



Le récit non déterministe : un nouvel avatar de l'hypertexte ?

Jean Clément, Jean-Hugues Rety, Serge Bouchardon, Nicolas Szilas, Caroline Angé

► To cite this version:

Jean Clément, Jean-Hugues Rety, Serge Bouchardon, Nicolas Szilas, Caroline Angé. Le récit non déterministe : un nouvel avatar de l'hypertexte ?. H2PTM'09 : Retrospective et perspective : 1989 - 2009, Sep 2009, Paris, France. pp.219-224. hal-05188686

HAL Id: hal-05188686

<https://hal.science/hal-05188686v1>

Submitted on 27 Jul 2025

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

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

Le récit non déterministe : un nouvel avatar de l'hypertexte ?

Jean Clément* — **Jean-Hugues Réty*** — **Serge Bouchardon**** — **Nicolas Szilas***** — **Caroline Angé******

** Université Paris 8 – Laboratoire Paragraphe
jclement@magic.fr
jh.rety@iut.univ-paris8.fr*

*** Université de Technologie de Compiègne – Laboratoire COSTECH
serge.bouchardon@utc.fr*

**** Université de Genève – laboratoire TECFA
nicolas.szilas@unige.ch*

***** Université de Grenoble 3 – laboratoire GRESEC
caroline.ange@u-grenoble3.fr*

RÉSUMÉ. Un ensemble d'outils logiciels pour l'écriture et la lecture de récits non déterministes est développé dans le cadre du projet Rencontre. Nous décrivons ces outils dans cet article en nous focalisant sur les usages et les relations qu'entretiennent nos travaux avec l'hypertexte.

ABSTRACT. The Rencontre project is developing a set of softwares for authoring and writing non-deterministic narratives. We describe these softwares in this paper. We focus on usages and on the relationship that our framework have with hypertext.

KEYWORDS: Littérature numérique, Récit non déterministe, Fiction interactive, Hypertexte.

Ce travail a été financé par la Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord et la Plate-forme Arts, Sciences, Technologies.

1. Introduction

Dès les débuts de l'informatique, la littérature a été saisie par les nouveaux modes d'écriture et de lecture rendus possibles par l'ordinateur. Dès avant l'invention du traitement de texte, des programmes ont été utilisés pour produire des textes et les offrir à la lecture. Ces premières œuvres étaient toujours des textes brefs, obtenus par combinatoire. Les genres longs, comme le récit, ont dû attendre l'invention de l'hypertexte pour explorer de nouvelles formes narratives, utilisant les figures de l'incise et de la bifurcation. Les outils d'écriture se sont alors perfectionnés, l'âge classique de l'hyperfiction étant dominé par l'utilisation du logiciel Storyspace¹. Aujourd'hui, nous proposons un ensemble d'outils qui ont pour vocation de rendre plus simple et plus efficace la création de récits non déterministes. Les particularités de ces outils de lecture et d'écriture sont étudiées ici non pas d'un point de vue informatique (voir à ce sujet (Réty, 2007) et (Réty et al, 2008)) mais d'un point de vue littéraire, en positionnant leurs usages possibles par rapport à l'hypertexte.

2. Ecriture

Rencontre est projet au sein duquel sont développés un ensemble d'outils informatiques d'écriture et de lecture dédié au récit non déterministe. Nous entendons par *récit non déterministe* un récit dans lequel un lecteur accède à des éléments narratifs, appelés *fragments*, selon des parcours qui varient en fonction d'interactions avec une interface de lecture. L'hypertexte est donc une forme de récit non déterministe dans laquelle les parcours de lecture sont définis par des liens hypertextuels posés par l'auteur. Le projet *Rencontre* propose un concept plus élaboré de récit non déterministe dans lequel les parcours de lecture sont recalculés dynamiquement, à chaque étape de lecture, en fonction d'une structure de récit définie par l'auteur par l'intermédiaire d'une interface graphique d'écriture.

Le module d'écriture (capture d'écran page suivante) est basé sur une représentation hiérarchique de la structure du récit en fonction d'une modélisation informatique décrite dans (Réty, 2007) et (Réty et al, 2008). Les fragments (en jaune) portent le contenu narratif. Ils sont regroupés dans des éléments structurants, appelés *hypersections*, organisés de manière hiérarchique. Celles-ci peuvent être de plusieurs sortes, déterminant ainsi les possibilités de parcours d'un lecteur dans le récit : parcours aléatoire (*hypersections non déterministes* représentées en gris), parcours dont l'ordre est imposé (*hypersections déterministes* et *déterministes à transitions floues* représentées en violet clair et violet foncé), embranchement

¹ Storyspace est un logiciel édité par Eastgate Systems Inc. (<http://www.eastgate.com>) et dédié à l'écriture hypertextuelle.

divergent (hypersections *indéterministes* représentées en rouge – non présentées sur la capture d'écran). Un simple roll-over sur un des nœuds donne toutes les informations sur son contenu et ses propriétés. Un clic droit donne accès à un menu d'édition contextuel (zoom, pliage/dépliage de branches, création/édition/suppression de nœuds, copier-coller de sous-arbres).

