

Serge Bouchardon

## Les récits littéraires interactifs

### INTRODUCTION

Avec le support numérique, de nouvelles formes de récits — interactifs — apparaissent, explorant les possibilités narratives de ce support émergent. Or, si l'on se penche sur le *récit littéraire* écrit et publié sur papier, on constate, de Laurence Sterne<sup>1</sup> à Marc Saporta<sup>2</sup>, que celui-ci s'est souvent interrogé sur les contraintes de son *support*. La prise en compte explicite des caractéristiques du support dans certaines œuvres montre ainsi comment, d'une certaine manière, le récit littéraire s'est construit contre les — et grâce aux — contraintes du papier. On peut alors faire l'hypothèse que, parmi les récits interactifs, les *récits littéraires interactifs* sont les mieux à même de nous permettre d'analyser comment un récit négocie avec les contraintes du *support numérique*.

---

<sup>1</sup> Dans *Vie et opinions de Tristram Shandy* [STERNE 1760], Laurence Sterne révolutionne le récit écrit tant par le traitement du contenu (divagations personnelles de l'auteur auxquelles se greffent celles de ses personnages) et par le dialogue permanent qu'il entretient avec le lecteur, que par la façon dont il bouscule la typographie et la mise en page (pages marbrée, noire, vide, omission de chapitres).

<sup>2</sup> Marc Saporta propose dans *Composition n° 1* [SAPORTA 1962] un exemple de combinaison totale, sans doute unique dans l'histoire du roman. Brisant les habitudes de lecture et les contraintes liées aux caractéristiques matérielles du livre relié, l'auteur présente son œuvre sous la forme d'une pochette contenant 150 feuillets détachés. Chaque feuillet constitue un module romanesque. Dans sa préface, l'auteur indique que « le lecteur est prié de battre ces pages comme un jeu de cartes. [...] L'ordre dans lequel les feuillets sortiront du jeu orientera le destin de X. » Le nombre de combinaisons possibles (!150) est de nature à décourager toute tentative de lecture exhaustive.

Le récit littéraire interactif est un objet construit, comme tout objet de recherche. Il suppose :

- la présence d’une succession d’événements constituant une *histoire* (par rapport à une attention portée avant tout sur le jeu sur le signifiant comme dans l’écriture poétique) ;
- que le mode de représentation principal de cette histoire soit une *narration* (par rapport au jeu dramatique, dans lequel le joueur vit l’histoire sans la médiation d’un narrateur) ;
- que ce récit soit *interactif*, c’est-à-dire qu’il comporte une forme de programmation informatique des interventions matérielles du lecteur.

Enfin, si l’on considère, avec le *Trésor de la Langue française*, la littérature comme « l’usage esthétique du langage écrit », le récit littéraire interactif doit en outre comporter une composante textuelle, ce qui exclurait les récits interactifs fondés uniquement sur l’image.

L’expression « récit littéraire interactif » renvoie à un vaste *champ d’expérimentation*. Les pratiques sont d’une grande variété, en particulier sur cet espace ouvert et complexe qu’est le web. On peut cependant provisoirement les répartir ainsi, sachant qu’un même récit interactif peut combiner plusieurs composantes :

- Les récits *hypertextuels*, qui proposent une lecture non-linéaire de fragments reliés par des liens. La navigation hypertextuelle permet ainsi à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sein d’un même récit. Les liens peuvent être statiques (exemples : *Apparitions inquiétantes*, de Anne-Cécile Brandenbourger<sup>3</sup>, ou encore *Non-roman*, de Lucie de Boutiny<sup>4</sup>). Ils peuvent également être dynamiques (conditionnels, aléatoires...) : si le lecteur clique à plusieurs reprises sur un même lien hypertexte, soit au cours d’un même parcours de lecture, soit lors d’une lecture ultérieure, il ne verra pas forcément le même fragment s’afficher (exemple : *Penetration*, de Robert Kendall<sup>5</sup>).
- Les récits *cinétiques*, qui exploitent conjointement dimension temporelle et dimension multimédia. La notion de mouvement est au cœur de ces expérimentations. Le travail sur la matérialité

<sup>3</sup> Brandenbourger Anne-Cécile, *Apparitions inquiétantes*, 1997-2000, <http://www.anacolithe.com/bulles/apparitions/jump.html>

<sup>4</sup> Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

<sup>5</sup> Kendall Robert, *Penetration*, 2000, <http://www.eastgate.com/Penetration/Welcome.html>

du texte, le jeu sur le signifiant (mode d'apparition, animation, déformation) sont notamment particulièrement présents dans ces récits<sup>6</sup>.

– Les récits « *algorithmiques* », œuvres combinatoires et génératives. Ainsi, dans le roman policier génératif *Trajectoires*<sup>7</sup>, deux lecteurs n'auront jamais le même texte sous les yeux ; de même, un lecteur, s'il recommence une autre lecture, sera également confronté à un texte différent, celui-ci étant généré en temps réel.

