MULTIMÉDIA ET FICTION : vers de nouveaux modes narratifs ?

par Olivier Piffault

Parmi les cédéroms ou les sites Internet, les offres de fiction se multiplient : adaptations de livres, jeux d'activités et jeux d'aventure. Olivier Piffault montre comment les créations originales dans ce dernier domaine exploitent les ressources du multimédia pour proposer une approche très largement renouvelée de la narration et suscitent de nouveaux modes de lecture.

Si le dynamisme, la vitalité et la forte croissance de l'édition multimédia sont incontestables depuis les cinq dernières années, tout comme la percée dans le grand public des ordinateurs multimédia, les caractéristiques des œuvres disponibles sont souvent l'objet d'interrogations. La question des parcours et de la navigation reste au cœur de la réflexion des éducateurs et médiateurs culturels (enseignants, bibliothécaires... pour ne citer que les plus évidemment concernés). Sommes-nous devant de nouveaux objets, une nouvelle culture, un nouveau type de lecture ? Roger Chartier va ainsi jusqu'à se poser la question paradoxale de la mort du lecteur traditionnel.

On manque d'études suffisantes sur les nouvelles approches scolaires des enfants induites par les cédéroms pédagogiques, comme sur les pratiques des lecteurs de cédéroms culturels et documentaires. De plus la difficulté ou l'incapacité à penser de nouveaux modes d'appréhension et de manipulation d'un contenu, conduisent à ne retenir généralement que les idées de non-linéarité et d'hypertexte comme constitutives de ces nouveaux supports/contenus.

Pourtant si le pédagogique demande des expérimentations lourdes et comparatives, sur la durée, si le documentaire pur semble souvent se rapprocher d'une mise en pages animée associant livre illustré et film, le domaine des œuvres de fiction permet de faire quelques observations sur les structures choisies pour relier le « lecteur » et l'œuvre. Fiction qui sera entendue ici non au sens de retranscription d'œuvres anciennes en mode texte[1] ou de découpage de bandes dessinées en diapo-ramas plus ou moins interactifs et sonorisés[2], mais bien de

1. Ainsi du travail des éditions Bibliopolis sur Balzac, Zola, ... ou de cédéroms déjà anciens comme la *Patrologie latine* : recueils de textes dans lesquels la navigation et l'accès à l'œuvre sont modifiés, mais n'ont pas été conçus par leurs auteurs originaux pour cet usage.

2. Par exemple, *Le Piège diabolique* adaptation fidèle du chef-d'œuvre de E.P. Jacobs chez Index.

créations originales multimédias, associant toutes les ressources logicielles à un scénario, une histoire ou à un univers.
Trois grandes familles d'œuvres participent de ce courant actuellement : l'adaptation d'albums ou livres pour enfants[3], le jeu d'activités multimédias[4], et le jeu d'aventure avec ses subdivisions ludo-historique, policier, fantastique[5]... en fait globalement dérivé du principe du jeu de rôle. Les voies narratives qu'ils ouvrent au lecteur sont particulièrement variées, mais on peut les caractériser assez nettement : d'abord par l'espace de liberté laissé au lecteur, ensuite par le degré de linéarité de la navigation, enfin par le positionnement du lecteur dans l'intrigue.

Les adaptations d'albums se caractérisent essentiellement par leur fidélité graphique au support original, élément attendu puisqu'il s'agit de valoriser la reconnaissance d'un univers, d'un personnage ou d'un auteur auprès d'un public : c'est un clair argument d'achat, une des difficultés du cédérom étant de ne pouvoir « se feuilleter » avant acquisition.
D'autre part l'adaptation est généralement jugée à l'aune de cette fidélité, tout écart par rapport au style original étant perçu comme un échec ou une faiblesse technique. Cette contrainte graphique peut sembler étrangère à l'organisation structurelle du document, en fait c'est une pesanteur réelle, car elle suppose la reprise plus ou moins intégrale du matériau dessiné, et donc des séquences évoquées. Plus en profondeur, l'existence du livre-matrice implique un référent dans l'organisation du cédérom : il doit au minimum permettre de reconstituer le chemin « classique ». Dans le cas des albums de Pacovska, la contrainte joue même sur la technique d'animation, puisque l'album original permet des mouvements de personnages et des jeux de figures, il a donc fallu les reproduire. L'apport créatif du multimédia repose alors sur la musique et sur la capacité du réalisateur à jouer de ces contraintes. C'est donc sans doute dans ce domaine que la linéarité du parcours apparaît la plus forte, bien qu'elle soit souvent insidieuse et masquée. Elle ne laisse en fait au lecteur que la possibilité de choisir, au mieux, l'ordre de son parcours, non son sens ou son ambiance, déjà donnés et inscrits dans la forme primaire papier.

