

LA NARRATION INTERACTIVE

Dragana Trgovčević

École nationale supérieure de création industrielle (ENSCI - Les Ateliers)

Mastère spécialisé création et technologie contemporaine

juin 2011

“With the pen in one's hand, narrative is a difficult art; narrative should flow as flows the brook down through the hills and the leafy woodlands, its course changed by every boulder it comes across and by every grass-clad gravelly spur that projects into its path; its surface broken, but its course not stayed by rocks and gravel on the bottom in the shoal places; a brook that never goes straight for a minute, but goes, and goes briskly, sometimes ungrammatically, and sometimes fetching a horseshoe three quarters of a mile around, and at the end of the circuit flowing within a yard of the path it traversed an hour before; but always going, and always following at least one law, always loyal to that law, the law of the narrative, which has no law.

With a pen in hand the narrative stream is a canal; it moves slowly, smoothly, decorously, sleepily, it has no blemish except that it is all blemish. It is too literary, too prim, too nice; the gait and style and movement are not suited to narrative. That canal stream is always reflecting; it is its nature, it can't help it. Its slick shiny surface is interested in everything it passes along the banks--cows, foliage, flowers, everything. And so it wastes a lot of time in reflections.”

- Mark Twain's Autobiography

Introduction

La narration nous entoure et fait partie de chacune de nos expériences. Nous la retrouvons à la télévision, dans les journaux, les jeux vidéos, les sites internet, les livres mais aussi au quotidien. Trouvant son origine au théâtre et au cinéma, la narration interactive est visuelle, incluant des perspectives et des schémas narratifs.

Je vais donc tenter d'examiner la relation entre ces perspectives, la narration, l'imagerie visuelle et l'interactivité, ainsi que la manière dont le récit évolue dans un environnement numérique en plein développement, afin de trouver sa juste place.

Pour ce faire, je développerais ici les points suivants :

- **la perspective en tant que base de la narration et son évolution**
- **définition de la narration**
- **représentations narratives**
- **l'espace du récit**
- **le temps du récit**
- **l'interactivité et les formes d'interaction ainsi que son principe**

Pour finir, **la définition et nature de la narration interactive en elle-même, la narration étant ici considérée comme une interface design ainsi que la nature de cette interface.**

La narration interactive est la promesse de plus richesse et de profondeur en ce qui concerne le récit. Elle nous permettra d'apprécier les histoires à un tout nouveau niveau, nous affectant plus profondément. Mais nous devons d'abord comprendre comment le spectateur peut devenir acteur de l'histoire d'une manière engageante et stimulante sans perturber l'intrigue, qui reste l'élément principal grâce auquel une série d'événements devient une histoire.

La perspective en tant que base de la narration et son évolution

- L'importance de la perspective :

La narration interactive est l'une des formes artistiques les plus ambitieuses de nos jours, car elle allie la narration traditionnelle avec l'art visuel et l'interactivité. Étonnamment, ces trois éléments partagent une caractéristique commune importante : ils permettent tous de recevoir et de comprendre l'information de différents points de vue, différentes perspectives. La représentation visuelle repose sur l'idée de perspective personnelle et prévisualisation. L'interactivité numérique utilise l'iconographie et les barres d'outils défilantes. Tous ces outils ont le même but : partager une perspective. Considérée comme telle, la perspective est bien la base de la narration.

Toutes les histoires, quelque soit le média, ont une perspective, un angle de vue. Dans le cas d'un film, il s'agit de la caméra, dans un roman, c'est l'auteur lui-même, et dans le cas d'une production visuelle, c'est souvent le peintre. Jorge Louis Borges s'amuse souvent du récit dans le récit, racontant une histoire du point de vue d'un auteur dont le travail est lu par le narrateur.

Lorsque nous écoutons quelqu'un nous raconter une histoire, nous partageons son propre point de vue. Nous prêtons attention à ce que cette personne a pu vivre ou ressentir, et cet angle personnel est le principal intérêt de l'histoire. Même le récit d'un simple événement aux informations demande un point de vue pour exister. La narration dans ce sens est presque une sorte d'image, elle ne peut exister sans un recul, un point de vue quelconque. Le contexte de cette personne nous racontant cette histoire, la manière particulière dont elle nous est contée, et les informations mises en évidence créent la perspective ; tout comme la relation entre le conteur et l'auditeur. Dans une telle situation narrative, la perspective est peut-être la seule chose qui existe réellement.

- La perspective :

La perspective est une caractéristique primordiale dans la narration, mais il existe deux types de perspective : émotionnelle (ou cognitive) et dimensionnelle (ou visuelle). Si nous observons, du haut de n'importe quel immeuble construit à un angle de 90 degrés, les lignes parallèles au sol, elles nous apparaîtront comme obliques. Quant nous regardons ces angles, nous sommes conscient qu'ils sont à 90 degrés, mais si nous allongeons notre bras, ils ne nous apparaissent plus comme tel. Et si jamais nous regardons en contrebas, nous remarquerons que les toits des autres immeubles penchent

vers un unique point à l'horizon où tout semble se fondre. Ce **point de fuite** est un endroit déterminant. Il indique où vous vous tenez car il définit où votre « perspective » s'arrête. Ce point de fuite est le point dans une perspective linéaire où toutes les lignes parallèles d'un endroit se rejoignent et où tout les éléments de cet espace cessent d'exister.

A la fin du XIIIème siècle, un peintre du nom de Giotto di Bondone s'assit à coin de rue de Rome avec son maître, Giovanni Cimabue, et ensemble, ils observèrent les immeubles, tendirent des ficelles en l'air et commencèrent à dessiner. Cimabue et Giotto remarquèrent alors que les immeubles de l'autre côté de la rue, pourtant bel et bien des constructions de bois et de verre tout à fait communes, leur apparaissaient tordus avec leurs toits semblant pencher d'un côté. Malgré les apparences, ils savaient que ces immeubles étaient construits à un angle de 90 degrés, et ils commencèrent à entrevoir les « relations spatiales » ; leur compréhension du phénomène s'aiguïsa avec le temps.

Cette invention (ou découverte) de la perspective eût un fort impact sur Giotto. Alors qu'il peignait les contes et légendes de son temps, il renouvelait les standards picturaux, grâce à la découverte du point de fuite, d'un point de vue dimensionnel et émotionnel ; il dépeignait sa localisation physique et géométrique, ce qui plaçait l'observateur dans la même perspective dimensionnel que lui en tant que peintre. A cette époque, la tradition picturale orientale manquait de cette idée de localisation, de ce vocabulaire visuel permettant à l'observateur de se situer lui-même et de se placer en tant que témoin d'un événement. Mettre le spectateur face à une nouvelle perspective dimensionnelle influait sur sa perspective émotionnelle. Nous remarquons cela aujourd'hui dans la plupart des formes visuelles.