– Les récits *collectifs*<sup>8</sup>, dispositifs permettant aux internautes de participer à l'écriture du récit. Il peut s'agir d'écriture à plusieurs mains (chaque lecteur écrivant une partie du récit), mais aussi d'un dispositif de lecture-écriture permettant au lecteur d'introduire des données dans le cadre du récit (cf. le « parcours d'écriture » du *Livre des Morts*, de Xavier Malbreil<sup>9</sup>).

L'analyse d'un corpus de cent œuvres a notamment mis en évidence la dimension *heuristique* de ces récits [BOUCHARDON 2005b]. Pour le chercheur, l'intérêt des récits littéraires interactifs ne réside ainsi pas tant dans la valeur des productions que dans leur faculté d'interrogation (du récit, du dispositif interactif, du multimédia et de la littérature elle-même). *Interroger* est un terme délibérément modeste : il est en effet difficile d'établir un verdict définitif dans la mesure où l'objet est travaillé par un jeu de tensions<sup>10</sup> non résolues, non stabilisées. Mais c'est bien ce jeu de tensions qui lui donne une valeur heuristique. Dans la présente contribution, nous allons nous intéresser plus précisément à la façon dont le récit littéraire interactif permet d'interroger à la fois le *récit* et la *littérature*.

<sup>6</sup> Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livredes-morts.com/>

<sup>7</sup> Balpe Jean-Pierre, *Trajectoires*, 2001, <http://trajectoires.univ-paris8.fr/>

<sup>8</sup> Ex. : *Alcofibras*, 2000, <http://membres.lycos.fr/alcofibras/index3.htm>

<sup>9</sup> Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livredes-morts.com/>

<sup>10</sup> L'une des tensions à laquelle le récit littéraire interactif est confronté est l'articulation de la narrativité et de l'interactivité. La *narrativité* consiste en effet à prendre le lecteur *par la main* pour lui raconter une histoire, du début à la fin. L'*interactivité*, quant à elle, consiste à *donner la main* au lecteur pour intervenir au cours du récit. Il s'agit donc pour les auteurs de récits littéraires interactifs d'arriver à faire *tenir ensemble* narrativité et interactivité.

### RÉCIT LITTÉRAIRE INTERACTIF ET RÉCIT

Le récit littéraire interactif permet de *faire retour* sur les modalités ou les cadres qui constituent le récit à titre générique. Il permet notamment de réinterroger certaines notions narratologiques dans leur *captivité* vis-à-vis du support : ces concepts sont-ils des universaux, ou bien sont-ils avant tout *matérialisés*, c'est-à-dire dépendants de la matérialité du support ?

#### La clôture

Prenons un exemple, celui de la *clôture*. Le récit littéraire interactif interroge le récit en tant que structure devant comporter un début, un milieu et une fin. En effet si, contrairement à un récit imprimé, un récit littéraire interactif ne présente plus de clôture *matérielle*, que peut-on observer ?

Nombreuses sont ainsi les expériences d'hypertextes de fiction non clos<sup>11</sup>. Dans l'épisode 2 de *NON-roman*<sup>12</sup>, lorsque le lecteur arrive au terme de la soirée des personnages, le dernier lien hypertexte le conduit de nouveau au début de l'épisode 2. Il y a donc bien une fin identifiée, mais le lecteur est incité à reprendre aussitôt la lecture pour essayer un nouveau parcours : la fin n'est qu'une péripétie et la lecture, dans cette circularité, reste toujours inachevée. Dans *Pause*<sup>13</sup>, François Coulon propose une cartographie de tous les épisodes sous forme de roue : le lecteur peut dès lors consulter à la suite tous les fragments qui constituent les fins possibles du récit. Dans cette exploration séquentielle des différentes fins possibles, la clôture de chaque histoire correspond à une étape dans le parcours de lecture. Le modèle canonique d'hypertexte de fiction, *Afternoon, a story*<sup>14</sup> de Michael Joyce, ne propose quant à lui pas de fin identifiable : la lecture est terminée quand le lecteur estime avoir fait le tour du récit.

S'il n'y a plus de clôture matérielle, on peut ainsi observer, dans certaines œuvres numériques, un déplacement de la notion de *clôture* en tant que *fin d'un récit* vers la clôture en tant que *fin d'une expérience de lecture*.

<sup>11</sup> Jean Clément recense ainsi les récits hypertextuels ne présentant ni *incipit* ni clôture, parlant de la « tentation du livre infini », tentation bien antérieure à la littérature numérique.

<sup>12</sup> Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

<sup>13</sup> Coulon François, *Pause*, CD-Rom, Kaona, 2002.

<sup>14</sup> Joyce Michael, *Afternoon, a Story*, Eastgate Systems, Cambridge MA, 1987.