Le « jeu d'activités » multimédia pourrait se définir par son originalité (ce n'est pas une adaptation au sens strict), sa nature (rassemblement de séquences « épreuves » sous forme de quizz, jeux d'adresses, ...) et la faiblesse de la structure narrative proposée au lecteur, non dans sa profondeur (elle peut être riche) mais dans son cadre (la contrainte est toujours faible).
On y parcourt une série d'historiettes prétextes à des activités, presque toujours éducatives, les seuls points de passage obligés étant l'accueil et l'écran de sortie. Cette faiblesse est justement l'élément novateur qui fait du lecteur le créateur autonome de son histoire : selon les cas, il se limitera à une

---

3. *Le Théâtre de Minuit* et *Alphabet* de Kveta Pacovska, *Minuit fantôme* de Jacques Duquennoy chez Syrinx ; *Petit Ours brun* et autres titres Bayard, *Bonne journée, Spot, Thomas et ses amis* chez Ubisoft ; les films Disney chez Disney Interactive ; *Le Petit prince* chez Gallimard Multimédia.
4. *L'Album secret de l'Oncle Ernest, Le Fabuleux voyage de l'Oncle Ernest* chez Emme/Lexis Numérique ; *Oui-Oui en route vers l'école* Hachette Multimédia ; *Papyrus* chez Ubisoft ; les trois *Razmokets* chez TLC-Edusoft ; *Le Retour des méchants* chez Disney Interactive.
5. *Versailles, Complot à la cour du Roi-Soleil ; Égypte 456, L'énigme de la tombe royale ; Chine, intrigue dans la cité interdite ; Aztec ; Pompéi, la colère du volcan,* chez Cryo Interactive entertainment ; *Gabriel Knight 1, 2 et 3,* chez Sierra ; *Dracula ; Opéra,* chez Index ; *Diablo 1 et 2,* chez Sierra ; *Les 9 destins de Valdo* ; *Hype the time Quest,* chez Ubisoft.

séquence, choisie en tant que telle et enchaînant ou non sur une autre (un peu l'équivalent d'une nouvelle) ou s'impliquera dans un parcours complet ou prolongé, dans un ordre qui lui est propre. Les deux créations d'Éric Viennot autour du personnage de L'Oncle Ernest sont un des aboutissements actuellement les plus achevés de cette structure de jeu d'activité. La première adopte la forme d'un album, la seconde celle d'un carnet : sous la forme traditionnelle et rassurante du codex, se dissimule une structure totalement non linéaire et hypertextuelle, dans laquelle la navigation se fait via des signets non hiérarchisés ni identifiés, via un planisphère, des activités (l'ouverture d'un message, la lecture d'un disque, une image, ...) ou le libre choix le plus total de l'enfant. Celui-ci peut trouver le trésor ou non dans *L'Album*, et même ne pas le chercher, simplement parcourir des pages fascinantes en elles-mêmes. Faire le tour du monde dans *Le Fabuleux voyage* peut ou non être son but, il y a d'autres moyens de résoudre une énigme qui n'est en fait là que pour pousser à cette navigation. L'œuvre est chaque fois un dialogue personnalisé entre le personnage d'Ernest et le lecteur, archéologue d'une histoire qui n'a jamais été écrite, mais que lui réalise.

