est-ce nécessaire de la définir ou pouvons-nous simplement qualifier l'œuvre d'une *homogénéité hétérogène*?

1.1.2. L'expérience intermédiaire : relations médiales

Mais alors qu'est-ce que l'intermédialité? Est-ce d'abord une technique de composition d'une œuvre, semblable au montage? Peut-être une mode ou une tendance à la fusion dans les arts, ou bien un modèle discursif, ou encore une structure narrative multidimensionnelle?

Les fondements de l'intermédialité reposent d'abord sur les relations qu'entretiennent les médias entre eux. On peut donc la considérer comme pratique ou technique, mais aussi comme concept. Lars Elleström dans *Media Borders, Multimodality and Intermediality* porte ses réflexions sur les frontières qui distinguent ou rapprochent les différents médias.

« The crucial "inter" of intermediality is a bridge, but what does it bridge over? If all media were fundamentally different, it would be hard to find any interrelations at all; if they were all

fundamentally similar, it would be equally hard to find something that is not already interrelated. Media, however, are both different and similar, and intermediality must be understood as a bridge between media differences that is found on medial similarities » (2010, p. 12).

Quoique très formelle, cette notion de pont est au centre du procédé intermédial. Plusieurs y font référence sous diverses appellations en renvoyant chacune à leur thématique propre³. Mais dans le cas de Elleström, il s'agit d'une étude plutôt formelle qui peut parfois ressembler aux analyses structurales. Le chercheur se lance dans une cartographie, ou même il cherche à proposer un modèle discursif pour définir l'intermédialité. Reste que les voies qu'il défriche contribuent à la définition du concept de l'intermédialité. Il précise d'ailleurs que l'essence de l'intermédialité réside dans les frontières des médias fusionnés et c'est en définissant cette notion de frontière que l'on arrive à concevoir la pratique intermédiale.

« It has been argued, for good reasons, that intermediality is a result of constructed media borders being trespassed; indeed, there are no media borders given by nature, but we need borders to talk about intermediality. Werer Wolf emphasizes that media borders are created by conventions and Christina Ljunbrerg stresses the performative aspect of border crossing. Intermediality would thus be something that sometimes happens; an effect of unconventional ways of performing media works. » (2010, p. 28).

³ Tel qu'il sera discuté plus loin, Méchoulan le nomme plutôt être-entre et Rodowick situerait ce pont dans un espace figural.

Elleström discute d'une opposition intéressante entre conventionnel et non conventionnel. Pour l'auteur, ce qui relève de la non conventionalité d'une performance médiatique est l'ambiguïté posée par l'émergence de nouvelles pratiques médiales qui brouillent les standards institutionnels. Ses théories semblent fondées sur la nécessité d'établir de façon pragmatique des procédures intermédiaires. Il est toutefois important de nuancer ses propos : comme l'intermédialité est la pratique d'un flou médiatique, de tenter de trop définir ce flou, ou de lui donner des frontières, serait un peu comme d'aller à l'encontre de sa démarche, de le contraindre. Nous tenterons plutôt de nous laisser porter par le courant intermédial.

L'intermédialité permet alors de considérer ou d'interpréter les œuvres à caractère plurimédiatique. C'est une approche qui oblige à séparer les fragments de même nature médiatique à l'intérieur d'un seul cadre et de reconsidérer leurs interrelations pour en saisir l'essence. On considère alors l'œuvre comme un ensemble signifiant dans la mesure où elle implique forcément que des composantes de différentes natures médiatiques sont impliquées et leur interrelation est au centre de l'approche. C'est comme de dire qu'il y aurait plusieurs signifiants pour un seul signifié. Prenons *Kill Bill Vol 1* : le cadre médiatique est de nature cinématographique, mais les composantes de l'image, soit chacun des photogrammes, ne sont pas toutes de même nature. La plus grande proportion des images est tournée en 35 mm, à quelques effets près. Lors d'un passage particulièrement narratif, Tarantino propose à partir de l'image originale une transition à la bande dessinée. Ce passage d'un type médiatique à un autre marque une césure dans le temps narratif du film. Le spectateur constate inévitablement un bris

dans la structure. Dans cet extrait précisément, la narration est diffusée en quasi continu et se démarque, ou alors s'oppose au changement qui s'opère dans la nature de l'image. Il en résulte un bris que l'on pourrait paradoxalement qualifier d'harmonieux, puisqu'il est intégré globalement au cadre principal, mais s'en distingue également, car l'état fragmentaire du passage qui l'abrite est mis au premier plan, il est pointé, comme pour montrer au spectateur son importance et pour ajouter à la signification de ce segment. Le spectateur peut entendre Beatrix raconter l'histoire d'O-Ren Ishii en voix hors champ, et simultanément, l'image 35 mm – qui renvoie à une image d'O-Ren Ishii depuis le point de vue de Béatrix dans la chapelle – se fige, devient photographie, et se fixe sur le visage d'O-Ren. Un intertitre coupe ensuite la séquence et laisse place à une photographie d'O-Ren Ishii. L'écran se divise et ajoute à la photographie originale, une image en bande dessinée de Boss Matsumoto et une autre de même type d'O-Ren à 9 ans. Beatrix raconte alors au spectateur, via la séquence bande dessinée qui suit, la genèse de la reine de la mafia japonaise. On troque donc une image 35 mm, réellement perçue par la narratrice, pour d'autres qui lui ont plutôt été racontées et dont l'expérience ne lui est pas propre, ce que l'on pourrait même qualifier de « souvenir emprunté ». La nature de chaque image témoigne de l'expérience relative à ces souvenirs : celle vécue par l'héroïne, dont il existe des traces visuelles dans sa pensée, et celle qui lui a été racontée, et dont les images sont imaginées. La photographie pourrait être un souvenir emprunté accessible, puisque l'objet photo peut être accessible à la narratrice, tandis que le moment décrit par la photo restera inaccessible. L'image 35 mm serait alors relative au point de vue de Beatrix tandis que l'image bande dessinée serait relative à une expérience empruntée. On peut alors constater que la

plurimédialité qui sert le film de Tarantino ajoute au sens de l'œuvre. La nature de l'image est donc relative à l'expérience vécue de ce souvenir, par le personnage portant le point de vue de l'œuvre. L'intermédialité permet alors de constater la relation qui existe entre les différentes composantes médiales de l'œuvre, relativement à l'expérience vécue par ses actants⁴ actifs et passifs, les personnages et le spectateur.

Silvestra Mariniello réfléchit l'espace occupé par l'intermédialité dans l'écologie médiatique actuelle en parlant de l'avènement d'un nouveau concept qui permettrait de « penser l'expérience de la transition que nous sommes en train de vivre » (2003). L'expérience est une notion qui semble très importante pour Mariniello. Elle retient de l'intermédialité l'expérience d'une simultanéité hétérogène, de la coexistence de médias qui sont toujours déjà pluriels. Elle cherche à préciser la notion en décortiquant son sens étymologique premier.

« “Il n’y a pas de concept simple” disent Deleuze et Guattari, “tout concept a des composantes et se définit par elles.” Il forme aussi un tout “parce qu’il totalise ses composantes, mais un tout fragmentaire” et toujours se dessinant au seuil du chaos. Est-il alors possible de repérer les composantes de l'intermédialité? “Inter”, par exemple, comme dans “intertextualité” qui indique le renvoi d’une pratique médiatique à une autre, ainsi que la spatiotemporalité suspendue de l’“entre-deux”; “médium”, le milieu dans lequel a lieu un événement; “médiation”, qui renvoie à la façon dont une

⁴ Le terme actant ne renvoie pas dans le mémoire en entier à la théorie de Greimas, mais à un agent de l'action. Il est dépouillé des connotations qui lui viennent du système greimassien.

rencontre est possible entre un sujet et le monde, entre deux sujets dans un mouvement qui, à chaque fois, les constitue l'un par rapport à l'autre; appareil, qui dévoile la façon dont la technique informe la rencontre; devenir, qui révèle la dynamique inséparable de toute médiation » (2003, p. 48).

Dans ce passage, Mariniello soulève quelques éléments qui s'avèrent des plus intéressants pour mon interprétation du concept. Déjà le sens qu'elle donne au premier passage cité de Deleuze et Guattari implique directement la pluralité des composantes du tout nommé intermédialité. L'enjeu est au niveau de sa forme, qui doit faire réagir au moins deux types de médias pour signifier sur le fond; comme plusieurs signifiants pour un seul signifié. On pourrait comparer de manière saussurienne à l'expérience des mots : arbres | conifères | sapins | forêt, qui renvoient tous au même signifié, mais leur interrelation, leur coexistence nous rapproche un peu plus de ce qu'est l'objet référé, ou l'expérience vécue. Mariniello insiste d'ailleurs sur leur « rencontre », dans un espace-temps qui pourrait être de l'ordre du virtuel. Elle parle de suspension du temps en se référant à l'« être-entre » de Méchoulan. On pourrait donc dire que les différents médias se fusionneraient à l'extérieur du cadre de l'œuvre, dans un hors-champ indéfini pour donner la couleur à l'ensemble de l'œuvre. On y impliquerait donc un « mouvement » entre le champ contenu par le cadre et son espace de signification; comme un relais ou encore un échange entre le fragment et les composantes à l'intérieur duquel il est impossible d'oublier la technique.

Ce passage soulève d'ailleurs l'idée du fragment, du tout hétérogène, mais surtout de l'espace qui les entoure. En définissant la nature distincte de chacune des composantes, on relève la valeur fragmentaire de ce tout. L'espace qui relie chacune des composantes, alors qu'il était pratiquement transparent, devient opaque et s'impose sur ce qu'on pourrait qualifier de contenu des différentes formes médiatiques. C'est dans cet espace que se tient l'échange, ou s'opère le relais de sens. Par exemple, lorsque l'on émet le constat qu'une œuvre de Janet Cardiff est composée à la fois d'images vidéo, celles-ci diffusées à partir d'un moniteur, et d'une bande sonore qui techniquement s'en sépare, on peut chercher à penser l'espace entre ces deux composantes, ce qui les relie. Qu'est-ce qui fait en sorte que ces deux éléments puissent coexister et se fusionner en un seul cadre? La réponse est souvent captive du temps. Dans le cas de l'œuvre de Cardiff, la simultanéité de l'expérience des deux médias crée la particularité du mouvement du sens; l'expérience de l'utilisateur est enrichie par la cohabitation du son, qui rythme le ton et l'émotion, et de l'image vidéo qui construit le suspens. On permet entre autres à l'utilisateur de vivre quelque chose d'étrangement inquiétant en simulant un double entre l'image réelle et l'image filmée et le son réel et le son enregistré. Dans l'espace résiduel entre ces fragments se dissimule donc une bonne partie du suspens sur lequel l'œuvre en entier s'appuie. J'insisterai beaucoup sur cette notion de rencontre, ou de relation intermédiaire, en misant sur ces vides pleins créés par le fragment.

Nous sommes alors à des miles des analyses structurales, ou même sémiologiques dont regorgeaient encore dernièrement les études. L'étude devient épistémologique,

comme tend à l'être l'expérience de l'art. Nous nous éloignons de plus en plus des références scripturaires : le sens ne passe pas nécessairement par le logos, mais intègre ce qui est de l'ordre de la technique. Même lors d'analyse filmique, les dialogues constituaient la principale nature des données. Pour Mariniello, nous sommes dans une ère nouvelle de la pensée.

« L'intermédialité n'est pas un médium *et* un autre, la différence des résultats des deux médias, mais l'événement de cette différence; l'autoréférentialité du concept est identique à l'émergence de cette zone qui trouble la connaissance des choses et des êtres, dont le concept nomme la nécessité d'un changement dans la pensée » (2003, p. 52).

Penser n'est maintenant plus exclusif à la linéarité de l'écriture, mais à quelque chose d'encre indéfini, qui tend à se préciser, ou à advenir, et dont l'intermédialité pourrait peut-être se rapprocher. Tel que Mariniello le disait : « McLuhan parlait de [all-at-onceness] » (2003). J'ajouterais que Rodowick parle du figural et Méchoulan de l'être-entre. Ces figures révèlent la technique, le discours, mais aussi le caractère virtuel sensible à l'interprétation et à l'expérience d'une œuvre. Des figures telles que le labyrinthe, ou des concepts comme celui d'intermédialité, posent le souci actuel de la pensée en lui conférant un lieu où la rencontre des éléments signifiants devient possible.

1.1.3. L'être-entre comme espace signifiant

Le titre de l'article d'Éric Méchoulan, *Intermédialités : Le temps des illusions perdues*, propose au lecteur une interprétation du concept qui implique qu'il existe un espace-temps, un « être-entre », où l'intermédialité pourrait se produire. « Le temps des illusions perdues », donc un temps où peuvent se loger les fantômes, où s'insère un passé signifiant, de l'ordre de ce qui aurait pu être, qui a été, mais qui n'est plus : c'est l'espace du souvenir, son temps aussi. On arrive à concevoir un lieu (l'entre) et un temps (l'être) où peut exister ce qui est de l'ordre du virtuel. Méchoulan, de même que Mariniello, précise que l'intermédialité met surtout l'accent sur la relation entre les différentes composantes médiatiques d'un même cadre. Mais Méchoulan, comme dans *Les Mondes possibles* de David D. Lewis, révèle son interprétation de l'intermédialité à partir d'une étude du temps. Il allie les deux concepts pour approfondir sa compréhension. L'intermédialité fonctionne pour lui comme la temporalité; plus précisément, on pourrait parler du mouvement interne de l'intermédialité et du mouvement temporel. Pour l'intermédialité, on relève les composantes et ensuite on interprète tout en considérant l'espace résiduel. Cet espace résiduel n'existe toutefois pas réellement, comme l'espace qui distinguerait le passé du présent. Il compare l'espace entre les composantes à celui qui distingue le présent du passé. Dans un mouvement continu, le temps de l'un rejoint le temps de l'autre et vice versa, et ce, continuellement. Comme pour l'intermédialité, l'indissociable circule sur une boucle, dans un mouvement continu, renvoyant toujours à l'une ou l'autre de ses unités. Mais

qu'est-ce qui permet alors à ces types de se distinguer? Leur différence? Peut-être. Et cette différence elle est perceptible comment? Pour l'intermédialité, puisque les différents médias sont bien connus, les différences sont plus perceptibles, mais lorsque toutes regroupées dans un même cadre, qu'est-ce qui nous permet d'affirmer définitivement l'appartenance médiatique des éléments? Dans un passage d'un article paru dans le premier numéro de la revue *Intermédialités*, Méchoulan établit une dynamique temporelle ressemblant au mouvement interne signifiant de l'intermédialité.

« Le présent doit plutôt se concevoir sous la forme anachronique d'un retour ou d'un pli du temps (*ana-chronos*, c'est un temps qui revient).

Le présent est donc plus complexe qu'il ne le semble, puisque, dans chaque présent, s'installe un déphasage entre la sensation étroite du moment qui fuit, n'apparaissant que ce qu'il est, et ce sentiment sans cesse croissant du passé que je reconsidère et qui est toujours plus que ce qui m'apparaît. Mon rapport au futur est discontinu, mon rapport au passé continu : quant au présent, il articule, dans un dédoublement chronique, le continu et le discontinu » (2003, p. 14).

On pourrait résumer que Méchoulan réussit à concevoir cet espace résiduel virtuel en fragmentant le temps comme concept, selon l'expérience ressentie. On ressent le présent, on se souvient du passé et on anticipe le futur; le rapport que l'on entretient avec l'une ou l'autre de ces unités transforme la continuité, ou le flot temporel, en

instants. Où dans le temps se situe cet instant où le présent devient passé? Dès que l'on essaie de distinguer ces unités, on permet à un bris virtuel temporel de s'insérer. Cet « être-entre » comme le nomme Méchoulan appartient à un espace-temps inaccessible, mais possible, comparable à l'espace résiduel intermédial.

L'être-entre pourrait donc être une figure d'interstice dont la présence s'articule par, pour et dans le temps et l'espace, suggérant à la fois leur séparation et leur différence, supposant un mouvement entre présence et absence. Tout comme Mariniello, Méchoulan cherche les fondements du concept d'intermédialité en se penchant sur la relation de ses composantes étymologiques *inter* et *medium*. Ce qui importe donc, c'est la relation, c'est l'être-entre des médias, puisque cet espace, cette distanciation des médias justifie l'apparition des effets de sens.

« C'est à force d'évidence que le médium disparaît en général dans l'attention portée aux contenus, car il ne se situe pas simplement *au milieu* d'un sujet de perception et d'un objet perçu, il compose aussi *le milieu* dans lequel les contenus sont reconnaissables et déchiffrables en tant que signes plutôt qu'en tant que bruits. Le médium rend accessible à tous, en même temps qu'il expose à chacun, les contenus ou les formes nécessaires pour la vie en société » (Méchoulan 2003, p. 15).

La représentation la plus fidèle et la plus convaincante de ce concept serait la toute simple pellicule de film. Sur cette dernière, des milliers de cadres contiennent une

multitude d'instants potentiels, formant un tout homogène, mais dissociable. Défilant l'une après l'autre à l'aide d'un projecteur, ces images révèlent en elles-mêmes un *hic jacet* des plus impressionnants pouvant se rallier à la notion plus ou moins distordue de temps présent et deviennent indissociables.

Selon les mêmes dispositions que Mariniello, Méchoulan ne peut pas concevoir le concept de l'intermédialité en dehors de la notion de relations entre les composantes. Le médium n'est enrichi que par la présence de médiums différents. La différence implique une césure et Méchoulan joint à son interprétation du temps celle de l'intermédialité en déplaçant l'être-entre temporel à un être-entre médium, intermédial.

1.1.4. L'intermédialité : discours technique du figural

D'autres que Méchoulan ont contribué à l'étude de ce lieu où existerait un espace-temps virtuel perceptible où pourrait se fondre une multitude de significations. David N. Rodowick le nomme figural. En suivant le fil de l'évolution de la pensée contemporaine, le chercheur livre ses réflexions sur ce lieu de signification qui comprendrait ou s'ouvrirait sur le sens d'une œuvre. En fait, si l'esthétisme classique positionnait les arts du langage, comme la poésie, au sommet d'une hiérarchie, le figural transforme cette pyramide et replace les arts visuels à côté de ceux du verbe. L'interprétation des œuvres à caractère cinématographique — et maintenant intermédiales — s'inscrivait alors dans une logique séparant le discours, ou le langage, de la matérialité de la

technique, tandis qu'aujourd'hui, et particulièrement dans le cas de la pratique intermédiaire, on insiste fortement pour réintégrer la technique, le support au sens d'une œuvre : sa valeur contribue en égale partie au sens : il fait intégralement et logiquement partie de l'événement de la pensée qui transporte la signification. Le média ne peut être exclu de l'interprétation puisqu'il la constitue tout autant que le discours énoncé. C'est l'avènement des nouveaux médias qui provoque cette prise de conscience chez Rodowick, ou du moins, qui en stimule la réflexion. L'auteur considère donc que ces médias technologiques proposent une fusion du logos et de l'image à même leur nature virtuelle; leur structure provoque une rupture dans le domaine de la pensée analytique en confrontant l'idéologie de la représentation esthétique classique à une conception virtuelle ramenant le signe à une matière qui ne peut l'englober. Pour Rodowick,

« to comprehend the figural it is necessary to transform completely how the term *discourse* is understood by tracing out what Modern philosophy has systematically excluded or exiled: incommensurable spaces, non-linear dynamics, temporal complexity and heterogeneity, logic unruled by the principle of *noncontradiction* » (2001, p. 49).

