



**HAL**  
open science

# Hypertextes et mondes fictionnels (ou l'avenir de la narration dans le cyberspace)

Jean Clément

► **To cite this version:**

Jean Clément. Hypertextes et mondes fictionnels (ou l'avenir de la narration dans le cyberspace). *éc/artS*, 2000, 2. sic\_00000294

**HAL Id: sic\_00000294**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00000294](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000294)**

Submitted on 13 Dec 2002

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Hypertextes et mondes fictionnels ou l'avenir de la narration dans le cyberspace

par Jean Clément, Université de Paris 8

## Introduction

"Le récit commence avec l'histoire même de l'humanité; il n'y a pas, il n'y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit." écrivait Roland Barthes dans son *Introduction à l'analyse structurale des récits*<sup>1</sup>. Le récit, en effet, a toujours survécu aux révolutions culturelles et technologiques des sociétés. Il a su s'adapter à tous les supports: l'oral, l'écrit, le texte imprimé, la bande dessinée, le cinéma, la télévision, etc.. Aujourd'hui, il est en train d'opérer son passage au numérique et au multimédia. Pour la première fois le dispositif narratif n'est plus sous le contrôle absolu d'un auteur/narrateur. Le lecteur, l'auditeur ou le spectateur ont affaire à une machine capable de générer des récits et/ou d'en modifier le cours en temps réel en réponse aux interventions d'un ou de plusieurs interacteurs. Pour la première fois textes, images, mondes virtuels en trois dimensions ne sont plus des objets figés, qui se donneraient à lire, à regarder ou à parcourir. Ils constituent des univers mouvants qui sont une invitation au voyage et à l'aventure. Se pose alors la question de l'avenir de la narration dans ce nouvel espace gouverné par la cybernétique. Que devient le plaisir d'écouter des histoires, de lire des romans, de regarder des films quand le lecteur est invité à participer au récit, à collaborer au drame, à jouer avec les personnages?

## La fatigue du papier

Au cours des siècles passés, chaque changement matériel des supports narratifs a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires. Ces modifications se sont faites progressivement, les créateurs cherchant au début de chaque nouvelle étape à reproduire les modèles de l'époque précédente avant d'explorer les possibilités narratives du support émergent. Les chansons de gestes du moyen âge transposent la littérature orale antérieure, le roman moderne, né de l'invention du livre, met près d'un siècle à s'imposer aux côtés de l'épopée ou des fabliaux, le cinéma dans ses débuts reproduit la scène théâtrale, etc.. Nous ne sommes entrés dans l'ère du numérique que très récemment. Il n'est donc pas surprenant que les oeuvres multimédias qui apparaissent aujourd'hui cherchent encore un mode d'écriture qui leur soit propre. Du point de vue de la narration, en particulier, tout reste encore à inventer.

Il est possible, cependant, d'anticiper sur l'avenir en gardant à l'esprit trois données essentielles. D'une part, la littérature écrite et publiée sur papier s'est toujours interrogée sur les limites de son support. L'histoire du roman, par exemple, est inséparable d'une réflexion récurrente des romanciers les plus novateurs sur les contraintes matérielles du livre. La prise en compte explicite des caractéristiques du support dans certaines oeuvres majeures, de Laurence Sterne à Michel Butor<sup>2</sup>, montre comment, d'une certaine manière, la littérature qui nous est la plus familière s'est faite *contre* les contraintes du papier.

---

<sup>1</sup>Roland Barthes, "Introduction à l'analyse structurale des récits" in *L'analyse structurale du récit*, Communications n°8, Seuil, 1966

<sup>2</sup> De Laurence Sterne, il suffira de relire *Vie et opinions de Tristram Shandy*. Quant à Michel Butor, on se contentera, à titre d'exemple, de rappeler les propos de Barthes commentant *Mobile*: "Ce que *Mobile* a blessé, c'est l'idée même du Livre" (Roland Barthes, *Essais critiques*, Seuil, 1964).