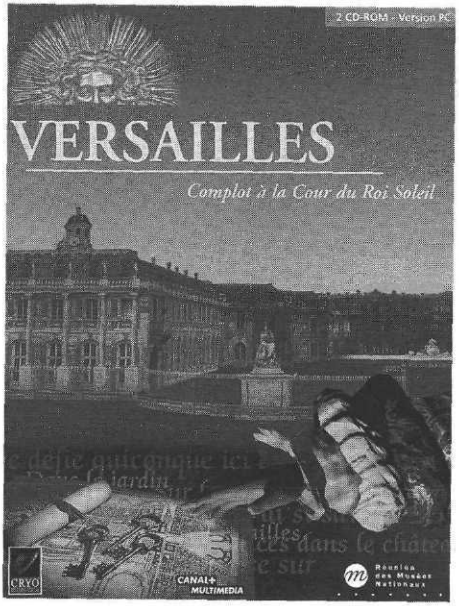
Il faut cependant reconnaître qu'une telle richesse est rarement disponible dans ce type d'œuvres, où le lecteur est souvent contraint par une séparation artificielle entre activités et récit : c'est le cas d'*Artus et le démon du musée*. L'alternance de séquences animées (passivité du lecteur) et de jeux éducatifs (lecteur actif) ne fonctionne que si l'activité participe de la progression narrative et la relaie : ainsi dans *Oui-Oui*, où l'enfant suit le petit pantin, chaque activité se présente comme une incarnation du personnage, pour réaliser le moment décisif de l'intrigue, lui donnant son orientation. Avant et après, le récit justifie et prépare l'activité, puis exploite sa conclusion. Dans *Le Retour des méchants*, l'enfant s'insère dans l'histoire, bien qu'il n'y soit pas matérialisé par un personnage, mais plutôt en acteur « divin ». Il devient narrateur omnipotent et récrée l'ordonnance de l'univers narratif. Cependant l'encadrement reste très fort, les personnages ayant notamment un caractère déterminé par l'univers Disney (univers englobant de l'univers local du cédérom) et résistant donc à tout détournement.
On voit ainsi que la richesse de l'univers (étendue, décor, personnages, histoires secondaires) n'apporte une réelle liberté narrative que pour autant qu'elle soit disponible, ouverte, et non encadrée par des présupposés. De même l'activité réelle de l'enfant n'est synonyme d'invention et de créativité dans le parcours que dans sa synthèse avec la trame narrative : si elle ne crée ou ne détermine pas l'histoire que vit l'enfant, elle n'est qu'une distraction, parfois fort bien faite, mais participe de la linéarité du récit, de son encadrement.

Le jeu d'aventures, sous ses différentes formes thématiques, est historiquement dérivé des pratiques des jeux de rôles, et plus particulièrement de leur excroissance livresque de « Livres dont vous êtes le héros ». L'organisation en paragraphes numérotés, proposant plusieurs chemins, plusieurs fins possibles, donc plusieurs histoires enchevêtrées et basculant régulièrement d'une trame à une autre, sans que cela soit donné, se prêtait en effet particulièrement à l'adaptation et à la technique informatique : c'est une navigation hypertextuelle. À vrai dire, les expériences oulipiennes, celles du nouveau roman, plus anciennement les déconstructions de l'intrigue, les constructions en flash-back ou en intrigues alternées, jumelées, les enchâssements des romans picaresques, etc. sont là pour nous rappeler que le roman est loin de se réduire à la classique trame linéaire du récit. De même les rapports auteur/lecteur/personnages, les interpellations, fins multiples, sont monnaie courante en littérature, au théâtre ou au cinéma. Le degré d'intervention du lecteur

reste cependant toujours très faible, se réduisant la plupart du temps à fermer le livre, ou à n'en lire qu'une partie. Et surtout, la virtuosité narrative de ces essais ne peut cacher que l'œuvre est donnée au lecteur, malgré tout, toute faite, et que celui-ci ne construit pas lui-même son approche, qu'on lui impose un point de vue.

Le jeu d'aventure multimédia se découvre justement peu à peu comme narration ouverte, à plusieurs titres, dans un processus qui ne cesse de s'enrichir et de trouver de nouvelles voies, dernièrement celle du Web, et de l'œuvre collective.

C'est tout d'abord, logiquement, sur le terrain de l'intrigue qu'il a apporté une plus grande liberté, reproduisant puis dépassant le concept du Livre dont vous êtes le héros : au parcours à options s'ajoutent la permanence de l'univers et l'autonomie du personnage incarné dans ce cadre. Déjà dans *Versailles ; complot à la cour du Roi-soleil*, les règles du récit sont très classiquement définies par la séquence introductive, puis c'est une succession de choix, de situations, mais contrairement à l'univers écrit, ces situations ne sont pas données, proposées (ce à quoi le livre textuel est obligé), elles sont disponibles, à condition de les chercher, de tester telle pièce, d'essayer une conversation (fructueuse ou non, possible ou non, rien ne l'indique). On ne lit plus, on explore. Au sens propre d'ailleurs, puisque l'univers du palais et de ses jardins reste ouvert, temporellement, avec son évolution (certaines pièces se ferment, des événements se produisent auxquels on peut assister, sur lesquels on peut intervenir ou non à chaque fois), permettant de créer ses itinéraires totalement imprévus (bien que calculés comme possibles), en leur donnant un caractère personnel. On n'est plus simplement le héros (ou l'acteur) par l'incarnation « passive » ou l'identification à un personnage, mais par l'interprétation que



