



Choisir la voix : narrations arborescentes de science-fiction

Emmanuelle Lescouet.

Ce texte est issu d'une communication de la journée d'étude « Le choix dans les cultures de l'imaginaire » du Laboratoire des imaginaires, qui a eu lieu le 28 octobre 2022.

La science-fiction est un genre privilégié pour de nombreuses formes de récits non linéaires : des livres dont vous êtes le héros aux romans vidéoludiques, en passant par une multitude de formes numériques. Si le *design fiction* (Wuyckens, 2022) a fait de l'imagination d'interfaces et de nouveaux modes de lecture son enjeu principal, nous resterons ici sur des productions plus traditionnelles nous permettant de penser le choix en rapport avec des formes narratives établies.

Cette diversité s'explique par un attrait thématique fort : penser les formes techniques en accord avec la forme narrative mise en place ; elle s'explique également par un accord profond entre immersion fictionnelle – *world building, novum, sense of wonder*, etc. – et immersion agentive : par les actions qui peuvent prendre place entre lecteur ou lectrice et œuvre. Nous entendrons ici l'immersion au sens très premier de Schaeffer, du retournement de l'attention, tournée vers l'univers fictionnel et non vers le monde quotidien.

Les narrations arborescentes sont un ensemble de récits permettant au·à la lecteur·rice de construire son parcours à travers des fragments interconnectés, mais selon un cheminement qui lui est propre. Nous pouvons alors reprendre la métaphore aquatique de Janet Murray : l'immersion est la condition d'être immergé·e dans un liquide, où la place du corps, de l'être et même ses capacités d'actions sont modulées en fonction des propriétés physiques de ce liquide. Il en va de même dans les œuvres de fiction : si la science-fiction se fait fort d'exploiter les règles de la physique pour bâtir ses intrigues, l'immersion repose sur l'alchimie des conditions formelles de l'œuvre, de la physique réelle du·de la lecteur·rice et de celle de l'univers décrit. Comment tout cela fonctionne-t-il pour des univers de science-fiction quand le choix est au cœur de la machine narrative ?

Commenté [MOU1]: "metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water." (Murray, 1997, p. 98).

Je commencerai cet exposé par une rapide présentation des enjeux formels à l'étude et du corpus directement mobilisé, avant de plonger dans l'imbrication entre science-fiction et narration arborescente, tout d'abord sous l'angle de l'agentivité et de son importance pour l'immersion dans l'univers fictionnel, puis sur l'importance des gestes de lectures alors convoqués pour effectuer ces choix. Finalement, j'aborderai l'importance de choix seconds, bien que moins directement fondamentaux pour l'intrigue dans la construction de l'univers fictionnel.

Par gestes de lecture, il sera ici entendu un mouvement du corps ou d'une partie du corps du·de la lecteur·rice – à la suite des travaux d'Yves Citton notamment – lui permettant de découvrir une partie de l'œuvre non visible sans son effectuation. Ils sont, comme le dit Romain Bigé, nos « manières d'habiter le monde » (2018, 1), ils sont la manière de communiquer notre présence physique et de transmettre notre attitude, notamment en direction d'une œuvre et donc pour ce qui nous intéresse, d'un univers

second. Ils sont à la fois intimes, propres à chacun-e, et collectifs, car appris en commun. Ils font partie d'un lexique lui aussi commun qui permet l'interaction et l'intercompréhension.

Des formes diverses de roman vidéoludique

Commençons donc par les formes de narrations arborescentes : il s'agit de fictions dont le plan de lecture offre une carte de parcours variés. Si cette forme peut être une forme papier (ou proche du jeu de société), notamment grâce à des livres dont vous êtes le héros, je m'attarderai sur une forme particulière de narration arborescente : les romans vidéoludiques dans leur diversité.

En numérique, cette méta catégorie regroupe les hypertextes, les *text based adventure*, les fictions interactives et les visual novels (entre autres), il peut donc sembler difficile de l'étudier comme un ensemble. Cependant, le point commun entre toutes ces formes est des modes de navigation reposant sur les choix de la personne expérimentant l'œuvre. Cette navigation crée des gestes variés permettant d'inclure le corps-lecteur dans l'œuvre.