Les westerns traditionnels tels que *Le Bon, la Brute et le Truand* ou *Règlements de compte à OK Corral* nous présentent des personnages en contre-plongée. Clint Eastwood surplombant la caméra, tel un géant, les bottes recouvertes de poussière, le Colt à la ceinture, prêt à dégainer. Mais nous le voyons à ce moment-là d'une perspective spécifique ; ces angles de caméra présentent un personnage qui doit être perçu comme important, dominant vu d'une perspective dimensionnelle plus basse. Nous devons nous dire : « il est plus grand que moi », ce qui donne au personnage et à la perspective émotionnelle une idée d'importance et de puissance. Le suspense, une autre forme de perspective émotionnelle, est construit de la même manière : ce que nous ne voyons pas derrière le coin d'une rue nous laisse dans l'expectative.

Ainsi, la perspective dimensionnelle affecte bien la perspective émotionnelle. Le travail de beaucoup de réalisateurs, architectes ou même peintres repose sur cette idée.

Giotto di Bondone passa énormément de temps à peindre les expressions faciales. En plaçant le spectateur dans sa propre dimension ou perspective visuelle, il le mettait dans sa propre perspective émotionnelle.

A noter, la relation entre le visuel et l'émotionnel. Le premier est en dehors du cerveau : ce qui est représenté sur la toile ou l'écran ; le second est à l'intérieur : ce que l'observateur imagine ou ressent. Tout deux se rapporte à ce qui est vu.

Giotto était obsédé par l'individu et par le ressenti de l'individu. Ces deux idées donnent à sa peinture une certaine subtilité qui est aujourd'hui encore touchante et quelque part, à la fois familière et étrange. Les visages de ses personnages sont doux, parfois une bouche fait la moue, une main hésitante se lève ou un front se plisse. Les perspectives représentées sont à la fois celle du peintre et du sujet. De cette manière, Giotto interprétait et inventait à la fois ; il n'était pas simplement intéressé par la perspective visuelle d'une histoire individuelle, il était obsédé par elle. Il était tout autant obsédé par la perspective émotionnelle de son sujet. Pour lui, les perspectives dimensionnelles et émotionnelles n'étaient pas seulement liées mais quasiment co-dépendantes. Le travail le plus remarquable de Giotto di Bondone est certainement celui de la Basilique Saint-François d'Assise en Italie ; son obsession y est évidente. Chaque coupole de chaque nef de la basilique est divisée en trois parties par des colonnes, créant cet espace architectural fragmenté que Giotto utilisa comme toile. La division est donc ici physique. Vu d'un certain angle de vue, la fresque apparaît comme incliné à un angle étrange. Mais si nous nous tenons à deux mètres environ d'elle, avec notre tête positionnée dans le bon alignement, la géométrie de la peinture se marie parfaitement avec celle de l'église ; tout à coup, les lignes et les angles qui nous paraissaient faussés convergent vers un horizon, les murs s'effacent et un espace virtuel s'ouvre devant vous. Nous avons l'impression distincte d'une succession de pièces virtuelles. Là était l'intention de Giotto, appelons-la Perspectivisme, qui lui permettait de dépeindre aux yeux de l'observateur à la fois la perspective dimensionnelle et émotionnelle des personnages dans ces histoires qu'il peignait. Mais il s'agit ici d'une perspective en quatre parties : les points de vue, tant émotionnelles que dimensionnelles, du sujet et de l'observateur sont pris en compte. Ce croisement entre l'architecture, la basilique, la fresque et les mathématiques furent le terrain de prédilection de Giotto, de même que ce fût à ce croisement de rues de Rome, avec ces ficelles tendues en l'air, assis près de son maître Cimabue, qu'il découvrit le point de fuite. Ainsi le point de fuite nous donna la perspective.

Et la perspective est un point de vue.

Avec cette introduction de la perspective, le monde entier représenté par ces peintures se voulait alors le moyen le plus efficace de dépeindre un instant donné dans un espace donné.

Ce fût le début d'une sorte de zoom en avant, d'une compression d'information : une forme d'interface visuelle permettant à l'information la plus importante d'être présentée au moment propice, du point de vue propice. Il s'agit de ce que tout le monde recherche encore, être capable de tout voir de notre simple point de vue, au bon moment et savoir que nous « voyons le tableau ».

Cette tendance apparue dans la première moitié du second millénaire influence encore notre vision du monde. Nos moyens narratifs contemporains sont en quelque sorte les enfants de ces pères de la perspective.

- Perspective linéaire objective :

Au XVIIIème siècle, cet intérêt porté à la perspective individuelle s'est transposé à une perception plus sensorielle, tels que la vue ou l'ouïe. Partager cette perspective était, à l'époque, l'un des rôles premiers des mathématiques. Les trois Lois du mouvement d'Isaac Newton venait d'être publiée, le baromètre à siphon tout juste inventé et la période Rococo battait son plein, submergeant le monde occidentale de tendances décoratives écœurantes, d'harmonie mathématique tentant d'apprivoiser la nature. Les temps étaient en train de changer et l'homme tentait de contrôler chaque chose. Cette soif de contrôle alliée à une rigueur mathématique démontrait l'idée d'une perspective non plus individuelle, mais globale, partagée par chacun, une **perspective objective**. Cependant, ironiquement, c'est justement de la perspective individuelle que découlent toutes les autres ; des millions de personnes pourraient se tenir au même endroit et ne pourtant pas voir le monde de la même manière. Au cours de ce siècle et du suivant, quelque chose fût oublié, quelque chose que Giotto avait introduit quelques centaines d'années auparavant, et vers lequel nous ne revenons qu'aujourd'hui seulement : l'importance de la perspective individuelle.

- Perspective linéaire subjective :

L'arrivée des nouvelles technologies et leur usage croissant dans notre culture, particulièrement au cours des cinquante dernières années, a eu un impact non négligeable sur la perspective, le point de vue de l'individu ; d'autant plus qu'il ne semble plus y avoir d'autorité particulière, d'auteur ou d'autorisation nécessaires pour comprendre les différentes opinions et points de vue à travers le monde. Nous sommes tous auteurs et lecteurs dans cet enchevêtrement de communication et d'interactions polymorphes ; nous en sommes conscients. L'ère de la narration interactive et contemporaine commence.