D'autre part l'utilisation de l'informatique par les écrivains a déjà fait l'objet de nombreuses études quant à ses effets sur l'écriture, le texte, la fiction<sup>3</sup>. De l'usage du traitement de texte à la conception de programmes d'écriture automatique, l'ordinateur modifie les fonctions de l'auteur, du lecteur et du texte lui-même. Ses caractéristiques peuvent, en simplifiant, être ramenées à quatre. La première est son aptitude à traiter des données, textuelles ou non textuelles, grâce à un programme, la deuxième est sa capacité à prélever des informations dans son environnement, en particulier auprès du lecteur ou de l'interacteur, la troisième, plus complexe à analyser, est sa tendance à favoriser la dimension spatiale de l'écriture, la dernière concerne le caractère virtuellement illimité de ses ressources. Il pourrait bien se faire que ce nouvel environnement d'écriture et de lecture apporte des réponses et offre des possibilités aux courants littéraires qui ont cherché à s'affranchir de l'assujettissement au livre.

Les créateurs contemporains, enfin, n'échappent pas à la modernité (ou à la post-modernité, c'est selon). Ils savent désormais, selon la formule de Mac Luhan, que le médium est le message. Les tentatives, les expérimentations, les "works in progress" ne restent plus cachées dans les caves des ateliers ou des laboratoires où elles s'élaborent. Elles s'affichent sur les écrans de nos ordinateurs, circulent sur disquette, sur CD-Rom ou sur Internet. Elles constituent un vaste matériau qu'il est loisible d'examiner et qui permet d'apercevoir, en filigranes, les contours des univers fictionnels de demain.

## **Fiction et programme**

La fonction première d'un ordinateur, on l'oublie parfois, n'est pas de stocker de l'information, mais de traiter des données grâce à un programme fondé sur l'utilisation d'algorithmes. C'est donc sous cet angle qu'il faut envisager son utilisation dans le champ de la fiction. Même si cette rencontre de la littérature et de la machine se fait aujourd'hui sous les auspices de l'informatique, elle n'est pas nouvelle. Elle correspond à un courant littéraire très ancien, plus ou moins vivace selon les époques, qui s'oppose à la conception classique fondée sur la certitude que le texte est la juste traduction de la pensée ou à celle, romantique, d'une littérature considérée comme reflet de la sensibilité. Ce courant, que l'on peut suivre depuis les Grands Rhétoriciens jusqu'à Paul Valéry est moins attaché aux textes qu'à leur processus d'engendrement, plus soucieuse de poésie que d'esthétique. La littérature, sous cet angle, peut être considérée comme une machine<sup>4</sup>: machine à écrire, mais aussi machine à lire.

Du côté de l'écriture, une première branche est constituée par la combinatoire, dont la machine imaginée par Swift est une caricature savoureuse<sup>5</sup>. Les travaux de l'OULIPO<sup>6</sup>, les procédés littéraires recensés par A. Duchesne et Th. Leguay<sup>7</sup>, certains "littéraciels" de l'ALAMO<sup>8</sup> exploitent cette veine à laquelle l'ordinateur apporte un prolongement naturel. Une deuxième branche trouve son origine, plus récente, dans les travaux de Propp sur le conte ou dans la grammaire générative de Chomsky. Les générateurs de scénarios américains ou la littérature générative illustrée en France

---

<sup>3</sup> Cf., par exemple, Jacques Anis et Jean-Louis Lebrave (éds.), *Texte et ordinateur, les mutations du lire-écrire*, Centre de Recherches Linguistiques de Paris X, Nanterre, 1993.

<sup>4</sup> *La Machine littérature* d'Italo Calvino (Seuil, 1984) ou *La petite fabrique de littérature* d'A. Duchesne et Th. Leguay (Magnard, 1985), explicitent ce point de vue à travers leur titre même.

