

# Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique

## Narrativité et interactivité

Le récit semble avant tout caractérisé par la permanence. En tant que type d'organisation – et donc de cohésion – des énoncés, il paraît avoir toujours survécu aux révolutions culturelles et technologiques. Il a su s'adapter à tous les supports : l'oral, le texte imprimé, le cinéma, la télévision... Aujourd'hui, le récit investit le support numérique et multimédia pour devenir « récit interactif ». Or, chaque changement matériel de support a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires. Ces modifications se sont faites progressivement ; les auteurs ont en effet cherché dans un premier temps à reproduire les modèles de l'époque précédente avant d'explorer les possibilités narratives du support émergent (ainsi le cinéma, dans ses débuts, reproduit la scène théâtrale). Il n'est donc pas surprenant que les récits interactifs qui apparaissent aujourd'hui cherchent encore un mode d'écriture qui leur soit propre.

S'il est en construction, le *récit interactif* ne va pas non plus de soi. Mieux : l'expression *récit interactif* semble relever d'une contradiction. La narrativité consiste à prendre le lecteur *par la main* pour lui raconter une histoire, du début à la fin. L'interactivité, quant à elle, permet de *donner la main* au lecteur pour intervenir au cours du récit, et cela à différents niveaux (histoire, structure du récit, narration). L'expression *récit interactif* recouvre un nombre important de domaines et de pratiques : elle est utilisée aussi bien dans le domaine du jeu vidéo, des logiciels ludo-éducatifs, du cinéma interactif, des ateliers d'écriture en ligne, des hyperfictions littéraires... Néanmoins, dans tous ces domaines, quelles que soient les formes de récits interactifs, les auteurs semblent confrontés à la même difficulté : comment concilier narrativité et interactivité, ou plutôt comment les faire advenir en même temps ? Cela pose des problèmes théoriques, mais également des problèmes pratiques qui incitent les auteurs à expérimenter des solutions. Par exemple, dans le domaine du jeu vidéo, les solutions sont souvent cherchées dans une alternance entre jeu et récit : récit – jeu – récit – jeu... Quand le joueur est en action (les phases dites *jouables*), il n'y a plus de récit (ce qui n'empêche pas l'histoire de progresser, mais cette histoire n'est pas racontée au joueur par la médiation d'un narrateur).

Ne pouvant pas traiter ici toutes les formes de récit interactif, nous allons nous intéresser plus particulièrement au récit *littéraire* interactif. En effet, dans le cas de la littérature, le paradoxe du récit

interactif paraît particulièrement exacerbé, conduisant à une aporie : plus le rôle de l'interacteur grandit, plus la narration s'affaiblit, plus l'interactivité s'impose, plus la littérature semble *s'absenter*<sup>1</sup>. Dès 1994, Michel Bernard pointait cette difficulté à propos des *Fragments d'une histoire* de J.M. Lafaille<sup>2</sup> : « *Le fond du problème, c'est qu'il est impossible de « raconter des histoires » sur un tel support* »<sup>3</sup>. Ainsi le récit hypertextuel, après avoir connu une certaine vogue aux Etats-Unis dans les années 90 (dont l'un des points d'orgue fut un cahier spécial du *New York Times* en 1991) est-il désormais décrié, ou tout au moins considéré par certains comme une impasse.

Mais qu'est-ce que le récit littéraire interactif. 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 de pratiques, en particulier sur cet espace ouvert et complexe qu'est le web. On peut cependant 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 (comme le *Non-roman*<sup>4</sup> de Lucie de Boutiny). La navigation hypertextuelle permet ainsi à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sein d'un même récit.
- 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 du texte, le jeu sur le signifiant (mode d'apparition, animation, déformation) sont notamment particulièrement présents dans ces récits<sup>5</sup>.
- Les récits « *algorithmiques* », œuvres combinatoires et génératives. Ainsi, dans le roman policier génératif *Trajectoires*<sup>6</sup>, deux lecteurs n'auront jamais le même texte sous les yeux ; de

---

<sup>1</sup> Cf. Jean Clément, « La cyberlittérature entre jeu littéraire et jeu vidéo », revue *Formules n°10*, NOESIS - Agnès Vienot éditeur, Paris, juin 2006.

<sup>2</sup> Ce récit sur disquette constituerait, selon Michel Bernard, le premier essai de « roman hypertextuel » francophone.

<sup>3</sup> Bernard Michel, « Hypertexte : la troisième dimension du langage », dans *Texte et informatique, Texte. Revue de critique et de théorie littéraire*, n°13/14, University of Toronto Press, Toronto, 1994, [http://www.chass.utoronto.ca/french/litera/Revue\\_Texte/bernard.PDF](http://www.chass.utoronto.ca/french/litera/Revue_Texte/bernard.PDF)

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

<sup>5</sup> Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livredesmorts.com/>

<sup>6</sup> Balpe Jean-Pierre, *Trajectoires*, 2001, <http://trajectoires.univ-paris8.fr/>

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>7</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*<sup>8</sup>).

S'il semble oxymorique par nature, l'objet « récit littéraire interactif » pose également un problème d'unité. Que peuvent avoir de commun un récit hypertextuel fondé uniquement sur du texte, un récit animé et multimédia au format *Flash*<sup>9</sup>, un récit exploitant la génération de texte, un récit dans lequel le lecteur est incité à devenir scripteur ? Le récit hypertextuel a déjà fait l'objet de travaux de recherche (Moulthrop<sup>10</sup>, Bernstein<sup>11</sup>, Clément<sup>12</sup>), de même que le récit génératif (BALPE<sup>13</sup>). Mais ce n'est pas le cas pour d'autres formes de récits interactifs, qui ont fait l'objet de pratiques mais pas de théorisation.