- Le Perspectivisme :

Le Perspectivisme est fondamental pour chaque auteur en matière de narration interactive. Ce concept comprend deux principes :

Premièrement, il connecte le premier et le second plan. Il efface la relation spatiale entre les personnes et ce qui les entoure. La fresque de la Basilique de Saint François d'Assise, se mêlant parfaitement à l'architecture du lieu, en est un parfait exemple. La place est une part de l'expérience ; c'est une vision dimensionnelle et picturale d'un point de vue holistique. L'idée n'est pas de séparer la fresque des murs mais de considérer la totalité de l'environnement comme une unique mode de communication.

Deuxièmement, il connecte le contexte et la décision. Regarder l'environnement et son contexte comme une part de ce qui détermine les actes de l'objet concerné. Un poisson nage parce qu'il est dans l'eau, un oiseau vole car il est en l'air.

Dès lors que nous avons le premier et le second plan, le contexte et la décision, nous avons les éléments narratifs autour desquels la narration interactive prend forme.

Définition de la narration

Dans le monde occidental, la narration est avant tout une tradition orale transmise par une seule voix, le narrateur. Mais que se passerait-il si plusieurs personnes y prenaient part ? Et dans le cas d'une narration visuelle ? Qu'arriverait-il si la narration était entièrement silencieuse et non linéaire ? Qu'il s'agisse d'une pièce de théâtre dans le Londres victorien ou d'un film dans le Los Angeles du XXIème siècle ? Nous entendons parler de « grande narration », de « narration épisodique », de « narration multilinéaire » ou encore de « narration à la première personne ». Qu'est-ce-que cela signifie ?

Pour comprendre ce qu'est la narration interactive, nous devons d'abord clarifier le terme de *narration* lui-même.

Narration (nf) **1.** Récit, exposé de faits dans un ouvrage littéraire **2.** Partie du discours où l'orateur raconte, expose, développe le fait **3.** Récit fait en conversation

Narrative (n) **1.** Something that is narrated **2.** The art of practice of narration **3.** The representation in art of an event or story, also : an example of such a representation

Le dictionnaire définit donc la narration comme un récit, un exposé d'incidents ou d'évènements. Ce processus de description, qu'il s'agisse de faits réels ou fictionnels, est l'un de nos principaux moyens de partage d'informations et d'expériences.

La définition du *Third Edition of The American College Dictionary* pour le terme *narration* se révèle très complète :

Narrative : *a narrated account, a story / the art, technique or process of narrating (to tell a story) / consisting of or characterized by the telling of a story / an account or a recital of an event or series of events / a usually fictional narrative intended to interest, amuse the hearer or reader / an incident, experience or subject that furnishes or would be interesting material for a narrative / the plot of a narrative or dramatic work / an anecdote / a lie / the complete horizontal division of a building, constituting the area between two adjacent levels.*

Au cours des siècles, de nombreux médias et techniques se sont développés dans le domaine de la narration, allant des premiers récits des conteurs jusqu'au films modernes. La narration fait partie de chacune de nos expériences et nous ne la rencontrons pas seulement dans les livres, les films ou les conversations mais également dans notre vie quotidienne. Nous nous interrogeons sur les

événements, pensons à ce qu'il pourra arriver ensuite ; en d'autres termes, nous nous racontons de petites histoires. Et la narration est l'un des moyens les plus puissants par lesquels nous accomplissons cela. Edward Branigan commence son ouvrage *Narrative Comprehension and Film* avec un argument similaire, établissant que la narration n'est pas seulement un moyen de communication mais également « une manière fondamentale d'organiser les données ». Il introduit cet argument en expliquant qu'il est important de noter que la narration est à la fois les éléments qui forment une histoire et le procédé par lequel ces événements sont présentés. Chatman sépare lui aussi la narration en deux parties : l'histoire et le discours. L'histoire est la constante, composée des événements et des actants (personnages et situation). Le discours narratif est l'expression de l'histoire, le moyen par lequel le contenu est communiqué. Plus clairement, Chatman présente l'histoire comme le *quoi* et le discours comme le *comment*. La narration est donc tous ces éléments et techniques utilisés pour contrôler la circulation d'informations de l'auteur au public ; ce qui signifie que la narration n'inclut pas seulement la voix d'un narrateur mais également la mise en scène au théâtre ou le montage d'un film.

Pour permettre au procédé de narration de devenir interactif, celui-ci se doit d'être plus ajustable. La nouvelle liberté offerte au public par l'immersion interactive autorise les gens à changer ce qui leur est présenté. Pour maintenir l'intégrité de l'histoire tout en laissant le public interagir, les nouvelles représentations narratives devront s'adapter aux changements initiés par ce public interactif tout en étant capable de changer la narration elle-même pour parvenir au dénouement de l'histoire malgré les actions de ce public.

Il existe de nombreuses perspectives desquelles nous pouvons considérer la narration : formaliste, dialogique Bakhtinienne, néo-aristotélicienne de Chicago, psycho-analytique, herméneutique, phénoménologique, structuraliste, sémiotique, topologique, marxiste, sociologique, poststructuraliste et déconstructionniste (Miller, *Narrative*). Sans rentrer dans le détail de toutes les perspectives citées ci-dessus, je pense néanmoins qu'il est important de les prendre en compte pour voir que les moyens et place de la narration dans nos vies ont été, et continuent d'être, étudiés intensément.

Nous pouvons également évoquer le schéma narratif le plus répandu, composé de quatre caractéristiques : contexte (*setting*), personnage (*character*), thème (*theme*) et intrigue (*plot*). Elles sont le corps même de la narration, combinées, elles nous donnent une histoire. Toujours en référence au *Third Edition of The American College Dictionary*, définissons ces quatre caractéristiques :

Setting : *the position, direction, or way in which something is set / the context in which a situation is set, the background / the time, place and circumstances in which a narrative, drama or film take place / the scenery constructed for a theatrical performance or movie production / a composition written or arranged to fit a text, such as a poetical work / a mountig, as for a jewel.*

Character : *the combination of qualities or features that distinguishes one person, group or thing from another / a person portrayed in an artistic piece / characterization in fiction or drama / a mark or symbol used in a writing system.*

Theme : *a topic of discourse or discussion / a subject of artistic expression / an implicit or recurrent idea, a motif / a principal melodic phrase in a composition especially a melody forming the basis of a set of variations / a root accompanied by derivational affixes / a short composition assigned to a student as a writing exercise.*

Plot : *a measured area of land / a ground of plan of a building / a pattern of events or main story in a narrative or drama / to represent graphically / to scheme / to be located by means of coordinates, as on a chart or with data.*

Il arrive souvent que ces quatre caractéristiques propres à la narration divergent à différents degrés entre elles selon les médias. Ainsi, le contexte peut être primordial dans tel média, tandis que le personnage prévaudra dans un autre.