Rodowick ancre sa thèse dans la cassure qui découle de chaque médium, reprenant le concept du figural tel que développé par Lyotard pour tenter d'expliquer cette rupture dans la tradition esthétique. Et l'essence du figural semble justement se placer à l'extérieur de toute représentation close, prenant racine en dehors du scripturaire, cherchant à s'affranchir du logos même : « it is a third dimension neither sayable, nor

showable » (Rodowick 2001, p. 12). Les mots et les images sont projetés à l'extérieur de leur cadre de représentation, dans la pensée, se fusionnent dans un espace-temps nommé figural et prennent leur sens dans un mouvement de l'un vers l'autre, en partageant leur valeur respective. On entre dans cette dimension pratiquement involontairement et parfois même inconsciemment. C'est une dimension propre à l'individu, relative à la pensée. On peut parler de synthèse, de corrélation, mais précisément, c'est que le figural s'inscrit dans un mouvement de réflexion, dans un événement de la pensée : il y a un temps, un lieu, dont les référents sont virtuels. Le concept semble ainsi puiser sa source dans la confrontation des idées anciennes portant sur la distinction esthétique entre le linguistique et le visuel. L'opacité du langage s'ouvre devant le figural pour se définir non seulement par la force évocatrice de l'image, mais aussi celle des mots. Le figural s'oppose à la représentation matérielle puisque sa nature est virtuelle. C'est un événement de la pensée, un lieu de rencontre, de synthèse, de mélanges. Elle apparaît sous un ordre autre que celui de la matérialité physique, qu'il intègre, sans pour autant se définir strictement par cette force de la représentation.

« What I call the figural is not synonymous with a figure or even the figurative. It is no more proper to the plastic than to the linguistic arts. It is not governed by the opposition of word to image; spatially and temporally, it is not bound to the logic of binary oppositions. Every permutable – a fractured, fracturing, or fractal space, ruled by time and difference – it knows nothing of the concept of identity » (Rodowick 2001, p. 46).

En ce sens, le figural peut d'ailleurs être comparé au rêve, non pas dans son essence, mais plutôt dans l'opération qu'il stimule au niveau de la pensée et de l'imaginaire.

« For Lyotard, the dream-work – whose figure include condensation, displacement, considerations of representability, and secondary revision – presents an exemplary (visible) space where figure and text are engaged in a mutually deconstructive activity of a seeing that undoes saying. Moreover, these figural procedures are nonlinguistic – each draws on a spatial dimension that is excluded from the linguistic system » (Rodowick 2001, p. 11).

La notion d'ensemble qui caractérise le concept s'inscrit donc dans le champ opérationnel du rêve; impliquant un travail qui s'effectuerait dans le psychique de l'individu et qui serait considéré par le mouvement de la pensée déconstruisant les images et les mots pour leur accorder une nouvelle signification. Les notions de déplacement, de fragment qui sont immanentes au rêve sont rappelées par l'intermédialité. Le figural étant donc une opération qui fusionne les sens des différents niveaux sémantiques d'une œuvre et projette dans une dimension extérieure au scripturaire ou à l'image, une signification qui n'est pas fixe, mais qui jouerait plutôt sur le mouvement de la pensée relative à un individu. Tel que Silvestra Mariniello le suggère dans *La littéracie de la différence*, l'intermédialité relève de la nécessité de rencontrer l'expérience d'une œuvre, c'est-à-dire l'expérience même du média. On pose donc le figural comme la rencontre du discours et de l'image dans leur matérialité. Alors

de la confrontation des différents médias réunis dans un même cadre, tel qu'il sera possible d'observer dans *Bleeding Through : Layer of Los Angeles 1920 — 1986*, le discours n'appartient plus seulement au langage, le logos étant entré dans le figural.

1.2. AU TOUR D'UNE EXPÉRIENCE INTERMÉDIALE

1.2.1. *Bleeding Through* : néomédiatiquement vôtre

Dans *Virtual Life of Film*, Rodowick questionne la définition ou l'ontologie derrière l'appellation « new media » et « digital cinema », sans pour autant arriver à des conclusions aussi nettes qu'Elleström. Il précise néanmoins que les termes sont en transformation : « there is no “new media”; there are only simulation and information processing used to reformating old media as digital information » (2007, p. 94).

C'est sur ces prémisses qu'est construit *Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920 – 1986*. Œuvre interactive parue en 2002 dans le cadre de *Future Cinema*, une exposition d'envergure internationale regroupant des créateurs ayant pour matériau les nouvelles possibilités du langage cinématographique – telles que réalisées grâce à l'arrivée (et l'accessibilité) des nouveaux médias. Les innovations technologiques permettant l'apparition d'un nouvel art médiatique dérivé du cinéma, notamment par leur aspect narratif et les propriétés de l'image en mouvement, l'exposition présentait donc

ces œuvres dans un contexte où le récit se voyait dépossédé de son habituelle structure linéaire. Cette nouvelle représentation du monde permet de se détacher de la pensée traditionnelle et entrer dans un courant plus proprement intermédial.

Inspirée du roman de Klein, *The History of Forgetting : Los Angeles and the Erasure of Memory*, *Bleeding Through* propose une structure plurimédiatique narrative, multipliant les possibilités du récit, fixant le temps à la déconstruction de sa linéarité. On nous propose alors l'immersion dans la fiction à l'aide de deux médias-cadres, soit le DVD-ROM et la nouvelle littéraire. L'intermédialité est la base de la conception de *Bleeding Through*; elle englobe le littéraire et la matérialité du nouveau média. Dans le livre on accède à un univers proprement littéraire par la nouvelle écrite par Klein et les essais de Shaw, Comella et Kratky, offrant une perspective paratextuelle. Se lie à cet ensemble le DVD-ROM à l'intérieur duquel l'utilisateur peut décrire un parcours relativement aléatoire reconstruisant les procédés narratifs, évoquant ses possibilités, tant au niveau de la diégèse que de la structure et dans l'être-entre de ces composantes réside la fiction. Puisque l'œuvre repose principalement sur des archives, la fiction n'est accessible que dans l'espace créé entre les composantes, de façon plus globale, entre le DVD-ROM et la nouvelle, et plus précisément entre les composantes du DVD-ROM.

1.2.2. L'intermédialité dé-filée

« Mais, malheureusement, et malgré les efforts que j'ai faits pour connaître toutes les sorties, je n'ai pas réussi à m'orienter convenablement » (Arrabal 1968, p. 50).

Le figural chez Rodowick, l'être-entre de Méchoulan et même le pont d'Elleström sont donc tout à fait appropriés pour comprendre la dynamique créée par l'intermédialité dans l'œuvre. Ils sont investis par le nouveau média et stimulent la complicité des différents médias pour saisir le sens figural de *Bleeding Through*. Il se rapporte à la confrontation de ces images qui décrivent ce qui caractérise le concept : la fragmentation du temps, l'intermédialité et surtout la fusion du logos à la technique. « Facts and fiction, past and present, real and virtual are woven into a coherent meditation on the deepest identity of Los Angeles and its citizens » (Klein 2002, p. 52). Le labyrinthe en est la représentation métaphorique; le figural et l'intermédialité sont inscrits, sont compris par le sens du labyrinthe dans l'œuvre. C'est que le labyrinthe comme figure a une portée qui s'étend au-delà des œuvres qui l'abritent. Il ramène avec lui un bagage de sens qui comprend tant son mythe antique que ses expressions actuelles. Il ordonne un parcours chaotique, fragmenté, dont le lieu d'expression englobe le discours et la technique, mais aussi le virtuel, le possible. C'est à l'intérieur des dédales de cette structure qu'ils sont enfouis. C'est que Klein réussit à créer à l'intérieur d'une structure labyrinthique profondément intermédiaire, une immersion fictionnelle qui plonge l'utilisateur au cœur des mondes possibles, où l'essence du personnage principal scelle son sens. Aussi, les théories de Rodowick considèrent les

nouveaux médias comme étant l'appareil le plus apte pour caractériser le figural, et ce, par leur remise en cause de l'esthétique classique.

« Because of the ease with which they enable the discursive to become spatial and the visual to become discursive, perhaps the digital arts are the most *figural arts*. But at the same time, they are the most radical instance yet of an old Cartesian dream: the best representations are the most immaterial ones because they seem to free the mind from the body and the world of substance » (2001, p. 39).

Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920-1986 présente une structure narrative intermédiaire intéressante; on implique au niveau du récit une multiplicité dans les voix narratives qui sont caractérisées par l'appartenance à des genres médiatiques différents. Par le DVD-ROM et la nouvelle, on présente au lecteur une corrélation nécessaire entre le littéraire et l'image, comme une alternative entre le roman et le cinéma, pour ne citer que les médiums les plus populaires, qui évoque les possibilités interprétatives d'une fusion qui sera plus éloquente au niveau de leur structure interne respective. Jeffrey Shaw parle même de « reformulation of narrative procedures » (Klein 2002, p. 52). Ce n'est qu'en concevant ces médias, autrement distincts, comme une totalité ouverte, que le sens de l'œuvre est investi, englobé par l'intermédialité.

La nouvelle littéraire est à la base très simple et sans prétendre être du genre policier, en comporte certainement quelques éléments influant sur l'intrigue principale, d'où la nécessité de la fiabilité du narrateur. Le sujet qui l'intéresse est le personnage de Molly.

Cette dame alors âgée de 80 ans est soupçonnée, selon les rumeurs locales, d'avoir assassiné son deuxième mari, Walt. Puisque Molly a perdu la tête, ne se souvenant que de très brefs et distincts instants de sa vie, le narrateur tente d'effectuer l'anamnèse de son sujet, en se plongeant dans le monde de Molly autant actuel que passé et cherchant à découvrir la vérité. Il visite les lieux, interroge ses proches, ses connaissances, ses voisins, consulte des articles de journaux, des photographies. Il cherche alors à faire revivre les mémoires d'un temps révolu, à l'intérieur d'un temps présent, rempli de contradictions. L'usager est alors appelé à suivre les traces laissées par ce narrateur-détective et à lui aussi résoudre le mystère. Il n'y a toutefois pas dans la structure de l'œuvre des éléments rappelant une forme narrative familière. Le lecteur est plutôt appelé à saisir l'essence de la fragmentation au sein de toutes les instances narratives.

Il y a d'ailleurs quatre parties à la nouvelle : la première ne portant pas d'intitulé et à sa suite, la seconde étant « Unreliable Narrators », la troisième « Zones of Death » et finalement « Digital Murder : The Aporia ». Ce que l'on peut déjà remarquer c'est que plus on avance dans la nouvelle, et plus le niveau métadiégétique est présent. La première faisant plus l'état des faits entourant Molly, le deuxième jouant sur le rôle du narrateur, la troisième défrayant les lieux d'un imaginaire collectif au sein du quartier de Los Angeles, et la quatrième confirmant la présence du hors-texte et du labyrinthe au sein de l'œuvre en abordant les théories de Klein sur l'aporie.

L'histoire reconstituée de Molly, c'est une démarche exploratoire racontée par le narrateur. Il cherche à rassembler les possibilités du discours en les embrassant toutes à la fois. Le lecteur est plongé dans une logique de monde possible. On cherche à explorer l'environnement du personnage principal, à découvrir son passé puisque Molly, étant l'être de l'oubli, comparable à Thésée, ne peut nous en livrer l'information. On a donc recours à la voix de plusieurs personnages, aux interprétations et aux recherches du narrateur, qui ne se complètent, ni ne se complémentent souvent que de façon évasive. Tout n'est que fragments à l'intérieur desquels le lecteur cherche à construire un récit, puisqu'il y est prédisposé. Il ne réussit qu'à rapporter quelques paroles de divers personnages rencontrés, et ce, dans le désordre. Le narrateur tourne autour du personnage de Molly sans jamais en atteindre le centre et, en se lançant dans plusieurs directions, toutes contenues dans une soixantaine de pages, ce qui est typique d'une structure labyrinthique.

Pour ce qui est du DVD-ROM, il en va du même ordre d'idée. Il est perçu au premier niveau comme l'intégral des recherches du narrateur, ou du personnage écrivain, avec comme pièces justificatrices le témoignage de Norman Klein, des articles de journaux, des cartes, des images archivées du lieu, des extraits cinématographiques, des photos prises de la collection personnelle des personnages de *Bleeding Through*. On voit alors paraître la dynamique de l'intermédialité, confrontant au sein d'un même cadre images et sons relevant d'autres médias que celui à travers duquel ils sont ici présentés. On cherche à dresser le portrait le plus fiable ou le plus près de l'expérience réelle des

actants de l'œuvre en se référant à autant de matérialités telles qu'elles sont accessibles ou contenues par l'expérience relative aux époques représentées.

L'interface principale du DVD-ROM est donc divisée par trois sections ou comme il est évoqué, en trois niveaux : 1 - « Phantom of a Novel: Seven Moments », 2- « The Writer's Backstory », 3- « Excavation : Digging Behind the Story and its Local », à travers lesquelles l'utilisateur circule librement, se référant à la table des matières pour changer de partie. Le narrateur se fait alors un peu comme le biographe de la dame : il relate à sa place la totalité des souvenirs lui appartenant, et même plus, ficelant le tout derrière un montage de procédés narratifs. L'interface offre d'abord une sélection d'images, déroulant à l'ordre de l'utilisateur dans une suite aléatoire proposant encore une fois l'interprétation fragmentaire de l'œuvre. Certaines sont accompagnées d'une notice explicative, toujours très brève contenant deux voix : l'une en italique blanc situant l'utilisateur dans le temps, donnant un titre à l'image, puis la deuxième, en jaune, relevant d'un point de vue beaucoup plus subjectif, celui du narrateur, qui commente les images et soulignant, quelques fois seulement, leur lien avec Molly. Plusieurs extraits sonores accompagnent l'image et suivent son défilement à travers l'écran en déplaçant le son d'une oreille à l'autre lorsque l'utilisateur porte des écouteurs. Le narrateur se prononce dans la nouvelle sur ces interfaces d'ordinateurs, convaincu qu'elles sont « in facts, a labyrinth effect » (Klein 2002, p. 26).

Les trois composantes du DVD-ROM sont distinctes au niveau du contenu, mais non de la forme. Elles présentent toutes cette même interface, mais comme dans la nouvelle,

changent le sujet de la narration. La première dresse le portrait des sept moments dont se souvient Molly, par tranches temporelles, plus ou moins précises, aidant simplement au niveau de la reconstitution de l'environnement plutôt qu'au récit. « But there were seven memories from the years from 1920 to 1986 that were luminously detailed. Each no longer than a day in length, but the day funnelled into other material, eventually consumed her friends, her sister, her husbands » (Klein 2002, p.10-11). La section est alors divisée en sept chapitres qui relatent par la voix de plusieurs types médiatiques différents, ces mémoires évoquées. On pourrait ici se référer aux propos de Bolter et Grusin qui précisent que

« in digital technology, as often in the earlier history of Western representation, hypermediacy expresses itself as multiplicity. If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not a window on to the world, but rather “windowed” itself – with windows that open on to other representations or other media. The logic of hypermediacy multiplies the signs of mediation and this ways tries to reproduce the rich sensorium of human experience » (2000, p. 33-34).

Le deuxième niveau, soit « The Writer's Backstory », fait état de la situation accompagnant chaque chapitre, ou mémoire de Molly. Le narrateur construit la trame de

fond sur laquelle reposera son histoire à venir. Il présente des personnages entourant Molly plus en profondeur, fixant son regard sur leur vie le temps de quelques séquences. Il poursuit la recherche sur le lieu, en le situant toujours par rapport aux personnages. Dans cette section on dénombre plusieurs entrevues et encore plus de photographies et de cartes géographiques.

La troisième présente une alternative à l'histoire en plongeant le lecteur dans une logique des mondes possibles, ou plutôt la confirme, ce qui prolonge, ou extrapole le récit, d'une certaine façon, en abordant le hors-texte de l'œuvre d'un niveau métadiégétique. Beaucoup de cartes et d'articles de journaux. C'est vraiment le travail de l'écrivain, la recherche sur le récit possible de l'histoire de Molly; il cherche à constituer un sujet et pour ce faire tel qu'il le dit lui-même : comment bien mentir? En racontant la vérité! Il s'inspire donc de faits divers, ainsi que de la ville de Los Angeles. Toutes les suppositions d'interprétations présentées dans les autres parties sont alors confirmées, renvoyant la structure à sa forme élémentaire.

En faisant l'expérience de *Bleeding Through*, l'utilisateur est confronté à de multiples espaces signifiants qui rejoignent pourtant tous un seul et même espace signifiant. D'abord, les données, la technique, la matérialité de l'œuvre permettent à la structure de devenir visible. La numérisation des matériaux de compositions offre à plusieurs éléments de nature médiatique différente la possibilité de se fusionner en un seul cadre, de sorte à créer un ensemble d'une *homogénéité hétérogène*. En réunissant des extraits de films, des photographies, des cartes géographiques, des entrevues, et j'en

passé, on rend possible l'expérience des souvenirs de Molly. Le contenu véhiculé par le logos s'exprime alors par fragments qui tendent à ramener au temps, le réel de son passé. On veut créer un pont, un être-entre qui traverse jusqu'à un passé devenu inaccessible vers un souvenir emprunté ou revisité.

Ce qui rend possible la fusion sous cette forme c'est formellement la numérisation, mais ce qui lui donne son sens c'est sa structure. Le labyrinthe réfléchit la coexistence du chaos et de l'ordre; il permet la lisibilité du désordre, il est le fil. Il comprend le virtuel, il intègre l'intermédial, et il manie les éléments signifiants en structurant les fragments tout en participant au sens. Le labyrinthe compose l'œuvre et s'y investit en prenant part au récit. Puisque ce dernier pose les fragments comme unité structurelle et que le discours de l'œuvre est une quête de la mémoire, des souvenirs de Molly, la figure de l'oubli revient constamment dans l'imaginaire du labyrinthe et est dans *Bleeding Through* intrinsèquement liée au contenu comme à la structure et à la technique. On pourrait résumer en disant que l'intermédialité orchestre l'œuvre, que son expression est labyrinthique et que son discours n'est lisible que lorsqu'il harmonise les figures de la mémoire et de l'oubli.

Il existe alors, virtuellement, un pont, un être-entre, qui est au-dessus, au-delà des composantes et qui leur permet une harmonie, donc un entre labyrinthe-intermédialité-discours qui rend à l'œuvre toute sa portée significative. C'est le lieu de l'expérience, l'espace des rencontres : il est figural.

Le labyrinthe présenté comme une structure intermédiaire dans une œuvre réfléchit les dispositions du figural à s'inscrire dans l'interprétation. Tous deux posent une dimension qui abolit la distinction entre le discours et l'image; ils se réfèrent à un lieu imaginaire, une métaphore du réel qui implique la corrélation de tous les éléments signifiants pour construire le sens. On voit alors se dessiner le plan d'une structure complexe qui régit le sens de l'œuvre dans la mesure où elle impose un point de vue sur l'œuvre qui défie les principes habituels de la lecture. L'inextricabilité de ce réseau de sens et de séquences pose la question de la position du domaine sémantique, le lecteur se questionne à savoir, s'il va vraiment avoir accès à l'aboutissement de la diégèse; il réfléchit les possibilités sans pourtant réussir avec certitude à déceler son sens. C'est peut-être parce qu'il n'est pas enfoui dans le récit, mais bien dans l'intermédialité structurant l'œuvre en entier.

La technique est donc placée à l'avant-plan, sans pour autant avoir réclamé ce titre. On peut alors dire que l'intrigue principale, sur laquelle semble porter l'œuvre n'est que secondaire, puisqu'elle ne réfère pas au récit de l'histoire de Molly, mais bien à la façon dont elle est racontée. L'intermédialité de l'œuvre permet d'intégrer la part de chaque médium au niveau de sa structure, comme si l'on tentait de reconstituer le point de vue du personnage principal par la structure, la figure du labyrinthe s'imprégnant du contenu. Le labyrinthe, par sa représentation fragmentée, relève cette différence entre les médias, il déjoue la transparence de la technique.

« Il faut, à l'inverse, redonner sa double valeur au terme de *techno-logie* et saisir combien c'est la technique qui a permis les ressources du *logos* [...]. Le langage naît avec la technique. Cela a pour conséquence que des bouleversements dans les médias de communication changent aussi les modalités de la pensée et la fabrication du sens » (Méchoulan 2003, p. 18).

Klein situe ainsi le propos de son œuvre non pas dans le récit, mais dans la corrélation de celui-ci à son sens latent, donc à son *intermédialité labyrinthique* « où les dédales ne surgissent plus seulement dans la compréhension et dans l'interprétation du texte, mais également au plan de sa manipulation » (Gervais 2002, p. ix.).

DEUXIÈME CHAPITRE : Pour accorder labyrinthe et intermédialité

2.1. AU TOUR DU LABYRINTHE

« Dans votre labyrinthe, il y a trois lignes de trop [...]. Je connais un labyrinthe grec qui est à ligne unique, droite » (Borges 1993, p. 535).