<sup>5</sup> Jonathan Swift, *Les Voyages de Gulliver*, troisième partie, chapitre V.

<sup>6</sup> Ouvroir de Littérature POtentielle.

<sup>7</sup> *La petite fabrique de littérature*, op. cit.

<sup>8</sup> Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et l'Ordinateur.

par Jean-Pierre Balpe montrent la vitalité de cette démarche dans laquelle écrire, c'est d'abord (mais pas seulement) écrire un programme informatique.

Munis de leur propres dictionnaires et de règles de constructions adéquates, les générateurs de textes sont capables d'engendrer *ad libitum* une profusion de récits (mais aussi des textes appartenant aux divers genres littéraires) dont le lecteur a bien du mal à deviner l'origine informatique. Du roman policier aux souvenirs autobiographiques, l'illusion est totale. Il faut remarquer que ces programmes ne sont pas interactifs au sens habituel du terme. La seule activité de l'utilisateur est lectorielle même si, en amont du processus, dans les choix faits par l'auteur, il y a bien une forme d'interactivité avec la machine, puisque celui-ci ne sait pas à l'avance ce que le programme fera des informations qu'il lui fournit.

Par ailleurs, les travaux d'Espen J. Aarseth<sup>9</sup> se sont attachés à décrire des dispositifs de lecture qui font du texte une machine à lire. L'intérêt de son étude, dans la perspective qui nous intéresse ici, est de dépasser le niveau métaphorique ou noématique habituel des discours sur le texte comme machine à lire<sup>10</sup>, pour s'intéresser aux supports et aux programmes de lecture, aux textes qui requièrent de la part du lecteur une activité physique, un travail, qui va plus loin que le simple fait de tourner les pages ou de regarder un écran. Certains textes, en effet, sont accompagnés d'un "mode d'emploi", qui indique au lecteur les manœuvres qu'il doit effectuer pour lire le texte. Il y aurait une étude intéressante à mener sur ces consignes de lectures que des auteurs comme J. Roubaud, J. Cortazar ou M. Pavic font figurer explicitement dans la préface de leurs livres. D'autres textes vont plus loin en exigeant une manipulation d'objets et l'exécution de véritables algorithmes. Ainsi en est-il du très ancien *Yi King* dont la lecture est décidée par un jet de baguettes ou des livres-dont-vous-êtes-le-héros qui demandent au lecteur de jeter des dés pour connaître la suite de l'histoire. Ces procédés ont trouvé leur achèvement dans l'apparition de l'hypertexte de fiction qui se donne à lire sur un écran d'ordinateur et demande au lecteur de cliquer sur des mots pour déclencher une des suites possibles de l'histoire. Aujourd'hui les hypertextes semblent constituer le seul dispositif narratif capable de concilier la production d'énoncés cohérents avec la gestion dynamique d'une histoire. Dès 1985, Michael Joyce publie *Afternoon a Story*, une hyperfiction qui inaugure ce nouveau genre narratif. Il est le chef de file d'une école littéraire américaine aujourd'hui très active. En France, les créateurs sont plus isolés et semblent davantage tentés par la narration multimédia comme en témoignent les oeuvres publiées<sup>11</sup>. On peut cependant imaginer que dans l'avenir, des auteurs sauront réunir les possibilités offertes par les générateurs de textes et celles, encore balbutiantes, des générateurs de scénarios interactifs. C'est alors seulement que l'aspect dynamique de la machine sera pleinement utilisé pour raconter des histoires à la demande.

## Entrer dans l'histoire

La prise en compte des réactions du lecteur dans le déroulement même du récit doit pouvoir dépasser le simple choix offert par un menu dans lequel on clique.

L'ordinateur n'est pas une machine fermée, purement procédurale. Il est aussi capable de prélever des informations dans son environnement et de les soumettre à un programme qui les utilise pour fournir des réponses appropriées: proposer de

---

<sup>9</sup> Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, 1997.