Les histoires nous sont contées à travers différents médias. La narration n'a pas à s'arrêter à un seul d'entre eux, elle peut tout à fait être connectée et se continuer entre les médias. La structure et le processus narratif changent selon les médias. En d'autres termes, ce processus changera car la structure des différents médias, par exemple les livres, les bandes-dessinées et autres hypermédia, est différente.

Le domaine du jeu vidéo est réellement le premier média à associer si directement et complètement l'auteur et le public. En tant que tel, il remet en question les principes fondamentaux de la narration postindustrielle (presse écrite, films, télévision) qui sont basés sur une production massive, la grande distribution. Avec l'ordinateur comme média dynamique « à double-sens », les designers de jeux vidéo créent une idéologie toute nouvelle et radicale de la narration.

A noter également, que la nature de la narration a énormément évolué avec le développement de l'informatique et de l'hypermédia. Quand je parle de média, je fait référence à un procédé usant de techniques et de matériel spécifiques par lesquels la communication se fait. Par exemple, la peinture est un média, au même titre que le film ou la presse. Pour le meilleur comme pour le pire, la nature de la narration évolue avec l'informatique, sans parler du changement que les tablettes tactiles (Kindle, Sony Reader, iPad) qui sont disponibles depuis quelques temps déjà, supports conçus entièrement pour la consommation médiatique, amènent. En analysant et s'adaptant à tous ces anciens et nouveaux médias, la narration change même si l'histoire reste la même. Je pense que les anciennes techniques narratives complétées des nouvelles technologies nous permettent des réalisations positivement fabuleuses par rapport à ce que l'histoire est et peut devenir.

Représentations narratives

La narration apparaît sous différentes formes. La représentation joue un rôle important dans l'explication et l'expérience de l'histoire. L'acte de représentation a deux aspects : le premier est l'idée du symbolisme, utiliser des signes et des symboles pour représenter un objet et/ou une idée. D'un point de vue interprétatif de la représentation, un objet ou idée est présenté ou re-présenté chaque fois qu'un spectateur rencontre ces symboles et ces signes. C'est une interprétation au moment de cette rencontre. Une interprétation en elle-même est un moyen de représentation, mais chaque moyen de représentation a un aspect interprétatif. Comme David Summers le précise, le processus de représentation a trois facteurs : un objet, son image réel et son image mental.

WJT Mitchell établit que le processus de représentation apparaît sous trois formes : iconique, symbolique et indexicale. La représentation iconique est une association par ressemblance ; par exemple, l'icône d'un dossier sur l'écran d'un Macintosh ou d'un Windows est plus que l'image d'un dossier, il s'agit d'un véritable dossier dans le sens où l'on peut glisser, électroniquement, des documents à l'intérieur. La représentation symbolique est plus un « bon pour accord », il est entendu de sa signification même si elle ne ressemble pas réellement à l'objet. Le mot « chien » est accepté comme symbole pour un vrai chien ; il ne ressemble pas ou n'agit pas comme un chien, mais le mot représente bel et bien un chien pour nous. La représentation indexicale s'applique dans le cas d'un objet absent. En terme de causalité, la présence de l'index indique la présence de l'objet absent. Un très bon exemple est l'empreinte de pas ; il s'agit là d'un index au pied qui est passé, illustrant l'existence de l'objet absent. Les représentations peuvent partager et combiner les caractéristiques de l'icône, du symbole et de l'index. Selon Mitchell, Aristote « définissait tous les arts comme des modes de représentations » et allait plus loin en définissant « la représentation comme une activité définitivement humaine ». En tant qu'humains, nous utilisons et manipulons les symboles et les signes, ces choses qui « sont considérées comme » et « prennent la place » de quelque chose d'autre. Platon s'inquiétait que la représentation ne soient qu'un vague substitut à la réalité et au pire « un substitut faux ou illusoire ». Ainsi, la représentation est « un moyen et un obstacle », une partie et un problème nécessaires au processus de communication. Aristote précisait que les représentations pouvaient se séparer en trois formes : l'objet - ce qui est représenté, la manière - la façon dont il est représenté - et le moyen - les matériels utilisés pour le représenter.

Un film est composé de séquences de photogrammes (images) montrées à une vitesse constante (24 par seconde). Dans un film, la représentation narrative, à son niveau le plus bas, n'est donc rien de plus qu'une séquence d'images. La narration littéraire peut prendre un nombre de formes différentes allant du roman, au scénario en passant par le style épistolaire ; mais dans chacun de ces cas, le

niveau le plus bas de représentation est le mot (ou la lettre) imprimé sur la page. Ici, autant les mots que leurs positions sur la page forment ensemble la représentation. Dans la tradition orale, l'histoire est convertie de sa représentation dans l'esprit du conteur à une séquence d'élocutions vocales. Ce qu'il est intéressant de noter dans cet exemple est le fait qu'il y ait deux représentations : celle dans l'esprit du conteur et celle révélée au public. La première a l'avantage d'être flexible ; elle peut être ajustée aux besoins et à la situation de l'instant où l'histoire est racontée. Mais ce n'est pas dans une forme qui peut être directement transmise à une autre personne ; elle doit être interprétée et un niveau minimum de représentations verbales doit être établi.

La technologie actuelle peut être utilisée pour fournir des représentations alternatives. Un film est composé de différents éléments : le décor, les personnages, l'action et les rebondissements. Ces éléments peuvent prendre différentes formes pendant le montage du film mais la représentation unique et finale qui est préservée sont les photogrammes. Cela réduit grandement le potentiel interactif. Avec l'avènement des processeurs graphiques rapides et en temps réel, ces éléments n'ont plus besoin d'être stockés en tant que photogrammes, sur pellicule, ils peuvent l'être directement sur un ordinateur.

La narration est la forme primaire sous laquelle nous comprenons et donnons un sens à nos expériences. C'est en racontant ce récit de nos vies (à nous-mêmes ou aux autres) que nous construisons notre rôle au sein du monde. Parler ou écrire de nos expériences personnelles est un moyen comprendre plus profondément le monde et notre relation à lui. De tous temps, des personnes ont écrit à propos de leurs voyages, comme une manière importante pour eux de trouver leur place en ce monde et de comprendre l'histoire de leur développement personnel. En rapportant une histoire directement du lieu où nous nous trouvons, récoltant nos impressions sur les endroits où nous avons été et les gens que nous avons rencontré, nous nous poussons nous-mêmes à comprendre plus pleinement ces événements. En revanche, si nous le faisons après les faits, nous revivons ces expériences et réfléchissons à elles et à comment elles peuvent être intégrées au reste de nos expériences et connaissances.