Ces choix peuvent prendre des formes diverses, de l'évident clic sur un lien parmi une liste de choix dans un développement linéaire en arborescence (par exemple ici dans des fictions interactives créées à l'aide de Choice Script), ou par bond dans un ensemble de fragments sans ordre précis permettant d'aborder un univers fictionnel large ou encore en sélectionnant des réponses dans une interface de messageries (ici, dans *Lifeline* et dans *7days!*) ou bien encore en sélectionnant par swipe les propositions de protagonistes (par exemple, dans *Reigns Beyond*). Ces quelques gestes que nous allons aborder ne sont qu'une infime partie de la complexité proposée par le corpus, mais nous offrent une exemplification de ses principales tendances.

Nous verrons ainsi, au travers d'exemples concrets d'œuvres numériques de science-fiction, que cette agentivité est notamment apportée à la littérature numérique de science-fiction par ces gestes de lecture numériques dans une immersion renforcée par cette agentivité ainsi que par l'interactivité rendue possible par ces mêmes gestes de lecture numériques. En effet, comme le précise Murray par la suite, un-e lecteur-ric-e immergé-e dans un environnement cohérent est motivé-e pour entreprendre des actions lui donnant le sentiment d'agir, ce qui renforce son sentiment d'immersion. Un phénomène que Murray considère comme « the Active Creation of Belief » (2017, 114).

Les œuvres et les jeux numériques, dans les exemples analysés ici et par l'emploi de ces gestes de lecture numériques, permettent aux lecteur-ric-e-s d'interagir formellement par le biais d'appareils et d'interfaces spécifiques (Calleja, 2011) et par une immersion qui participe à la création de l'agentivité du-de la joueur-se ; celle-ci étant rendue possible par l'interaction, et dans l'interaction. C'est d'ailleurs par ces actions offertes dans l'univers second, nous y reviendrons, que le-a lecteur-ric-e s'inscrit dans la fiction, y apposant sa trace et s'appropriant la proposition.

Je reprendrais ici le spectre de l'agentivité (reproduit à l'écran), établie en collaboration avec Pierre Gabriel Dumoulin (2022) comme outil de travail dans une version très simplifiée : ainsi, si dans le corps de notre étude, nous nous situons proches de l'extrémité où les choix sont réduits, formant des nœuds facilement identifiables et analysables dans leur unicité et leurs impacts directs sur la narration, la progression du propos nous mènera jusqu'au milieu du spectre. Certains jalons nous seront particulièrement utiles, notamment sur les actions mineures demandées ou la fréquence et la diversité des gestes permettant l'activation des choix.

Comme toute lecture, la littérature de science-fiction demande une actualisation, au sens d'Umberto Eco, lorsqu'il indique que le « texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dits ou de déjà-dits restés en blanc, alors le texte n'est pas autre chose qu'une machine prépositionnelle » (1985, 27). C'est d'autant plus vrai ici, où le·a lecteur·rice de science-fiction, qui « doit passer d'une allusion à l'autre, d'une hypothèse à une autre » (expression de Landragin 2018, 144), se retrouve, par l'immersion fictionnelle, confronté à une

« opération mentale destinée à donner un sens aux bizarreries rencontrées [...] [où celle-ci] est comparable à la consultation d'une vaste "pseudo-encyclopédie" nourrie par tous les autres ouvrages de science-fiction et, plus largement, par les images de la science et de la technique en circulation dans la société » (Langlet 2006, 9).

Comme l'indique Langradin, cette immersion fictionnelle nécessite donc un « travail cognitif, c'est-à-dire une vigilance envers les indices qui sont autant d'éléments pouvant rejoindre sa xéno-encyclopédie » (*op. cit.*, 144).

Ce travail cognitif est soutenu par l'inscription physique et concrète du texte, que ce soit de l'encre sur du papier ou des bits sur des serveurs (Cavallo et Chartier, 2001). Cette matérialité est nécessaire afin que le·a lecteur·rice puisse prendre connaissance du texte, pour qu'il le manipule (Hayles, 2008).