<sup>10</sup> Cf. Umberto Eco, par exemple.

<sup>11</sup> Cf. par ex. François Coulon, *20% d'amour en plus*, Kaona, 1996 ou Frank Dufour et alii., *Sale Temps*, Microfolie's, 1997

nouveaux épisodes, orienter le cours du récit ou solliciter les participants. Une des premières et des plus célèbres utilisations de ce processus fut le programme Eliza, mis au point en 1966 au MIT par le professeur Joseph Weizenbaum<sup>12</sup>. La machine simulait un thérapeute dialoguant avec son patient. L'utilisateur était invité à s'exprimer en phrases saisies au clavier, et la machine affichait le texte des réponses sur l'écran. Écrit en langage Lisp, ce programme produisait des résultats surprenants, donnant l'impression que l'ordinateur comprenait l'utilisateur et lui répondait aussi bien qu'un psychiatre professionnel.

Cette capacité de l'ordinateur à comprendre le langage naturel ouvre à la narration des perspectives nouvelles qui paradoxalement nous ramènent à la littérature orale dans laquelle le conteur s'appuie sur les réactions de son auditoire pour relancer ou infléchir son récit. Le lecteur/utilisateur n'est plus seulement un consommateur d'histoire, il devient un partenaire de la machine, il veut que le texte raconte *son* histoire, il jouit de la certitude que sans lui, le récit n'existerait pas.

Mis au point à partir de 1972, les jeux d'aventures<sup>13</sup> sont des fictions qui s'inspirent des jeux de rôle du type *Donjons et Dragons*. Le premier d'entre eux est resté célèbre. Il s'intitulait *Adventure*. Écrit en Fortran, puis en C et traduit aujourd'hui en Java sur le Web, il propose au joueur/lecteur de s'aventurer dans des grottes parsemées de pièges et peuplées d'être malfaisants inspirés de l'univers de Tolkien. Pour se diriger, pour saisir des objets, pour se battre ou se dérober, le joueur doit taper au clavier des commandes qui sont interprétées par la machine. En retour il reçoit des messages lui décrivant les lieux, les personnages, le résultat de ses actions.

Dérivé d'*Adventure*, le programme *Zork*, écrit en Lisp, va plus loin dans l'interprétation du langage naturel. Anticipant sur les langages orientés objet, le langage Lisp permet en effet de définir des objets et de leur associer des propriétés et des fonctions. Ainsi le programme ne se contente pas, comme trop souvent dans ce genre de jeu de proposer des embranchements à droite ou à gauche. Il est capable de garder la mémoire des actions entreprises (par exemple, telle gourde est vide parce que vous l'avez bu lors d'un premier passage) et de faire réagir objets et personnages de façon appropriée. Le résultat, surprenant, est une invitation à tester toujours plus loin les capacités de la machine.

Inspirés par *Adventure*, deux anglais inventent en 1980 un jeu d'aventure à plusieurs joueurs en réseau qu'ils baptisent Multi-User Dungeon (MUD)<sup>14</sup>. Cette fois les joueurs n'interagissent pas seulement avec une machine programmée à l'avance. Ils construisent eux-mêmes leurs propres univers, leurs propres objets, leurs propres paysages qu'ils partagent avec les autres joueurs. C'est une véritable communauté qui se forme ainsi dont la finalité n'est plus seulement ludique, mais sociale. Cette forme de narration participative a d'ailleurs connu ensuite des développements (MOO, projet Habitat, Deuxième monde) qui ont contribué à l'éloigner de l'univers de la fiction.