## Fictionalisation

Dans cette exploration d'une architecture matérielle nouvelle, le récit littéraire interactif met à jour comment certains procédés narratifs peuvent prendre des formes inédites selon les supports et les dispositifs. Penchons nous sur le procédé de la fictionalisation. Dans l'épisode 4 du *NON-roman* de Lucie de Boutiny, le lecteur prend connaissance d'une lettre adressée à l'un des personnages. Mais s'il clique sur le lien « @jesus », il voit s'ouvrir une fenêtre de son logiciel de messagerie :



Fig.1. *NON-roman*, épisode 4 : le lecteur peut envoyer un courrier électronique à un personnage de fiction.

il a la possibilité d'envoyer un courrier électronique à un personnage de fiction (fig.1). Ce n'est plus en tant que narrataire que le lecteur est interpellé, comme chez Diderot ou Calvino, mais en tant que lecteur en chair et en os, appelé à produire du texte. Le lecteur, qui peut ici écrire à un personnage de fiction, est en quelque sorte fictionalisé.

Gérard Genette, dans *Figures III* [GENETTE, 1972], constate que « *Nous, lecteurs, ne pouvons pas nous identifier à ces narrataires fictifs. [...] Nous ne pouvons pas écrire à Madame de Tourvel*<sup>15</sup> [...] ». Dans *NON-roman*, le lecteur en chair et en os, fictionalisé, peut écrire à un personnage de fiction. Mais s'il y a une fictionalisation du lecteur, il y a aussi une fictionalisation de l'auteur. En effet, le courrier envoyé par le lecteur à un personnage de fiction est redirigé vers la boîte aux lettres de l'auteur. Derrière « jesus », il y a le *Dieu* qu'est l'auteur démiurge. On observe un double processus de fictionalisation : du lecteur (jeu sur la frontière entre lecteur, narrataire et personnage) et de l'auteur (jeu sur la frontière entre auteur et personnage).

Gérard Genette, dans *Métalepse* [GENETTE, 2004], se penche justement sur la « métalepse de l'auteur », « *figure par laquelle on attribue au poète le pouvoir d'entrer en personne dans l'univers d'une fiction* ». Gérard Genette explore les diverses façons dont le récit de fiction peut enjamber ses propres seuils, internes ou externes : entre l'acte narratif et le récit qu'il produit, entre celui-ci et les récits seconds qu'il enchâsse, etc. Les figures métalep-

<sup>15</sup> Personnage du roman épistolaire *Les Liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos.

tiques ne donc sont pas nouvelles en littérature ; très présentes dans les hyperfictions, elles peuvent néanmoins prendre des formes inédites dans certains dispositifs.

La littérature « classique » joue en effet sur les niveaux diégétiques : on passe, de façon transgressive, d'un niveau diégétique à un autre. Dans *Métalepse*, Gérard Genette cite ainsi l'exemple de *Continuidad de los Parques* de Cortazar [CORTAZAR 1956], nouvelle dans laquelle un lecteur se fait assassiner par le personnage de la fiction qu'il est en train de lire. Mais ce lecteur est lui-même fictif, personnage dans la fiction que le lecteur réel est en train de lire. La métalepse s'appuie ici sur le passage d'un niveau diégétique (le niveau métadiégétique du personnage de roman) à un autre niveau diégétique (le niveau diégétique du lecteur fictif) : le personnage de roman devient assassin après avoir franchi la frontière qui sépare ces deux niveaux.

L'architecture technique d'un document sur support numérique étant nouvelle, ses frontières matérielles elles-mêmes sont nouvelles<sup>16</sup>. C'est cette architecture matérielle inédite qui permet un jeu sur les frontières dans les récits littéraires interactifs. On peut ainsi *sortir* du *dispositif* lectoriel (dans l'exemple tiré de *NON-roman*, cette sortie s'effectue par le moyen d'une autre application, telle que le logiciel de messagerie). On passe ainsi d'une *métalepse diégétique* à ce que l'on pourrait appeler une *métalepse dispositive*, forme inédite de métalepse dans la mesure où le franchissement de seuil ne concerne plus un niveau diégétique mais le dispositif lectoriel lui-même.

### Réflexivité

Le récit littéraire interactif fait ainsi retour sur lui-même, de façon spéculaire, afin d'explorer tout à la fois une architecture matérielle inédite et une façon de l'organiser comme cadre constitutif du sens. C'est dans ce contexte que se manifestent des figures réflexives : la monstration du dispositif, du travail d'*écriture* de l'auteur ou encore de l'activité du lecteur [BOUCHARDON 2003]. Le dispositif et les processus qu'il met en jeu se *voient* ainsi exhibés, représentés, *fictionnalisés*.

Les figures réflexives, récurrentes dans les récits littéraires interactifs, ne tiennent pas seulement à la nature du *support* numérique et aux propriétés du dispositif technique<sup>17</sup>. Nous devons aussi considérer que ces

<sup>16</sup> Ghitalla Franck, « L'espace du document numérique », in *Communication & langages* n°126, Armand Colin, Paris, 2000.