Si l'on se penche sur la *littérature* écrite et publiée sur papier, on constate qu'elle s'est souvent interrogée sur les limites de son *support*<sup>14</sup>. 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. De Laurence Sterne<sup>15</sup> à Marc Saporta<sup>16</sup>, l'histoire du roman est ainsi inséparable d'une réflexion récurrente des romanciers les plus novateurs sur les contraintes matérielles du livre. On peut dès lors penser que les *récits littéraires interactifs* sont les mieux à même de nous permettre d'analyser comment un récit négocie avec les contraintes du *support numérique*. On peut même avancer l'hypothèse que le récit littéraire interactif permet d'interroger le récit, notamment dans son rapport au support, et peut-être d'avoir une fonction de *révélateur* concernant les supports précédents. L'analyse d'un corpus de cent œuvres a notamment mis en

<sup>7</sup> Ex. : *Alcofibras*, 2000, <http://membres.lycos.fr/alcofibras/index3.htm>

<sup>8</sup> Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livredesmorts.com/>

<sup>9</sup> Le logiciel *Flash*, de la société *Adobe*, est un logiciel d'animation vectorielle.

<sup>10</sup> Moulthrop Stuart, « Reading for the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of "Forking Paths" », dans Delany Paul and Landow George (dir.), *Hypermedia and Literary Studies*, pp.119-132, MIT Press, Cambridge, 1991.

<sup>11</sup> Bernstein Mark, « Conversations With Friends: Hypertexts With Characters », dans *Hypermedia Design*, pp. 207-215, Fraise S. et alii (eds.), Springer, London, 1995.

<sup>12</sup> 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>

<sup>13</sup> Balpe Jean-Pierre, « La tentation de l'infini », 1997, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Tentation.html>

<sup>14</sup> Clément Jean, « Hypertextes et mondes fictionnels ou l'avenir de la narration dans le cyberspace », *Éc/artS* n°2, Paris, 2000.

<sup>15</sup> Dans *Vie et opinions de Tristram Shandy* (1760), Laurence Sterne révolutionne le récit écrit tant 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>16</sup> Marc Saporta propose dans *Composition n° 1* (1962) un exemple de combinatoire totale. Brisant les habitudes de lecture et les contraintes liées aux caractéristiques matérielles du livre relié, il présente son œuvre sous la forme d'une pochette contenant cent cinquante 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. » Le nombre de combinaisons possibles est de nature à décourager toute tentative de lecture exhaustive.

évidence la dimension *heuristique* de ces récits<sup>17</sup>. Pour le chercheur, l'intérêt des récits littéraires interactifs ne réside pas tant dans la valeur des productions que dans leur faculté d'interrogation : du texte, du récit et de la littérature elle-même.

## Récit littéraire interactif et texte

La littérature, ce sont avant tout des mots et des textes. Or les inscriptions sur support numérique, contrairement à celles sur des supports *statiques* comme le papier, la pellicule ou le vinyle, possèdent des propriétés *dynamiques* qui transforment profondément les modes de constitution d'une signification à partir de signes. La véritable spécificité du texte numérique tient ainsi sans doute à sa nature dynamique. Celle-ci est exploitée dans les pratiques textuelles des récits littéraires interactifs.

Mais que faut-il entendre par *dynamicité* ?

1- Le texte peut avoir une dynamique spatio-temporelle.

Dans les récits cinétiques, le texte dynamique est en premier lieu un texte en mouvement. Le texte a sa propre temporalité d'affichage et de déplacement, favorisant de nombreux jeux sur la spatialisation des caractères, leur apparition et leur disparition à l'écran<sup>18</sup>.

2- Le texte peut également être qualifié de dynamique au sens où il fait l'objet d'une programmation, d'un calcul et d'un affichage *en temps réel*.

C'est le cas notamment dans les récits génératifs. Ainsi *Trajectoires*<sup>19</sup>, «roman policier interactif et génératif sur Internet», constitue une adaptation sur le web des générateurs de textes littéraires conçus par Jean-Pierre Balpe. Ceux-ci fonctionnent à la manière d'un écrivain automatique : les textes ne sont pas pré-écrits, mais les mots sont combinés, en temps réel, à partir de logiciels d'écriture automatique capables d'engendrer les pages d'un roman sans fin. Avec le texte généré, la notion de *texte* change. Il s'agit d'un texte sans origine ni fin : même la première version du texte émise par l'ordinateur n'est pas la première version et la dernière n'est jamais la dernière que pour un lecteur en particulier. Le texte se renouvelle indéfiniment en chacune de ses lectures, non pas parce que, comme dans la théorie de « l'œuvre ouverte » de Umberto Eco<sup>20</sup>, son interprétation se *rajeunit* en chacun de ses lecteurs, mais parce que le texte lui-même est un texte en perpétuel renouvellement. Le processus prend le pas sur le résultat.

---

<sup>17</sup> Bouchardon Serge, *Le récit littéraire interactif. Narrativité et interactivité*, thèse soutenue le 7 décembre 2005 à l'Université de Technologie de Compiègne.

<sup>18</sup> Par exemple : Calle Sophie, *Vingt ans après*, 2001, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html>

<sup>19</sup> Balpe Jean-Pierre, *Trajectoires*, 2001, <http://trajectoires.univ-paris8.fr/>

<sup>20</sup> Eco Umberto, *L'œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1965 (*Opera Aperta*, 1962).

3- Enfin, le texte est dynamique au sens où il peut *attendre* une action du lecteur en terme de manipulation.