Lorsqu'on pense le labyrinthe, on se trouve sujet à l'errance. Celui qui traverse un labyrinthe fait l'expérience d'un parcours qui glisse dans un espace-temps hors du cadre réel, pratiquement suspendu, sans ancrage. À la manière de l'errant, il circule dans un lieu fermé où le temps n'est plus quantifiable. Le labyrinthe propose d'emblée une errance dans un imaginaire où sont entremêlées des figures multiples, chargées : c'est l'aventure dans un univers où se rencontrent tragédie, énigme, mythologie. On se rappelle les personnages de Thésée, du Minotaure, d'Ariane : le lieu renvoie à ce mythe qui déjà dresse les prémisses de l'emploi que l'on fait aujourd'hui de la figure. Le parcours de Thésée, son oubli, le fil d'Ariane, la mort du Minotaure, sont des éléments qui sont toujours présents dans l'imaginaire contemporain du labyrinthe : ils sont adaptés par les œuvres qui les présentent, elles s'actualisent sans perdre leur sens d'origine. Entrer dans un labyrinthe c'est aussi s'engager dans un parcours, c'est faire l'expérience d'un trajet, se mouvoir dans un espace parsemé d'embuches, de questionnements, de choix. Le tracé qui s'inscrit à l'extérieur de la linéarité et fracasse la continuité en lui donnant une structure alternative : il la rend désordre. À l'intérieur du labyrinthe, l'instant rythme le mouvement : chaque détour, chaque bifurcation implique

un morcellement du temps. Penser le labyrinthe c'est habiter un imaginaire, mais aussi accepter ses règles, se soumettre à sa logique. Sa dynamique oppose fondamentalement deux pôles, dont l'un renvoie au parcours inextricable et l'autre à la sortie, et sont souvent représentés comme un axe horizontal (la traversée) et un axe vertical (la finalité). Aujourd'hui le labyrinthe intègre les univers fictionnels sous la forme d'une figure qui permet autant aux éléments de sens de se structurer, que de se fusionner et de signifier. L'avènement des nouveaux médias rend visible la figure. Ainsi, le labyrinthe s'actualise et permet une nouvelle lecture tant de sa figure que de l'œuvre dans laquelle il est investi. Le labyrinthe dans une fiction, c'est un ensemble signifiant à l'intérieur duquel les éléments de sens composent une dynamique narrative distincte : le fragment et l'instant règnent sur la continuité, sur la mise en récit.

Le labyrinthe est d'abord une figure qui révèle les nombreuses marques d'un temps passé. Ses traces nous permettent de situer ses origines au cœur de la mythologie grecque, dans le mythe de Minos II. Du moins, c'est à l'intérieur de cette mythologie que le labyrinthe a puisé son essence, dont les actants, les motifs, les implications révèlent la puissance évocatrice. Il traverse les époques toujours en s'actualisant, mais aussi en ramenant avec lui d'autres figures qui influencent le sens de l'œuvre dans lequel il est projeté. Penelope Reed Doob s'est propulsée au cœur du labyrinthe en tentant de faire le tour de la figure, de percer le mystère de sa complexité. Elle soutient l'importance du bagage mythologique dans la plupart de ses représentations, même les plus anciennes.

« As I have suggested, numerous visual depictions of labyrinths survive from antiquity: on prehistoric rock carvings, on a Linear B tablet from Pylos, on sixth-century Egyptian seals, on the Tragliatella pitcher, on Hellenistic coins, on gems, in a graffito on a house in Pompeii, and on Roman floor mosaics all over Europe and North Africa. Often these representations stand free of any mythological context, but sometimes they are explicitly or implicitly linked with the Cretan legend: the graffito, perhaps a flamboyant variation on “Beware of Dog!” is labeled “Labyrinth: the Minotaur lives here” » (1990, p. 40).

Cette étude porte sur diverses représentations labyrinthiques à travers les époques médiévale et classique, lesquelles forcèrent Doob de constater que le labyrinthe, quoique décrit en littérature comme parcours à ligne brisée, devient en sculpture ou en peinture un parcours sinueux et univoque :

« [...] there were two radically different models of the labyrinth: the multicursal labyrinth-as-building described in literature, that complex construction with many chambers and winding paths in which one can easily get lost, and the unicursal labyrinth-as-diagram in which a single twisting path laboriously meanders its way to the center and then back out » (2002, p. 41).

Chacun de ces modèles propose d'emblée une entrée dans l'univers labyrinthique, malgré la différence de leur fonctionnement. Doob questionne la nomination labyrinthe

qui est commune à ses deux formes, qui de prime abord, semblent fondamentalement différentes. Elle fait le portrait de chacune et arrive à décrire leur expérience, étrangement similaire : « anyone immersed in either mazy process and unable to see the pattern whole will become disoriented and confused, either by endless choices or by the dizzying turns of the single path that distort all sense of direction » (Doob 1990, p. 52). Elle y retrouve quelques motifs récurrents du labyrinthe, ceux du parcours, du choix, de l'aporie, de la perte des repères : ce qui y est évoqué, c'est un changement des définitions d'espace et de temps qui sont soudainement propulsées à l'extérieur des frontières spatiales, en dehors de la continuité linéaire. Le temps et l'espace sont éclatés, tout en étant contraints à un univers relativement hermétique. Elle remarque alors l'utilisation plus fréquente du tracé plurivoque en littérature et justifie ce choix en partie par les structures narratives rendues possibles par la figure du labyrinthe à ligne brisée, mais aussi par le déploiement et l'exploitation de sa complexité. Les structures narratives littéraires⁵ dévoilent l'ambiguïté de la figure avec finesse : le labyrinthe est une structure, il implique des personnages qui portent les marques du mythe⁶, et thématise la mémoire et l'oubli. Les éléments de sens des fictions sont absorbés par l'imaginaire du labyrinthe lorsque la figure y est déployée. C'est que le labyrinthe narratif renverra toujours à l'espace de l'errance, au lieu de la pensée dans lequel s'inscrit le passé, s'ancre le souvenir et où agit la mémoire : ou s'opérationnalise une forme temporelle.

⁵ Qui seront d'ailleurs reprises par la vague néomédiale

⁶ Je fais ici référence au mythe de Minos II, qui sera exploité et détaillé dans le troisième chapitre de façon plus explicite.

Le film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry (2004) est des plus intéressants pour comprendre l'enjeu de la figure du labyrinthe dans une fiction. L'œuvre déploie les figures à la fois du tracé univoque et plurivoque : en considérant que le spectateur s'engage dans une écoute normale⁷ du film, il glisse sur le fil continu du tracé univoque, mais est confronté à la ligne brisée de la structure narrative. C'est l'histoire d'une rupture : Clementine décide d'éliminer Joel de sa mémoire, se rend à une clinique qui efface littéralement tout souvenir de leur amour. Joel en apprenant la chose, se soumet lui aussi à la même expérience. On voit donc défiler des souvenirs, depuis leur rencontre jusqu'à leur rupture, qui sont tirés de la mémoire de Joel et présentés de façon pratiquement aléatoire, sautant de l'un à l'autre. Le film est présenté dans un ordre complètement décousu, où les scènes sont des unités relativement indépendantes les unes des autres. La narration n'est pas chronologique, et le spectateur doit, pour s'y retrouver, utiliser des indices, des traces du temps qui marquent les personnages. Gondry centre son propos au cœur d'un labyrinthe, au fond d'une mémoire où le fragment rythme la pensée, le déroulement de l'action. Le souvenir, ou l'image-souvenir dans son sens propre et figuré, agit comme le moteur de l'image : il déclenche la succession des idées, des instants, composant ainsi la structure de l'œuvre. On y propose alors un temps dont la composition est hétérogène, dont la continuité est relative non pas à la linéarité du Chronos, mais au désordre de la pensée. Le personnage principal, Joel, est le prisonnier de sa mémoire : il est conscient que les souvenirs qu'il revit sont retrouvés pour être effacés, et cherche à fuir le processus en

⁷ En employant cette terminologie, j'exclus les fonctions d'un visionnage DVD et ne considère que l'œuvre comme projetée sans interruption.

cachant des traces de Clementine dans sa mémoire. Il ne peut échapper à ce labyrinthe, il s'enlise dans un parcours inextricable. La pensée est donc le lieu du labyrinthe et l'événement de la pensée que serait le souvenir présenté en est le fragment. Joel est soumis à l'errance du parcours, il est le Thésée de l'œuvre. Les souvenirs ne sont pas relatifs à une successivité chronologique, mais bien à une suite quasi aléatoire. Les scènes suivent une logique qui leur est propre, qui est labyrinthique, qui est de l'ordre de la pensée : la successivité est déclenchée par un souvenir qui renvoie à un autre souvenir et ainsi de suite. Le temps est alors fragmenté, reposant sur l'instant du souvenir, et ces souvenirs, qui considérés comme ensemble signifiant, comme un tout, composent une mémoire précise, celle de sa relation avec Clementine. Gondry transgresse les règles classiques de la narrativité en exposant sa structure à la dynamique du labyrinthe : il s'appuie sur l'expérience réelle de la remémoration, dans un désordre qui défie l'ordre chronologique de la continuité narrative, et donne ainsi plus d'ampleur à ses images, à ses mots, car le spectateur comprend la structure et les enjeux du film au cours de son expérience. L'écoute est continue, car le spectateur n'a pas le choix de la séquence, mais son attente est déroutée, car le parcours est brisé : la succession n'est pas linéaire, elle est de l'ordre de l'errance. Le personnage se perd dans les dédales de la mémoire, et sa quête est vaine, puisque le labyrinthe est inextricable. Tel que Reijen le précise, « if we cannot create a path through the labyrinth, we are threatened with insanity no less then if we create them. Reality and fiction can no longer be separated from one another. This labyrinth knows no escape » (1992, p. 17). La sortie se réalise dans le film par le changement de paradigme : Joel est projeté à l'extérieur de sa mémoire, hors de son labyrinthe, lorsque tout souvenir est effacé, mis à

mort, et qu'il se retrouve dans la réalité. Ce n'est qu'à la toute fin, lorsque tous les éléments sont réunis, que le spectateur peut se remémorer certains moments, et mettre de l'ordre dans l'histoire. Le plaisir de l'interprétation peut donc se prolonger au-delà du temps du visionnage, selon les dispositions du spectateur.

Le labyrinthe semble souvent d'ailleurs être posé comme allégorie du monde réel, supposant son désordre. Toujours en renvoyant au tracé, à la notion de mouvement dans l'espace-temps, il place le voyageur – réel ou fictif – au centre d'une quête du temps, de l'orientation, de l'existence. Il combat l'errance en la mettant en scène, en y confrontant ses actants. Willem Van Reijen, dans une étude sur le baroque et la postmodernité, parle même du « [...] labyrinth as a metaphor for our earthly wanderings » (1992, p. 1) dont la rédemption serait transcendante. Cette allégorie évoque une composante particulière du labyrinthe : la confrontation de ce qui est représenté par l'axe horizontal et l'axe vertical. Comme le stipule Reijen, la religion catholique a opposé les deux axes en leur donnant comme référent, pour l'un le parcours de la vie, et l'autre l'accès aux cieux, l'immanence : le tracé horizontal confronte l'être aux obstacles et aux embûches de la vie, desquels il ne se sort qu'en s'élevant au-dessus, à la verticale. Un parallèle avec le mythe s'impose encore ici. Pour sortir du labyrinthe, Dédale construit des ailes, et s'envole au-dessus de la structure, déjoue le labyrinthe en se libérant de son tracé, de son parcours. « The way in, once it has been taken, becomes a way out, only to begin anew. The labyrinth is confusing, symbolizing disorientation, but also the necessity to strive for orientation. As a spatial

construct, the labyrinth naturally manifests the outer world as time and space for the path of life [...]» (Reijen 1992, p. 8). En cherchant la sortie sur le plan métaphoriquement horizontal, le sujet est confronté aux obstacles, aux choix, à l'antré, au gouffre du labyrinthe. C'est que selon ces dispositions, le labyrinthe, comme son temps, est instant et fragment, et que les éléments, considérés indépendamment les uns des autres, ne signifient pas comme ensemble. Lorsque considéré de l'extérieur, dans un espace figural, le labyrinthe apparaît dans sa totalité et la propulsion sur un « axe vertical » lui redonne sa qualité totalisante, rassembleuse; la rencontre des éléments de sens fait émaner l'essence spécifique au labyrinthe. C'est la sortie, c'est le retour des repères. Il est alors possible de voir s'actualiser la figure du labyrinthe. Si l'on se rappelle l'approche faite de l'intermédialité dans le premier chapitre, on remarque que l'importance des œuvres qui présentent une composition intermédiaire est significative, de même que celles qui intègrent la figure du labyrinthe. Très souvent, ses deux pratiques sont fusionnées parce que leur nature s'y prête aisément : l'approche de l'intermédialité par le labyrinthe permet une organisation du chaos de la fragmentation des diverses unités intermédiales. Il est probable que le caractère néomédial de certaines fictions rende visible l'intermédialité et par le fait même, le labyrinthe, et ainsi permette l'actualisation de la figure en déployant son ampleur. Le labyrinthe est donc profondément ancré dans le souci actuel de l'harmonisation intermédiaire, de la considération de l'ensemble et de l'intégration de la technique au logos.

Dans *Bleeding Through*, posons comme actants l'utilisateur et le personnage de Molly. Molly est définitivement prisonnière du labyrinthe. Ayant perdu la mémoire, elle devient

l'être du musement, captive de l'errance. Jadis dans la réalité, elle est enfermée dans la fiction, ne pouvant se rapporter au réel ou voir l'ensemble des éléments, pour reconstituer le tout. Pour l'utilisateur, tout est relatif à l'expérience qu'il fera de ce dédale numérique : pour trouver la sortie, il doit se créer des repères, il doit comprendre la déambulation, l'errance interne au mouvement de l'œuvre. Car chaque fragment, ou unité signifiante considérée seule enfermera davantage l'utilisateur au cœur de la fiction, enlisant l'avancée dans la fiction dans une infinité successive de composantes aléatoirement disposées, inextricable. Il sera soumis au même sort que Molly, circulant d'une image à une autre, d'un article de journal à une photographie, puis à un extrait de film, toujours en s'enfonçant plus creux dans le dédale, sans que ces éléments lui soient signifiants, ou arrivent à percer le mystère de Molly. Cette approche pourrait être celle d'une première exploration de l'œuvre. Lors d'une consultation ultérieure, l'utilisateur parvient à se détacher du fragment comme unité et considérer le tout comme ensemble d'unités et ainsi récupérer l'essence des mémoires de Molly, l'impression de ses souvenirs, de ce temps, celui d'un lieu, d'une ville, d'une vie, où ont coexisté des instants, des traces relatives à la vie moderne, une mémoire médiale.

2.2. AU TOUR DE LA FIGURE D'UNE STRUCTURE

2.2.1. Raconter le labyrinthe

« Personne ne pensa que le livre et le labyrinthe étaient un seul objet » (Borges 1993, p. 505).

La figure du labyrinthe est profondément investie dans *Bleeding Through*. Elle ceint le texte de la nouvelle en plongeant le lecteur dans la logique de l'inextricable, de la narrativité atemporelle, mais est aussi ramenée dans le contenu proprement langagier de l'œuvre; on fait référence à deux reprises aux jardins japonais (p. 29-30), célèbres pour leur dédale, ainsi qu'à un procédé de mosaïque (p. 40) et même directement au labyrinthe (p. 41). Dans la structure même on voit se construire le réseau labyrinthique de l'intrigue, plongeant le récepteur dans les modalités de l'écriture interactive exploratoire. On circule d'ailleurs dans le DVD-ROM comme on le fait dans le labyrinthe; la lecture des images étant aléatoire, l'utilisateur ne peut prédire laquelle viendra à la suite de l'autre, et surtout, s'il décide de retourner en arrière, il ne retrouvera pas la même image qui lui était alors présentée. L'utilisateur est plongé dans une logique de l'inextricable.

Marie-Laure Ryan cherche à démystifier les particularités structurales des médias interactifs dans *Avatars of Story*. Il est d'abord intéressant de noter que son approche des structures narratives place l'utilisateur comme le sujet de la forme; elle élabore ses modèles depuis son expérience. Puisque son objet est néomédial (et donc forcément interactif, car pour se réaliser, l'œuvre a besoin d'être manipulée), il est justifié pour Ryan de déplacer le point de vue de l'œuvre du personnage principal à l'utilisateur. Elle

évoque alors plusieurs formes possibles, dont l'une, qu'elle nomme « the maze ». Telle que Ryan la décrit,

« the maze can only be viewed as a plot diagram if it represent the topography of a virtual world [...]. The user wanders across this topography, trying to reach certain locations that correspond to the liberation from the labyrinth, while avoiding other end points that represent failure. The maze thus traces a narrative with several endings, and every itinerary of the user represents a different adventure from the virtual world » (2004, p. 106).

L'auteure intègre les éléments usuels du labyrinthe à sa définition : elle parle de la topographie d'un monde virtuel, de l'errance de l'utilisateur, de la sortie du labyrinthe, la pluralité des tracés ou des récits possibles. On y réfléchit donc l'unicité dans le lieu. Le monde virtuel dans lequel est ancrée la fiction est considéré comme clos, comme unique lieu de l'action. L'errance, ou le parcours non linéaire d'un personnage à travers cet univers est nécessaire à la définition de Ryan, de même que la quête de la sortie. En appliquant ses principes à *Bleeding Through*, on peut constater que l'œuvre est l'exploration d'un temps et d'un lieu relativement définis : à travers les mémoires de Molly, on re-visite le Los Angeles des années 20 en remontant jusqu'à 1986. Dans le DVD-ROM l'utilisateur circule dans un lieu réel, mais qui n'est accessible que virtuellement, dont la topographie est médiale, et qui renvoie à une énigme, celle de Molly. La déambulation de l'utilisateur dans l'œuvre est celle de l'errance dans le labyrinthe, puisque le fil est un tracé à ligne brisée, faisant se suivre des fragments de composition

médiatique différente, dans un ordre aléatoire. Il y aura donc autant de tracés possibles qu'il y aura d'exploration, ou de parcours, de l'œuvre. Il est alors très facile pour l'utilisateur de s'égarer dans les dédales de l'œuvre : il passe d'un élément à un autre, sans vraiment pouvoir cerner le propos, en cherchant la sortie, ou en d'autres mots, la résolution de l'énigme.

En reprenant l'étude de Doob qui distingue les deux types de labyrinthe, soit les parcours univoque et plurivoque, il est possible de les associer aux différentes composantes de *Bleeding Through*.

« [The unicursal maze] basis is a single path, twisting and turning to the point of desperation but entailing no dead ends or choices between path. The maze walker simply goes where the road leads, for the maze itself is an infallible guide to its own secrets, defining precisely the only course that can be taken. The pattern is not difficult to follow, then, although its complexity means that the wanderer may not know where he is going and how he is getting there. The characteristic quality of its movement through this model is steady and continuous; any flagging is caused by the wanderer's exhaustion rather than by the need of choice » (Doob 1990, p. 48).

Cette définition du tracé univoque convient parfaitement à l'expérience du lecteur dans la nouvelle de *Bleeding Through*. La continuité est prescrite par la linéarité littéraire, en ce sens que les éléments narratifs sont posés les uns à la suite des autres, sans pour autant que cette successivité définisse nécessairement un temps continu. Les

propositions sont disparates, les éléments de sens sont entremêlés et la lecture n'est pas linéaire, puisque le lecteur doit user de gymnastique mentale pour remettre de l'ordre dans le récit. C'est une lecture épuisante dans la mesure où les fragments, les épisodes décrits ne prennent leur sens qu'en étant rassemblés, et joints à ceux du DVD-ROM. La composante numérique de l'œuvre, quant à elle, renvoie à la définition du tracé plurivoque de Doob : « the characteristic quality of movement through such a maze is halting, episodic, with each fork or alternative requiring a pause for thought and decision. The direction of movement is constantly shifting, now here, now there, as the wanderer's choices and the maze's paths lead him [...] » (Doob 1990, p. 46). L'univers DVD-ROM implique alors forcément un mouvement qui va d'une composante à l'autre, en changeant de direction, de section, selon les choix de l'utilisateur qui circule de façon aléatoire dans les mémoires de Molly, dans le tracé de Los Angeles, sur le fil de ses dédales. Entre chaque élément, il y a un temps, un fragment marqué, même montré par la différence de son appartenance médiatique ou simplement temporelle. La structure narrative est une composition qui est saccadée, hétérogène, plurimédiatique à l'intérieur de laquelle l'utilisateur emprunte et simultanément crée le parcours du récit.