Ce besoin d'associer le lecteur au déroulement de l'histoire (de "scripter l'interacteur" disent les développeurs dans leur jargon), de retrouver les conditions d'une communication qui s'affranchirait de la distance que crée l'imprimé entre l'auteur et son lecteur et retrouverait les charmes de la conversation est un besoin que tous les auteurs de fiction ont du éprouver un jour ou l'autre. Seuls quelques-uns y ont fait

---

<sup>12</sup> Joseph Weizenbaum, "ELIZA: A Computer Program for the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine.", in *Communications of the ACM* n° 9, 1966.

<sup>13</sup> La première étude sur ces jeux est celle d'Anthony Niesz et de Norman Holland, "Interactive Fiction", in *Critical Inquiry* n° 11, 1984.

<sup>14</sup> Sur les MUD, on consultera Richard Bartle, *Interactive Multi-User Computer Games*, MUSE, Colchester, 1990.

ouvertement droit dans leurs oeuvres, comme Laurence Sterne, Diderot ou plus près de nous Italo Calvino<sup>15</sup>.

Mais dans un livre, aucun dispositif ne permet à l'auteur d'entendre derrière la page la réponse du lecteur. Toute tentative pour faire du lecteur/narrataire l'interlocuteur de l'auteur/narrateur se heurte à cette impossibilité. Pour le dire en termes linguistiques, les *actes de paroles* littéraires sont privés de leur force *illocutoire*. Ce n'est qu'à la périphérie de la fiction, dans les consignes de lecture, que peuvent se rejoindre le lecteur et le narrataire.

Si l'informatique permet dès aujourd'hui de faire participer un utilisateur au déroulement d'un jeu, elle ne saurait en faire le héros d'une histoire racontée. D'un point de vue théorique, il faut nettement distinguer la narration du jeu dramatique. Le désir de participation du public se heurte en effet à la nature même de la narration qui est, par définition, une forme de mimesis fondée sur l'absence de la chose racontée. Tout autre est le jeu dramatique quand ses acteurs improvisent ensemble une histoire sur un canevas initial. En passant du jeu d'aventure au jeu de rôle, on passe du récit à sa représentation ou, pour reprendre une distinction proposée par Gérard Genette<sup>16</sup>, du récit comme énoncé narratif au récit comme événement, voire à l'absence de récit quand les joueurs dialoguent directement entre eux.

## L'espace de la fiction

Abandonner l'histoire racontée au profit de l'histoire jouée, quitter le livre pour la scène, c'est aussi privilégier l'espace par rapport à la durée. C'est dans les années 70, au Xerox Park (Palo Alto Research Center) que sont nées les premières interfaces graphiques pour utilisateurs. Simultanément, la société Atari développait les premiers jeux à support graphique (*Ping*, *Pacman*) transformant l'ordinateur en une table de jeu, tandis qu'au MIT, le groupe Architecture Machine proposait une carte de la ville d'Aspen (Colorado) que l'utilisateur pouvait parcourir à l'aide du clavier ou de la souris. Les fictions interactives ont hérité de cette dimension spatiale. Les médias linéaires comme le livre ou le film peuvent bien décrire l'espace par le texte ou par l'image, mais seuls les environnements numériques peuvent faire exister un espace dans lequel il est possible de pénétrer et de se déplacer. Cette faculté de se mouvoir à l'intérieur de la fiction n'est d'ailleurs pas nécessairement dépendante de la modélisation matérielle d'un univers à trois dimensions. Ce que nous nommons aujourd'hui le cyberspace en est l'illustration. Le simple parcours des liens dont il est tissé crée un espace virtuel à  $n$  dimensions que le lecteur, navigateur immobile, fait tourner autour de lui. L'intrusion de l'espace dans la fiction a deux conséquences: la prééminence du décor sur l'histoire, la délinéarisation du récit.