En développant des technologies nous permettant de participer aux récits, nous créons par conséquent un système qui « prend du recul » et encourage l'utilisateur à être créatif et à s'engager activement dans le monde, plutôt que d'offrir des moyens quelconques de substitutions à cet engagement. Lire des récits personnels écrits par d'autres peut aussi encourager la remise en question ; particulièrement dans le cas où nous ressentons une identification ou une connexion avec l'histoire. Cela peut se produire lorsque certains événements de l'histoire sont similaires à ceux que nous avons pu vivre, lorsque les endroits dans l'histoire nous sont familiers ou si nous avons ce sentiment d'avoir quelque chose en commun avec l'auteur. Cette idée de connexion personnelle

encourage activement l'engagement au sein de l'histoire, la réflexion sur son sens et sur notre propre expérience, ce qui apporte une compréhension plus complète tant de l'histoire que de notre expérience. Ainsi, un système qui aide à créer cette connexion personnelle peut rendre l'expérience de lire et d'écrire plus active, riche et engageante. Cette capacité à apprendre des histoires et à comprendre les histoires des autres est ce que nous appelons l'intelligence narrative humaine. Un composant important de cette intelligence est la capacité à créer des liens qui font sens entre ces différents moments de discours. Par exemple, dans la tradition orale, une personne peut partager un récit relatif à l'histoire d'un groupe en réponse à une histoire à propos d'une expérience personnelle racontée par un membre du groupe. C'est le travail de l'auditeur de trouver la relation entre ces deux histoires ; et c'est dans le processus de compréhension de cette relation qu'une nouvelle « histoire » est créée, basée sur les expériences humaines et les valeurs culturelles communes. Au cours de nos vies, c'est à travers et grâce à la narration que nous nous construisons. Walter Fisher établit que l'être humain invente et utilise des symboles de manière primaire pour créer la narration. Nous utilisons les histoires afin de placer dans un contexte ce que nous sommes en train de dire afin que les auditeurs aient une idée du temps et de l'espace. Comme Miller le dit, l'intrigue est le trait le plus important de la narration ; c'est l'intrigue dans une histoire, du début au milieu pour arriver à la fin, qui nous permet de la suivre.

L'espace du récit

La présentation de la narration peut être perçue comme un voyage à travers un espace narratif, l'espace du récit. C'est un espace large et multidimensionnel dans lequel tous les éléments et événements potentiels de la narration existent. L'espace du récit est un hyperespace.

Dans la narration linéaire traditionnelle, c'est le rôle de l'auteur de naviguer dans cet espace en dirigeant le spectateur à travers l'hypermespace d'une façon intéressante et engageante. Il est évident que toutes les voies de l'espace narratif ne sont pas intéressantes ; l'auteur limite les chemins que le spectateur ou le lecteur prendra. La narration linéaire ne connaît qu'un seul chemin, et c'est toujours ce dernier qui est pris, à chaque fois, sans prendre en compte combien de fois le public a pu entendre ou lire le récit. Il est également clair que la même histoire peut être racontée de différentes manières ; un très bon exemple est le roman de Dumas *Les Trois Mousquetaires* et ses vingt-quatre adaptations cinématographiques. Le problème ainsi posé au narrateur non linéaire est d'ouvrir de nouvelles voies.

Le temps du récit

Time is one damn thing after another - Anonymous (Le temps, c'est une satanée chose après une autre)

Il existe deux notions différentes du temps dans la narration : la chronologie de l'histoire et la chronologie de la présentation. L'un des meilleurs atouts de l'auteur est cette capacité à manipuler l'ordre dans lesquels les événements de l'histoire se sont produits. Cela lui permet de construire un récit plus affectif en contrôlant ce que le public voit et ne voit pas. Un exemple classique de manipulation est le *flashback* ; dans ce cas, la présentation fait un saut dans la chronologie (et souvent dans l'espace) pour montrer un événement du passé.

L'interactivité

L'interactivité est avant tout une question de liberté, la liberté d'influencer, de changer et de profiter de situations d'une manière dont il nous serait autrement impossible. C'est la liberté, doublée d'un sens de la présence sans précédent, que la technologie des interfaces immersives nous apportent. Cette technologie promet de nous emmener n'importe où et de nous permettre de faire n'importe quoi. Les utilisateurs peuvent se concentrer sur ce qu'ils sont en train de vivre et non sur comment ils sont en train de le vivre.

Si la liberté rend les interfaces immersives attrayantes, la structure (ou l'intrigue) rend la narration attrayante également. Les auteurs construisent et limitent la présentation de leurs histoires afin de toucher plus profondément leurs publics ; tous les éléments sont organisés dans le but de produire cet effet. Les personnages et leurs actions sont précautionneusement construits et la chronologie au long de laquelle les événements sont révélés au public est savamment agencée. L'histoire est à la fois présentée et imposée au public et les événements sont structurés pour proposer un récit finement ciselé. L'effet d'un récit sur nous est dû tout autant au matériel qu'à la manière dont il nous est présenté. Cette forme hautement structurée d'art peut sembler contradictoire avec la liberté d'interaction offerte par les interfaces immersives.

La capacité à doucement et continuellement interagir apporte une nouvelle profondeur et une nouvelle richesse au matériel présenté. Une connexion plus forte et plus attrayante entre le matériel et l'usage qu'il en est fait est créée. La promesse est qu'en apportant une interaction au récit, un auteur pourra toucher plus efficacement son public et l'affecter plus profondément. Pour permettre à cette fusion de se produire, un nouveau vocabulaire narratif devra apparaître. Cette nouvelle forme d'art nous apporte de nouveaux moyens d'apprendre et d'être divertis. Pour parfaitement fusionner l'art du récit et la capacité d'interagir, nous devons structurer la liberté que l'interactivité nous offre ; nous devons trouver des moyens de guider les interactions du joueur sans pour autant perturber le déroulement de l'histoire. Mais pour maintenir le sentiment de liberté, ces techniques doivent être invisibles pour le joueur.

En fait, l'avènement des médias informatiques et numériques ne correspond absolument pas à l'apparition des histoires interactives. Je pense plutôt qu'il y a toujours un certain degré d'interactivité dans chaque genre et média, il diffère simplement en terme d'intensité nécessaire de la part du public. Un lecteur interagit avec son livre, et un « lecteur » interagit tout autant avec une histoire hypertextuelle en ligne et d'une manière générale, nous interagissons tous constamment à travers différents médias .