On peut maintenant déterminer que le parcours de l'œuvre DVD-ROM, ou encore le récit de celle-ci est donc inévitablement soumis aux choix qui seront engendrés par l'utilisateur. C'est que chacune des sections des niveaux projette l'utilisateur dans un univers en boucle, dont les composantes révèlent un fragment de l'énigme, une parcelle de la composition des souvenirs, l'utilisateur est donc plus enclin à circuler en vain, à la manière de l'errant. Comme Doob le précise,

« the multicursal maze is dangerous even if no minotaur is lurking, for one risks getting lost and remaining perpetually imprisoned; in such a maze one may find no solution, no center, no exit. The maze, then, is potentially inextricable, as so many classical and medieval texts insist; survival and escape may well depend not only on the maze-walker's intelligence, memory, and experience, but also on guidance – Ariadne's thread, instructive principles, signposts, or advice along the way » (1990, p. 46-47).

L'auteure soulève dans ce passage des éléments des plus intéressants, ceux du caractère inextricable, de la mémoire, de l'expérience et du fil d'Ariane. C'est alors de dire que pour se sortir du labyrinthe de *Bleeding Through* l'utilisateur doit considérer les ressources mises à sa disposition. L'interface de l'œuvre en illustre plusieurs : elle présente l'aventure imagée dans le centre du cadre, laquelle est accompagnée d'une note dans le bas et d'un narrateur dans le coin droit et quelques icônes lui permettant de sortir de la séquence. Si l'on se réfère à la notion des plans horizontal et vertical de l'intérieur et l'extérieur du labyrinthe, on peut assumer que lorsque l'utilisateur fait défiler les images les unes à la suite des autres, le dédale peut sembler inextricable, car il enferme par son flux, mais la présence du narrateur ramène le propos à l'extérieur du cadre. Il permet à l'utilisateur de sortir sporadiquement du labyrinthe qui doit alors fusionner les dires de ce personnage au contenu des images, et alors la sortie du labyrinthe se situera dans cet espace figural, dans cet être-entre d'où le sens jaillit. Le narrateur c'est le guide; il est le « je » de la nouvelle et le fil du DVD-ROM, il agit comme

pont entre ces deux composantes. La mémoire de l'utilisateur est donc primordiale à cette synthèse de tous ces éléments de sens.

Tel que démontré dans le premier chapitre, l'intermédialité est une pratique plurimédiatique qui amène à un événement de la pensée à l'intérieur duquel les hétérogénéités se fusionnent et signifient comme ensemble ouvert à l'infini. Le lieu où s'opérationnalise l'interprétation est figural : l'espace de signification est un être-entre, ou même un entre-temps virtuel. Parallèlement, le labyrinthe est une figure qui rassemble et enferme de multiples fragments de sens dans un cadre qui doit être considéré depuis une dimension extérieure au mouvement narratif, et plus précisément, doit être perçu comme un ensemble signifiant. On peut donc affirmer que le labyrinthe est une figure tout à fait désignée pour lire l'intermédialité, puisque dans leur forme, dans leur pratique, ils approchent la mise en récit de façon similaire : ils font réagir le sens d'une œuvre de la même manière en considérant les relations entre les composantes et les faisant signifier dans un lieu virtuel, subordonné à la pensée. Dans le contexte précis de *Bleeding Through*, l'intermédialité pourrait devenir la technique qui s'exprimerait par une structure ou une forme labyrinthique, et qui participerait, sans être subordonnée au logos, à l'événement signifiant. Chacune des composantes de *Bleeding Through* considérée seule ne renvoie pas à l'histoire de Molly. Ce n'est qu'en fusionnant les fragments que l'utilisateur peut considérer entrer dans l'univers de la fiction en synthétisant les composantes et ainsi faire l'expérience de la vie à Los Angeles, connaître le personnage de Molly, percer son oubli, re-vivre ses mémoires. On pourrait même aller jusqu'à dire que la pratique intermédiaire et la figure du labyrinthe enteraient

dans le logos, même si leur nature n'est pas langagière, car ils influencent les propos contenus dans l'œuvre. Ce logos, tel que ramené par le labyrinthe, poserait l'espace et le temps au centre de l'œuvre. Les trois éléments principaux (Molly, Los Angeles et des moments entre 1920 et 1986), plutôt que d'être considérés les uns à la suite des autres, seraient en fait perpétuellement en mouvement, renvoyant toujours de l'univers de l'un vers l'autre, de manière à signifier simultanément. C'est un échange qui est mu par la pensée et joint les éléments signifiants en les associant, en les confrontant, puis en les fusionnant.

Bertrand Gervais, dans une étude portant sur le labyrinthe et l'oubli, insiste sur ce rapport entre le labyrinthe et la technique : « le labyrinthe s'impose [dans les nouveaux médias] comme dispositif numérique plutôt que métaphorique ou discursif, où les dédales ne surgissent plus seulement dans la compréhension et dans l'interprétation du texte, mais également au plan de sa manipulation » (2002, p. ix). On pourrait comparer les propos de l'auteur à l'approche de Marie-Laure Ryan de la figure du labyrinthe. Comme nous l'avons vu précédemment, elle parle d'une structure labyrinthique lorsque l'utilisateur erre dans un monde virtuel. Gervais pousse cependant plus loin la réflexion en ajoutant à cette errance de l'utilisateur tout le bagage relatif à l'imaginaire de la figure. Les nouveaux médias permettent alors au labyrinthe d'intégrer l'œuvre tant par le contenu que par la forme, mais aussi par la manipulation, l'interaction. L'utilisateur compose et participe au labyrinthe en parcourant littéralement l'œuvre : il construit le tracé et ses manipulations engagent le trajet. C'est donc dire que la structure pose le fragment comme unité signifiante, mais le récit, le fil ou encore le mouvement narratif de l'œuvre

sont aussi à caractère labyrinthique, car la déambulation dans l'œuvre est celle de l'errance, mue par la logique de la pensée, donc pratiquement imprévisible. Dans *Bleeding Through*, les composantes sont présentées par fragments, à travers lesquels circule l'utilisateur. Ces unités mettent en scène, ou contiennent des thématiques propres à l'imaginaire du labyrinthe. On voit encore une fois s'établir la dynamique du tout qui signifie : il y a un mouvement qui s'opère entre les composantes et qui renvoie à chacun de ces trois labyrinthes (contenu, structure et manipulation). Puisque l'œuvre est à caractère intermédial, on met d'autant plus l'accent sur la nécessité de l'ensemble signifiant, et l'importance du labyrinthe dans l'œuvre, comme si *Bleeding Through* rappelait à l'utilisateur de rester « au-dessus » de l'œuvre. C'est comme si on criait à l'utilisateur de ne pas séparer les composantes; malgré le fait qu'elles semblent indépendantes lors d'une première approche, elles sont fondamentalement et essentiellement indissociables.

2.2.2. Le labyrinthe raconte

La technique derrière *Bleeding Through* est à proprement parler néomédiale. Elle rend visible une pratique intermédiale, à l'intérieur de laquelle se structure un labyrinthe de composantes hétéroclites qui rythment un récit. Mais lequel? Quelle histoire raconte cette fiction? Quel est le propos contenu par cette ouverture narrative? Est-ce l'histoire de Molly? De Los Angeles? Ou encore simplement celle de plusieurs temps et d'un lieu? Ou finalement celle du temps oublié duquel se souvient une ville?

Comme la structure est profondément investie dans le contenu, il est impératif de l'intégrer au sens. L'œuvre complète réfléchit alors des composantes à nature médiatique différente, qui ont de semblable qu'elles renvoient toutes à un temps passé. Elles se matérialisent à l'écran sous forme d'image-souvenir, se rapportant de près ou de loin à l'énigme principale, sans directement en poser le propos. C'est en fait le rôle du lecteur que de construire le récit dans sa linéarité. Tel que Gervais le stipule,

« le tracé à ligne brisée engage chaque fois une actualisation singulière. Il n'est pas constitué d'un seul trajet, mais d'une multitude qui demande à se singulariser. Il est une virtualité, un trajet à venir qui ne peut réellement exister qu'une fois mis en situation, puis en scène. Il s'inscrit alors dans une situation narrative qui lui assure fonction et signification » (2008, p. 14).

Le labyrinthe de *Bleeding Through* exige dès l'entrée dans l'œuvre la confrontation au multiple : aux multiples récits, composantes, temps, possibilités. Il ajuste le propos de l'œuvre à ses conditions, sa situation narrative le propulse dans un temps et un lieu rythmé et accessible que par leur virtualité, et se construisent au fil du déroulement des images, relatif aux choix de l'utilisateur.

Puisque ses attentes sont instables, changeantes, l'utilisateur perd inévitablement ses repères, oscillant entre l'histoire de Molly et celle de Los Angeles, entre la fiction et la réalité. Il perd alors de vue son rôle de détective pour le troquer pour celui du dépouilleur d'archives. Le montage de l'histoire ne se fait pas au niveau de l'œuvre,

mais bien au niveau de l'utilisateur qui rebâtit et qui remodèle les séquences narratives. C'est une opération qui est de l'ordre du figural, qui se situe à l'extérieur des éléments mis en récit par l'œuvre. On pose le procédé de manière à ce qu'il y ait une transformation du contenu manifeste qui prend son sens dans le latent : l'histoire de Molly est donc déplacée d'une première conception qui était centrale à l'œuvre, à une position beaucoup plus subtile qui justifie l'assemblage de plusieurs séquences narrativisées : « si l'imaginaire est association, anticipation et absence, le labyrinthe semble être par sa structure, sa fonction et son impact sa directe visualisation. [...] [Le labyrinthe c'est la] solitude du chercheur de fond pas même assuré que l'issue garantira le jour venu sens et mérite de l'avoir cherchée. » (Gervais cite Wetsel 2002, p. 16). La position de l'utilisateur est semblable à cette comparaison. Celui qui navigue dans *Bleeding Through* cherche le fond, suit le fil d'une histoire, est confronté aux difficultés d'une recherche dont l'issue, ou les conclusions sont relativement vaines. C'est que c'est le parcours qui importe plutôt que les réponses. À savoir si oui ou non Molly a assassiné Walt importe peu à l'utilisateur lorsqu'il est au cœur du labyrinthe de l'œuvre. Son trajet ressemble plus à l'expérience d'un temps et d'un lieu selon plusieurs points de vue. À la sortie de l'œuvre, l'utilisateur peut pratiquement se demander ce qu'il cherchait réellement à travers ces dédales, puisqu'il pourrait facilement l'avoir oublié.

Gervais précise que « la ligne brisée des labyrinthes narratifs est surdéterminée par la mise en intrigue constitutive de tout récit » (2008, p. 13). Il y a donc une réelle fusion entre la technique et le discours, lorsque contenus par le labyrinthe. Garrett Stewart renchérit en ce sens dans son livre *Framed Time* en définissant que ce qu'il nomme la

narratographie⁸ comme « a discursive technique (or style in this sense) as the mode of apprehension for a plot's operational work » (Stewart 2007, p. 25). Mais comment fonctionne-t-il justement ce récit?

Traditionnellement, le lecteur aura tendance à approcher l'œuvre en lisant d'abord la nouvelle, pour ensuite consulter le DVD-ROM, un peu à la manière d'un manuel d'instruction ou encore comme on lit l'arrière du boîtier avant de regarder un film. On insère dès l'incipit tous les éléments contenus par l'intrigue. Le propos rassemble déjà toutes les possibilités, ou le fil que suivra l'évolution des niveaux du discours. Ces mêmes éléments seront d'ailleurs repris, re-présentés dans le DVD-ROM, situant l'unité de l'œuvre à l'extérieur dans leur corrélation.

« A very old lady ambles down a hill. A neighbor tells you that she may have murdered her second husband. You search for clues on her face, but it is unlined, as if she had kept it in storage. Molly is strangely cheerful in her dotage. If an event annoys her, she mentally deletes it. She has genius for survival, that much is certain. She has outlived at least two husbands, along with her garment business downtown; she still opens for business after sixty years. You noticed Molly's beaded purse. She has stored a pearl brooch inside, and a delicate gold chain, knotted up.

“I just don't look good in jewelry”, she explains.

⁸ Pour Stewart, l'appellation narratographie est une façon de lier la mise en récit à la structure d'une œuvre. Les propos de l'auteur sont toutefois très ancrés dans une logique scripturaire, en inversant le processus ici démontré : son vocabulaire est très littéraire, et au lieu d'intégrer la technique dans le logos, il fait entrer le littéraire dans la technique.

While she smiles in your direction, she seems to be looking away at the same time. Molly is so use to practicing an absent-minded guile, her eyes operate without her, like a ceiling fan in an empty room. If she murdered her second husband, that would have been at least twenty-five years ago, in 1961. Of course, there is also a rumor that her husband hung himself up in her attic » (Klein 2002, p. 7).

La première intrigue prend alors forme, celle la plus spectaculaire, sensationnelle, celle de la mort de Walt. Il est mort assassiné? Il s'est suicidé? Déjà, le domaine des possibles fait son entrée. Le lecteur semble avoir à faire à un labyrinthe, et la figure sera confirmée par la narration.

Le narrateur semble d'abord avoir une distance par rapport au personnage comme s'il n'était qu'un simple spectateur. Il ne la nomme pas à la première ligne, mais la décrit : « a very old lady ». Puis soudainement, il intègre le lecteur au récit et lui dicte pratiquement une démarche, un parcours : « you search for clues [...] », comme s'il déplaçait le regard du lecteur de la dame jusqu'à son visage. Ensuite, il nous annonce qu'il en sait beaucoup plus sur Molly. Il sait qu'elle est sujette à l'oubli, qu'elle a une broche dans son sac et qu'elle a souvent le regard absent. Ce déplacement dans la distance prise par rapport à la narration dans l'histoire rend le lecteur confus, il en perd ses repères, comme dans un labyrinthe. Les phrases se succèdent sans pour autant qu'il y ait d'ordre logique dans leur suite. Le lecteur doit composer un récit avec des informations disparates, n'obéissant à aucune logique, sinon celle de son narrateur. Le

narrateur est clairement un énonciateur, et ne cherche pas à le dissimuler; l'utilisation de la première personne du singulier est explicite et permet l'adoption d'un point de vue, ou d'une voix narrative principale reliant toutes les autres. Le niveau de fiabilité que le lecteur attribuera au narrateur est donc primordial dans la mesure où c'est à ce dernier que revient la tâche de rapporter les faits. Il implique d'ailleurs directement le narrataire à l'œuvre par l'apposition du terme « you » : « you notice Molly's beaded purse », qui revient à quelques reprises. On sent alors une relation s'instaurer entre les deux instances ce qui évoque la possibilité d'une position immersive très forte de la part du lecteur. Le jeu d'ailleurs sur le niveau de narration est éloquent dans le cas présent. En se référant aux théories de Genette sur le sujet, on voit l'auteur ficeler à son univers fictionnel un narrateur dont la présence se fait sentir à tous les niveaux de narration de l'œuvre; il est intradiégétique, car fait partie de l'histoire, les personnages lui parlent, le voient. Il est d'ailleurs intégré au texte, car il confie au lecteur des données, le concernant directement, telle que la mort de sa femme, agonisant du cancer. Il est extradiégétique, car il pose un regard extérieur à tout ce qui est vécu au sein de l'œuvre. C'est un écrivain qui cherche dans l'histoire de Molly un motif d'écriture. Il est finalement métadiégétique, car il réfléchit la façon de raconter l'histoire, partage avec le lecteur son processus de création, ses hypothèses de travail; le lecteur participe à la construction du récit en raison des digressions. Les sauts d'un niveau de narration à un autre sont omniprésents au DVD-ROM comme à la nouvelle, et percutent l'utilisateur en le confrontant à tous ces styles simultanément.

Il nous présente tout de même le personnage de Molly, fascinant. Elle est vieille; elle s'est mariée au moins deux fois; elle est propriétaire d'une entreprise. Elle semble absente, mais heureuse; les marques du temps ne sont pas portées par son visage, c'est plutôt à l'intérieur qu'il a laissé des traces. Alors est-ce l'histoire de Molly plutôt que celle d'un meurtre? On apprend que Molly habite un lieu et un temps précis, on situe ce temps, 1986. Serait-ce l'histoire alors d'une époque ciblée de Los Angeles?

L'histoire reconstituée de Molly est une démarche exploratoire racontée par le narrateur. Il cherche à rassembler les possibilités du discours en les embrassant toutes à la fois. Le lecteur est plongé dans une logique de monde possible (Lewis 1986), appelé à saisir l'essence de la fragmentation. Le labyrinthe permet le développement de la trame narrative de *Bleeding Through*, puisqu'il ouvre sans solution de continuité l'espace à l'interprétation. Il force les pauses et les synthèses en posant son propos en fragments : il rend au discours sa dimension d'événement. Puisque la signification agit dans un lieu virtuel, dit figural, l'espace devient signifiant en se mouvant d'un élément à un autre.

2.3. AU TOUR DE LA NARRATION

2.3.1. Composition : accord de fragments

Qu'en est-il alors du temps? Que devient le temps lorsqu'il se manifeste comme fragment, comme instant dans le cadre d'un récit? Est-ce d'assumer que le temps puise son sens dans un espace figural? Qu'il encercle diverses composantes, les rassemble toutes autour de la notion globale de narrativité? *Bleeding Through* pose principalement deux entités temporelles : celle à laquelle fait référence le récit, divisible, sécable, et celle sur laquelle s'appuie le récit, celle qui divise et qui fragmente la première. Comme le labyrinthe structure la temporalité dans l'œuvre, on peut déduire que le temps est énoncé par le propos et en même temps qu'il agit ou réagit, qu'il s'opérationnalise dans un espace figural. Il se dédouble : il entre dans la diégèse en ancrant le discours dans une époque donnée et constitue le récit parce qu'il le fragmente et pose l'instant comme unité signifiante. C'est cette dernière proposition qui sera au centre de l'étude, car c'est par l'approche du fragment que le labyrinthe et l'intermédialité s'expriment.

Deleuze fait d'ailleurs référence au labyrinthe en précisant que « [...] ses répétitions ne sont pas des accumulations, ses manifestations ne se laissent pas aligner, ni reconstituer un destin, mais ne cessent de morceler tout état d'équilibre, et d'imposer chaque fois un nouveau "coude", une nouvelle rupture de causalité qui bifurque elle-même avec la précédente, dans un ensemble de relations non linéaires » (Deleuze 1985, p. 69). La linéarité ou le récit classique est donc remis en cause pour tenter de

définir ses effets de *nouveauté*. Deleuze stipule que la rupture est au cœur d'un labyrinthe; il renvoie à la même ligne brisée que Gervais. Il remet en doute l'équilibre, le rend précaire, lui donne un sens en le considérant comme ensemble de relations.

La temporalité dans la nouvelle comme dans le DVD-ROM de *Bleeding Through* propose alors la structure de la ligne brisée dans le sens où elle n'agit pas sur le récit de façon linéaire, chronologique, mais met en œuvre des séquences narratives situées dans un temps distinct en rapport avec celles qui la précèdent et celles qui la suivent. La lecture de la nouvelle renvoie constamment aux images et à la structure du DVD-ROM, affirmant leur interrelation. C'est toutefois la forme littéraire qui sera d'abord à l'étude, sans pour autant que la composante numérique soit exclue du propos⁹. Tel que Ricoeur l'affirme à mainte reprise dans ses études sur la narrativité, l'intrigue d'un récit « prend ensemble » et intègre dans une histoire entière et complète les événements multiples et dispersés et ainsi schématise la signification intelligible qui s'attache au récit pris comme un tout. » (1983, p. 10). À l'intérieur de la nouvelle, on peut donc concevoir une temporalité relative à la ligne brisée, où la succession des éléments du récit est résultante de l'activité de lecture, et non d'une quelconque forme de chronologie : le temps dans le récit est discontinu. Il est donc essentiellement question de fragments desquels le propos doit être re-construit, depuis des mémoires, des faits, ainsi que des

⁹ Comme les deux éléments se complètent et sont interreliés, il ne faut absolument pas conclure que leur étude est indépendante. C'est que pour des raisons de concision, qu'un extrait de la nouvelle sera analysé dans la première section, afin d'éclairer les propositions de signification sur le mouvement du fragment, tandis que dans la deuxième section du chapitre, des exemples tirés du DVD seront employés afin de faire surgir l'espace entre ces fragments. Mais les conclusions, sont justes tant pour un média que pour l'autre : l'unité de l'œuvre y est conséquente.

suppositions. Le sens n'émerge que lorsque ces éléments sont considérés comme un tout. Abordons un extrait du texte.