Versailles ; complot à la Cour du Roi Soleil

l'on donne de ce rôle : on est très proche d'une logique de théâtre, et plus encore dans ses formes anciennes de type « comedia dell'arte » où la liberté de jouer dans un canevas était grande. La linéarité du récit n'est plus cassée par la disposition des pièces (ainsi Perec écrivant comme un puzzle *La Vie mode d'emploi*) mais par leur potentialité d'utilisation. La collection d'éléments est là, à nous de faire notre choix.

Cette interprétation est renforcée par l'interactivité avec l'univers et ses personnages, les séquences de dialogues étant faussement codifiées dans un choix apparent : les réponses changent en effet selon le moment, l'ordre des conversations, mais aussi selon la persévérance dans l'entretien. Un procédé repris dans *Hype the Time Quest*[6] . Certains personnages auront ainsi un comportement et un statut fixés, d'autres sont variables et imprévisibles : malgré la contrainte d'un

6. Ubisoft et Playmobil interactive.

dialogue déjà écrit, le personnage joué élabore son propre style de relations avec les autres personnages. Ce procédé a été poursuivi encore plus loin dans *Gabriel Knight III, Énigme en pays cathare*[7] , puisque le personnage incarné a lui-même son potentiel d'imprévisibilité. Le lecteur doit « coexister » dans ce corps avec une personnalité préexistante, qui lui parle et se moque de lui, refuse certaines actions. L'histoire devient alors un équilibre permanent, fruit du compromis de l'auteur[8] et de chaque lecteur successif.

Ces structures modulaires de l'intrigue, ces potentialités de narration portent donc en elles non une infinité mais un grand nombre d'histoires, de lectures différentes. Très concrètement, les cédéroms de jeu d'aventure prétendent maintenant offrir 10 à 40 heures de parcours, temps considérable, largement supérieur à celui d'une pratique purement ludique ou de la lecture d'un livre normal.
En pratique, si le « parcoureur » de *Mystère au Palais d'été*[9] est largement contraint à un parcours lent sur les traces de sa bien-aimée disparue, il peut refuser le « pacte de navigation » pour vivre une intrigue définie par lui, « Promenade au Palais d'été » par exemple. *Dracula, la résurrection*[10] peut donner lieu à une course rythmée et sauvage sur les traces du vampire, comme à une enquête longue et hésitante, circonspecte, dans une ambiance progressivement étouffante, à la découverte de l'univers du comte maudit. Le lecteur décide alors de voler, tuer, ruser, mentir...
Il n'y a plus dans cette approche de chemins de traverse, d'évitement ou de raccourcis, (on ne saute pas des chapitres ou des descriptions ennuyeuses) mais bien une construction stratégique d'une histoire, dans un but déterminé par le « lecteur ». Vous pouvez choisir de visiter *Pompéi*[11] avant l'éruption, de vous enfuir, d'y faire des affaires, d'y vivre un amour comme de périr sous les cendres, etc. L'éventail des potentiels narratifs peut être interprété autant que détourné.

Un autre parallèle entre structure romanesque et narration multimédia a été récemment développé dans, par exemple, *Paris 1313 le disparu de Notre Dame*. On y joue de la polyphonie des points de vue, laissant le joueur libre de parcourir (et vivre) l'histoire en alternant les points de vue selon les scènes (introduction avec un noble, interrogatoire avec une acrobate, cambriolage avec un artisan) ou de les vivre successivement. Trois trames coexistent, avec liberté de les ignorer totalement, de naviguer entre elles ou de les faire coexister. Chaque choix influe alors sur la progression et la signification de l'intrigue : gaieté amoureuse, vengeance familiale, lutte politico-religieuse, ...
La caractéristique du jeu d'aventure est donc d'offrir à la fois une trame narrative originale, de renoncer largement à un parcours linéaire dans le traitement de celle-ci, de se prêter non seulement à un parcours mais aussi à une lecture au sens figuré, c'est-à-dire à une interprétation par le lecteur/joueur du canevas.
Dans ces fictions ludiques coexistent le « décor » au sens large, support libre d'une histoire à écrire, et le cadre contraignant d'une intrigue à parcourir, le joueur naviguant en permanence entre ces deux pôles.
L'avenir de ces recherches narratives se dessine déjà : toujours plus de pouvoir au lecteur, à travers Internet et les univers permanents du Web. Ceux-ci (citons les récents *Everquest*, *Venise*) fournissent un cadre très détaillé et des éléments d'intrigue, voire des