Par nature, un texte sur un support numérique est un texte dynamique dans la mesure où il est le résultat d'un calcul. Il y a du calcul entre une forme d'enregistrement et une (ou plusieurs) forme(s) de restitution<sup>21</sup>. Alors que le propre des documents papier est la représentation spatiale d'informations<sup>22</sup>, le propre des documents numériques est le calcul que l'ordinateur effectue sur ces documents. C'est d'ailleurs parce que le calcul permet la manipulation d'inscriptions que la possibilité peut être également donnée au lecteur de manipuler lui-même des inscriptions. Ainsi, l'essence du numérique, plus que d'être du lisible, serait d'être du *manipulable*<sup>23</sup>. Le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, est un texte donné à manipuler. Dans *Vingt ans après*<sup>24</sup>, d'après Sophie Calle, le texte a ainsi été programmé à l'aide du logiciel *Flash*<sup>25</sup> pour réagir aux actions du lecteur ; le texte est en mouvement, répondant aux déplacements de la souris. Le motif de l'apparition/disparition mis en scène par Sophie Calle dans son récit (une femme disparaît et réapparaît aux yeux du détective privée qui la suit) est ainsi matérialisé à travers la dynamique spatio-temporelle de l'affichage et les manipulations du lecteur (cf. figure 1).

Si le texte manipulable attend une action du lecteur, c'est également le cas du texte constituant l'ancre d'un lien dans un récit hypertextuel. Les liens peuvent être statiques, mais également 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.

Enfin, le texte peut être tapé au clavier par le lecteur et intégré dans l'œuvre. Dans ce cas, il n'y a pas de texte à proprement parler attendant une action du lecteur, mais un champ de saisie en attente de données textuelles. Il s'agit d'une interactivité qui n'est pas de navigation ou de manipulation, mais d'introduction de données. C'est le cas de l'œuvre de Xavier Malbreil et Gérard Dalmon intitulée *le Livre des Morts*<sup>26</sup>. Le lecteur répond à des questions au cours de son voyage dans le royaume des Morts. S'il le souhaite, il peut rendre ces textes lisibles pour les autres internautes dans une « Salle de Lecture ».

---

<sup>21</sup> Nous empruntons ici la distinction forme d'enregistrement / forme de restitution à Bruno Bachimont. Sur un support papier, la forme d'enregistrement et la forme de restitution sont identiques (le texte imprimé). Sur un support numérique, elles sont distinctes. A une même forme d'enregistrement (le code du programme) peuvent correspondre plusieurs formes de restitution dans la mesure où, entre ces deux formes, il y a la médiation du calcul (Bachimont Bruno, « Bibliothèques numériques audiovisuelles : des enjeux scientifiques et techniques », *Document numérique*, 2-3, Hermès, Paris, 1998).

<sup>22</sup> Goody Jack, *La Raison graphique*, Éditions de Minuit, Paris, 1979.

<sup>23</sup> Cf. Ghitalla Franck, Boullier Dominique et alii, *L'Outre-lecture*, Editions Georges Pompidou, Paris, 2004.

<sup>24</sup> Calle Sophie, *Vingt ans après*, 2001, <http://www.panoplie.org/ecart/calle/calle.html>

<sup>25</sup> Logiciel de la société Adobe, anciennement Macromedia.

<sup>26</sup> Malbreil Xavier et Dalmon Gérard, *Le Livre des Morts*, 2000-2003, <http://www.livresdesmorts.com/>



Figure 1. Vingt ans après.

Dès lors, la notion de texte est-elle encore la même dans les récits littéraires interactifs par rapport aux récits imprimés ? Le texte est un texte programmé, que les auteurs hybrident avec d'autres formes sémiotiques et dont ils exploitent la dimension dynamique. En fait, ces œuvres viennent nous rappeler qu'un texte n'est jamais seulement linguistique, si l'on entend par là une dimension restrictive de la langue. « *Tout texte est un objet constitué de plus d'un code. Il n'y a pas de texte purement linguistique, et encore moins purement alphabétique. Tous les textes sont polysémiotiques, c'est-à-dire faits de la rencontre de types de signes différents* »<sup>27</sup>. Une façon d'interroger la notion de texte est de proposer des œuvres fondées sur du linguistique mais sans mots lisibles à l'écran. *My google body*<sup>28</sup>, de Gérard Dalmon, se présente ainsi comme une œuvre linguistique sans texte. Dans *My google body*, on peut voir la représentation d'un corps humain à l'aide d'images renouvelées à intervalles réguliers correspondant aux différentes parties du corps. Le programme affiche en effet le résultat de requêtes adressées au moteur de recherche Google sur les mots « head », « body », « arm », « hand », « leg » et « foot ». Le corps reconstitué par *My Google Body* agence des images de parties du corps humain, mais aussi d'autres images dont le nom est construit par analogie, métaphore ou métonymie avec telle

<sup>27</sup> Jeanneret Yves, *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?*, Editions universitaires du Septentrion, 2000, p.76.

<sup>28</sup> Dalmon Gérard, *My google body*, 2004, <http://www.neogejo.com/googlebody/>

ou telle partie du corps humain. On peut ainsi trouver par exemple des images de « head light » (feu avant), « body bag » (housse mortuaire) ou encore « armchair » (fauteuil). *My Google Body* nous invite à lire un corps métaphorique extrait en continu du flux des images présentes sur le web. La réflexion qui a présidé à la réalisation de *My Google Body* est ainsi avant tout linguistique, et cette œuvre propose en tant que *texte* un corps graphique en perpétuelle évolution.

Ces pratiques nous permettent de revisiter la notion de texte et d'asseoir une conception de celui-ci en tant qu'« objet techno-sémiotique »<sup>29</sup> qui, dans le cas du récit interactif, est exploité dans sa dimension *dynamique*. Sur un plan sémiotique, le récit littéraire interactif interroge ainsi le texte mais aussi la notion de multimédia, entre récit textuel illustré par d'autres formes sémiotiques et intersémiotisation d'objets interactifs. Souvent, plus que d'un récit associant différents médias, il faudrait parler d'un récit fondé sur des objets dotés de comportements, lesquels incluent l'action du lecteur. De nouveaux objets interactifs semblent ainsi émerger, associant étroitement image, son et geste.