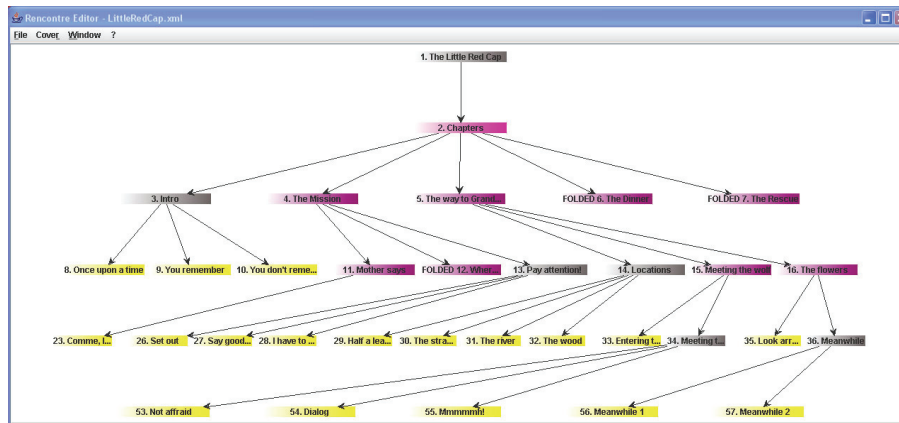


Figure 1.

3. Lecture, et lecture du dispositif

Plusieurs interfaces de lecture proposant des mises en scène différentes de la lecture et de l'interaction ont été développées, et d'autres verront le jour dans le futur. Nous présentons ci-dessous une interface de lecture dont la spécificité est de s'inscrire dans un espace à trois dimensions. Tous les fragments composant le récit y sont représentés à plus ou moins grande distance (profondeur) selon qu'ils sont accessibles à partir du texte en cours ou non. Le fragment en cours de lecture apparaît au premier plan ; son contenu est affiché. Les fragments présentés sous forme de vignettes en second plan sont les fragments candidats ; ceux-ci sont proposés au lecteur comme suites possibles de son parcours particulier dans le récit. Ensuite sont représentés, en troisième plan, les fragments accessibles ; il s'agit de l'ensemble de toutes les suites possibles du récit que le logiciel de lecture n'a pas sélectionnées pour être immédiatement proposées au lecteur. Enfin, en arrière plan, sont représentés les fragments non accessibles : le lecteur n'est pas assez avancé dans le récit pour y accéder. A chaque étape de lecture, le fragment qui a été lu vient se ranger dans l'historique (en bas en bleu), le fragment choisi par le lecteur vient se positionner en premier plan et son contenu s'affiche, les positions des autres fragments se recomposent de manière dynamique : des fragments accessibles deviennent candidats, des fragments précédemment candidats ne le sont plus et

redeviennent fragments accessibles, des fragments non accessibles peuvent devenir accessibles car le lecteur ayant avancé dans le récit.

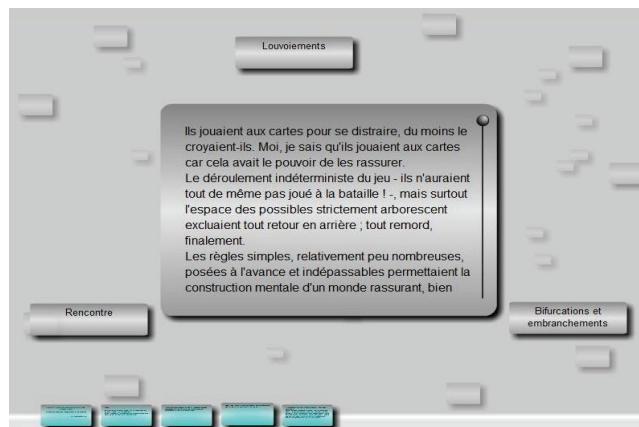


Figure 2.

L'objectif de cette circulation des fragments dans un espace tridimensionnel est de donner au lecteur le sentiment de la dynamique sous-jacente à sa lecture. A chaque étape, les ensembles des fragments candidats, accessibles, non accessibles sont recalculés en fonction d'une part du parcours de lecture particulier suivi par le lecteur, et d'autre part de la hiérarchie des fragments et des hypersections définie par l'auteur. L'expérience de lecture présente ainsi une nouveauté par rapport à *Storyspace* et aux récits hypertextuels écrits en HTML. Il s'agit de donner au lecteur le sentiment qu'il a définitivement quitté la culture du livre pour entrer dans un nouvel espace textuel dont les rouages se laissent deviner à travers la cinétique de l'interface.