« A truck pulls up suddenly in front of the house. My urban paranoia takes over. Thieves were coming to empty my place. But it was only the newspaper delivery at 5 AM. Then the light began to collect before dawn. I sat up, stared at the built-ins outlining the living room. In 1908, a carpenter would have been paid two dollars a day to install the woodwork. You showed him the picture in a pattern book, and he built it for you in less than a week. It was the eras of pails of beer and sheet music.

But what does the standard of living before World War I mean to us today? Clearly, since the mid-Seventies we have been drifting in that dismal direction. We are leaving the century backwards, toward poverty as it was in 1908, toward a hierarchy just as ruthless. No wonder people want to live inside buildings with phantoms from that era, to help prepare their final thoughts for what Molly's sister, Nettie the communist, used to call the big sendoff.

But for me, this morning, the sendoff was still how to turn Molly's act of murder into a story. It was murder, that is, if her second husband was actually run over by a milk truck in 1961; or eviscerated in Molly's kitchen, where he wouldn't stain the good furniture. Perhaps he jumped of City Hall, featured so prominently in LA films. There were certainly no traces of him now, in 1986. Only his absence was present; or in Molly's words, the way he wore out the lining of his sport's jackets. Walt apparently never quite fit into human clothing. The shoulders usually hung on him as if he were part horse;

so different from Molly's first husband, smiling Jack, the "sporting man". Jack was always tailored, no matter whom he slept with, or how much he drank.

I tried to visualize Molly arriving at the Santa Fe station at Los Angeles in 1920 or 1919, after the war. Under the glare of a much fiercer desert heat than today, she stared at the dust rising subtly at the train yards on Traction. She should smell ripe oranges on the ground blocks away, in groves to the east.

» (p. 12-13)

Le propos énoncé dans cet extrait n'a à première vue pas de continuité : les éléments sont hétérogènes, disposés aléatoirement dans un discours quelque peu décousu, passant d'une idée à l'autre, sans chronologie. Dans le premier paragraphe, le narrateur fait suivre la description de la livraison de son journal par celle du menuisier de 1908. Puis au paragraphe suivant, discute l'état des conditions de vie d'avant la Première Guerre mondiale, pour poursuivre avec les fantômes des vieux édifices et enfin terminer avec la sœur communiste de Molly. Il enchaîne sur les possibilités reliées au décès de Walt, puis au fait qu'il avait des caractéristiques de cheval, et que finalement Jack était toujours bien vêtu. Le narrateur imagine alors Molly à son arrivée à Los Angeles, décrivant jusqu'à l'odeur des oranges.

Cette fragmentation des éléments brise la linéarité et en complexifie la structure, ce qui ne peut renvoyer qu'à la figure du labyrinthe. On fonctionne par assemblage d'information dans le but de la reconstitution d'un récit. Comme le plan temporel est

décousu, on ne s'y retrouve que dans la mesure où tout est relié au mouvement de la pensée du narrateur, à l'expérience temporelle de l'énonciateur du discours. Dans le labyrinthe, le sujet n'a pas le repère ni de l'avant, ni de l'après, ni du passé ni du futur : tout se joue dans le présent, dans l'instantanéité. Chaque bifurcation implique un nouveau lieu, une nouvelle temporalité où les unités sémantiques sont conçues pratiquement indépendamment les unes des autres, dans la mesure où elles pourraient être fonctionnelles même si prises séparément ou dans le désordre. C'est une approche qui voit la linéarité comme objet du sujet interprétant, donc du lecteur ou de l'utilisateur, et non du texte dans l'univers labyrinthique, comme cherche à démontrer *Bleeding Through*. Le récit appartient au lecteur : c'est son interprétation qui le constitue. Dans l'extrait, le propos est institué à partir du point de vue du narrateur. Il est articulé selon sa pensée, en passant de l'analyse de faits réels, à la formation d'un imaginaire relié à ces données, en renvoyant toujours de l'un vers l'autre. C'est ainsi que se constitue la fiction. Des images, des propos, des données provenant du monde réel pourraient d'abord se définir comme archives, et l'ensemble pourrait ressembler à une base de données. Il se passe toutefois quelque chose d'intéressant : ces « archives » sont ramenées, même rappelées jusqu'à un imaginaire. Elles suivent un fil, celui de la pensée ou de la réflexion et leur passage de l'univers réel à l'univers virtuel est marqué d'une continuité non pas relative à une chronologie, mais à un ordre subordonné à l'expérience subjective, à l'activité de la pensée. Entre les éléments signifiants se créent des vides signifiants, à l'intérieur desquels s'opère le mouvement de la pensée, et la relation qui joint ces hétérogénéités s'y glisse, et prend son sens lorsque considérée comme ensemble de relations. On peut lire cet espace, on peut remplir le vide lorsqu'on

le considère plutôt comme ensemble de vides renvoyant de l'un à l'autre, décrivant ainsi un mouvement de la pensée.

« S'il fallait définir le tout, on le définirait la Relation. C'est que la relation n'est pas une propriété des objets, elle est toujours extérieure à ses termes. Aussi est-elle inséparable de l'ouvert, et présente une existence spirituelle ou mentale. Les relations n'appartiennent pas aux objets, mais au tout, à condition de ne pas le confondre à un ensemble fermé d'objets. Par un mouvement dans l'espace, les objets d'un ensemble changent de positions respectives. Mais, par les relations, le tout se transforme ou change de qualité » (Deleuze 1983, p. 21).

C'est donc de dire qu'un récit qui à la base ne semble guère cohérent le devient en étant lu au-dessus, comme un ensemble, plutôt qu'en suivant le tracé continu de la lecture. Il faut toutefois noter que le mouvement entre l'intérieur et l'extérieur du cadre de l'œuvre, donc entre le contenu manifeste et le figural participe également à l'événement de la pensée, et ne doit en aucun cas être exclu de l'opération, comme pourrait sembler le dire Deleuze. Si l'on revient à l'extrait, on peut alors voir se transformer les propos d'abord incohérents du narrateur : le lecteur peut alors entrer dans la pensée d'un auteur qui, plongé dans sa recherche, est en plein cœur d'un labyrinthe de faits, enfermé dans une ville aux multiples visages et temps. Il essaie de reconstituer l'histoire de Molly à partir de la réalité, mais se trouve confronté à de nombreux vides et propositions divergentes, et doit en imaginer la direction en entrant dans une fiction.

C'est donc dans l'espace entre les fragments que s'opère le mouvement de la pensée, où se crée la fictionalisation, où l'on peut suivre le dé-roulement du récit. Le labyrinthe temporel est donc relatif au mouvement de la pensée, une pensée faite d'images intermédiaires entre lesquelles se déploient une expérience, une mémoire, comme nous le verrons dans le troisième chapitre.

2.3.2. Le fragment et « l'espace-entre » : déploiement du labyrinthe

En entrant dans le DVD-ROM, l'utilisateur plonge dans un monde proprement intermédiaire : le récit se constitue en fragments, se rapportant chacun à un type médiatique spécifique. L'interface rassemble tous les éléments sous une forme numérique, voire néomédiale, tandis que l'unité signifiante renvoie à une pratique médiatique précise. Chaque unité, considérée seule, ne peut rendre compte du propos; c'est qu'il se situe entre, dans la rencontre entre ces types. Deleuze dit : « vous aurez beau rapprocher à l'infini deux instants ou deux positions, le mouvement se fera toujours dans l'intervalle entre les deux [...] » (1983, p. 9). C'est que le mouvement c'est l'être-entre de Méchoulan, le lieu du figural de Rodowick; le labyrinthe est le parcours, le mouvement du mouvement, et donc le récit figural.

Explorons d'abord une section de l'un des niveaux, soit : « Chapter One 1916 – 1924 : Molly is wooed by Her Future Father-in-Law. Two Sporting Men. The Burning House. Prohibition Downtown ». Le narrateur, dont la fenêtre est située au-dessus du cadre

principal, raconte l'histoire de Molly, enveloppant le propos, le soumettant à son point de vue. Il est le fil d'Ariane, articulant son propos comme à l'intérieur de la nouvelle, de façon un peu disparate, suivant la logique de sa pensée. Sa narration relate certains éléments de l'histoire de Molly. Le personnage est arrivé à Los Angeles en 1902, pour venir y rejoindre son futur mari. Elle dénicher alors un emploi dans une entreprise de confection de vêtements au centre-ville. Son patron Ike, voit en elle la bru parfaite; la considérant déjà comme sa propre fille, il lui demande d'épouser son fils, Jack, qui à quelque peu de difficultés à mener une vie droite, et Molly saurait l'influencer. Il lui propose alors de lui donner le contrôle de son entreprise, car puisque c'est une affaire de famille, elle lui reviendrait de droit et elle pourrait en tenir les rênes, contrairement à Jack, que le narrateur décrit principalement par son bon goût pour sa tenue. Ike meurt suite au mariage dans une explosion. Molly décide alors de déménager dans Angelino Heights et son monde se scinde alors en trois sphères distinctes : celle de son entreprise, sa vie dans le quartier, et tout le reste de Los Angeles, qu'elle a soit choisi d'ignorer ou d'oublier. Le DVD-ROM est d'ailleurs divisé selon cette dernière assertion. À ce récit, que je me suis permis de résumer de façon assez linéaire, l'utilisateur juxtapose le défilement de la bande image du cadre principal. La suite de ces images est aléatoire et leur disposition n'est jamais semblable d'une visite à une autre. On circule à travers une vingtaine d'éléments se décrivant soit comme média photographique, cinématographique ou littéraire¹⁰, chacun accompagné d'un titre et d'une légende, complexifiant les fragments. Pour ne donner que quelques exemples, on peut

¹⁰ Dans les autres sections du DVD-ROM, l'utilisateur est appelé à confronter plusieurs autres types de documents, tel que des articles de journaux, des cartes géographiques, ainsi que des entrevues.

consulter : une photographie de *House on Bunker Hill* « House on Bunker Hill where Molly's father in law lived »¹¹, un extrait de *His Marriage Vow* « Molly saw this film being shot. She loved slapstick because it seemed psychically in touch with the foolishness of her own marriage »; *Book of Etiquette by Lilian Fisher* « Molly bought this at a bookstore on Third Street, to smooth her sales' pitch at the showroom (before her marriage). At night she would study etiquette as foreplay. She was convinced that it created an erogenous zone to help men feel comfortable in their skin »; ainsi que plusieurs photographies de Los Angeles.

On voit alors s'enclencher un phénomène particulièrement intéressant : entre les images et la narration et entre les images elles-mêmes, s'opère un mouvement qui va d'une composante à l'autre les positionnant dans un espace commun, influençant chacune leur interprétation. Parce qu'elles sont simultanément confrontées, et non linéairement dévoilées, le récit se déploie par leur relation, l'histoire devient fictionnelle, se ficelle dans une troisième dimension, qui devient signifiante. En parlant des images et de l'opération de montage Deleuze, explique que « c'est pourquoi la liaison ne peut pas être une simple juxtaposition : le tout n'est pas plus une addition que le temps une succession de présents » (1985, p. 51). C'est à cet espace figural qu'il fait référence. Le narrateur a fait référence à la maison d'Ike qui a brûlé, et l'usager fait défiler son image, peut la voir; l'extrait du film sur le mariage nous donne le ton de l'union entre Jack et Molly, sans se référer à une description littéraire, ou scripturale, mais en opérant de façon analogique par un média cinématographique, inscrit dans l'époque à laquelle

¹¹ Les titres des éléments seront donnés en italique, alors que leur légende sera entre guillemets.

Molly était mariée à Jack; on peut même imaginer Molly vendre des vêtements à des hommes selon les dires du livre sur l'étiquette. Jamais les informations ne sont dédoublées, elles ne sont qu'enrichies par l'ajout des différents médias. Puisque les mémoires et le propos sont narrés ou illustrés, ils se rapportent à la spécificité médiale relative à leur nature, ou à leur essence, se rapprochant le plus possible de l'expérience réelle. Le contenu est perception, association et interprétation, se mouvant dans un univers figural ou ce que Raymond Bellour nomme *l'entre-images*.

Bellour se questionne sur la prépondérance et la profusion des images à l'époque actuelle : les nombreux médias imagent la réalité et la fiction et ces passages d'une nature d'image à une autre le renvoient à quelque chose qui ressemble à la pratique intermédiaire. Avec l'avènement des nouveaux médias, il voit la transformation de la matérialité technique de l'image photographique et cinématographique vers une matière virtuelle. Il cherche le sens du vide entre ces images et arrive à l'appellation *entre-images* qu'il définit comme telle : « l'entre-images est ainsi (virtuellement) l'espace de tous ces passages. Un lieu physique et mental, multiple. [...] Flottant entre deux photogrammes comme entre deux écrans, entre deux épaisseurs de matières comme entre deux vitesses, il est peu assignable : il est la variation et la dispersion même » (2002, p. 14). Cette variation et cette dispersion, c'est ce que Deleuze nomme mouvement; toutes les études qui réfléchissent l'« entre » de la matière, sont confrontées au même constat, qu'il est le lieu où prend forme le sens, où est réunie l'essence des composantes d'un tout : ou la technique rencontre le logos. On ne peut aujourd'hui concevoir l'interprétation comme close, s'opérant en et par elle seule, car

elle doit intégrer une ouverture sur cette troisième dimension. Bellour fait même l'analyse de l'expression « passage de l'image », en faisant référence tant au cinéma, qu'à une succession d'images :

« Sous le *de* ambigu, on entendra d'abord un *entre*. C'est entre les images que s'effectuent, de plus en plus, des passages, des contaminations, d'être et de régimes : ils sont parfois très nets, parfois difficiles à circonscrire et surtout à nommer. Mais il se passe ainsi entre les images tant de choses nouvelles et indéfinies parce que nous passons, toujours plus, *devant* les images, et qu'elles passent toutes d'autant plus en nous, selon une circulation dont on peut essayer de cerner les effets. Enfin le *de* peut impliquer ce qui manque à l'image : il deviendrait impropre de voir dans l'image quelque chose de sûrement localisable, une entité vraiment nommable. Passages de l'image, donc à ce qui la contient sans s'y réduire, ce avec quoi elle compose et se compose – ce serait donc là le lieu opaque, indéfinissable, que ces mots laissent entendre » (1999, p. 10).

Le labyrinthe intermédial est donc déployé, montré, pour donner un sens à tous ses fragments, à toutes ses unités de sens. L'intrigue ou l'enquête que l'utilisateur est d'abord appelé à résoudre se dissout dans le propos, qui devient celui du narrateur, à la recherche d'une mémoire, celle d'une dame, oui, mais aussi celle d'un lieu et d'un temps. Le labyrinthe devient l'énigme à résoudre : l'utilisateur doit se sortir du dédale qui semble à première vue inextricable. La solution est toujours la même, porter le regard sur l'ensemble des éléments, plutôt que de considérer leur successivité, ou chercher le

sens des uns à la suite des autres. La technique est entrée dans le logos, suspend le temps dans un être-entre où la narration classique s'est transformée, s'est actualisée.

3. TROISIÈME CHAPITRE : Penser le figural ou l'oubli comme instrument de la mémoire

3.1. AU TOUR D'UN IMAGINAIRE MYTHOLOGIQUE

On pourrait se demander pourquoi choisir la figure du labyrinthe pour lire l'intermédialité des nouveaux médias. Qu'est-ce que cette figure rajoute à la pratique intermédiaire, qui en soi est déjà riche de sens? Pour mon propos, le labyrinthe permet l'articulation de l'intermédialité, dont la pratique impose par définition une hétérogénéité médiatique retenues dans un cadre. Les composantes contenues par ce cadre, qui serait défini comme nouveau média, sont toutes à proprement parler numériques, mais retiennent malgré tout, la spécificité de leur média d'origine. Il est évident que cette particularité dans une composition où l'intermédialité est visible, comme dans *Bleeding Through*, relève d'une fragmentation et renvoie à l'éclatement de la linéarité; il est ainsi d'emblée question d'une entrée dans un labyrinthe narratif. L'emploi de la figure est appelé par la pratique intermédiaire et l'échange entre l'intermédialité et le labyrinthe amène à une réflexion qui est de l'ordre de ces deux instances : l'événement de la pensée, ou l'activité d'interprétation est figurale. La mémoire et l'oubli sont profondément investis dans *Bleeding Through* : tous les éléments de l'œuvre, depuis sa structure, sa composition et jusqu'à son contenu rappellent qu'il en est question. La mémoire et l'oubli relèvent d'une activité de la pensée et prennent forme dans un lieu figural, même virtuel. Alors pourquoi le labyrinthe? Gervais pourrait répondre de la sorte : « le

labyrinthe, parce que lieu de l'oubli, abolit le temps, impose l'instant multiplié comme seule réalité. Tout s'y mêle, présent, passé et futur, dans les architectures inouïes qui permettent à l'impensable d'advenir » (2002, p. 62). On peut noter dans cette réflexion de Gervais les idées principales qui éclairent mon étude. Il est d'abord formel quant à l'apport de l'oubli dans le labyrinthe. On verra tout au long de ce chapitre que, selon son analyse, la figure du labyrinthe ne peut être considérée indépendamment de celle de l'oubli. Il y réfléchit aussi la temporalité propre à l'oubli : il la structure en fragments, en instants qui réagissent simultanément dans l'espace-temps. En parlant d'instant multipliés, on peut concevoir la composition propre à l'intermédialité. Il considère, comme le font d'ailleurs plusieurs les vastes notions de passé, présent et futur, non pas comme des unités temporelles distinctes, mais comme un tout dans lequel elles s'entremêlent. Par architecture, on entend un lieu, une composition, une structure : Gervais rappelle ainsi le principe de structure du récit qui éclate dans un labyrinthe narratif. Ce qui stimule davantage la réflexion est l'idée derrière l'expression : *qui permettent à l'impensable d'advenir*. *L'impensable*, donc quelque chose qui n'est pas pensable, qui est externe à la pensée : si l'on se réfère encore une fois ici à l'idée que la pensée relève du discours, qu'elle est relative à l'écriture, nous pouvons comprendre de *l'impensable*, qu'il est forcément extérieur au logos. Si l'on reprend les préceptes si chers à l'esthétisme classique qui distinguaient l'ordre du logos de celui de la technique, ou du visuel, pouvons-nous dire que l'impensable basculerait systématiquement dans le second ordre puisqu'il n'appartient pas au logos? Et si l'impensable advient, pouvons-nous conclure qu'il est doté de la capacité de se mouvoir, donc inévitablement dans un espace-temps virtuel? Je crois que nous pouvons affirmer la nature virtuelle de

l'impensable sans nier son existence. Le labyrinthe serait alors dans cette réflexion un espace-temps virtuel qui permet l'avènement de ce qui serait extérieur au logos, donc à la pratique intermédiaire. C'est alors de dire que le labyrinthe serait relatif non pas à la réflexion de la pensée, mais à son événement, rappelant ainsi le figural. Si le labyrinthe permet à la dimension figurale de la pensée d'advenir, c'est que comme les nouveaux médias qui mettent de l'avant la pratique intermédiaire, la figure force l'événement de la pensée : pour lire le labyrinthe, on doit forcément entrer dans le figural.