## Récit littéraire interactif et récit

Quel serait le degré de récit suffisant, concernant l'histoire comme la narration, pour que l'on puisse encore parler de récit ? Jusqu'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 certains auteurs de récits littéraires interactifs. C'est en effet la mobilisation du récit comme cadre interprétatif qui permet au lecteur, par exemple, d'identifier certains genres de discours narratifs (récit policier, fantastique, journalistique...) ou de juger, à la fois, de la conformité ou non du discours par rapport au type récit et de l'intérêt de ce qui est raconté<sup>30</sup>. Nous pouvons toutefois nous demander dans quelle mesure les récits littéraires interactifs permettent encore au lecteur de mobiliser cet horizon d'attente.

Le récit interactif est-il un récit *sans histoire* ? Dans certains cas, l'histoire n'est plus « racontable ». La mise en tension d'une histoire dans une intrigue, sa cohérence, mais aussi la construction des personnages sont alors en question<sup>31</sup>. Quand une histoire est discernable, un écueil semble toutefois guetter l'auteur d'un récit interactif : ce que Xavier Malbreil appelle le « piège de la parodie »<sup>32</sup>. Il écrit ainsi à propos de son récit *Serial Letters* : « Dans *Serial Letters*, [...] j'ai très vite constaté que face à la désorientation créée par le lien hypertexte, je réagissais par ce « chant à côté », la parodie. [...] Cette option a influencé le cours de mon récit, qui dès lors s'est développé comme une parodie

---

<sup>29</sup> Jeanneret Yves, *ibid.*, p.76.

<sup>30</sup> Adam J.-M., *Le Récit*, P.U.F., Paris, 1984.

<sup>31</sup> On pourrait citer comme exemple le récit très graphique *Days in a day* (Calvez Pierrick, *Days in a day*, 2000, <http://www.1h05.com/>)

<sup>32</sup> « Autoanalyse de *Serial Letters* », [http://www.0m1.com/Serial\\_Letters/sla.htm](http://www.0m1.com/Serial_Letters/sla.htm).

*cauchemardesque de comédie criminelle*»<sup>33</sup>. Le récit interactif semble parfois ne pas pouvoir proposer autre chose qu'un jeu sur les archétypes et les topoï du récit. Mais sans doute faut-il envisager ce jeu parodique comme l'indice d'une attitude critique et théorique à l'égard du récit, voire d'une interrogation plus profonde sur le récit lui-même.

Raconter, dans certains récits littéraires interactifs, ce n'est pas forcément donner à lire une histoire, mais ce peut être donner à explorer le monde des possibles narratifs d'une diégèse<sup>34</sup>. Par exemple, dans le CD-Rom *Pause*<sup>35</sup>, le lecteur peut choisir différents *possibles* pour le personnage principal, Gérard Noblet. Chaque possible se présente sous la forme d'une histoire courte en trois tableaux. Le lecteur peut dès lors suivre une histoire, puis une autre. A chaque nœud de l'histoire, à chaque tableau, il est soumis à une alternative. Par exemple, les deux captures d'écran ci-après reproduisent un choix exclusif entre deux situations d'entretien professionnel radicalement différentes. Le personnage de Dominique Noblet se trouve, selon le choix du lecteur, soit dans la peau d'un salarié licencié sans ménagement par sa patronne, soit dans la peau d'un recruteur ne prenant pas de gants avec une candidate à l'embauche.



Figure 2. *Pause*. Gérard Noblet en position d'être licencié par sa supérieure hiérarchique...

<sup>33</sup> Ibid.

<sup>34</sup> En narratologie, «la diégèse est l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (Genette Gérard, *Figures III*, Seuil, Paris, 1972).

<sup>35</sup> Coulon François, *Pause*, CD-Rom, Kaona, 2002.



Figure 3.... ou bien écartant sans ménagement une candidate lors d'un entretien d'embauche.

En fait le récit interactif, souvent, ne trouve plus sa justification dans l'histoire racontée, mais dans le dispositif de lecture/écriture qu'il propose. On remarque notamment un passage de la chronologie à la cartographie. C'est le cas dans le récit 253<sup>36</sup>, publié sur le web en 1995. Dans cette fiction, le lecteur parcourt les voitures d'une rame du métro londonien sur la ligne Bakerloo. La structure narrative est fondée sur la présentation des passagers de la rame. On peut naviguer par stations, par voitures, par personnages, et par liens hypertextes à l'intérieur des portraits de voyageurs. Ce n'est plus la temporalité d'une histoire qui construit le récit, mais la spatialité d'un dispositif. Ce déplacement interroge le récit en tant que représentation d'une temporalité.

Le récit littéraire interactif permet ainsi 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 ? 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>37</sup>. Dans l'épisode 2 de *NON-roman*<sup>38</sup>, lorsque le lecteur arrive au terme de la soirée des personnages, le dernier lien hypertexte le conduit de nouveau au début de

<sup>36</sup> Ryman Geoff, 253,1995, <http://www.ryman-novel.com/>

<sup>37</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>38</sup> Boutiny Lucie (de), *NON-roman*, 1997-2000, <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

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>39</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>40</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 certains récits interactifs, 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.