Un troisième module de lecture (capture d'écran ci-dessous) vient renforcer le sentiment d'un nouveau rapport au texte. Appelé module de visualisation de la structure, il permet de donner accès au lecteur à la fois au texte d'un fragment et à sa place dans l'organisation générale du récit. Ici le lecteur n'est plus en situation d'immersion dans le texte, comme il peut l'être dans un roman, oubliant le dispositif du livre rendu transparent par la lecture. Il n'est plus soumis à la linéarité des pages. Il acquiert une forme d'autonomie qui le rapproche du joueur de jeu vidéo. Mieux encore, il a accès à l'arrière boutique de l'auteur, à son atelier de fabrication.

Rencontre fait le pari que dans le nouvel environnement numérique où sont plongés les lecteurs d'aujourd'hui, la lecture du dispositif apporte un supplément de lecture qui n'est pas en contradiction avec le plaisir du texte. Non pas une

hyperlecture savante, mais une lecture ludique dans laquelle les manipulations font partie du processus d'entrée dans l'œuvre.

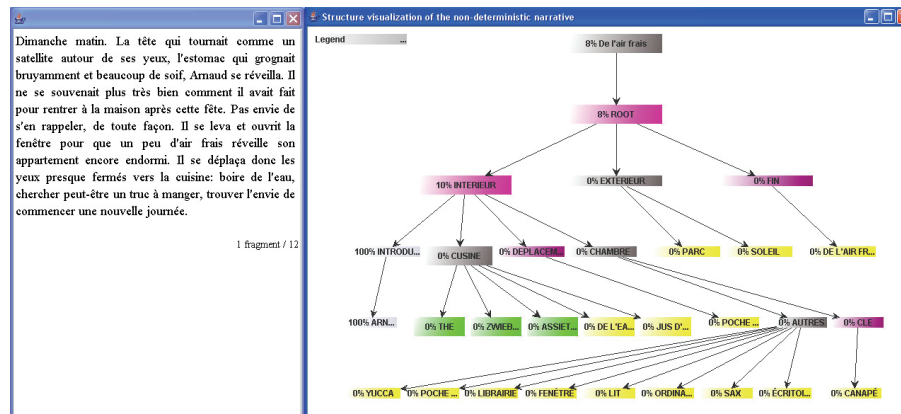


Figure 3.

4. Conclusion

Comme son nom le suggère, *Rencontre* a été le fruit d'une rencontre entre des spécialistes de l'informatique, de la littérature, des nouveaux médias, de l'écriture. Nos logiciels explorent les possibilités qu'offre l'informatique à l'écriture littéraire. Nous gardons cependant à l'esprit la nécessité de rester accessible aux écrivains/écrivains sans une lourde formation préalable. Les spécificités de ces outils n'ont de chance d'être utilisées en écriture comme en lecture que si leurs caractéristiques techniques et graphiques les rendent fonctionnels et faciles à utiliser. C'est dans cet esprit que les trois modules que nous présentons dans cet article ont été développés.

À l'heure où il est de mode de décrier l'hypertexte comme une forme littéraire dépassée, nous avons cherché au contraire à le remettre à la portée du plus grand nombre en le déplaçant dans un cadre plus général qui est celui du récit non déterministe. A l'heure où la création sur le web se tourne vers le graphisme et la cinématique, nous restons persuadés que dans la nouvelle galaxie que forme la littérature numérique, il y a place pour une écriture qui fait la plus large part au narratif et au texte (ce qui n'exclut ni le graphique ni le cinématique). Certes la littérature n'est pas absente sur Internet, loin de là, comme le montre par exemple la prolifération des blogs littéraires. Mais défendre le récit non déterministe dans une certaine continuité historique avec l'hypertexte, c'est défendre l'idée que les nouvelles technologies peuvent et doivent engendrer de nouvelles formes d'écriture, que la littérature peut et doit s'en saisir. Elle l'a fait pour la poésie, elle peut le faire

pour le récit. Les modélisations informatiques sur lesquelles est basé le projet *Rencontre* ainsi que ses choix techniques ouvrent des perspectives de développements qui viendront compléter ses fonctionnalités actuelles et permettront d'explorer de nouvelles formes narratives.

5. Bibliographie

- Clément Jean, « L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre ? », dans Vuillemin Alain et Lenoble Michel (dir.), *Littérature et informatique : la littérature générée par ordinateur*, Artois Presses Université, Arras, 1995.
- Réty J.-H., « *Rencontre* : un système informatique pour l'écriture et la lecture de récits non déterministes », *Actes de H2PTM'07 Collaborer, échanger, inventer: Expériences de réseaux*, Hammamet, Editions Hermès, octobre 2007.
- Réty J.-H., Szilas N., Clément J., Bouchardon S., « Authoring interactive narratives with hypersections », *DIMEA '08: Proceedings of the 3rd ACM international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts*, Athens, september 2008.