Or, le déplacement du texte sur un support de lecture numérique ajoute des compétences nécessaires à la lecture (en plus de la possibilité effective d'accès aux œuvres par la possession de supports compatibles, de connexion au réseau, par exemple). Il devient donc nécessaire d'avoir engrangé des habitudes et des savoirs de manipulation pour parvenir à naviguer dans l'œuvre. Cette littéracie particulière repose sur des ensembles de gestes d'activations, notamment le clic, le tap, la sélection ou l'activation d'hyperliens, mais aussi sur une connaissance des codes des interfaces. Nous pouvons évoquer, par exemple, la capacité de reconnaître un bouton d'envoi, ou une icône permettant d'accéder à l'appareil photo, mais également la possibilité de composer du texte dans une boîte de dialogue. Ces codes communs, repris d'une application à l'autre et d'un support à l'autre – comme les espaces de saisie, le défilement pour afficher la suite d'un contenu, la navigation par liens hypertextuels –, peuvent entraver l'expérience s'ils ne sont pas ou mal maîtrisés en amont de la lecture.

Commenté [A2]: Donner des exemples : clic, tap, sélection ou activation d'hyperliens

Commenté [A3]: Donner des exemples : capacité de reconnaître un bouton d'envoi, une icône permettant d'accéder à l'appareil photo, de composer du texte dans une boîte de dialogue

Ainsi *7days!*, de Buff Studio, reprend une interface de messagerie, avec toutes ses caractéristiques courantes : fiches contact, échange de réponses accessibles en défilant vers le haut ou vers le bas, ajout d'émojis, etc. Ce cadre connu permet de directement induire une manipulation particulière. Dans cette œuvre, nous suivons une équipe de protagonistes se réveillant dans une après-la-vie futuriste où la Mort leur donne des missions via téléphone intelligent. Nous assistons donc aux échanges entre cet étrange maître du jeu et les protagonistes, ainsi qu'entre les protagonistes eux-mêmes. Les choix de réponses proposés, parmi lesquels le-a lecteur-riche doit choisir une réponse vient orienter l'histoire. La proximité d'interface – la mimétique, pourrions-nous dire – avec une messagerie usuelle, l'imbrication des notifications avec les notifications courantes de l'individu, n'ayant souvent rien de fictionnel, ouvre tout un habitus émotionnel : l'œuvre joue sur l'intimité des messageries, utilisées majoritairement pour échanger avec des proches, ainsi que sur l'urgence supposée des notifications. Ces brefs messages apparaissant pour signaler la réception d'un nouveau message ou l'apparition de nouveau contenu induisent une action : ils apparaissent pour provoquer quelque chose. Ici, pour relancer la lecture. L'habitude est déjà prise, participant du dictionnaire de gestes interphasiques décrit par Anthony Masure, rapprochant l'œuvre d'une forme d'inscription dans le réel, et donnant par la même une épaisseur à son univers, réduisant l'écart – au sens de l'écart minimal de Marie-Laure Ryan – entre fiction et monde réel.

Si la suite des choix du-de la protagoniste, de ses actions et de leurs conséquences dépend des choix du-de la lecteur-riche, ce-tte dernier-ière se doit de prêter une attention toute particulière à ce qu'il se passe ce qui est explicité depuis 97 et *l'ergodic literature* d'Aarseth ; de même que la présence d'avatars, incarnés directement par le-a lecteur-riche, renforce encore l'identification d'une narration à la première personne. La projection dans ce « je » actif et moteur de l'intrigue vient renforcer l'immersion, ce que Murray souligne : « plus l'environnement immersif est réalisé, plus nous voulons y être actifs. Lorsque les choses que nous faisons donnent des résultats tangibles, nous expérimentons le deuxième plaisir caractéristique des environnements électroniques – le sentiment d'agentivité » (2017, 159, notre traduction). Cette immersion dans une lecture de divertissement est également appuyée par Murray qui précise que l'agentivité est le « pouvoir satisfaisant de prendre des mesures significatives et de voir les résultats de nos décisions et de nos choix » (*op. cit.*).

Cette approche pouvant sembler paradoxale est à l'œuvre, notamment, dans les visual novels, romans vidéoludiques où le texte porteur de l'intrigue et de l'univers est soutenu par des images, quelques animations, du son et de manipulations mineures. Dans les exemples – comme *Synergia* – de l'extrémité du spectre présentant peu d'action, le texte est principalement parcouru en faisant « suivant » ou en le laissant se dérouler en automatique. Les actions sont alors très similaires à « tourner une page », où un bref geste (pression sur un bouton) permet d'accéder au fragment suivant. Le choix est alors un moment marquant : il déstabilise le rythme de lecture installée et perturbe l'organisation graphique répétitive de la page.