André Peyronie s'est longuement penché sur l'étude du labyrinthe. Une partie de ses recherches est présentée sous forme de quelques laborieuses entrées dans *Le dictionnaire des mythes littéraires*. Il réussit, similairement à Doob, à distinguer cinq grandes périodes qui caractérisent l'emploi de la figure :

« [...] nous pourrions peut-être distinguer cinq grandes périodes. Chacune d'elles semble se faire une certaine image du labyrinthe, ou plutôt se servir de cette métaphore pour figurer une tension fondamentale à la condition humaine. Ainsi l'antiquité : l'un et le multiple; le Moyen Age : l'horizontalité et la verticalité; la Renaissance (XIVe – XVIe s.) : l'extérieur et l'intérieur; l'époque classique (XVIIe – XVIIIe s.) : la réalité et l'apparence; l'époque moderne : le fini et l'infini. Mais chacune de ces représentations privilégiant une opposition particulière n'annule pas les précédentes. Chaque étape peut maintenir posées la ou les questions antérieures (comme d'ailleurs elle contient en puissance les questions futures). Chaque période manifeste la valorisation et

l'activation significative d'une question, elle n'exclut pas les autres qui peuvent y être présentes et la modifier. Chaque texte littéraire, en fait, fournit un travail pour penser, selon son époque et à l'aide de cette structure mythique, l'aventure de l'homme » (1988, p. 916).

On sent que la figure du labyrinthe transcende son mythe d'origine : son usage s'étend au-delà de l'univers des personnages, malgré le fait qu'il en garde toute l'essence. Peyronie a minutieusement exploré le parcours de la figure du labyrinthe depuis ses origines, jusqu'à une conception plus actuelle. Il cherche à voir comment, et dans quel contexte, la figure est arrivée à se détacher du mythe pour entrer dans un imaginaire spécifié. Ses conclusions le mènent non pas à considérer la figure comme ancrée dans la mythologie grecque, mais à exister de façon indépendante. En étudiant les textes qui portent sur le labyrinthe on revient systématiquement à ses origines. C'est que les tensions – telles que Peyronie les nomme – qui sont introduites par le mythe, se sont développées au rythme de l'évolution du labyrinthe, et marquent également les fictions qui mettent en récit la figure. L'auteur parvient miraculeusement à relever *le premier* emploi du terme labyrinthe où la référence à la prison du Minotaure brille par son absence : « Socrate recourt en fait à cette image à propos d'un raisonnement qui, croyant mener à terme, ramène en fait au point de départ. Indépendamment d'Hérodote, c'est le premier emploi du mot sans référence explicite au mythe. C'est aussi son premier emploi métaphorique » (1988, p. 919). Peyronie poursuit sa réflexion en développant l'idée de Socrate, qui retient déjà comme nous l'avons vu, l'emploi actuel de la figure.

« Le labyrinthe amorce ici sa carrière de structure symbolique autonome et profane. Il s'oppose ici au parcours protégé du mythe, ou du rite, et marque, pour la pensée qui s'y aventure, le risque du retour au point de départ, la place de l'errance. Cette possibilité de choisir librement le chemin que le mythe n'avait fait qu'entrouvrir, la pensée philosophique, opérant le passage du muthos au logos, la retient; elle en fait le principe même de la raison moderne. Penser, c'est entrer dans le labyrinthe et risquer de s'y perdre. Le labyrinthe est aussi une métaphore de l'aporie et c'est pour cela qu'il se trouve à l'origine de la pensée occidentale » (1988, p. 919).

Ce qu'il est important ici de relever, c'est ce passage du muthos au logos qui traverse la pensée moderne. On utilise le labyrinthe, depuis Socrate, comme figure pour penser, pour réfléchir, car l'évocation de ce dédale renvoie systématiquement à son tracé, que seulement une quantité incroyable de termes pourraient tenter de décrire; ce qui est complexe peut être labyrinthique, de même que ce qui est sans issue, ou qui comporte des choix, etc. Le labyrinthe renferme une quantité surprenante de termes et de concepts lesquels sont tous rassemblés sous l'égide de la figure et qui peut actuellement renvoyer à l'espace où adviennent les pensées, les idées.

Cette idée de Peyronie en inspire plusieurs, dont Bertrand Gervais qui y fait d'ailleurs souvent référence. Le labyrinthe, pour ces deux théoriciens, ne renvoie plus essentiellement à l'histoire du Minotaure, il ne relève plus non plus des dédales d'une architecture physique, mais s'intègre et s'articule comme figure complexe dans le contexte d'un autre récit. Gervais se plonge dans l'univers imaginaire du labyrinthe en

considérant les caractéristiques fondamentales qui relèvent de son intégration à une œuvre narrative. Situait son propos au cœur du mythe grec, il parvient à détacher la figure de son récit original tout en conservant l'essence de son exploitation dans l'imaginaire. Il admet que l'on ne peut faire abstraction de l'importance de l'origine de la figure, car

« parler du labyrinthe, c'est évoquer le lieu lui-même, cet espace au cœur du pouvoir crétois, mais c'est aussi convoquer les figures de Thésée et du Minotaure, d'Ariane, de Dionysos, de Dédale, d'Icare, de Phèdre, de Pasiphaé et de Minos, de Poséidon et de son taureau blanc, autant de figures singulières qui peuvent être développées et qui le sont pour leur propre chef. Ensemble, elles constituent une constellation, et c'est ce qui est désigné par un *imaginaire spécifié*. Un imaginaire, quand il est spécifié, est une actualisation particulière, une sorte de géographie restreinte » (2002, p. 17).

Gervais centre toutefois son propos autour d'une seule fonction narrative du mythe : « celle de Thésée déambulant seul dans le labyrinthe pour y tuer le Minotaure, avec l'aide du fil d'Ariane » (2008, p. 14-15). Cet élément sera exploité, manipulé et interprété par Gervais, et j'utiliserai ses réflexions pour articuler mon analyse de *Bleeding Through*. C'est que son approche de la figure est des plus appropriées pour lire l'œuvre, qui rassemble en grande partie les éléments déployés par la mise en récit de l'histoire de Molly.

3.2. AU TOUR DE L'OUBLI DE MOLLY

3.2.1. Thésée s'actualise

Gervais propose une synthèse des éléments signifiants du mythe et les étaye sous l'idée de la déambulation de Thésée dans le labyrinthe crétois. Ce n'est pas Dédale qui manifeste l'emprise de la figure, malgré qu'il soit à l'origine de sa construction, mais bien Thésée, celui qui y est entré et puis ressorti. La description de ce parcours n'est toutefois qu'allusive. Il n'y a qu'en littérature contemporaine où on a cherché à décrire l'errance de Thésée dans le labyrinthe, les textes plus anciens n'évoquant que l'entrée et la sortie. Il est très étrange que le parcours dans le dédale soit passé sous silence, alors qu'il prédomine le récit originel, de même que les interprétations qui s'en suivirent. Peut-être ce silence témoigne-t-il justement du mystère du labyrinthe? Peut-être en constitue-t-il l'essence spécifique à l'oubli? Gervais distingue néanmoins trois traits fondamentaux depuis le noyau du mythe auquel j'ai fait référence plus tôt.

« Le premier est la désorientation que ressent le héros tandis qu'il chemine dans le dédale; le second est la violence de l'épreuve que représente le combat contre le Minotaure et sa mise à mort. Or ces traits sont liés par un troisième, qui est nul autre que l'oubli. La désorientation implique la perte de ses repères. Sans le fil d'Ariane, symbole par excellence de la mémoire, Thésée se perd dans le labyrinthe. Il s'oublie. Le labyrinthe, en ce sens, n'est pas un palais de mémoire, il

constitue un théâtre de l'oubli. Quant à la mort du Minotaure, elle est d'une telle violence qu'elle provoque un trou de mémoire. Lorsque le héros grec émerge victorieux du dédale, les versions traditionnelles du mythe le confirment, il ne se souvient de rien. Les événements font l'objet d'un effacement radical » (2008, p. 14-15).

L'oubli est sans doute la plus forte caractéristique du labyrinthe. Il en est investi au-delà des conceptions modernes de la figure : il traverse le dédale depuis son apparition, soit dans les mythes grecs. Thésée étant l'être autour duquel s'articule la conception du labyrinthe, il est aussi forcément celui de l'oubli. Tout chez le personnage mythique renvoie à l'oubli, à son oubli dans le labyrinthe. Thésée oublie la mise à mort du Minotaure; il oublie Ariane à Naxos; il oublie de monter la voile blanche sur le mat et provoque la mort d'Égée; il défit le Léthé; se trouve prisonnier d'Hadès qui le fixe au siège de l'oubli, etc. Dans le labyrinthe, comme chez Thésée, « c'est l'oubli comme principe structurant. Principe au cœur même de l'imaginaire du labyrinthe. [...] Oubli de soi, de ses déterminations spatio-temporelles, de la façon de retrouver son chemin. Le labyrinthe c'est l'errance, une multitude de choix à faire si son tracé est à ligne brisée, qui enfonce le sujet toujours plus profondément dans la confusion. » (Gervais 2002, p. 16-17). Dans *Bleeding Through*, ces propos prennent tout leur sens. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, lorsque l'utilisateur entre dans le labyrinthe, les notions d'espace-temps classique sont éclatées. Il doit retrouver son chemin à l'intérieur d'un parcours à ligne brisée qui se constitue selon les choix qu'il engendre. L'utilisateur tente en vain de résoudre l'énigme principale, celle de la mort de Walt, à laquelle aucun

élément ne renvoie systématiquement. Il est confus, oublie le sujet de sa quête et déambule à la manière de l'errant, d'une image à l'autre, quasi aléatoirement.

L'œuvre permet toutefois de rendre compte de façon encore plus approfondie de l'emprise de la figure. Si Thésée devient l'être de l'oubli parce qu'il voyage jusqu'au cœur du labyrinthe crétois, Molly engendre certainement une actualisation du personnage. « La désorientation à laquelle est soumis [Thésée] lui fait oublier ses déterminations spatio-temporelles. En fait, le labyrinthe à ligne brisée suscite l'oubli sous toutes ses formes » (Gervais 2008, p. 12). Si *Bleeding Through* est réfléchi comme une composition narrative à ligne brisée, c'est que Molly constitue le récit. L'intrigue est directement reliée au personnage et son oubli est la raison de l'enquête. On pourrait substituer la mise à mort de Minotaure par Thésée par la mise à mort de Walt par Molly. Les deux scènes sont tapies au centre d'un labyrinthe, qui empêche leur description. Molly ne se souvient que de sept moments de sa vie : elle n'est constituée que par fragments de temps, car « if an event annoys her, she mentally deletes it » (Klein 2002, p. 7). Son oubli permet de structurer le récit de *Bleeding Through* en unités distinctes, qui ne deviennent cohérentes que depuis le personnage, depuis son espace-temps spécifique. On y retrouve plusieurs allusions dans l'œuvre, notamment dans la nouvelle. Plusieurs fois le narrateur y fait référence : « then she'd fog out dozens of key facts. Whenever I notice, she would blow me off, smiling, and say, "So I lose a few years". Certainly, she lost the end of World War I – 1918 became 1922 instantly » (p. 7). Aucun autre personnage dans l'œuvre ne souffre de ce mal, elle le personnifie, incarnant pratiquement un personnage vide tant l'emprise du concept est grande sur l'œuvre. Elle

porte d'ailleurs ce regard vide sur la vie, sombrant dans les limbes de la confusion. « Molly is so used to practising an absent-minded guile, her eyes operate without her, like a ceiling fan in an empty room » (p. 7). Molly est donc comparable à Thésée en ce sens qu'elle est investie dans le labyrinthe narratif; elle structure ce qui autrement ne serait, tout compte fait, qu'une base de données.

Puisque Molly a tout oublié, c'est comme si l'œuvre voulait témoigner à sa place de son histoire. On rassemble alors une foule de documents rapprochant la fiction de la réalité par la représentation, selon la logique du souvenir. Sa conception du temps est alors fragmentaire : Molly ne vit que dans l'instantanéité. Si l'on se réfère aux propos de Gervais, « le labyrinthe [...] demeure toujours un lieu de l'oubli. Là où on perd ses repères et l'on s'égaré » (2002, p. xii). Molly est l'être du labyrinthe, semblable à Thésée, ou si l'on préfère, l'être de l'intermédialité. On cherche à voir le monde de son point de vue, comme pour témoigner de l'absent. L'intermédialité est alors d'emblée la pratique désignée pour ramener l'expérience fictionnelle près de celle qu'aurait pu être celle de Molly. On y situe un temps, composé par fragments et relevant de la logique de la pensée¹² – hypothétiquement, subjective au personnage – puis un lieu, toujours depuis son expérience.

Nous avons vu dans les chapitres précédents comment l'intermédialité constitue le logos en l'organisant et en subordonnant la composition des unités sémantiques à son hétérogénéité médiatique. Mais l'intermédialité fait plus que soumettre le logos à sa

¹² Tel que développé plus loin dans ce chapitre

pratique : elle y entre, ses particularités y sont réfléchies. Reprenons le contenu numérique du DVD-ROM, comme nous l'avons déjà remarqué, on utilise plusieurs types médiatiques différents pour mettre en récit l'histoire de Molly. Notons : la carte; la photographie; le cinéma; le journal et la vidéo. Chacune de ses composantes participe à l'élaboration du contenu, relativement à la spécificité de leur valeur de représentation.

La carte évoque la représentation d'un lieu depuis une analogie graphique. Elle permet de positionner l'espace depuis une dimension qui s'élèverait au-dessus de l'expérience; le lieu est réel, mais sa représentation est virtuelle. On représente graphiquement une ville depuis sa configuration, sa structure spatiale. La carte permet une représentation de l'espace dans lequel se meut et évolue l'intrigue. On voit les parcours possibles de Molly; on situe ses déplacements, on conçoit la complexité de la ville et ses transformations, son expansion. La carte construit un pont analogique entre la ville comme lieu réel et l'espace représenté sous une toute nouvelle forme : la carte donne accès à un point de vue possible impossible depuis l'expérience réelle, elle rend compte de la considération de l'ensemble. Qui utilise des cartes? Les non-initiés d'un lieu? On pourrait ainsi dire que la carte est utilisée pour se retrouver dans un lieu inconnu. La déambulation dans une ville inconnue peut facilement être chaotique; l'errant circule d'une rue à l'autre sans pour autant pouvoir se situer. Il aura recours à une carte pour retrouver son chemin, pour se projeter à l'extérieur du dédale, le voir du dessus, et savoir quel chemin emprunter, dans quel parcours s'engager. On pourrait donc dire de la carte, qu'elle permet la lisibilité d'un chaos, elle met de l'ordre dans le désordre. Elle permet un contrôle de l'espace et renvoie pour notre propos directement à la figure du labyrinthe. Elle en situe la sortie et simultanément en constitue le dédale. L'utilisation de

la carte comme composante dans l'œuvre s'intègre au contenu de l'œuvre en participant à l'élaboration du lieu, à la description de l'espace, bien plus que comme représentation graphique, mais comme élément qui pousserait l'histoire à sortir de son cadre, à signifier dans l'être-entre. Lorsque le narrateur décrit le quartier de Molly, qui est resté pratiquement intact alors que le reste de la ville se transformait, prenait de l'expansion et se modernisait, on sent justement ce pont entre ces composantes. Le quartier est resté fixé, comme une trace du passé, un monument captif du temps, alors que la ville grandissait autour. Par la carte, on voit justement les frontières de Los Angeles s'étendre, on constate la multiplication des autoroutes, des grands boulevards, alors qu'Angelino Heights demeure pratiquement intact. Les autres types médiatiques évoquent d'ailleurs également cette proposition. La vidéo (la voix) y fait directement référence; les articles de journaux commentent. Les montages photographiques proposent d'ailleurs une perspective intéressante de cette transformation du lieu : on montre des images qui s'actualisent par un fondu enchaîné. L'utilisateur peut voir la photographie d'une rue en 1920 qui se fond à son image en 1986.

Avec cette approche de la carte, je n'ai fait qu'à peine démontrer l'importance de la spécificité relative au type de média employé, mais chacune des composantes médiatiques agit de façon similaire sur le contenu de l'œuvre. La vidéo est l'unité de narration : elle encadre et survole tous les autres éléments, les met en contexte. La photographie pose un regard précis sur un moment, elle plonge l'utilisateur dans un instant fixe; les articles de journaux offrent une perspective sociale, cernent le propos d'une époque donnée; etc. Reste que dans tous les cas, nous sommes toujours propulsés à la

fois à l'intérieur et à l'extérieur du contenu, traversant ainsi l'œuvre d'un échange entre la spécificité d'un point de vue et une vue d'ensemble. La plurimédialité ouvre la perception; on recrée ou représente l'expérience de Molly depuis une considération de l'ensemble, ne négligeant pas les éléments qui ont constitué et participé à son histoire, à son expérience. On sent le temps auquel elle a vécu, on peut naviguer dans son lieu, on explore ce qui aurait composé sa réalité : l'usager est au cœur d'un passé rendu accessible par l'intermédialité. Il ne faut toutefois négliger l'importance de la fragmentation de la présentation et de l'organisation des données, ce qui engage le mouvement de la signification.

Ce qu'il y a de particulier c'est que l'on semble vouloir tout au long de l'œuvre recréer l'expérience de Molly, mais on ne lui donne jamais la parole dans la narration. Jamais les textes accompagnant les images ne précisent qu'il s'agit bel et bien de Molly sur les photographies; on s'y réfère beaucoup plus de façon allusive. Ses apparitions ne sont pas confirmées, l'usager ne peut que les supposer, obligé de vivre avec le doute, alors que plusieurs des autres personnages sont pointés par l'intitulé, identifiés par le texte. C'est que ces suppositions sont intégrées par le figural, c'est la cohésion de cette reconstitution, ou cette quête de la mémoire, de l'histoire, qui passe par l'intermédialité pour faire entrer en mouvement le flux de la pensée qui résulte de leur confrontation. Tout s'articule autour de l'oubli de Molly : l'œuvre rend présent ce qui autrement serait absent. On ne peut s'empêcher de voir dans ce constat qu'il témoigne d'une caractéristique proprement postmoderne. La prépondérance du vide rompt avec la présence du logos qui tient son statut depuis l'esthétisme classique. Le labyrinthe et

l'intermédialité s'inscrivent encore une fois comme l'entrée de la technique, du médium dans l'activité d'interprétation. Tel qu'il l'a été démontré, les deux instances rendent compte de l'absence de la mémoire de Molly, mais lui restituent tout de même une part de souvenir en recomposant une expérience depuis son point de vue. Comme pour Thésée, « l'oubli surdétermine le personnage » (Gervais 2008, p. 43). On cherche donc à recréer la complexité du personnage à travers le matériau même de l'image, l'intermédialité et le labyrinthe permettant ensemble de réfléchir l'expérience de la vie.

3.2.2. Un silence de mort

« Le croiras-tu, Ariane ? dit Thésée, le Minotaure s'est à peine défendu » (Borges 1993, p. 603).

Il est tout de même pertinent de se demander pourquoi Norman Klein aurait posé une énigme insoluble constitutive du récit de *Bleeding Through*. Il est vrai que le labyrinthe intègre ce qui est de l'ordre de l'aporie, et qu'il se veut en soi comme un parcours inextricable, mais n'est-il pas considéré comme possible de se sortir d'un labyrinthe malgré que peu y parviennent? Dédale, Icare et Thésée y sont parvenus, je vais donc tenter à mon tour...

L'entrée dans la fiction se fait par l'élaboration de l'intrigue : « if she murdered her second husband, that would've been at least twenty-five years ago, in 1961. Of course, there is also a rumor that her husband hung himself up in the attic » (Klein 2002, p. 7).

Ce meurtre n'a jamais été résolu. Il s'est évanoui avec la mémoire de Molly. Gervais dit de la mort du Minotaure : « que le meurtre échappe au regard est une conséquence logique de son cadre. Il survient au cœur du labyrinthe, dans un lieu que Thésée est seul à connaître » (2008, p. 28).

Une foule de propositions contradictoires s'échelonnent alors tout le long du récit. Plusieurs propositions se contredisent, ou plutôt ne peuvent être possibles si elles sont prises simultanément, et ce, dans un même monde. On entre alors dans l'univers des mondes possibles dont tant de philosophes ont tenté une définition. Umberto Eco, dans *Lector in Fabula*, cite Volli qui donne une définition du concept des mondes possibles.

« La notion substantive de monde possible en fait, par contre, quelque chose qui n'est pas actuel, mais qui existe [...]. Cette conception substantive semble supposer que la réalité n'est pas une alternative possible *parmi* tant d'autres, mais une alternative possible *à côté* de tant d'autres, à la différence près (mais plutôt ineffable) qu'elle est *là* » (1985, p. 159-160).