Les récits interactifs entraînent également un déplacement des fonctions dans le dispositif narratif en jouant sur les frontières entre d'une part le lecteur et d'autre part le personnage, le narrateur, le narrataire et l'auteur<sup>41</sup>. Un récit peut-il être à vivre ? Dans certains récits littéraires interactifs, donner au lecteur la possibilité de *jouer* le rôle d'un personnage, c'est passer d'une histoire racontée à une histoire à vivre, de la narration au jeu dramatique, dans lequel le joueur vit l'histoire sans la médiation d'un narrateur. Un récit peut-il être co-construit par un lecteur ? Le lecteur peut ainsi se voir confier des tâches qui sont normalement l'apanage du narrateur : choix du point de vue, du lieu, du temps de l'histoire<sup>42</sup>. Au « faire croire » du narrateur répond traditionnellement le « croire », l'adhésion (ou non) du lecteur. Demander au lecteur de co-construire l'histoire qu'il est en train de « lire », c'est lui demander dans le même temps de faire croire et de croire à une même histoire. On peut néanmoins se demander si, lorsque le lecteur est investi également de la tâche du « faire-croire », le « croire » a encore un sens.

C'est en ce sens que, dans un récit littéraire interactif, les actions du lecteur sur le récit (histoire, structure, narration) rejouent le rapport adhésion-distanciation. L'adhésion, par exemple, peut être fondée non plus sur la représentation mais sur la réflexivité. Nombre de récits littéraires interactifs se caractérisent ainsi notamment par un jeu sur *fictionalisation* et *réflexivité*<sup>43</sup>. C'est à travers des figures fictionalisantes et réflexives que l'*adhésion* du lecteur est recherchée. Cette adhésion relève alors sans doute plus d'une adhésion au dispositif qu'à l'histoire elle-même.

---

<sup>39</sup> Coulon François, *Pause*, CD-Rom, Kaona, 2002.

<sup>40</sup> Joyce Michael, *Afternoon, a Story*, Eastgate Systems, Cambridge MA, 1987.

<sup>41</sup> Bouchardon Serge, « Récits interactifs : expériences littéraires aux frontières », dans Leleu-Merviel Sylvie (dir.), *Création numérique*, p.23-54, Hermès, Paris, 2005.

<sup>42</sup> Dans *Trajectoires*, le lecteur a ainsi à sa disposition un calendrier de 24 jours correspondant au temps de l'histoire, et peut accéder par lien hypertexte à n'importe lequel de ces jours..

<sup>43</sup> Bouchardon Serge, *ibid.*

## Récit littéraire interactif et littérature

Les récits littéraires interactifs questionnent avant tout la littérature en mettant à jour des *impensés* d'une certaine tradition des études littéraires. Prenons l'exemple du rôle du dispositif de production et de réception. En tant que tel, le livre n'a pas toujours été le dispositif dominant, ni celui qui a toujours été forcément visé par la production littéraire<sup>44</sup>. Ce serait notamment mésestimer l'importance, en termes de temps et d'espace, de la littérature orale. Le livre, qui a indéniablement joué un rôle important dans la production de la littérature, a une histoire courte et l'industrie culturelle dont il est l'origine une histoire encore plus courte. La technicité de l'objet-livre elle-même et son organisation matérielle<sup>45</sup>, qui ont pourtant une influence importante sur le type de littérature, ont été peu prises en compte par les études littéraires. C'est cette réalité du poids du dispositif technique dans toute production et réception littéraires que les récits littéraires interactifs peuvent venir nous rappeler. En mettant l'accent sur le dispositif, le support et la matérialité, les récits littéraires interactifs opèrent par là même un certain nombre de déplacements : d'une critique du texte à une critique du dispositif, du genre au format, de l'usage esthétique du langage écrit à une esthétique de la matérialité du texte, de l'interface et du dispositif<sup>46</sup>.

Le récit littéraire interactif interroge également le champ en émergence de la littérature numérique en jouant avec ses frontières. Dans le schéma ci-après sont représentées trois composantes du récit littéraire interactif : le récit hypertextuel, le récit cinématique et le récit collectif. Le récit hypertextuel met avant tout en scène une interactivité de navigation (accéder), le récit cinématique une interactivité de manipulation et le récit collectif une interactivité d'introduction de données (produire). Dans la mesure où il tend à jouer sur la frontière entre littérature et ingénierie documentaire, littérature et jeu vidéo, littérature et art numérique, le récit littéraire interactif est par là-même emblématique des problèmes de positionnement qui apparaissent dans le cadre de la littérature numérique.

---

<sup>44</sup> Balpe Jean-Pierre, « Après le livre... », dans *L'art a-t-il besoin du numérique*, Actes du Colloque de Cerisy, Hermès, Paris, 2006.

<sup>45</sup> Cf. McKenzie Donald Francis, *La bibliographie et la sociologie des textes*, préf. de Roger Chartier, éd. Du Cercle de la librairie, 1991.

<sup>46</sup> Cf. Bouchardon Serge (dir.), Broudoux Evelyne, Deseilligny Oriane et Ghitalla Franck, *Un laboratoire de littératures – Littérature numérique et Internet*, Bibliothèque Publique d'Information, Éditions du Centre Georges Pompidou, Paris, 2007.