<sup>17</sup> Jean-Louis Weissberg parle ainsi d'une « réflexivité constitutive du programme informatique », dans la mesure où le programme informatique peut se prendre comme objet de questionnement grâce à l'exécution de tests (Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999).

figures sont également inhérentes à un *genre en constitution* (l'auteur se tendant un miroir à lui-même dans ce travail d'élaboration, que l'on pense par exemple à Sterne [Sterne 1760] ou à Diderot [Diderot 1773] s'interrogeant sur le genre *roman*), ou même inhérentes à la *modernité* littéraire, indépendamment du support (cf. les figures réflexives qui émaillent l'œuvre de Borges<sup>18</sup> ou de Calvino [CALVINO 1979]).

On pourrait aussi considérer que la réflexivité à l'œuvre dans les récits littéraires interactifs est la traduction d'une phase transitoire entre texte imprimé et écriture interactive et multimédia. En effet, chez des auteurs qui viennent souvent de l'écriture *papier* et du texte (tels Lucie de Boutiny ou Xavier Malbreil), les figures relevées seraient les indices d'une réflexion sur le passage, concernant le travail du texte (que celui-ci soit généré, hypertextuel, animé ou encore introduit par le lecteur lui-même), du support papier au support numérique.

En d'autres termes, s'agit-il du symptôme d'une période transitoire ou d'une composante intrinsèque du récit littéraire interactif ? Il est sans doute trop tôt pour pouvoir répondre ; néanmoins, ce que nous pouvons observer actuellement, c'est que le récit littéraire interactif consiste avant tout en une *réflexion* (à la fois interrogation et jeu de miroirs) sur le récit et son dispositif, en une attitude critique et distanciée à l'égard du récit<sup>19</sup>.

### Adhésion/distanciation

En fin de compte, dans un récit littéraire interactif, les actions du lecteur sur le récit (histoire, structure, narration) *rejouent* le rapport adhésion-distanciation propre à tout récit. Nombre de récits littéraires interactifs se caractérisent ainsi par une adhésion dans la fictionalisation et la réflexivité. Pour les auteurs, il s'agit de :

- jouer avec les *frontières* du dispositif narratif [BOUCHARDON 2002],
- *fictionnaliser* auteur, lecteur et réel extradiégétiques [BOUCHARDON 2005a],
- *réfléchir* le récit et son dispositif [BOUCHARDON 2003].

<sup>18</sup> Dans sa nouvelle *Le jardin aux sentiers qui bifurquent*, Jorge Luis Borges imagine le livre labyrinthique de Ts'ui Pên, qui a également pour nom *Le jardin aux sentiers qui bifurquent*. [BORGES 1956]

<sup>19</sup> Quel serait le degré de récit suffisant, concernant l'histoire comme la narration, pour que l'on puisse encore parler de récit ? Jusqu'à où peut-on démonter les ressorts traditionnels du récit tout en permettant au lecteur de mobiliser encore le récit comme cadre interprétatif ? Voilà les questions que semblent se poser les auteurs de récits littéraires interactifs.

Ainsi, c'est à travers des figures fictionalisantes et réflexives que l'*adhésion* du lecteur est recherchée. On peut se toutefois demander si cette adhésion n'est pas alors plus une adhésion au dispositif qu'à l'histoire elle-même.

## RÉCIT LITTÉRAIRE INTERACTIF ET LITTÉRATURE

Au-delà du récit, le récit littéraire interactif interroge également la *littérature*. Il interroge celle-ci en tant qu'« usage esthétique du langage écrit<sup>20</sup> » en favorisant un déplacement vers une *esthétique de la matérialité*.

### Une esthétique de la matérialité

L'esthétique de la matérialité, dans les récits littéraires interactifs, est d'abord une *esthétique de la matérialité du texte*. Dans *Vingt ans après*<sup>21</sup> de Sophie Calle, le texte a été programmé<sup>22</sup> pour réagir aux actions du lecteur. Dans la figure ci-contre, le texte est en mouvement<sup>23</sup>, répondant aux déplacements de la souris. Le lecteur *manipule* du texte, ces manipulations conférant au texte une forme de matérialité. La figure de l'apparition-disparition mise en scène par Sophie Calle dans son récit est ainsi matérialisée à travers la dynamique spatio-temporelle de l'affichage et les manipulations du lecteur. La matérialité du texte est *révélée* par le geste du lecteur.

Figure 2. *Vingt ans après*.