David Lewis a sans doute été le philosophe qui a présenté la logique des mondes possibles de la façon la plus radicale.

« There is nothing so far away from us as not to be part of our world. Anything at any distance at all is to be included. No long-gone ancient Romans, no long-gone pterodactyls, no long-gone primordial clouds of plasma are too far in the past, or are the dead dark stars too far in the future, to be part of this same world. [...] Nothing is so alien in kind as not to be

part of our world, provided only that it does exist at some distance and direction from here, or at some time before or after or simultaneous with now » (Lewis, 1986, p. 1).

On entre dans un univers où la simultanéité doit considérer le mouvement du temps, à la manière dont opère la définition d'espace. Un lieu est physiquement représentable : il relève de la matière dont la technologie peut nous permettre de rendre visible autant l'infiniment petit que l'infiniment grand. On considère ce que l'on ne peut pas voir comme partie intégrale du monde. Mais qu'en est-il du temps? Puisque le temps ne se résume pas à une matière visible, constatable par le plus suscitité des sens, il se perçoit par le mouvement, donc de ce qui relèverait du virtuel, ou encore du figural. Lewis rend compte de l'intégration de la virtualité du temps à la philosophie contemporaine.

Thomas Pavel quant à lui prend les réflexions de Lewis et les fait réagir à ses théories sur les mondes fictionnels. Il définit alors des frontières qui permettraient ou non d'accéder aux mondes possibles. C'est l'accessibilité aux autres mondes, depuis ce qu'il nomme la base (le monde actuel), qui définirait la notion de possible ou d'impossible. Cette position renverrait quant à moi plus au concept de monde possible accessible ou inaccessible.

« L'univers comprend donc, à côté du monde actuel, de nombreux autres mondes, dont certains sont accessibles à partir du monde actuel, en vertu de la relation R. Chaque univers possède ainsi son propre monde actuel, qui sera appelé sa *base*. Un univers abrite de la sorte une

constellation de mondes autour d'une base; mais de toute évidence, la même base peut être entourée de plusieurs univers. Quant à la relation R, elle couvrira différents sens de la notion de possibilité : logique, métaphysique, psychologique, etc. » (Pavel 1988, p. 69-70).

Il donne comme exemple pour développer cette notion d'accessibilité la simple chronologie.

« La succession temporelle représente un cas simple d'accessibilité asymétrique : avec un peu de patience et de chance, nous risquons bien d'arriver au monde de janvier 1990 à partir de janvier 1988. L'inverse est impossible. L'accessibilité et l'alternance représentent donc formellement des intuitions concernant la possibilité et l'impossibilité de certains états de choses par rapport aux états de choses réels. Nous avons, pour ainsi dire, accès aux mondes possibles, alors que nous sommes tout à fait séparés des mondes impossibles » (1988, p. 63).

Un univers où réagiraient alors plusieurs temps de façon simultanée serait tout compte fait inaccessible et impossible depuis le monde actuel pour Pavel. Mais comment définir ou conceptualiser la fiction lorsque celle-ci est articulée par une pratique intermédiaire et dans un labyrinthe? À l'intérieur de *Bleeding Through*, la pluralité temporelle des mondes possibles est définitivement accessible. Le récit juxtapose plusieurs propositions qui sembleraient incohérentes à l'extérieur de la logique du labyrinthe, mais la figure réussit à y mettre, ironiquement, de l'ordre. Puisque le labyrinthe est relatif au

désordre, il est possible de lire dans le chaos. Revenons alors à la résolution de l'énigme.

Sous cette logique de temporalité, nous pouvons relever les propositions posées par le récit quant à la mort de Walt¹³. Il est d'abord mort « in 1961 » (p. 7), puis quelques pages plus loin, quelle n'est pas la surprise du lecteur alors qu'il apprend que le propos a changé : « I am now convinced that Molly had Walt murdered in 1959 » (p. 26). Le texte et le DVD proposent en fait de multiples façons de tuer Walt, sans jamais pouvoir en fait s'arrêter à une seule. C'est le lecteur qui doit trier l'information; mais son choix demeure très subjectif, car aucune preuve n'est apportée dans la diégèse; tout ne reste fidèle qu'au domaine des mondes possibles. En voici quelques-unes : « her husband hung himself up in the attic » (p. 7); « he left with money for three » (p. 9); « if it was murder, that is if her second husband was actually run over by a milk truck in 1961; or eviscerated in Molly's kitchen » (p. 13); « among police photos, I find what should be Walt's body. He lies under a blanket on a cement embankment of the LA River just north of downtown »(p. 25). Toutes ces possibilités ne peuvent coexister puisque Walt ne peut qu'être mort d'une seule façon, et ce, dans un monde actuel que la fiction chercherait à représenter. Ce que l'auteur démontre dans le cas présent, c'est qu'en embrassant toutes les possibilités narratives dans une logique des mondes possibles, on ouvre la porte au lecteur sur un univers fictionnel labyrinthique, où son rôle sera de trouver la sortie, ou si vous préférez, de s'en remettre à la structure pour trouver ses repères. On

¹³ Pour des raisons d'effectivité dans l'articulation de l'analyse, les exemples seront tirés uniquement à partir de la nouvelle, puisque la forme textuelle rend le propos moins confus.

ne contredit donc pas le signe dans sa signification, mais on pose l'idée d'une conception d'un univers où toutes ces propositions existent dans la mesure où elles sont considérées comme étant possibles. Tel que le précise le narrateur, préparez-vous : « I promise to murder him as much as the evidence will allow » (p. 27)!

Sur les lois de cette réalité modale d'autres éléments de l'œuvre sont à considérer. En premier lieu, le fait que trois personnages changent de noms au cours de l'œuvre. Edgar le voisin de Molly devient Ezra; Isaac, son employeur, devient Ike; et Archie, son premier amour devient Samuel. La forme structurante dominante dans ses transformations demeure celle du labyrinthe en faisant coexister deux univers de monde possible dans lesquels ils portent l'un ou l'autre des noms. D'un axe un peu plus sémantique, on relève deux phrases placées l'une directement à la suite de l'autre, comme si l'auteur voulait s'assurer que le lecteur ait compris sa logique structurale : « Molly undoubtedly murdered her second husband. But she couldn't murder a soul » (p. 26). La proposition ne serait pas aussi problématique si le terme « undoubtedly » n'y était pas. Il vient anéantir l'accessibilité de la deuxième, et vice-versa. On voit donc se structurer à l'intérieur du même domaine sémantique, deux univers possibles, reliés notamment par le « she » de la deuxième phrase qui renvoie inévitablement à la première; on est dans un paradoxe qui se résout, ou pas, au centre d'un labyrinthe.

Comme l'œuvre conçoit à l'intérieur d'un seul monde fictionnel, une multitude d'autres univers possibles, elle les met tous en abyme, les projetant l'un dans l'autre, les déployant dans une structure imbriquée dans un temps déconstruit. Le processus vise à

reconstruire ce qui est déconstruit en renvoyant directement à la figure du labyrinthe à l'intérieur de laquelle ce jeu sur les possibles est accessible dans la mesure où la conception du temps est perçue par l'instant, et non la successivité. L'univers du labyrinthe en est alors un où cette multiplication des propositions portant sur un même énoncé est concevable, puisque les lois régissant le concept diffèrent des lois du monde actuel; elles permettent à l'auteur de faire entrer en réaction des univers parallèles, et ce, tout en restant cohérentes. Une phrase tirée de la nouvelle permet de résumer cette technique de création typiquement postmoderne : « that is if the cigars are indeed just a cigar » (p. 23). On impose la réflexion au lecteur; on le pousse à s'ouvrir à cette éventualité de la coexistence de plusieurs univers contingents, en posant le doute sur le signe. Ce doute sur le signifié définit le jeu des mondes possibles à l'intérieur de l'univers de *Bleeding Through*, car il renvoie le lecteur directement à cette possibilité.

Reste à savoir si Molly a oui ou non tué son deuxième mari. Prenons le labyrinthe, encore une fois, comme figure signifiante de la fiction et substituons le personnage de Molly à celui de Thésée. Comme Gervais le dit si bien,

« l'épisode central du mythe, la mise à mort du Minotaure dans le labyrinthe, a ceci de particulier que, dans de nombreuses versions, l'événement est dérobé. La scène de la mise à mort est passée sous silence. On ignore comment il est tué, comment Thésée s'y prend pour l'occire, comme si l'opacité du labyrinthe était complète et le seul événement digne de ce nom à s'y produire était l'objet d'un mystère. » (2008, p. 27).

Puisque les personnages de Molly et Thésée peuvent maintenant être substitués, et que l'œuvre relève de la figure du labyrinthe, il est tout à fait plausible de conclure que Molly a tué Walt, comme Thésée pour le Minotaure. Il est bien évident que cette affirmation tient plus de l'hypothèse si l'on considère qu'il n'y a aucune preuve formelle; la réponse resterait ainsi tapie dans les dédales du récit, enfouie dans l'oubli. À moins que l'on ne considère la différence entre Thésée et Molly. Le héros grec est sorti du labyrinthe alors que Molly y est restée enfermée. Elle demeure au centre de Los Angeles, n'est pas sortie du labyrinthe physique; elle erre dans la ville, sans mémoire, sans notion du temps, elle est toujours dans la logique du musement. Le constat de la mort du Minotaure est révélé par la sortie de Thésée, et donc, inévitablement la responsabilité de Thésée quant au meurtre est évidente. La preuve relative à son acte est donnée par sa sortie. Si l'on se fie à cette logique, Molly, qui serait toujours prisonnière du labyrinthe ne peut être accusée, puisque la preuve n'est pas faite. Essayons alors un syllogisme : Thésée est l'être du labyrinthe; tous les personnages substituables à Thésée sont des êtres du labyrinthe; donc, Molly est l'être du labyrinthe. Jusque-là tout va bien. Poussons plus loin en dédoublant le syllogisme : Thésée a tué le Minotaure; tous les êtres substituables à Thésée ont tué leur Minotaure; donc Molly a tué son Minotaure. Mais est-ce que Walt est le Minotaure de Molly? Tout porte à croire dans le récit que oui. Je ne donnerai en preuve qu'une brève description physique de Walt qui rappelle l'étrangeté du physique de la bête hybride, en fait qui fait plus que la suggérer, mais y fait pratiquement référence : « Walt apparently never quite fit into human clothing. The shoulder usually hung on him as if he were part horse » (p. 13). On rappelle ici

l'hybridité du haut du corps, en substituant le taureau par le cheval, mais le renvoi est assez clair et fort probablement non accidentel. Il est alors possible de considérer la responsabilité de Molly dans la mort ou la disparition de Walt, puisque sous l'égide du labyrinthe elle est Thésée et il est le Minotaure. Quoique cette interprétation reste dans le domaine des possibles et ne constitue pas en soi une assertion, il est tout de même fort probable et d'autant plus amusant de considérer que l'énigme de l'œuvre embrasserait dans sa totalité le labyrinthe et son imaginaire.

3.3. AU TOUR DE LA MÉMOIRE

3.3.1. La ligne brisée de la mémoire

Le récit de *Bleeding Through* déploie les caractéristiques propres à l'oubli, à l'oubli dans le labyrinthe. La figure se colle au thème et se structure selon lui, par lui. L'oubli permet alors de rendre compte de l'interrelation entre les moments décrits par les composantes médiatiques, et ainsi amener à l'événement de la pensée. Ne pouvons-nous alors pas conclure que cet oubli est nécessaire, même essentiel? Ne permet-il pas à la fiction, comme à l'expérience, d'organiser la mémoire? Les souvenirs ne sont-ils pas interprétables dans la mesure où ils sont disposés par fragments? En philosophie on a abordé la question en posant une réflexion sur la notion de mémoire absolue. Que serait vivre sans rien n'oublier? Quelle réflexion serait possible? Comment pourrait-on réfléchir

une expérience continue, sans qu'il n'y ait d'interruption dans laquelle la pensée s'inscrirait? On peut ainsi concevoir la notion d'un oubli qui se détacherait de sa subordination à la mémoire, et qui s'y juxtaposerait, un oubli positif, comme le nomme Gervais.

Paul Ricoeur, fidèle à son étude sur le temps, réfléchit la relation définie par la dynamique de la mémoire et de l'oubli. Il y dénonce les positions privilégiées par la subordination de l'un et l'autre.

« Et notre fameux devoir de mémoire s'énonce comme exhortation à ne pas oublier. Mais en même temps, et du même mouvement spontané, nous écartons le spectre d'une mémoire qui n'oublierait rien. Nous la tenons même pour monstrueuse. [...] L'oubli ne serait donc pas à tous égards l'ennemi de la mémoire, et la mémoire devrait négocier avec l'oubli pour trouver à tâtons la juste mesure de son équilibre avec lui? » (2000, p. 537).

Ce qu'il propose en fait, c'est redonner à l'oubli une considération dans le mouvement de la pensée, car sans lui, elle serait inaccessible. C'est donc dire que la mémoire, pour s'opérationnaliser, a un devoir de fragmentation; elle doit être fissurée, elle doit être parsemée de moments oubliés pour que le souvenir devienne signifiant. Il fait d'ailleurs une réflexion qui suggère les tensions déployées par la figure du labyrinthe :

« en effet l'oubli propose une nouvelle signification donnée à l'idée de profondeur que la phénoménologie de la mémoire

tend à identifier à la distance, à l'éloignement, selon une formule horizontale de la profondeur; l'oubli propose, au plan existentiel, quelque chose comme une mise en abîme que tente d'exprimer la métaphore de la profondeur verticale » (2000, p. 538).

Ricoeur rappelle par cette métaphore de l'horizontalité et de la verticalité l'idée de la déambulation et de la sortie dans le labyrinthe. Le souvenir qui s'enfuit, qui s'éloigne de la mémoire peut entrer dans l'oubli, mais l'oubli qui tait des moments de l'existence permet aussi de la considérer. Je m'explique : l'axe horizontal tel que considéré par cette réflexion du philosophe permet de réfléchir la distance entre le souvenir et sa remémoration, selon une idée de profondeur; l'axe vertical, considère l'oubli, toujours selon sa profondeur, comme intégralement disposé à amener la réflexion sur la pensée existentielle. Donc l'existence serait considérée non comme mouvement successif, mais comme mouvement qui intégrerait l'ensemble des éléments souvenus comme signifiants. On peut alors concevoir le mouvement de la pensée ou le fil de l'existence comme un labyrinthe à l'intérieur duquel il y a un cheminement sur un tracé qui propulse par instants l'individu dans les profondeurs de l'oubli, et qui simultanément, fracture le flot continu du musement. La sortie du labyrinthe s'articule par une prise de conscience de la considération de l'ensemble, donc de la dynamique mémoire et oubli que reflète l'axe vertical.

Revenons à Bertrand Gervais qui utilise l'idée d'un oubli qui serait positif, comme moteur de l'action. Il se réfère d'abord aux propos de Pierre Bertrand qui détermine la nécessaire corrélation entre les deux instances.

« Pour Pierre Bertrand, l'enjeu principal de toute cette réflexion est la définition des formes de la mémoire et de l'oubli à l'œuvre et, surtout la définition de la relation de subordination qui les unit. Il ne faut pas opposer la mémoire et l'oubli, il faut plutôt chercher à comprendre leurs multiples relations. Bertrand distingue d'ailleurs deux types d'oubli : le négatif, subordonné à la mémoire, et le positif, renversant la subordination » (2008, p. 58).

Gervais concentrera surtout sa réflexion autour de l'oubli positif, lequel est fondamental chez Thésée. Il étaye cette hypothèse en posant l'oubli comme modalité de toutes les actions engendrées par le personnage. Il parvient à établir les dispositions propres à l'oubli, telles que contenues par un labyrinthe narratif.

« Imaginons un oubli qui ne soit pas un simple revers de la mémoire, mais une modalité de l'agir. Un oubli qui soit positif. Peut-on habiter un tel oubli? Peut-on le mettre en récit? Si la mémoire est une ligne ininterrompue qui rattache le présent au passé, l'oubli est assurément une ligne brisée, et le tracé qu'il dessine est fait de segments disjoints, d'instant sans continuité, comme dans un labyrinthe. En fait, la ligne brisée ne fait pas que définir l'oubli, elle désigne aussi le labyrinthe, le labyrinthe à choix multiples » (2008, p. 11).

Gervais enroule la fonctionnalité de l'oubli sur sa mise en récit et constate qu'il devient narratif et s'articule dans une forme labyrinthique. Lorsqu'il est étudié depuis le fil d'une mémoire, il impose le vide de sa nature au contenu manifeste et fragmente la continuité. On peut dire de la composition d'un récit, lorsqu'elle est relative à l'oubli, qu'elle permet à une foule de possibilités, à un nombre pratiquement infini de modes d'organisation de la fable, du contenu, d'advenir, de se déployer dans une fiction. *Bleeding Through* permet nécessairement de témoigner de ce constat. L'usager entre dans l'oubli, dans l'oubli de Molly, en naviguant d'un contenu manifeste à un autre; l'œuvre ne pourrait se constituer à l'extérieur de l'oubli, car elle ne deviendrait qu'un flot continu de mémoires indissociables et annulerait l'événement de la pensée qui permettrait de rendre compte de l'intrigue; son sens en serait gravement et inévitablement altéré. « L'oubli apparaît [dans la mise en récit] non comme une nuisance, cette blessure perturbant la surface continue de la mémoire, mais comme un principe régissant un mode d'action et d'organisation » (Gervais 2008, p. 59). On pourrait aisément assigner ses propos à la dynamique mémoire oubli, comparable au musement dans le labyrinthe tel que décrit par Gervais.

D'un côté, nous pouvons concevoir la pensée comme un mouvement continu, ou un flot d'idées qui se succèdent, et de l'autre, considérer ces idées comme des éléments de sens, relativement distinctes dans la mesure où elles sont sécables, identifiables. Cette deuxième approche, intègre la notion d'être-entre, à l'intérieur de laquelle s'inscrit la relation qui unit les composantes médiatiques, tel que démontré dans le premier chapitre. Le mouvement qui joint l'une et l'autre des unités implique le figural dans

l'activité d'interprétation. Dans *Bleeding Through* le récit se constitue de mémoires séparées de moments oubliés, mais l'errance dans l'œuvre est celle d'un musement, celui de l'utilisateur qui vogue dans le flot d'une pensée, qui pourrait être attribuable à Molly. Gervais définit « le musement comme mouvement continu de la pensée. [...] C'est une forme de discours intérieur qui ne doit pas être conçue comme une dérive occasionnelle, mais comme le moteur même de notre pensée » (2008, p. 36). Il rajoute que « [...] l'errance dans le labyrinthe se compare aisément au musement : dans les deux cas, le sujet avance sans savoir où il va et dérive dans ses pensées. En tant que trajet à tracés multiples conçu pour égarer le voyageur, en tant que lieu de la confusion et de la perte de soi, est incapable de suivre son propre cheminement » (2008, p. 37). On peut assumer que le musement est spécifique à la pensée d'un individu. On peut comparer l'expérience dans un labyrinthe narratif comme *Bleeding Through* à l'expérience réelle du musement. L'organisation des composantes dans l'œuvre relève du personnage de Molly; elle témoigne de sa remémoration, révèle le souvenir depuis son intériorité. L'œuvre, par l'importance attribuée à son caractère intermédiaire et à son labyrinthe narratif montre, même éclaire la corrélation de la fiction et de l'expérience réelle. On pourrait pratiquement dire que *Bleeding Through* parvient à rendre compte d'une forme aussi complexe que la pensée et le musement, même qu'il réussit à les traduire en image. J'oserais même aller jusqu'à dire que l'œuvre matérialise un monde possible inaccessible grâce à l'intermédialité; que la technique déployée permet l'accessibilité d'un monde autrement impossible. Il s'opère alors un rapprochement entre la représentation néomédiale et l'expérience réelle, parce que cette technique intègre un labyrinthe et une pratique intermédiaire. Ces deux instances qui relèvent du figural, en

permettent la monstration : elles le rendent visible, soulignent sa contribution au sens. Et ce figural, par nature, est spécifique à l'individu, à un événement de la pensée : il appartient à un monde normalement inaccessible à autre que celui qui le manifeste.