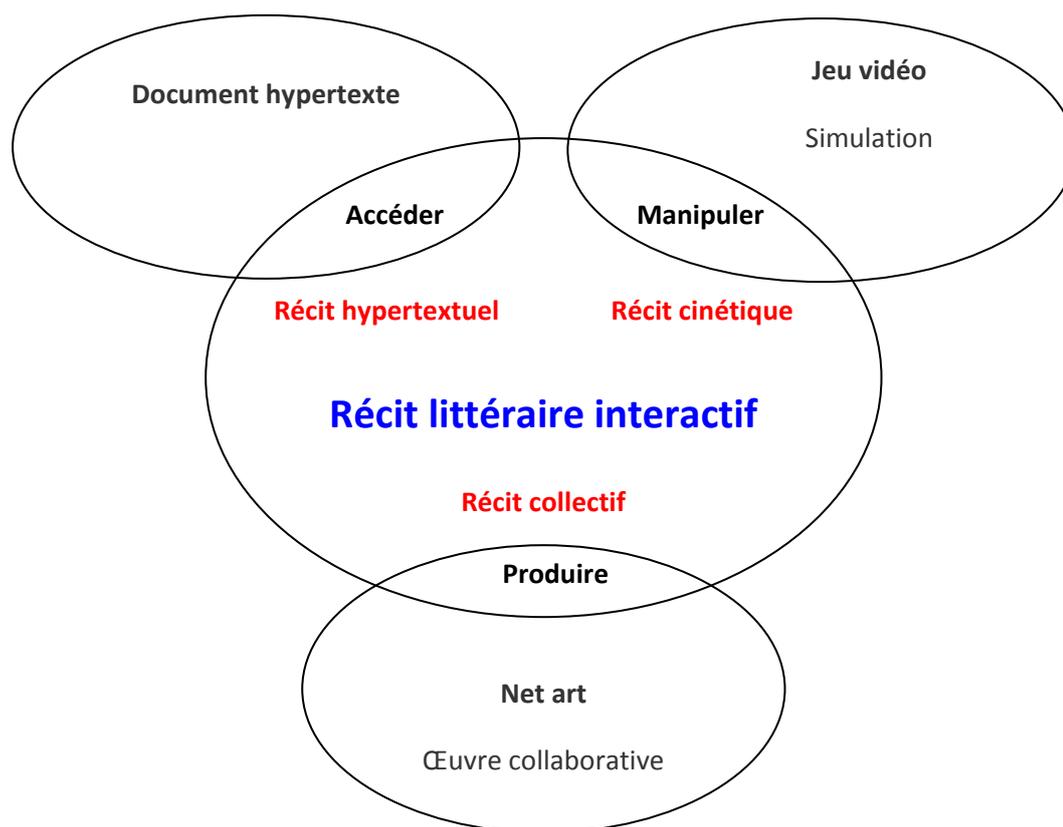


Figure 4. Les frontières du récit littéraire interactif.

Dans ce contexte de porosité des frontières, les récits littéraires interactifs semblent proposer un déplacement de la question de la littérature et une *ouverture* de la littérarité :

« Autant, sinon plus, que du texte, ce que produit donc le texte numérique est un imaginaire du texte, un travail sur la nature profonde même du littéraire et c'est certainement en cela qu'à la fois il prolonge et ouvre la littérarité, c'est-à-dire la permanence, sous des variations diverses, du caractère immatériel de la littérature. »<sup>47</sup>

Par certains aspects, on peut avancer que les récits littéraires interactifs tendent à introduire une nouvelle forme de *littérarité*. Celle-ci peut être manifeste aussi bien au niveau du travail sur le texte qu'au niveau de l'exploitation des formes sémiotiques ou encore de la scénarisation de l'activité du lecteur.

Dans les œuvres génératives, nous l'avons vu, le texte généré semble n'avoir ni origine ni fin. Le processus prend le pas sur le résultat et le texte est un texte en perpétuel renouvellement. Dans les œuvres hypertextuelles, la nature même du texte est également en jeu. Dans la préface de son livre *S/Z*<sup>48</sup>, Roland Barthes parle des textes « scriptibles » par opposition aux textes « lisibles ». Le deuxième type offre des textes clos, univoques et invite à une lecture *passive*, sans efforts. A l'opposé,

<sup>47</sup> Balpe Jean-Pierre, « Après le livre », dans Balpe Jean-Pierre et De Barros Manuela (dir.), *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Hermès, Paris, 2004.

<sup>48</sup> Barthes Roland, *S/Z*, Seuil, Paris, 1970.

le texte « scriptible », plus difficile, plus ouvert, semble solliciter du lecteur une réécriture ; il invite le lecteur à participer à la construction du sens. S'appuyant sur cette distinction de Roland Barthes, Jean Clément définit l'hypertexte comme un texte « scriptible »<sup>49</sup> et qualifie d'énonciation l'activité de lecture d'un hypertexte. Michel de Certeau parle, à propos du marcheur urbain, d'« énonciation piétonnière »<sup>50</sup> : Jean Clément voit dans cette analyse du marcheur déambulant dans sa ville (et se faisant ainsi *auteur* de sa ville) une analogie avec un dispositif hypertextuel, dans lequel le lecteur se *fait auteur* de son parcours dans l'hypertexte. Citant Michel de Certeau qui oppose la ville comme lieu à l'espace urbain comme parcours, Jean Clément avance que « la spécificité de l'hypertexte est qu'il institue une énonciation piétonnière. »<sup>51</sup> Par ailleurs, l'interactivité d'introduction de données, qui permet au lecteur de taper du texte au clavier, et dans certains cas à ce texte d'être affiché dynamiquement dans le cours de l'œuvre, peut donner une nouvelle force et concrétisation à l'expression « texte scriptible » de Roland Barthes.

Les œuvres cinétiques mettent l'accent sur la temporalité de la réception de l'œuvre mais aussi sur la composition entre médias<sup>52</sup>, la plasticité de cette composition, la façon dont on fait *muter* chacun des médias en les mettant en rapport les uns avec les autres.

De façon générale, les œuvres narratives interactives, en permettant au lecteur d'intervenir à différents niveaux (dispositif de lecture, histoire, structure, narration) et en déplaçant ainsi les fonctions dans le dispositif narratif, intègrent la scénarisation des actions du lecteur dans le processus de conception.