La matérialité, très prégnante dans les récits littéraires interactifs, peut également être celle de l'*interface*. L'auteur d'un récit interactif doit en effet produire en même temps la dynamique ergonomique, l'interfaçage, alors que dans un récit sur support papier, l'interfaçage n'est généralement pas à construire par l'auteur. Certains auteurs de récits littéraires interactifs s'efforcent ainsi de travailler l'interface comme une œuvre d'art à part entière. Par exemple, pour *Trajectoires*<sup>24</sup>, Jean-Pierre Balpe fait appel à des étudiants en *design* afin de concevoir une interface visuelle, mais aussi sonore. L'affichage de chaque nouvelle « page » est ainsi ponctuée de sons. La visée littéraire se combine ici avec une visée esthétique, qui est une *esthétique de l'interface*.

<sup>20</sup> *Trésor de la langue française*.

<sup>21</sup> Calle Sophie, *Vingt ans après*, 2001, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html>

<sup>22</sup> A l'aide du logiciel *Flash* de *Macromedia*, outil d'animation vectorielle.

<sup>23</sup> Nous rencontrons ici une limite de l'imprimé, dans la mesure où une capture d'écran ne permet pas de rendre compte de la dynamisme du texte.

<sup>24</sup> Balpe Jean-Pierre, *Trajectoires*, 2001, <http://trajectoires.univ-paris8.fr/>





Figure 3. L'interface de *Trajectoires*.

Cette matérialité interfacique entretient souvent un rapport étroit avec la rhétorique du récit. Nous avons ainsi souligné que, dans le récit hypertextuel *NON-roman*<sup>25</sup>, la rhétorique du lien hypertexte (fonction elliptique, métaphorique, métonymique...) était à mettre en rapport avec des *figures matérielles* liées au fenêtrage [BOUCHARDON 2002]. Dans *NON-roman*, le jeu sur le sémantisme du lien est en effet indissociable de la gestion de l'espace matériel du récit.

Nous avons pu ainsi relever que :

- l'*ellipse narrative* ne prend toute sa force que parce qu'il y a *substitution d'un fragment* par un autre dans un même cadre sans retour en arrière possible (saut dans le temps),
- la *métonymie* s'appuie sur la confrontation de deux *fragments dans deux cadres juxtaposés* (relation nécessaire),
- la *synecdoque* est couplée à la surimposition d'une *nouvelle fenêtre de taille réduite* (rapport d'inclusion).

Dans la figure 4, si le lecteur clique sur le deuxième lien : « *ét.3 / porte fd* » (c'est-à-dire étage 3 / porte du fond à droite), une description de l'appartement (« *Monsieur & Madame habitent un 60 m2 [...]* ») s'affiche dans une fenêtre à l'intérieur de la fenêtre du récit. Derrière ce lien se trouve donc toute la description de l'appartement : la partie (le texte du lien) renvoie au tout (la totalité du fragment descriptif). Cliquer sur le lien « *ét. 3 / porte fd* », qui a une valeur de synecdoque, et voir apparaître une fenêtre incluse dans la fenêtre principale du récit, *actualise* l'interprétation de la figure de rhétorique, mais procure également le plaisir à la fois

<sup>25</sup> Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

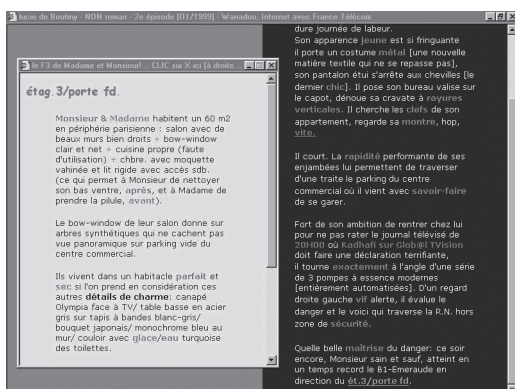


Fig. 4. Lorsqu'il clique sur le lien « ét. 3 / porte fd » (derniers mots du cadre de droite), le lecteur voit s'afficher une nouvelle fenêtre surimposée matérialisant le lien synecdochique.

littéraire et esthétique de voir la synecdoque matérialisée. Dans ce récit, le fonctionnement du lien hypertexte n'est efficace que parce que la figure narrative ou la figure de rhétorique est couplée avec une figure matérielle, à savoir la gestion du fenêtrage. C'est à travers ce couplage que l'on peut parler d'une *esthétique de la matérialité de l'interface*.

Enfin, certains auteurs mettent en avant ce que l'on pourrait appeler une *esthétique de la matérialité du support et du dispositif*. Ainsi Annie Abrahams nous demande-t-elle d'éteindre le moniteur (support de réception) pour nous absorber dans notre propre reflet sur l'écran avant de reprendre notre lecture. Plus généralement, les stratégies qui visent à exhiber, à mettre en valeur la matérialité du support et le fonctionnement du dispositif procèdent de la même visée. On peut penser notamment aux récits génératifs qui permettent au lecteur de jouer avec le générateur de texte<sup>26</sup>, mais aussi aux récits qui donnent accès au langage de programmation. Ainsi, le récit *Abîmes*<sup>27</sup> suggère à son lecteur d'aller voir le code source d'une page HTML pour y trouver d'autres informations, d'autres indices (Affichage-Source dans le navigateur). Le lecteur a même la possibilité de supprimer les marques de commentaires dans le code afin, après enregistrement du fichier, d'afficher un autre contenu à l'écran. Il y a dans ce récit tout un *jeu* entre « forme d'enregistrement » (le code) et « forme de restitution<sup>28</sup> ». Dans ces différents cas, il s'agit d'une *esthétique du dispositif* qui peut devenir sa propre fin.