3.3.2. Bleeding through a virtual maze

« Comment entre-t-on dans l'oubli? Par quel geste paradoxal se glisse-t-on dans ce lieu qui n'en est pas un? On y entre, en fait, comme on pénètre dans un labyrinthe » (Gervais 2008, p. 86).

L'organisation des idées et les formes narratives rendues possibles par l'avènement des nouveaux médias exposent une réflexivité qui s'opère dans un mouvement allant de la fiction vers l'individu; on peut maintenant rendre compte, ou plutôt rendre visibles des opérations de la pensée. Si l'on considère, tel qu'étudié dans le cas présent, les dispositions dynamiques de la mémoire et de l'oubli, il est permis de propulser la réflexion à l'extérieur du cadre de la fiction. Malgré que cet élément ne soit pas approfondi, Klein joue tout de même sur les limites de la définition de la fictionalisation, car il met en récit des éléments appartenant au monde réel, passé, et les transfère dans un monde possible, à proprement parler, fictif. Puisqu'il est question de souvenirs, même d'archives, il est plus facile de constater ce transfert entre le processus de remémoration interne à l'utilisateur, et celui de Molly, qui passe par l'intermédialité tel que développé par *Bleeding Through*.

Ricoeur étudie justement la structure, l'organisation des mémoires chez un individu et interprète le mouvement relatif à l'activité mémorielle. Il conclut que : « d'un côté les souvenirs se distribuent et s'organisent en archipels, éventuellement séparés par des gouffres, de l'autre la mémoire reste la capacité de parcourir, de remonter le temps, sans que rien en principe n'interdise de poursuivre sans solution de continuité ce mouvement » (2000, p. 116). Sa conception de la mémoire est celle d'un espace, où seraient disposés des souvenirs selon une organisation spécifique à l'individu, et à l'intérieur duquel la pensée voyagerait, sauterait d'un élément à l'autre. La notion de vide, ou de fragmentation du continu est capitale à la structure, comme dans un labyrinthe. On peut aisément comparer cette idée à l'approche employée dans *Bleeding Through* quant à l'organisation du contenu. Tel que démontré dans le premier chapitre, l'œuvre plonge l'utilisateur dans un labyrinthe intermédial qui se définit par la nature plurimédiatique de sa composition. Le récit, ou la fictionalisation, nous permet d'identifier les éléments présentés non pas comme archives, mais comme souvenirs, car ils renvoient, même se rapportent au personnage de Molly.

On pourrait alors considérer le matériau du récit, ou les images, comme images-souvenirs, telles que définies par Deleuze. Le philosophe aborde l'image-souvenir comme une actualisation d'un instant du passé, qui renvoie inévitablement à la nature, mais aussi à la matérialité de l'image dans *Bleeding Through* : « Or, l'image-souvenir n'est pas virtuelle, elle actualise pour son compte une virtualité (que Bergson appelle "souvenir pur"). C'est pourquoi l'image-souvenir ne nous livre pas le passé, mais représente seulement l'ancien présent que le passé a été. » (1985, p. 74-75). Il articule

dans cette idée une réflexion sur la matérialité de l'image-souvenir. Elle est pour lui, à proprement parler, une matière qui s'oppose au caractère virtuel de la pensée. Nous reviendrons à la discussion sur le caractère virtuel plus loin dans cette section, mais disons pour le moment qu'il est paradoxal lorsque la nature de sa représentation est numérique, puisque la numérisation peut aussi être virtuelle.

Ramenons ces propos à la déambulation dans le labyrinthe. Le musement amène l'utilisateur à parcourir un dédale d'images-souvenirs dont la seule continuité tient de la mise en récit. Les éléments remémorés sont entrecoupés et définissent un être-entre qui permet à la pensée d'advenir. Bergson s'emploie à le caractériser en le définissant comme intervalle tout en l'ancrant dans un contexte de représentation : « [...] entre deux images verbales consécutives il y a un intervalle que toutes les représentations concrètes n'arriveraient pas à combler. Les images ne seront jamais en effet que des choses, et la pensée est un mouvement » ([1939] 2004 p. 139). On y sent cette importance de l'événement de la pensée sur la signification : les choses ne peuvent signifier d'elles-mêmes, elles doivent réfléchir un mouvement, elles doivent être sécables afin que la pensée se meuve en sens. L'être-entre c'est la relation, le lien entre les composantes, qui est chargé du sens de leur interprétation. L'être-entre est aussi par définition un lieu virtuel s'identifiant au figural, qui ramène à la signification la valeur de la considération de l'ensemble, du tout signifiant. On voit s'inscrire dans *Bleeding Through* un rappel de la nécessité du mouvement de la pensée. On compose un récit en segments, que l'intermédialité ramène, par le labyrinthe, à la définition d'images-souvenirs. De celles-ci se déploie l'événement de la pensée relatif à la remémoration, à

la manière d'un musement évoqué depuis le personnage de Molly et réfléchi par l'usager.

Techniquement, la pratique intermédiaire dans l'œuvre emploie des composantes, des images-souvenirs dont la matérialité originale, ou plutôt brute, même première, n'est pas virtuelle. Toutefois, leur réactualisation est virtuelle. Le souvenir de Molly devient manifeste, témoin d'une époque, archive consultable et se constitue en récit sous l'égide du figural. Des éléments d'une réalité passée sont déployés dans leur spécificité médiatique d'origine, grâce à leur numérisation. Cette dernière est fortement paradoxale : la numérisation opère par définition un changement dans la médialité, ou la matérialité médiatique d'un élément. On transforme une photographie en la numérisant, en changeant son support papier pour l'écran. Si l'on revient à la réalité modale de Lewis en considérant le cadre défini par *Bleeding Through*, la fiction et le passé se définiraient comme mondes possibles inaccessibles auxquels le domaine virtuel permettrait une (ré)actualisation.

Le terme virtuel dans le contexte actuel de la numérisation réfléchit une double position, qui étrangement, se fusionne dans un labyrinthe. Avant de plonger dans cette réflexion, référons-nous au Petit Robert qui définit le mot d'abord en considérant son « état de simple possibilité » et l'oppose à « l'actuel » (2007, p. 2720). Nous pouvons alors garder en tête les positions de la théorie des mondes possibles qui attribuerait un caractère virtuel à tous les mondes possibles inaccessibles. La définition se poursuit en renvoyant au domaine de l'optique : « *objet virtuel*, formé par l'intersection des rayons convergents

issus d'un système optique. *Image virtuelle*, formée par des rayons divergents ». On peut ici discerner une opposition, une tension entre l'objet et l'image : alors que dans un objet, la virtualité converge, dans une image, elle diverge. L'objet serait la fusion du virtuel, alors que l'image en serait l'éclatement. Et le dictionnaire termine en synthétisant la notion : « qui concerne la simulation de la réalité par des images de synthèse tridimensionnelles. *Réalité virtuelle. Monde virtuel* ». On remarque alors trois traits fondamentaux : le caractère inaccessible; l'opposition image et objet; la simulation de la réalité par l'image. Revenons maintenant à la double position du virtuel quant à sa démonstration dans *Bleeding Through*. Il est intéressant de constater que tout au long de l'étude les théories et mon discours se rapportent au terme dans deux contextes : serait virtuelle l'image dans sa matérialité numérique et serait aussi virtuel l'événement de la pensée, comme espace de signification. La technique mise en récit est alors la fusion de cette double affectation du virtuel : l'une serait numérique comme pratique intermédiaire et l'autre figurale comme structure labyrinthique. L'œuvre intégrerait l'opposition image/objet qui se traduirait dans son cadre par : monde passé ou fictif inaccessible/monde réactualisé par la simulation de la réalité, par la technique. Pouvons-nous donc conclure que l'intermédialité et le labyrinthe rendraient compte de la virtualité propre à la réactualisation déployée par l'avènement des nouveaux médias? Il est un peu précaire de l'affirmer, reste que la question mérite d'être posée.

La numérisation d'un matériau du passé permet sa réactualisation, et permet aussi sa disposition, son organisation, sa mise en récit. Le virtuel médiatique permet la monstration du vide figural qui est aussi virtuel. L'organisation narrative de *Bleeding*

Through laisse planer des vides, des être-entre dans lesquels se constitue le récit de fiction, mais aussi où advient la conscience, la réflexion sur l'expérience. La technique n'est plus subordonnée au logos, elle n'est pas non plus à côté, elle y entre, y est intégrée par son organisation en labyrinthe et sa virtualité. Elle permet de rendre visible l'être-entre; elle témoigne de la présence de l'absent; elle pose le vide comme nécessaire; elle justifie l'oubli, et y scelle son sens.

CONCLUSION

Bleeding Through : Layers of Los Angeles 1920 — 1986, c'est un labyrinthe intermédial. La mémoire y rencontre l'oubli. Le temps y glisse, se fracasse et devient sécable. Le temps parvient à articuler une pratique et une figure par lesquelles on questionne le logos et on revisite la technique. On fouille, on dépouille les archives d'une époque, on est aussitôt propulsé dans une autre : on est ramené à celle de l'utilisateur. La figure du labyrinthe incarne le système complexe de médiations de la mémoire. Le labyrinthe intermédial organise les images-souvenirs selon un modèle qui parviendrait à reproduire l'expérience réelle. L'utilisateur navigue dans un monde fictionnel qui rassemble une multitude de souvenirs et simultanément les sépare par des vides, ou des moments oubliés, d'une manière qui rappellerait le fonctionnement de la mémoire. La temporalité dans l'œuvre devient une opération qui réfléchirait l'expérience du temps passé comme une mémoire créée d'images, une mémoire médiatique, dans un monde où l'humain pourrait être un utilisateur. Cette étude porte en fait sur l'importance de la figure du labyrinthe pour comprendre les enjeux de l'intermédialité, et c'est ce que l'analyse de *Bleeding Through* permet de démontrer. En utilisant comme support à l'analyse un récit tiré d'une pratique néomédiale, les mots parviennent à reproduire des aspects de la matérialité de la technique, parce qu'ils sont utilisés pour leur spécificité relative au langage, mais aussi invités à participer à un échange avec la technique, par exemple, nous pouvons avoir un extrait d'une œuvre cinématographique dont le sens est réfléchi par une note qui le relie à un personnage. Si nous revenons à la problématique

originale, celle qui confrontait la hiérarchisation classique des arts de la parole et ceux de la vision, nous pouvons constater qu'elle est désormais désuète. Le cinéma et les nouveaux médias semblent pouvoir accomplir l'intégration des deux plans et le logos et l'image se rencontrent dans la technique audiovisuelle. La particularité de cette démarche est celle qui donne au sens sa spécificité médiale : pourquoi décrire une ville alors qu'on peut la montrer? Pourquoi la montrer seulement en images, alors qu'on pourrait montrer ces images et à la fois y circuler de l'une à l'autre virtuellement? Les nouveaux médias tendent à abolir la distinction entre les éléments signifiants d'une œuvre en les considérant non pas l'un à côté de l'autre, mais l'un échangeant avec l'autre. C'est la considération d'un ensemble qui harmoniserait discours et expérience, logos et technique. Pour ce faire, on a conceptualisé le lieu virtuel où la pensée advient, où se rencontrent, où se fusionnent les éléments signifiants. Cette conceptualisation passe par la figure du labyrinthe qui permet de visualiser l'intermédialité de l'expérience tout en invitant à la faire et à en prendre conscience.

Dans la pratique intermédiale, en fait, les composantes s'organisent selon la logique d'un labyrinthe à ligne brisée. On sent que le temps se dissocie de la continuité, et même qu'il occasionne une rupture avec la linéarité. La diversité relative à la composition médiale relève d'une disposition fragmentaire, qui se lit comme on circule dans un labyrinthe : selon le tracé à ligne brisée (et nous pouvons maintenant aller jusqu'à dire : à la rencontre de la mémoire et de l'oubli). Des bris, des êtres-entre sont rendus visibles à travers cette pratique et sont ainsi amenés à signifier dans un lieu virtuel, celui du figural, rendant alors possible l'événement de la pensée. Puisque ce lieu

virtuel est proprement intégré à l'œuvre en raison de sa monstration, il est justifié de dire que l'œuvre libère un espace où la pensée peut advenir, faire abstraction de la technique, ni des affectes et des matérialités.

On voit alors s'inscrire dans la pratique intermédiaire un labyrinthe, une ligne brisée narrative, qui aligne des contenus manifestes et des vides signifiants, comme une allégorie de la dynamique propre à la mémoire et à l'oubli. Cette réflexivité entre l'œuvre et la pensée peut être suggérée en raison de la structure narrative empruntée par le récit intermédiaire, mais prend toute son importance parce qu'elle est articulée dans un labyrinthe, à l'intérieur duquel les thèmes de la mémoire et de l'oubli sont enfermés. Ces thèmes sont très souvent actifs dans les œuvres qui sont investies de la figure du labyrinthe, pensons par exemple à *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Memento*, et même *L'année dernière à Marienbad*. La dynamique du mouvement de la mémoire et de l'oubli est accentuée parce qu'elle est opérationnalisée dans un labyrinthe narratif et rappelle de façon quasi systématique l'expérience réelle de cette opération. C'est que la pensée se meut comme dans un labyrinthe; on n'a qu'à se rappeler quelques mouvements de la pensée tels l'errance, le musement, la remémoration, etc. Une réflexivité propre au labyrinthe et à l'intermédialité se dégage de l'œuvre qui les aborde, ramenant l'interprétation et l'événement de la pensée à un espace virtuel commun : le figural.

LES SOURCES DOCUMENTAIRES

Bellour, Raymond. [1990] 2002. *L'Entre-images : Photo. Cinéma. Vidéo*. 2^e éd. revue et corrigée. Paris : Éditions de la différence.

Bellour, Raymond. 1999. *L'Entre-images 2 : Mots, Images*. Paris : P.O.L.

Bergson, Henri. [1939] 2004. *Matière et Mémoire*. Paris : Quadrige; PUF.

Bolter, Jay David, et Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge; Londres : The MIT Press.

Deleuze, Gilles. 1983. *Cinéma 1 - L'image-mouvement*. Paris : Les Éditions de minuit.

Deleuze, Gilles. 1985. *Cinéma 2 - L'image-temps*. Paris : Les Éditions de minuit.

Depoix, Philippe. 2005. « Questions et hypothèses à partir des système d'écriture : Remédiation ou plurimédialité ». *Intermédialité*, numéro 6 (printemps).

Doob, Penelope Reed. 1990. *The Idea of the Labyrinth: From Classical Antiquity Trough the Middle Ages*. Ithaca; Londres : Cornell University Press.

Eco, Umberto. 1985. *Lector in Fabula*. Paris : Édition Grasset.

Elleström, Lars. 2010. *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Londres : Palgrave Macmillan.

Faris, Wendy. 1988. « Metafiction and Mimesis ». Dans, *Labyrinths of Language: Symbolic Landscape and Narrative Design*. Londres : The John Hopkins University Press.

Freud, Sigmund. [1919] 1985. *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris : Gallimard.

Freud, Sigmund. [1924-1925] 1985. « Notes sur le bloc magique ». Dans, *Résultats, idées, problèmes II*. Traduit par Jean Laplanche et Jean-Bertrand Pontalis. Paris : Presses universitaires de France.

Genette, Gérard. 1972. *Figure III*. Paris : Seuil.

Gervais, Bertrand. 2002. « Le labyrinthe et l'oubli. Fondements d'un imaginaire ». Dans Samuel Archibald, Bertrand Gervais, et Anne-Martine Parent (dir.) *L'imaginaire du labyrinthe*. Numéro 6. Coll. « Textes et imaginaire ». Montréal : Figura, UQAM.

Gervais, Bertrand. 2008. *La ligne brisée : labyrinthe, oubli et violence*. Tome II : *Logiques de l'imaginaire*. Coll. « Erres Essais », numéro 4. Montréal : Le Quartanier.

Graves, Robert. 1967. *Les mythes grecs*. Paris : Fayard.

Jost, François. 2005. « Des vertus heuristiques de l'intermédialité ». *Intermédialité*, numéro 6 (printemps).

Létourneau, Sophie. 2007. « "Qu'y a-t-il de plus proche d'un monde possible qu'un monde qui a été" : Écriture de la mémoire et théorie des mondes possibles chez Jacques Roubaud ». En ligne. *Intermédialités*, numéro 2.
<http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/e2/pdfs/e2_letourneau.pdf>

Lewis, David. 1986. « A Philosopher's Paradise ». Dans, *On the Plurality of World*. Oxford : Basil Blackwell.

Lyotard, Jean-François. 1971. *Discours, figure*. Paris : Klincksieck.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge; Londres : The MIT Press.

Mariniello, Silvestra. 2003. « Commencements ». *Intermédialité*, numéro 1 (printemps).

Méchoulan, Éric. 2003. « Intermédialité : le temps des illusions perdues ». *Intermédialité*, numéro 1 (printemps).

Méchoulan, Éric. 2004. « Bergson anachronique, ou la métaphysique est-elle soluble dans l'intermédialité ». *Intermédialité*, numéro 3 (printemps).

Pavel, Thomas. 1988. *Univers de la fiction*. Paris : Seuil.

Peyronie, André. 1988. « Labyrinthe ». Dans Pierre Bunuel (dir), *Dictionnaire des mythes littéraires*, p. 915-950. Paris : Éditions du Rocher.

Peyronie, André. 1988. « Minotaure ». Dans Pierre Bunuel (dir), *Dictionnaire des mythes littéraires*, p. 1053-1060. Paris : Éditions du Rocher.

Peyronie, André. 1988. « Thésée ». Dans Pierre Bunuel (dir), *Dictionnaire des mythes littéraires*, p. 1365-1380. Paris : Éditions du Rocher.

Reijen, Willem Van. 1992. « Labyrinth and Ruin: The Return of the Baroque in Postmodernity ». Dans, *Theory, Culture and Society*. Londres : Sage.

Ricoeur, Paul. 1983. *Temps et Récit*. Tome I : *Temps et Récit*. Paris : Seuil.

Ricoeur, Paul. 1984. *Temps et Récit*. Tome II : *La Configuration du temps dans le récit de fiction*. Paris : Seuil.

Ricoeur, Paul. 1985. *Temps et Récit*. Tome III : *Le Temps raconté*. Paris : Seuil.

Ricoeur, Paul. 2000. *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris : Seuil.

Rodowick, David Norman. 2001. *Reading the Figural, or, Philosophy After the New Media*. Londres : The Duke University Press.

Rodowick, David Norman. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge; Londres : Havard University Press.

Ryan, Marie-Laure. 2001. « The Text as World: Theories of Immersion ». Dans, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

Ryan, Marie-Laure. 2006. « Towards an Interactive Narratology ». Dans, *Avatars of Stories*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Steigler, Bernard. 2004. *Philosopher par accident*. Paris : Galilée.

Stewart, Garrett. 2007. *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago; Londres : Chicago University Press.

Tadié, Jean-Yves et Marc Tadié. 1999. *Le sens de la mémoire*. Paris : Gallimard.

Veillard-Baron, Jean-Louis (cor.). 2004. *Bergson : la durée et la nature*. Paris : PUF.

MÉDIAGRAPHIE

Arrabal, Fernando. 1968. *Théâtre II*. Paris : Christian Bourgeois Éditeur.

Borges, Jorge Luis. 1993. *Œuvres complètes*. Paris : Gallimard.

Cardiff, Janet. 2003. *Conspiracy Theory*. Marche vidéo. Montréal. Musée d'art contemporain (23 mai au 8 septembre).

Gondry, Michel (réal.). 2004. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. DVD. États-Unis. Focus Features.

Hawkes, John. 1974. *Death, Sleep & the Traveler*. New York : New Directions Books.

Klein, Norman M (dir.). 2002. *Bleeding Through: Layers of Los Angeles 1920 – 1986*. Los Angeles : ZKM|Center for the Art and Media Karlsruhe; The Labyrinth Project at the Annenberg Center for Communication of the University of Southern California.

Lepage, Robert. 2006. *Projet Anderson*. Tel que présenté au Théâtre du Trident à Québec.

Tarantino, Quentin. 2003. *Kill Bill Volume 1*. DVD. États-Unis. Miramax Films.