La primauté du décor découle en grande partie du type d'interactivité qu'imposent les limitations des programmes informatiques. Dans l'état actuel de l'art, il semble que les machines ne puissent prendre en compte les réactions de l'interacteur qu'à travers ses mouvements dans un univers en trois dimensions. Un château, une forêt, une île, tels sont les lieux favoris des fictions informatiques. L'utilisateur s'y déplace en explorateur, décide du chemin à suivre, fait des rencontres. Les personnages qui peuplent ces mondes virtuels sont extrêmement frustrés, réduits à des réactions simples, pré programmées. La dimension psychologique leur fait défaut. Qu'il soit purement textuel ou graphique, c'est le décor qui prime sur les personnages et l'action (très élémentaire) sur la psychologie. Aussi la motivation des joueurs est-elle moins dans le plaisir procurée par la narration que dans l'excitation de la découverte

---

<sup>15</sup> Le livre d'Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Seuil, 1981, constitue de ce point de vue une expérience limite.

<sup>16</sup> Gérard Genette, "Discours du récit", in *Figures III*, Seuil.

et le désir de vaincre. Avec le développement des interfaces graphiques en deux ou trois dimensions, le texte se trouve le plus souvent réduit à la portion congrue. Par un curieux renversement, les jeux d'aventure textuels ont aujourd'hui migré sur le support papier dans les livres de la collection des livres-dont-vous-êtes-le-héros, tandis que les performances accrues des processeurs orientaient les créateurs vers les jeux d'arcade du type *Doom* ou les jeux d'aventure aux somptueux décors dont *Myst* reste le modèle. Les progrès de l'image de synthèse et des modélisations 3D ne feront que renforcer cette tendance à la création d'univers fictionnels de plus en plus sophistiqués dont les créateurs sont des "ingénieurs de monde" plus que des conteurs d'histoires.

Du point de vue du récit, on est passé de la construction téléologique classique (la lecture fait avancer le lecteur dans une histoire linéaire qui trouvera son dénouement à la fin du livre) à une construction géographique (le lecteur se déplace dans un espace dont son parcours dessine la carte). Le problème qui est posé est alors celui-ci: l'hypertexte est-il apte à raconter des histoires? Si l'on se réfère aux théoriciens du récit<sup>17</sup> on voit bien à quel point l'hypertexte s'éloigne du modèle classique. Si l'on excepte les fictions faussement hypertextuelles qui sont, en réalité, des récits multilinéaires, force est de constater que l'hypertexte déconstruit aussi radicalement la fiction qu'en son temps le nouveau roman<sup>18</sup>.

Car désormais ce n'est plus seulement la narration qui est problématique, mais l'histoire elle-même. C'est pourquoi, sans doute, l'hypertexte se prête mieux à des genres fragmentés, mémoires, rêves, récits à plusieurs voix, enquêtes policières, cycle de contes, aphorismes qu'au roman traditionnel qui suppose un pacte de lecture garantissant au lecteur qu'il avance dans la bonne direction.

### **La tentation de l'infini**

La capacité de stockage des supports numériques s'est accrue considérablement en quelques années. Elle continuera de s'accroître dans l'avenir. Les DVD qui commencent à apparaître contiennent l'équivalent de plusieurs CD-Rom qui eux-mêmes équivalaient à plusieurs centaines de disquettes. La mise en réseau des machines grâce à Internet constitue désormais un vaste océan d'informations dont il est impossible de percevoir les limites. Le projet *Xanadu* de Ted Nelson<sup>19</sup> qui rêvait dès les années soixante d'une bibliothèque à l'échelle de l'humanité est aujourd'hui une réalité.