<sup>26</sup> Prolix de Petchanatz (dans *alire* 6, Mots-voir, 1992) a été ainsi le premier générateur « jouable ».

<sup>27</sup> *Abîmes* (<http://www.abimes.fr/~manu/>) est un récit expérimental d'Emmanuel Raulo et Morgan Fraslin. Il s'agit d'un récit de science-fiction interactif dans lequel l'histoire est étendue au code HTML proprement dit. Le paratexte précise : « Le scénario est de type « cyber-punk », à la manière des films comme *Matrix* ou *Passé virtuel*, dont l'action se situe dans un univers déjà considéré comme virtuel dans le scénario. L'histoire prend la forme d'une quête initiatique dans laquelle le personnage principal [...] doit découvrir qu'il évolue dans un monde imaginaire et comprendre, pour pouvoir retourner au monde réel, les raisons pour lesquelles il a été conduit dans un tel univers. Il lui faut pour cela apprendre à accéder au code HTML des pages pour aller y trouver des révélations du scénario et des liens cachés vers d'autres pages du récit ».

<sup>28</sup> Bachimont Bruno, « Bibliothèques numériques audiovisuelles : des enjeux scientifiques et techniques », *Document numérique*, 2-3, Paris, Hermès, 1998.

Le récit littéraire interactif interroge ainsi la *littérature* en favorisant un déplacement d'une esthétique du langage écrit vers une esthétique de la matérialité du texte, de l'interface, voire du support et du dispositif.

### Dimension technique et dispositif

Le récit littéraire interactif favorise d'autres déplacements, dont le trait commun est la mise en avant du *support* et de la *dimension technique* [BOUCHARDON 2005b]. Il interroge ainsi la notion de *critique* en opérant un déplacement d'une critique du texte vers une *critique du dispositif*. L'analyse des messages de la liste de discussion *e-critures*<sup>29</sup>, consacrée à la littérature numérique, a montré que les membres de la liste considèrent qu'un bon auteur de récit interactif est un auteur qui exploite les spécificités du support numérique et joue avec le dispositif [BOUCHARDON et alii 2006].

Le récit littéraire interactif interroge également la notion de *genre* en favorisant non seulement une redéfinition des critères d'un genre, mais également un déplacement de la notion de genre vers celle de *format*<sup>30</sup>.

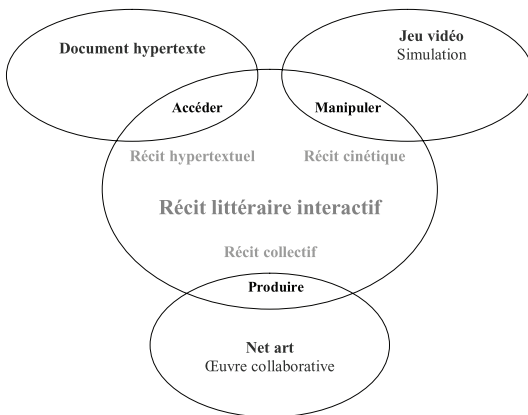


Figure 8. Les frontières du récit littéraire interactif.

Le récit littéraire interactif interroge en outre le *champ* en construction de la littérature numérique en jouant avec ses frontières. Il est en effet emblématique des problèmes de positionnement qui se posent dans le cadre de la littérature numérique. Plus encore qu'aucune autre forme, il tend

à estomper les frontières du champ en construction, en jouant sur la frontière entre littérature et ingénierie documentaire, littérature et jeu vidéo, littérature et art numérique.

<sup>29</sup> <http://fr.groups.yahoo.com/group/e-critures/>

<sup>30</sup> [BOUCHARDON 2005b].

### Un « passage à la limite » de la notion même de littérature

Les récits littéraires interactifs questionnent également la littérature en mettant à jour des *impensés* d'une certaine tradition critique. Parmi ces impensés, nous pouvons signaler notamment le poids du dispositif technique dans toute production et réception littéraires. Nous avons même avancé l'hypothèse que la littérature numérique était avant tout une littérature *théorique*<sup>31</sup> sur l'activité littéraire, une critique réflexive en actes de la littérature [BOUCHARDON 2005b].