Ainsi, dans cette œuvre de Radi Art, le-a lecteur-riche incarne une détective aux prises avec des enquêtes sur des androïdes dissidents, et doit naviguer dans le texte en

pressant A ou X. Ce geste minimal force l'attention à intervalle régulier, le tout entrecoupé de moments de choix : le-a lecteur-riche doit se positionner sur les décisions importantes faites par l'héroïne.

Il devient un impératif sautant au visage du-de la lecteur-riche. Cette évidence demande une action pour se résoudre et revenir à la narration. Or, si la construction de personnages et l'établissement de l'univers ont permis une immersion narrative dans l'histoire, ce choix devient une implication de premier ordre : il revient au-a lecteur-riche de décider de la suite, de décider pour le-a protagoniste. Pourtant, le geste est particulièrement simple (pression sur une touche ou un bouton) et dans la continuité de ceux effectués précédemment pour naviguer dans le texte.

Ainsi, le premier choix déterminera toute la suite de l'histoire : il faut choisir pour elle, et décider si elle libère un androïde suspecté de violence envers un humain ou si elle le désactive, ce qui déterminera ses interactions avec tous les autres personnages de l'histoire ainsi que son positionnement politique. Ce choix, fondamental pour la narration, force le-a lecteur-riche à se projeter fortement à travers cette héroïne et dans cet univers. Une fois la décision prise, ce ne sont plus les conséquences désincarnées du comportement d'un personnage que nous lisons, mais bien l'impact de notre choix, de notre positionnement idéologique.

Revenons un instant à la définition de l'immersion donnée par Janet Murray un peu plus tôt. Elle ajoute à cette première approche intuitive deux concepts fondamentaux, l'agentivité et l'interactivité qu'elle énonce dans *Hamlet on the Holodeck*, je cite :

« When we are immersed in a consistent environment we are motivated to initiate actions that lead to the feeling of agency, which in turn deepens our sense of immersion. This phenomenon can be thought of as the Active Creation of Belief. » (Murray, 1997, p.114)

Ces actions, ici, peuvent être de diverses natures ; pour nous, il s'agira d'effectuer un choix : de sélectionner une option proposée à l'écran et de l'activer.

Chaque interface va alors jouer son rôle pour permettre à chacun-e de comprendre ce qu'il est possible et attendu de faire.

Pour que l'action soit comprise et envisagée dans sa complexité, il est important que l'espace fictionnel soit « habité » au sens de Calleja : qu'il possède une épaisseur suffisante pour que la personne qui y est confrontée puisse y croire suffisamment pour l'habiter, pour s'y projeter comme dans un espace réel et mobiliser son potentiel d'action (2011, 169). L'ensemble de signaux graphiques, sonores et cognitifs qui permettent cette compréhension réfère aux dictionnaires de gestes communs que nous avons appris à force de manipuler des interfaces numériques, ou plus généralement des objets culturels. C'est exactement ce qu'il se passe dans *Reigns Beyond* : ici le swipe de Tinder, geste devenu populaire pour choisir parmi des profils de partenaires potentiels devient ici le

moyen de choisir parmi les propositions de divers protagonistes. Cette navigation détourne le geste de son objectif usuel pour