Toutes ces œuvres tendent ainsi à *ouvrir* la littérarité en nous amenant à considérer comme littéraires des œuvres qui *a priori* ne répondent pas aux critères classiques de littérarité (texte non établi ni figé, dimension multimédia, interventions matérielles du lecteur). En posant la question d'une nouvelle esthétique mais également d'un changement important du paradigme littéraire, les récits littéraires interactifs constituent des expériences littéraires aux frontières. On pourrait parler de *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 ces œuvres peuvent constituer un nouveau paradigme permettant d'*ouvrir* la littérarité ?

## **Le récit littéraire interactif : un révélateur**

L'expression récit littéraire interactif désigne des œuvres très diverses ; il ne semble pas qu'il y ait pour l'instant de perspective de constitution durable d'un genre. En revanche, l'intérêt de cet objet, dans sa diversité et son aspect multiforme, réside dans sa faculté d'interrogation : du récit, du dispositif interactif, du multimédia et de la littérature. C'est parce que le récit littéraire interactif est

---

<sup>49</sup> Clément Jean, « Hypertexte et complexité », <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/clement.pdf>

<sup>50</sup> Certeau Michel (de), *L'invention du quotidien, t.1 Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990, p.148.

<sup>51</sup> Clément Jean, « Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », dans Balpe J.-P., Lelu A., Saleh I. (dir.), *Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes*, Hermès, Paris, 1995.

<sup>52</sup> Le terme *médias* est entendu ici au sens de *formes sémiotiques* (texte, image, son, vidéo).

*travaillé* par un jeu de tensions – avec au premier plan la tension entre narrativité et interactivité - qu'il a ce pouvoir interrogateur, voire qu'il peut jouer un rôle de révélateur.

Cette tension entre narrativité et interactivité *rejoue* d'autres rapports ou tensions<sup>53</sup> :

- au niveau du récit, la tension entre adhésion et distanciation peut être caractérisée par un jeu sur fictionalisation et réflexivité ;
- au niveau du dispositif interactif, la tension entre prise en charge et contrôle peut prendre la forme d'un jeu sur la perte de prise par le lecteur ;
- au niveau des ressources médias, la tension entre récit textuel et récit multimédia peut aboutir à un travail sur le texte en tant qu'objet dynamique et polysémiotique, mais aussi plus largement à la mise en scène d'objets interactifs dotés de comportements ;
- au niveau de l'inscription dans la littérature, la tension entre horizon d'attente et écart esthétique peut se manifester par une esthétique de la matérialité du texte, de l'interface voire du dispositif.

	<b>Tension</b>	<b>rejoue la tension</b>
<b>Récit</b>	adhésion et distanciation	jeu sur <b>fictionalisation</b> et <b>réflexivité</b>
<b>dispositif interactif</b>	prise en charge par le dispositif et contrôle par le lecteur	jeu sur la <b>perte de prise</b>
<b>ressources médias</b>	récit textuel et récit multimédia	jeu sur le texte en tant qu' <b>objet dynamique et polysémiotique</b>
inscription dans la <b>littérature</b>	horizon d'attente et écart esthétique	jeu sur l' <b>esthétique de la matérialité</b> du texte, de l'interface voire du dispositif

Insistons ici sur la pertinence de penser les récits littéraires interactifs dans la continuité d'une histoire littéraire. Bien entendu, la littérature n'a pas attendu la fin du 20<sup>ème</sup> siècle pour s'interroger sur elle-même. Avançons néanmoins l'hypothèse que la littérature, à la fin du 20<sup>ème</sup> siècle, est arrivée pour certains expérimentateurs à une forme d'*impasse* du papier, ou plus précisément du codex (nous pourrions notamment mentionner les œuvres de Saporta<sup>54</sup> ou Calvino<sup>55</sup>). Des auteurs choisissent ainsi de passer à un autre support, en l'occurrence le support numérique<sup>56</sup>. Mais s'arrêter à ce constat, à

<sup>53</sup> Bouchardon Serge, *Le récit littéraire interactif. Narrativité et interactivité*, thèse soutenue le 7 décembre 2005 à l'Université de Technologie de Compiègne.

<sup>54</sup> Saporta Marc, *Composition n°1*, Seuil, Paris, 1962.

<sup>55</sup> Calvino Italo, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Seuil, Paris, 1981 (*Se una notte d'inverno un viaggiatore*, 1979).

<sup>56</sup> Certains, comme François Bon, investissent les deux supports. Celui-ci qualifie ainsi son œuvre en cours intitulée *Tumulte* (<http://tumulte.net/>) de « laboratoire fiction ». Il y exprime son « goût pour ces œuvres de grande dimension à entrées multiples ».

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.

La valeur heuristique de la littérature numérique est-elle exacerbée à l'occasion d'un nouveau support, ou est-ce ce support en particulier qui incite au questionnement ? Le support numérique porte en effet en lui une obligation d'explicitation de ses formatages, une obligation de déclarer verbalement support et formats. 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 manifeste dans un fichier au format HTML<sup>57</sup>, destiné à être interprété par un navigateur logiciel (*browser*). Dans le langage HTML, les méta-balises (*metatags*) permettent de donner des informations sur le fichier lui-même, sur la façon dont il doit être interprété voire indexé. Le support et ses différents formats sont par là même *verbalisés*. Nous pouvons dès lors poser comme hypothèse que le support numérique entraîne une forme d'explicitation, et par suite de réflexivité, de ses propres formats et cadres de production. C'est cette explicitation du formatage qui nous incite à revisiter les supports précédents, ou du moins à interroger plus profondément ce qui paraissait à tort *transparent* ou inhérent à l'imprimé.