Ainsi, bien avant les ordinateurs, il y eût une variété d'essais reconnus dans divers médias pour permettre au public d'interagir avec l'histoire. En fait, les livres ont une part d'interactivité reconnue ; Dickens publiait son travail régulièrement et répondait constamment à la demande des lecteurs entre chaque chapitre. Il y a eu depuis beaucoup de livres postmodernes qui encouragent le lecteur à faire ce qu'il veut avec le texte, par exemple les livres « dont vous êtes le héros ». Ce sont des livres avec une narration « à ramifications » qui permet au lecteur de choisir quelle voie (ou branche) il aimerait suivre au fur et à mesure qu'il lit l'histoire. La narration orale traditionnelle encourage souvent la participation du public, par exemple le classique question-réponse de la musique blues et gospel. Le domaine de la performance artistique est plein d'histoire interactives également, allant des performances comme celle Yoko Ono, où un membre du public montait sur scène et découpait ses vêtements, aux pièces de théâtre comme *Le mystère d'Edwin Drood*, où le public votait la fin de l'histoire. Sans oublier les happenings artistiques des années 60 où la performance demandait une participation interactive de la part du public.

Les films et les séries télévisées ont aussi pris en compte les interactions du public. Certains films expérimentaux ont vu leurs histoires votées tout du long par le public. Il y a également la pratique actuelle de pré-visionnage d'un film auprès d'un groupe d'individus avant de le sortir officiellement. Ainsi, ce petit groupe influence parfois le re-montage d'un film avant qu'il ne soit livré au grand public. La télévision quant à elle est perpétuellement sujette à l'audimat, et ce ne sont que les émissions et séries les plus regardées qui continuent d'être diffusées et donc continuent leurs histoires. La série télévisée *Mystery Science Theater 3000* (dans laquelle trois personnages sont assis devant des films de série B et font des commentaires et des plaisanteries sur le film) a engendré des versions en direct, comme le *Mr. Sinus Theater 3000*, où trois personnes avec des microphones se lèvent dans la salle de cinéma et commentent le film, encourageant le public à en faire de même. Et il y a bien entendu le phénomène *Rocky Horror Picture Show* : les spectateurs arrivent en costume, ceux des personnages du film, et montent souvent sur scène pour chanter en même temps que les personnages, comme dans un groupe de musique. De plus, grâce aux technologies digitales, les gens remontent et éditent, avant de les diffuser, de nouvelles adaptations de films. Par exemple, il existe une « version fantôme » du film *Star Wars* : « *la Menace fantôme* », version où certaines scènes sont supprimées ce qui a pour effet, selon certains, d'améliorer l'originale.

Les jeux se sont construits autour la promesse que le joueur agit de manière interactive sur l'histoire (ou alors joue à quelque chose n'impliquant aucune histoire). Cela remonte aux classiques comme les échecs ou le jeu de go, où vous prenez part à une bataille de manière abstraite. Cela devient

encore plus clair avec les jeux de rôles comme *Donjons et Dragons*, dans lesquels les joueurs deviennent des personnages et partent à l'aventure ensemble. Il existe même des jeux où le but est de raconter une histoire : « *Il était une fois* » est un jeu de carte où vous gagnez si vous avez su raconter une histoire divertissante et cohérente. Les jeux d'arcade offrent aux joueurs une interactivité virtuelle avec l'histoire. Ainsi, de nouvelles promenades dans ces réalités virtuelles aux frontières définies nous immergent dans divers environnements et expériences interactives. Les exemples précédents ne sont que certains des essais à la narration interactive. Les ordinateurs, et le réseau internet les connectant, se reposent sur ces explorations passées de l'interactivité à travers les jeux et les films, par opposition aux performances en direct. Pourtant, les médias informatiques ont offerts de nouveaux niveaux d'interactivité numérique. Niveaux dans lesquels le « lecteur » est déjà le protagoniste interactif et en quelque sorte le co-auteur de l'histoire se déroulant. Dans le monde numérique, où une copie est exactement similaire à l'original, nous ne sommes réellement limité que par les imaginations techniques et conceptuelles de l'auteur et du lecteur ; les histoires résultent de la collaboration interactive entre les auteurs et les lecteurs : les auteurs posent les fondations dynamiques et interactives tandis que les lecteurs emmènent ces histoires là où la narration n'avait jamais été.

L'un des projets les plus récents et intéressants que j'ai trouvé est un conte interactif de Vincent Morriset qui propose une nouvelle vision de la communication humaine et une réflexion sur le défi de raconter une histoire à l'ère du numérique. Guidé par les clics de la souris du spectateur/lecteur, BLA BLA est un conte interactif en six chapitres peuplés de personnages attachants créés à partir de techniques traditionnelles et nouvelles. Avec le soutien de l'ONF, le réalisateur et créateur Vincent Morriset propose un récit novateur, explorant la communication humaine et relevant le défi de raconter une histoire avec le spectateur comme participant.

- BLA BLA, un conte interactif :

BLA BLA est un conte interactif qui explore la communication humaine et ses principes fondamentaux. Grâce au spectateur, le récit devient possible. Sans lui, les personnages demeurent inertes et attendent la prochaine interaction. Le spectateur clique, joue et cherche dans les scènes sobres et épurées. Il est le véritable guide de l'expérience.

Chacun des six chapitres du récit dépeint un aspect de la communication : l'apprentissage d'une langue, le bavardage, les interactions sociales, l'expression de sentiments, etc. Rempli de découvertes, BLA BLA illustre ces concepts à travers des personnages attachants et déconcertants.

Imaginé par Caroline Robert, ces personnages sont déclinés en plusieurs techniques, traditionnelles et nouvelles.

« BLA BLA emploie la xérogaphie, le dessin sur papier, l'animation générée en code ActionScript, l'animation image par image de marionnettes et la composition 3D en temps réel, explique Morisset. Les projets qui dégagent une liberté esthétique m'inspirent. Je voulais qu'on sente dans BLA BLA le travail à la main, les imperfections et une certaine fragilité pour qu'on oublie la technologie. »

La musique et les paroles des personnages sont fragmentées, puis orchestrées durant la programmation. Le compositeur Philippe Lambert a conçu un univers sonore progressif au « hasard contrôlé ». Morisset a fait appel à l'ingéniosité du développeur Edouard Lanctot-Benoit pour programmer BLA BLA.

L'Œuvre se distingue par l'accent mis sur la réponse affective du spectateur. « Je voulais générer des émotions à travers une œuvre interactive, affirme-t-il. Il est difficile de créer des crescendos dramatiques sur un site Web... Je trouvais que c'était un défi intéressant. »

Pendant la création de BLA BLA, Morisset a effectué un travail de recherche sur la narration interactive. En quête d'un langage cinématographique propre à l'ordinateur, Morisset propose une grammaire de montage non linéaire. Ainsi, par la forme même de l'œuvre, il s'interroge sur les enjeux de la communication et les défis de raconter une histoire où le spectateur est participant. « Le projet en soi explore la grammaire d'un nouveau média », dit-il.