7. Sierra.
8. Jane Jensen.
9. Syrinx et Xing Xing.
10. Index.
11. *Pompéi, la colère du volcan.* Cryo interactive entertainment.

trames très élaborées : dans le cas de *Venise*, des courses au trésor et des intrigues politiques ou financières.
Mais surtout c'est la pluralité concomitante des lectures de ces univers qui y crée une œuvre mi-éphémère, mi-permanente. Les « joueurs/auteurs/lecteurs » suivent leur parcours comme dans les jeux sur cédéroms, mais, en plus, ils interagissent entre eux, enrichissant l'univers : si le passage d'un joueur à un endroit est éphémère, l'effet de son action est permanent, et on voit des relations complexes entre joueurs aboutir à des modifications profondes de l'univers. Dans *Everquest* notamment, on connaît le cas de deux personnages « mariés » virtuellement, organisant une « cérémonie », laquelle devient un événement majeur concentrant plusieurs centaines de joueurs, et faisant du « lieu » un décor différent, de manière persistante. Pour une comparaison iconoclaste, c'est comme si deux lecteurs de *La Comédie Humaine* mariant Lucien de Rubempré et Eugénie Grandet, entraînaient par répercussion la création d'une imprimerie Séchard à Paris et l'installation de Birotteau à Saumur : voilà le type d'interactivité narrative qui s'expérimente aujourd'hui sur le réseau, proche en cela des ateliers d'écritures hypertextuelles des universités américaines (un exemple fameux est celui d'un roman sur un hôtel, chaque participant animant une chambre, et devant réagir en temps « réel » sur les développements des « voisins »).

On voit ainsi que le jeu d'aventure, loin de s'être cantonné aux premières formules du jeu d'affrontement, a trouvé, grâce au principe de l'énigme et de la quête et grâce aux piliers de la structure du jeu de rôle (univers modifiable et interagissant, personnage à interpréter activement, non à suivre passivement en spectateur), les chemins d'une expérimentation de nouveaux procédés fictionnels. Il devient difficile de qualifier le joueur : il est à la fois « lecteur » d'un monde et d'une œuvre et « auteur » de plus en plus actif de cette œuvre.

La navigation, la lecture et le parcours des œuvres multimédias se caractérisent donc par une pluralité d'autant plus grande que l'œuvre s'ouvre à l'interprétation plus qu'au spectacle et à l'incarnation d'un personnage plus qu'à l'action. Le langage graphique et l'oralité de ces fictions, le principe ludique qui est maintenant leur base commune peuvent cacher des parentés étroites avec les procédés narratifs littéraires, classiques ou expérimentaux. Mais, malgré cette continuité, c'est surtout une série de ruptures qui apparaissent : rupture de la forme et de la longueur de la lecture, laissée à l'appréciation du « lecteur interprète », du pacte de navigation construit par le lecteur et non proposé par l'auteur comme l'est le pacte de lecture. Évolution de ce lecteur vers un statut de co-auteur et en tout cas d'interprète autonome d'une partition réduite à un schéma. Rupture encore avec la linéarité des constructions et des lectures littéraires, le lecteur devenant constructeur.

Ces tendances sont évidemment présentes à des degrés très variables, parfois isolément, parfois conjointement, dans les fictions multimédias. Il peut sembler assez symptomatique que les œuvres les plus liées à la tradition livresque, notamment les adaptations, bénéficient d'un accueil critique aussi chaleureux alors que leur réception par le public est plus mesurée : signe peut-être d'un affranchissement non réalisé des contraintes d'une autre forme.
Si l'on peine encore aujourd'hui à distinguer la postérité du concept de *L'Oncle Ernest*, celle de *Versailles* est éclatante, et le glissement du jeu d'aventure vers l'interactivité collective ou vers la fiction d'atmosphère est assez net. Signe peut-être d'un art qui ne sera ni littérature, ni cinéma, en train d'éclore et de se chercher. ■