Qu'est-ce qui se joue pour la littérature dans le récit littéraire interactif et dans la littérature numérique de façon plus générale ? La littérature numérique est le lieu d'expérimentations (sur le texte, la lecture, la narrativité, les genres...). Les réalisations en resteront-elles au stade expérimental ? Sont-elles destinées à faire émerger de nouveaux genres littéraires, ou bien tendent-elles à tracer une autre voie qui n'a plus à voir avec la littérature mais avec la création numérique au sens large ?

Les récits littéraires interactifs étant souvent des cas-frontière, ils semblent proposer un déplacement de la question de la littérature et *ouvrir la littérarité*, c'est-à-dire nous amener à considérer comme littéraires des œuvres qui *a priori* ne répondent pas aux critères classiques de littérarité<sup>32</sup>. En posant non seulement la question d'une nouvelle esthétique, mais également d'un *changement du paradigme littéraire*, les récits littéraires interactifs constituent bien des expériences littéraires aux frontières. On peut ainsi observer un *passage à la limite* de la notion même de littérature. Doit-on envisager que la littérature va se déliter dans ce *passage à la limite*, ou bien considérer que la littérature numérique peut renouveler le paysage littéraire en constituant un nouveau paradigme littéraire ?

<sup>31</sup> Ainsi, *Le Bonheur* de Patrick Burgaud, en prétendant décliner les différentes « figures du discours interactif », se présente comme une *théorie en actes* :

« [...] la pièce *Le Bonheur* présente, sur le mode léger, les figures du discours interactif. Toutes n'y sont pas recensées, et beaucoup peuvent être combinées. Telle quelle, elle se veut une contribution à un *Traité* encore à inventer. »

*Le Bonheur*, de Patrick Burgaud, <http://www.aquoisarime.net/bonheur/titre.htm>, 2003.

<sup>32</sup> Par exemple, si le récit littéraire interactif peut permettre au lecteur d'agir sur l'histoire, sur la narration, sur le dispositif de lecture, ou encore d'hybrider le texte avec d'autres formes sémiotiques, s'agit-il encore de *littérature* ?

## CONCLUSION

L'expression *récit littéraire interactif* désigne des œuvres très diverses. L'intérêt de cet objet, dans sa diversité et son aspect multiforme, réside dans sa *faculté d'interrogation*, notamment du récit mais aussi de la littérature. C'est parce que le récit littéraire interactif est *travaillé* par un jeu de tensions<sup>33</sup> qu'il a cette *valeur heuristique*.

Le récit littéraire interactif : un *révélateur*

Les récits littéraires interactifs doivent être pensés dans la continuité d'une histoire littéraire. Avançons l'hypothèse que la littérature, à la fin du xx<sup>e</sup> siècle, est arrivée à une *impasse* du papier, ou plus précisément du codex (nous pouvons notamment mentionner les œuvres de Butor, Saporta ou Calvino). Un certain nombre d'auteurs choisissent ainsi de passer à un autre support, en l'occurrence le support numérique. Ce support arrive à point nommé pour de nouvelles expérimentations littéraires<sup>34</sup>.

Mais s'arrêter à ce constat, à savoir que les auteurs expérimentateurs *franchissent un pas* avec le numérique, ce serait enfermer la littérature numérique dans un champ strictement expérimental n'offrant aucun *retour* sur l'ensemble du champ. Or la littérature ne restera sans doute pas *indemne* de la confrontation avec la littérature numérique. L'accent mis notamment sur la fabrication, sur l'exhibition du processus d'écriture ainsi que du dispositif, va à l'encontre d'une certaine idée de l'inspiration créatrice. Les possibilités de manipulation offertes au lecteur — sans même parler de la génération de texte — se heurtent à certaines formes de sacralisation du texte littéraire. Ces aspects vont sans doute pendant longtemps encore maintenir socialement et culturellement la littérature numérique dans une *seconde zone* : elle a le tort de révéler ce qui était caché. Ce dévoilement des procédures, l'accent mis sur la fabrication, pourraient paraître insupportables à ceux qui font commerce du génie et de l'inspiration.

### Le rôle du support

Pour *tenir ensemble* narrativité et interactivité, les auteurs de récits littéraires interactifs proposent des solutions qui sont étroitement liées au support et à l'ensemble du dispositif, confirmant par là même que le support *conditionne* la narrativité, alors que les théories du récit affichent, pour la plupart, une universalité indépendante du support. Le terme « conditionne » signifie ici que le support est la condition de la narrativité

<sup>33</sup> Comme nous l'avons signalé, cette tension est avant tout celle qui existe entre narrativité et interactivité [BOUCHARDON 2005b].

<sup>34</sup> Les inventions arrivent en effet souvent au moment où le besoin s'en fait sentir.

mais aussi qu'il la contraint, sans pour autant induire une vision déterministe : le support numérique est travaillé par des tensions et autorise ainsi une multitude de jeux [BOUCHARDON 2005b].