BLA BLA propose ainsi un nouveau regard sur la communication au sens large et la façon dont nos comportements naturels et nos interactions avec les autres ont un impact sur le monde. « La relation qui unit l'internaute et le film fait partie du message, explique-t-il. Nous l'avons écrit et créé en nous inspirant de choses universelles : le caractère social de l'Homme, la peur de l'inconnu, la soif d'appropriation et de liberté et, paradoxalement, le besoin d'être pris par la main. »

Depuis 12 ans, Morisset explore le potentiel narratif de l'interactivité. Véritable pionnier dans le domaine, il est notamment l'auteur de plusieurs réalisations pour le groupe Arcade Fire, dont « be oNline B », considéré par beaucoup comme le premier vidéoclip interactif, et MIROIR NOIR, portrait documentaire du groupe. Grâce au soutien de l'ONF, il propose à nouveau, avec BLA BLA, une expérience unique qui porte sa signature : redéfinir « il était une fois » à l'ère du numérique.

La narration interactive

Une narration interactive est une représentation temporelle d'un personnage ou d'une action par laquelle un lecteur peut affecter, choisir ou changer l'intrigue. Les personnages à la première, deuxième ou troisième personne peut tout à fait être le lecteur. Les opinions et les points de vue sont inhérents ; les images ne sont pas nécessaires, mais recommandées.

Les narrations interactives varient en forme, taille et couleur, mais voici certains moyens que nous pouvons utiliser pour déterminer leurs qualités et formes.

Cela peut comprendre :

- La narration interactive est une forme de lecture qui comprend des représentations de personnages ou d'opinions. En ce sens, elle est très similaire aux formes narratives traditionnelles.
- Parce que la narration interactive comprend un personnage (créé par l'auteur) et un lecteur, il s'agit de l'intersection de multiples perspectives. Ces perspectives peuvent être celle de l'auteur ou du lecteur, des lecteurs simultanés ou des auteurs simultanés. En ce sens, la narration interactive diffère grandement de la narration traditionnelle, et c'est ici que nous trouvons le plus de potentiel à une interaction riche et profonde.

- La narration interactive suit généralement quatre étapes d'interaction :

Observer

Explorer

Modifier

Changer

- La narration interactive suit généralement trois principes d'interaction :

Intérieur / Extérieur

Entrée / Sortie (de données)

Fermé / Ouvert

Certaines formes de narration interactive suivent ces critères plus fidèlement que d'autres. Plus ces critères sont suivis, plus le niveau d'interaction est haut et plus le degré de narration est élevé.

Quand je réfléchis à un concept d'interaction dans le récit, je me retrouve face à la question : que peut-on faire qui n'ait déjà été fait ?

Lorsque des histoires interactives sont racontées, elles n'ont pas de début ni de fin. A chaque instant la situation peut changer car chaque décision cause un changement à la condition en entier : les histoires interactives sont écrites et racontées en même temps. L'utilisateur découvre l'œuvre pendant qu'il la reconstruit. Une intrigue se développe certainement entre l'artiste, l'œuvre idiosyncratique et le spectateur. Considéré ainsi, il est intéressant voire même excitant de se demander comment la nature de la narration a pu changer par l'utilisation des nouveaux médias.

Ecrire est une tâche suffisamment difficile lorsqu'il est question de raconter une histoire sous la forme d'un roman, d'une pièce de théâtre ou d'un scénario. Depuis le début, l'auteur doit réfléchir au développement de l'intrigue, à ses personnages, au thème, au point culminant de l'histoire, à sa résolution ainsi qu'à bon nombre d'autres considérations artistiques, dans le but de créer un ensemble cohérent et d'offrir au public une expérience satisfaisante. Ces défis créatifs peuvent devenir bien plus dur à relever lorsque les auteurs doivent raconter une histoire par le biais des médias numériques. Après tout, la narration interactive peut être infiniment diverse et compliquée.

Il est souvent admis que pour permettre au récit d'être interactif, il doit être non linéaire, mais il s'agit là seulement d'un outil ou d'une manière possible à la narration. Le terme non linéaire est souvent appliqué au récit numérique mais il n'y a aucune raison de penser que l'intrigue doit être dispersée pour autoriser l'interactivité. La non-linéarité dans son sens le plus stricte signifie non-chronologique. Or ce n'est pas quelque chose de nouveau dans l'histoire de la narration : dans *L'Odyssée*, écrite autour de 800 av. JC, lorsque Ulysse retourne chez lui, son ancienne nourrice le reconnaît alors qu'elle lui lave les pieds et se remémore Ulysse, dans sa jeunesse, bien avant le début de l'histoire. Ainsi la non-linéarité en matière de narration numérique signifie agencer l'histoire de manière à ce que le lecteur puisse sauter d'un point à un autre de l'intrigue, mais le processus de narration nécessite une grande liberté, qui puisse être exploitée sans être nécessairement non linéaire.

L'une des définitions de la narration interactive est un récit où l'histoire est linéaire, signifiant que la narration suit le déroulement de l'histoire du début à la fin, en passant par le milieu, dans l'ordre

chronologique ; en d'autres termes, l'histoire avance inexorablement à mesure que le temps passe, mais chaque tableau offre une opportunité d'enrichir votre expérience de celui-ci. On y fait souvent référence comme à une structure « annotée ». Parmi les premiers bons exemples de narration interactive sont les CD-ROM, comme *Just Grandma and me* qui est basé sur un livre pour enfants écrit et illustré par Mercer Mayer. En même temps que chaque « page » de l'histoire est affichée, les mots imprimés sont lus à haute voix. A ce stade, le lecteur peut choisir de simplement aller de page en page et de lire l'histoire telle quelle ; cependant, une stratégie bien plus enrichissante serait de cliquer sur chaque élément visuel de la page une fois la lecture terminée. De cette manière, vous en apprenez un peu plus sur les personnages de Little Critter, sa grand-mère et comment est la vie dans son monde, car les objets cliquables de chaque scène vous sont présentées dans de petites vignettes animées.

A un certain niveau, l'interactivité semble contredire la notion de narration. Lors d'une expérience interactive, l'histoire n'est racontée à personne ; si jamais il y a une histoire, elle est en train d'être vécue par les participants.