La tentation de l'infini a toujours travaillé les écrivains, notamment sous les espèces de la combinatoire. Celle-ci s'exprime d'abord dans la littérature orale par la prolifération des variantes et des versions. Elle se poursuit dans la littérature médiévale avec la multiplication des cycles narratifs. Au 19<sup>ème</sup>, elle est au coeur du projet balzacien. Elle a fasciné des poètes et des écrivains comme Borgès, Nabokov, Queneau ou Perec. Pour effacer les limites matérielles du livre, certains d'entre eux sont allés jusqu'à imaginer des dispositifs de lecture combinatoires dans lesquels

---

<sup>17</sup> "Suivre une histoire, c'est avancer au milieu de contingences et de péripéties sous la conduite d'une attente qui trouve son accomplissement dans la *conclusion*. Cette conclusion n'est pas logiquement impliquée par quelques prémisses antérieures. Elle donne à l'histoire un "point final", lequel, à son tour, fournit le point de vue d'où l'histoire peut être aperçue comme formant un tout. Comprendre l'histoire, c'est comprendre comment et pourquoi les épisodes successifs ont conduits à cette conclusion, laquelle, loin d'être prévisible, doit être finalement acceptable, comme congruante avec les épisodes rassemblés." Paul Ricœur, *Temps et récit* tome I: *L'intrigue et le récit historique*, Point Seuil, 1983, p.130

<sup>18</sup> Cf. Jean Ricardou, "Le récit en procès" in *Le nouveau roman*, Seuil 1973.

<sup>19</sup> Ted Nelson, *Literary Machines*, Mindful Press, Sausalito, 1992.

l'ordre des vers ou des pages est soumis aux lois du hasard. Aujourd'hui, l'ordinateur, par sa puissance de calcul et ses capacités de stockage, permet d'envisager de nouveaux modes d'écriture. Du point de vue de la narration, on se bornera à évoquer deux phénomènes.

Le premier est la prolifération du récit sur les nouveaux supports. Les séries télévisées, *telenovelas*, *soap operas* et autres *sitcoms* reposent sur le principe de la saga. À l'intérieur d'un monde fictionnel, des tribus de personnages vivent des histoires à épisodes dont les origines se perdent dans la mémoire des téléspectateurs et dont nul ne peut prévoir la fin. Des équipes entières de scénaristes sont mobilisées pour inventer de nouvelles aventures à l'intérieur d'un univers qui a ses règles, ses conventions, ses personnages types. À leur intention il a fallu créer des bibles de personnages qui sont à la fois source d'inspiration et rappel des stéréotypes auxquels ils doivent conformer leurs personnages. L'écriture de ces séries est une véritable industrie, gouvernée par les exigences du public et les lois de l'audience.

L'avènement du numérique permet aujourd'hui de décliner ces séries en jeux vidéo. Il permet aussi le couplage de la télévision avec Internet. Désormais sur le réseau des réseaux, des clubs de fans communient dans leur passion des séries cultes<sup>20</sup>, contribuent à maintenir leur intégrité narrative des séries en veillant à cohérence des épisodes entre eux, réemploient les extraits numérisés des séries pour proposer sur le Web de nouveaux développements, explorer de nouvelles situations, proposer des suites aux récits avortés ou des alternatives aux épisodes présentés.

Les Américains, plus soucieux que les Français de trouver des débouchés industriels à la recherche universitaire se sont tout naturellement orientés depuis longtemps vers les applications informatiques des recherches sur la structure des récits. D'ores et déjà des programmes existent capables de fournir à la demande des scénarios pour ces séries télévisées.