De même que le support numérique suppose une obligation d'explicitation et de verbalisation, de même les œuvres littéraires numériques *objectivent* certaines propriétés du littéraire. En ce sens, elles jouent là encore 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 théoriciens de la littérature. Prenons par exemple les catégories de Gérard Genette<sup>58</sup> pour caractériser la « vitesse » d'un récit : pause, scène, sommaire et ellipse. Dans une œuvre numérique, on pourrait imaginer intégrer ces outils conceptuels dans une DTD<sup>59</sup>. C'est en effet dans une DTD que se joue la poétique (au sens de *poiésis*, fabrication) d'un document XML<sup>60</sup>. On peut ainsi envisager l'élaboration de DTD propres aux œuvres littéraires numériques, mettant en évidence leur poétique.

---

<sup>57</sup> *HyperText Markup Language* : langage de description de page web.

<sup>58</sup> Genette Gérard, « Discours du récit », dans *Figures III*, Seuil, Paris, 1972.

<sup>59</sup> Le *Document Type Definition* (DTD), ou Définition de Type de Document, est un document permettant de décrire un modèle de document XML.

<sup>60</sup> XML (*Extensible Markup Language* ou *langage de balisage extensible*) est un langage informatique qui sert de base pour créer des langages de balisage spécialisés.

On aurait là les principes mêmes d'une objectivation des procédés, même si la littérature numérique reste anthropologiquement une expérience de ce qui nous « dépasse », pour reprendre une expression de Bruno Latour<sup>61</sup>. Sans doute est-ce d'ailleurs pour cela qu'il faut être un peu initié, voire adepte, pour adhérer pleinement à ces œuvres ; mais dans le même temps, elles possèdent un côté *addictif*, procurant une forme d'expérience des *limites*.

C'est cette forme d'expérience que l'on peut rechercher pour construire son propre récit. En effet, si toute vie peut faire l'objet d'un récit, la façon que l'on a de se raconter sa propre vie est pour chacun le récit *primordial*. Pour pouvoir vivre, il faut saisir ce que Paul Ricoeur appelle son « identité narrative »<sup>62</sup>. Or, cette « identité narrative » ne sera pas saisie de la même façon selon les époques et les cultures. La littérature nous propose notamment des modèles auxquels nous identifier ; elle joue dans le même temps un rôle de miroir de la société. Dans cet aller-retour entre littérature et société, les grands romans d'apprentissage<sup>63</sup> ou d'éducation des dix-huitième et dix-neuvième siècles ont ainsi pu donner à saisir à leurs lecteurs une « identité narrative » centrée sur la construction de l'individu<sup>64</sup>. La littérature d'une époque propose à son lecteur des manières de se représenter sa propre *destinée*, de *clore* son propre récit. Dans la période actuelle, il n'est toutefois pas si facile de se mettre en perspective et de saisir son « identité narrative ». L'ascension sociale, l'arrachement à sa condition, l'émancipation, qui ont longtemps été des thèmes sociaux et littéraires féconds, ont quelque peu perdu de leur pertinence. Les trajectoires sont de moins en moins rectilignes. Le récit que l'on peut faire de sa vie prend plus que jamais la forme d'un *patchwork*, d'un montage d'éléments divers. Sa propre vie, il devient donc de plus en plus difficile de se la raconter de façon linéaire. Cette difficulté peut dans certains cas devenir souffrance : nous n'avons pas les cadres notamment symboliques que produit la littérature pour imaginer notre vie. Avançons l'idée que les récits littéraires interactifs, notamment les récits *non-linéaires*, peuvent nous aider dans cette tâche.

Dressons pour finir quelques pistes de recherche. Nous nous sommes intéressés aux actions proposées au lecteur d'un récit littéraire interactif, c'est-à-dire à la nature de l'opération (accéder, manipuler, produire) et au matériau technique sur lequel le lecteur peut agir<sup>65</sup>. Il faudrait aller plus loin et aboutir à une véritable *grammaire*. Concernant les dimensions stylistique et rhétorique de l'écriture interactive et multimédia, il faudrait s'attacher aux *Figures du discours*, pour reprendre le titre du célèbre traité de

---

<sup>61</sup> Latour Bruno, « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du Travail*, n° 4, pp. 587-607, octobre 1994.

<sup>62</sup> Ricoeur Paul, *Soi-même comme un autre*, Seuil, Paris, 1990.

<sup>63</sup> Citons notamment *La Vie de Marianne* de Marivaux, *Les années d'apprentissage de Wilhelm Meister* de Goethe, *Adolphe* de Benjamin Constant ou encore *L'Education sentimentale* de Flaubert.

<sup>64</sup> Les formes de récit semblent en effet toujours *en prise* avec l'histoire culturelle et sociale de leur époque. Les formes d'organisation du travail et de la société que nous connaissons actuellement, qui mettent de plus en plus l'accent sur les notions de réseau ou encore de mobilité, pourraient *justifier* d'autres formes de récits. Les tentatives de récits littéraires interactifs en portent témoignage.

<sup>65</sup> Bouchardon Serge, *Le récit littéraire interactif. Narrativité et interactivité*, thèse soutenue le 7 décembre 2005 à l'Université de Technologie de Compiègne.

Pierre Fontanier. Nous avons notamment mis en avant « l'apparition-disparition » comme figure centrale dans la rhétorique de l'écriture interactive<sup>66</sup>. Nous avons également montré comment les figures de style étaient couplées avec des figures matérielles, par exemple la gestion du fenêtrage<sup>67</sup>. Pour aller plus loin, il faudrait fonder une théorie de la version technologique des figures, une théorie de la matérialité des figures dans l'écriture interactive et multimédia.

---

<sup>66</sup> « L'écriture interactive : une rhétorique de la manipulation », dans Saleh Imad (dir.), *Collaborer, échanger, inventer : expériences de réseaux*, Hermès, 2007.

<sup>67</sup> Bouchardon Serge, « Hypertexte et art de l'ellipse », dans Ghitalla Franck (dir.), *Les Cahiers du numérique, La navigation*, Vol. 3, p.65-86, Hermès, 2002.