A ce jour, la plupart des narrations interactives ont insisté avec emphase sur le mot « interactif ». En d'autres termes, elles posent la question : « Comment l'interactivité peut-elle donner à l'utilisateur le pouvoir d'influencer son expérience ? » Cela signifie donner à l'utilisateur le contrôle de construire la narration en lui laissant la liberté de diriger et la capacité d'influencer le voyage dans l'espace narratif. Il s'agit d'une approche alternative. Cela revient à poser la question : « Comment l'interactivité peut-elle être utilisée par l'auteur pour mieux raconter son histoire ? » ou « Comment la narration peut-elle être utilisée pour guider l'interaction de l'utilisateur ». Dans son approche, l'environnement de l'histoire est manipulé pour s'assurer que l'utilisateur reçoit la narration comme l'auteur le voulait.

L'une des choses que l'interaction change est la façon dont la lecture se produit. Les lecteurs vont avoir le besoin de trouver des objets spécifiques. Ils pourront avoir à résoudre un puzzle, lire certaines histoires annexes ou chercher dans une interface afin d'accomplir des tâches qu'ils avaient à l'esprit avant de commencer le processus.

- L'interface :

L'interface physique attire l'utilisateur et le prépare à l'interaction, c'est pourquoi elle doit induire un sentiment de connexion avec l'histoire et être esthétiquement agréable à utiliser. Cela s'applique autant à la méthode d'approche de l'histoire en elle-même qu'à l'apparence des histoires qui apparaissent en réponse. L'interface est la première étape par laquelle la direction est induite. L'influence de l'interface sur la narration précise comment le spectateur peut affecter les différents éléments du récit.

Les interfaces immersives offrent un grand sens de présence et de liberté tandis que la narration ou structure narrative permet à l'auteur de tisser une présentation attrayante. Le but étant, en rassemblant le meilleur de ces séduisantes expériences, qu'un nouveau genre d'expérience puisse être créé et qu'il puisse être encore plus attrayant ou tout du moins plus approprié à certaines applications. Pour y parvenir, une nouvelle représentation de la narration doit être développée et elle devra inclure des éléments informatiques.

En parlant de narration interactive, je ne peux ignorer que l'iPad d'aujourd'hui nous y amène. Cet iPad est principalement un écran digital haute-résolution d'une vingtaine de centimètres de long, portable et hébergeant un contenu que l'on peut manipuler tactilement. Est-ce là un nouveau média ? Absolument. Il permet une expérience d'autant plus immersive que nous n'avons pas à sacrifier la mobilité d'un téléphone portable.

Avec l'iPad, nous avons enfin la plateforme nécessaire pour profiter d'un contenu riche sous forme numérique, grâce à lui, les yeux et les mains se retrouvent. Qu'est-ce que cela signifie ? Nous allons voir apparaître de nouvelles formes de narration. C'est une opportunité de redéfinir les modes de conversation entre le lecteur et le contenu.

C'est un sujet de réflexion pour les éditeurs (livres et sites web) les créateurs de contenu, les auteurs et les designers. Pour ceux qui aiment les belles choses. Et pour les conteurs qui acceptent de prendre le risque et veulent réfléchir à la meilleure forme et au meilleur média possible pour leurs histoires. Les règles du contenu de l'iPad sont encore un peu ambiguës car elles sont nouvelles et inexplorées.

Les prochaines années se révéleront très excitantes pour les créateurs et les éditeurs, qui seront parmi les premiers à définir l'interaction pour l'utilisateur, le design et les standards typographiques qui détermineront les habitudes et les attentes des lecteurs dans les temps à venir. Nous voyons déjà le travail de directeurs artistiques et de designers interactifs émerger par nécessité ; lorsque le

contenu peut évoluer et casser la linéarité, la direction artistique classique destinée aux contenus statiques ne suffit plus. Il ne s'agit plus de *où* placer une image, mais de *comment* et avec quel niveau d'interaction.

En combinant l'intimité d'un simple écran avec la technologie tactile, l'expérience de l'utilisateur n'est plus comparable à celle des autres machines. Cela crée une autre voie pour les producteurs d'atteindre leur public et un autre format par lequel les designers peuvent créer l'interaction.

Conclusion

J'espère que cette étude montre qu'en explorant comment nous avons pu raconter des histoires par d'anciens médias, nous pouvons voir comment améliorer la narration dans les nouveaux médias, créant des expériences inter-médias et élargissant notre idée de ce que sont les histoires et de ce qu'elle peuvent être. Une « narration interactive » est une forme de narration qui permet à une personne, autre que l'auteur, d'influencer, de choisir ou changer les événements de l'intrigue. Dans ce cas de scénario, le rôle de l'auteur devient double. D'abord, l'auteur doit présenter une série d'événements attrayants qui accroîtront l'intérêt du lecteur et donc son investissement. Ainsi, l'auteur doit apprendre à être à la fois écrivain et designer d'interface.

En intégrant l'interaction à la narration, le lecteur devient plus intéressé par l'histoire car il s'y investit plus. L'apparition de la narration interactive n'est pas une révolution. Il s'agit plutôt de la renaissance de formes de narration préexistantes sous les traits d'une Chimère, une forme de vie dont le corps est composé des formes qui sont venues avant elle.

Références et bibliographie

- Hobbs, J. 1979. *Coherence and Coreference*
- Portugal, J.-N. 1999. *Environnement narratif: une approche pour la fiction interactive, appliquée au jeu*
- Sgouros, N. M. 1997. *Dynamic, User-Centered Resolution in Interactive Stories*
- Todorov, T. 1970. *Les transformations narratives*, Poétiques
- Decker James. 2005. *Henry Miller and Narrative Form*, Taylor & Francis Inc
- Phelps Katherine. 1998. *Story Shapes for Digital Media*
- Wimberly, Darryl and Jon Samsel. 1995. *Interactive Writer's Handbook*, Carronade Group
- Mitchell, W.J.T. 1987 "Representation." *Critical Terms for Literary Study*
- Meadows, Mark S. 2002. *Pause & Effect: the art of interactive narrative*, New Riders
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media*
- Tinsley, A.G III. 1995. *Narrative Guidance of Interactivity*, MIT
- Frank Lentricchia and Thomas McLaughlin. 1987. "Narrative." *Critical Terms for Literary Study*.
- Pearce, Celia. (1997). *The interactive book: A guide to the interactive revolution*. Macmillan T.P.

Webographie:

- <http://www.lasourisquiraconte.com/> - propose de découvrir une nouvelle façon de lire au travers d'histoires interactives, animées et sonorisées
- <http://www.theliteraryplatform.com/> - dedicated to showcasing projects experimenting with literature and technology
- <http://owni.fr> - ebook-publisher
- <http://www.onf.ca/> - documentaires, productions interactives, films d'animation et de fiction sur le web