La place offerte à des parenthèses ludiques permet de briser un rythme stable de lecture. Dans *Va-11 Hall-A* de [Christopher Ortiz](#), nous incarnons une barmaid qui prépare des cocktails dans un bar cyberpunk miteux. Elle écoute – et le-a lecteur-riche en même temps qu'elle – les confidences des consommateur-riche-s, permettant un aperçu de ce monde à travers cette étrange communauté noctambule. Si une grande part de l'œuvre, comme *Synergia*, est composée de lecture et de choix multiples parmi des réponses, choix plus nombreux que pour *Synergia* d'ailleurs, une part de l'œuvre est consacrée à la préparation de boissons. Pour cela, le-a joueur-se doit sélectionner la bonne recette, ajouter les ingrédients dans les bonnes quantités et mixer un temps précis. Cette réalisation permet de fournir les boissons commandées par les client-e-s et potentiellement les mettre dans de bonnes conditions pour fournir des informations utiles pour la suite. Cette activité pouvant paraître extrêmement triviale permet d'appuyer le propos, d'asoir dans une réalité quotidienne et sensorielle le récit. Au-delà de tout enjeu narratif précis, la répétition revient, reprenant les motifs littéraires et autres ritournelles. Il s'inscrit dans la mémoire tant littéraire que motrice : nous apprenons et progressons au côté de l'héroïne apprenant les différentes boissons et les préférences de chacun-e. Plus encore, ce quotidien permet de conserver l'attention projective du lectorat.

Conclusion

Tout cela continue à évoluer, accompagnant les technologies et leur support de lecture. Le texte vient ainsi souvent s'inscrire dans les espaces de réalité virtuelle.

Des œuvres comme *Tokyo Chronos* (2019) de Haruki Kashiwakura, Kou Segawa et Kazuma Miki explorent les possibles mises en espace d'un visual novel. Il revient au-a lecteur-riche d'aller d'un-e protagoniste à l'autre, de se déplacer pour suivre les événements.

Si la place du corps est à étudier dans ces espaces textuels étendus, ces changements demandent de mettre à jour les outils analytiques et les théories lectoriales qui peuvent s'appliquer. Car pour comprendre finement l'implication du corps, il est nécessaire de mobiliser une grille d'analyse consacrée à ces enjeux et qui peut être mise à jour lors de l'apparition de nouveaux supports. Chacun de ces outils ouvre de nouveaux gestes pour interagir avec les œuvres, et met donc le corps en pratique de façon différente. La popularisation et l'évolution du dictionnaire de gestes communs évoluent rapidement, et participent pleinement dans la construction de la culture numérique dans son plus intime, dans le rapport personnel au corps, et donc, à soi.

Nous observons également que les interfaces sont poussées encore plus loin en offrant la possibilité d'une confrontation en réalité virtuelle (sur Oculus Quest, ici) et un monde déconnecté, où le contraste participe à isoler le-a lecteur-riche de son monde quotidien et à le-a plonger dans ce décalage ; la technologie permettant l'isolation et l'adhésion à un monde soudain privé d'électricité.

Bibliographie

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext : Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Besson, A. (2021). *Les pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*. Vendémiaire.
- Calleja, G. (2011). *In-game : From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Citton, Y. (2012). *Gestes d'humanités : Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*. Armand Colin.
- Garmon, I. (2020). Le corps à l'épreuve des applications : Des « petits gestes » éprouvants ? *Les Chantiers de la Création, La mise à l'épreuve du corps* (12). <https://doi.org/10.4000/lcc.3102>
- Genvo, S. (2021). Faire jouer la vie d'autrui : Approche ludonarrative du jeu expressif autobiographique *Lie in my heart. Cahiers de Narratologie, Lusor in Fabula. Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit* (38), en ligne.
- Hayles, K. N. (s. d.). *Electronic Literature : New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame.
- Huffman, S. (2006). Condition d'une sémiotique du monde virtuel. Signification et narrativité dans Pacman, King's Quest et Myst. *Du sens*, 34(1), 107-177. <https://doi.org/10.7202/013314ar>
- Juul, J. (2005). Fiction. In *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (p. 121-162). MIT Press.
- Lancy, D. F., & Hayes, B. L. (1988). Interactive Fiction and the Reluctant Reader. *The English Journal*, 77(7), 42-46. <https://doi.org/10.2307/818936>
- Lescouet, E. (2022). Gestes de lecture numérique et lecture immersive de science-fiction. *ResFuturae*, 20.
- Masure, A. (2017). *Design et humanités numériques*. Éditions B42.
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck*. The MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2*. Johns Hopkins UP.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Smith, S., & Bates, J. (1989). *Towards a Theory of Narrative for Interactive Fiction*.
- Tavinor, G. (2005). Videogames and Interactive Fiction. *Philosophy and Literature*, 29(1), 24-40. <https://doi.org/10.1353/phl.2005.0015>