Si le support *conditionne* la narrativité, nous pouvons avancer également que le support numérique *objective* la narrativité. Le support numérique entraîne une forme d'explicitation, et par suite de réflexivité, de ses propres formats et cadres de production<sup>35</sup>. De même que le support numérique suppose une obligation d'explicitation et de verbalisation, de même le récit littéraire interactif *objective* certaines propriétés du récit. En ce sens, il joue encore une fois un rôle de *révélateur*.

On peut même se demander dans quelle mesure l'écriture numérique ne pourrait pas conduire à instrumenter certains outils conceptuels mis en avant notamment par les narratologues. On pourrait par exemple imaginer *taguer* ces outils conceptuels dans une DTD (*Document Type Definition*). C'est en effet dans une DTD que se joue la poétique (au sens de *poïésis*, fabrication) d'un document XML. On peut ainsi envisager l'élaboration de DTD propres aux récits littéraires interactifs, mettant en évidence leur poétique. On aurait là les principes mêmes d'une objectivation des procédés.

#### Un « objet qui nous dépasse »

Dans le même temps, le récit littéraire interactif est anthropologiquement une expérience de ce « qui nous dépasse », pour reprendre une expression de Bruno Latour<sup>36</sup>. Celui-ci précise qu'un objet sociotechnique ne commence à *vivre* que lorsque, précisément, il y a *quelque chose* qui nous dépasse. Le récit littéraire interactif pourrait apparaître comme le *front avancé* d'une telle exploration : il pousse en effet auteur comme lecteur à entreprendre *quelque chose* qui les dépasse. Au-delà de la production et de la réception, un *improbable* est en émergence : un champ d'expérience anthropologique est à l'œuvre dans lequel advient autre chose que ce qui est visé par l'auteur comme le lecteur. Ce trait est commun à tout le domaine du récit littéraire interactif en tant que littérature expérimentale, mais aussi en tant qu'œuvre *calculée*. C'est cette dimension calculatoire propre au support numérique qui autorise cette émergence. Le récit littéraire interactif génère ainsi un champ d'expérience anthropologique qui finit par faire expérience en tant que telle. Sans doute est-ce pour cela qu'il

<sup>35</sup> Ainsi l'extension d'un nom de fichier spécifie avec quelle application celui-ci doit être lu. Dans le fichier lui-même, l'auteur doit expliciter le formatage. Ceci est notamment manifeste dans les langages balisés comme le HTML ou le XML.

<sup>36</sup> Latour Bruno, « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du Travail*, n° 4, pp. 587-607, octobre 1994.

faut être un peu initié, voire adepte, pour adhérer pleinement à ce type de récits ; mais dans le même temps, le récit littéraire interactif possède également un côté *addictif*, procurant une forme d'expérience des *limites*.

### Bibliographie

- [BOUCHARDON 2002] Bouchardon Serge, « Hypertexte et art de l'ellipse », dans *Les Cahiers du numérique, La navigation*, vol. 3-n°3, p. 65-86, Hermès Science Publications, Paris, 2002.
- [BOUCHARDON 2003] Bouchardon Serge et Ghitalla Franck, « Récit interactif, sens et réflexivité », dans *Hypertextes hypermédias : créer du sens à l'ère numérique, H2PTM'03*, p. 35-46, Hermès, Paris, septembre 2003.
- [BOUCHARDON 2005a] Bouchardon Serge, « Récits interactifs : expériences littéraires aux frontières », dans Leleu-Merviel Sylvie (dir.), *Création numérique*, pp.23-54, Hermès, Paris, 2005.
- [BOUCHARDON 2005b] Bouchardon Serge, « Le récit littéraire interactif. Narrativité et interactivité. », thèse soutenue à l'Université de Technologie de Compiègne, 7 décembre 2005.
- [BOUCHARDON et alii 2006] Bouchardon Serge, Ghitalla Franck, Broudoux Evelyne et Deseilligny Oriane, *Un laboratoire de littératures – Pratiques littéraires sur Internet*, Éditions Centre Georges Pompidou, Paris, à paraître en 2006.
- [CALVINO 1979] Calvino Italo, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Seuil, Paris, 1981 (*Se una notte d'inverno un viaggiatore*, 1979).
- [CLÉMENT 1995] Clément Jean, « L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre ? », dans Vuillemin Alain et Lenoble Michel (dir.), *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur*, Artois Presses Université, Arras, 1995, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>
- [DIDEROT 1773] Diderot Denis, *Jacques le fataliste et son maître*, 1773, Garnier-Flammarion, Paris, 1970.
- [GENETTE 1972] Genette Gérard, « Discours du récit », dans *Figures III*, Seuil, Paris, 1972.
- [GENETTE 2004] Genette Gérard, *Métalepse*, Seuil, Paris, 2004.
- [SAPORTA1962] Saporta M., *Composition n°1*, Seuil, 1962.
- [STERNE 1760] Sterne L., *Vie et opinions de Tristram Shandy*, 1760, Garnier-Flammarion, 1982.