Le second phénomène est la prolifération des lectures. Dans les hyperfictions, le lecteur devant son écran n'a plus la possibilité d'appréhender physiquement comme dans un livre le volume et les dimensions du récit qu'il est en train de lire. Quand bien même il en aurait une idée (en terme de kilo-octets, par exemple), la multiplication exponentielle des parcours de lecture rend très variable d'un lecteur à l'autre le nombre de pages-écrans qui auront été lues à la fin d'une lecture. D'ailleurs cette lecture peut-elle s'achever? Si certaines fictions hypertextuelles se terminent par une fin identique pour tous, d'autres proposent des parcours divergents qui aboutissent à des fins différentes. Dans de très nombreux hypertextes les notions d'incipit et de clôture n'ont même plus de sens, contredisant les principes énoncés jadis par Aristote. La lecture se termine alors par abandon, comme quand on sort d'un musée dont on n'a pu visiter toutes les salles, mais avec le sentiment d'en avoir fait le tour. La fiction hypertextuelle renvoie l'image d'un univers fragmenté dont la totalité reste inaccessible. Chaque fragment ne peut en transmettre qu'une image ou un reflet. Les figures antagonistes de cette nouvelle rhétorique pourraient bien être l'aporie et l'épiphanie. La première exprime l'impossibilité d'épuiser la lecture et de construire un sens achevé, faute d'avoir jamais accès à la totalité du texte; par la seconde est rendu manifeste le mode d'apparition du fragment au lecteur, sa rencontre imprévue au détour d'un lien suivi le plus souvent en aveugle. Renonçant à dérouler le fil d'une histoire, la fiction se dissout en paysage. Le lecteur s'y avance alors sur les traces du chevalier des romans de la Table ronde évoqué par Jacques Roubaud:

Le récit peut devoir s'interrompre momentanément pour une tout autre raison, peut-être plus fondamentale encore, sur le chemin forestier de la prose. Car on en vient, comme un

---

<sup>20</sup> Le plus célèbre est sans doute celui de la série *Star Trek*.



chevalier du roi Arthur, à une clairière. Et deux nouveaux chemins s'ouvrent dans les arbres, ou trois, ou plusieurs. Il faut choisir. Mais comment choisir? La nature même de ce que je raconte, autant que sa véridicité, antérieure à toute intention de raconter («cela a été»; «cela est»; «je vous l'ai dit, ce fut ainsi») et, plus encore peut-être, la nature même de l'opération de récit rendent inévitables en fait de tels carrefours, de tels embranchements multiples sur la carte, ces endroits de l'hésitation, où il n'est peut-être aucune «droite voie».<sup>21</sup>

## Conclusion

Au terme de ce trop bref examen des effets du support numérique sur l'avenir du récit dans ses modes d'écriture, de lecture, de représentation et de mise en scène, risquons quelques conclusions.

Même si l'avènement du numérique semble offrir des réponses à certaines contraintes narratives liées à la nature matérielle du livre, il n'est pas sûr que l'avenir de la narration s'en trouve mieux assurée. Comme toutes les contraintes, celles du papier restent fécondes. La narration numérique devra trouver les siennes. Parmi les nouveaux défis proposés par l'ordinateur figurent en bonne place la puissance des programmes, leur capacité à prendre en compte le lecteur/spectateur/utilisateur, leur aptitude à produire des univers graphiques en trois dimensions favorisant l'immersion. Ces nouveaux univers fictionnels devront trouver leur régime narratif propre. Au "Il était une fois, dans un pays lointain..." s'est substitué l'"ici et maintenant" d'un monde sensible et interactif. En passant du récit au jeu dramatique, de l'écrit à l'oral, la narration s'en remet à l'improvisation, à la reprise et à la variante. D'un certain point de vue, il s'agit d'une forme de régression. Car à leur manière, hypertextes et mondes fictionnels marquent la fin de la narration et participent à dégénérescence du récit en laquelle J.-F. Lyotard voyait la marque de la post-modernité. A la "willing suspension of disbelief" chère à Coleridge et qui gouvernait notre approche de la fiction écrite s'est substitué une représentation visuelle d'un imaginaire virtuel dans lequel le plaisir du récit a cédé la place aux jeux de l'interactivité. Pour satisfaire notre besoin d'histoires racontées dans l'intimité de la lecture ou dans le cercle des auditeurs/spectateurs que réunit la magie de la parole et des images, sans doute devons nous, pour longtemps encore, nous en remettre aux instruments, aux rites et aux supports que les civilisations successives se sont forgés et transmises pour le seul bonheur de raconter des histoires.

---

<sup>21</sup> Jacques Roubaud, *Le grand incendie de Londres*, Seuil, 1989.